

Правила настольной игры "Агентство Т.Е.М.П." (T.I.M.E. Stories)

Авторы игры: Пэгги Шасне (Peggy Chassenet), Мануэль Розуа (Manuel Rozoy)

Перевод на русский язык: Александр Кожевников, ООО «Игровед» ©

для 2-4 участников от 12 лет

Агент времени: необычная работа повышенного риска

Ищете захватывающую работу с неограниченными карьерными перспективами и возможностью посещения бесчисленных миров и эпох?

Хотите сохранить непрерывный ход времени, уберечь величайшее благосостояние нашего века и бесконечные возможности путешествий, ставшие реальностью благодаря технологии тахионного внедрения?

Вы мотивированы и обладаете хорошей интуицией, вам нравится работать в команде? И вы ничего не боитесь?

Тогда агентство Т.Е.М.П. ищет вас!

Мы служим человечеству. Всему человечеству.

После открытия тахионного внедрения наш мир сильно изменился: появились альтернативные реальности, время оказалось гибким и податливым, а мы, достигнув эпохи безграничного богатства, столкнулись с неизвестными ранее опасностями.

Когда случаются несанкционированные путешествия во времени или непредвиденные посещения альтернативных вселенных, нить пространственно-временного континуума претерпевает изменения. Они могут быть как минимальными, так и критическими. Одно действие, совершённое в основной линии времени, может подвергнуть опасности нашу реальность.

Но, к счастью, мы следим за этим!

Агентство Т.Е.М.П. (Тахионные единовременные манипуляции прошлым) было создано при участии всех правительств мира с целью предотвращения катастрофических изменений.

Мы используем наименее опасный и разрушительный метод путешествий в прошлое, будущее и альтернативные реальности: разделение тела и разума. Ваше сознание проецируется в тело-приёмник, уже приспособленное для того мира и той эпохи, куда вы собираетесь отправиться.

Таким образом, ни один из атрибутов будущего не сможет проникнуть в прошлое или в неподходящую для него реальность, уменьшая тем самым риск возникновения нарушений.

Кроме того, тела-приёмники подбираются с особой тщательностью, так чтобы их исчезновение (увы, и такое случается) не вызывало существенных изменений. Но даже если это и произойдёт, то без негативных последствий для агентов.

Провал не предусмотрен

Временная камера не может удерживать вас неопределённое время в альтернативной реальности или в прошлом. Если вам не удастся выполнить миссию агентства Т.Е.М.П. в отведённый для этого срок, вы будете возвращены в наше время. Позже вы сможете заново начать это задание. Не злоупотребляйте такой возможностью – ведь цена каждого внедрения ощутимо скажется как на агентстве, так и на налогоплательщиках!

Вы готовы к вашему первому заданию?

Вас ждёт подготовительный инструктаж, после которого вы с вашей командой проследуете на базу для дальнейших указаний.

Концепция игры «Агентство Т.Е.М.П.»

В основу игры положена единая система действий для целой серии приключений. Освоив основные правила, вы сможете начать любой сценарий и без каких-либо помех справиться с новым приключением.

Ролевая или настольная игра?

Ни то и ни другое, а, скорее, всё вместе. В первую очередь, мы хотели воспроизвести незабываемые ощущения от ролевых игр нашей юности, но в более компактном и менее продолжительном формате, поскольку эпоха самодостаточных приключений в бомбоубежищах, увы, осталась в прошлом...

Поэтому было решено сделать «Агентство Т.Е.М.П.» повествовательной игрой. У каждого из участников есть возможность выбрать тело-приёмник (персонажа из посещаемого мира), за которое можно не просто «ходить», но и отыгрывать желаемую «роль». В конце концов, главное здесь – это история, которая была рассказана и пережита вами: как в игре, так и вокруг стола.

С другой стороны, эта игра является также и настольной в современном понимании этого слова: в ней присутствуют действия и движения, совершаемые по заданным правилам, допускающим анализ и оптимизацию. Хотя в партии и присутствует момент везения, результат по-прежнему зависит от «удачной» или «неудачной» игры участников, поскольку за ошибки придётся платить свою цену!

Кооперативная игра

Сценарий, который содержит коробка с базовой игрой, полностью кооперативный: игроки действуют сообща против игры, которая готовит им множество ловушек и загадок. Вам предстоит командное испытание – вы выиграете или проиграете все вместе. В перспективе не исключена ситуация, когда атмосфера разногласия в команде может серьёзно расстроить вашу игру, но на данный момент вы от этого застрахованы...

1 колода = 1 миссия

В этой коробке вы обнаружите все материалы, необходимые для игры «Агентство Т.Е.М.П.», а так же колоду карт. Каждая колода полностью состоит из одного сценария, т.е. миссии, которую вам предстоит выполнить в качестве агентов, чтобы получить поздравление от вашего инструктора Боба Лифена.

Каждая новая колода, которую вы можете приобрести, содержит новое приключение, разыгрываемое по тем же базовым правилам, но дополненное некоторыми деталями, о которых вы узнаете в начале миссии во время вводного инструктажа на базе.

В любом случае **не открывайте колоду, если вы не готовы начать проходить сценарий!**

***Примечание:** когда вы откроете для себя новый сценарий (т.е. новую колоду), то можете столкнуться с тем, что он будет разделён на несколько упаковок карт (в отличие от колоды сценария «Убежище» (Asylum), представленной в этой коробке). В таком случае, не подсматривая в карты, просто составьте из них одну колоду, положив распакованные стопки друг на друга в следующем порядке: упаковка №1 должна быть наверху, упаковка №2 сразу под ней и т.д.*

Работа с колодой

Поскольку сюжет, приёмники, объекты и загадки миссии содержатся в одной колоде, то крайне важно научиться осторожному обращению с картами, чётко следуя получаемым указаниям. Иначе вы рискуете лишиться себя некоторых существенных аспектов игры, придающих ей свой особенный колорит, таких как эффект неожиданности или обнаружение и решение загадок.

Игра вдвоём

Вы можете играть в «Агентство Т.Е.М.П.» вдвоём. В таком случае каждый игрок выбирает по два тела-приёмника.

Альтернативный вариант:

Каждый игрок выбирает тело-приёмник, как обычно. Затем вместе выберите третье тело-приёмник. Игра проходит по обычным правилам с подготовкой к сценарию для 3 игроков.

Игроки сообща принимают решения за третье тело-приёмник, а также вместе читают открываемые им карты. Кубики за него бросает действующий Капитан времени. За ним же остаётся решающее слово в случае разногласий.

Не забывайте, что «Агентство Т.Е.М.П.» – это, прежде всего, игра на общение. Чем больше игроков, тем больше удовольствия вы получите от приключения!

Испытание и повествование

Не следует упускать из виду следующие моменты:

- Большинство сценариев основано на загадке, поэтому обратите внимание на то, что вы читаете, что вы видите, и что вам рассказывают.
- Для того чтобы лучше понять загадку, не теряйте нить повествования. Ведь каждый сценарий – это не только жетоны и карты с символами, а уникальная история с подоплёкой, которую надо обнаружить.
- Это кооперативная игра, поэтому вам просто необходимо **общаться!** Делитесь своим опытом, описывайте то, что увидели, выдвигайте предположения – вы, таким образом, существенно увеличите свои шансы на успех. Все агенты находятся в телепатическом контакте на протяжении всего сценария. Поэтому они могут общаться, обмениваться идеями и принимать решения сообща!

