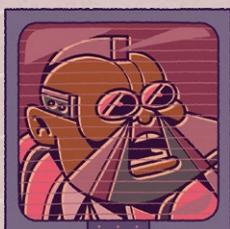


ПЕТЛЯ

КНИГА ПРАВИЛ АГЕНТСТВА



«Добро пожаловать на общую лекцию по правилам и процедурам Агентства для агентов-новичков. Меня зовут Марио фон Тайм, рабочий псевдоним — Мистер Время, и я назначен инструктором вашей группы. Подробную информацию о том, что такое Агентство и кто такой доктор Фальш, вы найдёте в методичках — но суть вот в чём. Д-р Фальш — злой гений, возжелавший стать повелителем всей вселенной, для чего он создал ужасающую Машину. Он отправился в марш по эпохам, где цикл за циклом создаёт своих двойников и рассылает их по всему времени. Но этот злодейский план — его так называемый проект «Всеведение-3000» — дыряв как решето: в пространственно-временном континууме появляются самые настоящие прорехи! И это грозит уничтожить всю вселенную...

Вы — одни из самых сильных резонирующих кандидатов. А.Т.А.К.А — Автоматический Темпоральный Атомный Компьютер-Анализатор выбрал именно вас! Вы оказались первыми в списках — ну или просто самыми доступными... Конечно, никто на вас не давит... **НО СУДЬБА ВСЕГО ТЕПЕРЬ ЗАВИСИТ ОТ ВАС*!»**

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы — сотрудники Агентства. Ваша общая цель — победить доктора Фальша. Вы должны сотрудничать: либо вы победите все вместе, либо д-р Фальш порвёт пространство-время в клочья, и тогда будет поздно спорить, кто проиграл больше. Каждый ход д-р Фальш перемещается по эпохам, оставляя после себя двойников и дыры в пространстве-времени. Если в одной эпохе накопится слишком много дыр, они сольются вместе в разрушительную временную воронку... А если воронок станет слишком много, вселенная схлопнется — и вы проиграете (разумеется). Но у каждого из вас есть мощные артефакты: используйте их с умом и выведите из строя Машину доктора Фальша, пока ещё есть время!

КОМПОНЕНТЫ

- 1 поле пространства-времени
- 1 планшет Агентства
- 1 трёхмерная модель Машины д-ра Фальша
- 5 деревянных фигурок агентов
- 100 карт (79 карт артефактов, 7 карт д-ра Фальша и 14 карт Ультрамашины)
- 65 пластиковых кубов (30 красных, 30 зелёных и 5 синих)
- 10 тайлов заданий
- 3 тайла воронок
- 8 больших планшетов (5 планшетов агентов, 1 памятка и 2 листа режимов игры)
- 38 двухсторонних жетонов (28 двойников, 7 супер-двойников и 3 центрифуги)
- 1 мешочек для жетонов
- 1 книга режимов игры
- 1 лист правил для одиночного режима
- Эти правила игры

* Поскольку более опытные сотрудники Агентства, узнавшие о задании, уволились или — какая наглость! — потребовали повысить зарплату. А наш бюджет не резиновый!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Чтобы подготовиться к игре, выполните все шаги на этом развороте по спирали (начиная с пункта справа), а затем перейдите к стр. 4.



«Смотрите и учитесь! Из бюджетной квантово-индукционной варочной панели на семь кастрюль д-р Фальш соорудил вполне функциональную модель для путешествий во времени. Вот что значит не прогуливать продвинутое курсы для сумрачных гениев...»

1 ► ИГРОВОЕ ПОЛЕ ПРОСТРАНСТВА-ВРЕМЕНИ

Поместите поле в центр стола. В центре будет находиться Машина д-ра Фальша, а вокруг неё — цикл из 7 основных эпох гиперновой истории: Доисторическая эпоха 🐾, Средневековье 🏰, Ренессанс 🎨, Промышленная революция 🏭, Глобализация 🌐, Правление роботов 🤖 и Конец времён ☠️.

2 ► МАШИНА Д-РА ФАЛЬША

Соберите модель Машины из 3 частей, как показано на рисунке. Теперь назад дороги нет! Убедитесь, что злобный оскал д-ра Фальша нависает над центральным раструбом механизма. Затем вставьте Машину основанием в круглое отверстие в центре поля. Поверните её как угодно: пока это не имеет значения.

«Собирать Машину — тоже весело. Ломать будем потом!»

13 ► 1 ПАМЯТКА ДЛЯ ИГРОКОВ



14 ► ПРОЧИЕ КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ РАЗЛИЧНЫХ РЕЖИМОВ ИГРЫ

1 книга режимов игры,
5 синих кубов пермаэнергии,
7 жетонов супердвойников,
3 жетона центрифуг,
14 карт Ультрамашины.

12 ► 28 ЖЕТОНОВ ДВОЙНИКОВ И 1 МЕШОЧЕК ДЛЯ ЖЕТОНОВ

Поместите все жетоны двойников д-ра Фальша в мешочек. В ходе игры двойники будут появляться из мешочка, чтобы возникнуть в очередной эпохе ради безумного плана своего оригинала.



Страна появления: двойник появится на игровом поле в этой эпохе.



Страна уничтожения: лицевая сторона двойника с моноклом. Если двойник окажется в эпохе, указанной на этой стороне, он будет немедленно уничтожен!

11 ► 5 ПЛАНШЕТОВ АГЕНТОВ, 5 ФИГУРОК АГЕНТОВ И 30 КАРТ СТАРТОВЫХ АРТЕФАКТОВ

Каждый игрок выбирает, за какого агента он будет играть, берёт планшет этого агента и 6 карт его стартовых артефактов (помечены значком агента), а затем помещает фигурку своего агента в его начальную эпоху (указана на планшете агента). Уберите неиспользуемых агентов и их компоненты в коробку.



3 ▶ 10 ТАЙЛОВ ДИВЕРСИЙ

Каждый тайл — это ключевой компонент Машины. Его можно вывести из строя, если выполнить задание на лицевой стороне тайла. Переверните все тайлы диверсий лицом вниз, перемешайте их, выберите 7 тайлов и случайным образом разложите их кругом вокруг 7 эпох на игровом поле, по одному у каждой эпохи. Оставшиеся тайлы диверсий уберите в коробку, не глядя на них: в текущей игре они вам не понадобятся.

