



АГЕНТСТВО «ВРЕМЯ»

Правила игры





АГЕНТ ВРЕМЕНИ – ЭТО КРАЙНЕ ОПАСНАЯ РАБОТА. НО ОНА ИЗМЕНИТ ВСЮ ВАШУ ЖИЗНЬ.

Хотите заняться увлекательной работой с бесконечным карьерным потенциалом и возможностью посещения многочисленных реальностей и исторических эпох?

Готовы встать на стражу естественного течения времени, величайших достижений нашей эпохи и безграничных преимуществ путешествий во времени, подаренных нам технологией тахионного внедрения? Вы проникательны и целеустремлённы? Способны работать в команде? Считаете себя смельчаком?

АГЕНТСТВУ «ВРЕМЯ» НУЖНЫ ТАКИЕ ЛЮДИ, КАК ВЫ!

Мы служим человечеству — всему человечеству!

Открытие тахионного внедрения изменило наш мир: проявились альтернативные реальности, время сделалось гибким и управляемым, а мы вступили в век процветания... и столкнулись с неопируемыми опасностями. Несогласованные и не подготовленные должным образом путешествия в альтернативные миры могут приводить к изменениям во временном континууме. Иногда эти изменения почти незаметны, но порой их воздействие получается настолько значительным, что под угрозой оказывается вся наша реальность.

К СЧАСТЬЮ, МЫ ЗА ЭТИМ СЛЕДИМ!

Правительства всех стран организовали особый консорциум, который, в свою очередь, создал агентство «ВРЕМЯ» («Внутривременная реконструкция естественности масштабных явлений»), призванное устранять подобные катастрофические изменения.

Для путешествий в прошлое, будущее и альтернативные реальности мы используем самый безопасный и наименее влияющий на место назначения метод: разделение тела и сознания.

Ваше сознание проецируется в сознание носителя — жителя нужной эпохи или мира.

Благодаря этому в интересующее прошлое или иную реальность не проникают никакие физические элементы нашего настоящего, что значительно снижает риск внесения незапланированных изменений.

Мы крайне тщательно выбираем наших носителей. При возникновении непредвиденной ситуации (увы, в нашей работе случается всякое) их исчезновение не должно серьёзно повлиять на их реальность.

Разумеется, всё это абсолютно безопасно и для самих агентов.

ПРОВАЛ НЕВОЗМОЖЕН

Временная капсула не может удерживать вас в альтернативной реальности или прошлом вечно. Если вы не успеете выполнить возложенную на вас агентством миссию за определённое время, то возвращаетесь в наше время. Вы сможете вновь попытаться выполнить задание, но начать его придётся с чистого листа. Настоятельно рекомендуем не злоупотреблять этой возможностью, поскольку каждое ваше внедрение дорого обходится агентству и налогоплательщикам!

Ну что, готовы к первой миссии?

Тогда прочтите эти обучающие материалы, познакомьтесь с остальными членами команды и приходите на базу.



ОБЩАЯ ИДЕЯ ИГРЫ

Один из главных принципов «Агентства „ВРЕМЯ“» заключается в том, что игровой процесс не меняется от приключения к приключению. Изучив общие правила, вы безо всяких подсказок сможете перейти к новому сценарию и начать новое путешествие.

РОЛЕВАЯ ИЛИ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА?

На самом деле и то и другое одновременно! Изначально мы хотели передать ощущения от ролевых игр нашей молодости, но в более ёмкой и не отнимающей столько времени форме. В конце концов, золотая эра игровых партий продолжительностью в несколько недель давно миновала...

В итоге «Агентство „ВРЕМЯ“» получилось повествовательной игрой. Каждый игрок «вселяется» в носителя (персонажа из посещаемого им мира) и волен отыгрывать любую роль, какую только пожелает. В игре, как и в жизни, важно лишь то, какой окажется твоя история к финалу.

Но «Агентство „ВРЕМЯ“» — это ещё и современная настольная игра во всех её проявлениях. Здесь есть действия и перемещения, подчинённые ряду правил. И вам не раз придётся хорошенько поразмыслить над тем, куда переместиться и как спланировать свои действия эффективнее всего. Несмотря на присутствующую долю случайности, у вас есть все возможности сыграть «хорошо». Впрочем, вы можете сыграть и «плохо» — всегда интересно посмотреть, к чему это приведёт.

КООПЕРАТИВНАЯ ИГРА

Сценарий из этой коробки полностью кооперативный. Участники объединяются в одну команду против самой игры, приготовившей для них немало ловушек и загадок. Это коллективное приключение, так что вы побеждаете или проигрываете все вместе. Пока можете не переживать, что между вами возникнут разногласия и подозрения. Пока что...

1 КОЛОДА — 1 МИССИЯ

В этой коробке вы найдёте всё необходимое для игры «Агентство „ВРЕМЯ“», включая пачку карт — колоду. Каждая колода — это отдельный сценарий, миссия, которую вам, агентам, необходимо выполнить. Этим вы не только спасёте мир, но и заслужите похвалу вашего инструктора Боба.

Приобретаемые дополнительно колоды подчиняются всем обычным общим правилам, а также привносят что-то новое, о чём вы узнаете в ходе инструктажей на базе.

В любом случае не открывайте колоду, пока не подготовитесь к прохождению сценария!

Возможно, новая колода (то есть новый сценарий) будет разделена на несколько стопок карт (в отличие от колоды «Лечебница» из этой коробки). В этом случае просто соберите стопки в одну колоду, не глядя на карты. Разместите их по порядку номеров: стопку 1 сверху, стопку 2 сразу под ней, и т. д.

ОБРАЩЕНИЕ С КОЛОДОЙ

Поскольку колода состоит из всевозможных карт, включая локации, носителей, объекты и загадки миссии, крайне важно обращаться с ней очень осторожно, в точности следуя дающимся вам указаниям. В противном случае вы рискуете сами лишиться всего удовольствия от игры: её сюрпризов, открытий и радости разгадывания загадок.

ИГРА ВДВОЁМ

В «Агентство „ВРЕМЯ“» можно играть и вдвоём. В этом случае каждый игрок управляет 2 носителями по своему выбору.

Предложение от автора

Каждый из 2 участников может играть и 1 носителем, выбрав его по обычным правилам. После этого вместе выберите 3-го носителя. Партия будет проходить так же, как и при игре втроём.

Третьим носителем игроки управляют вместе: оба принимают за него решения и оба же смотрят его карты. При броске кубиков и в случае разногласий главным считается текущий капитан времени.

Однако имейте в виду, что «Агентство „ВРЕМЯ“» — это игра, где важнейшая роль отведена общению. Чем больше участников, тем увлекательней партия!

