

# АЛОЕ ВОССТАНИЕ™

Авторы игры: Джейми Стегмайер и Александр Шмидт  
Художники: Джеки Дэвис, Майлз Бенски и Джастин Вонг

*По мотивам саги Пирса Брауна*

Откройте для себя футуристическую вселенную «Алого восстания», основанную на серии книг Пирса Брауна об антиутопическом обществе, разделённом на 14 каст. Возглавьте одно из жаждущих власти братств и призовите под свои знамёна самых разных сторонников. Захотите ли вы разорвать цепи Сообщества или признаете главенство золотых?

## ОБ ИГРЕ

В начале игры в вашем распоряжении окажутся несколько случайных персонажей вселенной «Алого восстания». В ходе партии вы будете разыгрывать карты с руки и активировать персонажей, используя их способности, а также добавлять новых персонажей в руку. С каждым новым персонажем вы получаете особый бонус, связанный с той локацией, где вы его получили.

При выполнении определённых условий игра завершается. Подсчитайте своё итоговое число лавров, складывающееся из комбинации персонажей в вашей руке, лавров за запасы гелия-3, фишку правителя, положение на шкале флота и влияние.

## СОСТАВ ИГРЫ

60 фишек гелия-3 (красные самоцветы)



60 фишек влияния  
(по 10 фишек 6 разных цветов)



6 фишек флотов  
(по 1 фишке 6 разных цветов)



1 фишка первого игрока (полумесяц)



1 фишка правителя



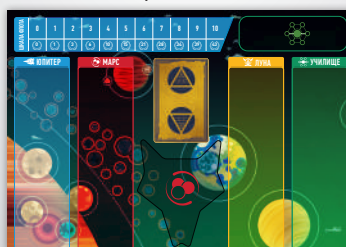
112 карт персонажей



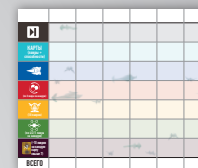
6 жетонов братств



1 игровое поле



1 блокнот для подсчёта лавров



1 кубик восстания



6 памяток игроков



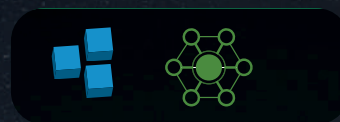
## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1** Расположите игровое поле на столе. Перемешайте колоду персонажей и разместите её на поле закрытую. Положите кубик восстания рядом с колодой.
- 2** Положите в каждую локацию (Юпитер, Марс, Луна и училище) по 2 карты персонажей из колоды в открытую. Кладите карты одну на другую так, чтобы видны были только ценность, имя и цвет закрытых карт (примечание: в любой момент игры участники могут смотреть персонажей в локациях).
- 3** Возьмите из колоды 5 карт – это ваша стартовая рука персонажей. Во время игры не показывайте свои карты в руке соперникам. Затем возьмите случайный жетон братства, а также памятку, фишки флота и влияния соответствующего цвета. После этого разложите остальные компоненты игры, как указано на рисунке ниже.

- 4** Поместите вашу фишку флота на деление 0 шкалы флота.
- 5** Сложите все фишки гелия-3 в общий запас на поле.
- 6** Рядом положите фишку правителя – она отмечает лидера Сообщества.
- 7** В начале игры в распоряжении вашего братства находятся 10 фишек влияния в личном запасе (в ходе игры вы будете стремиться разместить их в училище).

• При игре вдвоём положите в училище 3 фишки влияния братства, не участвующего в этой партии. Это нужно, чтобы в игре появилось нейтральное братство и борьба за власть обострилась.

- 8** Если вы выбрали братство Аполлона (жёлтое), возьмите фишку первого игрока. Иначе выберите первого игрока случайным образом – он получает эту фишку и делает первый ход в игре. Эта фишка остаётся у обладателя до конца игры.



