ПРАВИЛА

МЫ ОБРЕЧЕНЫ!

★ СПАСТИСЬ ЗА 15 МИНУТ ★

4–10 игроков

Партия 15 минут

От 12 лет

Объясняется за 2 минуты

МИРОВЫЕ ЛИДЕРЫ, ВНИМАНИЕ!

До конца света осталось 15 минут. Но ещё можно спастись! Вместе с другими могущественными политиками постройте ракету и улетите с этой обречённой планеты. Строить вы будете все вместе. Вот только мест в ракете может не хватить, а первыми в неё сядут самые влиятельные.

Каждый ход вы зарабатываете влияние или ресурсы для строительства разными способами (не всегда честными). Будете гнаться только за влиянием — сорвёте строительство и погибнете вместе со всеми. Но если только зарабатывать и вкладывать ресурсы, то вам может не достаться места в готовой ракете.

Параллельно мир сотрясается в панике: вы будете тянуть карты событий, которые помогут или помешают вашим планам. А иногда просто дадут повеселиться на обломках гибнущего мира.

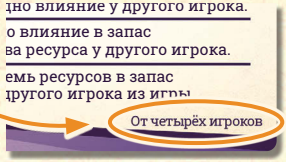
Игра длится ровно 15 минут. Вы победите, если ракета будет построена к этому времени, и вы займёте в ней место.

НАБОР ДЛЯ СПАСЕНИЯ:

- ★ Десять карт цивилизаций — напоминают, лидером какой страны вы являетесь.
- ★ Десять памяток — напомнят вам как ходить.
- ★ Десять пластиковых подставок для карт цивилизаций.
- ★ 130 жетонов ресурсов — вкладывайте их в проект, чтобы построить ракету.
- ★ 100 жетонов влияния — зарабатывайте их, чтобы обеспечить себе место в ракете.
- ★ Жетон первого игрока — достаётся тому, кто вложится в проект больше всех.
- ★ 98 карт событий, которые влияют на игру.
- ★ Песочные часы на 15 минут — как только весь песок окажется внизу, наступит конец света и игры.
- ★ Правила, которые вы держите в руках.

ИНСТРУКТАЖ ПЕРЕД КРУГЛЫМ СТОЛОМ

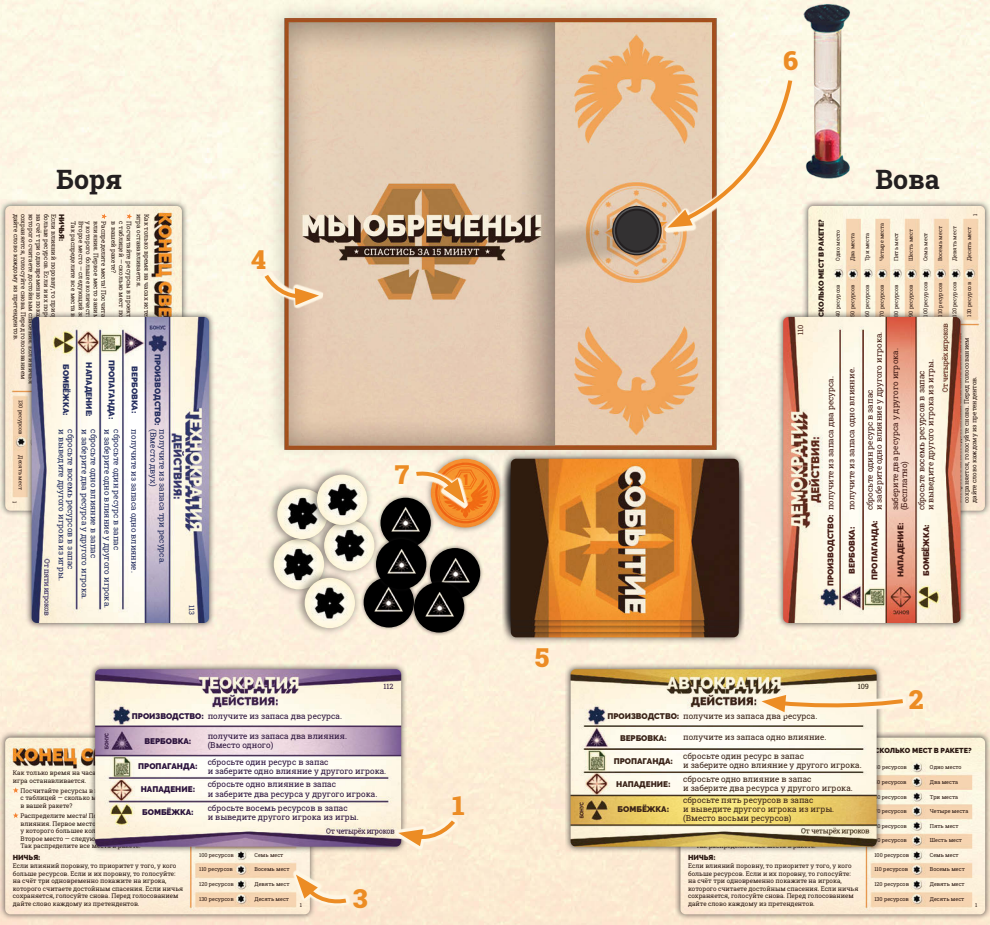
1. Подготовьте карты цивилизации по количеству игроков (оно указано в нижнем правом углу каждой карты). Лишние уберите в сторону.