ЗАГАДКИ И ОБСУЖДЕНИЯ

Помните о следующем:

– Большинство сценариев связаны с определённой загадкой. Обращайте самое пристальное внимание на то, что вы видите, читаете и слышите от других.

– Чтобы лучше понять загадку, нужно полностью погрузиться в сюжет. За всеми этими фишками, картами и символами кроется первопричина происходящих событий, и до неё необходимо докопаться.

– Это кооперативная игра, так что **общайтесь** как можно больше! Делитесь впечатлениями, подробно рассказывайте об увиденном, выдвигайте гипотезы. Этим вы значительно повысите шансы на успех. На всём протяжении путешествия агенты постоянно поддерживают друг с другом телепатическую связь, что позволяет им беспрепятственно общаться, обмениваться идеями и вместе принимать решения.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Если два правила противоречат друг другу, определите, какое из них главнее:

- Текст карты носителя главнее текста карты объекта.
- Текст карты объекта главнее текста карты локации.
- Текст карты локации главнее текста карты базы.
- Текст карты базы главнее общих правил игры.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

Краткое описание компонентов игры



8 ЛИЧНЫХ ФИШЕК АГЕНТОВ

У каждого агента есть две личные фишки: большая указывает его местоположение в исследуемой локации, маленькая напоминает, какой у него цвет.



1 ФИШКА ВРЕМЕНИ

Фишка времени перемещается по счётчику времени и показывает, сколько единиц времени (ЕВ) осталось до завершения миссии.



1 ФИШКА ГРУППЫ

Фишка группы показывает местоположение группы в исследуемом мире и перемещается по картам плана (см. дальше). Ваша группа никогда не разделяется.



1 КУБИК КАПИТАНА ВРЕМЕНИ

Этим кубиком владеет капитан времени. Кубик определяет, сколько единиц времени (ЕВ) тратится на смену локации.



6 КУБИКОВ ДЕЙСТВИЙ

Эти кубики используются при различных проверках (боя, силы, ловкости, красноречия и т. п.), проводящихся в процессе игры.



Лицевая сторона



Обратная сторона

40 ОБЫЧНЫХ ЩИТОВ И ЩИТОВ С ЧЕРЕПОМ

Эти щиты определяют сложность проверки. Чем больше щитов, тем сложнее её пройти. Чем больше черепов, тем она опаснее. Для прохождения проверки необходимо при помощи кубиков действий избавиться от всех щитов.



7 ЩИТОВ СО ВРЕМЕНЕМ

Эти щиты иногда появляются при проверках, вызывая неотвратимую потерю времени.



7 ЩИТОВ С СЕРДЦАМИ

Эти щиты иногда появляются при проверках, приводя к потере очков жизни (ОЖ).



7 ОСОБЫХ ЩИТОВ

Эти щиты иногда появляются при проверках. Их эффекты определяются конкретными сценариями.



140 ЖЕТОНОВ РЕСУРСОВ

Эти жетоны представляют собой предметы, меняющиеся от сценария к сценарию: золотые монеты, боеприпасы, ингредиенты и т. п.



30 ЖЕТОНОВ ОЧКОВ ЖИЗНИ (ОЖ)

Эти жетоны отражают уровень жизненных сил управляемого вами носителя. Будьте осторожны: если у носителя станет 0 очков жизни, он погибнет.



24 ЖЕТОНА ОПЫТА

Эти жетоны достаются вам в ходе миссии, показывая, что вы выполнили определённую задачу, собрали нужную информацию и т. д. Полученный опыт открывает вам доступ к новым картам и сведениям.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка ко всем сценариям игры проходит одинаково. Просто шаг за шагом пройдите все отмеченные ниже этапы.

По возможности сядьте вдоль одной стороны игрового поля, чтобы в ходе партии каждый из вас хорошо видел панорамную картину выложенных карт.

Это не только позволит глубже погрузиться в атмосферу игры, но и наверняка поможет в прохождении миссии, ведь иллюстрации тоже дают подсказки.

1. Выложите игровое поле на стол лицом к участникам.

2. Выложите половину жетонов обычных щитов стороной с черепом вверх, а другую половину — белой стороной вверх. Разделите остальные жетоны щитов по трём видам.

3. Выложите жетоны очков жизни и ресурсов над полем.

4. Выложите 24 жетона опыта слева от игрового поля.

КАРТЫ ОБЪЕКТОВ

КАРТЫ
ВЫПОЛНЕННОЙ/
ПРОВАЛЕННОЙ
МИССИИ

КАРТЫ ПЛАНА

ИГРОК 1

ИГРОК 2

ИГРОК 3

ИГРОК 4

5. Поместите 6 кубиков действий и кубик капитана времени рядом с игроками.

6. Поместите фишку времени и фишку группы рядом с игроками. Их начальные положения определяются во время инструктажа на базе перед началом сценария.

7. Каждый игрок выбирает цвет и берёт личные фишки этого цвета, большую и маленькую.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

В начале сценария вы попадаете на базу для прохождения инструктажа. Там вы узнаете детали миссии, которую вам предстоит выполнить (в идеале — за минимальное число попыток). В агентстве эти попытки называют загрузками. Загрузка занимает целую игру и заканчивается после использования всех доступных вам единиц времени (ЕВ).

Внедрение в носителя, в каком бы измерении пространства и времени он ни находился, требует колоссальных затрат энергии, поэтому время, отведенное на выполнение миссии, строго ограничено. По истечении этого срока вы возвращаетесь на базу.

СОСТАВ КОЛОДЫ

Как вы уже знаете, сценарий целиком и полностью состоит из колоды карт. Колода, в свою очередь, состоит из карт разного типа. Те типы карт, о которых мы поговорим ниже, имеются в большинстве колод.

ЗАЩИТНЫЕ КАРТЫ

Защитная карта — что-то вроде подрезной карты из покера, в котором особенно важно скрыть нижнюю карту колоды. Верхняя защитная карта показывает вам название сценария, а нижняя не позволяет ненароком увидеть последнюю карту. Защитные карты не влияют на процесс игры, и при желании их можно отложить в сторону. (Подобные карты есть не во всех сценариях.)



ПОДГОТОВКА КОЛОДЫ

В верхней части колоды вы найдёте карты, необходимые для **подготовки сценария** и **начала приключения**. Карты базы всегда лежат сверху колоды, а в ходе инструктажа Боб, Лора и Сэм расскажут, куда и когда выкладывать остальные карты.

Распаковав колоду, поместите её на игровое поле, **откройте базу** (см. дальше) и **в точности следуйте указанным инструкциям**. Во время миссии вы сами решаете, какие локации исследовать.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ КОЛОДЫ

Если вам понадобится заново собрать колоду (например, чтобы сыграть в неё с другой компанией или после провала миссии), переверните карты рубашками вверх. Маленькие цифры в левом нижнем углу подскажут, в каком порядке следует разложить карты в колоде. Карта 1 должна лежать выше всех, карта 2 — находиться сразу под ней, и т. д.