**ПРИМЕЧАНИЕ ДЖЕЙМИ:** «Алое восстание» – одна из моих самых любимых серий книг. Много лет назад я связался с её автором, Пирсом Брауном, чтобы выразить свой интерес в получении прав на издание настольной игры по мотивам саги. Тогда этого сделать не удалось, но в течение нескольких лет мы предпринимали новые попытки, терпя неудачи при разработке игры и соглашаясь на связанные с этим компромиссы, пока однажды не наступило озарение во время партии с Алексом в «Волшебные королевства» у меня дома. Затем нас с Алексом ждало много совместной работы, тестирований игры с помощниками нашего издательства и общения с Пирсом и его командой. Наконец моя мечта стала реальностью, и я невероятно рад поделиться этой игрой с вами.

## ХОД ИГРЫ

В свой ход вам доступно одно из двух действий: «Приказ» или «Разведка». Выполняя их, вы сможете применить способности персонажей и получить бонусы, описанные далее.

### ПРИКАЗ:

Сперва выберите карту в руке и АКТИВИРУЙТЕ её в любой локации, положив в открытую так, чтобы были видны только имя, цвет и ценность предыдущей верхней карты в этой локации. Примените, если возможно, активируемую способность (🗑️) разыгранного персонажа. Если способность подразумевает необязательное действие (например, «Можете получить...»), выполняйте его по своему усмотрению.

### АКТИВИРУЙТЕ В ЛОКАЦИИ



Затем, чтобы завершить действие «Приказ», сделайте одно из двух:

- Возьмите верхнюю карту из локации, в которой вы не активировали карты на этом ходу, и получите бонус этой локации.
- Возьмите верхнюю карту колоды персонажей, затем бросьте кубик восстания и получите выпавший бонус.

### ПРИМЕЧАНИЯ

- Если не указано иное, бонусы за выполнение действий «Приказ» и «Разведка» применяются, когда вы выполняете эти действия. Вы не получаете бонус локации, если карта достается вам другим способом (например, если текст карты гласит: «Возьмите верхнюю карту с Луны»).
- Активируемые способности некоторых карт требуют от вас «завершить ход». Это означает, что вы не можете продолжить ход и получить как верхнюю карту из локации или колоды, так и соответствующий бонус.
- Активируемые способности некоторых карт могут переместить активированную вами карту в другую локацию. В этом случае по-прежнему считайте, что карта была активирована в исходной локации.

### РАЗВЕДКА:

Откройте верхнюю карту колоды персонажей и положите её (не активируя) в любую локацию так, чтобы были видны только имя, цвет и ценность предыдущей верхней карты в этой локации. Получите бонус этой локации. *Обычно игрок выбирает это действие, если его полностью устраивают карты в руке.*

### ПОЛОЖИТЕ В ЛОКАЦИЮ



В игре есть 4 локации: Юпитер, Марс, Луна и училище. Колода не считается локацией.

В любой момент игры вы можете просмотреть все карты в локациях, не нарушая порядка, в котором они лежат.

Игроки совершают действия поочерёдно по часовой стрелке, пока не будут выполнены условия окончания игры. Партия завершается не мгновенно, а только когда все игроки сделают одинаковое количество ходов и Аполлон (если участвует) выполнит свой бонусный ход. После этого начинается подведение итогов.

- Активируемые способности некоторых карт ссылаются на «другую локацию», подразумевая любую локацию, кроме той, где вы активировали эту карту.
- Активируемые способности некоторых карт могут потребовать от вас активировать другую карту. Активируйте ту карту как обычно, положив в открытую в любую локацию, и примените её активируемую способность (если есть). Этим вы завершаете активацию. Заключительный этап действия «Приказ» можно выполнить только один раз.
- Если применить активируемую способность карты невозможно, вы всё равно можете активировать карту, игнорируя способность.
- Если эффекты карт требуют от вас переместить или положить карту, то они не считаются активациями.
- 0 считается чётным числом (для тех карт, которые учитывают чётные/нечётные значения ценности).
- Активируемые способности, связанные с обменом ресурсами, можно выполнить только раз в ход (например, «спонсор» и «биржевой брокер»).

### ЕСЛИ ЧТО-ТО ЗАКОНЧИЛОСЬ

Хотя эти ситуации маловероятны, вот решение возможных игровых обстоятельств:

**ЗАКОНЧИЛАСЬ КОЛОДА:** если в колоде не осталось карт, вы больше не можете брать из неё карты или взаимодействовать с ней.

