

## Правила игры Steam Time

Сейчас 1899 год. На протяжении тысячелетий люди делились мифами о необъяснимых происшествиях с древними памятниками по всему миру, такими как Стоунхендж и Египетские пирамиды. Недавно сообщения о странных явлениях в этих местах привлекли пристальное внимание власти и ученых. В этих местах пространство время искажено. Время течет неожиданным образом. Кроме того, там были обнаружены необычные кристаллы со сверхъестественными свойствами. Эти открытия привели к изобретению фантастических машин, способных путешествовать во времени. Сейчас быстро индустриализующаяся сверхдержава мира участвует в гонке за накоплением и эксплуатацией этих ценных ресурсов.

В центре этих усилий недавно созданный Темпоральный институт исследования памятников (сокращенно Т.И.М.Э.) отправляет паровые дирижабли для путешествий во времени и пространстве. Как капитан одного из этих дирижаблей, вы отправитесь исследовать временные разломы вокруг памятников. Погрузитесь в бурный поток времени в поисках давно утраченных знаний, исчезнувших культур и скрытых сокровищ. Ищите залежи кристаллов и разумно используйте свои ресурсы, включая пар, кристаллы, золото и время, чтобы оставаться впереди своих конкурентов и, в конечном счете, завоевать уважение и вечную славу. Приготовьтесь отправиться в необыкновенное путешествие во времени вместе с Steam Time!

### Подготовка к игре

Каждый игрок получает следующие компоненты своего цвета:

- 1) Планшет игрока с изображенным на нем дирижаблем положите перед собой.
- 2) 3 фишки дирижаблей поставьте в ангар на вашем планшете игрока
- 3) 3 диска управления положите:
  - На стартовую ячейку трека победных очков на игровом поле,
  - На ячейку «1» на треке Пара на вашем планшете игрока,
  - На стартовую ячейку вашего Временного портала на вашем планшете игрока.
- 4) 8 золотых, положите их в Хранилище на вашем планшете игрока.

Наименее пунктуальный участник игры становится первым игроком. (На примере слева это Желтый игрок.)

- 5) Игроки получают кристаллы в соответствии с порядком очередности их хода. Каждый игрок размещает кристаллы в генераторы соответствующих цветов на планшете игрока.

All players:	
2nd player:	+
3rd player:	+
4th player:	+

Генераторы расположены на шести участках дирижабля: Капитанский мостик (зеленый), Моторное отделение (синий), Лаборатория (черный), Временной портал (розовый), Машина Мидаса (серый) и Аналитический движок (оранжевый).

Все игроки получают по 5 кристаллов (по 1 каждого цвета): зеленый, синий, черный, розовый и оранжевый.

Второй, третий и четвертый игроки дополнительно получают по 1 оранжевому кристаллу, которые размещаются в ячейке Аналитического движка.

Третий и четвертый игрок дополнительно получают 1 единицу Пара, они продвигают свой диск управления на трек Пара на 1 ячейку вперед.

Четвертый игрок дополнительно получает 2 золотых, которые кладет в своё Хранилище на планшете игрока.

**Правило размещения №1:** При размещении кристалл должен быть помещен в генератор того же цвета, что и кристалл.

**Правило размещения №2:** При размещении кристалл должен быть помещен в крайнюю левую пустую ячейку генератора.

6) Положите все оставшиеся кристаллы, кроме прозрачных, в тканевый мешочек.

*Старатель: Т.И.М.Е. обладает монополией на редкие Т.И.М.Е. кристаллы универсального назначения. Их нельзя найти в обычных месторождениях кристаллов.*

Теперь соедините 3 плитки игрового поля (как показано на схеме слева) и подготовьте игровое поле.

- 7) Поместите 30 прозрачных Т.И.М.Е.-кристаллов в секретную шахту.
- 8) Положите оставшееся золото в банк.
- 9) Разместите жетоны очков 60/120 на соответствующих местах игрового поля.
- 10) Поместите фишку Mr. Т.И.М.Е. на компас времени.
- 11) Перетасуйте 24 карты встреч и положите их лицевой стороной вниз на область встреч. Это колода встреч.
- 12) Перемешайте 32 карты миссий и положите их лицевой стороной вниз на область миссий. Это колода миссий.
- 13) Рассортируйте карты экспедиций по 5 колодам в соответствии с римскими цифрами на их рубашке. Перетасуйте каждую колоду отдельно. Сложите эти колоды друг на друга в порядке возрастания номеров, чтобы сформировать общую колоду. Т.е. карты должны быть сложены в следующем порядке: внизу колоды лежат карты с цифровой «V», затем идут карты «IV», «III», «II», а карты с цифрой «I» лежат сверху. Положите получившуюся колоду на область экспедиций. Это колода экспедиций.
- 14) Отсортируйте жетоны улучшений точно так же, как и карты экспедиций и поместите их лицевой стороной вниз на область улучшений. Это колода улучшений дирижабля.
- 15) Рассортируйте карты усилий по греческим символам на рубашке ( $\alpha$  «альфа» и  $\Omega$  «омега»). Перемешайте каждую стопку отдельно лицевой стороной вниз. Затем возьмите 2 карты усилий из  $\alpha$ -колоды и 3 из  $\Omega$ -колоды. Положите 2 карты усилий из  $\alpha$ -колоды поверх 3 карт усилия из  $\Omega$ -колоды. Поместите получившуюся стопку лицевой стороной вниз на область усилий. Это колода усилий. Откройте верхнюю карту усилия и положите ее лицевой стороной вверх сверху колоды. Оставшиеся 7 карт усилий уберите из игры.
- 16) Поместите жетон первого игрока рядом с игровым полем.
- 17) Возьмите планшеты памятников, отмеченные номером (2, 3 или 4) по углам в соответствии с количеством игроков в вашей текущей игре. Разместите их в любом порядке рядом с игровым полем (см. схему слева). Оставшиеся 3 планшета памятников уберите из игры.