СТОРОНЫ КАРТ

Рубашку карт легко отличить по нумерации, которую мы только что упомянули. Лицевая сторона карты — это, что логично, обратная сторона рубашки.



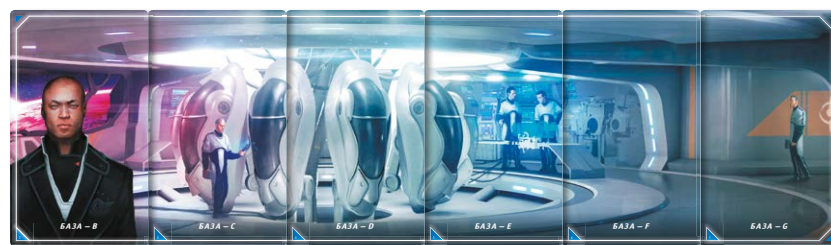
КАРТЫ БАЗЫ

Каждая миссия начинается на базе. Здесь игроки знакомятся с заданием и дополнительными правилами сценария, если они есть.

База выглядит как **локация**, то есть представляет собой набор карт, чьи рубашки образуют панорамную картину места, в котором вы оказались.

Выражение **«открыть базу»** означает, что все карты базы выкладываются на игровое поле лицевой стороной вниз по порядку букв латинского алфавита (от А до максимум Н). Буквы указаны на рубашках карт.

Внимание! База — особая область, в ней не нужно тратить ЕВ и размещать фишки. Просто прочтите текст карт, открывая их одну за другой по порядку.



Зачитав карты базы, сложите их рядом с игровым полем. В процессе игры вы сможете уточнить по ним дополнительные правила, проверить условие выполнения миссии и т. д.



КАРТЫ ВЫПОЛНЕНИЯ/ПРОВАЛА МИССИИ

Если вам удастся успешно завершить миссию, игра направляет вас к карте «Миссия выполнена».

Если у вас закончились ЕВ, а миссия ещё не выполнена, **вы обязаны зачитать карту «Миссия провалена (ЕВ)»**.

В сценарии могут быть и другие условия провала миссии. В этом случае игра сама направит вас к нужной карте, соответствующей сложившейся ситуации.



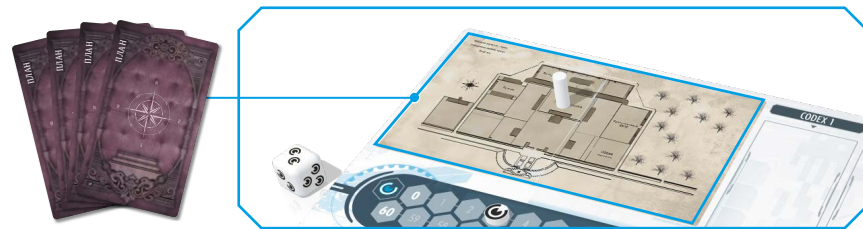
Фишка времени достигла 0?
Немедленно зачитайте эту карту



Эту карту можно прочесть только после выполнения миссии

4 КАРТЫ ПЛАНА

Четыре карты плана выкладываются на предназначенные для них клетки игрового поля, образуя карту исследуемой местности. По ней перемещается фишка группы, показывая, где именно находится сейчас команда.

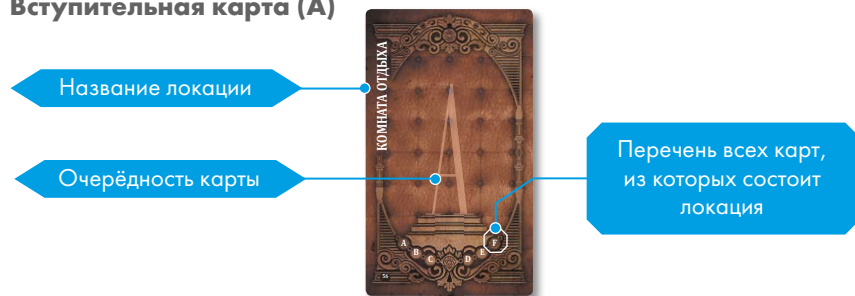


КАРТЫ ЛОКАЦИЙ

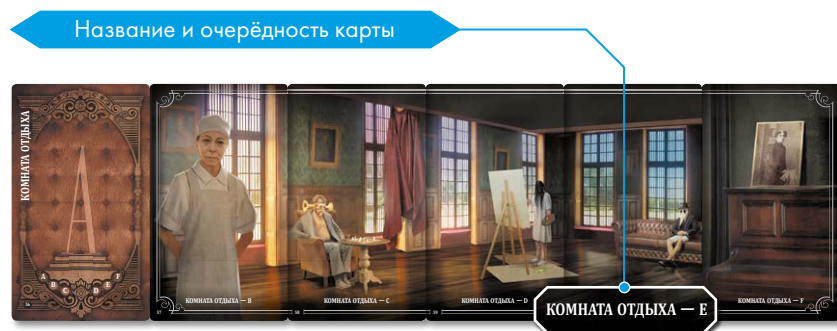
В основном сценарий состоит из локаций, в каждую из которых входят от 2 до 3 типов карт:

- Карта А — **вступительная карта**, описывающая исследуемую локацию. Текущий капитан времени зачитывает её вслух.
- Остальные карты раскладываются в виде **панорамной картины**, показывающей, что видят агенты глазами своих носителей.
- Некоторые карты могут быть **«заперты»**. Чтобы узнать, что они скрывают, необходимо выполнить указанные на их рубашках требования (см. пункт «Запертые карты» на с. 8).

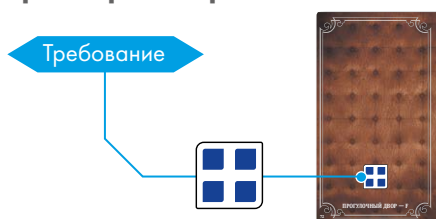
Вступительная карта (А)



Карты локации создают панорамную картину



Пример запертой карты



КАРТЫ ОБЪЕКТОВ

Объект — это описательное слово, относящееся почти ко всему, что можно обнаружить в ходе миссии: вещам, сведениям, людям и т. д. Все объекты пронумерованы. Благодаря этому вам, во-первых, до поры до времени не известно, что представляет собой тот или иной объект, а во-вторых, вы легко сможете найти его в соответствующей стопке карт.