**ПУСТАЯ РУКА:** если у вас в руке не осталось карт, вы всё равно можете выполнить действие «Приказ» или «Разведка» в свой ход. В случае «Приказа», пропустите ту часть действия, в которой вы должны активировать карту (поскольку для этого у вас нет карт).

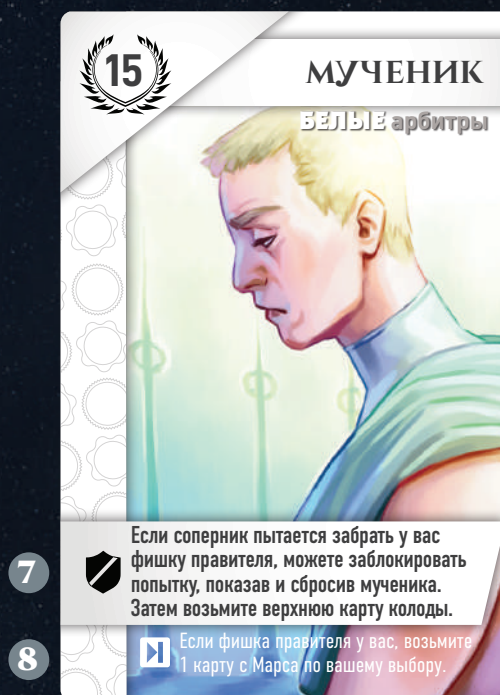
# СТРУКТУРА КАРТЫ ПЕРСОНАЖА

- 1 **Имя.**
- 2 **Цвет.** Цвет относится и к касте конкретного персонажа («алый»), и к фону карты («алая»). С точки зрения игры это одно и то же.
- 3 **Ценность** (количество лавров в конце игры).
- 4 **Персонажи, которые сочетаются** (обведены) и не сочетаются (X) вместе с этим персонажем. Это визуальное обозначение текста, указанного на карте ниже.
- 5 **Активируемая способность** (👤).
- 6 **Бонусы и лавры в конце игры** (🏆). Если карта ссылается на цвета или определённых персонажей (например, «если с алым», «если без синих», «за каждого золотого»), речь идёт об остальных картах у вас в руке.
- 7 **Блокировка** (🛡️). Вы можете (но не обязаны) заблокировать попытку соперника произвести какое-либо действие против вас, если покажете эту карту.
- 8 **Способность в конце игры** (📄).



Цвет карты персонажа соответствует его касте.

**СБРОСИТЬ** карту означает убрать её из игры (временно), положив рядом с полем на соответствующее место (в открытую, не скрывая от соперников). Сброшенные карты лежат в произвольном порядке.



**ПОКАЗАТЬ** карту означает продемонстрировать её всем соперникам. Если не указано иное, карта остаётся у вас в руке.



## БОНУСЫ ЛОКАЦИЙ

После того как вы возьмёте карту из одной из 4 локаций в результате выполнения действия «Приказ» (либо положите карту из колоды в локацию в результате выполнения действия «Разведка»), вы также должны получить бонус локации (если возможно):

**ЮПИТЕР:** продвиньтесь на 1 деление по шкале флота.

*Если вы достигли конца шкалы, в дальнейшем ваша фишка не продвигается.*

В тексте карт персонажей встречается фраза «продвиньтесь по шкале флота». Она означает то же самое и использована для лаконичности.

**МАРС:** получите 1 фишку гелия-3. *Гелий-3 считается неограниченным ресурсом. Если общий запас опустел, используйте подходящую замену.*

**ЛУНА:** получите (или сохраните) фишку правителя. *Это позволяет вам использовать бонус своего братства.*

**УЧИЛИЩЕ:** добавьте 1 из своих фишек влияния в эту локацию. *Если ваше влияние в училище уже составляет 10, вы не можете добавить ещё.*

В тексте карт персонажей встречается фраза «добавьте 1 влияние в училище». Она означает то же самое и использована для лаконичности.