Золотое правило

В случае противоречия между двумя правилами используются следующие правила приоритетов:

- Текст карты тела-приёмника имеет приоритет над текстом карты объекта.
- Текст карты объекта имеет приоритет над текстом карты места.
- Текст карты места имеет приоритет над текстом карты базы.
- Текст карты базы имеет приоритет над основными правилами игры.

Краткое описание игровых компонентов

8 фишек агентов



Во время партии большой (основной) фишкой обозначается положение каждого агента на месте действий, а маленькие фишки находятся у игроков в качестве напоминания цвета их агентов.

1 маркер времени



Маркер времени перемещается по линии времени и показывает количество оставшихся для выполнения миссии единиц времени (ЕВ).

1 маркер группы



Маркер группы обозначает местоположение вашей группы в мире, который вы исследуете. Он перемещается по картам плана (см. далее). Ваша группа ни при каких обстоятельствах не может разделиться.

1 кубик Капитана времени



Этот кубик находится у Капитана времени и определяет количество единиц времени (ЕВ), затрачиваемых при перемещении из одного места в другое.

6 кубиков действий



Эти кубики используются для прохождения различных проверок, встречающихся вам на протяжении всей игры: проверки на силу, на ловкость, на убеждение, боевые проверки и т. д.

40 жетонов обычных щитов/щитов с изображением черепа



Лицевая
сторона



Обратная
сторона

Эти щиты используются для определения сложности проверки. Чем больше таких жетонов участвует в проверке, тем она сложнее. Чем больше черепов на этих жетонах, тем более она опасна. Чтобы пройти проверку, вам нужно убрать все щиты с помощью кубиков действий.

7 жетонов щитов с изображением времени



Если в проверке присутствует щит этого типа, то он обозначает автоматическую потерю времени.

7 жетонов щитов с изображением сердца



Если в проверке присутствует щит этого типа, то он обозначает автоматическую потерю здоровья.

7 жетонов специальных щитов

В проверке может присутствовать щит этого типа; его эффект зависит от конкретного сценария.

140 жетонов ресурсов

Эти жетоны представляют собой различные предметы в зависимости от сценария, в котором они используются: золотые монеты, боеприпасы, ингредиенты и др.

30 единиц здоровья (ЕЗ)

Эти жетоны обозначают количество единиц здоровья, оставшихся у вашего приёмника в текущей миссии. Будьте осторожны: потеряв все ЕЗ, ваш приёмник умирает!

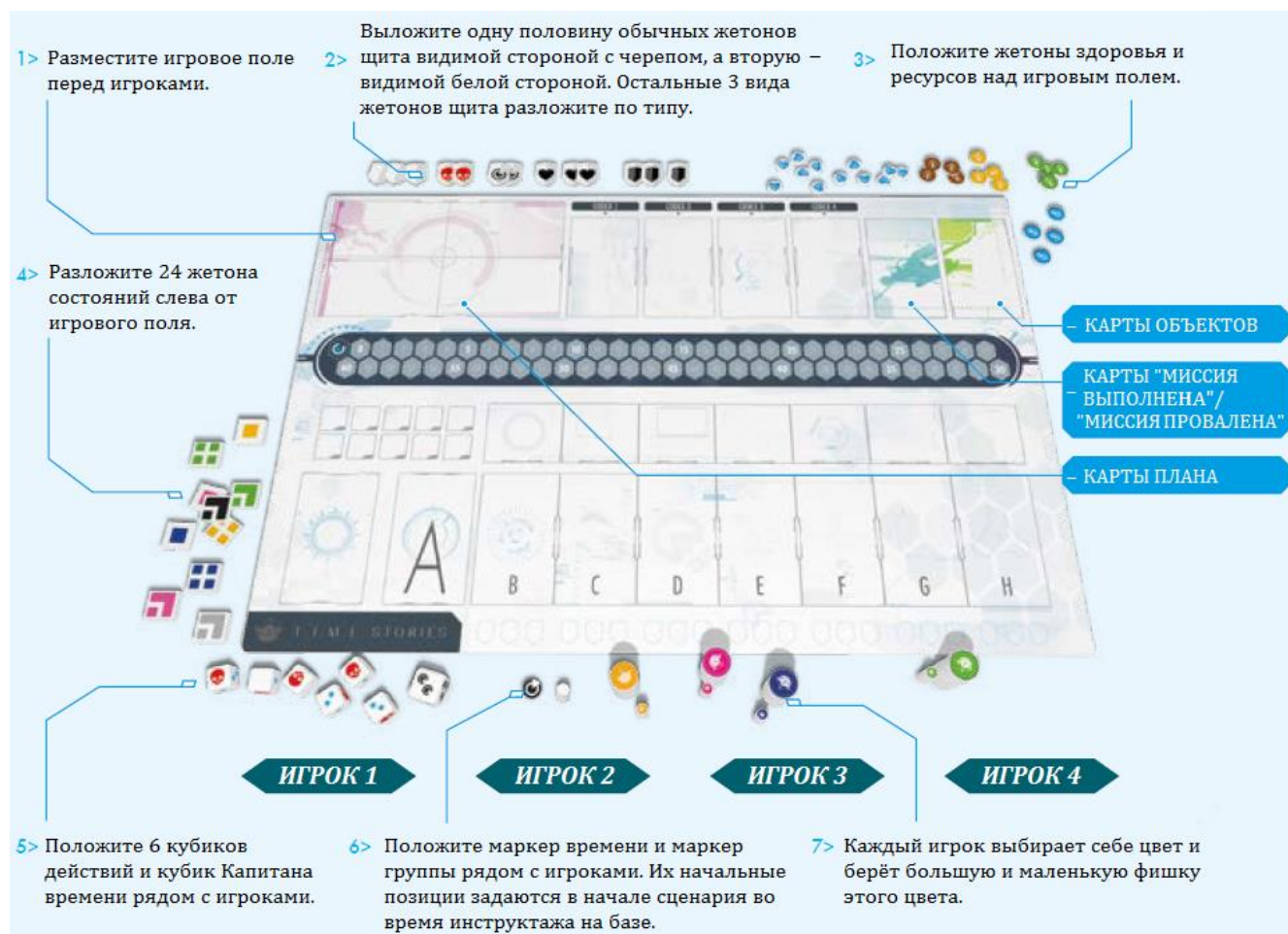
24 жетона состояний

Вы получаете эти жетоны на протяжении всей миссии. Они обозначают, что вы выполнили определённое действие, получили какие-то сведения и т. д. С помощью таких жетонов вы получаете доступ к новым картам и информации.

Подготовка к игре

Подготовка к игре происходит одинаково для всех сценариев: просто выполните последовательно все указания на приведённой ниже иллюстрации.

Желательно всем игрокам находиться по одну сторону от игрового поля, чтобы во время партии всем были хорошо видны панорамы, выложенные из карт. Это способствует большему погружению в игру, а также помогает в прохождении миссии, поскольку некоторые детали иллюстраций могут оказаться чрезвычайно важными...



