

Петля

Правила діяльності Агентства



Вітаю на груповому читанні правил і процедур для нових агентів часу. Мене звуть Маріо фон Час, також відомий як Містер Час. Я буду вашим П.І. (призначеним інструктором). Докладнішу інформацію про Агентство та доктора Хибу можете пошукати в книжці з експлуатації. Але розкажу коротко.

Лиходій доктор Хиба воліє захопити всесвіт. Для цього він збудував ж-ж-жахливу Машину часу. Тепер він накручує петлі, подорожуючи між епохами й лишаючи після себе армію клонів. Але найгірше те, що нестабільність і вади його проєкту «Всемогутність 2000» відкривають розриви в просторочасі... Ці тріщини незабаром знищать всесвіт...

*Наш Суперкомп'ютер з магнітною автоматичною касетою (С.М.А.К.) відібрав з бази даних кілька найкрутіших агентів часу, це п'ятого упо quantico... Ви потрапили в цей елітарний список, бо дійсно найкращі... Або просто були під боком... Я ні на що не натякаю, ви не подумайте! Хай там як, УСЕ ЗАЛЕЖИТЬ ЛИШЕ ВІД ВАС!**

*Наш Суперкомп'ютер з магнітною автоматичною касетою (С.М.А.К.) відібрав з бази даних кілька найкрутіших агентів часу, це п'ятого упо quantico... Ви потрапили в цей елітарний список, бо дійсно найкращі... Або просто були під боком... Я ні на що не натякаю, ви не подумайте! Хай там як, УСЕ ЗАЛЕЖИТЬ ЛИШЕ ВІД ВАС!**

Мета гри

Мета гравців — перемогти доктора Хибу. В Агентстві один за всіх і всі за одного, тож ви або переможете разом, або доктор Хиба просто знищить всесвіт... Тоді уже буде однаково, хто напартачив більше. Щодо доктор Хиба подорожує в часі, створюючи нових клонів і розриви в просторочасі. Велика кількість розривів може перетворити епоху на вихор... Надто багато вихорів — і всесвіту кінець, усі зазнають поразки... А як інакше? Тож виважено застосовуйте силу артефактів і зупиніть Машину доктора Хиби, доки не стало запізно!

Компоненти

- 1 поле просторочасу
- 1 поле штаб-квартири
- 1 Машина доктора Хиби
- 5 дерев'яних фігурок агентів

- 100 карт (79 карт артефактів, 7 карт доктора Хиби, 14 карт Ультрамашини)
- 65 пластикових кубиків (30 червоних, 30 зелених, 5 синіх)
- 10 плиток диверсій
- 3 плитки вихору
- 8 великих плиток (5 агентів, 1 пам'ятка гравця, 2 плитки з режимами гри)

- 38 жетонів (28 клонів, 7 суперклонів, 3 центрифуги)
- 1 мішечок
- 1 книжка з експлуатації
- 1 правила соло-режиму
- Ця книжка правил

* Більшість досвідчених агентів відхрестилися від місії, а решта вимагає підвищити зарплату... Уявіть, як це вдарить по нашому бюджету... Мене аж сіпає від однієї думки...

Приготування

Зробіть цю петельку, перш ніж перейти на сторінку 4 до завершення приготування.



Погляньте на цю модель скло-керамічної індукційної конфорки, розробленої доктором Хібою для подорожей у часі. Схоже, він не пропускав уроків божевільної науки... на відміну від таких прогульників, як ви.

1 ▶ Поле просторочасу

Розкладіть поле посередині столу. Воно показує, як просто Машина доктора Хіби поєднує 7 великих епох просторочасу: Світанок часів 🌅, Середньовіччя 🏰, Ренесанс 🎨, Промислову епоху 🏭, Глобалізацію 🌐, Епоху роботів 🤖 і Кінець часів ☠️.

2 ▶ Машина доктора Хіби

Складіть 3 частини Мащини доктора Хіби так, як показано на малюнку, і вставте її основу в круглий отвір у центрі ігрового поля. Орієнтація жолобів поки що не має значення.

Хіба моделювання не захоплює рідч?



13 ▶ 1 пам'ятка гравця



14 ▶ Інші компоненти для різних режимів гри

1 книжка з експлуатації
5 синіх кубиків вічної енергії
7 жетонів суперклонів
3 жетони центрифуги
14 карт Ультрамашини

12 ▶ 28 жетонів клонів та 1 мішечок

Покладіть клонів доктора Хіби в мішечок. Клони, яких ви дістаєте з мішечка протягом гри, допомагають доктору Хібі втілювати його божевільний план.



Сторона появи: показує епоху, в якій з'явиться клон.



Сторона знищення: лицьова сторона жетона, яка показує епоху, куди треба перемістити клона, щоб знищити його.



11 ▶ 5 плиток агентів, 5 фігурок агентів і 30 початкових карт



Кожен гравець вибирає собі агента, бере його плитку, фігурку та 6 початкових карт (із символом його агента), знайшовши їх серед відкладених карт артефактів. Кожен гравець ставить фігурку на поле — в епоху, указану на плитці його агента. Усі компоненти не вибраних для гри агентів повертають у коробку.



3 ▶ 10 плиток диверсій

Ви повинні пошкодити ці деталі Машини, щоб зірвати плани доктора Хиби. На кожній плитці вказана місія, яку треба виконати, щоб знищити цю деталь. Перемішайте їх і розмістіть 7 плиток біля 7 епох на ігровому полі стороною з місією до низу. Решту плиток покладіть у коробку, не дивлячись на них. Вони не знадобляться вам у цій партії.