2. Перемешайте и раздайте их в случайном порядке. Свою карту вставьте в подставку, поставьте перед собой. Поверните так, чтобы на вас смотрела сторона с действиями.

3. Раздайте каждому по памятке.

4. Положите дно коробки в центр стола. Это ваш проект — сюда вы будете скидывать ресурсы, чтобы построить ракету.



5. **Не перемешивайте** колоду с картами событий: просто положите рядом с проектом лицом вниз. События должны происходить в запланированном порядке до первого перемешивания колоды.

6. Поставьте песочные часы на проект. Это часы Судного дня на 15 минут — ровно столько длится игра. Пока не переворачивайте часы.

7. Положите жетон первого игрока в центр стола. Рядом с ним положите жетоны ресурсов и влияния — это общий запас, отсюда вы будете брать себе ресурсы и влияние. Каждый из вас начинает игру без жетонов.

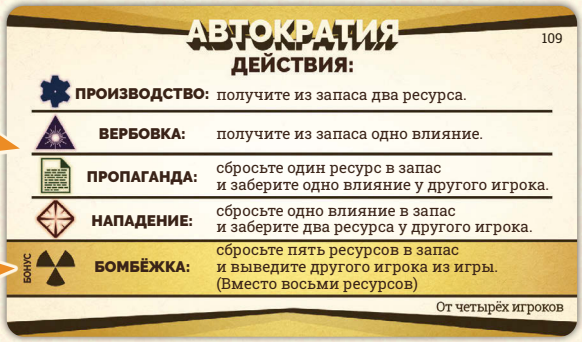
Поскольку на игру у вас всего 15 минут, лучше сначала дочитать правила, а затем начать играть. Но если вы готовы рискнуть — можете начать играть прямо сейчас, читая правила на ходу.

ПЛАН СПАСЕНИЯ ВКРАТЦЕ

Один круг игры выглядит так:

1. ДЕЙСТВИЯ

Каждый по очереди выбирает одно из пяти **действий** (они указаны на карте цивилизации). Можно получить ресурсы, влияние или разбомбить другого игрока. У каждой цивилизации есть одно **улучшенное действие** — оно выделено цветом на карте цивилизации и даёт вам преимущество.



2. СТРОИТЕЛЬСТВО

Все без очереди вкладывают ресурсы в проект — столько, сколько хотят. Или отказываются от этого. Самый щедрый получает жетон первого игрока, одно влияние и право взять карту события.