На каждом планшете монумента есть несколько разных ячеек для действий. (см. стр. 7, «Фаза действия»). Подготовьте клетки действий на планшетах памятников следующим образом:

- 18) Клетка действия «Месторождение кристаллов»: Поместите по 1 кристаллу в каждую свободную ячейку на залежах кристаллов. Случайным образом доставайте кристаллы из мешочка.
- 19) Клетка действия «Миссия»: Возьмите по 1 карте для каждой ячейки миссии из колоды миссий и разместите их лицом вверх слева от соответствующих планшетов монументов на соответствующих ячейках миссий игрового поля.
- 20) Клетка действия «Экспедиция»: Выложите из колоды экспедиций по 1 карте с римской цифрой «I» для каждого планшета монументов с клеткой действия «Экспедиция» и разместите их лицом вверх справа от изображений экспедиции на соответствующих планшетах монументов. Оставшиеся карты экспедиции с номером первого раунда удаляются из игры.
- 21) Клетка действия «Усовершенствование»: Выложите лицом вверх по 1 жетону улучшения дирижабля с римской цифрой «I» на каждую свободную ячейку улучшения на планшетах монументов. Оставшиеся жетоны улучшений с номером первого раунда удаляются из игры.

Вы ничего не размещаете на ячейках действия «Встреча» (22) и «Получение денег» (23).

## Цель игры

Темпоральный институт исследования памятников (Т.И.М.Е.) поручил вам изучить временные явления вокруг памятников. Приобретайте знания о прошлом, собирайте кристаллы, нагнетайте пар и возвращайтесь. Чем успешнее вы будете, тем выше будет ваша репутация в Т.И.М.Е.!

Игрок, набравший наибольшее количество победных очков после 5 раундов, становится победителем.

## Ход игры

Игра длится 5 раундов. Каждый раунд состоит из следующих этапов:

1. Фаза получения дохода (Пропустите эту фазу в первом раунде!)
2. Фаза действия
3. Фаза поставки

### I. Фаза получения дохода

**(Обратите внимание:** в первом раунде эта фаза пропускается, потому что игроки еще не выполнили улучшения дирижабля.)

*Командир: Отлично! Это улучшение сделает наш дирижабль более эффективным. Т.И.М.Е. выделит для нас еще немного денег!*

За каждый жетон улучшений, пристраиваемый к личному планшету дирижабля игрока, игрок получает награды в каждом последующем раунде. Начиная с первого игрока, игроки получают награды (по часовой стрелке) за каждый из своих жетонов улучшения.



Генератор Машин Мидаса работает более эффективно!  
 Возьмите X золотых из банка.



*Ваша репутация в Т.И.М.Е. выросла!*

Переместите свой диск управления на X клеток вперед на треке победных очков.



*Т.И.М.Е. отправляет вам 1 Т.И.М.Е. кристалл!*

Возьмите 1 Т.И.М.Е.-кристалл из секретной шахты и немедленно поместите его в свободную ячейку генератора на вашем дирижабле. Пожалуйста, обратите внимание на правила размещения кристаллов!

**Примечание:** Т.И.М.Е.-кристаллы можно использовать в любом генераторе. Они могут представлять любой цвет.

### ***Возможные затраты на размещение кристаллов***

*Инженер: Сэр, генератор уже близок к полной мощности. Установка еще одного кристалла потребует улучшения для генератора, которые будут стоить денег.*

**Правило размещения №3:** Запуск некоторых генераторов на полную мощность будет стоить вам дополнительного золота. Если вы хотите поместить кристалл в ячейку, которая помечена значком «-2», то вы должны сразу заплатить 2 золотых в банк. Эти дополнительные расходы применяются независимо от того, как вы получили кристалл, будь то из месторождения кристаллов, карты встречи, карты экспедиции, жетона улучшения или жетона первого игрока. Если вы не можете (или не хотите) этого делать, вы не можете ни поставить Кристалл в эту ячейку, ни взять или купить его. Стоимость применяется каждый раз, когда вы помещаете кристалл в одну из этих ячеек, даже если кристаллы были размещены там раньше, а затем удалены.

**Правило размещения №4:** Когда вы получаете Т.И.М.Е.-кристалл, вы сразу же должны поместить его в любую свободную ячейку в любом генераторе на вашем дирижабле. Обратите внимание на другие правила размещения!

**Правило размещения №5:** Т.И.М.Е.-кристаллы всегда размещаются справа от цветных кристаллов. Если вы получите новый цветной кристалл, Т.И.М.Е.-кристалл перекладывается в ближайшую свободную ячейку справа.



*Пример: у Лео уже есть 2 оранжевых кристалла и 1 Т.И.М.Е.-кристалл в генераторе его аналитической машины. Теперь он получает еще один оранжевый кристалл. Т.И.М.Е.-кристалл сдвигается на одну ячейку вправо и*

*оранжевый кристалл занимает старую ячейку. Игрок платит 2 золотых, потому что Кристалл помещается в ячейку, отмеченную значком «-2».*



*Т.И.М.Е. отправляет вам кристалл!*

Возьмите 1 кристалл указанного цвета из тканевого мешочка и поместите его в соответствующий генератор на борту дирижабля. Пожалуйста, обратите внимание на правила размещения!

**Обратите внимание:** если нет свободной ячейки соответствующего цвета, вы не можете взять кристалл!



*Ваш парогенератор работает эффективнее!*

Продвиньте диск управления на вашем треке пара на 1 деление вперед.

