

Мастерская группа	1
Правила по менталитету	1
Правила по знаниям	2
Правила по окружающей среде и взаимодействию	5
Путеводитель по живому миру (общеизвестная информация).....	7
Памятка для игроков	8
Полигон	11

Мастерская группа

Мастер	Телефон	Сфера ответственности
Борисыч	+7(921)965-17-24	Любые вопросы
Скракан	+7(911)278-22-69	АХЧ, заезд, полигон
Вер	+7(911)702-34-80	Любые вопросы (резервный)
Ранма	+7(921)386-28-79	Окружающая среда

Правила по менталитету

- Жители Поселка — потомки космонавтов «Полюса», людей хорошо образованных и профессионально подготовленных, мыслящих рационально и психологически устойчивых;
- Поселок существует уже более четырех десятилетий и выжил;
- Поселок не велик.

Общие правила

Поселок не смог бы выжить, если бы все его обитатели не способствовали этому. Жителей Поселка так мало, что каждый представляет ценность для всех остальных; жизнь и благополучие каждого нужны Поселку. Население Поселка близко к сердцу воспринимает интересы Поселка и помогает друг другу.

Поселок настолько мал, а его жители настолько часто сталкиваются друг с другом, что любой серьезный конфликт поставил бы под угрозу само существование Поселка. Никто не станет противопоставлять себя всему коллективу, никто не станет считать другого своим врагом. Жители Поселка стараются избегать конфликтов и достигать общего согласия.

Отсюда два первых правила:

- 1. Каждый житель Посёлка должен помогать другим. Отказать кому-то в помощи недопустимо.*
- 2. Если какое-то решение принято большинством жителей, ему нельзя противиться и открыто оспаривать. Все обязаны выполнить общее решение.*

Отцы и дети

Дети — общее достояние всего Поселка. Все взрослые так или иначе принимают участие в воспитании всех детей — и своих, и чужих. Все дети привыкли к этому и принимают это как естественный порядок вещей. Получается, что Поселок — большая семья. Обитатели Поселка слушают и слушаются старших. Передача знаний — одно из основных занятий жителей.

Так что еще два правила:

- 3. Дети с уважением относятся к старшим. Каждый из детей должен выполнить то, что ему сказал взрослый.*

4. Каждый житель Поселка является учеником или учителем. Все ученики стараются полностью перенять знание учителей. Отлынивать от занятий недопустимо.

Возможности и знания

Рассказы старших о Земле, их переживания об утерянных возможностях и знаниях создали преувеличенные представления о могуществе человечества и величии науки: кажется, что люди Земли могли добиться всего, к чему стремились, а земная наука — познать все. То, что жители Поселка не обладают такими способностями — всего лишь последствие их отрыва от человечества. На этой почве могла бы возникнуть новая религия, легенда о потерянном рае — но пока спасает отсутствие религиозной традиции. При этом жители Поселка остаются материалистами и считают, что могущества полулегендарной Земли можно каким-то образом достичь самостоятельно.

Т.е. последнее правило звучит так:

5. Жители Поселка полагают, что человечество, от которого они оторваны, всемогущественное. И этого всемогущества можно достичь. Все проблемы можно решить.

Резюме

1. Каждый житель Посёлка должен помогать другим. Отказать кому-то в помощи недопустимо.
2. Если какое-то решение принято большинством жителей, ему нельзя противиться и открыто оспаривать. Все обязаны выполнить общее решение.
3. Дети с уважением относятся к старшим. Каждый из детей должен выполнить то, что ему сказал взрослый.
4. Каждый житель Поселка является учеником или учителем. Все ученики стараются полностью перенять знание учителей. Отлынивать от занятий недопустимо.
5. Жители Поселка полагают, что человечество, от которого они оторваны, всемогущественное. И этого всемогущества можно достичь. Все проблемы можно решить.

Правила по знаниям

Модель знаний вкратце

Знания на нашей игре моделируются... знаниями!

Помимо общеизвестных знаний, которые известны всем жителям Посёлка (история Посёлка, кто из местных животных опасен, а кто съедобен, как готовить еду и т.п. — игроки узнают все это из правил и материалов к игре), существуют знания *специальные*, относящиеся к одной из отраслей знаний/умений/навыков, которые игроки выбрали своему персонажу в заявке. Эти правила относятся именно к ним.