КАРТЫ НОСИТЕЛЕЙ

Носитель — это управляемый вами персонаж, живущий в мире, где выполняет миссию ваша команда. Вы вселяетесь в него и, таким образом, пользуетесь его возможностями и способностями (а порой сталкиваетесь с его недостатками).

Вы можете выбрать себе 1 любого носителя из числа доступных — того, кто вам больше всех импонирует, или того, кто кажется идеально подходящим для выполнения текущей миссии. Учтите, что **для каждой новой загрузки можно выбирать новых носителей** (из текущей колоды).

Рубашка карты носителя показывает, как он выглядит и как его зовут. На лицевой стороне карты показано: сколько кубиков действий он бросает при различных проверках, его стойкость, его очки жизни (ОЖ) и, возможно, его способности, позволяющие немного изменить правила игры.



Область характеристик носителя разделена на две части. Слева указано, сколько кубиков носитель бросает при различных проверках. Справа указаны его стойкость и число ОЖ на начало игры.

Пример: Элизия Дор



Пример: старейшина Алтас



Таким образом, носители обладают разными способностями, а их характеристики не всегда совпадают. На примерах выше видно, что Элизия знает толк в дальнебойном оружии, но не разбирается в магии, а с Алтасом всё обстоит наоборот.



У носителя не может быть больше очков жизни (ОЖ), чем указано на его карте.

КАПИТАН ВРЕМЕНИ

Чтобы каждый мог проявить себя во время игры, участники по очереди становятся капитаном времени — главным игроком в текущей локации. Такой игрок решает несколько задач:

- зачитывает вслух вступительную карту локации (карту А);
- следит за расходом ЕВ (см. дальше);
- разрешает спорные ситуации, если команде не удаётся достичь согласия в отношении того или иного действия или смены локации.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ЗАГРУЗКИ

На базе агенты узнают, сколько ЕВ продлится их загрузка. После этого они попадают в первую локацию. В процессе загрузки игроки чередуют две фазы, пока у них не истечёт отпущенное время:

1. Открытие и исследование локации.
2. Смена локации.

ОТКРЫТИЕ И ИССЛЕДОВАНИЕ ЛОКАЦИИ

Делайте следующее:

Открытие локации

Капитан времени находит в колоде локацию, которую группа решила исследовать. Помните, что вы не можете открывать карты из колоды и должны как можно меньше смотреть на их рубашки. Для упрощения поиска локаций рубашка вступительной карты помечена буквой А, а название локации указано в левом верхнем углу карты.

В нижней части вступительной карты также отмечено, из каких карт состоит локация, — эта подсказка поможет вам не пропустить нужные карты.

Отыскав локацию, капитан времени выкладывает её карты на игровое поле в алфавитном порядке лицевой стороной вниз. У него должна получиться **панорамная картина** (от В до максимум Н).



Чтение карты А

Капитан времени зачитывает карту А вслух. Слова, выделенные жирным шрифтом, относятся к чему-то, что можно увидеть на панорамной картине, открывшейся глазам носителей.

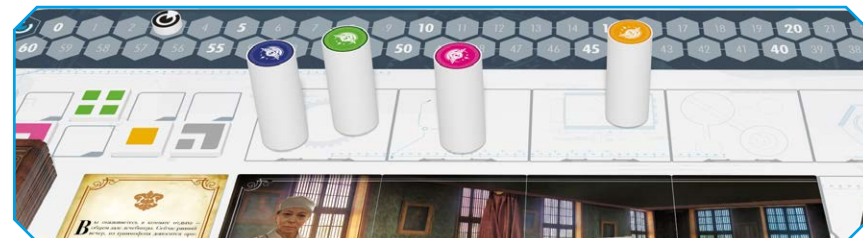


Исследование локации

После описания локации капитаном времени агенты заходят в неё, стараясь разгадать её секреты. **На вход в локацию не тратятся ЕВ.**

Для входа в локацию необходимо, чтобы каждый игрок поместил личную фишку на клетку над интересующей его картой локации.

Как и в случае с любыми другими решениями, принимающимися по ходу игры, вы можете совещаться и спорить, но в итоге каждый поступает так, как хочет. Однако если хотя бы один игрок решает войти в локацию, все остальные обязаны сделать то же самое. (Теоретически группа может пожелать сменить локацию сразу после прочтения карты А.) Количество личных фишек, которые могут занимать одну клетку, не ограничено.



Синий и Зелёный игроки решили исследовать одну и ту же карту и выставили фишки на одну клетку. Розовый и Жёлтый игроки предпочли провести самостоятельные расследования.

Запертые карты

На рубашках некоторых карт могут встречаться определённые символы. Это требования, которые необходимо выполнить, чтобы получить возможность посмотреть подобную карту (и/или поместить над ней личную фишку). Если у вас не выполняются требования карты, то вы никаким образом не можете поместить личную фишку на клетку над ней и, как следствие, посмотреть её (см. дальше).



Особые символы



Этот символ говорит о том, что игрокам запрещается открывать карту и помещать фишки на соответствующую ей клетку, пока игра сама не разрешит им это сделать.



Хотя бы один агент обязан выставить личную фишку на соответствующую клетку при открытии локации.



Такая карта выходит из игры, если при открытии локации хотя бы один агент не выставляет личную фишку на соответствующую ей клетку. В следующей загрузке такая карта будет выкладываться уже по обычным правилам.

Просмотр карты и обмен информацией

Только тот агент, чья личная фишка занимает клетку над картой, может брать эту карту и смотреть её лицевую сторону.

Если одну клетку занимают несколько агентов, они могут смотреть карту вместе или по очереди (как им удобнее).

Все агенты поддерживают **телепатическую связь** друг с другом, поэтому могут описывать увиденное, обмениваться любой полученной информацией, рассказывать о выборе, который им предлагается сделать. Однако, чтобы общение между игроками было как можно более полным и сохранялся дух повествования, всегда должны выполняться следующие правила:

- Не показывайте свою карту тем, чьи фишки не занимают ту же клетку, что и вы.
- Не читайте весь текст карты вслух. Перескажите его своими словами, дайте короткую цитату, но лучше просто опишите другим, что с вами только что произошло.

Исключение. Если на карте приводится правило или общая информация (выноска с текстом), внимательно изучите, что нужно делать. Возможно, лучше даже прочесть это вслух, чтобы вся команда чётко понимала ситуацию.

Трата единицы времени и выполнение действий

Теперь, когда вы очутились в самой гуще событий, вам, вероятно, придётся действовать, а на это потребуется время. После командного обсуждения происходящего капитан времени тратит 1 ЕВ (перемещая фишку времени на 1 деление по направлению к 0), и каждый игрок выполняет 1 действие. Таким образом, группа проходит следующие этапы:

- обсуждение и обдумывание,
- трата 1 ЕВ,
- действия.

