



СОСТАВ ИГРЫ: 112 карт, эти правила игры

ОБ ИГРЕ

Возьмите на себя роль одного из членов экипажа лайнера — старшего помощника Дэвида или главного механика Лэнса. Их ждёт прохладное приключение. Вы будете поочерёдно открывать карты и принимать решения, что делают герои и куда они идут.

Будьте внимательны! В тексте спрятаны ключевые слова. Их силуэты изображены на вспомогательных картах. Когда вы заметите ключевое слово, возьмите соответствующий ему силуэт и прочитайте новое развитие истории или получите полезную экипировку. Если вы ошибётесь, то потеряете важный для героев ресурс. Чем лучше вы принимаете решения и находите ключевые слова, тем ближе герои к безопасности!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Пример раскладки для игры с колодой А

1. Не перемешивая и не просматривая колоды, возьмите карты в таком порядке:

- По одной карте с верха каждой колоды — сложите из них иллюстрацию палубы с главными героями. С этих карт начнётся игра.
- По одной карте из-под низа каждой колоды: на одной стороне вы увидите портреты героев игры, на другой — запас воздуха или терпения. Пока отложите их в сторону. Вы вернётесь к ним в пункте 4 подготовки к игре.
- 8 нижних карт в колоде А — это колода финалов. Положите её лицевой стороной вниз рядом с иллюстрацией палубы.

2. Выберите, с какой колодой вы хотите сыграть — с колодой А (старшего помощника Дэвида) или с колодой Б (главного механика Лэнса). Лишнюю колоду уберите в коробку — вы сможете сыграть с ней следующую партию.

3. Выбранную колоду разделите на две части — с порядковыми номерами и с картинками. Колоду карт с порядковыми номерами положите, не перемешивая и не читая, основным текстом вниз. Карты с картинками перемешайте и разложите, не читая, на столе сеткой, в случайном порядке картинками вверх.

4. Возьмите карты с портретами героев игры и положите одну карту на другую в зависимости от выбранной колоды, как на иллюстрации:

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Андрей Акимов
Художники: Евгения Банди, Оксана Потапова, Богдан Тимченко
Копирайтер: Анастасия Пчёллова
Выпускающий и пишущий редактор: Софья Бут
Развитие игры: Екатерина Рейес
Продюсер: Валентина Чижулаева
Арт-директор: Ольга Дребас
Дизайн и вёрстка: Юлия Калиновская
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Руководитель тестирования: Елена Ворноскова
Ведущие тестировщики: Егор Бережков, Андрей Виннер, Марина Кузнецова, Андрей Рамодин

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Валентин Матюша
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Корректор: Ольга Португалова
Креативный директор: Николай Пегасов
Международное продвижение: Мария Никольская
 Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru. Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. © 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Версия правил 1.0 hobbyworld.ru



Колода А — портрет Дэвида
поверх запаса воздуха



Колода Б — портрет Лэнса
поверх запаса терпения

5. Выберите игрока, который будет зачитывать карты. Вы также можете читать их по очереди.

Вы готовы погружаться.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Общая задача всех игроков — помочь героям выполнить свои миссии и остаться в живых. Игроки читают сюжетные карты и выбирают варианты на развилках событий, оценивая состояние и окружение героев.

ХОД ИГРЫ

Переверните обе карты с иллюстрацией героев на палубе и зачитайте текст на них. Затем возьмите карту А1 или Б1 (в зависимости от выбранной колоды) и зачитайте её. С этого момента вы начнёте продвигаться по сюжету, пользуясь **основными картами** (с номерами) и **вспомогательными картами** (с картинками). Следуйте указаниям в нижней части карты.

Если на карте несколько указаний, значит, вы находитесь на развилке событий — вам нужно сделать выбор и взять одну из предложенных карт. Игроки вместе обсуждают варианты и должны прийти к одному решению. В случае разногласий окончательное решение принимает тот, кто зачитывал карту.

Если на карте нет указания на следующую карту, вам нужно внимательно присмотреться к прочитанному тексту — в нём может содержаться **ключевое понятие или слово**, продвигающее сюжет. В редких случаях оно не упоминается прямо, а лишь подразумевается. Как правило, оно обозначает предмет, изображённый на одной из вспомогательных карт. **Ключевые слова могут содержаться и на тех картах, где есть указание.** Также в тексте может быть больше одного ключевого слова. Вы всегда можете попробовать взять вспомогательную карту, если считаете нужным, на свой страх и риск.

Если вы уверены, что правильно определили этот предмет, возьмите вспомогательную карту с его изображением.