Цель игры

В начале сценария вы находитесь на базе агентства Т.Е.М.П., где получаете инструктаж по вашей миссии. Вам нужно постараться успешно завершить её за минимальное количество попыток (в идеальном случае). Попытка составляет целую партию, т. е. использование всех отведённых на миссию единиц времени (ЕВ).

Ваше перемещение в тела-приёмники, где бы они ни находились во времени и пространстве, требует колоссальных затрат энергии, поэтому вам на выполнение миссии отводится ограниченное время. По истечении срока

пребывания в этом пространственно-временном поле вы будете возвращены на базу.

Состав колоды

Как вы уже узнали, каждый сценарий состоит только из карт, входящих в колоду. Можно выделить несколько типов карт. Среди них есть и основные, которые встречаются во всех колодах.

"Флэш-карты"



Этот термин взят из покера, где очень важно не раскрывать нижнюю карту в колоде. На верхней флэш-карте указывается название сценария, а нижняя флэш-карта не позволяет вам случайно увидеть последнюю карту колоды. Эти карты не используются в игре, поэтому их можно отложить в сторону. Некоторые сценарии не содержат флэш-карт.

Подготовка колоды

Карты сценария упорядочены следующим образом, начиная с самой верхней: сначала вы встретите карты, которые используются **при подготовке к игре**, а затем – карты, в которых описано непосредственно **начало вашего приключения**. Кроме того, во время прохождения миссии вам придётся искать в колоде какие-то определённые места.

Таким образом, карты базы всегда находятся сверху колоды. Боб, Лора и Сэм сообщат вам, куда и когда, а также какие именно карты выкладывать. **Когда вы откроете колоду**, положите её на специально отведённое для неё место на игровом поле, откройте карты базы (см. далее) и **руководствуйтесь полученными инструкциями**.

Восстановление колоды

Если вам необходимо восстановить исходный порядок карт в своей колоде (чтобы отложить её на время, чтобы сыграть с другой компанией или после провала миссии), маленькие цифры на обратной стороне карт позволят вам отсортировать их так, как они располагались первоначально. Карта №1 должна быть сверху, за ней следует карта №2 и т. д.

Лицевая/обратная сторона



Обратная сторона карты – это всегда та сторона, на которой указан её номер в левом нижнем углу. Лицевая сторона – это, разумеется, та, что с другой стороны.

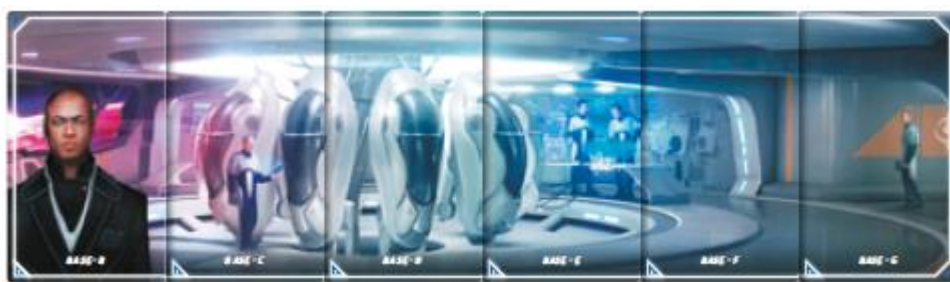
Карты базы

Каждая миссия начинается с инструктажа на базе. Из него вы узнаете суть вашей миссии, а также особые правила этого сценария.

Карты базы выкладываются так же, как карты **места**: их обратные стороны складываются в панораму, открывающуюся перед вашими глазами.

Открыть базу – значит выложить все её карты в алфавитном порядке, используя буквы, указанные на обратной стороне карт (первая – А, максимальная последняя – Н).

Будьте внимательны: эта зона функционально отличается от всех прочих мест: здесь не нужно тратить ЕВ и размещать жетоны и фишки. Просто читайте все карты по порядку одну за другой.



Прочитанные карты базы откладываются рядом с игровым полем. Во время игры их всегда можно просматривать, чтобы уточнить какие-то детали правил, вспомнить цель миссии и т. д.



Карты «Миссия выполнена»/«Миссия провалена»

Если вы успешно завершите свою миссию, игра направит вас к карте «Миссия выполнена» (Mission Successful).

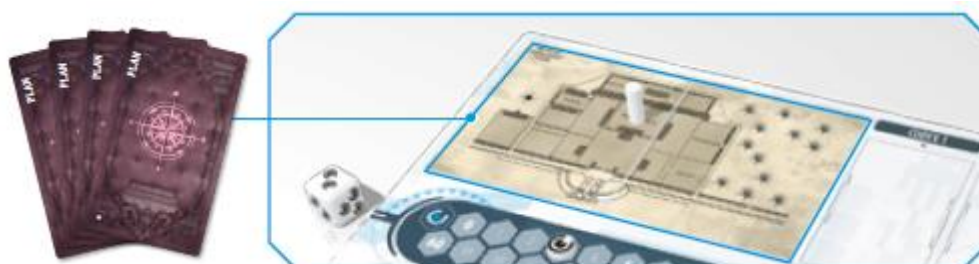
Если вы потратите все ЕВ, не успев выполнить миссию, то **должны будете прочитать карту «Миссия провалена (ЕВ)»** (Mission Failed TU).

Иногда вы можете встретить и другие способы неудачного завершения вашей миссии. Если такой случай произойдёт, то по сценарию вам будет указано, что нужно прочесть карту «Миссия провалена», соответствующую вашей неудаче.



4 Карты плана

4 карты плана (PLAN) выкладываются в специальную область для них на игровом поле, образуя карту местности. На этой карте вы будете обозначать маркером группы местонахождение вашей команды в посещаемом мире.

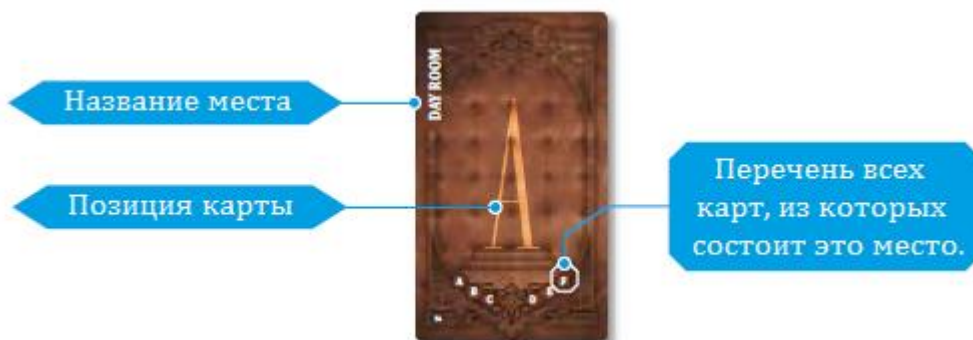


Карты места

В сценарии вы встретите разные места, каждое из которых представлено двумя или тремя видами карт:

- Карта А – это карта описания, представляющая вам место, которое вы видите, и зачитываемая вслух действующим Капитаном времени.
- Остальные карты места складываются в **панораму**, показывающую вид глазами ваших приёмников.
- Некоторые карты могут иметь **печать**: чтобы получить доступ к такой карте, вам необходимо выполнить условие, указанное на её рубашке (см. раздел «Карты с печатью» на стр. 14).

