

ПАРАДОКС

ПРАВИЛА ИГРЫ

ПАРАДОКС ВСЕМОГУЩЕСТВА



Когда-то я был богом. Мои силы не знали границ, и я развлекал себя тем, что наводил на смертных ужас и трепет. Как-то раз одна из таких жертв, простая пастушка, чья овца по моей воле превратилась в ужасное чудовище, дерзнула заявить: «И это всё? Я-то думала, ты действительно всемогущий». — «Да как ты смеешь? — загремел я с небес. — Моим способностям нет предела!» — «Да? А можешь ли ты создать остров, с которого никто не может выбраться?» Вместо ответа я взмахнул руками — остров явился передо мной, и я самодовольно улыбнулся, но затем... Затем понял, что отсюда действительно никому не выбраться — даже мне...

Но теперь я здесь не один. Раз вы тут, значит, тоже стали жертвами парадоксов в своей реальности и тем самым подвергли риску стабильность мироустройства. За это вы были изгнаны сюда, в точку вне времени и пространства, которую невозможно покинуть. Впрочем, вы всё равно пытаетесь, и это наводит меня на новые мысли...

Может, если я помешаю вам выбраться, то моё предназначение как создателя этого острова будет исполнено? И тогда я сам смогу отсюда уйти? Борьба со мной бесполезна — я невидим, но незримо присутствую повсюду: в яростных волнах, каменных глыбах и терновых зарослях. И ради собственного освобождения я пойду на всё.



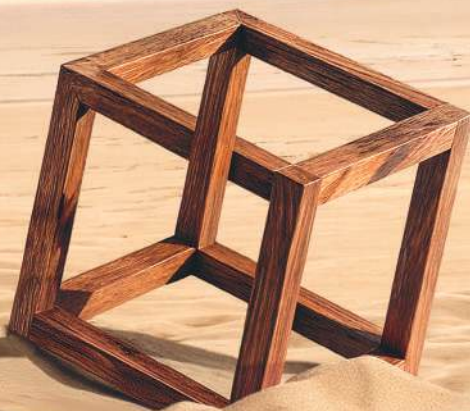
2–4
игрока



от 10
лет



60–90
минут



ОБ ИГРЕ

За пределами нашей реальности существует множество её альтернативных версий. В одной динозавры выжили и заменили людей, в другой персонаж из мифов стал реальным человеком, в третьей планету заселили только птицы — и так без конца. Из-за собственной насыщенности мультивселенная стала хрупкой, поэтому в ней возник закон сохранения устойчивости: если существо в любой из реальностей попадает в невозможную ситуацию, то тут же оказывается вне времени и пространства.

Однажды некий бог попытался воплотить в жизнь парадокс всемогущества и создал остров, с которого невозможно выбраться: с тех пор новые жертвы парадоксов стали переноситься именно сюда. Так в одном месте собрались существа из разных реальностей с разными судьбами. Каждый горел желанием вернуться домой и отчаянно искал пути побега...

В этой игре один из вас возьмёт на себя роль Парадокса всемогущества — создателя таинственного острова. Остальные будут играть за пленников этого острова. У каждого пленника есть личная миссия. Она связана с движением по острову, но подвох в том, что видит остров только Парадокс всемогущества. Остальные вынуждены исследовать окружение вслепую, воссоздавая расположение клеток игрового поля на своих планшетах. Победит игрок, который первым выполнит свою миссию.

СОСТАВ ИГРЫ:

▶ Ширма Парадокса всемогущества



▶ 6 планшетов персонажей



▶ 3 памятки



▶ 17 жетонов острова



▶ 6 рамок острова



▶ 12 жетонов силы
Парадокса
всемогущества



▶ 3 фигурки Парадокса
всемогущества



▶ 9 подставок
под фигурки

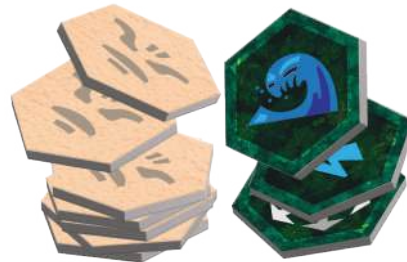


▶ Правила игры

▶ 3 маркера



▶ 10 жетонов аномалий



▶ 6 фигурок персонажей



▶ 30 фишек персонажей:
по 5 фишек для каждого из них



Инструкция по уходу за маркерами

- Перед началом партии встряхните маркеры, не снимая колпачки. Храните маркеры в коробке только с надетыми колпачками. Также рекомендуется надевать колпачки на маркеры, когда вы не используете их в ходе игры.
- Чтобы стиратели на маркерах прослужили дольше, используйте их только для небольших исправлений в ходе игры. В конце партии стирайте все пометки с планшетов сухим бумажным полотенцем. Подсохшие пометки рекомендуется стирать слегка влажной или, в сложных случаях, спиртовой салфеткой.

ПЛАНШЕТ ПЕРСОНАЖА



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ


Дальнейшие правила описывают подготовку и игру для 3–4 игроков. Игра вдвоём описана на стр. 19.

1 Решите, кто из игроков возьмёт на себя роль Парадокса всемогущества. Остальные становятся пленниками острова. Далее в правилах Парадокс всемогущества обозначен как **ПВ**, другие игроки как **пленники**. Если правила ссылаются на **игроков**, то это понятие включает в себя и ПВ, и пленников.

2 ПВ ставит перед собой **ширму** так, чтобы никто из пленников не мог за неё заглянуть. За ширмой ПВ складывает шестиугольный **океан** из 6 рамок острова (далее в правилах они обозначаются как **части океана**), а внутри раскладывает **17 жетонов острова** лицевой стороной вверх

так, как ему хочется, или случайным образом — это игровое поле, или **остров**. Жетоны должны целиком заполнить пространство внутри рамок, не оставляя пустот. Жетоны можно вращать перед выкладыванием. Каждый жетон состоит из **клеток** — далее в подготовке и в ходе игры вы будете взаимодействовать именно с ними.



3 ПВ перемешивает **10 жетонов аномалий** лицевой стороной вниз, берёт из них 5 случайных и раскладывает лицевой стороной вверх на каждую клетку аномалии с символом . Оставшиеся 5 жетонов аномалий он кладёт лицевой стороной вниз рядом со своей ширмой так, чтобы ему удобно было их брать и чтобы пленники могли их видеть. С их помощью вы будете отслеживать в ходе игры достижение миссии ПВ.



4 Затем ПВ берёт **12 жетонов силы**, перемешивает их и кладёт стопкой рядом с собой лицевой стороной вниз.



5 Далее ПВ берёт **3 свои фигурки: Волну, Глыбу и Куст**. Это его воплощения, с помощью которых он может мешать пленникам выполнять их миссии. ПВ вставляет фигурки в подставки и ставит их на поле:

- **Волну** на любую из шести частей океана, то есть на любую из шести рамок острова;
- **Глыбу** на клетку с любой аномалией поверх жетона аномалий, который ПВ положил на эту клетку;
- **Куст** на клетку с любым фруктом (см. список фруктов ниже). ПВ должен объявить, на каком фрукте находится Куст, и пленники могут отметить это в зоне заметок на своём планшете.



Фрукт является игровым термином, поэтому вишня, клубника и виноград — это, как ни парадоксально, тоже фрукты.



6 Теперь к игре готовятся пленники. Начиная с пленника справа от ПВ и далее против часовой стрелки, каждый выбирает себе планшет персонажа и берёт маркер. Новичкам рекомендуется выбрать Гемпеля, Тесея, Шредди или Фила. У Ахилла и Ан-деда более сложные миссии. Оставшиеся планшеты и маркеры уберите в коробку.


Совет: в этот момент вы можете по желанию представить друг другу своих персонажей — пленники зачитывают истории с оборота своих планшетов, ПВ — с обложки этих правил. Затем продолжите подготовку.

7 Каждый игрок берёт **фигурку и 5 фишек** с иконкой своего персонажа (см. список ниже). Игроки кладут свои фишки рядом с собой так, чтобы их видели остальные — далее в игре они также будут использоваться для отслеживания достижений миссий. Оставшиеся фигурки и фишки уберите в коробку.



