

ПРОЕКТ ДМИТРИЯ ГЛУХОВСКОГО

МЕТРО 2033

ПРОРЫВ

ПРАВИЛА ИГРЫ!

Обзор игры

2033 год. Мир после ядерной войны. Поверхность планеты заражена радиацией и почти непригодна для жизни, на ней безраздельно властвуют мутанты. Крупные города превратились в руины, а горстки выживших прячутся по бомбоубежищам, самое большое из которых — московское метро. Именно оно — последнее пристанище человечества после Судного дня.

В этой настольной игре по мотивам культового фантастического романа Дмитрия Глуховского «Метро 2033» вы сможете спуститься в туннели московского метрополитена, возглавить одну из группировок постъядерного подземелья и привести её к победе!

Участникам партии предстоит выполнять задания, отбивать атаки мутантов, торговать на рынке и объединять станции метро под своими знамёнами. Игрок, фракция которого добьётся наибольшего влияния, будет объявлен победителем!



Состав игры

- 133 карты



72 карты ресурсов



30 карт станций



14 карт угроз



6 карт караванов



6 карт героев



5 карт фракций

- 50 жетонов фракций (по 10 жетонов каждого из 5 цветов)
- Правила игры



Цель игры

Жетоны фракций — это трудоспособное население станции. В начале игры каждый игрок, лидер фракции, располагает 5 жетонами. Его задача — увеличить трудоспособное население вдвое, т. е. **набрать 10 жетонов своей фракции**. Таким образом, игрок, заручившийся наибольшей поддержкой жителей постапокалиптической подземки, объявляется победителем.

Людей можно направлять в походы к другим станциям, на добычу ресурсов, на призыв героев и на установку защиты от угроз — это стоимость оплаты карт. Чтобы рабочие руки снова стали доступны, людям нужен отдых, который осуществляется путём сброса карт.



Подготовка к игре



1. Каждый игрок выбирает цвет и берёт **все жетоны и карту фракции** этого цвета. Неиспользованные жетоны и карты фракций уберите в коробку — в этой партии они вам не понадобятся.

2. Каждый игрок кладёт **5 жетонов выше** своей карты фракции, а остальные складывает в общий запас (например, в центр стола). **Жетоны фракции — ваши победные очки.**

3. Сложите карты станций, угроз, караванов, ресурсов и героев в одну колоду, после чего тщательно её перемешайте. Сдайте каждому игроку на руку **5 карт лицевой стороной вниз** и положите колоду в центре стола. Раскройте **3 верхние карты** и положите в ряд слева от колоды **лицевой стороной вверх** — это рынок.



Справа от колоды рынка оставьте место для сброса. Сброс осуществляется в открытую.

4. Первым игроком становится тот, кто последним ездил на метро.

Ход игры

Основные действия

В свой ход игрок должен совершить **одно** из трёх основных действий:

1. Выложить перед собой одну карту с руки, **заплатив** жетонами её стоимость, после чего взять на руку 1 карту с рынка (раскрытую карту или верхнюю карту колоды).



Стоимость карты

Игрок платит за карту жетонами, которые лежат **выше** его карты фракции, чтобы отправить своих людей на выполнение задачи. Для оплаты он должен переместить указанное на карте количество жетонов **ниже** своей карты фракции — это значит, что его люди начинают работу на территории московской подземки и некоторое время не могут быть задействованы для выполнения других задач.



Важно: если игрок взял с рынка раскрытую карту, то немедленно раскройте ей на замену новую карту колоды. Если карты колоды закончились — перемешайте сброс и сформируйте из него новую колоду.

2. Сбросить одну карту с руки в открытую, **получив** жетонами её стоимость, после чего взять на руку 1 карту с рынка (раскрытую карту или верхнюю карту колоды).

Игрок получает за карту жетоны, которые лежат **ниже** его карты фракции, и тем самым возвращает отдохнувших людей под своё управление. Для этого он должен переместить указанное на карте количество жетонов **выше** своей карты фракции — теперь

вы можете задействовать освободившихся людей для выполнения новых задач (но не в этот ход).

Важно: если ниже карты фракции лежит меньше жетонов, чем должен получить игрок, он получает лишь те жетоны, которые есть: разница никак не компенсируется.