Тайл диверсии (с заданием)



4 ▶ 30 КУБОВ ПРОСТРАНСТВЕННО-ВРЕМЕННЫХ ДЫР (КРАСНОГО ЦВЕТА)

Рядом с игровым полем поместите все красные кубы, образовав запас. Это кубы дыр в пространстве-времени, которые появляются из-за Машины д-ра Фальша. На краю каждой эпохи есть 3 ячейки: помещайте красные кубы туда. Если кубов будет слишком много, эпоха начнёт трещать по швам и в ней появится воронка — а это плохо!

5 ▶ 30 КУБОВ ЭНЕРГИИ (ЗЕЛЁНОГО ЦВЕТА)

Затем рядом с игровым полем поместите все зелёные кубы, образовав запас. Это кубы энергии — основной ресурс каждого агента времени! В ходе игры каждая эпоха будет накапливать энергию в результате некоторых действий: оказавшись в этой эпохе, ваш агент сможет её потратить (т. е. вернуть в резерв) в обмен на полезные эффекты.

6 ▶ ПЛАНШЕТ АГЕНТСТВА

Из штаб-квартиры Агентства мы будем удалённо отслеживать ход вашей операции. Поместите его рядом с игровым полем.

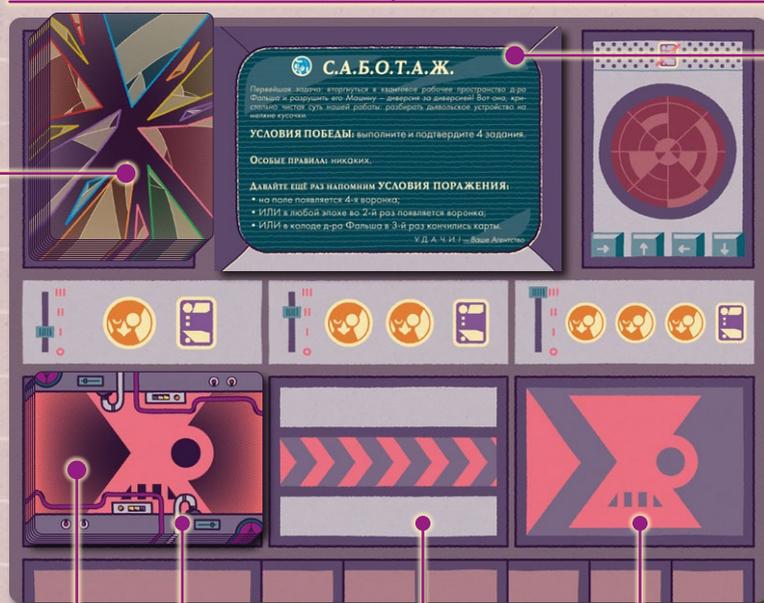
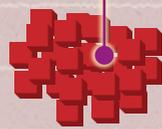
7 ▶ 2 ЛИСТА РЕЖИМОВ ИГРЫ

Эти двухсторонние листы содержат краткую информацию о режимах игры. Перед началом партии выберите один из них и поместите в центр планшета Агентства нужной стороной вверх.

8 ▶ 3 ТАЙЛА ВОРОНОК

Вот они — худшие кошмары агентов времени... Поместите их рядом с игровым полем. Переверните их стороной с мегаворонкой вниз, если не указано обратное (о мегаворонках рассказано в книге режимов игры).

Сторона с мегаворонкой



1-й, 2-й и 3-й циклы

10 ▶ 79 КАРТ АРТЕФАКТОВ

Эти мощные временные артефакты можно будет направить на борьбу с д-ром Фальшем. Выберите и отложите в сторону 30 стартовых артефактов (с иконками агентов в левом нижнем углу карт). Перемешайте случайным образом 49 оставшихся, сформируйте колоду и поместите её лицом вниз в левую верхнюю ячейку на планшете Агентства. На нашем рабочем жаргоне мы называем её «Громадной Колодой».

9 ▶ 7 КАРТ Д-РА ФАЛЬША

Всего их семь — по одной на каждую из 7 эпох в игре. В нижней части планшета Агентства есть шкала циклов Машины: там они и понадобятся. Перемешайте карты д-ра Фальша лицом вниз, сформируйте колоду и поместите её на самое левое деление шкалы циклов.

«Вот так выглядит наша модель прогнозирования действий злого учёного. Выглядит неказисто, но работает».

КОГДА ВЫ РАЗЛОЖИЛИ КОМПОНЕНТЫ

Откройте одну за другой 2 карты из колоды д-ра Фальша и поместите их на планшет Агентства. Затем поместите по 1 кубу дыры в обеих эпохах, указанных на открытых картах д-ра Фальша, и переверните тайлы диверсий стороной с заданием вверх в этих эпохах. После этого замешайте все карты д-ра Фальша обратно в колоду и поместите по 1 кубу энергии в 5 остальных эпохах.

ЗАДАНИЯ НА ТАЙЛАХ ДИВЕРСИЙ

В ходе игры на поле может быть максимум 2 задания (2 тайла диверсий, перевернутых стороной с заданием вверх). Если на поле **открыто меньше 2 заданий, немедленно** переверните тайл диверсии стороной с заданием вверх в эпохе, в которой находится д-р Фальш. Если это невозможно (например, вы уже открыли или подтвердили задание в этой эпохе), переверните лицевой стороной вверх тайл диверсии в следующей эпохе по часовой стрелке или далее.

Следом достаньте из мешочка несколько жетонов двойников и откройте несколько карт из Громальной Колоды — по числу игроков:

Число игроков	1	2	3	4
Двойников	7	7	5	4
Карт	2	2	3	4

Разложите открытые карты из Громальной Колоды около их исходных эпох на поле (указаны в левом нижнем углу карт). Поместите каждого двойника в эпоху на его стороне появления: положите его жетон стороной уничтожения вверх.

После этого каждый игрок не глядя перемешивает 6 стартовых карт своего агента. Поместите получившуюся личную колоду перед собой лицом вниз рядом с планшетом агента. Возьмите из неё 3 случайных карты и положите перед собой лицом вверх: это ваша рука.

Теперь откройте книгу режимов игры и прочтите её первую часть (если ещё не сделали этого). Затем прочтите раздел, посвящённый вашему режиму игры, и выберите уровень сложности. Если в нужном разделе указаны дополнительные правила, проделайте требуемые манипуляции. После этого случайным образом определите, кто из игроков будет ходить первым.

Всё готово для того, чтобы начать игру.



«Теперь, кандидаты, вы знаете весь необходимый минимум для своей первой операции! Выберите код «С.А.Б.О.Т.А.Ж.», уровень сложности «Работник месяца». Агентство настоятельно рекомендует новичкам не заигрывать с другими режимами и уровнями сложности, пока не пройдёте этот!»