3. СОБЫТИЯ

Игрок с жетоном первого игрока берёт одну карту события. Все делают то, что на ней написано.

Игра закончится, как только истечёт время на часах. После этого вы посчитаете ресурсы в проекте — от них зависит, сколько мест в итоге будет в вашей ракете. А затем займёте эти места по количеству влияния.

Победят все, кто сможет улететь. Остальные проиграют.

ПЛАН СПАСЕНИЯ ПОДРОБНО

Сначала посмотрите таблицу: сколько вам нужно набрать ресурсов в проекте, чтобы в ракету вместились все.

СКОЛЬКО МЕСТ В РАКЕТЕ	СКОЛЬКО РЕСУРСОВ В ПРОЕКТЕ
Одно место	40 ресурсов
Два места	50 ресурсов
Три места	60 ресурсов
Четыре места	70 ресурсов
Пять мест	80 ресурсов
Шесть мест	90 ресурсов
Семь мест	100 ресурсов
Восемь мест	110 ресурсов
Девять мест	120 ресурсов
Десять мест	130 ресурсов

Теперь переверните песочные часы Судного дня. Тот, кто сделал это, берёт себе жетон первого игрока — только в начале игры. Дальше жетон будет брать тот, кто жертвует больше всего ресурсов в проект.

Теперь время действовать!

ДЕЙСТВИЯ

Первым выбирает и разыгрывает действие игрок с жетоном первого игрока. После него — каждый по очереди по часовой стрелке.

Выберите одно из пяти действий (они указаны на вашей карте цивилизации, одно улучшенное отмечено цветом):

Производство: получите из запаса два ресурса. Если вы технократ — получите три ресурса.

Вербовка: получите из запаса одно влияние. Если вы теократ — получите два влияния.

Пропаганда: сбросьте один ресурс в запас и заберите одно влияние у другого игрока. Если вы корпократ, не сбрасывайте ресурс.

Нападение: сбросьте одно влияние в запас и заберите два ресурса у другого игрока. Если вы демократ, не сбрасывайте влияние.

Бомбёжка: сбросьте восемь ресурсов в запас и выведите другого игрока из игры. Если вы автократ, сбросьте пять ресурсов.

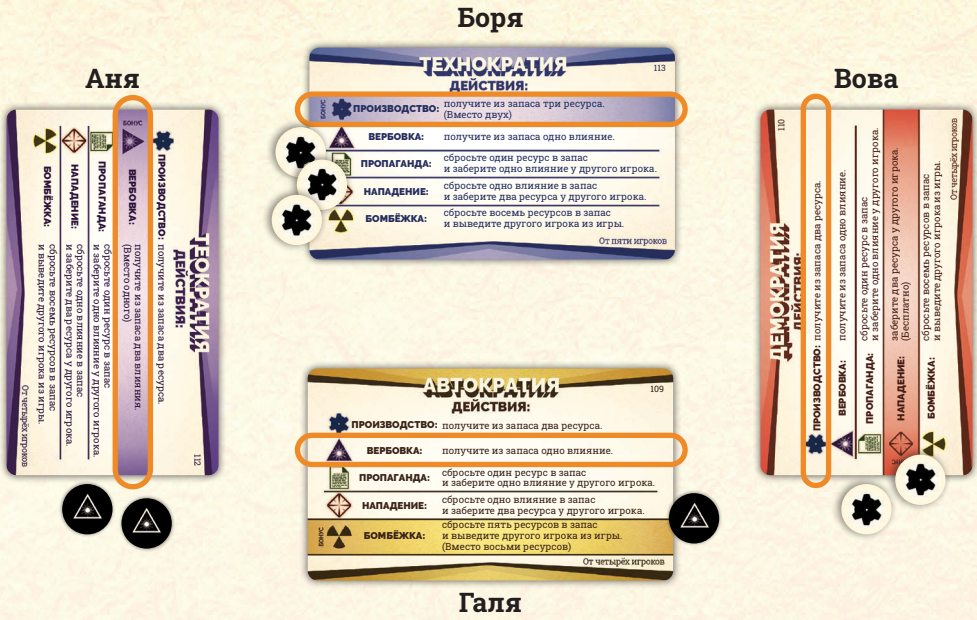
Скажите вслух, что вы выбрали, и разыграйте действие. После этого передайте ход игроку слева.