Также в игре есть активные карты, при сбросе которых срабатывают различные эффекты, воздействующие на **всех** игроков.

Активная карта (обозначается красным цветом)

3. Сбросить 3 карты с руки в открытую, **не получив** жетонами их стоимость и без срабатывания эффектов, после чего взять на руку 3 карты с рынка (можно брать раскрытые карты и верхние карты колоды). Таким образом вы можете максимально быстро избавиться от ненужных задач и получить новые.



Дополнительные действия

В **любой** момент своего хода игрок может совершить **сколько угодно** дополнительных действий.

А) Выполнить задание. Доставив на станцию необходимые ей ресурсы, игрок сможет заручиться поддержкой местного населения и увеличить своё влияние. Как только у игрока количество выложенных ресурсов одной категории достигнет параметра соответствующего задания на карте станции или фракции или превзойдёт его, игрок может выполнить это задание.



Синий цвет задания соответствует мирным ресурсам. Красный цвет — военным. Зелёный цвет обозначает торговые задания, для выполнения которых можно использовать мирные и военные ресурсы.

Игрок сообщает соперникам, что выполнил задание. За выполнение задания игрок получает 1 жетон своего цвета из общего запаса и кладёт его **выше** своей карты фракции — таким образом он увеличивает трудоспособное население своей фракции за счёт новой станции. Все остальные его жетоны, лежавшие ниже карты фракции, также перемещаются **выше** неё.

Все задействованные в задании карты ресурсов сбрасываются.

- Если вы выполняли задание с **карты станции**, то эта карта либо сбрасывается вместе с картами ресурсов, либо остаётся лежать рядом с картой фракции — в этом случае положите на неё один из своих жетонов, лежавших выше карты фракции. Задание с карты станции нельзя выполнять второй раз.

ВАЖНО: если на одной из станций уже лежит жетон, то на вторую станцию (как только вы выполните задание с неё) нужно будет положить 2 жетона, на третью — 3 и т. д.



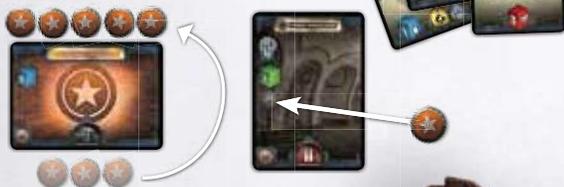
- Если вы выполняли задание с **карты фракции**, переверните её обратной стороной, чтобы отметить, что задание выполнено — его нельзя выполнить второй раз. Зоны сверху и снизу карты в таком случае остаются неизменными после переворота карты. Класть жетон на карту фракции не нужно.



ПРИМЕР: у игрока выложены следующие карты ресурсов и станций:



Он может выполнить задание с карты станции «Новослободская», используя свои красные и синие ресурсы.



После выполнения задания он получает дополнительный жетон из запаса и перемещает свои жетоны выше карты фракции. Задействованные карты ресурсов сбрасываются, а карту станции игрок решает оставить у себя. Он кладёт на неё один из своих жетонов.

Б) Совершить очистку. Иногда приходится избавляться от ненужных ресурсов или уводить своих людей со станции. Игрок сбрасывает любые карты, лежащие перед ним (кроме карты фракции). Если сбрасывается карта станции, то жетон с неё (если есть) кладётся **выше** карты фракции.

Важно: в конце каждого хода у каждого игрока на руке должно быть 5 карт. Если у кого-то их меньше, добирайте карты по часовой стрелке, начиная с игрока, чей сейчас ход.

Затем право хода передаётся следующему по часовой стрелке игроку.



ТИПЫ КАРТ

Карты фракций

Каждый игрок выступает за группировку московского метрополитена 2033 года. Она представлена уникальной картой фракции, и каждый игрок получает в начале партии по одной такой карте.



- А) Название фракции
- Б) Задание
- В) Параметр задания
- Г) Категория необходимых ресурсов для выполнения задания
- Д) Награда за задание — можно бесплатно выкладывать карты ресурсов указанного типа
- Е) Награда за задание — получите жетон фракции

Карта располагается перед игроком горизонтально, рядом с ней имеются две активные зоны. Первая находится выше карты — это незанятое население, готовое выполнять различные задачи. Сюда будут перемещаться жетоны фракции, за которые игрок сможет выкладывать карты.

