

УЛЬТИМАТУМ СИНДИКАТА



Мир изменился: стремление к бесконечному совершенствованию себя стало выше человечности, а казавшиеся ранее невозможными киборгизация и выращивание клонов – теперь обыденность. Разобщенное человечество утратило государственность. Настали темные времена. Оставшиеся на карте мира города-корпорации постепенно поглощает Мировой Синдикат, в руках которого сосредоточена вся власть.

В одном из таких городов – Гелиосе – скончался глава корпорации «HeadStar». В борьбу за наследство старика вступили двое: его дочь Стелла и преемник Рой. Синдикат, в свою очередь, выдвинул ультиматум: если в течение суток Гелиос не будет подчинен ни одному из соперников, город будет поглощен, а претенденты лишатся всего, что имеют.

Рой и Стелла уже наняли лучших бойцов и, вооружившись ресурсами раздробленной корпорации, начинают устанавливать свои порядки. Оба знают: один город – один лидер и всего 24 часа.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Соберите игровое поле (как показано на рисунке ниже) и положите его в центр стола.
- Разложите карточки на 5 разных стопок, отсортировав их по оборотам. Перемешайте каждую стопку отдельно и разместите рядом с соответствующими районами (📍) поля, как показано на рисунке ниже.
- Перед первой игрой приклейте наклейки на фишки обоих цветов, как показано на рисунке на стр. 3.
- Каждый игрок берет планшет, фишки одного из цветов и размещает их на соответствующих ячейках планшета.
- Найдите среди карточек Боссов две с одинаковыми способностями, верните 5 оставшихся в коробку. Каждый игрок берет одну из двух карточек и размещает ее рядом со своим планшетом лицевой стороной вверх (подробнее см. на стр. 6).
- Разместите счетчик времени и жетоны контроля рядом с игровым полем.
- Первым игроком станет тот, кто последним смотрел фильм «Бегущий по лезвию».

7 карточек
со способностями Боссов

25 карточек районов
(по 5 для каждого)



Игровое поле
(состоит из 6 частей)

- **Стелла**, с детства привыкшая к роскоши и власти, никому не позволит низвергнуть себя. Она слишком хорошо знает, что опустившийся на дно уже не поднимется обратно.

- **Рой**, пройдя путь от низших чинов, он постепенно завоевывал доверие отца Стеллы и убедил старика передать правление ему. Теперь, когда корпорация лишилась лидера, пришла пора действовать.



- ◆ **Линки** – ментально связанные сверхлюди, которых попарно выращивают в биокапсулах. У них совершенные организмы и нанотехнологические имплантаты, но поодиночке они очень уязвимы.

- ▲ **Охотники за головами** предпочитают работать в одиночку. Пока Коммандос решает, в каком порядке заходить в комнату, Охотники уже там.

- **Коммандос** – спецы, работающие чисто и слажено, они постоянно совершенствуют свои навыки и оружие. За деньги они сделают для вас все.

- ◆ **Юниты** – слои населения, прошедшие модификацию и отдавшие свои тела для службы в корпорации. Это единственный шанс для них, чтобы вырваться из низов и вернуть себя. Если выживут.



Счетчик времени



2 планшета игроков



6 жетонов контроля



30 фишек игроков (по 15 розовых и голубых)

Цель игры

Взять под контроль больше районов, чем оппонент, тем самым доказав Мировому Синдикату, что именно вы должны быть властителем судеб этого города.

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из двух раундов, по итогам которых определяется победитель. Ход игрока состоит из следующего порядка действий:

- 1** Поставить фишку в район города (обязательно);
- 2** Отложить верхнюю карточку из стопки соответствующего района (при возможности);
- 3** Сыграть карточку с руки (по желанию) и выложить ее на счетчик времени;
- 4** Завершить ход – игрок должен взять отложенную в начале хода карточку в руку.