Важно:

- Держите свои жетоны ресурсов и влияния так, чтобы все их видели. Если вас спросили о количестве жетонов, вы должны честно ответить.
- Если кто-то специально затягивает игру, его можно поторопить: начните вслух отсчитывать десять секунд. Игрок или принимает решение за десять секунд, или выбывает из игры.
- Если вы выбыли из игры, вы мертвы. Положите свою карту цивилизации плашмя и верните все жетоны в запас. Вы не можете голосовать, вкладываться в строительство ракеты, разыгрывать карты или действия.

Когда каждый игрок разыграет своё действие, эта часть игры заканчивается. Время строить ракету!

Пример действий. Играют Аня (теократ), Боря (технократ), Вова (демократ), Галя (автократ). Первой ходит Аня и выбирает «вербовку»: благодаря теократии это действие приносит ей два влияния вместо одного. Ходит Боря и выбирает «производство»: благодаря технократии получает три ресурса вместо двух. Ходит Вова и выбирает «производство»: получает два ресурса. Ходит Галя и выбирает «вербовку»: получает одно влияние.



СТРОИТЕЛЬСТВО

В этой части игры нет очерёдности хода. Все действуют, когда захотят.

Решите, будете ли вы вкладывать ресурсы в проект.

★ Если нет, то не делайте ничего. Так можно, даже если у вас есть ресурсы.

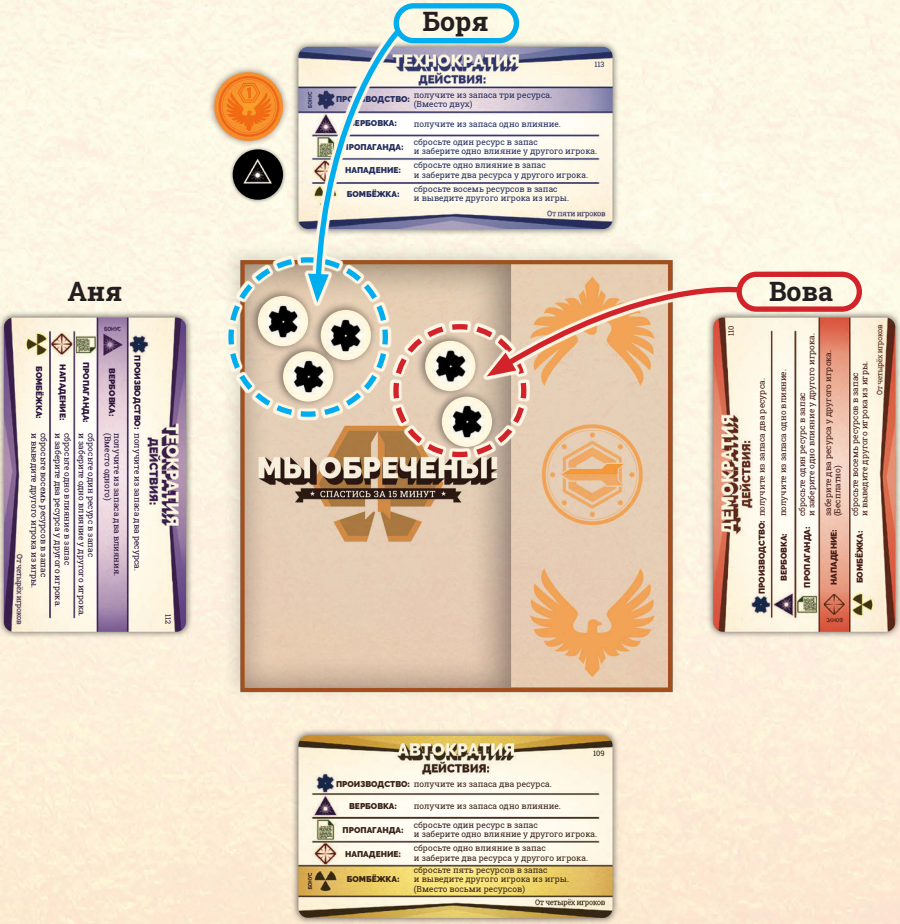
★ Если да, то скажите вслух, сколько вкладываете, и бросьте ресурсы в проект. Вы можете вкладывать ресурсы несколько раз: например, сначала вложить один, а чуть позже ещё два (посмотрите в примере справа, как это происходит). Нельзя вложить больше ресурсов, чем у вас есть.