Вторая находится ниже карты фракции — это население, которое вы отправили в московскую подземку выполнять различные задачи. Сюда будут помещаться жетоны фракции, за которые игрок уже выложил карты.



Чтобы снова появилась возможность выкладывать карты, необходимо переместить жетоны выше карты фракции, сбросив 1 карту с руки в открытую и получив жетонами стоимость карты.

Также на карте фракции отмечено задание. Задание с карты фракции выполнять необязательно. Если игрок выполнит задание, он получит награду: возможность бесплатно выкладывать карты ресурсов указанного типа. Выполнив задание, игрок должен перевернуть карту фракции: это задание больше выполнять нельзя.

ВАЖНО: выкладывая карту ресурсов бесплатно, игрок всё равно тратит действие.

ПРИМЕР: играющий за Четвёртый рейх выполнил задание со своей карты фракции.



Он получает дополнительный жетон из запаса и переворачивает карту фракции.

Теперь он может бесплатно выкладывать карты снаряжения.

КАРТЫ РЕСУРСОВ

Ресурсы нужны игрокам, чтобы выполнять задания с карт фракций и станций, увеличивая тем самым своё влияние в ключевых точках московского метрополитена.



- А) Название ресурса
- Б) Стоимость ресурса
- В) Категория ресурса
- Г) Тип ресурса



- Д) Количество ресурсов
- Е) Стоимость защиты
- Ж) Защита от угроз

На всех картах ресурсов есть два числовых значения: стоимость ресурса и его количество.

У ресурсов есть две категории: мирные (синие) и военные (красные).



Мирные ресурсы бывают трёх типов: жизнеобеспечение, продукты, ширпотреб. Военные ресурсы бывают трёх типов: оружие, патроны и снаряжение.



Как только игрок выложит перед собой несколько карт ресурсов и количество ресурсов определённой категории достигнет параметра задания на карте станции или фракции (или превзойдёт его), он сможет выполнить это задание.

Карту ресурса можно разыграть другим способом: как защиту (если есть). Если вы решили сыграть карту ресурса как защиту, разверните её на 180 градусов. Заплатив её стоимость, выложите карту перед собой. Теперь она даёт вам защиту от некоторых типов угроз: обозначены символами в жёлтых щитах.



Обычная карта ресурса



Карта ресурса, выложенная на защиту

ВАЖНО: если вы сыграли карту ресурса как защиту, она не будет приносить вам ресурсов для выполнения задания.

Подробнее о защите от угроз читайте на стр. 13.



КАРТЫ СТАНЦИЙ

Карты станций представляют последние оплоты человечества на просторах московской подземки.



- А) Название станции
Б) Фракция станции
В) Стоимость станции
Г) Параметр задания
Д) Место для жетона(ов) фракции
Е) Категория необходимых ресурсов для выполнения задания
Ж) Награда за задание — можно со скидкой или бесплатно выкладывать карты ресурсов указанного типа
З) Награда за задание — получите жетон фракции
И) В награду за это задание положен ещё один жетон

На этих картах игроки могут получать задания. Для выполнения задания карта станции должна быть выложена перед игроком. После того как игрок выложил карту станции:

- **выкладывание ресурсов указанного типа (определяется по значку ресурса внизу карты) стоит для него на 1 жетон меньше.** Бонус не суммируется;
- **выкладывание следующей станции указанной фракции (определяется по значку фракции вверху карты: Красная линия, Ганза или Полис) стоит для него на 1 жетон меньше.** Если у игрока будут выложены 2 станции одной фракции — на 2 жетона меньше и т. д. Стоимость станции не может уменьшиться ниже нуля.

Выполнив задание, игрок получает возможность бесплатно выкладывать карты ресурсов указанного типа — для этого он должен положить один из своих жетонов на эту карту станции в специально отведённое место для жетона.

ПРИМЕР: игрок выложил станцию «Комсомольская». Теперь он может выкладывать ресурсы типа «Продукты» со скидкой в 1 жетон (т. е., к примеру, выложить «Свинину» за 2 жетона вместо трёх). Также он может со скидкой выложить ещё одну станцию фракции «Красная линия» (например, «Чистые пруды» за 2 жетона вместо трёх).