8 Начиная с пленника справа от ПВ и далее снова против часовой стрелки, каждый по очереди отдаёт ПВ свою фигурку (предварительно вставьте её в подставку), при этом называя один фрукт из списка: **апельсин, банан, виноград, вишня, клубника, лайм, яблоко**.

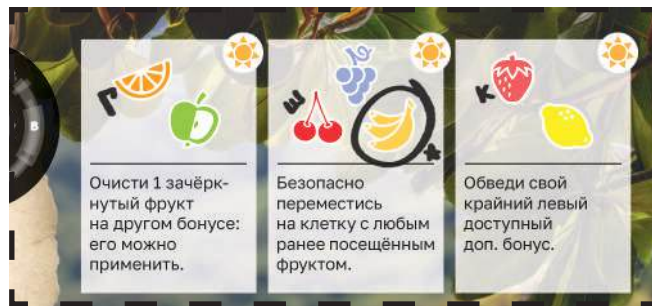
Вы ещё не готовы...
Продолжим на следующей странице

ГДЕ Я? 



Если названная пленником клетка с фруктом занята другой фигуркой, то пленник должен назвать другой фрукт. А если не занята, то ПВ ставит на неё фигурку этого пленника, затем берёт его планшет и втайне от других отмечает на карте острова точное местоположение этой клетки (см. иллюстрацию выше). Мы рекомендуем схематично зарисовать фрукт на клетке — это может сделать сам ПВ либо пленник. Затем ПВ возвращает планшет пленнику так, чтобы другие не увидели отмеченную клетку.

Пленник, получив планшет обратно, отмечает звёздочкой и обводит выбранный фрукт в верхней части своего планшета, где указаны бонусы фруктов. Звёздочка напоминает, что это **стартовый фрукт** пленника, а обводка — что бонус, указанный под этим фруктом, доступен для применения (с этим действием вы познакомитесь позже). Так продолжается, пока каждый пленник не выберет себе стартовый фрукт.



Рекомендуем вам также отмечать стартовые фрукты других игроков. Это можно делать в зоне для заметок или в области бонусов фруктов, как на иллюстрации: стартовый фрукт Гемпеля — апельсин, Тесея (владельца планшета) — банан, Шредди — вишня, а Куст стоит на клубнике.

9 Наконец, каждый пленник берёт себе одну **памятку**: с одной стороны изображены все жетоны, из которых состоит остров, с другой — находится краткое описание активации клеток. Лишние памятки уберите в коробку.

Если вы выбрали нового для себя персонажа, рекомендуем перед началом игры изучить его особенности в разделе на стр. 21.



6



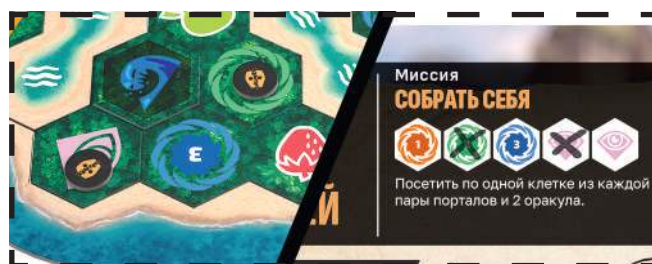
Ориентация игрового поля должна совпадать с ориентацией карты острова на планшетах пенников

ЦЕЛЬ ИГРЫ

У каждого игрока есть миссия, и победит тот, кто первым выполнит свою. Детальные пояснения к миссии каждого персонажа вы найдёте в разделе на стр. 21.

Миссии пленников указаны на их планшетах в виде изображений клеток острова и продублированы на внутренней стороне ширмы ПВ. Когда пленник в любой момент игры (это может случиться даже в чужой ход) посещает нужную клетку или выполняет нужное условие, он зачёркивает соответствующее изображение под названием своей миссии. Это означает, что клетка **засчитана в миссию**. Пленник отдаёт ПВ одну из своих фишек, и ПВ кладёт её на посещённую клетку, чтобы видеть, что она была засчитана. Засчитать её повторно нельзя. Зачеркнув все необходимые изображения, пленник побеждает.

*Я ЧУВСТВУЮ,
МОЁ СПАСЕНИЕ
БЛИЗКО!*



Например, Тесей уже посетил клетку с порталом 2 и одну клетку с оракулом. Он зачеркнул их символы, а ПВ отметил их на поле фишками Тесея.

Миссия ПВ указана на внутренней стороне его ширмы и связана с гибелью пленников. Каждый раз, когда кто-то из пленников погибает, ПВ берёт со стола рядом с ширмой свой жетон и кладёт перед собой за ширмой. После пятой гибели пленника ПВ побеждает.

Таким образом, по количеству фишек и жетонов на столе игроки могут понять, кто ближе к победе.

ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

«Парадокс» — игра не только приключенческая, но и дедуктивная. Она устроена так, что пленники не видят игрового поля: их фигурки по острову двигает ПВ и рассказывает, на какой клетке пленник оказался и что с ним происходит. Эту информацию слышат все пленники и могут использовать её в своих целях. Старайтесь вести записи о перемещениях фигурок по полю, как своих, так и чужих, — это можно делать в зоне для заметок вашего планшета. Если вы уверены в расположении какой-либо клетки на поле, то можете перенести её на карту острова. Чем быстрее вы поймёте, как выглядит остров, тем проще вам будет выполнить свою миссию.



Вы можете вести записи в удобном для себя виде: зарисовывать схематично рисунки с клеток (они намеренно упрощены), записывать их буквами либо другими обозначениями. На иллюстрации приведена пара возможных примеров.

В ходе игры также работают следующие принципы:

- **ПВ не может обманывать пленников** и всегда даёт им чёткую и честную обратную связь.
- **Пленникам нельзя смотреть планшеты друг друга и заглядывать за ширму ПВ.** Однако они могут в любой момент уточнить у ПВ, на какой клетке находится та или иная фигурка пленника, и ПВ отвечает честно. Информацию о местоположении своих фигурок — Куста, Глыбы и Волны — ПВ может, но не обязан раскрывать, если этого не требуют правила.

- **Для ПВ вся информация на планшетах пленников является открытой.** ПВ может спросить пленников об их количестве здоровья и энергии, о наличии у них фруктов и прочих вещах. Пленники должны ответить честно.
- **Подсказки и помощь друг другу остаются на усмотрение пленников.** Помните, что каждый играет сам за себя. Тем не менее, если игрок отвлекся и что-то пропустил, будет хорошо как минимум повторить для него информацию.

Вчера я встретил странного ворона

ХОД ИГРЫ

Игру начинает пленник слева от ПВ. Далее пленники ходят по очереди по часовой стрелке, ПВ всегда ходит последним. Так продолжается до победы одного из игроков. Далее подробно разобраны действия пленника, а действия ПВ описаны на стр. 15.

ДЕЙСТВИЯ ПЛЕННИКА

В свой ход пленник может выполнить до 2 действий. Действие в игре обозначается звездой ★.

Одно действие можно потратить, чтобы:

- **восстановить до двух энергий** ⚡⚡: очистите зачёркнутые символы энергии на своём планшете. Нельзя восстановить больше энергий, чем указано на планшете.
- **шагнуть** по острову со своей текущей клетки в любом из шести направлений, указанных на компасе. По умолчанию вы шагаете на соседнюю клетку и она активируется автоматически. Однако вы можете **потратить 1 энергию** ⚡, чтобы **шагнуть через клетку** или **шагнуть безопасно**. Шагнуть через клетку — значит шагнуть не на соседнюю, а на следующую в том же направлении клетку. Шагнуть безопасно — значит выбрать, активировать или нет первую посе-

щённую за это действие клетку после того, как ПВ её назовёт. Если вы хотите шагнуть и через клетку, и безопасно, то должны потратить 2 энергии. У движения по острову есть строгая последовательность этапов (см. далее «Движение по острову»).



А — Фил говорит: «Шагаю на юго-запад». Фил не тратит энергию, ПВ перемещает его фигурку на соседнюю клетку — портал 3, называет его и сразу активирует, так как движение было небезопасное.