Важно: нельзя забирать ресурсы из проекта.

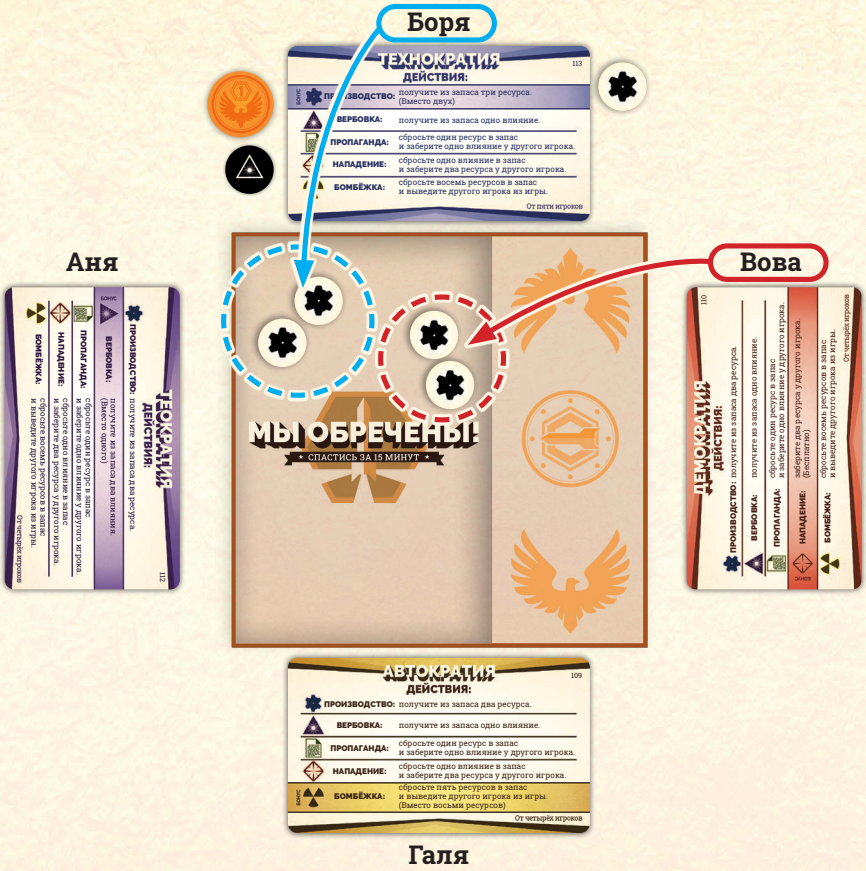
Тот, кто в итоге вложил больше всего ресурсов, забирает жетон первого игрока и берёт себе одно влияние. Если у кого-то ничья, то остальные игроки голосуют: на счёт три покажите на того игрока, который больше достоин жетона первого игрока и одного влияния. Если снова ничья, голосуйте снова.
Но помните — время идёт!

На этом строительство заканчивается. Время участвовать в событиях!