Выполнив задание со станции «Комсомольская», игрок получает призовой жетон и может положить его в специально отведённое место для жетона на карте станции. За это он получает награду: может бесплатно выкладывать ресурсы типа «Продукты».

В игре присутствуют особые густонаселённые станции, за выполнение задания с которых игрок получает дополнительный жетон своего цвета из общего запаса и кладёт **выше** своей карты фракции («Арбатская», «Библиотека им. Ленина», «Александровский сад», «Боровицкая» и две станции «Китай-город»).

Также в игре есть нейтральные станции, не принадлежащие ни к одной из фракций («Павелецкая», «Маяковская» и т. д.). Выкладывая их, вы не получите скидки в 1 жетон на выкладывание других нейтральных станций.

КАРТЫ КАРАВАНОВ

Караваны, странствующие по московскому метрополитену, — главные поставщики ценных ресурсов на станции.



- А) Стоимость каравана (активная карта)
- Б) Сброшенная карта каравана обновляет рынок
- В) Если перед любым игроком выложена карта станции или перевернутой фракции с наградой за задание такого же цвета, он перемещает 1 свой жетон **выше** карты фракции

Сбросив карту каравана, переместите указанное количество жетонов **выше** вашей карты фракции — ваши люди накормлены и готовы к новым подвигам. Также обновите рынок — все карты рынка сбрасываются, и на их место раскрываются новые 3 карты колоды. Если колода рынка закончилась — перемешайте карты сброса и сформируйте из них новую колоду рынка.

Караваны бывают двух категорий: с мирными (синими) и военными (красными) ресурсами. Если перед кем-то из игроков (не только тем, кто сбросил караван) выложена карта станции или перевернутая карта фракции с наградой за задание такого же цвета, он дополнительно перемещает

один из своих жетонов **выше** своей карты фракции. Если таких карт несколько — игрок перемещает по 1 жетону за каждую из них. Этот эффект распространяется на **всех** игроков.

ПРИМЕР: в свой ход игрок разыгрывает с руки караван с военными ресурсами. Он перемещает 5 своих жетонов выше карты фракции, а также ещё 1 жетон за карту станции «Сокольники» (награда за её задание — красного «военного» цвета).



Впрочем, и его соперник, перед которым лежит станция «Киевская», тоже перемещает 1 свой жетон выше фракции благодаря свойству этого каравана.



КАРТЫ ГЕРОЕВ

Карты героев представляют отважных путешественников по просторам московской подземки. К кому они присоединятся?



- А) Имя героя
- Б) Стоимость героя
- В) Защита от угроз
- Г) Способность героя — увеличение вдвое ресурсов указанного типа

Выложив карту героя, владелец карты получает защиту от угроз одного типа. При появлении угрозы этого типа сбросьте карту героя, чтобы защититься от угрозы.

Кроме того, карта героя, выложенная перед вами, может один раз удвоить количество ресурсов указанного на карте героя типа. После удвоения карту героя также необходимо сбросить.

ПРИМЕР: перед игроком лежат карты ресурсов «Форма» и «Рюкзак», а также карта станции «Павелецкая».



В свой ход он платит 3 жетона и выкладывает героя — Хантера, который удваивает количество ресурсов типа «Снаряжение» (именно к этому типу относятся «Рюкзак» и «Форма»).



Теперь он может выполнить задание на карте станции «Павелецкая». Игрок перемещает все свои жетоны выше карты фракции, получает дополнительный жетон (который тут же кладёт на «Павелецкую»), после чего сбрасывает «Рюкзак», «Форму» и «Хантера».



КАРТЫ УГРОЗ

Наибольшую угрозу жителям станций метро представляют мутанты. Они разносят с собой радиацию, психическими атаками сводят людей с ума и, конечно же, нападают на защитников последних оплотов человечества.



- А) Название угрозы
- Б) Стоимость угрозы (активная карта)
- В) Угрозы
- Г) Потери от угрозы
- Д) Стоимость защиты
- Е) Защита от угроз

Карту угрозы можно разыграть **одним из двух** способов:

- сбросить как монстра;
- сыграть как защиту.