За эту потраченную ЕВ каждый игрок может выполнить 1 из 3 следующих действий:

Бросить кубики в проверке характеристики

Это бросок кубиков действий, связанный с проверкой характеристики вашего носителя.

Мари участвует в проверке боя и делает боевой бросок, для которого используется число кубиков, равное её характеристике боя (1 кубик)



Переместить личную фишку

Переместите личную фишку с одной клетки на другую, если на неё можно переместиться (см. пункт о закрытых картах).

Ничего не делать

Название действия довольно точно отражает его суть. Как правило, выполнение этого действия в бою не сулит ничего хорошего.



Всё за 1 ЕВ!

Обратите внимание, что в игре нет ходов как таковых, формально все действия игроков выполняются в течение одной ЕВ. Тем не менее игроки выполняют их по очереди, **в порядке, выбранном всей командой.**

За 1 ЕВ

Зелёный и Розовый игроки увязли в бою. Они бросили кубики (независимо друг от друга и в соответствии с характеристиками своих носителей), однако им не удалось одолеть противника. Группа решает, что Зелёному и Розовому игрокам не помешает подмога, поэтому на их клетку перемещается Синий игрок. Он сможет помочь им в бою в ходе следующей ЕВ. Жёлтый игрок использует текущую ЕВ, чтобы исследовать другую клетку, ведь группа понимает, что боец из него так себе...



За 1 ЕВ

Жёлтого игрока втягивают в бой. Он делает бросок, но не побеждает противника. Розовый и Синий игроки продолжают проведение проверки с их карты локации. Синий игрок бросает кубики первым и проходит проверку, что позволяет Розовому игроку переместиться к Жёлтому и помочь ему в ходе следующей ЕВ. Зелёный игрок решает ничего не делать.



Важное замечание. Вы тут же смотрите карту, соответствующую клетке, на которую вы только что переместились. На это не тратятся ЕВ.



Особые броски (без траты ЕВ)

Некоторые броски связаны с особыми правилами локаций. На них не тратятся ЕВ, поскольку для них не используются характеристики носителей.

СМЕНА ЛОКАЦИИ

Если вы чувствуете, что текущая локация не даст вам ничего нового, или просто хотите сменить обстановку, можете перейти в другую локацию. Смена локаций проводится в 5 простых этапов:

1. Уход из текущей локации

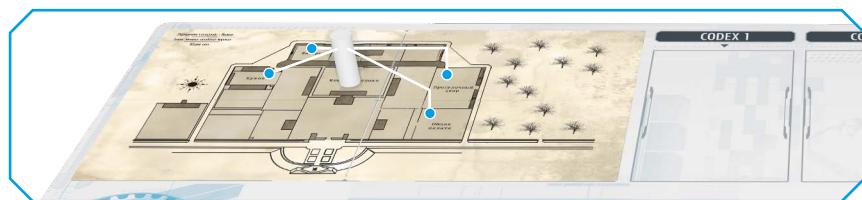
Каждый игрок забирает личную фишку с игрового поля и ставит её перед собой.

2. Выбор новой локации

Новой локацией может стать **любая** локация, отмеченная на текущих картах плана.

Уточнения

- Фишка группы — это все игроки вместе, поэтому вы не можете разделить и исследовать несколько локаций одновременно.
- Вы можете вернуться в локацию, в которой уже были в этой загрузке.
- Вы не можете покинуть локацию, чтобы тут же в неё вернуться. Если игроки решают переместиться, они должны выбрать другую локацию.
- Решение о выборе новой локации принимается всей командой. Если мнения расходятся, устройте голосование. Если голоса делятся поровну, последнее слово остаётся за капитаном времени.



Решив, что в комнате отдыха больше нет ничего интересного, вы меняете локацию, то есть перемещаетесь в любую другую доступную (отмеченную на плане) локацию.

3. Сброс текущей локации

Перед тем как открыть новую локацию, необходимо убрать карты покинутой локации. Капитан времени переворачивает их рубашками вверх и складывает стопкой по порядку (карта А должна оказаться сверху).

Затем он убирает стопку под низ колоды, не просматривая карты из колоды.

Проходите этот этап как можно аккуратнее, чтобы не разложить карты в неправильном порядке и не смешать карты нескольких локаций.

4. Бросок кубика капитана времени

Капитан времени бросает личный кубик. Результат броска (от 1 до 3 ЕВ) тут же тратится на счётчике времени. Считается, что это время потребовалось группе, чтобы попасть из одной локации в другую. Если сменить локацию команду обязывает игровой эффект или карта, то кубик капитана времени всё равно бросается.

Особый случай. В некоторых сценариях есть локации с красными названиями. На то, чтобы уйти из такой локации в другую (не важно, какого она цвета), нужно потратить ещё 2 ЕВ. Обратите внимание, что дополнительные 2 ЕВ тратятся только на то, чтобы покинуть локацию, а не войти в неё.



На кубике капитана выпало 2 ЕВ. Если учесть, что название «Подвал» написано красным, перемещение на крышу займёт у команды $2 + 2 = 4$ ЕВ.



5. Смена капитана времени

Кубик капитана времени передаётся игроку, сидящему слева от нынешнего капитана. Теперь этот игрок будет отвечать за подготовку и сброс локаций, чтение карты А, трату ЕВ и т. д. Откройте новую локацию и продолжайте приключение.



ПРОВЕРКИ И БРОСКИ КУБИКОВ

Во время прохождения миссии вы можете оказаться в ситуациях, для выхода из которых нужно пройти проверку (взлом двери, бой с монстром, убеждение человека, пересечение пропасти и т. д.) при помощи кубиков действий.

ПРОВЕРКИ

Символы

Уровень сложности проверки определяется количеством щитов, связанных с той или иной характеристикой. Вам может встретиться от одного до трёх типов щитов.



Чтобы начать проверку, выложите на игровое поле указанное число щитов в отмеченном порядке. Щиты выкладываются на специальные клетки чуть ниже карты.

Теперь можно перейти непосредственно к проверке, но сперва верните свою карту локации на игровое поле рубашкой вверх. (Агенты, занимающие другие клетки, не должны увидеть вашу карту.)



Прохождение проверки

Для прохождения проверки необходимо убрать все её щиты. Это может принести вам награду, характер которой определяется конкретной ситуацией. Иногда это просто победа над противником, иногда — объект, жетон опыта и т. п.

Краткое описание проверки

За каждую ЕВ, потраченную капитаном времени, все агенты, которые занимают клетку, соответствующую месту проведения проверки, могут участвовать в ней (каждый в рамках своего действия), бросив кубики.

ПРОВЕРКА



Мадлен и Василь занимают одну клетку. Её карта локации предлагает пройти проверку ловкости. В ходе одной ЕВ каждый из них бросит по 2 кубика (соответственно своей характеристике ловкости).