Карта описания (А)

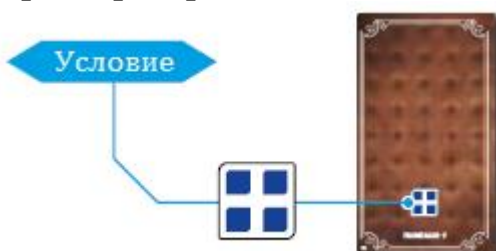


Карты, образующие панораму места

Название места и позиция карты



Пример карты с печатью



Карты объектов

Объект – это общий термин, обозначающий всё, что вы сможете обнаружить, встретить или получить во время выполнения вашей миссии: предметы, информацию, людей и др. Каждый объект обозначен числом, для того чтобы его можно было легко найти в соответствующей стопке, не раскрывая содержания остальных карт.



Карты приёмников

Приёмник – это персонаж, в которого вы вселяетесь в том мире, куда была направлена ваша команда для выполнения миссии. Вы контролируете его тело, получая в распоряжение все его способности (а иногда также и недостатки).

Из всех предложенных приёмников вы можете выбрать того, кем вы себя видите в этом мире, или того, кого вы считаете наиболее подходящим для выполнения текущего задания. Помните, что **начиная новую попытку, вы можете выбрать любого другого приёмника** из числа имеющихся.

На обратной стороне карты представлено изображение физического облика приёмника, а также его имя.

На лицевой стороне указывается количество кубиков действий, которые вы можете бросать для разного типа проверок, устойчивость приёмника и количество его единиц здоровья (ЕЗ), а также, возможно, некоторые особые способности приёмника, которые могут незначительно менять правила игры.



Область характеристик приёмника разделена на две части. Слева указано количество кубиков, которое может кидать игрок для каждого типа проверок; справа – устойчивость приёмника и количество его ЕЗ в начале игры.

Пример: Элизия Дор

Другой пример: Старейшина Алтас



Таким образом, можно заметить, что приёмники обладают не только разными числовыми показателями, но иногда и различными типами характеристик. В приведённом выше примере мы видим, что Элизия владеет оружием дальнего боя, но ничего не знает о магии. В случае же с Алтасом верно обратное утверждение.



Примечание: количество ЕЗ приёмника не может превысить значение, указанное на его карте.

Капитан времени

Чтобы никто не оставался в стороне во время партии, игрокам по очереди достаётся роль Капитана времени – «командира» текущей дислокации. В его обязанности входит:

- читать вслух карту А этого места,
- распоряжаться расходом ЕВ (см. ниже),
- разрешать спорные ситуации в случае, если команда не может большинством голосов принять решение по какому-либо действию или переходу в другое место.

Ход игры

На одну попытку отводится определённое количество ЕВ, выделяемое вам во вводном инструктаже на базе. Сразу после него команда перемещается в первое место сценария. Затем будут поочерёдно разыгрываться 2 фазы до тех пор, пока не закончится отведённое на миссию время:

1 – обнаружение и исследование места;

2 – смена места.

Обнаружение и исследование места

Вам нужно следовать нижеописанным директивам:

Обнаружение места



Капитан времени ищет в колоде место, которое команда решила исследовать. Он ни в каком случае не должен переворачивать карты. Капитан должен как можно меньше изучать рубашки карт, стараясь сильно не смещать их друг относительно друга. Чтобы облегчить себе поиск, помните, что карта А находится сверху всех остальных карт данного места, а на левой стороне рубашек указано его название.

Чтобы убедиться, что вы не пропустили или не забыли карты, входящие в состав панорамы этого места, проверьте себя по буквенному перечню на обратной стороне карты А.

Затем Капитан времени, не переворачивая карт, раскладывает их на игровом поле в алфавитном порядке, создавая панораму этого места (начиная с В и заканчивая последней в перечне; максимальная возможная – Н).



Чтение карты А



Капитан времени читает вслух карту А. Слова, написанные жирным шрифтом, относятся к тому, что вы найдёте на картах открывшейся перед вами панорамы.

Исследование места

Как только место выложено Капитаном времени перед игроками, необходимо исследовать его, чтобы узнать, что там находится.

Исследование не требует расхода ЕВ.

Чтобы исследовать место, каждому игроку нужно поставить свою фишку в клетку над картой, которая его интересует.

Это решение, как и любое другое, вы с группой можете обсуждать и оспаривать сколько угодно, приводя те или иные доводы, но в конечном итоге игрок сам делает свой выбор. Однако, если хотя бы один агент решает исследовать это место, то и все остальные должны сделать то же самое. (Теоретически после прочтения карты А группа может принять решение о смене места.) Нет никаких ограничений на количество агентов, которые могут находиться у одной карты.



Синий и Зелёный решили встать на одну и ту же клетку, чтобы исследовать соответствующую ей карту, в то время как Розовый и Жёлтый решили действовать самостоятельно.

Карты с печатью

Символы, изображённые на обратной стороне карты, обозначают условия, которые необходимо выполнить, чтобы получить право увидеть эту карту (а также право размещать свою фишку над этой картой). Если вы не выполнили эти условия, то не можете размещать или перемещать свою фишку в клетку над этой картой и, соответственно, не сможете её посмотреть.



Примеры некоторых специальных символов



Этот символ означает, что игроки не могут размещать над такой картой свои фишки и переворачивать её до тех пор, пока доступ к ней не откроет один из игровых элементов.



Этот символ означает, что, как только это место было выложено, по крайней мере один агент должен встать на клетку над соответствующей картой.



Этот символ означает, что, как только это место было выложено, данная карта будет немедленно отправлена в сброс, если на неё не встанет хотя бы один агент. В последующих попытках эта карта выкладывается вместе с остальными картами места по обычным правилам.

Изучение карты и обмен информацией

Только агент, присутствующий на клетке, соответствующей данной карте, может взять её в руки и прочитать её лицевую сторону.

Если несколько агентов находятся на одной и той же клетке, то они могут прочитать карту вместе или по очереди, как им удобнее.

Агенты обладают **телепатической способностью**, позволяющей им объяснять остальным членам группы происходящее, обмениваться собранной информацией, а также обсуждать предлагаемый им выбор, но, чтобы сохранить атмосферу повествования и поспособствовать дискуссионному процессу, необходимо соблюдать два важных правила:

- Нельзя показывать карту игроку, который не находится на той же клетке, что и вы.
- Нельзя читать всю карту вслух. Пересказывайте, цитируйте, намекайте. Иными словами: расскажите ситуацию, которую вы переживаете.

Исключение: если карта содержит какое-то правило игры или какие-либо технические указания (в текстовом поле), то внимательно прочтите, что нужно сделать, а при необходимости даже вслух, чтобы убедиться, что вся команда хорошо понимает ситуацию.

Распределение единиц времени (ЕВ) и действия

Теперь вы в центре событий, и возможно, что теперь вам придётся потратить время на совершение действий. После того, как вы всей командой обсудили план операций, Капитан времени тратит 1 ЕВ (перемещает маркер времени на одно деление ближе к 0) и каждый игрок выполняет одно действие.

Последовательность следующая:

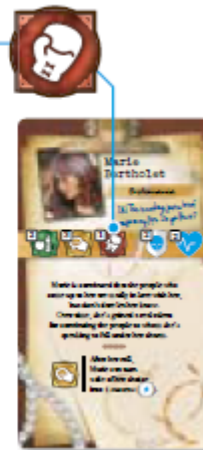
- придумать план, поделиться с другими, обсудить;
- потратить 1 ЕВ;
- выполнить действия.