1. ПОСТАВИТЬ ФИШКУ

Игрок снимает со своего планшета одну любую фишку и ставит в один из пяти районов города. У каждого игрока есть 5 типов фишек. Они различаются по количеству, способностям и силе. В отличие от других типов фишек, сила фишки Босса и его способность указаны на его карточке.

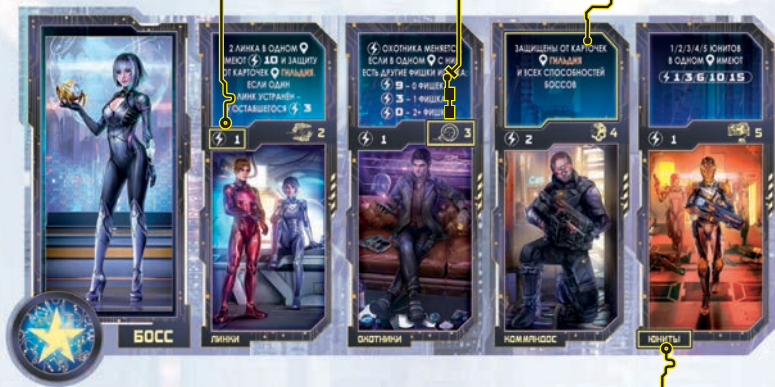
Важно! В одном районе (📍) может находиться в общей сложности не более **5 фишек** – это **лимит**. Сверх лимита можно выставить фишку **только** с помощью некоторых карточек, в остальных случаях этого делать нельзя.


Сила одной фишки без применения способностей







Количество фишек и их вид





Способность



Тип фишки







 **Босс** – способность этой фишки указана на карточках Боссов. Сила фишки Босса также указана на карточке и обозначается символом ⚡. (Подробнее о карточках Боссов см. на стр. 6.) Для первой игры рекомендуем использовать базовые карточки с одинаковыми способностями.


 **Линки** – если фишка Линка игрока в  **одна**, а вторая в другом  (или на планшете игрока), то у нее ⚡ **1** и **нет защиты** от эффекта карточек  **ГИЛЬДИЯ**. Когда обе фишки Линков игрока находятся в одном  , тогда они защищены от эффекта карточек  **ГИЛЬДИЯ** и вместе имеют ⚡ **10**. Если одну фишку Линка убрали (вывели из игры), то у оставшейся фишки Линка ⚡ **3**.

 **Охотники** – когда фишка Охотника в  **одна**, у нее ⚡ **9**. Если в **этом же**  **есть еще хотя бы одна любая другая фишка этого игрока**, у Охотника становится ⚡ **3**. Если в  **с Охотником две и более любые другие фишки этого игрока**, его ⚡ становится **0**.

 **Коммандос** – у каждой фишки Коммандос ⚡ **2** и **ИММУНИТЕТ**: силу фишки нельзя изменить никакими способностями, так же Коммандос защищены от эффекта карточек  **ГИЛЬДИЯ**.

 **Юниты** – находясь в одном  , фишки Юнитов имеют **общую силу**. Чем больше фишек Юнитов в одном  , тем больше их общая сила. Например: три Юнита в одном  имеют ⚡ **6**.

КАРТОЧКА И ФИШКА БОССА


В игре есть 7 карточек со способностями Боссов: 5 из них предназначены для «Модуля асимметричности». Сейчас используйте две базовые карточки Боссов с одинаковыми способностями: «Все фишки в  с любым Боссом **теряют свои способности**, кроме Коммандос». Подробнее об остальных см. на стр. 15.

Фишка Босса выставляется на поле по тем же правилам, что и любая другая. Выставляя ее на поле, игрок **мгновенно** применяет способность, указанную на карточке Босса. Только после этого игрок откладывает в сторону карточку района (если она есть). Карточку со способностью Босса на счетчик выкладывать **не нужно** – она остается лежать рядом с планшетом лицевой стороной вверх. В этот же ход игрок может **сыграть с руки** карточку любого района (по желанию) – она выкладывается на следующую доступную ячейку на счетчике времени.