Вы можете покинуть клетку, проигнорировав проверку. Вы можете начать проверку, прервать её, а затем вернуться к ней позже.

Примечание. Если вы перемещаетесь в другую локацию, все прерванные проверки автоматически обновляются (их щиты восстанавливаются до первоначального набора и количества).

БРОСОК КУБИКОВ

Вне зависимости от причины проверки, каждый бросок кубиков проходит в 4 этапа:

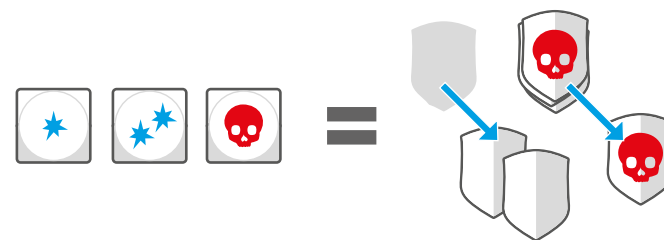
1. Бросок
2. Звёзды
3. Последствия
4. Автоматический штраф

1. Бросок

Агент бросает столько кубиков, сколько указано его проверяемой характеристикой.

2. Звёзды

Каждая звезда (★), выпавшая на кубиках, убирает 1 щит из проверки. Если в проверке задействованы щиты разных типов, то **сначала убираются щиты из стопок, выложенных левее.**



3 выпавшие звезды убирают 2 щита из левой стопки, а затем (после того, как левая стопка опустеет) ещё 1 щит из правой.

3. Последствия (черепа)

Применив результаты со звёздами, игрок смотрит, вызвала ли последствия его попытка пройти проверку. Если вы выкинули на кубиках хотя бы 1 череп и в проверке по-прежнему есть хотя бы 1 щит с черепом, вы сталкиваетесь с последствиями.

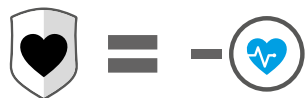
Сложите число черепов, выпавших на кубиках, и число жетонов с черепом, оставшихся в проверке. Сравните получившуюся сумму — силу последствий — со своим показателем стойкости:

- если **стойкость больше или равна** сумме черепов, ничего не происходит, вам удаётся избежать последствий;
- если **стойкость меньше** суммы черепов, вы теряете 1 очко жизни (ОЖ).

4. Автоматический штраф

После всех этих этапов в проверке могут остаться щиты с особыми символами. В этом случае сделайте следующее:

Вы теряете 1 ОЖ за **каждый** оставшийся щит такого типа:



Команда теряет 1 ЕВ за **каждый** оставшийся щит такого типа:



Эффект особого щита зависит от конкретного сценария и описывается его картами.



ПРЕРЫВАНИЕ ПРОВЕРКИ

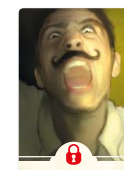
Если вы прерываете проверку (например, покинув её клетку или погибнув), все её необрунные щиты остаются на месте. Они не восстанавливаются (но это произойдёт, если вы смените локацию).

Несколько примеров

Бросок	Щиты	Стойкость	Результат проверки
			Убираются 2 обычных щита. Убирается 1 щит с черепом. Сила последствий: 3 (1 кубик + 2 щита). Итог: урона нет.
			Убираются 2 обычных щита. Сила последствий: 3 (1 кубик + 2 щита). Остаётся 1 щит с сердцем. Итог: потеря 2 ОЖ.
			Убираются 2 обычных щита. Убираются 2 щита с черепом. Последствий нет (даже щитов с черепом не осталось). Остаётся 1 щит с сердцем. Итог: потеря 1 ОЖ.
			Убирается 1 щит с черепом. Последствий нет (на кубиках нет черепов). Остаются 2 щита со временем. Остаётся 1 щит с сердцем. Итог: потеря 2 ЕВ и 1 ОЖ.

Замок

Если на карте присутствует символ замка, то вы **не можете** покинуть соответствующую ей клетку, пока не выполните особые требования карты. Обычно они связаны с прохождением проверки (освобождение из ловушки, бой и т. д.).



Прохождение или прерывание проверки

Проведение проверки тратит одну ЕВ за другой, пока вы:

- либо не пройдёте проверку (убрав последний её щит),
- либо не покинете клетку (если это допустимо),
- либо не погибнете (потеряв последнее оставшееся очко жизни).

Победа над противником

Убрав последний щит противника (карта с боевой проверкой), вы побеждаете его. Противник убирается из игры до возможной новой загрузки (поместите карту рядом с игровым полем, чтобы легко её найти, собравшись в новое путешествие). Если вы вернётесь в ту же локацию в текущей загрузке, противника в ней уже не будет. Обратите внимание: с этого момента панорамная картина станет неполной.

Последние уточнения

Если в бою или иной проверке участвует несколько агентов, все они бросают кубики и применяют их результаты **по отдельности**.

При любых бросках выпавшая пустая грань игнорируется.

Не забывайте, что в игре нет фиксированной очерёдности действий игроков. В каждой новой ЕВ вы вольны сами решать, в каком порядке агенты будут перемещаться и бросать кубики. Иногда это важно.

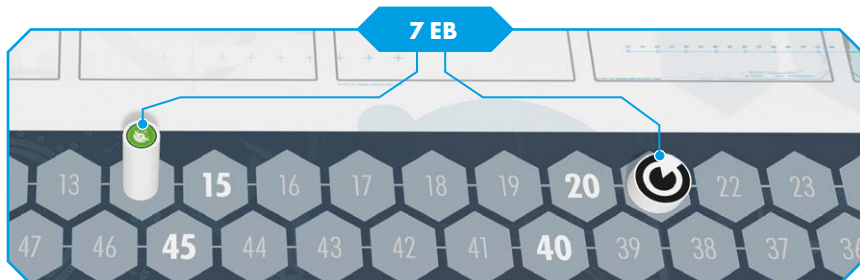
Когда вы убираете последний щит проверки, она **сразу же** считается пройденной.

Важное замечание. Если во время проверки вы решаете *ничего не делать* (например, из-за того, что у вас нет требуемой характеристики), а у этой проверки **есть хотя бы 1 щит с черепом, вы автоматически теряете 1 очко жизни**. Щиты с сердцем и временем, а также особые щиты действуют всегда, даже если нет щитов с черепом.

ГИБЕЛЬ НОСИТЕЛЯ

Если носитель теряет последнее очко жизни, он погибает, а управлявший им агент попадает в межвременную воронку. Агентству требуется время, чтобы вернуть его и вновь внедрить в носителя. В этот момент происходит следующее:

Большая личная фишка агента убирается с игрового поля, а его маленькая фишка ставится на 7-е по счёту деление от текущего деления с фишкой времени (в сторону уменьшения времени). Агент волен участвовать в обсуждениях группы, но пока не может выполнять действия.