«Надеюсь, никому здесь не нужно объяснять, как всё устроено? Потoki материи, герметичные пространственные каналы... Или канализации, или как их там ещё... Короче говоря, простейшие квантовые понятия! Мы потратили два года и уйму средств на консультации, чтобы выбрать соответствующие названия для этих измерений — понятнее уже некуда!»

КАК УСТРОЕН ПЛАНШЕТ АГЕНТА

Когда ваш агент отдохнул и заряжен, вы можете выполнить свободное действие — переместиться в соседнюю эпоху и перевернуть агента стороной с вверх.

Ваша особая способность. Здесь описан её эффект и условия, при которых она может применяться (но вы можете её не применять).



Индикатор отдыха вашего агента. Если вы ещё не выполнили своё свободное действие в этот ход, планшет должен быть стороной с вверх; если уже выполнили — стороной с вверх.

Агент всегда начинает игру с 6 стартовыми картами в своей личной колоде. Здесь показано распределение измерений на его стартовых картах: полезно, когда нужно решить, какую карту добавить в колоду!

Псевдоним и начальная эпоха агента.

КАК УСТРОЕНА КАРТА АРТЕФАКТА

Измерение артефакта — пригодится, когда вам понадобится использовать ПЕТЛЮ.

Тип(ы) эффектов артефакта — поможет быстро понять, на что он влияет.

Силуэт агента — есть только на стартовых картах агентов. У каждого агента есть 6 таких стартовых карт.



Название артефакта.

Эффект артефакта — то, что он делает, если вы его используете.

Исходная эпоха — эпоха, в которой он появляется на поле и откуда его (обычно) можно добавить в свою колоду. Кроме того, это важно для применения некоторых эффектов!

ИЗМЕРЕНИЯ АРТЕФАКТОВ — — и ИЗМЕРЕНИЕ ЧЁРНОЙ ДЫРЫ

Каждый артефакт относится к одному из четырёх измерений. В игре представлено 3 измерения артефактов — Спирали, Звёзды и Линии — и четвёртое измерение могучей и таинственной Чёрной Дыры. Последнее измерение отличается от остальных: вы не можете использовать ПЕТЛЮ на картах этого измерения. Подробнее о том, что такое ПЕТЛЯ, рассказано на стр. 7.



«Внутренние процедуры Агентства по использованию артефактов стали значительно лучше после командировки в 2008 год. Мы отказались от устаревшей парадигмы «кинь-двинь» и перешли к новой «настольно-карточной» системе: «возьми, сыграй, сбрось, перемешай». Это позволяет использовать каждый артефакт теоретически бесконечное число раз!»

КАК УСТРОЕНА КОЛОДА АГЕНТА

Агенты борются против д-ра Фальша сообща, но у каждого есть личная колода со своим набором артефактов. Вот как это работает:

ВАШИ АРТЕФАКТЫ

Колода артефактов у вашего планшета агента — ваша и ничья больше. Вы будете брать артефакты из своей колоды в руку, а в конце хода артефакты будут отправляться в ваш сброс. Каждый агент начинает игру с личной колодой из 6 стартовых карт.

РУКА

Это карты, которые лежат перед вами лицом вверх. Вы сможете использовать их во время своего хода. Каждая карта бывает либо «заряжена» (развёрнута), либо «разряжена» (повёрнута, использована). Когда вы берёте карту в руку, она по умолчанию заряжена и готова к использованию. Когда вы используете эффект карты, разрядите её (поверните). Разряженные карты нельзя использовать повторно, пока вы не зарядите их снова (развернёте их).

Примечание: у вас почти всегда будет 3 карты в руке. Но в какой-то момент у вас может оказаться больше 3 карт в руке из-за некоторых эффектов.

Личная колода

Каждый раз, когда вы берёте карту (в определённую фазу хода или с помощью эффекта), возьмите в руку верхнюю карту из вашей личной колоды — то есть переверните её лицом вверх и положите рядом с другими картами в руку.

ВАЖНО! Вы всегда берёте карты ТОЛЬКО из своей личной колоды, но не из Громадной Колоды (если не сказано обратное)!

Стопка сброса

Если вам нужно сбросить карты, положите их лицом вверх рядом с вашей личной колодой, образовав стопку сброса.

ВАЖНО! У каждого игрока своя личная стопка сброса.

Если личная колода пуста

Если вам нужно взять карту, но ваша колода пуста, перемешайте все карты в вашей стопке сброса, образуйте новую колоду и положите её лицом вниз там, где должна быть личная колода. Теперь вы снова можете брать карты!

Ваша колода



Стопка сброса

Карты в руке



Готовые карты (заряженные)

Использованная карта (разряженная)

ХОД ИГРЫ

Случайным образом выберите игрока, который ходит первым (как мы уже сказали). Право хода передаётся по часовой стрелке, пока игра не закончится победой или поражением.

ХОД ИГРОКА

Ход каждого игрока состоит из 5 фаз, которые следуют строго по порядку.

I. ФАЗА Д-РА ФАЛЬША

Перед началом вашего хода д-р Фальш занимается своим любимым делом — создаёт очередные проблемы! Эта фаза состоит из двух частей:

A) Появляются двойники и 1 карта артефакта

Поместите на поле двойников из мешочка и выложите карту артефакта согласно символам над колодой д-ра Фальша на планшете Агентства.



В начале игры каждый ход на поле будут появляться 1 двойник и 1 карта артефакта — это указано над колодой.

● На поле появляются двойники

Всякий раз, когда на поле появляются двойники, возьмите из мешочка необходимое количество жетонов двойников. Поместите каждый жетон двойника в эпоху, указанную на стороне появления его жетона — при этом жетон должен всегда лежать на поле стороной уничтожения вверх. Если в мешочке не хватает жетонов двойников, возьмите сколько есть.

● Выложите рядом с полем 1

Откройте верхнюю карту из Громадной Колоды и поместите её рядом с исходной эпохой артефакта. Теперь этот артефакт доступен для агентов: у игроков будет возможность забрать его и добавить в свою личную колоду.

ВАЖНО! Вы выкладываете артефакты только из Громадной Колоды.

Б) Откройте 1 карту д-ра Фальша

Откройте верхнюю карту из колоды д-ра Фальша и выполните её эффект. Затем поместите её под планшетом Агентства (рядом с другими картами д-ра Фальша, если они есть).