**Обратите внимание:** если ваш диск управления находится уже на отметке в 10 единиц пара, то это означает, что ваш паровой генератор достиг предела своей мощности, и вы не получаете дополнительный пар.



*Дозорный докладывает, что впереди месторождение кристаллов!*

Возьмите 1 цветной кристалл бесплатно из любого месторождения кристаллов на планшетах монументов и поместите его в свободную ячейку соответствующего генератора на борту вашего дирижабля. Пожалуйста, обратите внимание на правила размещения!

**Обратите внимание:** не доставайте замену этому кристаллу из мешка в текущем раунде!

## II. Фаза действий

*Навигатор: Мы погружаемся во временной поток вместе с нашим дирижаблем. В зависимости от действий, которые мы выполняем, мы можем предоставить Т.И.М.Е. ценную информацию.*

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки выполняют 1 из 2 вариантов:

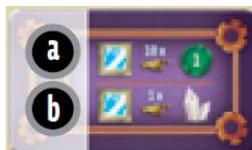
- а) Либо возьмите жетон первого игрока, либо ...
- б) Разместите 1 дирижабль на игровое поле и выполните действие.

### ***а) Возьмите плитку первого игрока:***

*Сообщение от Капитана института Т.И.М.Е.: У нас есть пар для вас! Начинаю перевод прямо сейчас ...*

Жетон первого игрока может быть взят только один раз за раунд! Если вы возьмете жетон первого игрока, вы можете выполнить одно из двух изображенных на нём специальных действий. После этого ход немедленно переходит к следующему игроку. Вы не ставите дирижабль в этот ход!

**Обратите внимание:** вы не теряете действие дирижабля за то, что взяли жетон первого игрока! После того, как все остальные игроки разместят все свои дирижабли, у вас будет еще один ход, чтобы разместить свой третий дирижабль.



- а) Специальное действие 1: Преобразуйте 1 пар в 1 победное очко (до 10 раз).
- б) Специальное действие 2: Преобразуйте 1 пар в 1 -кристалл, который вы должны поместить в любой из ваших генераторов. Пожалуйста, обратите внимание на правила размещения!

**Обратите внимание:** первый игрок текущего раунда не может взять жетон первого игрока в свой первый ход. (Другими словами, первый игрок в текущем раунде должен дать всем остальным игрокам один шанс взять жетон первого игрока, прежде чем брать ее самому.)

**Обратите внимание:** если все игроки разместили все свои дирижабли, но никто не взял жетон первого игрока, предыдущий первый игрок получает жетон первого игрока. Он остается первым игроком на следующий раунд и может выполнить одно из специальных действий жетона первого игрока до окончания этого раунда.

### б) Разместите 1 дирижабль и выполните действие:

Разместите 1 из ваших дирижаблей из ангара на любой незанятой клетке действий на планшете монументов (в соответствии с правилом размещения №6). Выполните соответствующее действие. После выполнения действия вы можете получить вознаграждение и/или бонус. Если вы не можете или не хотите этого делать (например, у вас недостаточно золота или у вас нет свободных ячеек в генераторах для доступных кристаллов), вы не можете выбрать это действие.

*Командир: Как вы знаете, вознаграждается разумное использование ресурсов. Поэтому следите за тем, чтобы генераторы всегда работали на полную мощность.*

Бонусы, производимые дирижаблем: Каждый цвет кристалла и каждый цвет клетки действия действия соответствуют одному из шести генераторов на дирижаблях, за исключением прозрачных, универсально используемых Т.И.М.Е.-кристаллов. Чем больше кристаллов в генераторе, тем больший бонус вы получаете, когда генератор активируется действием соответствующего цвета на планшете монумента.

**Обратите внимание:** бонус получает только активный игрок! И вы получите возможный бонус только после полного выполнения действия. Обратитесь к генератору того же цвета рамки, что и клетка выполненного действия. Если у вас есть 1 или более кристаллов в этом генераторе, вы получаете бонус(ы), указанные под заполненной ячейкой/ячейками для кристаллов!

**Правило размещения №6:** Если вы уже разместили дирижабль в предыдущий ход, и снова ваша очередь ходить, вы должны разместить свой следующий дирижабль по крайней мере на 1 планшет монумента выше по временному потоку.



*Пример: В свой первый ход Финн (красный) помещает свой дирижабль на клетку действия «Получение денег» на втором планшете монументов (снизу). Во второй ход он может разместить свой дирижабль на свободной клетке действий. Клетки действий, на которых Дэни (желтая), Лео (синяя) и Сабрина (Зеленый) разместили свои дирижабли, для него больше недоступны. И он должен следовать течению временного потока (снизу вверх). Следовательно, он не может поместить свой второй дирижабль на самый нижний планшет монументов или на второй снизу планшет монументов.*

### Обзор действий

Существует 6 различных клеток действий, но некоторые из них недоступны на некоторых досках монументов.



## 1. Миссия

*Командир: У Т.И.М.Е. есть для нас задание! Если мы доставим запрошенные ресурсы в конце миссии, мы поднимем свою репутацию в Т.И.М.Е. А хорошо оборудованный капитанский мостик весьма полезен, когда вы хотите добиться уважения в Т.И.М.Е.*



Возьмите одну из карт миссий и поместите ее лицевой стороной вниз слева от планшета вашего дирижабля. Вы можете посмотреть свою карту миссии в любое время. Миссии позволяют вам конвертировать ресурсы в победные очки в конце игры.

**Обратите внимание:** Некоторые клетки действий «Миссия» на планшетах монументов дополнительно дают вам 1 единицу Пара или же позволяют вам продвинуть вперед на 1 клетку диск управления по треку Временного портала.