Б — Фил говорит: «Шагаю через клетку на северо-восток безопасно». Фил тратит 2 энергии, ПВ перемещает его фигурку через одну клетку на узел Эшера, называет его и спрашивает, хочет ли Фил его активировать.

Также пленник может **применить бонус обведённого фрукта** в качестве свободного действия. Можно выполнить неограниченное количество свободных действий. Некоторые бонусы можно применять в чужой ход (см. «Бонусы фруктов» справа). Способность персонажа действует всегда.

Пленник, выполнивший свои действия, передаёт ход игроку слева.

Движение по острову

1 Пленник выбирает и называет ПВ направление движения: северо-запад (СЗ), северо-восток (СВ), восток (В), юго-восток (ЮВ), юго-запад (ЮЗ) или запад (З). Ориентируйтесь на компас сверху своего планшета.

2 Пленник решает, будет ли он тратить энергию, чтобы шагнуть через клетку и/или безопасно. Нельзя выполнить действие, требующее потратить энергию, если её не хватает. Он зачёркивает соответствующее количество символов на своём планшете.

3 Пленник заявляет ПВ своё действие в следующей формулировке: **«Шагаю в таком-то направлении на одну клетку/через клетку безопасно/небезопасно»**. Можно заявить действие в формулировке: **«Шагаю в таком-то направлении»** — и это будет означать, что пленник шагает на соседнюю клетку небезопасно.

4 ПВ двигает фигурку пленника на острове за своей ширмой согласно заявленному действию, после чего называет **клетку назначения**, на которой остановилась фигурка. Эта клетка считается **посещённой** пленником и на этом этапе может быть засчитана в миссию.

5 Если на клетке есть хотя бы одна фигурка, то происходит **встреча**. Если это встреча с фигуркой ПВ (Волна, Глыба или Куст), то может произойти **спугивание** или **взаимодействие** (см. «Встреча с фигурками» на стр. 18).

6 Наконец, если посещение было безопасным, то пленник решает, активировать клетку или нет. На неактивированной клетке фигурка пленника может стоять без послед-

ствий. Если посещение было небезопасным (обычным), то клетка активируется автоматически. Активация клеток описана на стр. 11–13.

Обратите внимание: после активации некоторых клеток (например, портала, узла Эшера, аномалий) фигурка пленника может оказаться на новой клетке назначения, которая тоже будет считаться посещённой.

Бонусы фруктов

У каждого пленника сверху планшета указаны три уникальных бонуса. Каждому бонусу соответствует 2 или 3 разных фрукта, чтобы у пленника была возможность применить его несколько раз за игру. При активации клетки с фруктом пленник **получает данный фрукт** — обводит его на своём планшете. Теперь ему доступен бонус этого фрукта. В начале игры у вас уже есть один обведённый фрукт — ваш стартовый.

Чтобы применить бонус, пленник должен зачеркнуть один обведённый фрукт. Теперь этот фрукт недоступен ему до конца игры, однако пленник может получить другие фрукты, которым соответствует этот же бонус.

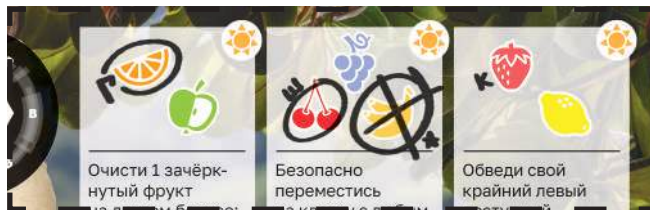
Обратите внимание, что у каждого бонуса есть символ солнца и полусолнца:



Бонус можно применить только в свой ход.



Бонус можно применить в свой или в чужой ход.



Например, стартовый фрукт Тесея — банан. В ходе игры Тесей также посетил клетки с апельсином и вишней — итого у него обведены 3 фрукта. В свой ход он зачёркивает банан, чтобы применить бонус и безопасно переместиться на клетку с апельсином. Чтобы снова применить этот же бонус, Тесею необходимо зачеркнуть вишню либо получить виноград.

АКТИВАЦИЯ КЛЕТОК

В этом разделе описаны все виды клеток острова и последствия их активации.

Фрукт



На острове 7 клеток с фруктами, которые не повторяются: апельсин, банан, виноград, вишня, клубника, лайм, яблоко. При активации пленник получает (обводит) фрукт посещённой клетки на своём планшете в области бонусов — теперь ему доступен бонус этого фрукта. Если этот фрукт уже был обведён или зачёркнут, то пленник ничего не делает.

Лагерь



На острове 2 клетки с лагерем, где пленник может набраться сил. Для удобства игроков они обозначены буквами А и Б. При активации пленник восстанавливает либо 2 здоровья, либо 2 энергии, либо 1 здоровье и 1 энергию.

Оракул



На острове две одинаковые клетки с оракулом. При активации пленник называет до двух направлений, а ПВ называет соседние с пленником клетки в этих направлениях.



Например, Шредди посетила клетку с оракулом безопасно и после того, как ПВ её назвал, решила активировать. Она называет ПВ направления: «Северо-восток и запад». ПВ отвечает: «На северо-востоке аномалия со стрелками и моим значком. На западе треугольное озеро».

Мираж



Миражи насылают жуткие видения, от которых пленники слабеют. Три клетки с миражами содержат разные видения — змей, зомби и НЛО. Это сделано для того, чтобы пленникам было удобнее опознавать их на жетонах на своих памятках. Называя клетку пленнику, ПВ должен указать, какое видение она содержит. При активации пленник теряет (зачёркивает) 1 здоровье.

Узел Эшера



На острове 3 разные клетки с узлами Эшера. Узел Эшера состоит из трёх стрелок, каждая перенаправляет пленника со стороны, откуда он пришёл, на новую клетку назначения с другой стороны этой стрелки. При активации ПВ двигает фигурку пленника строго по стрелке, не сообщая её направления, и называет клетку назначения. Она активируется автоматически. На этой клетке тоже может произойти встреча с фигурками (см. стр. 18).



Например, Тесей шагает с вишни небезопасно и попадает на узел Эшера. Клетка активируется автоматически, ПВ двигает фигурку Тесея по стрелке и добавляет: «Ты попал на оракула». Очень удачно — Тесей засчитывает эту клетку в свою миссию, затем она активируется.

Я ЗАПЛУТАЛ
В ТРЁХ ПАЛЬМАХ

МНЕ КАЗАЛОСЬ, ЧТО
Я ИДУ ВСЕГДА НА СЕВЕР,
А ВЫШЕЛ НА ЗАПАДНУЮ
ЧАСТЬ ОСТРОВА

Портал



На острове 3 разные пары порталов. Каждая пара отмечена своим цветом и цифрой, чтобы игрокам было удобнее их называть и отмечать на планшетах. Называя клетку пленнику, ПВ должен указать цвет и/или цифру портала. При активации ПВ сразу перемещает фигурку пленника на другой портал с той же цифрой, но не сообщает, где этот портал находится. Активации на этом портале уже не происходит (пленник не перемещается обратно). На этом портале тоже может произойти встреча с фигурками (см. стр. 18).



Например, Фил шагает на юго-запад небезопасно. ПВ перемещает его фигурку на соседнюю клетку и говорит: «Ты в портале 3, перемещаю тебя на другой портал 3». Больше ПВ ничего не сообщает Филу о его новом местонахождении.

Аномалия



На острове 5 клеток с аномалиями. ПВ всегда называет эффект аномалии, о которой заходит речь в ходе игры (например, при активации оракула, как на стр. 11). При активации применяется эффект данной аномалии:



Пленник, посетивший аномалию, теряет 1 здоровье.



Пленник, посетивший аномалию, теряет 1 энергию.



Пленник, посетивший аномалию, зачеркивает на своём планшете один обведённый фрукт на выбор ПВ.



ПВ сразу (вне очереди) выполняет 1 действие указанной фигуркой – Глыбой, Кустом или Волной – по общим правилам, если она стоит на поле (см. «Действия ПВ» на стр. 15).

Обратите внимание: при активации следующих четырёх аномалий на клетках назначения могут происходить встречи с фигурками (см. стр. 18). ПВ всегда называет клетку назначения и может её активировать по своему желанию.