Если вы решили **сбросить карту угрозы как монстра**, переместите указанное количество жетонов **выше** вашей карты фракции — опасность мотивирует ваших людей на борьбу с угрозой. После этого монстр нападает **на всех игроков, включая вас**. Угрозы обозначены символами в оранжевых щитах. Они бывают нескольких типов: биологические, ментальные, радиационные, физические, эпидемиологические и неизвестные. В случае если игрок не может отразить **ни одной угрозы**, то он несёт указанные на карте потери.



Сброс 1 карты станции (выложенной перед игроком). Если на ней лежал жетон, он кладётся выше карты фракции игрока



Сброс всех карт ресурсов указанной категории (выложенных перед игроком)



Сброс всех карт ресурсов (выложенных перед игроком)

ВАЖНО: карты ресурсов, выложенные как защита (повёрнутые на 180 градусов), не считаются ресурсами. Игрок не теряет их, если должен потерять ресурсы из-за эффекта монстра.

Если вы решили **сыграть карту угрозы как защиту**, разверните её на 180 градусов.

Заплатив её стоимость, выложите карту перед собой. Теперь она даёт вам защиту от некоторых типов угроз: обозначены символами в жёлтых щитах.





ЗАЩИТА ОТ УГРОЗ

Когда кто-либо из игроков сбрасывает карту угрозы, все игроки (включая того, кто сбросил) должны защищаться от монстра. Чтобы защититься, игроку нужны карты с символами защиты от угрозы (в жёлтых щитах). Такие символы есть на картах героев и некоторых картах ресурсов и угроз, сыгранных как защита. Эти карты должны быть выложены перед игроком (защищаться картами с руки нельзя).

Как только нападает монстр, каждый игрок проверяет, есть ли у него на выложенных картах символ защиты (в жёлтом щите), соответствующий хотя бы одному символу угрозы (в оранжевом щите) на карте монстра. Если есть, угроза отражена, использованная карта защиты сбрасывается (без эффекта) и игрок может немедленно выложить с руки 1 карту бесплатно. Это награда за отражение угрозы: в логове монстра найдены новые ресурсы, новый проход к станции или на вашу сторону перешёл новый герой — в зависимости от того, какую карту вы бесплатно выложите.

Если у игрока есть защита от нескольких символов угроз на карте монстра, он сам выбирает, какую именно карту применить для защиты. Если у игрока нет защиты ни от одного из символов угроз на карте монстра, игрок несёт потери, указанные на карте монстра.

После завершения розыгрыша угрозы игроки собирают карты на руки, начиная с игрока, который сбросил карту угрозы.

ПРИМЕР: игрок **А** сбрасывает карту угрозы «Призрачный гигант» с двумя символами: биологическая и ментальная.



Во-первых, он перемещает 5 жетонов выше карты своей фракции.

Далее игроки должны защищаться от монстра.



У игрока **А** выложена защита — карта ресурса «Котелок», развёрнутая на 180 градусов, которая защищает от ментальных угроз. Он сбрасывает котелок и, поскольку защитился, может бесплатно выложить 1 карту взамен котелка.

У игрока **Б** выложены две защиты — развёрнутые на 180 градусов карты ресурсов «Рюкзак» (защищает от радиационных угроз) и «Крыса» (защищает от эпидемий). Эти карты не могут отразить угрозу, поэтому игрок **Б** несёт потери: сбрасывает 1 выложенную станцию метро.



У игрока **В** выложена защита — карта угрозы «Упырь», развёрнутая на 180 градусов, которая защищает от биологических и неизвестных угроз. Поскольку достаточно защититься лишь от одной угрозы (в данном случае от биологической), карта защиты помогает отразить угрозу. Игрок **В** сбрасывает развёрнутого «Упыря» и может бесплатно выложить 1 карту на замену.



После этого все игроки добирают карты на руку, чтобы у каждого оказалось ровно 5 карт.

Конец игры

Игрок, который раньше других соберёт 10 жетонов своего цвета (включая начальные 5), становится победителем. Считаются как жетоны, лежащие выше или ниже карты фракции, так и жетоны, лежащие на картах станций.