На каждой карте указано, в какую эпоху перемещается д-р Фальш. Он всегда «находится» в эпохе, на которую указывает средний раструб его Машины. Поверните Машину в центре поля так, чтобы центральный раструб был направлен на эпоху, указанную на только что открытой карте д-ра Фальша.

А теперь — неприятности начинаются! Возьмите из запаса красных кубов  2 куба плюс по 1  за каждого двойника  в эпохе, где находится д-р Фальш. А затем... Бросьте по одному эти кубы дыр в верхнее отверстие Машины!



«Ну всё, всё, хватит аплодировать! Это не эпическое кино про злого гения, а ваш противник, в конце концов!»

Когда все кубы брошены, поместите их на ячейки дыр в эпохах, в которые они выпали. Ячейки дыр находятся у внешнего края эпохи (там, где вы выложили тайлы диверсий).

Макс только что открыл карту д-ра Фальша, изображённую справа. Д-р Фальш внезапно почувствовал невыносимое желание очутиться в эпохе Промышленной революции! Макс поворачивает Машину так, чтобы её средний раструб смотрел прямо на Промышленную эпоху. Там уже есть 1 двойник — поэтому Макс берёт из запаса 3 куба дыры (2 просто так + 1 за двойника), а затем бросает их в Машину! Первый куб выпадает в эпоху Возрождения, а ещё 2 куба оказываются в Промышленной эпохе. Делать нечего: Макс помещает их в ячейки дыр в этих эпохах.



Пока в эпохе есть свободные ячейки дыр, ткань пространства-времени ещё держится. Но если кубов дыр окажется слишком много, в эпохе появится

6 ужасная...

Воронка!



Как только в эпохе оказывается слишком много дыр (4  или больше), эпоха превращается в воронку. Возьмите один из тайлов воронки рядом с планшетом Агентства и поместите её с краю игрового поля около этой бедной эпохи — там, где должен быть тайл диверсии.

Да, кстати о них! Если около этой эпохи всё ещё лежит тайл диверсии (с заданием или без), уберите его в коробку. Если он лежал стороной с заданием вверх, это задание считается проваленным. Уберите все кубы на этом задании обратно в резервы соответствующих цветов.

ВАЖНО! Сразу же проверьте, нужно ли открывать новое задание на поле (как описано на стр. 4).

Когда в эпохе появляется воронка, уберите **все кубы**  из неё обратно в запас — включая те кубы, которые только что выпали туда из Машины. Воронка — это ещё не поражение: время крепче, чем кажется, а эпоха очистилась от всех дыр и может выдержать ещё пару-тройку новых.



«Но воронка в эпохе — не к добру, как вы очень скоро поймёте... Чувствуете этот лёгкий запах горелого времени?»

В эпохе с воронкой не могут появляться артефакты. Если вы выкладываете карту артефакта из Громадной Колоды в эту эпоху, немедленно уничтожьте этот артефакт. Если в этой эпохе были доступны артефакты, уничтожьте их, как только там появится воронка.

Уничтожьте 

Если вам нужно уничтожить карту артефакта, положите её лицом вверх в стопку уничтоженных карт в правой верхней части планшета Агентства — она отмечена символом .

Если вам нужно уничтожить сразу несколько карт артефактов, положите их в стопку уничтоженных карт в любом порядке.

Примечание: одни эффекты позволяют уничтожить карты из Громадной Колоды, другие — из личной колоды агента. В тексте эффекта всегда уточняется, к чему именно относится эффект.

Тео начинает свой ход и открывает новую карту д-ра Фальша. Злой учёный внезапно решает отправиться в эпоху Глобализации — и там уже есть 2 его двойника! Тео бросает в Машину 4 куба дыры (2+2): 2 куба попадают в Промышленную эпоху, а остальные — в эпоху Глобализации.



Тео помещает кубы в ячейки дыр в этих эпохах — но в Промышленной эпохе не хватает свободных ячеек. Это означает, что она превращается в воронку! Тео со вздохом помещает тайл воронки у Промышленной эпохи.

Перед этим он убирает оттуда тайл диверсии и возвращает его в коробку. Задание на тайле диверсии провалено: Тео возвращает 5 кубов с тайла задания обратно в резерв. В эпохе также была карта артефакта — воронка уничтожит Матрёшку. Когда всё сделано и пыль времён улеглась, Тео может перейти к своей фазе действий.

II. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Когда д-р Фальш переместился и Машина породила новые пространственные дыры (и/или воронки), ваш агент наконец может приступить к делу и начать активные действия! Фигурка вашего агента отмечает его положение во времени. От того, в какой эпохе находится ваш агент, зависит очень многое!

Ваша эпоха

Эпоха, в которой находится фигурка вашего агента на игровом поле.

Соседняя эпоха

Семь эпох на игровом поле образуют замкнутый круг. У каждой эпохи есть две соседних: следующая (по часовой стрелке) и предыдущая (против часовой стрелки).

ВАЖНО! Термины «ваша/своя эпоха», «следующая эпоха» и «предыдущая эпоха» указывают на эпохи относительно положения вашего агента (если не сказано иное). Термин «соседний» (например, «соседний двойник») указывает на объект в соседней эпохе (не в вашей).



«Нет, вы посмотрите, какое совершенство образует эта временная петля! Конец времён становится началом новой Доисторической эпохи! Как это всё-таки поэтично!»

Доступные действия

В фазе действий ваш агент может выполнить **сколько угодно** действий 3 различных типов. Их можно выполнять **в любом порядке**, если условия для них выполнены. Вы можете закончить фазу действий в любой момент. Однако вы должны полностью завершить начатое действие, прежде чем выполнить следующее или закончить фазу действий.

● Переместиться

Вы можете потратить 1 куб энергии в своей эпохе, чтобы переместиться в соседнюю. Для этого верните в запас 1 куб  из вашей текущей эпохи, а затем переместите фигурку своего агента в следующую или предыдущую эпоху. Если в вашей эпохе нет , это действие недоступно.

Свободное перемещение

Один раз в ход вы можете переместиться бесплатно за счёт внутренней энергии отдохнувшего агента! Вместо того чтобы тратить 1  на перемещение, вы можете перевернуть планшет вашего агента «разряженной» стороной вверх.

● Использовать эффект карты

Вы можете **разрядить (повернуть) любую карту артефакта у вас в руке**, чтобы применить её эффект. Это можно делать сколько угодно раз, пока в руке есть заряженные карты.