Плитка диверсії, сторона з місією.



4 ▶ 30 кубиків розривів ✖ (червоні)

Покладіть усі червоні кубики в запас поряд з ігровим полем. Це розриви в просторочасі, які створює Машина доктора Хиби. Кожна епоха має 3 комірки для цього типу кубиків. Розриви пошкоджують епоху, зрештою вони перетворюють її на вихор, а це досить кепсько...

5 ▶ 30 кубиків енергії ⌘ (зелені)

Покладіть усі зелені кубики в запас поряд з ігровим полем. Енергія — основний ресурс агента часу. Протягом гри ви будете додавати кубики енергії на ігрове поле й витратити їх (тобто повертати в запас) з епохи вашого агента.

6 ▶ Поле штаб-квартири

Наша штаб-квартира, де ми стежимо за перебігом операції. Покладіть це поле поблизу поля просторочасу.

7 ▶ 2 екрани / плитки ігрових режимів

Кожна плитка містить короткий опис ігрових режимів. Розмістіть на полі штаб-квартири екран, що відповідає вибраному ігровому режиму.

8 ▶ 3 плитки вихору

Найстрашніший кошмар агента часу... Розмістіть їх праворуч від поля штаб-квартири. На поле їх викладають стороною з вихором догори, якщо не вказано інакше. Про мегавихори можете почитати в книжці з експлуатації.

Сторона з мегавихором



10 ▶ 79 карт артефактів

Потужні часові об'єкти для боротьби з доктором Хибою. Відкладіть убік 30 початкових карт (із символом агента в лівому нижньому куті). Перетасуйте решту 49 карт і розмістіть стос долілиць у лівій верхній комірці на полі штаб-квартири. На нашому агентському жаргоні цей стос називається «велетенською колодою».

9 ▶ 7 карт доктора Хиби



На кожній з карт вказана одна з 7 ігрових епох. У нижній частині поля штаб-квартири є 3 комірки циклів. Перетасуйте 7 карт доктора Хиби й розмістіть стос долілиць у крайній лівій комірці циклу.

Примітивна, але досі надійна технологія стеження за доктором Хибою і прогнозування його наступних кроків.



1-й, 2-й і 3-й цикли

Завершення приготування

Відкрийте 2 карти доктора Хиби й викладіть їх на поле штаб-квартири. У кожній з цих двох епох, указаних на картах доктора Хиби, покладіть по 1 кубіку розриву  в одну з комірок розриву й переверніть відповідну плитку диверсії місією догори. Затасуйте ці дві карти назад у колоду. Покладіть по 1 кубіку енергії  в кожному з п'яти інших епох на полі.

Відкриті місії

Стежте за тим, щоб протягом гри завжди були відкриті 2 місії. **Якщо** відкритих місій менше, **негайно** відкрийте місію епохи доктора Хиби. Якщо це неможливо (бо ця місія вже відкрита або в епосі вже немає плитку диверсії), відкрийте місію наступної епохи. Якщо це неможливо, то наступної після неї епохи і так далі, доки на полі не буде 2 відкриті місії.

Розмістіть певну кількість клонів залежно від кількості гравців (в епохи, указані на стороні появи жетонів) і відкриті карти з велетенської колоди:

Гравці	1	2	3	4
Клони	7	7	5	4
Карти	2	2	3	4

Розмістіть відкриті карти навколо поля просторочасу, біля їхніх епох створення (епоха вказана в лівому нижньому кутку карти).

Нарешті кожен гравець перетасовує 6 своїх початкових карт і кладе їх стосом долілиць перед собою. Це колода гравця. Гравець бере 3 верхні карти й кладе їх горілиць біля своєї колоди. Це рука гравця.


Наприкінці приготувань прочитайте про вибраний ігровий режим у книжці з експлуатації. Зробіть додаткові приготування і навмання визначте першого гравця.

Тепер ви готові починати гру.





Ви щойно отримали всі необхідні інструкції для гри в режимі Д.И.В.Е.Р.С.І.Я на рівні складності «Працівник місяця». Агентство поки що не рекомендує новачкам стрибати вище голови та гратися з іншими режимами або рівнями складності.

Структура плитку агента

Безплатне переміщення, доступне агенту з повним зарядом. Для цього переверніть плитку стороною  догори.

Ваша особлива здібність. Крім опису самої здібності, тут вказано, коли й за яких умов нею можна скористатися. Використання здібності необов'язкове.



Цей символ нагадує про те, на якій стороні ви зараз граєте: повного заряду  чи розряджених батарей .

Виміри на картах у вашій початковій колоді. Це важливо, коли ви додаєте нові карти у свою колоду.

Ваше ім'я і початкова епоха.

Структура карти артефакту

Вимір артефакту. Важливий під час створення ПЕТЛІ.

Типи властивостей. Допомогає відразу приблизно зрозуміти властивості карти.

Символ агента. Тільки на початкових картах. Визначає, якому агенту належить карта.



Назва артефакту.

Властивість карти. Що відбувається, коли ви граєте карту.

Епоха створення. Епоха, в якій з'являється нова карта на полі. Це також важливо для деяких властивостей.