Любое значимое знание — это некая формула (написанная на оказавшейся у игрока карточке), которая подскажет действия, способные оказать влияние на игровой мир.

Все остальное, что «знает» персонаж, это вопрос свободного отыгрыша. Но такое виртуальное знание и влияние окажет только виртуальное.

Иначе говоря, рану от укуса хищника можно вылечить, только если у медиков найдется соответствующая формула. А вот с выдуманной одним игроком своему персонажу депрессией другой игрок, персонаж которого владеет знанием «медицина», может справиться и без формулы.

Откуда берутся знания

Изначально каждый взрослый владеет тремя знаниями-формулами (две карточки на основную специальность и одна — на дополнительную, указанные в заявке), каждый из детей — одним (карточка на одну из выбранных специальностей).

Где может быть найдено новое знание (новая формула)?

Для начала, этим новым знанием может оказаться хорошо забытое старое, то есть ранее известное землянам. В булычевском Поселке герои могли бы обнаружить его, скажем, в отсеках «Полюса» или найти, перечитывая, к примеру, «Войну и мир». Ориентируйтесь на это.

Конечно же, знание можно получить эмпирическим путем, наблюдая за природой или ставя какие-либо опыты. Так у Булычева, наблюдая за «пауком», Казик «открыл» клей.

Знание можно применить по аналогии, в другой отрасли, чем та, к которой относилось первоначальное знание. Так герои булычевского «Посёлка» придумали использовать тот же клей для склеивания деталей воздушного шара.

Наконец, знание может быть получено совмещением знанием из различных отраслей.

Знаниями можно и нужно делиться, знаниям можно и нужно учить детей.

Как это выглядит и как это работает

Некоторые знания могут быть конкретными и легко применимыми:

Под деревом с дуплом растут съедобные грибы.

Да, действительно. Под этим деревом найдется еда.

Знание может требовать «маткомпонента»:

Зеленые камни лечат простуду,

А красные камни я трогать не буду.

Все замечательно, все понятно: зеленые камни полезны, красные — вредны, но что это за камни и где их взять? Так что для применения формулы придется эти камни сначала отыскать.

Знание может казаться, по видимому, лишним:

На Земле африканские негры масаи во время охоты на крокодилов танцуют ламбаду.

или выглядеть банальным:

Ящер — он как крокодил, ну только большой.

Знание может быть неполным:

Ужасный ящер, что готов нас растерзать,

Смиранным станет, если станцевать

<...> танец перед ним.

В данном случае за неполноту знания придется, возможно, заплатить жизнью.

Но ведь мозаика сложилась!

Три отрывка дали знание, которое может спасти жизни:

Ящер не нападет, пока перед ним танцуют ламбаду.

Да, чтобы никто не думал, что мы подсказали, как найти еду или спастись от ящера: нет формулы (карточки со знанием), нет и знания. Так что на игре данные формулы не сработают, а здесь приведены всего лишь в качестве примера.

Приобретение, сохранение и передача знаний

Каждое знание (формула на карточке) относится к определенной отрасли.

Использовать его может только «специалист» в данной области знания (тот, у кого эта отрасль указана в заявке).

Если вы нашли новое знание (новую карточку с формулой), то использовать его самостоятельно можно только если знание относится к той отрасли, которую вы «знаете». В противном случае вам имеет смысл передать карточку «знатоку» — лишь он сможет его использовать. После передачи карточки вы к этому знанию никакого отношения не имеете (формулу больше не помните) .

Если персонаж, владеющий данным знанием, передаст его (расскажет формулу) другому, у которого эта отрасль также указана среди умений, второму человеку это знание доступно в полном объеме: он может им пользоваться и передавать дальше (учить знанию). Первый, естественно, это знание сохранит.

Передать знание «не-специалисту» нельзя! Можно лишь рассказать ему, что делать.

Например, знание *«под деревом с дуплом растут съедобные грибы»* не-специалистом усвоено не будет — его можно отправить за грибами к дереву с дуплом, но в следующий раз придется делать то же самое.

Получить знание путем наблюдения (опытов), естественно, может лишь тот, кто владеет соответствующей отраслью знания. Не-специалист просто не разберется в увиденном.

Если по результатам применения знаний по аналогии или «сложения» знаний создано новое (комплексная формула, как в случае *ламбдады и ящера*), оно также должно быть отнесено к одной из отраслей. Дальше действуют всё те же правила.