ПВ перемещает пленника, посетившего аномалию, на клетку с фруктом по своему выбору.



ПВ перемещает пленника, посетившего аномалию, на любую клетку любого озера. ПВ называет форму этого озера (см. «Озеро» на следующей странице).



ПВ перемещает пленника, посетившего аномалию, на любую соседнюю клетку, называя направление.

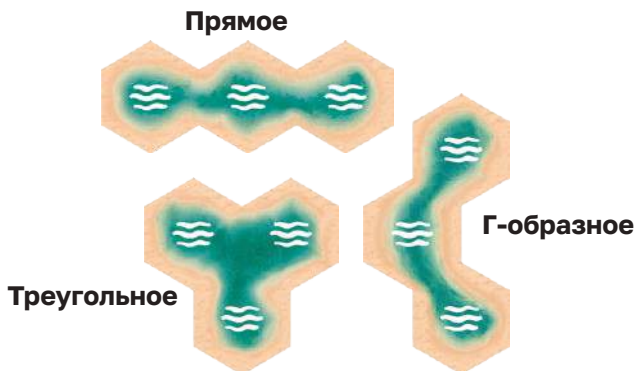


Эта аномалия работает как узел Эшера: она состоит из двух стрелок, каждая из которых перенаправляет пленника со стороны, откуда он пришёл, на одну из двух клеток. При активации ПВ перемещает пленника, посетившего аномалию, по стрелке на одну из двух клеток назначения по своему выбору, не называя направления стрелки.



Озеро

На острове три озера разной формы.



Каждое озеро состоит из трёх клеток. Когда пленник посещает любую из этих клеток, ПВ сообщает, что тот попал в озеро, и называет его форму. ПВ всегда называет форму того озера, о котором заходит речь в ходе игры (например, при активации оракула, как на стр. 11).

При активации озера ПВ сразу кладёт фигурку пленника на бок на ту же клетку, которую пленник посетил. Когда пленник хочет шагнуть и называет направление, то ПВ поднимает его фигурку и передвигает в указанном направлении с любой клетки этого озера на свой выбор.



Например, Тесей лежит в треугольном озере и в свой ход говорит: «Шагаю на северо-запад». ПВ может передвинуть Тесея либо на клетку с бананом, либо на клетку с узлом Эшера. Если бы Тесей шагнул в том же направлении, но через клетку, то у ПВ был бы выбор между лагерем А и аномалией с Кустом.

Обратите внимание: ПВ не может передвинуть пленника из озера в океан, если есть возможность передвинуть его на клетку острова. Также он не может двигать пленника из одной клетки озера в другую клетку того же озера, если фигурка лежала.

При безопасном посещении, если пленник не активирует клетку с озером, то его фигурка стоит на той же клетке, которую он посетил. Его следующее движение начнётся с этой же клетки. Пока **фигурка стоит в озере** и пока пленник шагает безопасно, он может посещать разные клетки озера. Однако если пленник шагнёт небезопасно с одной клетки озера и попадёт на другую, то ПВ положит его фигурку на бок и дальше действуют обычные правила активации озёр.



Например, первым действием Тесей шагнул с портала 2 на клетку озера безопасно – его фигурка стоит, озеро не активировано. Тесей заявляет второе действие: «Иду на северо-запад через клетку безопасно». ПВ двигает его фигурку через клетку озера и говорит: «Ты на аномалии с потерей здоровья, активируешь?» – «Конечно, нет», – отвечает Тесей.



ОКЕАН

Остров окружён океаном, состоящим из шести частей. Океан не является клеткой, но пленник может шагнуть в его направлении с клетки острова. Когда так происходит, ПВ сообщает пленнику, что тот в океане, а последствия зависят от того, есть ли в этой части океана фигурка Волны:

- **если Волна и пленник в одной части океана**, то при обычном посещении Волна ранит его: пленник теряет 1 здоровье (если это было последнее здоровье, то пленник погибает по правилам на стр. 18). Если посещение было безопасным, то пленник спугивает Волну (подробнее об этом в разделе «Встреча с другими фигурками» на стр. 18).
- **если Волны нет**, то ничего не происходит.

После этого, если пленник не погиб, ПВ перемещает фигурку пленника из океана на стартовый фрукт этого пленника. После этого пленник может продолжить свой ход, если у него остались действия.

Важно: если при этом пленник встречается на стартовом фрукте с Кустом, то Куст не может его ранить.



Например, Тесей шагает на юго-запад через клетку небезопасно и попадает в океан. В этой же части океана стоит фигурка Волны. ПВ сообщает ему: «Ты в океане с Волной, она тебя ранит». Тесей зачёркивает на своём планшете 1 здоровье. Затем ПВ спрашивает: «Напомни, какой у тебя стартовый фрукт?» — «Банан», — отвечает Тесей, и ПВ перемещает его фигурку на клетку с бананом.

ПРИМЕР ХОДА ПЛЕННИКА



Шредди начинает свой ход на клетке с лагерьем А. Первым действием она сообщает ПВ: «Я шагаю на юго-восток безопасно» — и зачёркивает одну энергию на своём планшете за безопасное движение. ПВ перемещает её фигурку на соседнюю клетку на юго-востоке и отвечает: «Ты на портале 2, перемещаешься?» Шредди решает рискнуть и соглашается. ПВ перемещает её фигурку на другую клетку с порталом 2: «Готово, какое твоё второе действие?» Шредди могла бы восстановить энергию, но больше хочет разведать остров и говорит: «Иду на запад». ПВ перемещает её фигурку и сообщает: «Ты на узле Эшера, шагала небезопасно, поэтому перемещаешься по стрелке». — «Стоп, — говорит Шредди, — у меня есть банан, я применяю бонус и не активирую узел Эшера». — «Хорошо», — отвечает ПВ и оставляет её фигурку на клетке с узлом Эшера. Шредди зачёркивает обведённый банан и передаёт ход Тесею.

ДАЖЕ ПАРАДОКСАЛЬНЫЕ
И ХАОТИЧНЫЕ СИЛЫ Я СМОГУ
ИСПОЛЬЗОВАТЬ В СВОИХ ЦЕЛЯХ

ДЕЙСТВИЯ ПВ

Чтобы помешать пленникам, Парадокс всемогущества пускает в ход остатки своих божественных сил — искажает законы острова, а сам превращается в опасные препятствия в виде терновых кустов, каменных глыб и гигантских волн.

Жетоны силы

В начале хода, перед выполнением действий, ПВ берёт 2 верхних жетона силы из стопки. Он выбирает один из них, а второй кладёт под низ стопки. ПВ вслух зачитывает текст с выбранного жетона — это определённое правило, которое будет действовать до начала следующего хода ПВ. Чтобы пленники не забыли о нём, ПВ может положить жетон на стол так, чтобы все его видели. В начале своего следующего хода ПВ убирает этот жетон под низ стопки и заменяет его другим, снова выбранным из двух.

Обратите внимание: если правило с жетона силы вступает в противоречие с основными правилами игры, со способностями, миссиями и/или бонусами фруктов персонажей, то жетон силы важнее и действует всегда.

Пояснения к некоторым жетонам силы вы можете найти на стр. 20.

Действия

В свой ход ПВ может выполнить **до 3 действий**, которые распределяет между тремя своими фигурками на поле — Кустом, Глыбой и Волной. Одной фигуркой можно действовать несколько раз за ход. Для фигурок ПВ действуют следующие общие правила:

- **Куст и Глыба могут активировать только порталы и узлы Эшера.** Для фигурок ПВ не существует понятий обычного и безопасного посещения, как для пленников. По всем клеткам острова они двигаются без последствий, но, попадая на порталы и узлы Эшера, могут, по выбору ПВ, перемещаться по обычным правилам активации.

- **Когда Куст или Глыба оказывается в океане в рамках хода любого игрока, текущее действие этой фигурки заканчивается.** ПВ снимает её с поля и **в конце хода этого игрока** ставит обратно: Куст — на любой фрукт без других фигурок, Глыбу — на любую аномалию без других фигурок (ПВ не называет этих клеток).