Сила Босса, как и его способность, указана на его карточке. Способность Босса **всегда применяется мгновенно**, как только фишка выставляется на поле и **действует на все фишки в этом районе** (и свои, и чужие). Если в одном районе две фишки Боссов, они не отменяют способностей друг друга – обе способности действуют на все фишки.





Пример для фишки Босса

Активный игрок – Яна.

Яна выставляет в  своего Босса.



Базовая способность Босса действует на все фишки в этом : она отменяет все способности фишек, кроме Коммандос. При подсчете очков в этом  у всех фишек  будет следующей:

-  Линков = 1, т. к. они не защищены от способностей Боссов.
-  Коммандос = 2, поскольку эти фишки имеют защиту от способностей Боссов.
-  Охотника = 1, т. к. эта фишка не защищена от способностей Боссов.
-  Босса = 1, как указано на его карточке.

2. ОТЛОЖИТЬ КАРТОЧКУ

Игрок берет верхнюю карточку из колоды, лежащей рядом с районом, в который он сейчас поставил фишку. Не читая и не показывая карточку оппоненту, игрок кладет ее рядом с собой лицевой стороной вниз. Если в выбранном районе закончились карточки, игрок ничего не берет.

Каждый район города уникален и дает определенные преимущества. Карточки разных районов имеют свойства, позволяющие:

- **СЕТИ** – менять местами свои или чужие фишки на поле;
- **ХАБ** – поставить еще одну фишку в указанный район;
- **ГИЛЬДИЯ** – убрать из игры одну фишку из указанного района;
- **СКВАТ** – перемещать фишки между районами;
- **БАЗААР** – разрушить стратегию оппонента и внести сумятицу в игру.

3. СЫГРАТЬ КАРТОЧКУ

В первый ход любого раунда у игроков нет карточек **на руках**. Если у игрока уже есть на руке одна карточка или более, он может сыграть **одну любую карточку с руки**. Чтобы это сделать, игрок выбирает с руки карточку любого района, читает ее содержание вслух, выполняет то, что указано на ней, и затем кладет ее на счетчик времени лицом вверх. Карточка выкладывается на деления горизонтально, начиная с 01:00 (во втором раунде с 13:00) строго по порядку (см. разметку на счетчике). Игроки могут в любой момент игры смотреть карточки, лежащие на счетчике (в сбросе).

В том случае если у игрока **нет карточек на руке**, он **не может** сыграть карточку после выставления фишки.

За один ход можно сыграть **с руки** только **одну** карточку. Отложенную в начале хода карточку игрок может сыграть только в свой следующий ход. Игрок сам решает, будет ли он в этот ход разыгрывать какую-либо карточку с руки или нет. Если игрок не разыгрывает карточку, соответственно, на счетчике времени все остается без изменений.

4. ЗАВЕРШЕНИЕ ХОДА

Завершая ход, игрок берет в руку карточку района, отложенную в начале своего хода, и проверяет условия окончания раунда (см. стр. 9). Если условия окончания раунда на этот момент не выполнены, ход переходит к оппоненту.



Пример хода игрока

Активный игрок – Артур.

- 1 Артур выставляет в **БАЗААР** своего Линка.



- 2 Откладывает карточку района в сторону.

- 3 Играет с руки карточку со свойством: «Возьмите одну карточку из сброса и **сразу же** сыграйте ее» – он зачитывает содержание и выкладывает эту карточку на счетчик времени на следующую доступную ячейку.



2



7

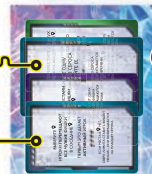


У Артура в руке
две карточки районов.

3



4



6

- 4 Достает из сброса 1 любую карточку.

- 5 Мгновенно применяет свойство карточки – в данном случае такое: «Вы можете поставить **еще одну фишку** в тот же **БАЗААР**, куда поставили фишку в этот ход. Если места в **БАЗААРЕ** нет, можете поставить фишку сверх лимита». Артур выставляет второго Линка в **БАЗААРЕ**.