За 1 ЕВ все игроки могут выполнить по одному из следующих трёх действий:

Сделать бросок по характеристике

Вы бросаете кубики, руководствуясь характеристикой вашего приёмника.

Мари выполняет боевой бросок кубиков. Поскольку количество кидаемых ей кубиков зависит от параметра на её карте (в данном случае – 1), то это – бросок по характеристике.



Переместить свою фишку

Переместите свою фишку с одной клетки на другую при условии, что у вас есть доступ к соответствующей карте (см. раздел «Карты с печатью»).

Ничего не делать

Смысл этого действия вполне очевиден. Имейте в виду, что бездействие во время боя – это не самая лучшая тактика.

Всё за 1 ЕВ!

Обратите внимание на то, что в игре, строго говоря, нет раундов как таковых. Все действия осуществляются в течение 1 ЕВ, но не одновременно, а в порядке, **выбранном самими игроками**.

Примеры:



В течение 1 ЕВ: Зелёный агент использует эту ЕВ, чтобы переместить свою фишку на другую клетку.



В течение 1 ЕВ: Зелёный и Розовый агенты сражаются в бою. Они по очереди бросают то количество кубиков, которое соответствует характеристикам их приёмников, но не могут справиться с соперниками. Команда решает, что Зелёному и Розовому требуется помощь, поэтому Синий агент присоединяется к ним, переместившись на их клетку. Во время следующей ЕВ он сможет помочь им выиграть сражение. Жёлтый агент решает

использовать эту ЕВ, чтобы исследовать другую клетку, поскольку его приёмник в бою не очень полезен.



В течение 1 ЕВ: Жёлтый агент застрял в поединке. Он бросает кубики, но не может справиться с соперником. Розовый и Синий агенты также выполняют проверку. Синий кидает кубики первым и успешно её проходит, поэтому Розовый перемещается к Жёлтому, чтобы помочь ему в следующую ЕВ. Зелёный агент решает ничего не делать.

Важное замечание: Вы можете сразу же посмотреть карту, соответствующую клетке, на которую вы только что пришли. Это действие не требует дополнительной траты ЕВ.

Специальные броски (вне ЕВ)

Некоторые броски кубиков задаются особыми правилами места, а не характеристиками приёмников, поэтому на них не расходуются ЕВ.

Смена места

Если вы чувствуете, что уже всё изучили в данном месте, или просто хотите сменить декорации, то вы можете перейти из одного места в другое. Это осуществляется в пять простых шагов:

1. Покиньте текущее место

Каждый игрок берёт свою основную фишку и ставит её перед собой. **Уход с места не требует никаких затрат.**

2. Выберите новое место

Вы можете выбрать любое место, указанное на общем плане сценария.

Пояснения:

- Маркер группы указывает на местоположение всех игроков, поэтому вы не можете разделить, чтобы побывать одновременно в нескольких местах.
- Вы можете вернуться в то место, которое уже посещали.
- Выбор нового места – это решение, принимаемое всей группой. Если не удаётся достичь согласия, решение принимается голосованием. В случае разделения голосов поровну выбор делает Капитан времени.
- Игроки не могут покинуть место, чтобы сразу же в него вернуться. Переход должен всегда осуществляться в другое место.



Решив, что закончили исследовать комнату отдыха, вы можете переместиться в любое доступное место, отмеченное на общем плане.

3. Соберите карты текущего места

Перед тем, как посетить новое место, нужно убрать текущее. Капитан времени складывает все карты места лицевой стороной вниз в алфавитном порядке указанных на них букв так, чтобы карта А была сверху.

Затем он убирает все эти карты под низ колоды, не подглядывая ни в них, ни в карты колоды.

Будьте внимательны при сортировке карт и никогда не смешивайте карты разных мест.

4. Капитан времени бросает кубик

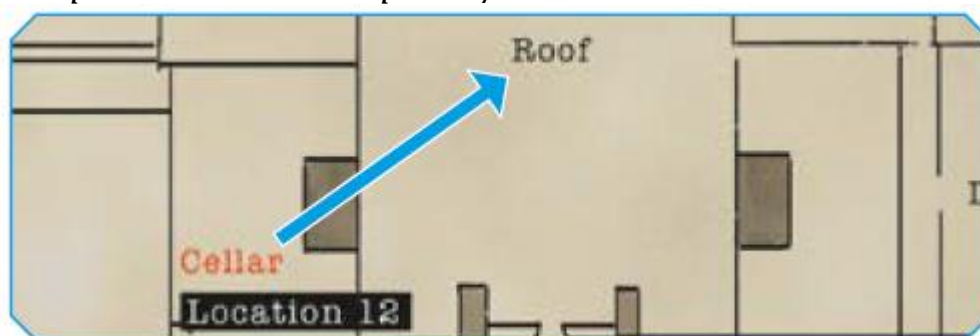
Капитан времени бросает свой кубик, получая результат от 1 до 3 ЕВ. На это значение сразу же уменьшается количество оставшихся ЕВ на линии времени. Столько времени понадобилось группе, чтобы перейти в другое место. Если какая-либо карта или игровой эффект предписывают группе переместиться в другое место, то Капитан времени также бросает кубик.

Особая ситуация: в зависимости от сценария, названия некоторых мест могут быть написаны красным цветом. Чтобы перейти из такого места в любое другое (независимо от цвета последнего), нужно дополнительно потратить 2 ЕВ. Обратите внимание на то, что только при выходе из места, написанного красным, а не при входе в него, нужно тратить дополнительные 2 ЕВ.

Пример:



На кубике Капитана времени выпал результат 2 ЕВ. Чтоб перейти из подвала (Cellar) на крышу (Roof), группе нужно дополнительно потратить 2 ЕВ. Таким образом, игрокам нужно в сумме потратить 4 ЕВ на перемещение.



5. Смените Капитана времени

Кубик Капитана времени переходит к игроку, сидящему слева от действующего Капитана времени. Теперь за выкладывание и складывание карт нового места, чтение карты А, расход ЕВ и т. д. отвечает новый Капитан времени.

Выложите новое место и продолжайте приключение.

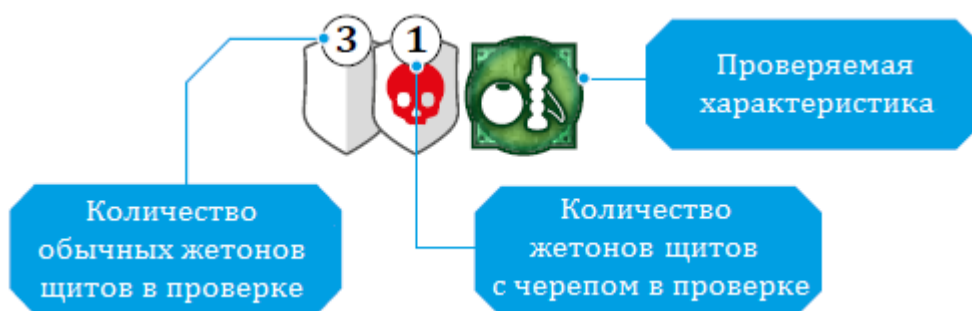
Проверки и броски кубиков

Во время миссии вы можете сталкиваться с разными ситуациями, включающими сражение со всевозможными существами, убеждение других персонажей, взлом дверей, преодоление пропастей и др. Все эти испытания проходятся при помощи кубиков действий.