- **Для фигурок ПВ озёра считаются как бы одной клеткой.** Находясь в озере, фигурка ПВ может выйти из него на любую соседнюю с озером клетку.

- **Волна может находиться только в океане.** Жетон силы «Наводнение» даёт Волне возможность находиться в озере, однако по другим клеткам острова Волна перемещаться не может.

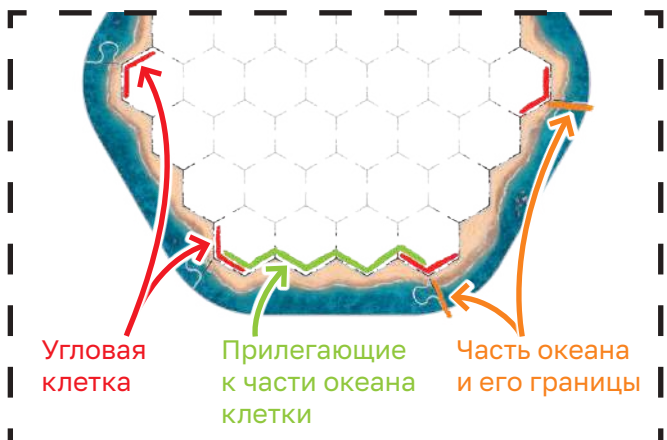
Действие Волны ★



За одно действие ПВ может:

- либо переместить фигурку Волны **на любую** другую часть океана,
- либо ранить одного пленника, чья фигурка стоит на клетке, прилегающей к части океана с Волной: этот пленник теряет 1 здоровье. До конца хода ПВ Волна не может ранить этого пленника повторно.

Океан состоит из шести частей, которые совпадают с шестью составными частями рамки игрового поля. К каждой части океана прилегают 4 клетки острова. Угловые клетки прилегают сразу к двум соседним частям океана.



Обратите внимание на особенности ранения пленников, находящихся в озере, клетки которого прилегают к океану:

- если фигурка пленника **стоит на клетке озера**, то Волна может ранить его только в том случае, если именно эта клетка с фигуркой прилегает к части океана с Волной;
- если фигурка пленника **лежит в озере**, то Волна может ранить его в том случае, если озеро любой клеткой прилегает к части океана с Волной.



Волна **может** ранить Шредди



Волна **не может** ранить Шредди

Пример действий Волны



ПВ видит, что Волна может ранить Гемпеля, так как он стоит на угловой клетке, прилегающей к части океана с Волной. Нельзя ранить Тесея, так как клетка с ним прилегает к другой части океана, и Шредди, так как клетка с ней вообще не прилегает к океану.



ПВ тратит первое действие, чтобы переместить Волну в другую часть океана – в ту, к которой прилегают клетки и с Тесеем, и с Гемпелем. Теперь ПВ может потратить второе действие, чтобы ранить одного из них. А если он захочет ранить обоих, на это придётся потратить оба оставшихся действия.

Действие Куста ★



За одно действие Куст может шагнуть на одну клетку и ранить пленников на этой клетке, если они там есть.

ПВ называет вслух направление и передвигает фигурку Куста на соседнюю клетку в этом направлении. Затем ПВ называет клетку назначения и все фигурки на ней. Если это клетка с порталом или узлом Эшера, ПВ вслух решает, активировать клетку или нет. При активации ПВ передвигает фигурку Куста по обычным правилам клетки и снова называет клетку назначения и все фигурки на ней.

Важно: Куст не может посещать одну и ту же клетку дважды в рамках одного хода*, включая клетку, с которой он начал движение.

Когда Куст встречается с пленником, то ранит его: этот пленник должен потерять 1 здоровье и 1 энергию. Если на клетке с Кустом несколько пленников, то Куст ранит каждого из них в рамках одного действия.

* Текст действия Куста на ширме ПВ следует читать так же, как в правилах: «в рамках одного хода».

Действие Глыбы ★



Действие Глыбы комплексное и состоит из движения и толкания в любой последовательности, но необходимо полностью выполнить что-то одно, прежде чем выполнять другое. При желании можно выполнить только движение или толкание.

Движение. ПВ называет вслух направление и передвигает фигурку Глыбы на соседнюю клетку в этом направлении. Затем ПВ называет клетку назначения и все фигурки на ней. Если это клетка с порталом или узлом Эшера, ПВ вслух решает, активировать клетку или нет. При активации ПВ передвигает фигурку Глыбы по обычным правилам клетки и снова называет клетку назначения и все фигурки на ней.

Важно: в отличие от Куста, Глыба может посещать клетки повторно.

Толкание. Глыба может толкнуть пленника, стоящего на соседней с ним клетке, строго на следующую клетку по прямой. При этом ПВ называет направление, в котором Глыба толкает пленника. Также он называет клетку назначения. Её активация остаётся на усмотрение ПВ.



Например, в этой ситуации Глыба может толкнуть Шредди на юго-запад, и она попадёт в озеро, при этом ПВ, если захочет, положит её фигурку на бок. Либо Глыба может толкнуть Тесея на восток, и он попадёт на клетку с миражом.

Обратите внимание на особенности толкания пленников, находящихся в озере:

- если фигурка пленника **стоит на клетке озера**, то толкнуть его можно строго с соседней клетки и только на следующую клетку по прямой через всё озеро;

- если фигурка пленника **лежит в озере**, то толкнуть его можно с любой клетки, соседней с озером, и только на следующую клетку по прямой через всё озеро.

Если и Глыба, и фигурка пленника находятся в одном озере, то Глыба не может толкнуть фигурку, так как для неё, как и для других фигурок ПВ, озеро является как бы одной клеткой.



Глыба **может толкнуть** Шредди, и она попадёт в океан



Глыба **может толкнуть** Шредди, и она попадёт в океан



Глыба **не может толкнуть** Шредди

ВСТРЕЧА С ФИГУРКАМИ

Когда на одной клетке оказывается несколько фигурок, это называется встречей.

Встреча с пленниками

ПВ называет пленника, с которым произошла встреча.



Встреча с фигурками ПВ

Если пленник встретился с фигуркой ПВ небезопасно:



- с Волной и Кустом — ПВ называет фигурку, она ранит пленника (Куст ранит на 1 здоровье и 1 энергию, Волна — на 1 здоровье);
- с Глыбой — ПВ называет фигурку.

Спугивание фигурок ПВ

Если пленник посетил клетку с фигуркой ПВ безопасно, то считается, что пленник спугнул её. ПВ называет фигурку и снимает её с поля, а пленник получает **дополнительное действие** ★ на этот ход. В конце его хода ПВ тайно возвращает фигурку на поле:

- Волну — на любую часть океана;
- Глыбу — на любую аномалию без других фигурок;
- Куст — на любой фрукт без других фигурок.

Обратите внимание:

- Если фигурка ПВ находится в озере, то встреча или спугивание происходят при посещении пленником **любой клетки** этого озера.
- В правилах вы можете встретить термин «взаимодействие». **Взаимодействием** считается ранение пленника фигуркой ПВ, а также толкание Глыбой и другие возможные ситуации, в которых фигурка ПВ оказывает влияние на фигурку пленника.

ГИБЕЛЬ И ВОЗРОЖДЕНИЕ ПЛЕННИКА





Когда пленник зачёркивает последний символ здоровья на своём планшете — неважно, в свой ход или в чужой, — он **погибает** и сразу сообщает об этом. ПВ берёт жетон аномалии со стола и кладёт перед собой, засчитывая гибель пленника в свою миссию.




Если пленник погиб в свой ход, то он возрождается сразу: называет лагерь А или Б, и ПВ ставит его фигурку на выбранный лагерь, называя другие фигурки на нём, если есть. Взаимодействия с этими фигурками не происходит. Затем пленник полностью восстанавливает своё здоровье и энергию (очищает все символы) и может продолжить свой ход, если у него остались действия.