(Для удобства записи знаний-формул, которым жители Посёлка научились от других, или которые они «вывели», игрокам будут выданы «пустые» карточки с указанием отрасли знаний).

Резюме

1. Любое значимое знание — это некая формула, написанная на карточке, которая подскажет действия, способные оказать влияние на игровой мир. Все остальное — либо знание общеизвестное для всех жителей Посёлка (а игрокам — известное из правил и материалов к игре), либо знание виртуальное, ни на что не влияющее.

2. Каждое знание (формула на карточке) относится к определенной отрасли. Использовать его может только «специалист» в данной области знания (тот, у кого эта отрасль указана в заявке). «Не-специалист», случайно нашедший новое знание (карточку с формулой), использовать его не сможет и ему лучше передать знание (карточку) «знатоку».

3. На старте у каждого есть набор знаний (у взрослых — 2 карточки на основную специальность и 1 — на дополнительную, указанные игроком в заявке, у детей — 1 карточка на одну из выбранных специальностей).

4. Получить новое знание можно: отыскав «забытое» знание (кем-то найдена новая карточку с формулой), по аналогии (специалист в одной области делится своим знанием со специалистом в другой области, а тот догадывается, что услышанное им можно применить в его области, и выводит новую формулу), в результате наблюдения или опыта (специалист может вывести на их основе новое знание), а также в результате «сложения» знаний из разных отраслей (на основе известных специалистам в одной или нескольких отраслях знаний специалистом выводится новое знание в своей области).

5. Знаниями можно и нужно делиться, знаниям можно и нужно учить детей. Передать знание «не-специалисту» нельзя! Можно лишь рассказать ему, что делать в конкретном случае.

Правила по окружающей среде и взаимодействию

Окружающая среда обеспечивает жителей Поселка всеми необходимыми им ресурсами. И она же чревата опасностями.

Добыча ресурсов

Охота дает жителям Поселка мясо, собирательство — растительную пищу.

Добыча может появиться где угодно, но точно окажется на одном из трех охотничьих угодий, расположенных вблизи Поселка. Периодичность появления — раз в три часа в светлое время суток (10:00, 13:00, 16:00 и 19:00). Пропустите время или ошибетесь с выбором — пеняйте на себя.

Существуют способы узнать, на каком именно охотничьем угодье искать добычу.

Опасности и их последствия

В результате различных взаимодействий житель Поселка может получить повреждения здоровья различной тяжести:

1. временное помутнение сознания
 - наступает в течение нескольких минут;
 - движения, действия — бессознательны, **опасны** для пострадавшего и окружающих;
 - сознание, память — утрачены, речь бессмысленна и бессвязна;
 - лечение бесполезно, через час само проходит;
2. ранение/болезнь/травма
 - невозможно двигаться самостоятельно, перемещение — только с помощью **двух** человек;
 - иные последствия отыгрываются на усмотрение игрока;
 - без лечения через час **приводит к смерти**;
3. смерть (просто смерть, окончательная и бесповоротная).

Взаимодействие с животными, растениями и грибами

Любое живое существо моделируется табличкой с его изображением и числом («силой» — см. ниже). Табличка прикрепляется к игротехнику (который, соответственно, будет активно перемещаться) или неодушевленному предмету (висит на дереве, воткнута в снег и пр.).

Все живые существа способны причинить вред на расстоянии не более **5 метров**. На том же расстоянии жители поселка способны поразить нападающего хищника или свою добычу.

Все живые существа подразделяются на 3 группы (различаются по цвету табличек):

- хищники (красная);
- опасные (желтая);
- добыча (зеленая);

Все живые существа характеризуются своей «силой», зависящей от их количества и сравниваемой с численностью группы жителей Поселка, которые вступают с ними во взаимодействие.

Под группой жителей Поселка имеются в виду те, что находятся в пределах **5 метров** друг от друга. Естественно, убитые и раненые не учитываются.

«Поселок: по ту сторону». Все правила и материалы

Например, если на отправившихся в экспедицию напали шакалы, то взаимодействие с ними начнется тогда, когда между ближайшим к ним жителем Поселка и шакалами станет меньше 5 метров, при этом во взаимодействии будут участвовать только люди, которые находятся не далее 5 метров от ближайшего к шакалам.

Взаимодействие с хищниками

Сила хищников сравнивается с численностью группы вооруженных (копье, палка и пр.) жителей Поселка.

Хищники несъедобны.