Проверки

Описание символов

Уровень сложности каждой проверки определяется символами щитов, изображёнными рядом с символом характеристики. В одной проверке может быть представлено до трёх типов щитов.



Чтобы начать проверку, положите в область под картой указанное количество щитов каждого типа (для этого предусмотрено 3 ячейки), располагая их слева направо. Теперь вы готовы к прохождению проверки, но сначала верните взятую карту на игровое поле лицевой стороной вниз. (Агенты, не находящиеся на одной клетке с вами, не должны её видеть.)



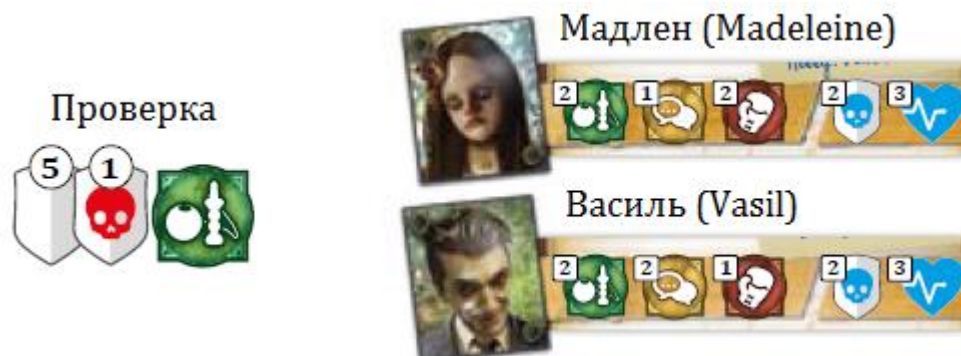
Прохождение проверки

Чтобы успешно выполнить проверку, вам нужно устранить все выложенные под картой щиты. Иногда в результате прохождения проверки вы просто побеждаете соперника, а иногда, в зависимости от ситуации, вам даже может полагаться награда: предмет, жетон состояния и т. д.

Ход проверки

За каждую ЕВ, потраченную Капитаном времени, все агенты, находящиеся на клетке, в которой проходит проверка, могут бросить соответствующее их приёмникам количество кубиков, чтобы поспособствовать достижению цели.

Пример:



Мадлен и Василь находятся на одной карте и проходят проверку на ловкость. За одну ЕВ каждый из них бросает по 2 кубика в соответствии с их характеристикой ловкости.

Вы можете уйти с карты, не обращая внимания на проверку, или, уже начав её проходить, оставить, чтобы сделать что-то другое.

Примечание: если вы, оставив незавершённую проверку, переходите в другое место, то все достигнутые в её прохождении результаты аннулируются.

Бросок кубиков

Независимо от вида проверки, каждый бросок кубиков всегда состоит из одних и тех же 4 шагов.

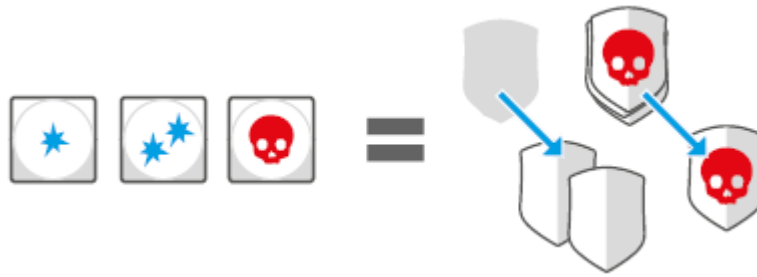
1. Бросок >> 2. Попадания >> 3. Ответный удар >> 4. Безусловные потери

1. Бросок

Агент бросает такое количество кубиков, какое соответствует проверяемой характеристике его приёмника.

2. Попадания

Каждое попадание (★), полученное в результате броска, снимает с проверки 1 щит. Если в проверке представлено несколько типов щитов, то они всегда удаляются по очереди **слева на право**.



В этом примере выпало 3 попадания. Сначала уберите 2 щита из левой стопки, а затем – 1 щит из правой (поскольку левая стопка уже пуста).

3. Ответный удар (щиты с черепом)

После применения попаданий рассматривается возможность ответного удара: если в результате броска оказался **хотя бы один** символ черепа и среди щитов остался **хотя бы один щит с черепом**, то происходит ответный удар.

Сложите количество черепов, выпавших на кубиках, и число черепов на оставшихся щитах, чтобы определить силу ответного удара. Сравните полученный результат с устойчивостью вашего приёмника:

- Если устойчивость **больше или равна** количеству черепов, то ничего не происходит: вы выдержали удар.
- Если устойчивость **меньше**, чем количество черепов, то вы теряете 1 единицу здоровья (ЕЗ).

4. Безусловные потери

После того, как вы выполните предыдущие шаги, под картой может остаться 1 или несколько особых щитов. В таком случае выполните следующие шаги:

За **каждый** оставшийся щит этого типа вы теряете 1 ЕЗ.



За **каждый** оставшийся щит этого типа ваша группа теряет 1 ЕВ.



Эффекты специальных жетонов зависят от сценария, в который вы играете. Там же вы и встретите их описание, когда оно понадобится.



Несколько примеров

Бросок	Щиты	Устойчивость	Результат
			Снимаются 2 обычных щита и 1 щит с черепом. Сила ответного удара – 3 (1 за кубик + 2 за щиты). Итог: повреждений нет.
			Снимаются 2 обычных щита. Сила ответного удара – 3 (1 за кубик + 2 за щиты). Остался 1 щит с сердцем. Итог: потеря 2 ЕЗ.
			Снимаются 2 обычных щита и 2 щита с черепом. Ответного удара нет (щитов с черепом не осталось). Остался 1 щит с сердцем. Итог: потеря 1 ЕЗ.
			Снимается 1 обычный щит. Ответного удара нет (на кубиках не выпали черепа). Осталось 2 щита времени. Остался 1 щит с сердцем. Итог: потеря 1 ЕЗ и 2 ЕВ.

Замок

Если на карте присутствует символ замка, то вы **обязаны** пройти эту проверку (ловушку, бой и т. д.). До тех пор, пока вы с ней не справитесь, вы не можете уйти с такой карты.

Конец проверки

Проверка происходит каждую ЕВ до тех пор, пока не выполнится одно из следующих условий:

- вы завершаете её (убрав с неё последний щит);
- вы решаете покинуть клетку над данной картой (если это разрешено);
- вы умираете (потеряв свою последнюю ЕЗ).

Победа над противником

Когда вы снимаете у соперника последний щит, он терпит поражение, а его карта убирается из игры до конца текущей попытки. (Положите его карту рядом с игровым полем, чтобы не забыть её перед следующей попыткой.) Если вы позже вернётесь в то же самое место в этой же попытке, то противника здесь уже не будет.

Обратите внимание на то, что с этого момента панорама визуально будет неполной.