Если гибель случилась в ход ПВ или другого пленника, то пленник возрождается в лагере по тем же правилам, но не сразу, а в конце этого хода. Если несколько пленников должны возродиться таким образом, то они делают это в порядке очередности хода, начиная с ближайшего слева к ПВ.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра немедленно завершается, как только один из игроков — пленник или ПВ — выполнил свою миссию. Этот игрок побеждает, и его персонаж возвращается в свою реальность:

-  **Ан-дед** вновь становится Пьером и начинает новую жизнь с мыслями о своей свободе и без злости на деда;
-  **Ахилл** оставляет карьеру чемпиона, предпочитая жить в спокойствии и безвестности;
-  **Гемпель** продолжает развивать фруктовые уголья и становится известен всему миру;
-  **Тесей** обретает своё настоящее тело и, смирившись с его брэнностью, начинает воспринимать свои путешествия ещё ярче;

-  **Фил** продолжает работу над историческими и философскими трудами, но признаёт, что невозможно знать абсолютно всё;
-  **Шредди** начинает самостоятельную жизнь без отца и неопределённостей;
-  **Парадокс всемогущества** вновь обретает божественную силу, но больше не использует её для самоутверждения.

Проигравшие становятся вечными пленниками острова.

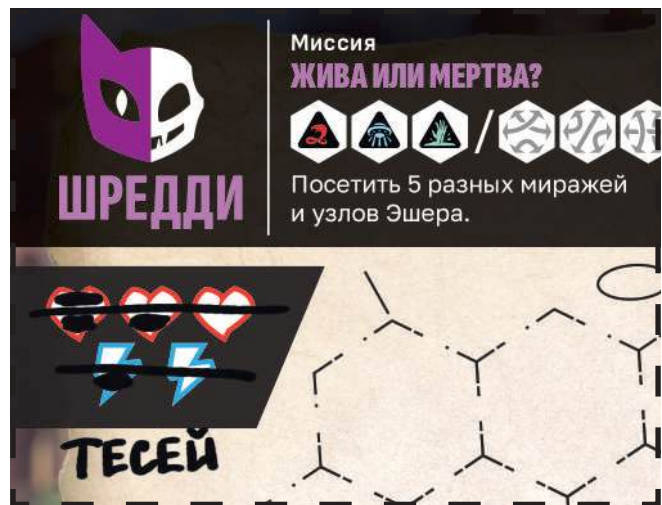
Обратите внимание: если несколько игроков выполнили свою миссию в один ход, то необходимо определить, кто засчитал клетку или условие в свою миссию раньше. Порядок этапов определён на стр. 9–10 в разделе «Движение по острову».

ИГРА ВДВОЁМ

У любого вмешательства в законы острова есть последствия... Попытки вернуться в свою реальность сыграли с пленниками злую шутку: одна личность расщепилась на два тела, и теперь ей нужно не просто покинуть остров, но и вновь стать одним целым...

При игре вдвоём тот, кто играет за пленников, берёт себе 1 планшет и 5 фишек персонажа, но сразу две фигурки. Одна из них должна совпадать с планшетом, другая может быть любой. У обеих фигурок будет одинаковое количество здоровья и энергии, соответствующее планшету, и одна на двоих миссия и способность.

Пленник проводит черту по символам здоровья и энергии, деля их пополам. Под шкалой энергии пленник пишет имя персонажа, которому принадлежит вторая фигурка, не совпадающая с планшетом. Теперь верхняя часть каждого символа «принадлежит» персонажу с планшета, а нижняя — второму персонажу, и пленник закрашивает или очищает их не целиком, а по половинке, как на иллюстрации.



Например, пленник выбрал для игры планшет Шредди и взял две фигурки — Шредди и Тесей. В ходе игры Шредди потратила 1 здоровье (закрашена верхняя половина первого символа), а Тесей — 2 здоровья и 1 энергию (закрашены нижние половины символов).

В подготовке пленник, как обычно, выбирает по одному стартовому фрукту по очереди для каждой фигурки, после чего ПВ отмечает на планшете расположение **первого из них**. На стол ПВ кладёт только 4 жетона аномалий лицевой стороной вниз, которые будет использовать для засчитывания гибели пленников в свою миссию. Пятый жетон уберите в коробку. В остальном правила подготовки не меняются.

Цель пленника — выполнить миссию, указанную на планшете, используя обе фигурки.

Цель ПВ — сделать так, чтобы фигурки пленника погибли суммарно 4 раза.

В свой ход пленник выполняет действия по обычным правилам за обе фигурки — сначала все действия за одну, потом все действия за другую, в любом порядке. Затем он передаёт ход ПВ, для него правила не меняются.

Способность персонажа и бонусы фруктов, указанные на планшете, действуют для обеих фигурок пленника, но каждый бонус по-прежнему можно применить только один раз: например, если одна фигурка применила бонус апельсина и зачеркнула фрукт, то другая фигурка уже не может применить бонус апельсина.

В остальном правила остаются прежними.

ПОЯСНЕНИЯ К ЖЕТОНАМ СИЛЫ ПВ

Водоросли

Движение Куста аналогично движению Фила при выполнении его способности (см. стр. 25). При встрече пленника с Кустом ПВ может зачеркнуть **любой** фрукт, даже необведённый.



Литофиты

Толкание Куста работает так же, как толкание Глыбы, а Глыба ранит и двигается по правилам Куста.



Наводнение

Пока Волна находится в озере, она может в рамках действия ранить пленника на любой клетке, соседней с этим озером. В дальнейшем, если в озеро с Волной шагнут пленники, то действуют обычные правила встречи или спугивания. После окончания действия жетона Волна остаётся в озере до тех пор, пока ПВ в свой ход не переместит её на любую часть океана за действие или пока её не спугнёт пленник.



Если в озере, куда переместилась Волна, находится пленник, то Волна ранит его по правилам встречи. Если в озере несколько пленников, то Волна ранит каждого из них.

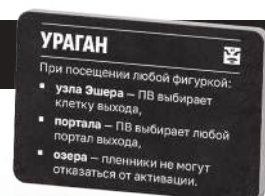
Плющ

Другими словами, Куст и Глыба могут перемещаться между клетками аномалий. При активации аномалии как портала выходом считается любая другая аномалия. После перемещения фигурка ПВ получает дополнительное движение (не действие!), чтобы выйти с портала выхода на любую соседнюю клетку.



Ураган

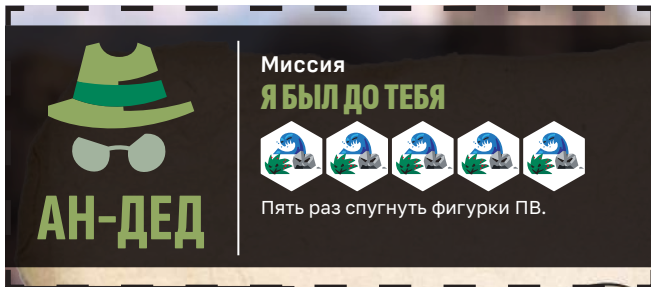
Правила работают при посещении **любой фигуркой** — и пленника, и ПВ. Под любым порталом подразумевается любой из пяти других порталов. При перемещении ПВ должен назвать его цифру и/или цвет.



МИССИИ И СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ

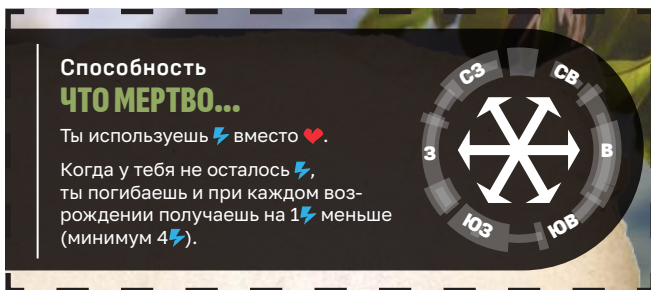
В игре 6 персонажей с уникальными миссиями и способностями. В этом разделе вы найдёте пояснения к ним.

АН-ДЕД



Миссия: спугнуть 5 раз фигурки ПВ.

Для этого нужно безопасно посетить клетку, где находится Куст или Глыба, либо безопасно шагнуть в часть океана, где находится Волна. Когда Ан-дед отдаёт свою фишку ПВ, тот кладёт её не на клетку, где произошло спугивание, а рядом с собой, там же, где держит собственные жетоны аномалий.