РЕЖИМ ВЫЖИВАНИЯ

Если игра вам кажется слишком простой и не соответствующей постапокалиптическим реалиям, внесите в игровой процесс одно или несколько изменений:

1. Для успешного отражения угрозы у игрока должна иметься защита от всех типов угроз с карты угрозы.
2. Если угроза не отражена, все жетоны игрока перемещаются **ниже** его карты фракции.
3. При выполнении задания жетоны **не перемещаются** выше карты фракции.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ



Автор игры: Евгений Никитин
Иллюстрации и дизайн: Сергей Дулин
Развитие игры: Николай Пегасов

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Текст правил и редактора: Александр Киселев, Валентин Матюша

Фотографии: Денис Басыров, Алексей Гавриков

Дизайн и вёрстка: Иван Суховей

Корректора: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Автор выражает особую благодарность Кириллу Перетяtko.

Игру тестировали: Кирилл Перетяtko, Анастасия Скворцова, Сергей Градецкий, Виталий Семёнов, Ольга Семёнова, Татьяна Кулакова, Павел Ушаков, Иван Лашин, Алексей Осипов, Тимофей Никулин, Юрий Ямщиков, Владимир Коршунов, Ксандр Еремин, Станислав Тюренков, Павел Лапицкий, Иван Ковалев, Даниил Ничукин, Владимир Сергеев, Александр Киселев, Валентин Матюша, Иван Суховей, Мария Веселкова, Михаил Акулов, Иван Попов, Тимофей Бокарёв.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «МЕТРО 2033»

Также в продаже классическая настольная игра «Метро 2033».

Сражайтесь за контроль над станциями, выполняйте задания, вооружайте армию, развивайте подземное сельское хозяйство и становитесь главным героем постапокалиптической московской подземки.



КРАТКИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

КАРТЫ НА РУКЕ

Ресурс на руке можно:

- выложить как ресурс, переместить жетоны вниз;
или
- развернуть на 180°, выложить как защиту (если есть), переместить жетоны вниз;
или
- сбросить, переместить жетоны вверх.

Станцию или героя на руке можно:

- выложить, переместить жетоны вниз;
или
- сбросить, переместить жетоны вверх.

Караван на руке можно:

- сбросить, переместить жетоны вверх, обновить рынок. Дополнительно переместить вверх жетоны по количеству станций и фракций с наградой того же цвета, что и караван (для всех игроков).

Угрозу на руке можно:

- развернуть на 180°, выложить как защиту (если есть), переместить жетоны вниз
или
- сбросить как монстра, переместить жетоны вверх. Все защищаются от угрозы. Кто не защитился — несёт потери; кто защитился — сбрасывает защиту, может бесплатно выложить карту.

В свой ход игрок должен выполнить 1 из 3 действий:

- выложить 1 карту с руки, переместить жетоны вниз;
или
- сбросить 1 карту с руки, переместить жетоны вверх;
или
- сбросить 3 карты с руки без эффекта, не перемещать жетоны.

Без траты действий можно:

- выполнить задание карты фракции — сбросить ресурсы, переместить жетоны вверх, получить жетон, перевернуть фракцию, получить награду;

КАРТЫ НА СТОЛЕ

Фракция на столе:

- если перевернута, можно бесплатно разыгрывать ресурсы указанного типа.

Станция на столе:

- даёт скидку в 1 жетон на розыгрыш ресурсов указанного типа. Бонус не суммируется;
- даёт скидку в 1 жетон на розыгрыш станции указанной фракции. Бонус суммируется;
- если на ней жетон, можно бесплатно разыгрывать ресурсы указанного типа.

Ресурс на столе:

- если не развёрнут, даёт ресурсы для выполнения задания;
- если развёрнут на 180°, защищает от указанной угрозы (после успешной защиты — сбросить).

Угроза на столе:

- если развёрнута на 180°, защищает от указанной угрозы (после успешной защиты — сбросить).

Герой на столе:

- защищает от указанной угрозы (после успешной защиты — сбросить);
- удваивает ресурсы указанного типа (после удвоения — сбросить).

Порядок хода

- выполнить задание карты станции — сбросить ресурсы и станцию, переместить жетоны вверх, получить жетон;
- выполнить задание карты станции — сбросить ресурсы, переместить жетоны вверх, получить жетон, положить 1 жетон на карту станции (или 2, 3... N жетонов, если уже есть 1, 2... N-1 станций с жетонами), получить награду;
- совершить очистку — сбросить любые выложенные карты.

В конце хода — добрать карты на руку с рынка до 5.