Карты миссий раскрываются и проверяются в конце игры. Карта миссии приносит победные очки, только в том случае, если вы предоставляете ресурсы, которые указаны в верхней половине карты миссии. В нижней части карты миссии указано количество победных очков, которые вы можете заработать. Некоторые миссии даже позволяют выполнять требования несколько раз (например, 1x, 2x, 4x, 10x), если у вас достаточно ресурсов.



**БОНУС:** Продвиньте вперед диск управления на треке победных очков на 1 клетку за каждый зеленый кристалл в генераторе на вашем капитанском мостике.



*Примеры: Слева направо указаны миссии: Переместиться на 1 шаг назад на временной дорожке портала (только до стартовой клетки), сдайте 1 апгрейд, сдайте 1 экспедицию, сдайте 10 золотых плюс любые 3 кристалла, сдайте любые 3 кристалла одного цвета.*

## 2. Встреча

*Дипломат: У нас есть шанс встретиться со знаменитыми исследователями, учеными, изобретателями и меценатами прошлого! Если нежного повезет, у них есть именно те ресурсы, которые нам нужны. Эти встречи дадут нам дополнительные знания о паре.*



Возьмите из колоды встреч столько карт, сколько изображено на клетки действия «Встреча» (2 или 3 карты). Выберите 1 карту и выполните ее.

**Обратите внимание:** некоторые клетки действия «Встреча» дополнительно дают вам 2 единицы пара, или вы можете продвинуть ваш диск управления по треку Временного портала портала на 1 клетку.

Есть 2 различных вида встреч:

- Оба возможных действия на карте отмечены синим цветом. Активный игрок выполняет либо верхнее, либо нижнее действие.
- Нижнее действие фиолетового цвета. Активный игрок первым

выполняет действие синего цвета. После этого каждый из других игроков по часовой стрелке от активного игрока решают хотят ли они выполнить фиолетовое действие.

Пожалуйста, обратите внимание на правила размещения!

Затем поместите все вытянутые карты встреч в стопку сброса. Когда колода встреч закончится, перетасуйте сброс и снова положите колоду лицевой стороной вниз на область встреч.



**БОНУС:** Получите 1 единицу пара за каждый синий кристалл в генераторе вашего машинного отделения. Если у вас уже есть 10 единиц пара, вы не получите бонус.

Верхнее действие на карте встречи всегда дает активному игроку ресурсы. Это также верно в отношении нижних вариантов действий карт встречи Красса, Рокфеллера и Таки ад-Дина. За все нижние действия других встреч вам нужно что-то потратить (слева от значка «рука»), чтобы получить награду (справа от значка «рука»).

*Пример: Дэни размещает свой дирижабль на клетки действия «Встреча» (см. вверху страницы). Она сразу же получает 2 победных очка. Затем она берет из колоды 2 встречи: Альфред Нобель и Би Шэн. Она выбирает Альфреда и выполняет верхнее действие (чтобы получить 2 кристалла одного цвета), достает из мешочка 2 синих кристалла и помещает их в синий генератор машинного отделения на своем дирижабле, который ранее был пуст. Затем она проверяет наличие бонусов, производимых машинным отделением, потому что встреча активировала генератор синего машинного отделения: поскольку теперь у нее есть 2 синих кристаллы в ее генераторе машинного отделения, она получает бонус в размере 2 единиц пара.*

### 3. Месторождение кристаллов

*Ученый: С этими новыми кристаллами и знаниями, которые мы приобрели, возможно, я смогу сам создать еще больше Т.И.М.Е. кристаллов! Это, безусловно, стоит тех денег, которые мы платим добытчикам кристаллов за их покупку.*

Купите 1 или более кристаллов по 2 золотых за каждый.

Обратите внимание: некоторые клетки действия «Месторождение кристаллов» дополнительно дают вам 2 победных очка.



**БОНУС:** Получите 1 кристалл из секретной шахты за каждый черный кристалл в вашем генераторе в лаборатории. Вы должны разместить его немедленно! Пожалуйста, обратите внимание на правила размещения! Если секретная шахта пуста, вы не получите бонус.

### 4. Улучшение

*Инженер: В зависимости от текущих характеристик поля искажения пространства времени, я могу усовершенствовать наш дирижабль с помощью нужных кристаллов. Эта процедура израсходует кристаллы. Тем не менее, Т.И.М.Е. будет присылать нам регулярный доход за наши исследования и внедрение этих*

улучшений. Кроме того, улучшения позволят нам активировать наш генератор временных порталов, если в нем установлены кристаллы.

Оплатите улучшение и добавьте его к борту планшета вашего дирижабля.

**Обратите внимание:** Хотя на правой стороне планшета вашего дирижабля есть только 4 места для улучшений, **вы можете получить более 4 улучшений!**

Проверьте стоимость выбранного улучшения, сверившись с жетоном улучшения и картой усилий. Возьмите необходимые кристаллы с борта вашего дирижабля и положите их обратно в мешок, чтобы оплатить расходы.

- Буквы (от А до F) слева на жетоне улучшения указывают вам, сколько кристаллов стоит улучшение.
- В карточке усилий указано, какой цвет кристалла требуется для каждой буквы при выполнении улучшения.

После оплаты стоимости улучшения вы немедленно получаете указанный доход на жетоне улучшения (см. раздел "Фаза получения дохода").

### Пар

*Старатель:* Как это работает, спросите вы? Капитан, я понятия не имею! Я просто кладу серый кристалл в это отделение и плотно закрываю его. Когда я нажимаю эти две кнопки и переключаю контроллер на нужный цвет, скажем, розовый. Как только я нажимаю на рычаг, вокруг поднимается пар и шипит. И тогда, что ж, вот оно: розовый кристалл!