Способность: у Ан-деда 6 энергии, которая используется и как здоровье, и как энергия. Восстанавливая или теряя здоровье согласно правилам, Ан-дед зачёркивает или очищает соответствующее количество символов энергии.

Обратите внимание:

когда у Ан-деда остаётся 1 энергия, то её можно потратить только в качестве здоровья. То есть считается, что у Ан-деда осталось 1 здоровье и 0 энергии.



Зачёркивая последнюю энергию, Ан-дед погибает и возрождается по обычным правилам. Однако после каждого возрождения он восстанавливает на 1 энергию меньше. Так, после первого возрождения Ан-дед очищает на планшете только 5 энергий, после второго и всех последующих — только 4. Это новый максимум энергии, восстановить энергию свыше этого максимума нельзя.

При игре вдвоём обе фигурки начинают с энергиями, разделёнными пополам чертой. Способность работает для каждой фигурки отдельно.

Бонус винограда и клубники: при встрече двух фигурок ПВ между собой бонус тоже работает.





АХИЛЛ



Миссия БЕГИ, АХИЛЛ, БЕГИ

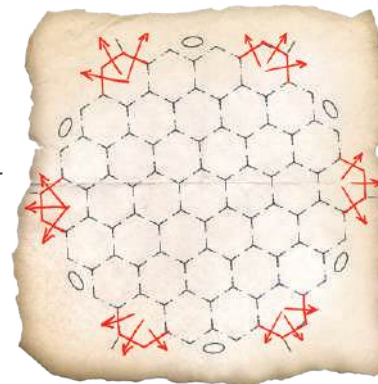


Шагнуть в океан с 5 разных угловых клеток.

Миссия: шагнуть в океан с 5 разных угловых клеток.

Игровое поле представляет собой шестиугольник, окружённый рамкой-океаном. Ахиллу для победы нужно посетить 5 из 6 угловых клеток и затем шагнуть с них в океан. Попав в океан, Ахилл возвращается на свой стартовый фрукт по обычным правилам (см. «Океан» в разделе на стр. 14). Если Ахилл шагает в океан из озера, где его фигурка лежала, и одна из клеток озера является угловой, то она засчитывается в миссию. Попав в океан с угловой клетки не в свой ход, Ахилл также засчитывает её.

Красным отмечены все клетки для миссии Ахилла и все стороны на этих клетках, откуда Ахилл попадёт в океан



Способность ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ

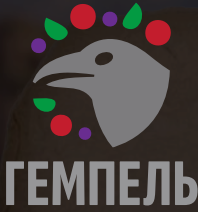
Спугнув фигурку ПВ, можешь вычеркнуть её символ и получить за это 2★ вместо обычного 1★.




Способность: спугнув любую фигурку ПВ, Ахилл может вычеркнуть её символ под своей способностью, чтобы получить 2 дополнительных действия на этот ход вместо одного. При следующем спугивании вычеркнутой фигурки эта способность уже не работает и Ахилл получает 1 дополнительное действие, как все.

ГЕМПЕЛЬ





Миссия
ВОРОНЫ – ЧЁРНЫЕ



Посетить
5 разных
фруктов
(помимо
стартового)


Миссия: посетить 5 разных фруктов, не считая стартового.

Всего в игре 7 фруктов. Если не учитывать стартового, то у Гемпеля на выбор остаётся 6 разных фруктов, 5 из которых он должен найти и посетить.

При игре вдвоём у пленника 2 стартовых фрукта, поскольку он играет за 2 фигурки, а значит, посетить нужно 5 оставшихся клеток с фруктами.

Способность
ФРУКТЫ – ЦВЕТНЫЕ

Посетив новый фрукт, нарисуй его в пустой ячейке с пальмой. Применив бонус, зачеркни пальму. При повторном посещении этого фрукта очисти пальму с ним. Пальм с одинаковыми фруктами быть не может.



Способность: бонусы Гемпеля не привязаны строго к фруктам – получая фрукт, Гемпель рисует или пишет его название в любую ячейку с пальмой на своём планшете. При использовании бонуса он зачёркивает символ пальмы. В дальнейшем, если Гемпель активирует клетку с ранее полученным, но уже использованным фруктом, он очищает символ пальмы той ячейки, в которую вписывал этот фрукт (после этого можно использовать бонус этого фрукта снова). В каждой ячейке должен быть один уникальный фрукт, без повторений. Когда правила игры требуют зачеркнуть или очистить фрукт, для Гемпеля это означает зачёркивание или очищение символа пальмы.

*Клубника
на пальмах?
Это место не перестаёт
удивлять*



ТЕСЕЙ



Миссия
СОБРАТЬ СЕБЯ

Посетить по одной клетке из каждой пары порталов и 2 оракула.

Миссия: посетить по одной клетке из каждой пары порталов и 2 оракула.

На острове 3 разные пары порталов. В миссию засчитывается только одна клетка из пары, которую Тесей посетил раньше другой.



Например, ранее Тесей уже посещал клетку с порталом 2 и засчитал этот портал в миссию. После этого он оказался на другой клетке портала 2 – её он уже не может засчитать.

Способность
РАЗОБРАТЬСЯ В СЕБЕ

Обведи крайний левый доступный доп. бонус, посетив клетку с другой фигурками. В свой ход можешь применить обведённый доп. бонус (зачеркнуть).

Способность: когда фигурка Тесея встречается с фигуркой другого игрока, то ПВ объявляет об этом и Тесей обводит на своём планшете под

способностью самый левый доступный (то есть не обведённый и не зачёркнутый) квадрат – это дополнительный бонус. В свой ход он может в качестве свободного действия зачеркнуть любые обведённые квадраты и применить указанные бонусы:

⚡ Восстанавливает 1 энергию.

♥ Восстанавливает 1 здоровье.

★ Получает дополнительное действие.

ФИЛ



Миссия
ТАК МНОГО ВОПРОСОВ

Посетить все 5 аномалий.

Миссия: посетить все 5 аномалий.

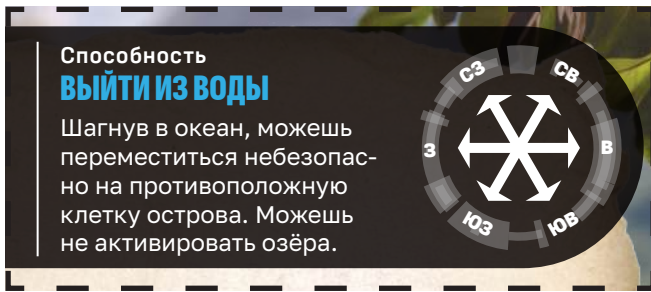
В каждой партии ПВ выкладывает на поле 5 разных аномалий. Филу для победы нужно посетить каждую аномалию.

Бонус лайма и вишни: применяя бонус, Фил называет фигурку ПВ. До начала следующего хода Фила, если фигурка ПВ должна взаимодействовать с фигуркой Фила (ранить его или толкать), она не может этого сделать.



Бонус винограда, яблока и клубники: ПВ называет все клетки в любом порядке в названном направлении, начиная от соседней с Филом клетки и заканчивая клеткой, прилегающей к океану.





Способность: шагнув в океан, Фил может по желанию не возвращаться на стартовый фрукт, а вместо этого **небезопасно** переместиться на клетку на другой стороне острова, противоположной его движению по прямой (см. иллюстрацию). Посетив озеро, Фил может по желанию не активировать его, даже если посещение было небезопасным.