Каждая карта артефакта имеет свой уникальный эффект: внимательно прочтите его, чтобы понять, как именно он работает. В конце этой книги правил приведено подробное описание основных терминов и формулировок, которые можно найти в тексте эффектов карт. Кроме того, каждая карта артефакта помечена одним или несколькими символами:



Энергия

Артефакты с этим символом помогают добавлять энергию в эпохи. Каждый раз, когда вы добавляете энергию в эпоху, положите на неё нужное количество зелёных кубов из запаса.



Дыры

Артефакты с этим символом помогают устранять дыры в пространстве-времени. Каждый раз, когда вы убираете дыры из эпохи, переместите нужное количество красных кубов из её ячеек обратно в запас.



Двойники

Артефакты с этим символом позволяют перемещать двойников д-ра Фальша во времени. Эти копии злого учёного крайне живучи, сильны и опасны, но у каждого есть слабое место... Если двойник окажется в эпохе на стороне уничтожения его жетона, он схлопнется во времени и будет немедленно уничтожен! Верните жетон уничтоженного двойника обратно в мешочек.

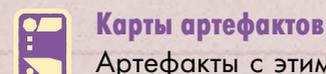


«Ах да, парадоксы времени... Хочу заранее вас предупредить. Бывает, что свежесозданный двойник снова появляется из мешка. Главное — сохраняйте присутствие духа! Притворитесь, что так и должно быть. Вы ещё возьмёте своё».



Перемещение

Артефакты с этим символом позволяют вашему агенту переместиться во времени — а иногда и переместить других агентов тоже.



Карты артефактов

Артефакты с этим символом способны влиять на другие карты артефактов: активировать их эффекты, добавлять на поле, в руку или личную колоду, уничтожать, сбрасывать и так далее.

Как применить эффект карты

Когда вы используете артефакт в руке, сначала разрядите его (поверните его карту). Затем примените его эффект **в порядке, указанном в тексте эффекта**. Если какие-то части эффекта не могут быть применены, игнорируйте их: при этом эффект карты в целом не отменяется.

● Использовать ПЕТЛЮ

Д-р Фальш — опасный противник, но у сотрудников Агентства есть секретный приём, который поможет вам победить! Каждый агент может на какое-то время сконцентрировать энергию в мощную ПЕТЛЮ времени.

Этот хитрый приём позволяет локально отмотать время в одном измерении — и зарядить несколько артефактов, чтобы их можно было использовать снова!

Чтобы использовать ПЕТЛЮ, потратьте 1 энергию из своей эпохи.

Сделав это, немедленно зарядите (разверните) **все** карты артефактов в вашей руке, принадлежащие к **одному измерению**. Вы должны выбрать одно измерение из трёх: ,  или . Вы никогда не можете использовать ПЕТЛЮ на артефактах измерения Чёрной Дыры .



«Все всё запомнили? Только одно измерение за раз, чёрные дыры с ПЕТЛЁЙ не дружат. Простейшая квантовая физика, пора бы знать!»

Создание ПЕТЛИ требует от агента не только высокого уровня подготовки, но и запаса энергии в эпохе. Вы можете использовать ПЕТЛЮ несколько раз в ход, но **каждая следующая ПЕТЛЯ будет стоить на 1  больше**. Это значит, что на первую ПЕТЛЮ за ход придётся потратить 1 , на вторую — 2 , на третью — 3  и так далее до конца хода, даже если вы используете другое действие после ПЕТЛИ.

Особая способность агента

У каждого агента есть особая способность: её эффект указан в нижней части планшета агента. Если особую способность агента можно применить в фазе действий, считайте её эффект за отдельное действие. Вы должны полностью закончить предыдущее действие, прежде чем начать новое.

Как выполнять задания

На открытых тайлах диверсий указаны задания: их нужно выполнять, чтобы победить! Если действие, которое вы совершили, выполняет условие какого-либо задания, поместите 1 куб из запаса в свободную ячейку на тайле диверсии с этим заданием.



«Куб какого цвета, спросите вы? Да любого — хоть красного, хоть зелёного! Полная свобода самовыражения!»



Коля решает использовать карту артефакта «Спартанский щит», чтобы убрать 2 дыры в своей эпохе. Это дважды выполняет условие открытого задания «Забейте выхлоп у Машины!» (потому что д-р Фальш как раз находится в). Поэтому Коля может поместить сразу 2 куба на тайл этого задания.



Затем Коля решает разрядить свои «Супертрусы», чтобы убрать 1 дыру в своей эпохе. Это ещё раз выполняет условие задания «Забейте выхлоп у Машины!», а также выполняет условие задания «Квантомонтажники!», ведь полностью очистилась от дыр и двойников. Чтобы не перепутать, Коля помещает куб на задание «Квантомонтажники!» в ячейку с символом .



Саша играет за Мистера Время — друга всех агентов. Д-р Фальш только что прибыл в эпоху Глобализации, а игроки находятся в одном шаге от поражения в эпохе Правления роботов... Но ещё не всё потеряно: у неё есть хитрый план!



Для начала Саша разряжает один из своих артефактов — «Книжную червоточину Гутенберга». С его помощью Саша убирает 1 в своей эпохе (), а затем ещё 1 из эпохи с воронкой (она выбирает). Затем Саша решает потратить 1 в своей эпохе (), чтобы переместиться в по соседству.



Затем Саша разряжает «Потайной захват-ботинок», чтобы притянуть оранжевого из в свою эпоху (). Двойник оказался в эпохе на стороне уничтожения своего жетона — он уничтожен! Двойник был уничтожен в эпохе, где сейчас находится д-р Фальш (): условие задания «Возвращение блудных клонов!» выполнено — Саша помещает 1 куб на это задание. Теперь самое время привести в действие хитрый план... Для этого Саша использует особую способность Мистера Время, чтобы переместить Бегущую по времени в .



Проверьте себя!

Чтобы убедиться, что вы всё поняли, мы приведём пример фазы действий во время неплохого хода агента. Помните, что вы можете совершить сколько угодно действий за один ход в любом порядке, если их условия соблюдены.

Поехали! Саша разряжает свой «Ионный темпорограф», чтобы добавить 1 в эпоху Бегущей по времени (). Теперь туда надо попасть: Саша переворачивает планшет Мистера Время стороной вверх и бесплатно перемещается в .



Все артефакты разряжены... Но их можно зарядить снова! Саша тратит 1 в своей текущей эпохе (), чтобы использовать ПЕТЛЮ на все свои артефакты измерения . «Ионный темпорограф» и «Книжная червоточина Гутенберга» снова заряжены!