Дополнительные пояснения:

Если несколько агентов принимают участие в бою или проходят проверку, то **каждый из них кидает свои кубики отдельно**, разыгрывая затем эффекты своего броска.

Пустые грани на кубиках при бросках не учитываются.

Помните, что порядок хода игроков произвольный. Поэтому вы можете сами решать, в каком порядке агенты будут бросать свои кубики и перемещаться в рамках 1 ЕВ, ведь это может сыграть важную роль.

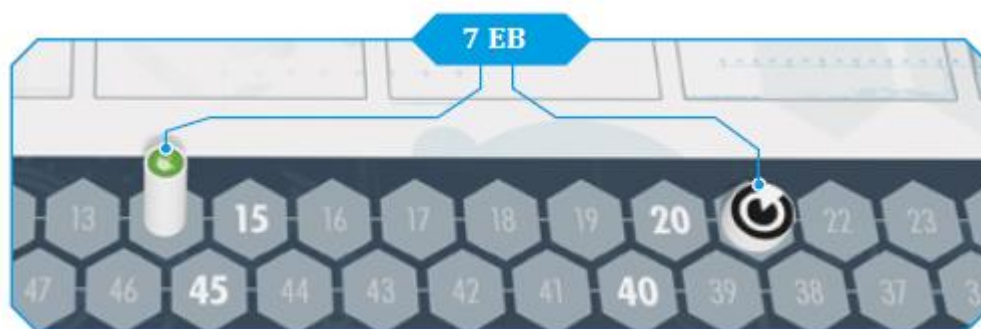
Когда вы убираете последний щит с проверки, она **сразу же** становится выполненной.

Важное замечание: если вы решили ничего не делать во время проверки (например, потому что у вас нет требуемой характеристики) и в этой проверке есть **хотя бы один щит с черепом**, то ваш приёмник автоматически теряет 1 ЕЗ. Кроме того, по обычным правилам выполняются эффекты щитов с символом сердца, времени и специальных щитов, даже при отсутствии щитов с черепами.

Смерть приёмника

Если приёмник теряет свою последнюю единицу здоровья, он умирает, а контролирующий его агент отправляется во временную воронку. Агентству требуется время, чтобы вернуть его оттуда и заново поместить в тело-приёмник. С этого момента игра продолжается следующим образом:

Основная фишка агента убирается с игрового поля, а маленькая устанавливается на расстоянии в 7 ЕВ от текущей позиции маркера времени. Этот агент может принимать участие в обсуждениях, но больше не совершает действий.



Зелёный агент выходит из игры и ставит свою фишку на расстоянии в 7 EB от маркера времени.

Пока агент скитается во временной воронке, его собственностью (предметами, жетонами и др.) могут пользоваться другие агенты до того момента, как тот не вернётся в своё тело-приёмник.

Как только маркер времени достигает фишки агента на линии времени, последний может вновь воссоединиться со своим приёмником. Для этого он бесплатно выставляет свою основную фишку на клетку текущего места, на которой находится ещё хотя бы один агент – теперь приёмник снова в строю. При возвращении у него восстанавливаются все единицы здоровья.

Если на момент смерти приёмника на линии времени остаётся 7 EB или меньше, то агент уже не сможет вернуться в этой попытке.

Если в какой-то момент времени все приёмники мертвы, то попытка немедленно завершается, даже если время ещё осталось. В таком случае читайте карту «Миссия провалена (EB)» (Mission Failed TU).

Объекты

Частью объектов, которые вы будете находить, являются предметы. Ниже перечислено несколько основных замечаний насчёт них. Если же их использование будет отличаться от обычного, то это будет специально написано на карте.

Нет никаких ограничений на количество предметов, которое может нести приёмник. Тем не менее, не стоит забывать, что «Агентство Т.Е.М.П.» – это кооперативная игра, и поэтому чаще всего разумнее (а, кроме того, честнее) делить полученные предметы между всеми приёмниками.

Вы можете передать предмет другому агенту, но ваши фишки должны находиться либо на одной клетке, либо полностью вне игрового поля (когда группа перемещается из одного места в другое).

Один предмет не может быть использован двумя разными приёмниками в течение одной EB.

На некоторых предметах изображён логотип Агентства. Они не убираются в колоду после окончания попытки, а остаются у приёмников. Таким образом, у вас есть возможность начать миссию заново с некоторыми преимуществами.



Часто в игре объекты упоминаются не по названию, а по своему номеру, написанному зелёным цветом. Шрифт номеров меняется в зависимости от конкретного сценария.



Жетоны состояний

Иногда в результате ваших действий и перемещений, приобретения вами предметов и информации вы можете получить жетон состояния, который нужно будет положить в специально предназначенную для этого область на игровом поле.

В отличие от предметов, которые могут храниться только у одного приёмника, жетоном состояния могут пользоваться все члены вашей группы, если не указано обратное. **Жетон состояния сохраняется даже после его использования.**


Перемещение фишки агента на карту с печатью

Если в вашем распоряжении есть жетон состояния, соответствующий символу на карте с печатью, то теперь один или несколько агентов могут переместиться на клетку над этой картой, чтобы её прочитать.

Открытие карты с печатью

Когда есть указание, что вы можете или должны **немедленно открыть карту с печатью**, вы не берёте соответствующий жетон состояния. Эта карта с печатью просто заменяет ту, на которой вы сейчас находитесь (как правило, она кладётся сверху неё). Вы можете сразу же прочитать новую карту. Это действие не стоит ЕВ.



Согласно указаниям на карте С вы можете немедленно открыть карту с печатью . Вы не берёте соответствующий жетон состояния. Вместо этого возьмите карту D с таким символом и положите на карту С. Агенты, стоящие над этой картой, могут сразу же её прочесть.


Выполнение миссии

Вы выполните миссию, когда встретите в игре чёткое указание прочитать карту «Миссия выполнена» (Mission Successful), и никак не раньше!

Провал миссии

Существует три способа провалить миссию:

- Маркер времени достигает нулевой отметки. Вы **немедленно** переноситесь на базу и должны прочитать карту «Миссия провалена (ЕВ)» (Mission Failed TU).
- Все агенты мертвы. В этом случае вы должны **немедленно** прочитать карту «Миссия провалена (ЕВ)» (Mission Failed TU).
- Провал наступает вследствие особой ситуации. В этом случае в сценарии будет указано, какую карту «Миссия провалена» вам нужно будет прочитать.

Когда вы провалите миссию, оставьте у себя все предметы с символом . Остальные игровые элементы (карты в сбросе, обычные предметы, жетоны ресурсов, состояний и здоровья и т. д.) раскладываются заново, как указано в подготовке к игре и к сценарию.

Теперь вы готовы начать сценарий!