Базові виміри , , і вимір чорної діри

Кожна карта артефакту має свій вимір. Є 3 базові виміри: спіраль, смуги та зірка. Також є четвертий вимір чорної діри, який відрізняється від решти: на такі карти не діє технологія ПЕТЛІ. Докладніше про ПЕТЛІ читайте на сторінці 7.



Сподіваюся, мені не треба пояснювати вам, що матерія тече просторовими каналами, схожими на гігантські герметичні каналізаційні труби... Ну такі... Квантові! Слухайте, консалтингова фірма два роки активно розробляла назви для вимірів. На перший погляд, звучать вони недолуго, але ми віддалили за це купу грошей.



Протягом часового стрибка у 2008-й ми збагнули, що агенти зможуть використовувати артефакти набагато ефективніше, якщо вони діятимуть за алгоритмом нескінченного циклу: візьми — зіграй — скинь — перетасуй. Саме так, як у деяких карткових іграх.

Докладніше про карти гравця

Кожен гравець має власну колоду карт для боротьби з доктором Хибою.
Ось основні терміни й поняття:

Карти гравця

Це всі ваші карти артефактів. Протягом гри вони можуть бути в колоді гравця, на руці або у скиді. Кожен агент починає гру з 6 початковими картами.

Рука

Ці карти лежать перед гравцем горілиць. Можете зіграти їх у свій хід. Кожна карта на руці може бути або підготовленою (розміщеною вертикально), або активованою (розміщеною горизонтально). Усі карти з колоди гравця завжди потрапляють на руку підготовленими — їх можна зіграти. Зігравши карту, поверніть її горизонтально: тепер вона активована. Доки карта знову не стане підготовленою, ви не зможете зіграти її.

Примітка. Зазвичай на руці гравця 3 карти, але деякі здібності дозволяють мати більше карт на руці.

Колода гравця

Коли вам треба взяти 1 карту, візьміть верхню карту зі своєї колоди й покладіть її горілиць поряд з картами на руці.

Примітка. Термін «взяти карту» завжди стосується карт із колоди гравця.

Скид

Коли вам треба скинути одну чи кілька карт, покладіть їх горілиць у скид. Наступні скинуті карти кладіть зверху.

Примітка. Термін «скинути карту» завжди стосується карт гравця.

Колода вичерпалася

Коли вам треба взяти карту, а колода вичерпалася, перетасуйте карти зі скиду й покладіть стосом долілиць на місце колоди. Тепер беріть із колоди потрібні карти.

Колода



Скид

Рука



Підготовлені карти

Активована карта

Перебіг гри

Усі гравці ходять по черзі, за годинниковою стрілкою, доки гра не завершиться їхньою перемогою або поразкою.

Хід гравця

Ваш хід складається з 5 фаз, які розігрують у такому порядку.

I. Фаза доктора Хиби

Доктор Хиба робить те, що йому вдається найкраще — створює всілякі проблеми. Його фаза складається з двох кроків.

A. Створіть клонів, додайте 1 карту артефакту

На початку ходу ви створюєте нових клонів і додаєте нову карту артефакту. Точна кількість клонів і карт для кожного циклу вказана на полі штаб-квартири, над коміркою колоди доктора Хиби.



У першому циклі ви створюєте 1 клон і додаєте 1 карту.

● Створіть клонів

Коли на полі повинен з'явитися клон, візьміть жетон клона з мішечка й покладіть в епоху, указану на стороні появи. Обов'язково покладіть цей жетон стороною знищення догори. Якщо в мішечку закінчилися клони, не викладайте нових клонів на поле.

● Додайте 1 карту



Щоб додати карту на поле, відкрийте верхню карту артефакту з велетенської колоди. Знайдіть на карті символ епохи створення і покладіть її горілиць біля вказаної епохи. Відтепер гравці можуть здобути цю карту.

Примітка. Термін «додати карту на поле» завжди стосується карт з велетенської колоди.

Б. Відкрийте 1 карту доктора Хиби

Відкрийте 1 карту з колоди доктора Хиби й викладіть під полем штаб-квартири, поряд з відкритими раніше.

Ця карта вказує, в яку епоху переміщується доктор Хиба. Кабіна доктора Хиби (фіолетового кольору) розташована над середнім жолобом Машини. Зорієнтуйте Машину так, щоб середній жолоб виходив на вказану на карті доктора Хиби епоху.

А ось тепер починається справжнє лихо! Закиньте кубики розривів  в Машину. Візьміть із запасу 2 кубики плюс 1 додатковий  за кожного клона в цій епосі... і киньте всі кубики у верхній отвір Машини.



*Красиво кубики покотилися!
Але чому це ви аплодуєте?
Ви часом не забули, хто тут
головний лиходій?*

Тепер розмістіть кубики розривів у відповідних комірках епох (на краю поля, біля плиток диверсії), в які вони вконалися.

Макс щойно відкрив оцю карту доктора Хиби. Отже, Хиба переміщується в Індустріальну епоху й активує там свою лиходійську Машину. Кабіна доктора Хиби направлена на Індустріальну епоху. Тут уже є 1 клон. Макс бере з запасу 3 кубики розривів (два початкові плюс один за клона) і кидає їх у Машину. 1 кубик розриву випадає в епоху Відродження, інші 2 — в Індустріальну епоху. Макс кладе ці кубики у відповідні комірочки цих епох.




Поки в епохах залишаються вільні місця для кубиків розривів, ви в безпеці. Але найстрашніше це...

Вихор!