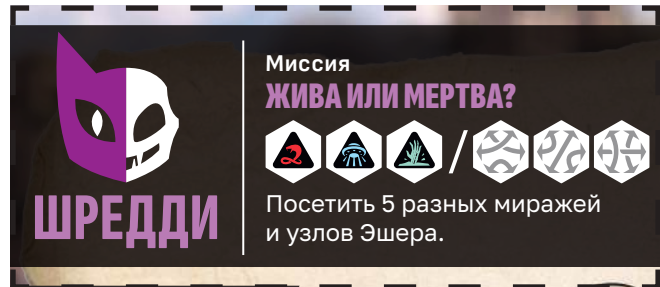
В этом примере Фил шагает в океан и, узнав об этом от ПВ, применяет свою способность. Рассмотрим все альтернативные реальности его решений:

→ если Фил шагнул на восток, то он перемещается на клетку с порталом 1 и портал активируется;

→ если Фил шагнул на юго-восток, то он перемещается на клетку с аномалией и она активируется;

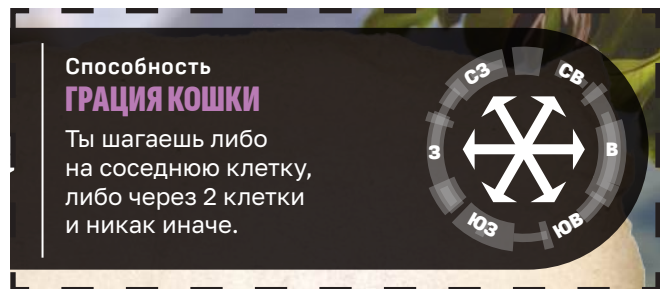
→ а если на юго-запад — то в озеро и его фигурка ляжет на бок, если только Фил не применит свою способность.

ШРЕДДИ

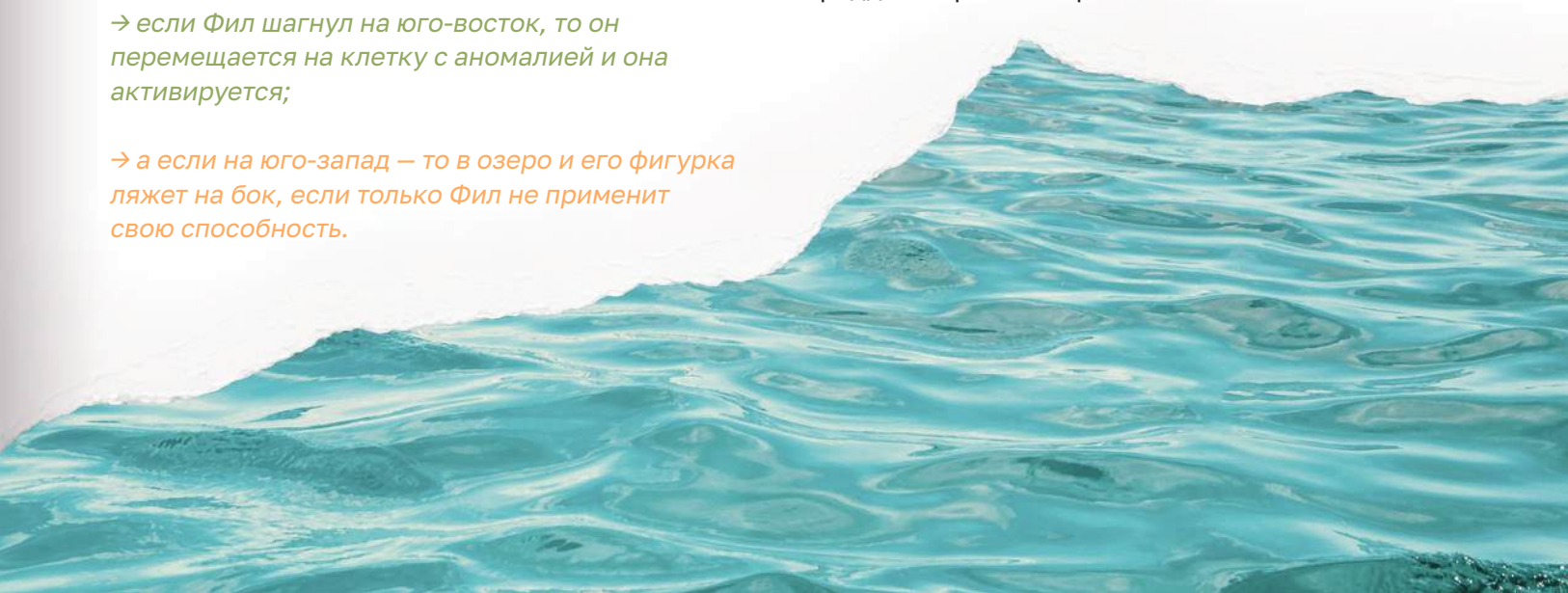


Миссия: посетить суммарно 5 миражей и/или узлов Эшера.

На острове 3 миража и 3 узла Эшера. Шредди нужно посетить любые 5 из этих 6 клеток. Шредди не всегда может знать, какой из трёх узлов Эшера она посетила, поэтому зачеркнуть может любой.



Способность: в свой ход Шредди может шагнуть либо на соседнюю клетку, либо через 2 клетки по прямой. В случае движения через 2 клетки посещённой считается только последняя (третья по счёту) клетка. Шредди не может шагнуть через клетку, как другие. Для безопасного движения (хоть на соседнюю клетку, хоть через 2 клетки) ей нужно тратить 1 энергию как и другим. Для небезопасного движения через 2 клетки Шредди не тратит энергию.












ПАРАДОКСЫ

В основе сеттинга игры лежат известные философские парадоксы. В историях персонажей они слегка искажены ради передачи идеи альтернативных реальностей и в угоду художественности. В этом разделе вы найдёте общеизвестные

названия и формулировки данных парадоксов. Вы можете вбить их в поисковик, чтобы найти исчерпывающие статьи о сути каждого парадокса.

Персонаж	Название и формулировка парадокса
 ПАРАДОКС ВСЕМОГУЩЕСТВА	Парадокс всемогущества, или парадокс камня: «Может ли всемогущий бог создать камень, который он сам не сможет поднять?»
 АН-ДЕД	Парадокс путешественника во времени, или парадокс убитого дедушки: «Я вернулся в прошлое и убил своего деда. Как я мог тогда родиться, чтобы это сделать?»
 АХИЛЛ	Парадокс Зенона, или Ахиллес и черепаха: «Медлительнейшее – когда оно бежит – никогда не будет догнано быстреешим. Ибо прежде, чем это может произойти, необходимо, чтобы преследователь прибыл в то место, откуда стартовал преследуемый; так что необходимо, чтобы более медленный всегда был несколько впереди».
 ГЕМПЕЛЬ	Парадокс Гемпеля, или парадокс воронов, демонстрирует, что индуктивная логика иногда вступает в противоречие с интуицией.
 ТЕСЕЙ	Парадокс Тесея, или корабль Тесея: «Если все составные части исходного объекта были заменены, остаётся ли объект тем же объектом?»
 ФИЛ	Проблема курицы и яйца: «Что было раньше – курица или яйцо?»
 ШРЕДДИ	Кот Шрёдингера: мысленный эксперимент, известный под этим названием, демонстрирует понятие квантовой суперпозиции.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Степан Опалев
Художник: Евгений Зубков
Развитие игры: Юрий Журавлёв
Продюсер: Владимир Грачёв
Арт-директор: Сергей Дулин
Дизайн и вёрстка: OWL Agency,
 Кристина Соозар
Выпускающий редактор: Анна Давыдова
Директор издательского департамента:
 Александр Киселев
Ведущие тестировщики: Елена Ворноскова,
 Матвей Чистяков, Луиза Кретова,
 Дана Кузнецова, Марина Кузнецова,
 Егор Бережков

Особая благодарность выражается Марине Ойен, Константину Титух, Юлии Бэнкер, Антону Осиненко, Татьяне Опалевой, Марии Опалевой, Кори Элкорну, Джону Колдеру, Киту Рексу, Дарлин Спинни, Итану Уоткинсу, Эрику Леджеру, Валентине Романовой, Антону Романову, Дагу Бейерсу, Эшвину Камату, Бо Джонсону, Эмануэлю Дж. Лизаме, Крейгу Хуберу, Кайлу Миллеру, Эмме Адамсон, Елене Згеря, Юлии Бейсовец, Яне Крылецкой, Людмиле Эрнст, членам PlaytestNW и Seattle Tabletop Game Designers, участникам Dice Tower West 2023 и многим другим.

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Валентин Матюша
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
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.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно

*У ПАРАДОКСА ВСЕМОГУЩЕСТВА
ТАК МНОГО ВОПЛОЩЕНИЙ...*