Если у вас нет необходимого кристалла или вы не хотите его тратить, у вас есть другой вариант при оплате улучшений или экспедиций: за каждую потраченную вами 1 единицу пара вы можете превратить 1 кристалл в любой другой цветной кристалл. Когда вы это сделаете, сдвиньте диск управления вашего парогенератора на треке пара на 1 клетку влево.

Пожалуйста, обратите внимание: если у вас нет ни необходимых кристаллов, ни пара, вы не сможете изменить цвет кристаллов и не сможете выполнить это действие.

*Пример:* Финн хочет купить улучшение (см. рисунок справа). Это стоит 3 кристалла: А, В и С. Текущая карта усилий показывает, что он должен заплатить 1 черный, 1 розовый и 1 серый кристалл. Однако он хочет сохранить розовый кристалл, чтобы получить бонус, когда активируется генератор Временного портала. Поэтому он использует 1 единицу пара steam для преобразования любого другого кристалла (в данном случае он выбирает серый кристалл) в розовый кристалл, соответствующий стоимости «В». Это, вместе с 1 черным кристаллом, удовлетворяющим требованиям «А» и 1 серым кристаллом, удовлетворяющим требованиям «С», покрывает стоимость улучшения.



*Экстрасенс:* Ходят слухи, что он использует магию, когда манипулирует временем. Полная чушь! Он просто производит очень сложные вычисления и обоснованные догадки, которые не могут быть поняты простым умом. Кстати, не начать ли нам ваше чтение?



**БОНУС:** Переместите диск управления на вашем временном портале на 1 клетку по часовой стрелке за каждый розовый кристалл на вашем временном портале. Если диск управления достигает верхней розовой клетки или пересекает ее, вы немедленно получаете 1 бонусное действие на любом планшете монументов. Пожалуйста, обратите внимание на правила размещения. Не используйте ни один из ваших дирижаблей, а вместо этого возьмите фишу Mr. T.I.M.E. с области временного компаса. Вы можете разместить его практически на любой клетке действия на планшетах монументов. Mr.T.I.M.E. позволяет вам выполнять действия, не соблюдая течение временного потока и / или которые уже заняты другим дирижаблем! Верните Mr. T.I.M.E. на область временного компаса после выполнения бонусного действия.

**Обратите внимание:** если на месторождении кристаллов больше нет кристаллов или если карта экспедиции, жетон улучшения или карта миссии уже были взяты ранее с соответствующей клетки действия, то эти места недоступны даже для Mr. T.I.M.E.!

## 5. Получение золотых

*Банкир:* Мы обнаружили неизвестный запас золотых sovereignов, ранее затерянных в потоке времени! Мы не должны упускать возможность собрать их. Чем больше кристаллов установлено в нашей Midas машине, тем больше золота она может нам произвести.

Возьмите X золотых.

**Обратите внимание:** некоторые клетки действий «Получение золотых» дополнительно дают вам 1 единицу пара и / или вы можете продвинуть диск управления вашим Временным порталом на 1 клетку вперед.



**БОНУС:** Получите 2 дополнительных золотых за каждый серый кристалл в вашем генераторе Midas-machine. Если банк пуст, вы не получите бонус.

## 6. Экспедиция

*Навигатор:* В зависимости от текущих полей искажения пространства времени, мы могли бы путешествовать в разные места, используя правильные кристаллы. Однако при этом они расходуются.

*Искатель приключений:* Но там можно найти великие сокровища и редкие знания! Так чего же мы ждем? Дьявол меня побори!



Оплатите стоимость карты экспедиции и положите карточку лицевой стороной вверх слева от планшета вашего дирижабля. Необходимое количество кристаллов указано на карте экспедиции при помощи букв слева от названия экспедиции, а требуемые цвета кристаллов указаны на карте усилий.



**БОНУС:** После оплаты за участие в экспедиции вы получаете 1 или более наград, указанных на карте этой экспедиции. За каждый оранжевый кристалл в вашем генераторе аналитического движка вы

могли бы совершить 1 дополнительное открытие в своей экспедиции и, таким образом, получить 1 награду. (Для этого действия бонус и награда - это одно и то же.)

*Пример: Карта экспедиции (см. рисунок выше) стоит 4 кристалла: по Изеленуму (А), синему (В), оранжевому (С) и черному (D), как указано в карте текущих усилий. У Сабрины есть 4 оранжевых кристалла. Она тратит по 1 кристаллу на синий, зеленый и черный цвета. Но вместо того, чтобы тратить необходимые оранжевый кристалл, она тратит 1 пар и превращает любой другой кристалл (в данном случае серый) в оранжевый. Поступая таким образом, она сохраняет 4 оранжевых кристалла и, таким образом, также получает первые 4 награды: 8 победных очков и двигает диск управления на треке Временного портала на 2 клетки вперед. Если бы у Сабрины был пятый оранжевый кристалл, она также получила бы 1 Т.И.М.Е.-кристалл.*

### **Расходование кристаллов и Т.И.М.Е.-кристаллов**

**Правило расходования №1:** Когда вы тратите кристаллы или Т.И.М.Е.-кристаллы, вы должны начать с самой правой ячейки в соответствующем генераторе вашего дирижабля! Это означает, что кристаллы в ячейках, размещение которых сопряжено с дополнительными затратами, используются в первую очередь.

**Правило расходования №2:** Если вы должны или можете потратить кристаллы во время игры (на встречи, экспедиции или улучшения) и у вас есть Т.И.М.Е.-кристалл в соответствующем генераторе, вы должны потратить его первым! Только когда Т.И.М.Е.-кристаллов больше не осталось в генераторе, вы можете потратить цветные кристаллы из этого генератора.