Якщо певна епоха має більше розривів, ніж комірок (тобто коли з'являється 4-й розрив), вона перетворюється на вихор. Візьміть одну з плиток вихору праворуч від поля штаб-квартири й покладіть на місце плитки диверсії. До речі, якщо в цій епосі ще була плитка диверсії (місією догори чи донизу), можете з нею слізно попрощатися: поверніть її в коробку. Усі кубики з місії повертають у запас.

Примітка. Не забудьте відразу відкрити нову місію, якщо треба. Докладніше про це на сторінці 4.


Усі кубики розривів  з цієї епохи повертають у запас, зокрема ті, що спричинили вихор. Ви не програли (поки що), а епоха триває далі. Можете знову класти сюди нові кубики розривів.



*Невдовзі ви зрозумієте,
що в цьому солодньому
димі епохи мало приємного...
Це досі наш спільний головний біль...*

Якщо в цій епосі були доступні карти, знищте їх. Тепер сюди не можна викладати нові артефакти: коли вам треба додати карту в цю епоху, вона негайно знищується.

Знищте 1 карту

Якщо вам треба знищити карту артефакту, покладіть її горілиць на верх колоди знищених карт  у правому верхньому куті поля штаб-квартири.

Якщо якась властивість знищує відразу кілька карт, покладіть їх на верх колоди в довільному порядку.

Примітка. Термін «знищити карту» може стосуватися як карт із колоди гравця, так і карт із велетенської колоди (залежить від контексту).

На початку ходу Тарас відкриває карту доктора Хиби й відправляє його в епоху Глобалізації. У цій епосі є два клони, тому Тарас кидає в Машину 4 кубики розривів із запасу. 2 кубики потрапляють в Індустріальну епоху, а 2 інші — в епоху Глобалізації.



Коли Тарас розміщує кубики розривів у комірках, він зауважує, що в Індустріальній епосі не лишилося місця для 2 нових кубиків. Тож тут утворюється вихор.

Тарас повертає плитку диверсії в коробку й кладе на її місце плитку вихору. 5 кубиків розривів з цієї епохи він повертає в запас. Також він знищує карту «Матрьошка», доступну в цій епосі. Тарас переходить до фази дій.

II. Фаза дій

Машини створили розриви в різних епохах, вихори закрутилися. Пора вже вам діяти. У цій фазі все залежить від розташування фігурки вашого агента на ігровому полі, тож вам треба зрозуміти такі терміни:

Ваша епоха

Це епоха, в якій перебуває фігурка вашого агента на полі просторочасу.

Сусідня епоха

Поле просторочасу утворює петлю, тож кожна епоха має дві сусідні епохи: попередню і наступну (визначаються за годинниковою стрілкою).

Примітка. Терміни «сусідня епоха», «попередня епоха» і «наступна епоха» завжди залежать від розташування фігурки вашого агента, якщо не вказано інакше. За аналогією, термін «сусідній елемент» (клон, розрив тощо) стосується елемента в сусідній епосі.



Подивіться, яка ця петля досконала! Кінець часів поступово переходить у світанок часів! Я до глибини душі вражений цією поетичною красою...

Варіанти дій

Є 3 типи дій, які ви можете виконувати **в будь-якому порядку й будь-яку кількість разів** (поки не вирішите зупинитися). Єдине обмеження: перш ніж починати наступну дію, **повністю** завершіть попередню.

● Переміститися

Можете витратити 1 енергію зі своєї епохи, щоб переміститися в сусідню. Поверніть 1 кубик енергії ☒ з вашої епохи у запас і пересуньте фігурку агента в одну з сусідніх епох. Якщо у вашій епосі немає енергії, ви не зможете переміститися.

Безплатне переміщення

Плитка вашого агента дозволяє вам один раз за хід безплатно переміститися в одну сусідню епоху. Для цього вам не потрібна енергія. Просто переверніть плитку агента стороною розряджених батарей догори.

● Зіграти карту з руки

Можете зіграти **будь-яку підготовлену карту з руки**. Кожна карта має свої унікальні правила розіграшу. Уважно прочитайте текст на карті, щоб правильно застосувати властивості карти. Наприкінці цієї книжки правил ви знайдете докладне пояснення всіх фраз і термінів, що стосуються властивостей карт, а нижче на цій сторінці — типи властивостей, які застосовують протягом гри. Кожна карта містить символи властивостей, щоб гравець відразу приблизно розумів, як можна зіграти карту.



Енергія

Ця властивість дозволяє додати енергію в одну або кілька епох. Для цього візьміть потрібну кількість кубиків енергії із запасу.



Розрив

Ця властивість дозволяє вилучити один або кілька розривів. Поверніть указану кількість кубиків розривів у запас.



Клон

Ця властивість дозволяє перемістити одного або кількох клонів. Клоні доктора Хиби — міцні горішки, утім, мають свою ахіллесову п'яту: подивіться на символ епохи в їхньому моноклі. Якщо зможете перемістити клона в цю епоху, він загине внаслідок часового парадоксу. Після цього покладіть жетон клона в мішечок.



Ох уже ці парадокси... коли клон, якого ви щойно відправили в нікуди, раптом знову повертається з мішечка... Не піддавайтеся на провокацію! Вдавайте, ніби нічого не трапилося. Тоді ніхто не постраждає.



Переміщення

Ця властивість дозволяє переміщувати фігурку вашого агента та/або інших агентів.