- 6 Возвращает взятую из сброса карточку на ту же ячейку счетчика, откуда взял. Таким образом учитывается только одна, сыгранная с руки, карточка.

- 7 Забирает в руку отложенную в начале хода карточку и передает ход оппоненту.

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается при выполнении одного из двух возможных условий:

1. У игрока на планшете не осталось фишек (игрок не может начать ход).
2. Время на счетчике дошло до 12:00 (во втором раунде до 00:00) – каждая сыгранная карточка = 1 часу на счетчике.

Если первый игрок ставит последнюю фишку, а время еще не кончилось, второй игрок делает свой последний ход. Если второй игрок ставит последнюю фишку, а время еще есть (время на счетчике не дошло до 12:00 / 00:00), первый игрок не делает ход – раунд завершен, начинается подсчет очков.

Когда одно из условий выполнено, проверяется контроль над каждым районом и проводится подсчет очков. Подробно это разбирается на стр. 10-13. После этого каждый игрок берет жетон контроля с цифрой, обозначающей количество районов, взятых им под контроль.

Примечание к карточкам районов

- Правило сверх лимита **будет действовать**, когда разыгрываются карточки со свойством **«Поменять местами»** (т.е. после применения этого свойства количество фишек в исходном и выбранном районах остается одинаковым).
- Внутри района фишки менять местами нельзя. Свойства **«Поменять местами»** и **«Переместить»** означают, что фишка должна быть перенесена из исходного района в другой (выбранный).
- Соседними районами считаются те, которые примыкают друг к другу.
- Если на карточке сказано **«Уберите из игры»** – это значит, что фишка убирается в коробку и не участвует в игре до конца раунда.
- Игроки могут в любой момент смотреть карточки, лежащие на счетчике времени.

Пример розыгрыша карточки

Фишки Артура розовые, Яны – голубые.

Артур играет с руки карточку района: **«Поменяйте местами одну чужую и одну свою фишки в любых 2»**. Он выбирает **2 ГИЛЬДИЯ** и **СКВАТ**. Артур хочет, чтобы оба его Линка оказались в **2 ГИЛЬДИЯ**, для этого он меняет местами своего Линка и Охотника Яны. Артур выкладывает сыгранную с руки карточку на счетчик времени.



ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Район считается подконтрольным, если в нем **сила всех фишек игрока больше**, чем у оппонента. Если в районе сила фишек игроков одинаковая, то контроль остается за тем игроком, **чьих фишек в этом районе больше**. Если и так не удастся определить, чей район, то район контролирует игрок, **который ходил в этом раунде вторым**.

Контроль над одним районом приносит 1 победное очко. Количество подконтрольных районов у каждого игрока и будет являться итоговым счетом в раунде. После подсчета очков каждый игрок берет жетон контроля с цифрой, обозначающей количество районов, взятых им под контроль.

Пример подсчета очков после 1 раунда

Закончился первый раунд. Фишки Артура розовые, Яны – голубые.

В **Гильдия** у Яны 2 фишки Коммандос. В этом **у фишек Яны** ⚡ = 4.

двух Коммандос = 4

У Артура 3 фишки Юнитов. В этом **у фишек Артура** ⚡ = 6.

трех Юнитов = 6

Этот **контролирует Артур**.



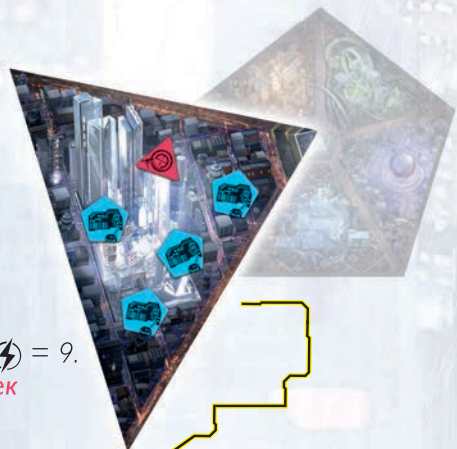
В **Хаб** у Яны 4 фишки Юнитов. В этом **у фишек Яны** ⚡ = 10.