**Правило расходования №3:** При расходовании Т.И.М.Е.-кристалла он расходуется так, как если бы это был кристалл цвета генератора, в котором он установлен. (Например, Т.И.М.Е.-кристалл, помещенный в аналитический движок, должен быть израсходован как оранжевый кристалл.) Однако, используя 1 единицу пара, вы можете преобразовать а Т.И.М.Е.-кристалл из одного цвета в другой, но только во время траты кристаллов, как если бы это был цветной кристалл.

**Правило расходования №4:** Если вы потратите Т.И.М.Е.-кристалл во время игры, положите его на секретную шахту, а не в мешок!

Фаза действия заканчивается, когда никто больше не может или не хочет размещать какие-либо дирижабли и жетон первого игрока была взята кем-либо из игроков.

## **III. Фаза снабжения**

*Навигатор: Это происходит снова: поток времени снова смещается! Т.И.М.Е. передает нам новые координаты. Давайте посмотрим, что нас ждет на этот раз!*

Выполните приготовления к следующему раунду:

- ❖ Заберите свои дирижабли и разместите их в своих ангарах.
- ❖ Переместите верхний планшет монументов в самый низ игрового поля, таким образом все остальные планшеты монументов сдвинутся на один уровень вверх.
- ❖ Верните все кристаллы, оставшиеся в месторождениях кристаллов, в мешок.

- ❖ Удалите из игры все карты экспедиций, миссий и жетоны улучшений для только что закончившегося раунда.

Теперь подготовьте планшеты монументов к следующему раунду:

- Выложите новые кристаллы в ячейки на клетках действия «Месторождение кристаллов».
- Выложите новые карты миссии из колоды миссий.
- Выложите карты экспедиции и жетоны улучшения для нового раунда. (Римская цифра на карточке соответствует номеру раунда.)
- Удалите из игры карту усилий предыдущего раунда и переверните верхнюю карту усилия из колоды усилий лицевой стороной вверх.
- Наконец, новый первый игрок кладет жетон первого игрока рядом с игровым полем и начинает свой ход.

## Конец игры

*Т.И.М.Е.: Сейчас ты подошел к концу пятинедельной миссии "Дискавери". Ваш успех имеет решающее значение для того, чтобы предоставить нам новые знания о монументах и о том, что находится за их пределами. С большим удовольствием ты чувствуешь самого успешного и опытного капитана дирижабля.*

Игра заканчивается после 5 раундов. Все, что сейчас имеет значение - это то, насколько высока ваша репутация в Т.И.М.Е.!

Если у вас есть на руках карты миссий, проверьте сможете ли вы их выполнить. Начиная с первого игрока, раскрывайте свои миссии и тратьте необходимые ресурсы, чтобы получить победные очки. Переместите свой диск управления вперед треке победных очков на соответствующее количество клеток.

**Обратите внимание:** Миссии, требования которых выполнены не полностью, не дают вам победных очков.

- Если игрок впервые пересекает стартовую клетку трека победных очков своим диском управления, он берет жетон победных очков и кладет ее рядом со своим планшетом дирижабля стороной «60 очков» вверх. Если он повторно пересекает стартовую клетку трека победных очков, он переворачивает жетон победных очков на сторону «120».
- Все оставшиеся ресурсы, которыми вы можете владеть на данный момент (золото, кристаллы, улучшения, карты экспедиции, запасы пары или положение треке вашего временного портала), не имеют ценности!
- Выигрывает игрок, пользующийся набравший больше всего победных очков, а занчит обладает наибольшим уважением в Т.И.М.Е. Он становится самым знаменитым капитаном Steam Time!
- В случае ничьей выигрывает игрок, у которого на планшете дирижабля осталось больше кристаллов. Если ничья сохраняется, то вы должны разделить титул самого уважаемого капитана воздушного корабля!



## Модули

### Саботаж

*Дипломат: Мы направляем на место специального оперативника. Его задача следить за тем, чтобы в этом регионе не появлялись другие дирижабли. И если он не сможет предотвратить это, по крайней мере, это обойдется им в кругленькую сумму. Если его поймут, у нас никогда не было этого разговора...*

Игра ведется так, как описано, со следующими изменениями:

- Подготовка: Каждый игрок получает диверсанта своего цвета и помещает его в свой ангар с дирижаблями.



- В конце фазы снабжения, начиная с первого игрока, разместите своего диверсанта в любой клетке действия на планшетах монументов. Остальные игроки по часовой стрелке также размещают своих диверсантов.

**Обратите внимание:** возможно, что в конце фазы снабжения на одной и той же клетке действия окажется несколько диверсантов!

- Если игрок хочет поместить свой дирижабль на клетку действия с диверсантом, он должен заплатить по 1 Т.И.М.Е.-кристаллу за каждого диверсанта на этой клетке действия и вернуть его в секретную шахту! **Цвет диверсанта не имеет значения.** Только после “подкупа” диверсанта вы можете выполнить соответствующее действие. Если игрок не может или не хочет подкупить диверсанта, он не может разместить свой дирижабль на этой клетке действий.
- В начале следующей фазы снабжения игроки возвращают своих диверсантов вместе с дирижаблями к себе в ангар. Таким образом, каждый игрок может разместить своего диверсанта четыре раза за всю игру.

### Специалисты

*Т.И.М.Е.: Мы предоставим вам команду местных специалистов для поддержки. Они могут внести пару изменений в ваш обычный план действий. Но будьте уверены, если вы хорошо воспользуетесь их навыками, это не пойдет вам во вред!*

Игра ведется так, как описано, со следующими изменениями:

Подготовка: Каждый игрок получает 9 карт специалистов своего цвета.