Карта

Ця властивість дозволяє взаємодіяти з картами артефактів (узяти, скинути, знищити, додати нову карту на поле тощо).

Як грати карти

Щоб зіграти карту з руки, спершу зробить її активованою, повернувши горизонтально. Потім застосуйте всі властивості в указаному порядку. Якщо одну з властивостей карти можливо застосувати лише частково чи неможливо взагалі, це не завадить вам застосувати наступні властивості.

● Створити ПЕТЛЮ

Може, доктор Хиба й підступний лиходій, але й Агентство не ликом шите! Ми розробили секретну технологію, яка дасть нам шанс на перемогу: петлю часу під кодовою назвою «ПЕТЛЯ».

Ця технологія дозволяє взяти енергію з вашої епохи... і зіграти активовані карти ще раз!

Щоб створити ПЕТЛЮ, витратьте 1 енергію зі своєї епохи. Це дозволяє вам підготувати карти на руці, що **належать до одного виміру**. Виберіть один із трьох базових вимірів: ☉, * або ☷. Вимір чорної діри ● вибирати не можна.



Це ази квантової фізики... Технологія працює лише в одному вимірі за один раз і не сумісна з чорними дірами!

Технологія ПЕТЛІ потребує не лише неабиякої майстерності, а й чимало енергії. За один хід ви можете створити будь-яку кількість ПЕТЕЛЬ, але знайте, що кожна наступна ПЕТЛЯ коштуватиме **на одну енергію більше**: перша ПЕТЛЯ коштує 1 ☒, друга — 2 ☒, третя — 3 ☒ і так далі.

Особливі здібності агента у фазі дій

Кожен агент володіє особливими здібностями, указаними внизу його плитки. Якщо ваша особлива здібність застосовується під час фази дій, вважайте її окремою дією. Перш ніж виконувати нову дію, завершіть застосування особливої здібності.


Пошкодження плитки диверсії

Якщо у свій хід ви виконуєте умови однієї або двох місій, то завдаєте пошкодження плиткам диверсій. Виконавши умову, завдайте 1 пошкодження плитці диверсії: розмістіть кубик із запасу у відповідній комірці.




Можете брати кубики будь-якого кольору. Проявіть фантазію! Дайте волю своїм творчим поривам!



Катерина грає карту «Спартанський щит», вилучає 2 кубики розриву зі своєї епохи й двічі виконує умови місії «Засмітити Машину доктора Хиби!» (бо доктор Хиба теж перебуває на ) . Катерина викладає на цю плитку два кубики.



Тепер Катерина грає карту «Суперкальсони», вилучає ще 1 розрив зі своєї епохи й знову виконує умови місії «Засмітити Машину доктора Хиби!» Також вона виконує умови «Квантового герметика!», а значить, може розмістити кубик і на цій плитці — у комірці .





Повторення вивченого матеріалу

А тепер ознайомтеся з докладним прикладом повної фази дій. Він допоможе добре запам'ятати важливий матеріал і зрозуміти, як можна комбінувати дії протягом свого ходу.

Семен грає за улюбленого інструктора всіх часів і агентів — Містера Часа. Доктор Хиба вирушив у епоху Глобалізації, тимчасом як гравці балансують на межі життя і смерті в сусідній Епосі роботів... Але ще не все втрачено!





Семен грає карту «Книжкова червоточина Гутенберга». Завдяки цій карті він вилучає 1 кубик з своєї епохи () , а потім 1 кубик з вихору (він вибирає ). Тепер Семен витрачає 1 кубик у своїй епосі і переміщується в .





Тут Семен грає карту «Механічний абордажний гак» і притягує оранжевого  з  у свою епоху (). У цій епосі клон гине. До речі, це також поточна епоха доктора Хиби (), тож Семен завдає 1 пошкодження місії «Хибне возз'єднання!» Тепер пора скористатися особливою здібністю агента й перемістити Часову бунтарку на одну епоху — у  . Усе йде за винахідливим планом Семена.



Семен грає «Іонний темпорограф» і додає 1 кубик в епоху Часової бунтарки (), а потім розряджає батареї свого агента й безплатно переміщується в .



Настав час створити ПЕТЛЮ. Для цього Семен витрачає 1 кубик (бо це його перша ПЕТЛЯ за хід) зі своєї епохи (). Він вибирає вимір  , щоб відразу підготувати й «Іонний темпорограф», й «Книжкову червоточину Гутенберга».



Тепер Семен знову може зіграти «Книжкову червоточину Гутенберга» й вилучити 1 кубик з своєї епохи та 1 кубик з вихору (він знову вибирає ). Нарешті Семен грає «Іонний темпорограф» і додає 1 кубик в епоху Часової бунтарки (). Семена все влаштовує, він завершує свою фазу дій.





Після фази дій може виникнути спокуса взяти заслужений вихідний, щоб трохи перепочити у своїй епосі... Але не для цього ми вас наймали, ледарі! Краще пошукайте артефакти, заархівуйте місію та струсіть пил зі свого однострою, перш ніж передати естафету наступному агенту!

III. Фаза додавання 1 карти у свою колоду

Якщо хочете, можете забрати собі одну з доступних карт артефактів у вашій епосі. Покладіть узятую карту долілиць на верх своєї колоди.



Ось вам невеличка порада. Так би мовити, від *amigo* до *amigo*... Не варто недооцінювати силу артефактів! Хапайте їх, поки є можливість.