четыре Юнитов = 10

У Артура 1 Охотник. В этом **у фишек Артура** ⚡ = 9.

Один Охотник, других фишек игрока нет.

Этот **контролирует Яна**.





В **СКВАТ** у Яны 1 фишка Охотника, 1 Юнит и 1 Линк (другой в **Базаар**). В этом **☑** у фишек Яны **⚡** = 2.

⚡ Линка = 1, т. к. второй в игре;

⚡ Охотника = 0, т. к. в этом **☑** 3 фишки игрока;

⚡ одного Юнита = 1.

У Артура 2 Коммандос. В этом **☑** у фишек Артура **⚡** = 4.

⚡ двух Коммандос = 4

Этот **☑** контролирует Артур.



В **СЕТИ** у Артура 2 фишки Линков и 1 Охотник. В этом **☑** у фишек Артура **⚡** = 10.

⚡ Охотника = 0, т.к. в этом **☑** 3 фишки игрока; **⚡** двух Линков = 10, т. к. они в одном **☑**.

У Яны 1 Охотник. В этом **☑** у фишек Яны **⚡** = 9.

Один Охотник, других фишек игрока нет.

Этот **☑** контролирует Артур.



В **БАЗААР** у Яны 2 фишки Коммандос и 1 Линк. В этом **☑** у фишек Яны **⚡** = 5.

⚡ двух Коммандос = 4; **⚡** Линка = 1, т. к. второй в игре.

У Артура 2 Юнита. В этом **☑** у фишек Артура **⚡** = 3.

⚡ двух Юнитов = 3

Этот **☑** контролирует Яна.

ИТОГО под контролем у Артура 3 **☑** (**СЕТИ**, **СКВАТ** и **ГИЛЬДИЯ**), а у Яны – 2 (**ХАБ** и **БАЗААР**). Значит, раунд выиграл Артур со счетом 3:2. Артур берет жетон контроля с цифрой 3, а Яна – с цифрой 2.

ВТОРОЙ РАУНД

После подсчета очков первый раунд заканчивается, и игроки снова проводят подготовку к игре: **все фишки** (даже те, что были убраны из игры) возвращаются на планшеты игроков, карточки районов перемешиваются и раскладываются стопками рядом с соответствующими районами, счетчик времени переворачивается на другую сторону, а карточки со способностями Боссов остаются лежать рядом с планшетами игроков лицевой стороной вверх. Если в первом раунде были использованы **специальные карточки Боссов** (5 оставшихся карточек с разными способностями), см. стр. 15 «Модуль асимметричности». Полученные жетоны контроля остаются у игроков.

Второй раунд начинает тот игрок, который ходил вторым в предыдущем раунде. Когда раунд закончится, игроки снова проведут подсчет очков и, как в первом раунде, возьмут жетоны контроля.

Пример подсчета очков после II раунда

Закончился второй раунд. Фишки Артура розовые, Яны – голубые.

В **ГИЛЬДИЯ** у Артура 1 фишка Коммандос и Босс (с базовой способностью).

В этом **📍** у фишек Артура **⚡** = 3.

⚡ Босса = 1; ⚡ Коммандос = 2, т. к. он защищен от способности Босса.

У Яны 1 Юнит и 1 Охотник. В этом **📍** у фишек Яны **⚡** = 2 (способность Босса действует на все фишки).

⚡ Охотника = 1, ⚡ Юнита = 1.

Этот **📍** контролирует Артур.

В **ХАБ** у Артура 1 Линк (второй устранен) и 1 Охотник. В этом **📍** у фишек Артура **⚡** = 6.