Если их сила равна или меньше силы (численности) жителей Поселка, нападение успешно отбито, все хищники убиты.

Если сила хищников окажется больше, то жителям Поселка будет причинен ущерб. Каждая единица разницы соответствует ранению одного жителя. Если все жители, участвовавшие в битве ранены, то следующее ранение приводит к смерти. Последствия наступают в первую очередь для тех людей, которые ближе к хищникам.

Скажем, если пять шакалов (сила равна 5) напали на трех жителей Поселка (сила 3), то группа получила 2 единицы ущерба — два человека (из трех) ранены. Если же жителей было всего двое — ближайший к шакалам будет убит, а второй — ранен.

Однако, имеются:

- способы увеличить силу жителей Поселка, отвлечь хищников или удержать их от нападения;
- специальные средства, способные поражать хищников независимо от их силы (однако в той же зоне взаимодействия, не превышающей 5 метров).

Взаимодействие с опасными существами

Опасные существа тоже несъедобны.

Сила опасных существ означает численность жителей Поселка, которым они могут причинить ущерб.

Уничтожить опасных существ нельзя, их можно только постараться избегать.

Пример: в Поселок вкатился один шарик перекасти-поля. Тот, кто оказался в зоне воздействия ближе всего к перекасти-полю — поражен (ранен) выстрелившими в него колючками. А шарик покатился дальше.

Впрочем, существуют способы защититься от некоторых опасных существ.

Добыча

У «промысловых существ» сила означает минимальную численность вооруженных жителей Поселка, которые смогут ее добыть.

Рассмотрим охоту на козлов. Группа из пяти охотников выследила трех козлов (сила каждого 2) и ничего не может с ними поделать. Однако один из козлов решил убежать и теперь сила охотников стала на единицу больше — хватит, чтобы добыть одного козла. Осталось только догнать его, чтобы войти в зону взаимодействия (те самые 5 метров), и самим при этом «не растянуться», чтобы остаться группой (находиться в пределах 5 метров друг от друга).

Проще всего добывать грибы: с этим справится и один человек (сила грибов равна 0).

Существуют способы приманивать к себе добычу.

Взаимодействие между людьми

Напомним, что правила по менталитету как бы говорят нам, что вред друг другу люди причинять не должны.

Тем не менее, в каких-то ситуациях может возникнуть необходимость (реальная или мнимая) такого взаимодействия. В этих случаях также сравнивается сила двух групп (каждый человек имеет силу 1).

Перевес на 1 силу означает возможность кого-то не пропустить, на 2 — обездвигить.

Для того, чтобы не выпустить укушенного снежной блохой (последствия — временное помутнение сознания) из дома, нужно, по крайней мере, 2 человека; чтобы обездвигить и связать — 3.

Резюме

1. Окружающая среда чревата опасностями. В их результате могут наступить: **временное помутнение сознания** (движения, действия — бессознательны, опасны для пострадавшего и окружающих, лечение бесполезно, проходит через час), **ранение/болезнь/травма** (перемещение — только с помощью двух человек, без лечения через час приводит к смерти), **смерть**.

2. Все живые существа моделируются **табличками** (хищники — красная табличка, опасные существа — желтая, добыча — зеленая) с его изображением и числом (**силой**). Расстояние взаимодействия (существа причиняют вред людям, люди добывают добычу) не более **5 метров**. При взаимодействии с животными каждый вооруженный человек имеет **силу 1**, в силе группы учитываются те (живые и не раненые), что находятся в пределах **5 метров** друг от друга.

3. Если сила **хищников** равна или меньше силы людей, нападение успешно отбито, если больше — они причинили ущерб (каждая единица разницы соответствует ранению одного человека, все что сверх этого — приведет уже к смерти, страдают прежде всего ближайшие). Сила **опасных существ** означает численность жителей Поселка, которым они могут причинить ущерб; уничтожить их нельзя, только избегать. У **добычи** сила означает минимальную численность вооруженных жителей Поселка, которые смогут ее добыть.

4. Добыча может появиться где угодно, но точно окажется на одном из трех **охотничьих угодий** с периодичностью **раз в три часа** в светлое время суток (10:00, 13:00, 16:00 и 19:00).

5. При взаимодействии между людьми сравнивается сила двух групп (каждый человек имеет силу 1). Перевес на 1 силу означает возможность кого-то не пропустить, на 2 — обездвигить.