Теперь Саша может опять использовать «Книжную червоточину Гутенберга» — убрать 1 в своей эпохе () и ещё 1 в эпохе с воронкой (снова). Также она помогает Бегущей по времени с помощью «Ионного темпорографа», добавляя 1 в эпоху с ней (опять). Хитрый план удался, и довольная Саша заканчивает свою фазу действий.





«После очередной серии действий, бывает, очень хочется взять внезапный отпуск в очередной эпохе... Но вы здесь не для того, чтобы отлынивать от работы! Используйте время с умом: ищите ценные артефакты, сообщайте о выполнении заданий в местные филиалы Агентства — и приведите себя в порядок, пока следующий агент принимает у вас эстафету!»

III. ДОБАВЬТЕ 1 КАРТУ АРТЕФАКТА В КОЛОДУ

Если в вашей эпохе есть артефакты, вы можете (но не обязаны) забрать **одну** карту артефакта **из эпохи, в которой закончили фазу действий.** Поместите новую карту на **верх** своей личной колоды **лицом вниз**: теперь этот артефакт — часть вашего арсенала.



«Вот вам мой очень дружеский совет: не недооценивайте силу и пользу артефактов! Тем более, если артефакт так и просится к вам в руки.»

Женя закончил фазу действий в эпохе Средневековья (🏰). Там доступно 2 карты артефактов — и Женя может добавить одну из них в свою колоду или отказаться. Он выбирает «Боевого скакуна» и кладёт его карту на верх своей колоды **лицом вниз**.



IV. ПОДТВЕРДИТЕ 1 ВЫПОЛНЕННОЕ ЗАДАНИЕ

Если тайл диверсии в **вашей эпохе** лежит стороной с заданием вверх, вы можете подтвердить это задание. Но для этого **задание должно быть выполнено полностью** — то есть на нём должно быть необходимое количество кубов. Подтвердив задание, уберите с поля его тайл диверсии и поместите рядом с планшетом Агентства (верните кубы на задании в запас).



«Мало задание выполнить — надо его подтвердить и сдать в архив! О, это волшебное мимолётное чувство, которое дарит только магия чистой бюрократии!..»

Если вы сделали это, **немедленно откройте новое задание**: переверните один из тайлов диверсии стороной с заданием вверх, как описано на стр. 4. Доступные в эпохе карты артефактов остаются: они будут уничтожены, только если там появится воронка.

Бонус от Агентства

Когда вы подтверждаете выполненное задание, вся ваша команда получает небольшой бонус от Агентства! Откройте из Громальной Колоды по 1 карте артефакта на каждого игрока плюс ещё одну. Каждый игрок должен добавить по одной из этих карт на верх своей колоды (по обычным правилам): оставшийся артефакт уничтожьте. Если у вас возникнет спор по поводу того, кто возьмёт какую карту, то первым выбирает игрок, чей сейчас ход, далее по часовой стрелке.

V. КОНЕЦ ХОДА

Переверните планшет агента «заряженной» стороной вверх. Отправьте в свой сброс все карты артефактов из своей руки (и заряженные, и разряженные!). Затем **каждый игрок**, у которого меньше 3 карт в руке, **добирает до 3 карт** из своей колоды. Наконец, проверьте, сколько карт осталось в колоде д-ра Фальша на планшете Агентства.

Если колода д-ра Фальша закончилась

Если колода д-ра Фальша закончилась, начинается **новый цикл Машины**. Перемешайте все 7 карт д-ра Фальша и заново сформируйте колоду: поместите её **лицом вниз** на следующее деление шкалы циклов на планшете Агентства (слева направо).



Пример: сейчас седьмой ход, все 7 карт д-ра Фальша были открыты. В конце этого хода начнётся новый цикл: вам придётся перемешать все эти карты, заново сформировать колоду и поместить её на второе деление шкалы циклов.

Когда вы проделали все шаги выше, ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

Конец игры

Игроки продолжают делать ходы по очереди, пока игра не закончится. Игра немедленно заканчивается, когда выполнены все условия победы или любое условие поражения.

Победа!

Как только вы подтвердили 4 полностью выполненных задания, все игроки побеждают! В некоторых режимах игры также требуется выполнить дополнительные условия победы.

«Внимание, код «У.Р.А.»! Признаться, мы не очень-то считывали на ваш успех, но...»

Поражение

Все игроки немедленно проигрывают, если выполняется любое условие поражения. В базовой игре есть три способа проиграть:

- В эпохе с воронкой появляется ещё одна воронка.

«...А как гласит знаменитое уравнение: $V + V = \text{☹}$ ».

- В игре должна появиться 4-я по счёту воронка (в игре всего 3 тайла воронок).

«В этой мультивселенной воронки времени — редкий и невозобновляемый ресурс!»

- Если вам нужно начать 4-й цикл Машины в конце хода (на шкале циклов всего 3 деления), значит, вы не успели остановить злого гения — Машина уничтожила пространство и время.

«Что могу сказать... Его проект «Всеведение-3000» достиг своего логического завершения. Кому теперь весело? Никому.»



«В случае провала операции причина вашей неудачи будет навсегда вписана в историю Агентства и выгравирована у входа в штаб-квартиру шрифтом позора — Comic Sans. Кроме того, мы будем вынуждены уволить вас без выплаты компенсации и объяснения причин — но, разумеется, с нашим самым искренним сожалением, — в связи с уничтожением вселенной.»

Пояснение к тайлам заданий

Это важно знать!

- Если какое-то действие выполняет условия обоих заданий сразу, вы можете (и должны!) поместить кубы на оба задания.
- Одним действием можно поместить на задание 2 или более куба, если оно выполняет условие задания 2 или более раз — если только в условии задания не сказано иное.
- Чтобы подтвердить задание, вы должны закончить фазу действий в эпохе с тайлом диверсии этого задания. Иначе никак!

«Д-р Фальш, вы окружены!»

✓ Сделайте так, чтобы в **обеих эпохах по соседству с д-ром Фальшем** оказалось хотя бы по 1 агенту, включая вас (3 раза, не более одного раза в ход).

3x

Вы можете поместить куб на это задание, когда его условие выполняется до или после действия (но не во время действия!). Вы выполняете условие этого задания, если любой агент на игровом поле находится в соседней с д-ром Фальшем эпохе, а другой агент — в другой соседней с д-ром Фальшем эпохе. Вы должны быть одним из агентов, окруживших д-ра Фальша. За один ход вы можете поместить не более 1 куба на это задание. Когда на задании будет 3 куба, оно считается полностью выполненным и его можно будет подтвердить.