**КОЛОДА:** колода не считается локацией, однако если при выполнении действия «Приказ» вы решаете взять карту из колоды, а не из одной из 4 локаций, то должны бросить кубик восстания и получить обязательный бонус, выпавший на нём. На эти бонусы распространяются обычные правила (см. выше).

## ЖЕТОНЫ БРАТСТВ И ФИШКА ПРАВИТЕЛЯ



У каждого братства есть особое свойство, которое срабатывает всякий раз, когда вы получаете (или сохраняете) фишку правителя. Это происходит, если вы берёте карту с Луны, применяете способность карты, которая позволяет получить фишку правителя, либо получаете соответствующий бонус на кубике восстания. Сперва получите фишку правителя, затем примените свойство братства. Свойства братств обязательны, вы не можете отказаться от их применения.

**АПОЛЛОН**

Первый и последний ход делаете вы. Кроме того, каждый раз, получив (или сохранив) фишку правителя, открывайте и кладите (не активируя) верхнюю карту колоды в любую локацию.

**ЦЕРЕРА**

В начале игры у вас +1 карта. Каждый раз, получив (или сохранив) фишку правителя, сбрасывайте любую карту из локации по вашему выбору. В конце игры (до подсчёта лаверов) сбросьте карту с руки.

**ДИАНА**

Каждый раз, получив (или сохранив) фишку правителя, добавляйте 1 фишку влияния в училище.

**ЮПИТЕР**

Каждый раз, получив (или сохранив) фишку правителя, продвигайтесь на 1 деление по шкале флота.

**МАРС**

Каждый раз, получив (или сохранив) фишку правителя, получайте 1 гелий-3.

**МИНЕРВА**

Каждый раз, получив (или сохранив) фишку правителя, бросайте кубик восстания и получайте выпавший бонус. Если выпала фишка правителя, выберите любой другой бонус кубика.

## БОНУСЫ КУБИКА ВОССТАНИЯ



Сбросьте верхнюю карту из локации по вашему выбору.



Откройте верхнюю карту колоды и положите её (не активируя) в любую локацию.



Получите (или сохраните) фишку правителя.



Получите 1 фишку гелия-3.



Продвиньтесь на 1 деление по шкале флота.



Добавьте в училище 1 фишку влияния.

# ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ЛАВРОВ

Игра завершается, если каждое из 3 указанных далее условий выполнено игроками (в любой комбинации) ИЛИ любые 2 из этих условий выполнены одним и тем же игроком:



В запасе у игрока не менее 7 фишек гелия-3.



Влияние игрока в училище не менее 7.

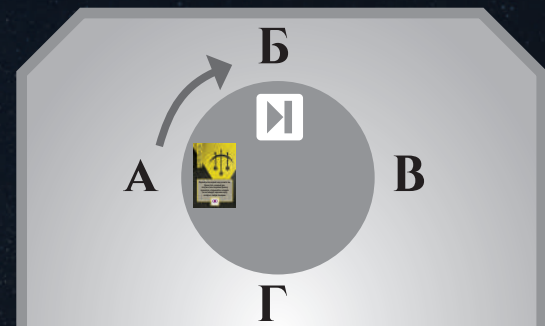


Положение игрока на шкале флота не менее 7.

Игроки завершают свои ходы так, чтобы у всех было равное количество ходов в партии. Если Аполлон участвует в игре, он делает последний (дополнительный) ход.

Используйте блокнот для подсчёта лавров, чтобы определить свой финальный результат, соблюдая следующий порядок:

**П СПОСОБНОСТИ «В КОНЦЕ ИГРЫ» (П).** Начиная с первого игрока, примените в любом порядке все способности ваших персонажей в руке, срабатывающие в конце игры. Затем то же самое делает игрок слева и так далее по часовой стрелке, пока все игроки не применят эти способности. Такие способности присутствуют на картах различных цветов, однако обратите внимание, что на серых картах они одинаковые; аналогично на оранжевых.