Зелёный агент покидает игру и выставляет личную фишку на 7-е деление перед фишкой времени.

Когда агент находится в межвременной воронке, остальные могут пользоваться его имуществом (объектами, жетонами и т. п.), но только до тех пор, пока он не вернётся в своего носителя.

Как только фишка времени перемещается на деление с маленькой личной фишкой агента, тот вновь внедряется в своего носителя. Для этого он, не тратя EB, выставляет свою большую личную фишку на одну из клеток исследуемой локации, где уже находится фишка хотя бы одного агента. Его носитель полностью восстанавливается и вступает в игру с полным начальным запасом очков жизни.

Если носитель погибает, когда фишка времени занимает деление 7 или находится ещё ближе к началу счётчика, агент уже не возвращается в текущую загрузку.

Если одновременно оказываются мертвы все носители, загрузка автоматически заканчивается, даже если у команды ещё остались EB. В этом случае зачитайте карту «Миссия провалена (EB)».

ОБЪЕКТЫ

Некоторые из найденных вами объектов будут представлять собой вещи. Если их использование отличается от обычного, об этом говорится на их картах. Все вещи хранятся перед своими владельцами лицевой стороной вверх.

Нет никакого ограничения на число объектов, находящихся в распоряжении одного носителя, но не забывайте, что «Агентство „ВРЕМЯ“» — кооперативная игра, поэтому было бы разумно (да просто по-товарищески) делиться объектами.

Вы можете передать объект другому агенту, **если вы оба занимаете одну клетку или если оба находитесь вне игрового поля**, пока группа перемещается из одной локации в другую.

Один объект не может использоваться двумя носителями в ходе одной и той же EB.

На некоторых картах имеется логотип агентства. Они остаются в распоряжении носителей навсегда (в каждой новой загрузке); таким образом, повторное прохождение миссии приносит вам определённые преимущества.



Во время игры вы заметите, что карты часто ссылаются не на сами объекты, а на их номера. Эти номера написаны зелёным цветом, шрифты в каждом сценарии различаются.



ЖЕТОНЫ ОПЫТА

Иногда ваши действия, решения, полученные объекты и информация приносят вам жетоны опыта. Эти жетоны кладутся на предназначенные для них клетки игрового поля.

В отличие от объектов, которые хранятся у владеющих ими носителей, жетонами опыта пользуются сразу все агенты (если не сказано иного).

Жетон опыта не тратится после использования.



Перемещение личной фишки к запертой карте

Как только у вас появляется жетон опыта, совпадающий с символом на запертой карте, агенты получают право перемещаться на соответствующую ей клетку. Эта карта становится им доступна.

Открытие запертой карты

Если на карте указано, что вы можете или должны тут же открыть ту или иную запертую карту, не берите соответствующий этой карте жетон опыта, а просто замените ею свою текущую карту. Для этого положите карту с жетоном опыта поверх текущей и посмотрите её. На это не тратятся ЕВ.



Карта под клеткой с Розовым и Синим игроками обязывает их открыть карту с символом . Это не приносит им жетон опыта , но они кладут карту D на карту под своей клеткой, а затем читают её текст.


МИССИЯ ВЫПОЛНЕНА

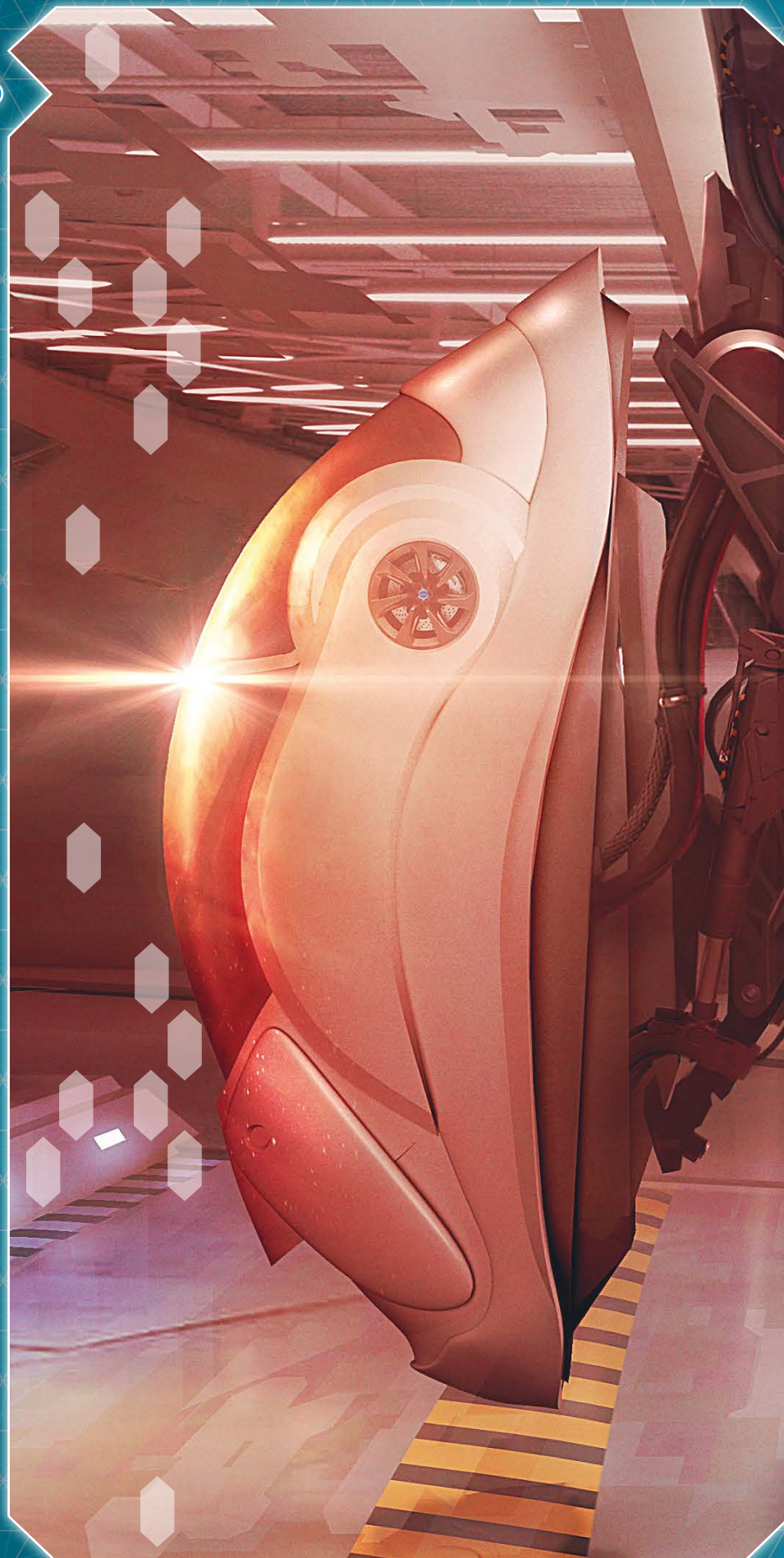
Вы выполняете миссию, когда игра однозначно предписывает вам зачитать карту «Миссия выполнена». И только в этом случае!