У Линка ⚡ = 3, т. к. второй устранен;


⚡ Охотника = 3, т. к. в этом 📍 есть еще одна фишка игрока.

У Яны 1 Охотник. В этом **📍** у фишек Яны **⚡** = 9.

Один Охотник, других фишек игрока нет.


Этот **📍** контролирует Яна.






В **СКВАТ** у Артура и Яны по 1 фишке Охотников.
В этом **☑** у Яны **⚡** фишки = 9, и у Артура тоже = 9.

Поскольку **⚡** фишек в **☑** одинаковая, проверяется второе условие для победы: у кого больше фишек – в данном случае их одинаковое количество, проверяется третье условие: кто ходил в этом раунде вторым – это Яна, значит, этот **☑** контролирует она.



В **СЕТИ** у Артура 3 фишки Юнитов.
В этом **☑** у фишек Артура **⚡** = 6.
⚡ **трех Юнитов = 6**

У Яны 2 Линка. В этом **☑** у фишек Яны **⚡** = 10.
⚡ **двух Линков = 10, т. к. они в одном ☑.**
Этот **☑** контролирует Яна.



В **БАЗААР** есть фишки, выставленные сверх лимита – считаются все: у Артура 2 фишки Коммандос и 1 Юнит. В этом **☑** у фишек Артура **⚡** = 5.
⚡ **двух Коммандос = 4; ⚡ Юнита = 1.**

У Яны 4 Юнита. В этом **☑** у фишек Яны **⚡** = 10.
⚡ **четырёх Юнитов = 10.**
Этот **☑** контролирует Яна.

ИТОГО под контролем у Артура 1 **☑** (**ГИЛЬДИЯ**), у Яны – 4 (**ХАБ**, **СЕТИ**, **СКВАТ**, **БАЗААР**). Значит, второй раунд выиграла Яна со счетом 4:1. Яна берет жетон контроля с цифрой 4, Артур – с цифрой 1.

КОНЕЦ ИГРЫ

По итогам двух сыгранных раундов определяется победитель игры. Если в обоих раундах выиграл один игрок, он и побеждает. Если в первом раунде победил один игрок, а во втором – другой, суммируются значения жетонов контроля, взятые каждым игроком в обоих раундах. Игрок с наибольшим количеством очков побеждает в игре. Если по итогам двух раундов у игроков равное количество очков, оба считаются проигравшими, а Синдикат побеждает.

Пример: первый раунд выиграл Артур со счетом 3:2, второй – Яна со счетом 4:1. По итогам двух раундов победителем объявляется Яна, поскольку итоговый счет составляет 6:4 в пользу Яны.

Если бы во втором раунде Яна победила со счетом 3:2, оба игрока проиграли бы, поскольку итоговый счет составил бы 5:5, а это значило бы, что победил Синдикат.

ТУРНИРНЫЙ РЕЖИМ

Также можно сыграть в формате турнирного режима: чтобы закончить игру, одному из участников нужно выиграть 2 раунда (т. е. возможен 3-й раунд). Перед началом игры договоритесь о том, какие способности Боссов будете использовать: асимметричные или базовые (будете их менять от раунда к раунду или нет, а если да, то как именно это будете делать). Конец раунда наступает по обычным правилам.

Меняется:

- количество раундов – игра может длиться 3 раунда;
- в подсчете очков – игрок, контролирующий больше районов, чем оппонент, получает 1 победное очко. (Как и в основных правилах, район считается подконтрольным, если в нем сила всех фишек игрока больше, чем у оппонента.)
- игрок, выигравший раунд, берет себе жетон контроля с цифрой 1, при этом второй игрок ничего не берет.

Пример: первый раунд выиграл Артур, взяв под контроль 3 района – за это он получил 1 победное очко. Общий счет становится 1:0 в пользу Артура. Проводится подготовка ко второму раунду. Второй раунд выигрывает Яна, взяв под контроль 4 района – теперь она получает 1 победное очко. Итоговый счет становится 1:1. Играется 3-й раунд, который и определит победителя в игре.