Пример строительства. Боря объявляет: «Один!» — и кладёт в проект один ресурс. Вова объявляет: «Два!» — и кладёт в проект два ресурса. Боря не хочет уступать ему жетон первого игрока и одно влияние, поэтому снова объявляет: «Ещё два!» — и кладёт в проект свои оставшиеся два ресурса. Аня, Вова и Галя сидят без ресурсов и не могут с ним соперничать, так что жетон первого игрока и одно влияние достаются Боре.



Пример ничьей в строительстве. Боря и Вова вкладывают в проект по два ресурса. У Бори есть ещё один ресурс, но он не хочет его тратить! Получается, у Бори и Вовы ничья. Её могут разрешить остальные игроки — это Аня и Галя. Они обе показывают на Борю — и он забирает себе жетон первого игрока и одно влияние.



СОБЫТИЯ

Рядом с проектом лежит колода карт событий. Некоторые из них полезны, но большинство просто тратят ваше время впустую. Они могут менять правила игры и условия победы.

Сразу после строительства возьмите верхнюю карту, если у вас жетон первого игрока. Посмотрите карту, другим не показывайте. Какого цвета карта?

Светлая — сразу зачитайте событие вслух. Оно тут же начинает действовать. Карту уберите под низ колоды, если только она не обязывает держать событие открытым на столе.

Тёмная — прочитайте событие про себя и положите карту лицом вниз перед собой. Теперь вы обладаете тайным знанием и, возможно, тайным влиянием на игру.

Важно: если событие противоречит правилам, то главнее событие.

На этом круг заканчивается. Начните новый круг с действий.

Играйте, пока не закончится время на часах. После этого переходите к разделу «Конец света».

КОНЕЦ СВЕТА

Как только время на часах истекает, игра сразу останавливается. Если вы не успели разыграть действие или вложить ресурсы, то уже не сможете этого сделать. Если время истекло, когда вы разыгрывали событие, разыграйте его до конца.

Теперь посчитайте ресурсы в проекте. Сверьтесь с таблицей на странице 6 — сколько мест получилось в вашей ракете?

Пора распределять места! Посчитайте свои жетоны влияния. Первое место занимает игрок, у которого большее количество жетонов влияния.
Второе место — следующий за ним игрок. И так распределите все места в ракете. Игроки без влияния тоже занимают места в ракете — в последнюю очередь, если мест хватает.

Если влияний поровну, а место осталось одно, то приоритет у того, у кого больше ресурсов. Если и их поровну, то голосуйте: на счёт три одновременно покажите на игрока, которого считаете более достойным спасения. Если ничья сохраняется, голосуйте снова.

Перед голосованием вы также можете дать слово каждому из претендентов: пусть они попробуют отстоять своё право на место в ракете.

Если у вас неразрешимая ничья, то в ракету садится тот, кто находится за столом ближе всего по часовой стрелке к игроку, сидящему на первом месте в ракете.

Побеждают все, кому удалось сесть в ракету. Они улетают на поиски нового места для жизни. Остальные проигрывают — вместе со всем обречённым миром.

Теперь перед игрой попробуйте перемешивать колоду событий, чтобы внести хаос в подготовку к концу света.

Автор и художник Майк Хортон.
Локализация игры
Разработка: Максим Половцев,
Анна Половцева, Дмитрий Чупикин.
Тексты Анна Давыдова.
Дизайн и вёрстка Ольга Карпова.
Корректор Ксения Ларина.
Перевод Юлия Клокова.
© Breaking games 2019.
© Издание на русском языке.
ООО «Магеллан Производство», 2020.
111033, Россия, Москва, улица Золоторожский Вал, дом 11, строение 9, этаж 2, комната 205.
Тел.: +7 (926) 523-40-74.
Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено.
И хватит читать мелкий шрифт —
давайте играть!

МОСИГРА
mosigra.ru

Magellan
mglan.ru

Breaking Games
AN ADMAGIC COMPANY
breakinggames.com