Сверьтесь с текстом вверху карты — он подскажет, верную ли карту вы взяли. Если верную, зачитайте её, как обычно, и продолжайте играть. Если вы ошиблись, верните карту на место, не читая основной текст, и потеряйте 1 ресурс (подробнее под заголовком «Запасы воздуха и терпения»). Карта остаётся в игре. Вы можете взять её снова, если захотите.

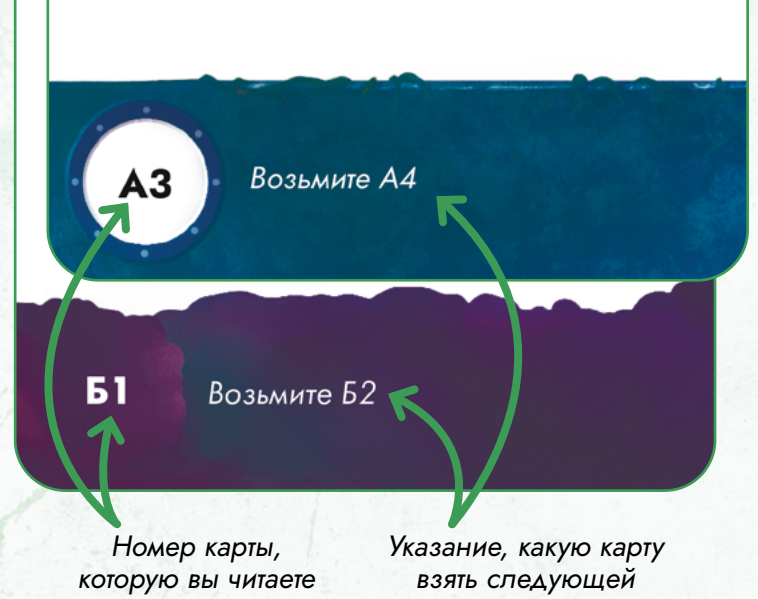
Когда вы зачитываете любую карту, она считается **текущей картой**. Главный герой сейчас в этой точке истории. Вы можете брать вспомогательные карты только с текущей карты. Если вы открыли продолжение истории, брать вспомогательные карты с предыдущих карт уже нельзя.

Примечание: некоторые вспомогательные карты могут восстановить время или дать предмет, который повлияет на сюжет в переломные моменты.

КОНЕЦ ИГРЫ

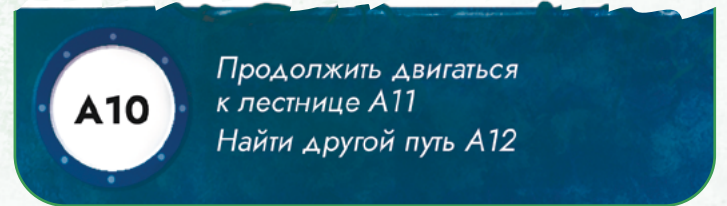
Игра заканчивается после того, как вы берёте по указанию ту или иную карту финала и зачитываете её. Карта финала опишет судьбу героя. Одни финалы явно лучше, чем другие. Если в конце игры главные герои остаются живы и целы, все игроки выигрывают.

После этого вы можете пройти игру ещё раз с той же или с новой колодой. Если финал вас не устраивает, можете сыграть с одной и той же колодой сколько угодно раз, пока не придёте к счастливому финалу.

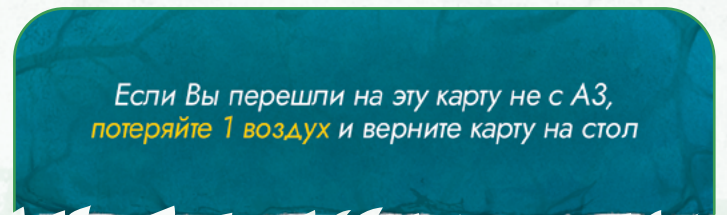


Номер карты, которую вы читаете

Указание, какую карту взять следующей



Пример развилки событий



Указание вверху вспомогательной карты

ЗАПАСЫ ВОЗДУХА И ТЕРПЕНИЯ

Тайные и явные силы влияют на судьбу героев. Будьте осторожны! Ваши шансы на успех отражают карты запаса.

Когда вы теряете 1 воздух или терпение, вы должны сдвинуть карту с портретом на одно значение вниз.

Если вы находите предмет, позволяющий восстановить воздух или терпение, то сдвиньте карту на одно значение вверх. Если вы дойдёте до конца запаса (то есть у вас не останется достаточно воздуха или терпения), игра закончится досрочно — возьмите указанную карту финала и зачитайте её. Старайтесь действовать осмысленно, оценивайте обстановку на развилках событий и пользуйтесь найденными предметами, которые восстанавливают запас.