Олена завершила фазу дій у Середньовіччі, тож тепер може взяти будь-яку доступну в цій епосі карту. Вона вибирає «Бойового коня» і кладе карту долілиць на верх своєї колоди. Олена може взяти лише одну карту за хід або не брати карт узагалі.



IV. Фаза архівації 1 плитки диверсії

У цій фазі ви можете заархівувати плитку диверсії з вашої епохи, якщо завдали їй достатньо пошкоджень, розмистивши потрібні кубики в комірках. Вилучіть плитку й покладіть її ліворуч від поля штаб-квартири. Ця купка трофеїв нагадуватиме вам про кожен звияжний удар, завданий підступному доктору Хиби.



Уся ця морока з плитками й кубиками варта хай і швидкоплинних, але таких любих серцю миттєвостей бюрократичної магії!

Усі кубики з заархівованої плитки повертають у запас. Не забудьте відразу відкрити нову плитку диверсії, перевернувши її стороною з місією догори (див. сторінку 4). Архівування плитки ніяк не впливає на карти цієї епохи. Карти може знищити лише вихор.

Нагорода для агентів!

Заархівувавши плитку, гравці негайно отримують скромну винагороду: відкрийте кілька карт з велетенської колоди — на одну більше, ніж гравців. Кожен гравець додає одну з цих карт у свою колоду. Останню карту знищте. Якщо гравці раптом щось не поділять і почнуть махати кулаками, вибирайте карти за годинниковою стрілкою, починаючи з гравця, який щойно виконав хід.

V. Фаза кінця ходу

Переверніть плитку агента стороною повного заряду догори. Скиньте всі карти з руки.

Будь-який гравець, в якого на руці залишилося менше ніж 3 карти, бере карти зі своєї колоди, щоб на руці було 3 карти.

А тепер перевірте, чи залишилися ще карти в колоді доктора Хиби на полі штаб-квартири.

Новий цикл, коли колода доктора Хиби вичерпана

Якщо колода доктора Хиби вичерпалася, затасуйте 7 карт доктора Хиби в нову колоду. Розмістіть стос у наступній комірці циклу праворуч. Доктор Хиба завершив свій попередній цикл.



Ви відкрили 7 карт доктора Хиби й завершили 1-й цикл. Затасуйте відкриті карти в нову колоду й розмістіть її в комірці 2-го циклу.

Після завершення цієї фази хід виконує наступний гравець.

Гра закінчується, щойно гравці виконають умови перемоги або поразки.

Перемога

Уся команда здобуває перемогу, якщо їй вдається заархівувати 4 плитки диверсії. Однак деякі ігрові режими мають інші умови перемоги.

В.І.Т.А.Ю! Я збрешу, якщо скажу, що ми ніколи не сумнівалися у ваших здібностях...

Поразка

Уся команда програє, якщо трапиться одна з 3 ситуацій:

- Ви змушені покласти другу плитку вихору в ту саму епоху.

...усі знають фундаментальне рівняння: $1 + 1 = 2...$ Тож 2 вам за роботу.

- Ви змушені викласти на ігрове поле четверту плитку вихору.

Де на вас вихорів набратися?

- Ви завершуєте 3-й цикл, не заархівувавши 4 місії... Можу тільки поспівчувати. Вам не вдалося вчасно зупинити доктора Хибу.

Мрії доктора Хиби здійснилися. Усі сміялися з його проекту «Всеомгутність 2000». І хто сміється зараз? Отож, ніхто. Бо нікого й не лишилося!

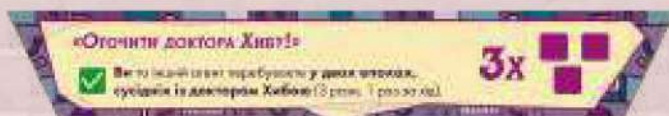


Хай якою була причина вашого провалу, ми увіковічно її на стіні ганьби (шрифтом Comic Sans) біля входу до штаб-квартири Агентства. А позаяк Всесвіт знищено, доведеться і вас звільнити. Ясна річ, з нашими найцирішими співчуттями.

Місії на плитках диверсій

Загальні положення

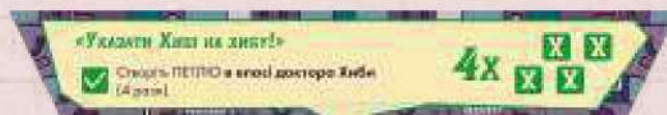
- Якщо за одну дію ви виконуєте умови відразу кількох місій, то завдаєте по 1 пошкодженню кільком плиткам.
- Якщо за одну дію ви виконуєте умови однієї місії кілька разів, то завдаєте кілька пошкоджень цій плитці, якщо не вказано інакше.
- Плитку диверсії можна архівувати лише у фазі архівації і лише якщо ви перебуваєте у відповідній епосі.



Покладіть кубик пошкодження на місію, коли виконаєте її умови (але не під час дії). Один агент повинен перебувати в епосі, попередній до епохи доктора Хиби, а інший — у наступній. І одним із цих агентів повинні бути ви. За один хід на плитці можна розмістити щонайбільше 1 кубик. Заархівуйте плитку, коли завдасте їй 3 пошкоджень.