Путеводитель по живому миру (общеизвестная информация)

Хищники

Название	Описание	Сила	Вредное воздействие
Шакал	Размером чуть меньше человека. Вынослив и агрессивен. Обычно охотится в одиночку, но иногда сбивается в стаю. Несъедобен. Укус ядовит, так что любое ранение приводит одновременно к поражению ядом шакала.	1	Ранение/смерть, болезнь (поражение ядом шакала)

Имеются также и иные хищники.

Опасные

Название	Описание	Сила	Вредное воздействие
Перекасти-поле	Растение-путешественник. Способно выстреливать колючки, которые вызывают ранения. Несъедобно.	1	Ранение
Снежная блоха	Источником является растение, похожее на одуванчик. Несъедобна. Укус вызывает острое жжение, затем человек сходит с ума, становится очень агрессивным, способен убить, никого не узнает. Все это продолжается один час. Потом человек на короткое засыпает и, проснувшись, ничего не помнит.	1	Временное помутнение сознания

Имеются также иные опасные существа.

Добыча

Название	Описание	Сила	Вредное воздействие
Коза	Размером с человека. Шерсть зеленая, вдоль спины костяной гребень. Очень чуткая и громкая. Съедобна.	2	Нет
Заяц	Довольно крупный и вполне съедобный.	2	Нет
Съедобные грибы	Съедобны.	0	Нет

Имеются также иные промысловые животные.

Памятка для игроков

Продолжительность игры

Наша игра начинается в пятницу 1 марта в 15.00 — иначе будет потеряно драгоценное светлое время.

Окончание — в ночь с субботы на воскресенье. Таким образом, игра продлится 1,5 суток, а вам предстоит 2 ночевки.

Воскресенье будет посвящено неспешному пробуждению, сборам и отъезду.

Заезжать нужно в пятницу рано утром!

Учитывая путь от станции Каннельярви до входа на полигон, который займет не менее часа, время для посещения мастерки, от которой еще надо дойти до Поселка, и необходимость обустройства на месте, реально в пятницу утром вам подходят всего две электрички, которые отходят от Финляндского вокзала в 6.55 (до Выборга) и 8.25 (до Каннельярви).

Отнеситесь к предыдущему абзацу ответственно! Это не прихоть мастеров, а суровые реалии зимних игр!

Имейте в виду, что между последней «утренней» электричкой в 9.30 и первой «дневной», с которой вы попадете на место уже только в сумерках, большой перерыв.

Как вариант, можно выехать на полигон накануне (в четверг вечером после работы).

Дорога на полигон

От ж/д-станции Каннельярви вам предстоит пройти 2 км по асфальтовой дороге, потом 2 км по лесной, расчищенной бульдозером. Лесная дорога упрется в небольшой лагерь-автостоянку. Машину придется оставить здесь.

Далее предстоит пройти 1,5 км по целине до локации Поселок. Точнее, по тропинке в снегу, которую к этому времени уже протопчут мастера.

Если вы опоздали к началу игры

Если вы опоздали и пришли после начала игры, то и в Поселок вы явились уже по игре.

Вы — житель Поселка, который совершил вылазку за какой-то надобностью. Не забудьте придумать, где вы были, что делали и что нашли.

Поскольку все в Поселке друг друга знают, то первый же встреченный житель Поселка приветствует вас по имени, если он его, конечно, знает. Если не знает или не захочет вспоминать — придумает вам прозвище.

И теперь к имени вашего персонажа прилепится еще и это прозвище...

Регистрация

Сразу по прибытию на полигон посетите мастерский лагерь. Т.к. он будет располагаться по пути к самому Поселку, вы не должны пройти мимо даже в случае опоздания.

На мастерке вы получите игровой пакет с кратким описанием персонажа и карточки со «знаниями» (взрослые — два по основной «специальности» и одну по дополнительной, дети — одну). Желательно «освоить» их до игры — ваш персонаж все это хорошо знает.

Костюм

Для начала — не путайте костюм с «одеждой». Одежда — для тепла, костюм — для антуража.

В идеале следует носить шкуры и кожу (можно поверх гражданской одежды). Или какие-то меховые и кожаные элементы, заплатки, лоскуты, рвань (тоже поверх). Приветствуются «странные» головные уборы — колпаки, например.

Все должно выглядеть самодельным и убогим.

Яркая современная одежда, синтетика, молнии, лейблы и прочие атрибуты нашей эпохи — не приветствуются!