Перед началом игры каждый игрок выбирает по 2 карты специалистов и берет их в руку. Затем каждый игрок перетасовывает оставшиеся карты специалистов и кладет их лицевой стороной вниз в виде игровой колоды рядом со своим планшетом дирижабля.

Специалисты вступают в игру в фазу действий. В свой ход перед выполнением какого-либо действия (взятие жетона первого игрока или размещение дирижабля) игрок может сыграть (лицом вверх) 1 или 2 карты специалистов.



Поместите первую сыгранную карту специалиста слева от соответствующего символа на плаште вашего дирижабля. Каждый следующий сыгранный специалист кладется лицом вверх поверх уже сыгранных специалистов, создавая таким образом колоду специалистов.

**Обратите внимание:** активным является навык только самого верхнего специалиста в разыгранной стопке карт!

**Обратите внимание:** навыки уже накрытых карт специалистов нельзя использовать до конца игры! Таким образом, если игрок в свой ход разыгрывает сразу две карты специалистов одновременно (т.е. чтобы привлечь новых специалистов, которые могли бы лучше соответствовать его целям), он должен выбрать, какую карту специалиста положить сверху. **Действует навык только верхней карты специалиста.**

В конце вашего хода доберите в руку карты, чтобы у вас снова было 2 карты специалистов на руках.

**Обратите внимание:** если колода специалистов закончилась, то вы не сможете получить новые карты специалистов.

*Пример: В свой первый ход Сабрина играет карту навигатора. Теперь она может размещать дирижабли на любых клетках действий и может игнорировать течение временного потока! В конце своего хода она вытягивает 1 карту специалиста из игровой колоды. В свой четвертый ход Сабрина играет карту экстрасенса. Теперь она больше не может использовать специальные навыки навигатора, которого она сыграла в первый ход. Она берет все еще доступный жетон первого игрока и выбирает специальное действие №1: конвертируйте Пар в победные очки. Обладая особыми навыками экстрасенса, она может конвертировать 1 единицу пара в 2 победных очка вместо обычного обменного курса 1:1. В конце своего хода она добирает 2 карты специалистов, потому что второй навык экстрасенса, позволяет держать на руке до 3 карт специалистов. В свой пятый ход Сабрина играет карту авантюристки. Теперь навыки экстрасенса утрачены. Она выбирает действие экспедиции. Оплатив расходы на экспедицию, она теперь проверяет, сколько наград она получит. У Сабрины есть 4 оранжевых кристалла. Благодаря особым навыкам авантюристки, она получает еще одну награду, так что она получает все 5 наград! В конце своего хода она не добирает карту специалиста, так как у нее на руках все еще есть 2 карты специалистов, поскольку навык Экстрасенса на увеличение лимита руки больше не работает.*

*Позднее Сабрина одновременно играет карты банкира и ученого. Она кладет карту банкира сверху. Теперь все особые навыки авантюриста и только что сыгранного ученого утрачены, активны только навыки банкира. В конце своего хода она добирает 2 карты специалистов из игровой колоды.*

## **Встречи**

- ❖ *Альфред Нобель (1833-1896), шведский химик и изобретатель динамита. Основатель Нобелевской премии.*
- ❖ *Архимед из Сиракуз (287-212 до н. э.), греческий математик, физик и механик. Считается изобретателем поджигающего зеркала, шкива и ирригационной системы.*
- ❖ *Би Шэн (умер около 1052 года), китайский изобретатель. Изобрел печать подвижным шрифтом задолго до Гутенберга.*
- ❖ *Марк Лициний Красс (ок. 115-53 до н. э.), римский государственный деятель. Поддерживал первый римский триумvirат во главе с Цезарем и Помпеем своим огромным богатством.*
- ❖ *Якоб Фуггер (1459-1525), немецкий князь-купец. Будучи самым значительным банкиром своего времени, он ценил среди своих клиентов высшую аристократию и королевские династии.*
- ❖ *Галилео Галилей (1564-1642), тосканский ученый, математик и философ. Доказал, что Земля вращается вокруг Солнца.*
- ❖ *Герон Александрийский (ок. 20-62), греческий механик и инженер. Изобрел эолипиль - первый тепловой двигатель в истории.*
- ❖ *Христиан Гюйгенс (1629-1695), голландский физик и математик. Основатель волновой теории и изобретатель маятниковых часов, среди прочего.*
- ❖ *Иоганн Кеплер (1571-1630), немецкий эрудит и теолог. Открыл законы движения планет.*
- ❖ *Лейф Эрикссон (ок. 975-1020), норвежский мореплаватель. Считается первым Европейский первооткрыватель Америки, описанный в винландских сагах.*
- ❖ *Готфрид Вильгельм Лейбниц (1646-1716), немецкий эрудит. Открыл дифференциальное исчисление и изобрел счетные машины.*
- ❖ *Леонардо да Винчи (1452-1519), итальянский универсальный гений. Создатель Моны Лизы, изобретатель парашюта, вертолета, подводной лодки и многого другого.*
- ❖ *Марко Поло (1254-1324), венецианский купец и авантюрист. Опубликовал очень подробный отчет о его путешествиях по Азии и Китаю.*
- ❖ *Братья Монгольфье (Жозеф 1740-1810, Жак 1745-1799), французские производители бумаги и пионеры авиации. Сконструировал и запустил первый воздушный шар.*
- ❖ *Исаак Ньютон (1642-1727), британский эрудит. Разработал законы движения, закон силы тяготения и исчисление бесконечно малых.*
- ❖ *Нострадамус (1503-1566), французский врач, астролог и прорицатель. Автор книги "Пророчества" в рифмах.*
- ❖ *Дени Папен (1647 - ок. 1712), французский физик и изобретатель. Изобрел атмосферную паровую машину и скороварку.*
- ❖ *Джон Д. Рокфеллер (1839-1937), американский предприниматель и нефтяной магнат. С поправкой на инфляцию считается самым богатым человеком в истории, но также и великим филантропом.*
- ❖ *Таки ад-Дин (1526-1585), османский эрудит. Изобретатель паровой турбины, поршневого насоса, механических часов и многого другого.*
- ❖ *Никола Тесла (1856-1943), югославский изобретатель, физик и инженер-электрик. Открыл переменный ток и изобрел множество электрических устройств, включая беспроводной пульт дистанционного управления.*
- ❖ *Ричард Тревитик (1771-1833), британский инженер. Создал паровую машину и первый паровоз.*
- ❖ *Корнелиус Вандербильт (1794-1877), американский судоходный и железнодорожный магнат, самый богатый человек своего времени.*
- ❖ *Джеймс Уотт (1736-1819), шотландский изобретатель и инженер-промышленник. Повысил КПД паровых двигателей.*
- ❖ *И Син (683-727), китайский астроном, математик и инженер. Создал обширный календарь и обнаружил правильное движение неподвижных звезд.*