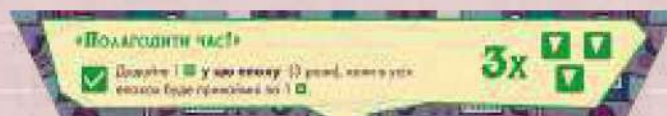
Якщо у фазі дій у вашій епісі немає клонів і розривів, можете завдати плитці 1 пошкодження: розмістіть кубик на символі, що відповідає цій епісі. Якщо комірка вже зайнята, ви не зможете завдати пошкодження, тобто в кожній епісі ви можете це зробити лише один раз (до того ж ваш агент повинен перебувати в цій епісі). За один хід плитці можна завдати лише 1 пошкодження. Заархівуйте місію, коли завдасте їй 3 пошкоджень.



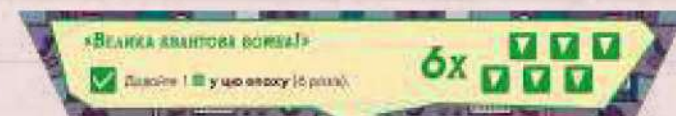
За кожен вилучений розрив / створену ПЕТЛЮ / знищеного клона в епісі доктора Хиби можете завдати 1 пошкодження плитці. За один хід ці плитки можна пошкодити кілька разів. Заархівуйте місію, коли завдасте їй 5 / 4 / 4 пошкоджень.



За кожен вилучений розрив / створену ПЕТЛЮ / знищеного клона в певній епісі розмістіть 1 кубик пошкодження у відповідній комірці. Якщо комірка вже зайнята, ви не зможете завдати пошкодження, тобто в кожній епісі ви можете це зробити лише один раз. За один хід ці плитки можна пошкодити кілька разів. Заархівуйте місію, коли завдасте їй 7 / 6 / 6 пошкоджень.



Щоб пошкодити цю плитку, у кожній з 7 епох повинен бути щонайменше 1 кубик енергії. Якщо виконаєте умову, можете завдати плитці 1 пошкодження за кожен кубик енергії, який ви додали в епоху цієї плитки. Перебувати в цій епісі необов'язково. За один хід цю плитку можна пошкодити кілька разів. Заархівуйте місію, коли завдасте їй 3 пошкоджень.



Можете завдати цій плитці 1 пошкодження за кожен кубик енергії, який ви додали в епоху цієї плитки. За один хід плитку можна пошкодити кілька разів. Перебувати в цій епісі необов'язково. Заархівуйте місію, коли завдасте їй 6 пошкоджень.

Нагадування. Відкриті місії

На ігровому полі завжди повинні бути відкриті 2 місії (крім ситуації, коли в грі лишилася тільки одна плитка диверсії). Якщо відкритих місій менше, негайно відкрийте місію в епісі доктора Хиби або найближчу до нього за годинниковою стрілкою місію.

Властивості карт артефактів

А тепер трохи понять і термінів, які допоможуть зрозуміти ефекти й властивості карт.

Загальні положення

Застосуйте властивість карти. Виконайте у вказаному порядку дії на карті. Якщо можливо, використайте всі властивості. Указані на карті епохи зазвичай стосуються фігурки вашого агента. Якщо одну з властивостей карти можливо застосувати лише частково чи неможливо взагалі, це не завадить вам застосувати наступні властивості.

Або. Виберіть лише один із запропонованих варіантів.

Ви можете. Можете, якщо хочете, але не зобов'язані.

Будь-який агент. Будь-який агент на ваш вибір. Можете вибрати себе.

Інший агент. Будь-який агент на ваш вибір, крім вас.

У вашій епосі. Епоха, в якій розташована фігурка вашого агента.

Сусідня епоха / попередня епоха / наступна епоха: попередня і наступна — дві епохи, сусідні з вашою поточною епохою. Коли вам треба вибрати сусідню епоху, вибирайте між попередньою і наступною. Терміни «сусідня епоха», «попередня епоха» та «наступна епоха» завжди стосуються епохи, де розташована фігурка вашого агента, якщо не вказано інакше.

За аналогією, *сусідній елемент* (клон, розрив тощо) стосується елемента в сусідній епосі.

Перемістіться на одну епоху (або кілька епох). Якщо ви переміщуєтеся на одну епоху, перемістіть фігурку агента в будь-яку сусідню епоху. Якщо переміщуєтеся відразу на кілька епох, перемістіть фігурку агента на потрібну кількість епох.

Поміняйте місцями елементи. Поміняйте місцями два елементи на ігровому полі.

Куди завгодно. У будь-яку вибрану вами епоху.

У вихорі. Епоха з плиткою вихору.

В епосі доктора Хиби. Епоха, на яку направлена кабіна доктора Хиби (середній жолоб Машини).

⊗ Енергія

Додайте 1 ⊗. Візьміть кубик енергії з запасу й розмістіть у вказаній епосі.

📄 Карта артефакту

Карти гравця. Усі ваші карти артефактів, які протягом гри можуть бути в колоді гравця, на руці або у скиді.

Рука. Карти, що лежать перед вами горілиць. Якщо вони підготовлені, можете грати їх у свій хід під час фази дій. Зігравши карту, поверніть її горизонтально: тепер вона активована. На руці може бути більше ніж 3 карти.

Візьміть 📄. Відкрийте верхню карту зі своєї колоди й розмістіть горілиць поряд з іншими картами на руці.

Скиньте 📄. Покладіть карту у скид горілиць.

Вичерпана колода. Якщо вам треба взяти карту, а ви вичерпали колоду гравця, затасуйте всі карти зі свого скиду в нову колоду й розмістіть її стосом долілиць на місце колоди. Тепер візьміть карту.