Еду обеспечивают мастера

Свою еду брать не надо, ее обеспечивают мастера. А игроки добывают пищу по игре.

Если вам нужно специальное/диетическое питание — возьмите, но воздержитесь от его употребления при других игроках.

У кого есть какие-либо «антуражные» продукты, тот договорился об этом с мастерами. Владелец по игре объяснит всем остальным, что это такое.

Антуражные элементы быта

Оружие (копья, дубинки, ножи и пр.) нужно лишь для антуража и демонстрации. Биться им мы не будем.

Рекомендуем снабдить вашу локацию антуражным источником света — свечами, «керосиновой» лампой или кемпинговым фонарем «под керосинку». А обычные фонарики оставьте для использования внутри личной палатки.

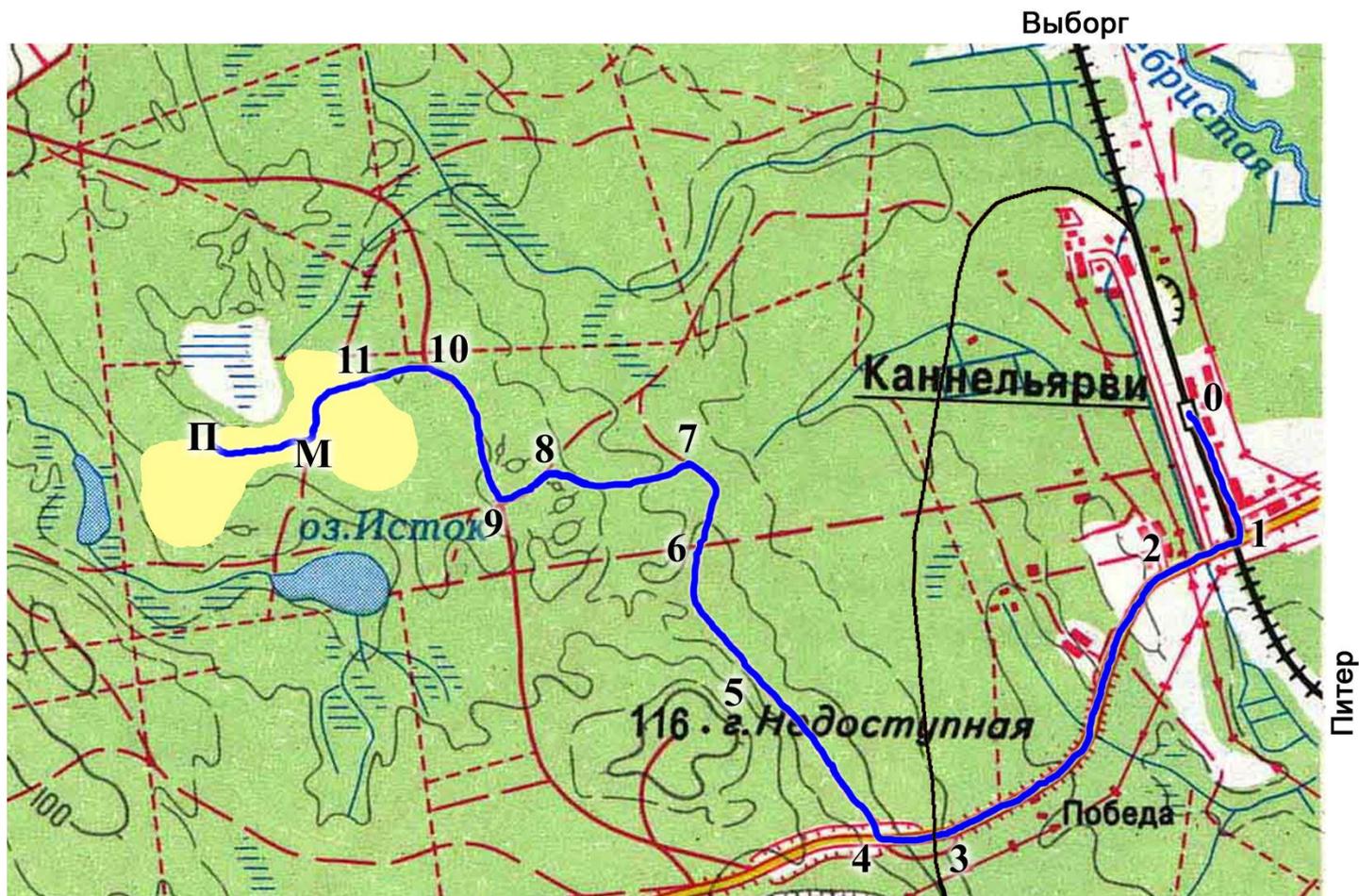
Посуда в идеале должна быть деревянная или иная аутентичная.