«Квантомонтажники!»

✓ Окажитесь в **эпохе**, в которой нет ни  ни  (3 разных эпохи, не более одного раза в ход).

3 ≠

Условие этого задания выполняется, если в эпохе, в которой вы находитесь во время своей фазы действий, нет ни одного двойника и ни одного куба дыры. В этом случае поместите 1 куб на это задание в ячейку эпохи, в которой вы сейчас находитесь: это можно сделать не более 1 раза в ход. Если ячейка нужной эпохи занята, ничего не происходит. Если вы очистили эпоху, в которой вы не находитесь, также ничего не происходит (кто-то должен лично всё увидеть и зафиксировать). Когда любые 3 ячейки из 7 заполнены, задание считается полностью выполненным и может быть подтверждено.

«Забейте выхлоп у Машины!»

✓ Уберите 1  из эпохи, где находится д-р Фальш (5 раз).

5x



«Обведём д-ра Фальша вокруг пальца!»

✓ Используйте ПЕТЛЮ в эпохе, где находится д-р Фальш (4 раза).

4x



«Возвращение блудных клонов!»

✓ Уничтожьте по 1  в эпохе, где находится д-р Фальш (4 раза).

4x



Вы можете поместить куб на это задание каждый раз, когда выполняется его условие (т.е. каждый раз, когда вы убираете куб дыры / используете ПЕТЛЮ / уничтожаете двойника). В этом случае поместите 1 куб на это задание в ячейку эпохи, в которой вы сейчас находитесь. Условие этого задания может быть выполнено несколько раз в ход. Когда все ячейки на этом задании заполнены, оно считается полностью выполненным и может быть подтверждено.

«Перепрошивка континуума!»

✓ Уберите по 1  из 7 разных эпох.

7 ≠



«Раз петля, два петля, три петля...»

✓ Используйте ПЕТЛЮ в 6 разных эпохах.

6 ≠



«Охота на двойников!»

✓ Уничтожьте по 1  в 6 разных эпохах.

6 ≠



Вы можете поместить куб на это задание каждый раз, когда выполняется его условие (т.е. каждый раз, когда вы убираете куб дыры / используете ПЕТЛЮ / уничтожаете двойника). Поместите куб в ячейку той эпохи, в которой было выполнено условие этого задания. Если ячейка нужной эпохи занята, ничего не происходит. Условие этого задания может быть выполнено несколько раз в ход. Когда все ячейки на этом задании заполнены, оно считается полностью выполненным и может быть подтверждено.

«Подпитайте время!»

✓ Добавьте 1  в эту эпоху (3 раза), когда в каждой эпохе уже есть хотя бы по 1 .

3x



Вы можете поместить куб на это задание только в том случае, если перед началом вашего действия в фазе действий в каждой эпохе есть хотя бы по 1 кубу энергии. Если это условие выполняется и вы добавляете энергию в эпоху, поместите на это задание по 1 кубу за каждый куб энергии, добавленный в эпоху с этим заданием: вам не обязательно находиться в этой эпохе. Условие этого задания может быть выполнено несколько раз в ход. Когда все 3 ячейки на этом задании заполнены, оно считается полностью выполненным и может быть подтверждено.

«Огромная квантовая бомба!»

✓ Добавьте 1  в эту эпоху (6 раз).

6x



Добавьте на это задание 1 куб за каждый куб энергии, который вы добавили в эпоху с этим заданием: вам не обязательно находиться в этой эпохе. Условие этого задания может быть выполнено несколько раз в ход. Когда все 6 ячеек на этом задании заполнены, оно считается полностью выполненным и может быть подтверждено.

Напоминание! Доступные задания на поле

На поле всегда должно быть доступно 2 задания — то есть 2 тайла диверсий, лежащих стороной с заданием вверх. Если какое-либо задание было выполнено или уничтожено, немедленно переверните тайл диверсии заданием вверх в эпохе, в которой находится д-р Фальш. Если это невозможно, переверните лицом вверх тайл диверсии в следующей эпохе по часовой стрелке или далее.

Способности карт артефактов

В этом разделе собраны основные выражения и термины, которые встречаются в формулировках эффектов и способностей в игре.

Основные выражения

Примените эффект карты: прочтите формулировку эффекта и примените эффект в порядке, указанном в тексте. Если какие-то части эффекта не могут быть применены, игнорируйте их: при этом эффект карты в целом не отменяется.

Или: выберите один из предложенных вариантов.

Вы можете: часть эффекта с этой формулировкой является необязательной. Вы можете применить её или отказаться.

Любой агент: один агент на ваш выбор (включая вас).

Любой другой агент: один агент на ваш выбор, кроме вас.

В своей / вашей эпохе: в эпохе, где находится фигурка вашего агента (не то же самое, что и начальная эпоха агента).

Соседняя / предыдущая / следующая эпоха: у каждой эпохи на игровом поле есть две соседних эпохи — следующая (соседняя по часовой стрелке) и предыдущая (соседняя против часовой стрелки). Если эффект требует выбрать соседнюю эпоху, выберите одну из них. Если не указано иное, вы всегда выбираете соседнюю эпоху относительно эпохи, в которой вы находитесь.

Соседний (двойник, дыра и т.п.): находящийся в соседней эпохе.

Переместитесь (на расстояние в N эпох): если не указано расстояние или направление, переместите фигурку своего агента в любую соседнюю эпоху. Если указано расстояние, выберите направление (по часовой стрелке или против часовой), отсчитайте N эпох в выбранном направлении и переместите фигурку туда.

Поменяйте местами: поставьте одну цель эффекта в эпоху, где находилась вторая цель или наоборот.

Переместитесь куда угодно: в любую эпоху (в том числе в ту, где вы находитесь).

Воронка: эпоха с тайлом (мега)воронки.

В эпоху, где находится д-р Фальш: в эпоху, куда направлен средний раструб Машины.

Двойник

Оттолкните 1 : выберите жетон двойника в указанной эпохе и переместите его в соседнюю эпоху (т.е. следующую или предыдущую, если не указано направление).

Притяните 1 : выберите любой жетон двойника в соседней эпохе и переместите его в свою эпоху.

Уничтожьте 1 : выберите любой жетон двойника в целевой эпохе и верните его в мешочек.