Пример: играя вчетвером, А, Б, В и Г сидят в таком порядке по часовой стрелке. А играет за Аполлона, поэтому он был первым игроком. Б выполнил условие, приводящее к завершению игры, поэтому В и Г делают по одному ходу каждый. Затем, используя свойство своего братства, Аполлон (А) делает последний ход в игре.



## «МОЖЕТЕ ДАТЬ ЭТОЙ КАРТЕ ИМЯ НУЖНОГО ПЕРСОНАЖА».

Эта способность позволяет вам «заменить» имя оранжевого персонажа именем другого персонажа. Например, если одна из ваших карт приносит лавры вместе с «Дэрроу», но его у вас нет, то вы можете

переименовать оранжевого персонажа в «Дэрроу», чтобы получить лавры. Изменить можно только имя, все остальные особенности оранжевой карты остаются прежними (т. е. вы не можете скопировать ценность и способность «Дэрроу»). Несколько карт с одинаковым именем не дадут вам больше лавров за персонажа с этим именем.

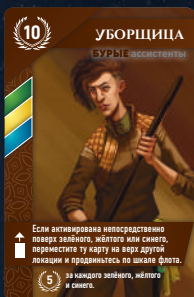


## «МОЖЕТЕ СЧИТАТЬ ЭТОГО ПЕРСОНАЖА КАРТОЙ ЛЮБОГО ЦВЕТА (ВДОБАВОК К СЕРОМУ)».

Эта способность позволяет считать каждую серую карту картой дополнительного цвета (т. е. получать больше лавров, если какой-либо карте требуется другой цвет).

П									
КАРТЫ (Игры и способности)									
ВСЕГО									

**КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ (ЦЕННОСТЬ И БОНУСЫ В КОНЦЕ ИГРЫ).** Сложите значения ценностей (верхний левый угол) каждой карты, оставшейся в руке, а также учтите бонусы и штрафы, которые начисляются в конце игры (внизу).

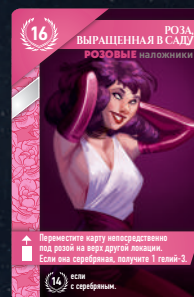


## «ЗА КАЖДОГО»

Получите или потеряйте лавры за каждую карту указанного типа в руке.

Пример: если карта приносит «5 лавров за каждого зелёного,

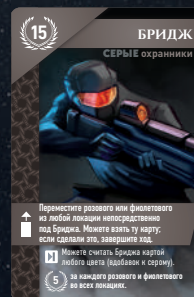
жёлтого и синего» и у вас 2 зелёных, нет жёлтых и 1 синий, то всего вы получите 15 лавров.



## «ЕСЛИ С»/ «ЕСЛИ БЕЗ»

Получите или потеряйте лавры, если у вас в руке присутствуют либо отсутствуют карты определённого типа или конкретных персонажей. Это условие использует

только факт наличия или отсутствия определённых карт, а не их количество. Пример: при условии: «14 лавров, если с серебряным», вы получите только 14 лавров, даже если у вас несколько серебряных.



## «ЗА КАЖДОГО [ЦВЕТ] ВО ВСЕХ ЛОКАЦИЯХ»

В отличие от большинства карт, дающих бонусы в конце игры, эти учитывают карты, оставшиеся в локациях на поле, а не у вас в руке.



## «СБРОШЕННЫЕ КАРТЫ»

Некоторые карты приносят бонусы в конце игры за карты, сброшенные в ходе партии. Не имеет значения,

кто из игроков сбросил эти карты.

**ШКАЛА ФЛОТА:** получите лавры согласно вашему положению на шкале флота (от 0 до 43 лавров).

ШКАЛА ФЛОТА	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	0	1	3	6	10	15	21	28	34	39	43

**ГЕЛИЙ-3:** получите по 3 лавра за каждую фишку гелия-3 у вас.



**ПРАВИТЕЛЬ:** получите 10 лавров, если фишка правителя у вас.



**ВЛИЯНИЕ:** игрок(и) с наибольшим влиянием в училище получает(-ют) по 4 лавра за каждую свою фишку влияния там. Игрок(и) со вторым результатом в училище получает(-ют) по 2 лавра за фишку влияния. Все прочие игроки получают по 1 лавру за фишку влияния.