МОДУЛЬ АСИММЕТРИЧНОСТИ

Если вы уже достаточно хорошо познакомились игрой, предлагаем выйти на новый уровень. В игре есть 5 специальных карточек со способностями Босов – используйте их вместо двух базовых карточек.


Перемешайте 5 карточек, затем раздайте игрокам по одной **лицом вниз**, а лишние уберите в сторону, не смотря их. Игроки втайне друг от друга читают карточки и кладут их рядом со своими планшетами **лицевой стороной вниз**. Игра проходит по обычным правилам: играется 2 раунда, в свой ход игрок выставляет 1 фишку на поле, берет карточку района и может сыграть 1 карточку с руки. Когда игрок выставляет на поле фишку Босса, он переворачивает карточку Босса лицом вверх и **мгновенно** применяет его способность, указанную на карточке. После этого откладывает в сторону карточку района (если она есть) и затем может сыграть карточку района с руки. Карточку со способностью Босса на счетчик выкладывать **не нужно** – она остается лежать рядом с планшетом лицевой стороной вверх, даже если фишка вернулась игроку на планшет или была выведена из игры.

Фишка Босса **всегда** выставляется на поле только **с применением способности**.

Перед вторым раундом игроки могут решить: будут ли они оставлять текущие карточки Боссов или хотят взять новые. Можно перемешать все 5 карточек и раздать по одной или выбрать по одной из трех несыгранных карточек – договоритесь самостоятельно.

Для фишки Босса действуют те же правила, что и для обычной фишки. Игрок может смотреть лицевую сторону карточки своего Босса в любой момент.

Примечание к специальным карточкам Боссов

Способность Босса «В любом  выберите любую фишку оппонента и **замените** ее любой другой с **его** планшета» можно применить к **любой** фишке оппонента, в том числе к Боссу. В таком случае активный игрок берет фишку Босса с планшета оппонента и выставляет ее на поле. **Мгновенно** срабатывает способность Босса **оппонента**: он зачитывает способность своего Босса и проверяет возможность выполнения действия активным игроком. Если действие активного игрока невозможно выполнить, то он **обязан** выбрать другую фишку оппонента. Если же и это невозможно – активный игрок не может выставить своего Босса с этой способностью.



На карточке способности Босса «Выставляя на поле фишку Босса, вы **можете** вернуть в этот же **📍** одну **свою** **устраненную** фишку» указано 2 варианта способности (выбрать оба нельзя). Второй вариант этой способности «Если **устраненных** фишек нет, выставляя фишку Босса, **можете** поставить в этот же **📍** одну любую фишку со своего планшета» возможен только при условии, если в **выбранном районе** есть свободное место для **двух фишек** – если это невыполнимо, то чтобы сработал этот вариант способности, игрок должен выбрать другой район. Так же игрок может выставить фишку Босса с этой способностью, не используя ни один из вариантов, поскольку в обоих акцентировано внимание на слове «можете».

Приятной игры!

ZVEZDA GAMES

благодарит всех, кто тестировал игру
и помогал сделать ее лучше:

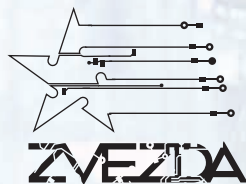
Адамов Андрей
Еркушова Софья
Ермаков Сергей
Мавлявиев Рустам
Рамодин Андрей

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ:

Идея игры: Studio K2
Менеджер проекта: Митюкова Валентина
Консультант проекта: Козырев Александр
Дизайнер проекта: Самухина Екатерина
Иллюстрации: студия «Новый иллюстратор»
Ведущий дизайнер: Романова Татьяна
Продюсер: Комаров Константин
Общее руководство: Панов Евгений



8834



Ваши отзывы и предложения отправляйте
на e-mail: otzyv@zvezda.org.ru