Вы дочитали правила до конца и можете начать свою первую миссию. Когда все игроки будут готовы, возьмите колоду «N.T. 1921: Asylum» («Убежище») и выполните подготовку к игре по следующей схеме:

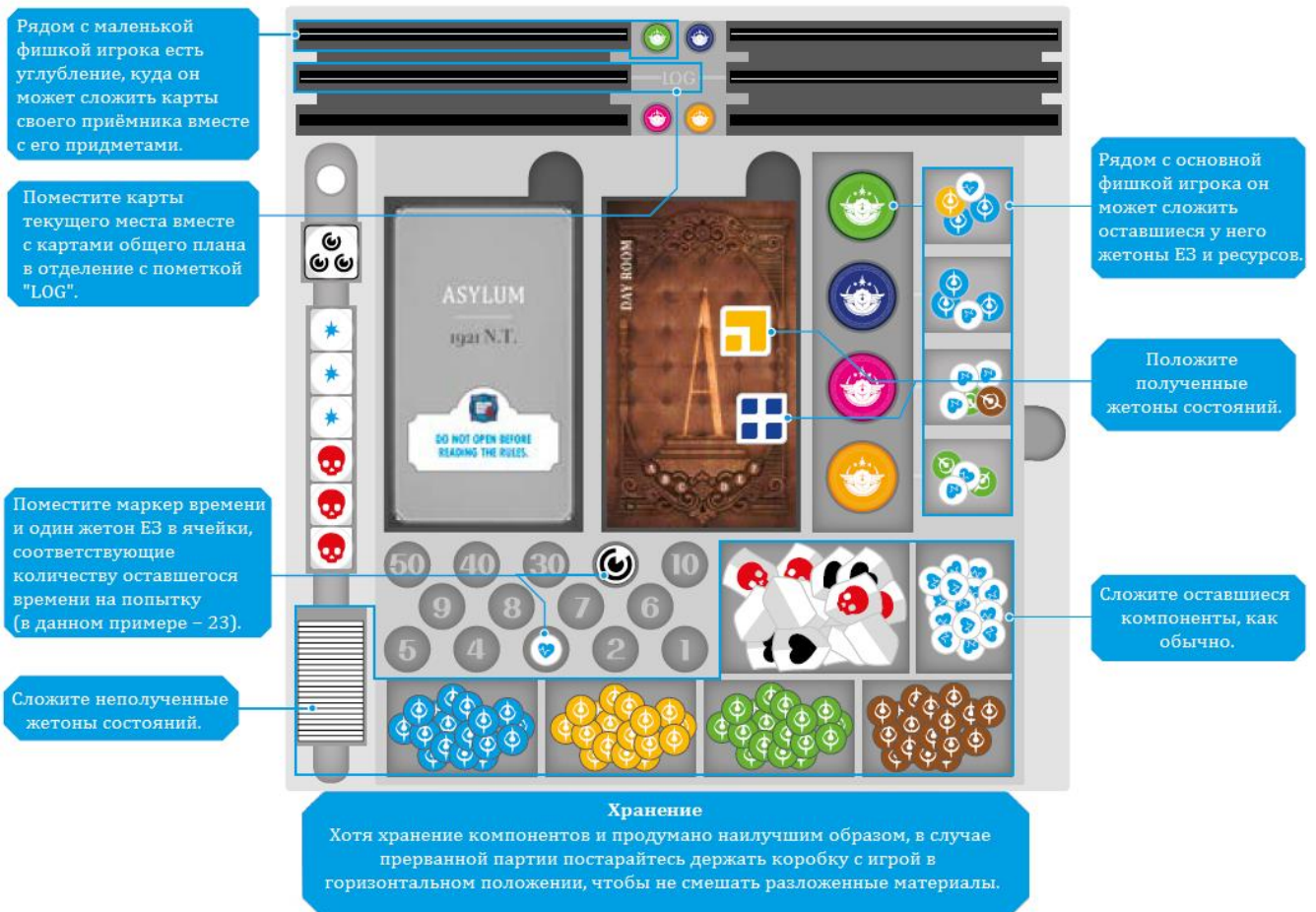


Совет по объяснению правил:

Если вы единственный, кто знает правила, и вы хотите объяснить их остальным игрокам, то, не дожидаясь появления первого по сценарию места, расскажите про основные механики игры (трату ЕВ, исследование места, перемещение и т. д.), опираясь на карты базы, как только они будут выложены на поле. Для объяснения особых правил (броски кубиков, потери ЕЗ и т. д.) воспользуйтесь иллюстрациями из буклета правил игры. И тогда, как только сценарий начнётся, вы вместе с другими игроками сможете полностью погрузиться в приключение, не отвлекаясь на вопросы и пояснения.

Сохранение

Прохождение сценария в игре «Агентство Т.Е.М.П.» может занять довольно продолжительное время. Поэтому авторы учли, что вам по разным причинам может потребоваться прервать партию, не доиграв попытку до конца. Всё продумано так, что вы можете убрать игру, а потом достать её и возобновить партию без каких-либо потерь. Воспользуйтесь следующей схемой:



Описание символов

	Агент не может уйти с такой карты, пока проверка не будет пройдена.
	Обычный щит Сложность проверки
	Щит с черепом Щит, который во время проверки может вызвать ответный удар.
	Щит времени Щит, вызывающий потерю ЕВ.
	Щит с сердцем Щит, вызывающий потерю ЕЗ.

	Специальный щит Щит, эффект которого зависит от разыгрываемого сценария.
	Серый щит Обозначает щит любого типа.
	Немедленная победа над противником.
	Потеря ЕВ всей группой (это время не может быть использовано для совершения действий).
	Потеря ЕВ одним агентом (в это время другие агенты могут совершать действия, как обычно).
	Добавляет 3 попадания к результату броска кубиков.
	Жетоны состояний (24 типа) Их получают агенты во время сценария.
	Жетоны ресурсов (4 цвета: жёлтый, коричневый, синий, зелёный) Представляют собой несколько типов потребляемых ресурсов, суть которых меняется в зависимости от сценария.
	Обозначает жетон ресурса любого типа.
	Жетон единицы здоровья (ЕЗ) Когда у приёмника заканчиваются ЕЗ, он умирает.
	+3 ЕВ.
	Устойчивость Защищает вашего приёмника от повреждений в ходе проверок.
	Вы не можете встать на эту карту, пока не получите особое разрешение для этого.
	Если никто из агентов не встанет на эту карту после открытия места, то она уйдёт в сброс.
	Хотя бы один агент должен встать на эту карту после открытия места.

Памятка по часто забываемым правилам

- Уходя из места, название которого написано красным цветом, в другое место (любого цвета), вы теряете дополнительно 2 ЕВ.
- Если вы оставите проверку незавершённой и перейдёте в другое место, то все накопленные результаты автоматически сбросятся.
- Когда вы снимаете последний щит у противника, он терпит поражение, а его карта убирается из игры до конца попытки. Если вы вернётесь в это место во время этой же попытки, то этого противника уже не будет. Обратите внимание на то, что с этого момента панорама данного места будет визуально неполной.
- На некоторых предметах изображён логотип Агентства. Они остаются у вас при завершении попытки и переходят в следующую.
- Когда есть указание, что вы можете или должны немедленно открыть карту с печатью, вы не берёте соответствующий жетон состояния. Эта карта с печатью просто заменяет ту, на которой вы сейчас находитесь (как правило, она кладётся сверху неё). Вы можете сразу же прочитать новую карту. Это действие не стоит ЕВ.
- Если вы решили ничего не делать во время проверки (например, потому что у вас нет требуемой характеристики) и в этой проверке есть хотя бы один щит с черепом, то ваш приёмник автоматически теряет 1 ЕЗ. Кроме того, по обычным правилам выполняются эффекты щитов с символом сердца, времени и специальных щитов, даже при отсутствии щитов с черепами.
- Исследование места и чтение карты не стоит ЕВ.