## Экспедиции

- ❖ Альгамбра - построена в 13-14 веках Гранадским эмиратом в Испании. Резиденция и крепость с обширными садами.
- ❖ Ручей Андерсонс - открытие золота в 1851 году в этом ручье положило начало австралийской золотой лихорадке, которая привлекла сотни тысяч людей в Австралию.
- ❖ Атлантида – мифический остров, впервые упомянутый Платоном в 4 веке до нашей эры. Существование оспаривается.
- ❖ Янтарная комната - создана около 1700 года в Берлинском городском дворце. Комната с бесчисленными элементами из янтаря. Текущее местонахождение неизвестно.
- ❖ Александрийская библиотека – построена в начале 3 века до нашей эры. Самая важная библиотека из древних времен. Местонахождение и судьба неизвестны.
- ❖ Биг Бен - построен в Лондоне в 1859 году, переименован в 2012 году в Елизаветинскую башню. Его перезвон известен как “Голос Британии”.
- ❖ Замок Химэдзи - строительство началось в 1346 году; значительно расширен в 1580 году и 1601 год. Японский замковый комплекс с передовыми укреплениями.
- ❖ Эйфелева башня - построена для Всемирной выставки 1889 года в Париже. Около 40 лет это было самое высокое здание в мире.
- ❖ Эльдorado - колумбийская легенда 16 века. Легендарная страна золота где-то в Южной Америке.
- ❖ Нью-Йоркская гавань - место расположения первой линии гребных пароходов, которая курсировала между Нью-Йорком и Олбани в 1807 году. На месте Статуи Свободы с 1886 года.
- ❖ Собор Святой Софии - открыт в 537 году. Последнее крупное сооружение поздней античности. Вначале это была византийская церковь, затем мечеть. Сегодня это музей.
- ❖ Пещера Ласко - местонахождение нескольких древнейших наскальных рисунков человечества, предположительно датируемых 17 000 годом до нашей эры. Может быть, гораздо старше.
- ❖ Вавилонские ворота Иштар – построены около 605 года до н. э. как часть стен Вавилона.
- ❖ Некоторые ученые считают его одним из чудес древности.
- ❖ Иерихон - основан около 9000 года до н. э. и является одним из древнейших городов человечества.
- ❖ Карфаген - скорее всего, основан финикийцами около 814 года до н. э. Благодаря своей гавани он был процветающим древним мегаполисом и соперником Рима.
- ❖ Королевство Пунт – Начиная с 3-го тысячелетия до н. э., оно было важным торговым партнером Древнего Египта. Местоположение предполагается на Африканском Роге.
- ❖ Колизей – построен в 80 году нашей эры в Риме. Самый большой амфитеатр в мире. Там показывали такие мероприятия, как гладиаторские игры.
- ❖ Кремль - огромный комплекс, содержащий цитадель и резиденцию царя, построенный в 15-16 веках в Москве. Также здесь есть несколько сакральных зданий.
- ❖ Линии Наска - созданы с 8 по 6 век до нашей эры. Эти геоглифы в перуанском Пампу можно увидеть только с воздуха.
- ❖ Сианьский дворец – дворцовый комплекс, построенный в 634 году. Главная резиденция китайской династии Дун на протяжении 220 лет.
- ❖ Петра - основана примерно во 2 веке до н. э. в горном регионе Иордании, столица Набатеи империи.
- ❖ Самарканд – город-оазис, основанный во 2-м тысячелетии до нашей эры. Важный торговый узел вдоль Великого шелкового пути.
- ❖ Шангри-Ла – вымышленный скрытый рай, расположенный где-то в Тибете. Основан на восточных легендах и описан в романе “Затерянный горизонт”.

- ❖ Тадж-Махал - построен в 1648 году в индийской Агре. Богато украшенный мавзолей главной жены Великого могола.
- ❖ Теотиуакан - Основанный в 100 году нашей эры, это был самый важный культурный и политический центр Центральной Америки. Вероятно, создан гораздо раньше.
- ❖ Терракотовая армия - завершена в 210 году до нашей эры. Тысячи терракотовых солдат охраняют императорский мавзолей.
- ❖ Театр Филиппополя – самые ранние следы поселения около 4 - го века тысячелетие до нашей эры. Центр фракийской культуры, театр римских времен.
- ❖ Тортуга - В 17 веке "Черепаший остров" был печально известным логовом пиратов. Расположен к северу от Гаити.
- ❖ Урук – месопотамский город на Евфрате, основанный около 3500 года до нашей эры. Считался крупнейшим мегаполисом своего времени. Место обнаружения первых письменностей.