Заберите с собой 1 : этот эффект всегда сочетается с перемещением. Выберите жетон двойника в эпохе, откуда вы начали перемещение (или по пути перемещения), и возьмите его с собой в ту же эпоху, что и своего агента. Если вы передвигаетесь на расстояние в 2 или более эпохи, вы можете забрать двойника из промежуточной эпохи и «сбросить» его в любой следующей промежуточной эпохе по пути либо в конечной точке.

Дыра

Уберите 1 : снимите красный куб с указанной эпохи и верните его в запас.

Энергия

Добавьте 1 : возьмите зелёный куб из запаса и поместите его на указанную эпоху.

Карта артефакта

Ваша колода: ваша колода артефактов у планшета агента. Вы будете брать свои артефакты из вашей колоды в руку, а в конце хода артефакты будут отправляться в ваш сброс.

Ваша рука: карты, которые лежат перед вами лицом вверх. Вы начинаете каждый ход с 3 картами в руке и можете использовать их во время своего хода. Каждая карта бывает либо «заряжена» (развёрнута), либо «разряжена» (повёрнута, использована). Когда вы берёте карту в руку, она по умолчанию заряжена и готова к использованию. Когда вы используете эффект карты, разрядите её (поверните). Разряженные карты нельзя использовать повторно, пока вы не зарядите их снова (развернёте их).

Возьмите 1 : возьмите верхнюю карту артефакта из своей колоды и поместите её себе в руку. Артефакт уже заряжен и готов к использованию. Во время хода в вашей руке может быть больше 3 карт.

Сбросьте : поместите его карту в свою стопку сброса лицом вверх.

Если ваша колода пуста: если вам нужно взять карту, но ваша колода пуста, перемешайте все карты в вашей стопке сброса, образуйте новую колоду и положите её лицом вниз там же. Затем продолжите брать карты.

Уничтожьте 1 : поместите карту на верх стопки уничтоженных карт на планшете Агентства.

Добавьте 1 **в свою колоду:** заберите доступную карту с поля из вашей эпохи (или из другого указанного источника) и поместите её на верх своей колоды лицом вниз.

Доступные карты: появляются в ходе подготовки, в 1 фазу каждого хода и с помощью некоторых эффектов карт. Каждая карта появляется на поле рядом со своей исходной эпохой.

Громкая Колода: большая колода карт артефактов, находящаяся на планшете Агентства лицом вниз. Если эта колода совершенно внезапно опустеет, перемешайте стопку уничтоженных карт и сформируйте новую Громкую Колоду.

Исходная эпоха: эпоха, отмеченная символом в левом нижнем углу карты.

Пояснения к способностям и эффектам карт



Способность Устранителя-404

Эта способность действует, начиная со 2-го и каждого последующего двойника, которого вы уничтожили в свой ход. Если вы уничтожили сразу несколько двойников за одну часть эффекта во время действия, вы можете выбрать, в каком именно порядке они были уничтожены.



Способность Бегущей по времени

Куб дыры, который вы отменили, немедленно возвращается в резерв, прежде чем срабатывает любой другой эффект. В частности, это позволит предотвратить появление воронки — но куб при этом не считается уничтоженным и не засчитывается для выполнения заданий.



Особая способность агента в фазе действий

Если особую способность агента можно применить в фазе действий, считайте её эффект за отдельное действие. Это значит, что вы обязаны

полностью закончить предыдущее действие, прежде чем нажать новое.

Если вы применяете эффект карты не в вашей руке

Если вы применяете эффект карты, которая находится не в вашей руке, примените эффект, как если бы это была ваша карта (даже если артефакт принадлежит другому агенту).



Если другой агент применяет эффект карты из вашей руки

Эффект вашей карты применяется, как если бы она принадлежала агенту, чей сей-час ход.



Если карта артефакта появляется в воронке

Если карта артефакта появляется в эпохе с воронкой, она будет немедленно уничтожена. Если карта появляется в такой эпохе в результате

эффекта другой карты, она будет уничтожена только после того, как эффект используемой карты будет полностью разрешён.



Если несколько игроков берут или выбирают карты одновременно

Игроки могут применить этот эффект в любом удобном для них порядке по общему согласию. Например, один игрок может взять карту и решить, что с ней делать, прежде чем наступит черёд другого игрока.

Если вы должны сбросить или уничтожить карту из руки

Вы можете сбросить/уничтожить уже разряженную карту — в том числе карту, эффект которой вы сейчас применяете.



Если вы берёте карту, исходная эпоха которой используется для выполнения эффекта

Если исходная эпоха карты, которую вы только что взяли с помощью эффекта другой карты, используется для части эффекта, новая карта всё равно приходит в руку заряженной.



Если вы должны оттолкнуть сразу нескольких двойников

Вы можете оттолкнуть разных двойников в разные эпохи.



Если вы должны притянуть к себе сразу нескольких двойников

Вы можете притянуть разных двойников из разных эпох.



Если вы забираете с собой двойника во время перемещения

Если вы передвигаетесь на 2 или более эпохи, вы можете забрать с собой двойника из промежуточной эпохи и

«сбросить» его в любой следующей промежуточной эпохе по пути либо в конечной точке. **Пример:** если вы можете забрать с собой 1 по пути из эпохи Средневековья в Промышленную эпоху, вы можете забрать его из Средневековья или Возрождения и переместить его либо в эпоху Возрождения, либо в Промышленную эпоху. Если вы используете артефакт «Двойной джойстик», вы можете забрать двойника только с воронки.



В эпохе с другим агентом

Вы можете выбрать агента, который находится в той же эпохе, что и вы.



В свою эпоху либо на каждую воронку

Если вы находитесь в воронке, вы добавляете в эту эпоху только 1, какой бы вариант вы ни выбрали.



Из эпохи, куда попал двойник

Если вы не оттолкнули двойника, ничего не происходит. Если вы оттолкнули двойника, примените эффект, даже если двойник в результате был уничтожен.



Если в вашей эпохе есть другой агент

Условие выполняется, даже если в вашей эпохе есть 2 или более других агентов. Эффект в любом случае применяется только один раз.

Добавьте или уберите по одному X в эпохе, пока количество X и Y там не сравняется

Пример: если вы используете эффект артефакта «Святые Граали» на соседнюю эпоху, где есть 1 энергия и 3 дыры, вы должны будете добавить 2 куба энергии (чтобы стало 3 энергии и 3 дыры). Если же вы используете эффект «Святых Граалей» на эпоху, где есть 2 энергии и 1 дыра, ничего не произойдёт (так как количество энергии уже больше числа дыр в той эпохе).

Переместитесь в любую эпоху

Вы можете переместиться в эпоху, где вы уже находитесь.