- Помните, что при игре вдвоём в училище изначально лежат 3 фишки влияния нейтрального игрока. Подсчитывая итоговый результат, вы будете сравнивать своё влияние с этими 3 фишками, как если бы их добавило третье братство.

**ЛИШНИЕ КАРТЫ:** за каждую карту в руке, начиная с 8-й, потеряйте по 10 лавров. К этому моменту вы уже подсчитали все возможные лавры, которые принесли эти карты, – эти лавры не пропадают. Этот штраф отражает сложности при управлении многочисленным братством – он нужен, чтобы игроки старались лучше комбинировать карты, а не накапливать их.

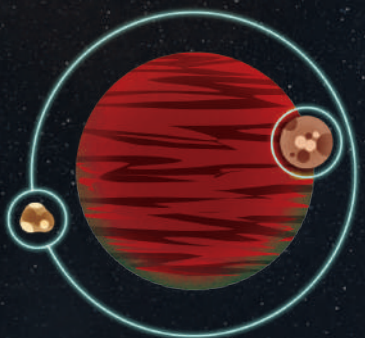
Пример: у Димы и Маши по 10 фишек влияния в училище. У Васи их 5, а у Лёвы – 2. Дима и Маша получают по 40 лавров, Вася – 10, а Лёва – всего 2 лавра.

Дима: 10 x 4 = 40  
 Маша: 10 x 4 = 40  
 Вася: 5 x 2 = 10  
 Лёва: 2 x 1 = 2

Пример: если у вас 9 карт в руке, вы потеряете 10 лавров за 8-ю и 10 лавров за 9-ю карты.



Побеждает игрок с наибольшим результатом! Отличным считается результат в 300 и более лавров. Если ничья за первое место, то побеждает претендент, у которого есть фишка правителя. Если ни у кого из претендентов нет фишки правителя, они разделяют победу.





Это пирамида социального устройства антиутопического мира «Алого восстания», где всё общество поделено на касты 14 цветов. Это своеобразная аллегория расовой борьбы прошлого и настоящего, ведущейся в нашем мире. «Алое восстание» — это сага-предостережение о том, что может произойти, если судить людей по цвету кожи, а не по тому, что они из себя представляют.

### **ХОТИТЕ ПОСМОТРЕТЬ ОБУЧАЮЩЕЕ ВИДЕО?**

Посетите [stonemaiergames.com/games/red-rising/videos](http://stonemaiergames.com/games/red-rising/videos)

### **НУЖНЫ ПРАВИЛА НА ДРУГОМ ЯЗЫКЕ?**

Скачайте правила и руководства на множестве иностранных языков на [stonemaiergames.com/games/red-rising/rules](http://stonemaiergames.com/games/red-rising/rules)

### **ЕСТЬ ВОПРОС ПО ИГРЕ ИЛИ ХОЧЕТСЯ ПОДЕЛИТЬСЯ ВПЕЧАТЛЕНИЯМИ?**

Опубликуйте их в официальной группе игры Red Rising Board Game на Facebook или расскажите о ней на BoardGameGeek.

### **НУЖНЫ КОМПОНЕНТЫ НА ЗАМЕНУ?**

Сделайте запрос на <https://www.lavkaigr.ru/games/trouble>

### **ХОТИТЕ ИССЛЕДОВАТЬ МИР «АЛОГО ВОССТАНИЯ»?**

Посетите сайт Пирса Брауна [piercebrownbooks.com](http://piercebrownbooks.com). Авторы игры очень рекомендуют эту пополняющуюся серию книг.



STONEMAIER  
GAMES



LAVKA  
GAMES

### **РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ ПОДГОТОВЛЕНА КОМПАНИЕЙ «ЛАВКА ГЕЙМЗ».**

Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Денису Карпенко, Лайле Сатириной, Ксении Ивановой, Максиму Книшевицкому, Дарье Акамсиной, Андрею Королёву, Роману Дженбазу, Юлии Становой, Георгию Куракину и Татьяне Леонтьевой за помощь в подготовке русского издания.