Зниште 1 📄. Покладіть карту горілиць у колоду знищених карт.

Додайте 1 📄 у колоду. Покладіть карту долілиць на верх своєї колоди.

Доступні карти. Карти, які гравці викладають горілиць на ігровому полі поряд з епохою створення.

Велетенська колода (повна і вичерпана). Велика колода карт артефактів, що лежить долілиць на полі штаб-квартири. Якщо ви вичерпали цю колоду, затасуйте стос знищених карт у нову велетенську колоду.

Епоха створення. Епоха, що відповідає символу в лівому нижньому куті карти.

Роз'яснення щодо карт артефактів і плиток агентів



Здібність Механічної вайовниці-404

Цю здібність можна застосовувати, починаючи з другого клона (включно), знищеного у ваш хід. Якщо за одну дію ви знищуєте відразу кілька клонів, можете вибрати порядок їхнього знищення.



Здібність Часової бунтарки

Коли ви скасовуєте розрив, ви не розміщуєте його в комірці, а відразу повертаєте в мішечок. Отже, цей розрив не може спричинити вихор і не вважається вилученим (важливо для місії).



Особлива здібність у фазі дій

Вважайте свою особливу здібність окремою дією. Ви не можете скористатися нею під час іншої дії. Спершу повністю застосуйте здібність, потім переходьте до нової дії.

Зіграти карту не з вашої руки

Властивість карти все одно застосовує ваш агент. Орієнтуйтеся на розташування свого агента на полі.



Карту грає інший гравець

Властивість карти застосовує інший гравець, орієнтуючись на розташування свого агента на полі.

👤 Клон

Виштовхніть 1 👤. Візьміть будь-який жетон клона в вказаній епосі й перемістіть на одну епоху (тобто в одну з сусідніх).

Притягніть 1 👤. Візьміть будь-який жетон клона з сусідньої епохи й перемістіть у свою епоху.

Зниште 1 👤. Візьміть будь-який жетон клона в вказаній епосі й покладіть у мішечок.

Перенесіть 1 👤. Цю дію можна виконати під час переміщення агента. Коли ваш агент переміщується, він може взяти з собою 1 жетон клона зі своєї епохи. Якщо він переміщується на кілька епох, то може взяти чи залишити клона в будь-якій епосі по дорозі.

⚡ Розрив

Вилучіть 1 ⚡. Візьміть 1 кубик розриву в вказаній епосі й покладіть у запас.



Знищення карти у вихорі

Якщо ви додаєте карту артефакту в епоху з вихором, перш ніж знищити її, зіграйте свою карту до кінця.



В епісі іншого агента

Можете вибрати агента, що перебуває у вашій поточній епісі.



У вашій епісі або в кожному вихорі

Якщо ви вже перебуваєте у вихорі, додайте в свою епоху лише , що б ви не вибрали.



Кілька гравців беруть карти

Гравці можуть домовитися, в якому порядку брати карти, але попередній гравець повинен визначитися, яку карту скинути чи знищити, перш ніж наступний гравець візьме нову карту.



Притягнути кілька клонів у вашу епоху

Клонів можна перемістити з різних епох.



Якщо ви виштовхуєте клона

Якщо ви не виштовхуєте клона, нічого не відбувається. Якщо ви виштовхуєте клона, застосуйте властивість, навіть якщо вже знищили клона.

Скинути або знищити карту з руки

Можете скинути або знищити навіть активовану карту, зокрема щойно зіграну, щоб застосувати цю властивість.



Перенести клона

Приклад. Ви переміщуєтеся на дві епохи — з Середньовіччя в Індустріальну. Ви можете взяти 1 або в Середньовіччі, або у Відродженні, через яке проходитеміте. Залишити клона можна або у Відродженні, або в Індустріальній епісі.



Якщо у вашій епісі перебуває інший агент

Ви отримуєте бонус, якщо в епісі перебуває принаймні один інший агент. Агентів може бути й більше, але бонус ви все одно отримуєте лише раз.



Виштовхнути відразу кілька клонів

Клонів можна перемістити в різні епохи.

Додати або вилучити елемент з епохи, щоб мати кількість, рівну вказаній кількості іншого елемента

Приклад. Якщо ви граєте карту «Святий Грааль» у сусідній епісі, де є 1 енергія і 3 розриви, додайте 2 кубики енергії, щоб отримати 3 енергії (стільки ж, скільки і розривів). Якщо ж ви націлилися на епоху, де є 2 енергії та 1 розрив, нічого не відбувається (бо енергії і так більше, ніж розривів).

Перемістіться куди завгодно

Можете вибрати навіть свою поточну епоху (тобто не переміщуватися).



Узяти карту й застосувати властивість в епісі її створення

Деякі карти дозволяють узяти карту з колоди й застосувати властивість в епісі її створення. У такому разі отримана карта все одно потрапляє на руку підготовленою, як і будь-яка інша карта з колоди.



Українське видання «Geekach Games»

Керівник проєкту: Олександр Ручка
Випускова редакторка: Алла Костовська
Перекладачка: Олександра Асташова
Редактори: Сергій Лисенко, Святослав Мишаць
Дизайн і верстка: Артур Патрихалко
Особлива подяка: Анна Вакуленко, Ганна Жукова, Дмитро Науменко, Олександра Ломака, Сергій Іщук та Сергій Тодоров.