В общем, продумайте антуражные элементы быта.

Ночлег

Центральные здания Поселка — 2 бревенчатых домика-землянки. Один из домиков будет отапливаться печкой-буржуйкой. Здесь можно погреться.

Но ночевать вам всё равно предстоит в собственных палатках, поставленных неподалеку от 2 вышеупомянутых землянок. Как сделать это и не замерзнуть, и вообще — как выжить в зимнем лесу — читайте в отдельном тексте.



Условные обозначения: «П» — Поселок, «М» — мастерский лагерь.

Как добираться пешком

Сойдя с электрички (0), двигайтесь вдоль путей в сторону Питера. Вскоре дойдёте до пересечения железной дороги с автомобильной (1). Поверните направо, пройдите через жезнодорожный переезд и двигайтесь по асфальтовой дороге. По правую руку будут дачные домики (2). Идите прямо до следующего железнодорожного переезда (3). Сворачивайте на ближайшем повороте после переезда направо (4). Вы входите в лес.

Посмотрев налево, можно полюбоваться на остатки горы Недоступной (5) — когда-то это была высочайшая точка Ленобласти. Теперь там (слева) песчаный карьер. В общем, километра через 1,5 после асфальтовой дороги вы окажетесь на перекрестке (6) (впрочем, зимой его очень легко пропустить, поэтому не ориентируйтесь на эту точку). Путь налево ведет напрямик к озеру, но без лыж там не пройти. Продолжайте движение прямо.

Вскоре окажетесь на развилке (7). Дорога вправо уведёт вас на маленькую вырубку, но вам надо налево. Минут через 7-8 на пути встретится еще одна развилка (8). **Автомобильная дорога здесь заканчивается!** Поэтому вы, скорее всего, увидите припаркованные автомобили.

В общем, идите прямо и очень скоро вы окажетесь на большом перекрестке (9). Он очень примечательный. Но вы просто поворачивайте направо и не усложняйте себе жизнь.

Через какое-то время на пути встретится развилка (10). Идите налево — и вскоре окажетесь на большой вырубке (помечена на карте желтым). На выходе из леса вас встретят остатки будки и шлагбаума (11).

В общем, дальше просто придерживайтесь дороги (которая к тому времени, скорее всего, уже будет протоптана) и в итоге доберетесь до мастерского лагеря (М). Обязательно известите мастера о своем появлении! Далее направляйтесь к Поселку (П).

Как добраться на автомобиле

С трассы «Питер — Выборг» следует свернуть на поселок Победа (примерно в районе 85-го километра). Победа находится слева от трассы, однако сворачивать нужно направо и пересекать дорогу по путепроводу. В общем, ориентируйтесь по указателям. Проезжайте поселок насквозь и через несколько километров окажетесь у железнодорожного переезда в Каннельярви (1). Далее езжайте по описанию пешего маршрута.

Заезд до начала игры

Напоминаем, что игра начинается 1-го марта в 15:00. Мастера будут на полигоне уже с 27 февраля. Поэтому если у вас есть желание (и возможность) — приезжайте заранее, чтобы начать игру без суеты.

Электрички туда (1 марта)

Финляндский вокзал	Удельная	Каннельярви
6:55	7:06	8:14
8:25	8:36	9:47
9:30	9:41	10:51
14:37	14:49	16:21
15:30	15:41	16:52
16:27	16:38	17:49
18:20	18:31	19:41
19:01	19:12	20:25
20:36	20:46	21:31
20:42	20:53	22:01
22:25	22:36	23:44

Электрички обратно (3 марта)

Каннельярви	Удельная	Финляндский вокзал
5:51	7:00	7:13
6:32	7:44	7:57
7:26	8:37	8:53
9:21	10:10	10:22
10:42	11:53	12:06
11:47	12:58	13:10
12:26	13:39	13:52
12:44	13:54	14:07
14:50	16:00	16:13
16:40	17:49	18:04
17:57	19:07	19:20
19:33	20:47	21:00
20:29	21:39	21:55
21:40	22:49	23:02