МИССИЯ ПРОВАЛЕНА

Провалить миссию можно в трёх случаях:

- Фишка времени достигла нулевого деления счётчика времени. Вы тут же переноситесь на базу и зачитываете карту «Миссия провалена (ЕВ)».
- Все агенты погибли. Вы тут же зачитываете карту «Миссия провалена (ЕВ)».
- Особая ситуация. Сценарий сам определит такую ситуацию и укажет, какую карту провала миссии зачитать.

Провалив миссию, оставьте у себя все объекты, помеченные символом , и верните прочие компоненты (сброшенные карты, полученные объекты, жетоны, очки жизни и т. п.) туда, где они находились изначально. Приведите все параметры к начальным значениям.



ТЕПЕРЬ ВЫ ГОТОВЫ К ИГРЕ!

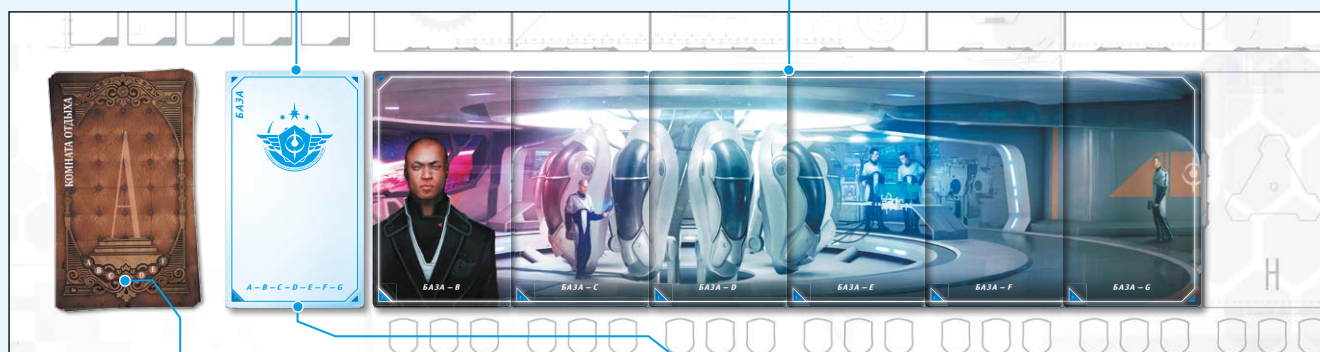
На этом ваше обучение заканчивается, вы можете приступить к выполнению первой миссии. Если все готовы, возьмите колоду «Лечебница» и сделайте следующее:

1. Снимите с колоды плёнку

2. Отложите в сторону верхнюю и нижнюю защитные карты, по возможности стараясь не смотреть на другие карты



3. Выложите карты базы своего сценария, учитывая очередность букв на рубашках

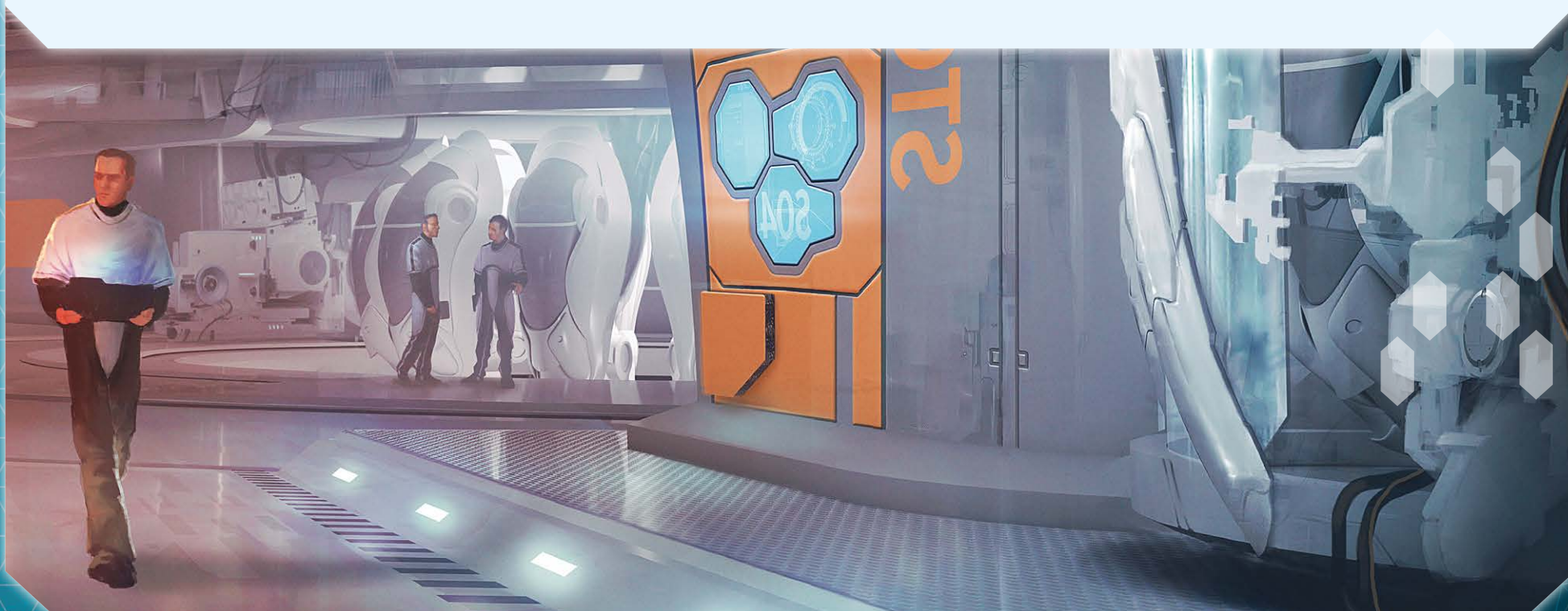


4. Поместите оставшуюся часть колоды на отмеченную клетку

5. Выберите того, кто прочтёт вслух базовую карту А. Затем каждый игрок по очереди зачитывает по 1 следующей карте

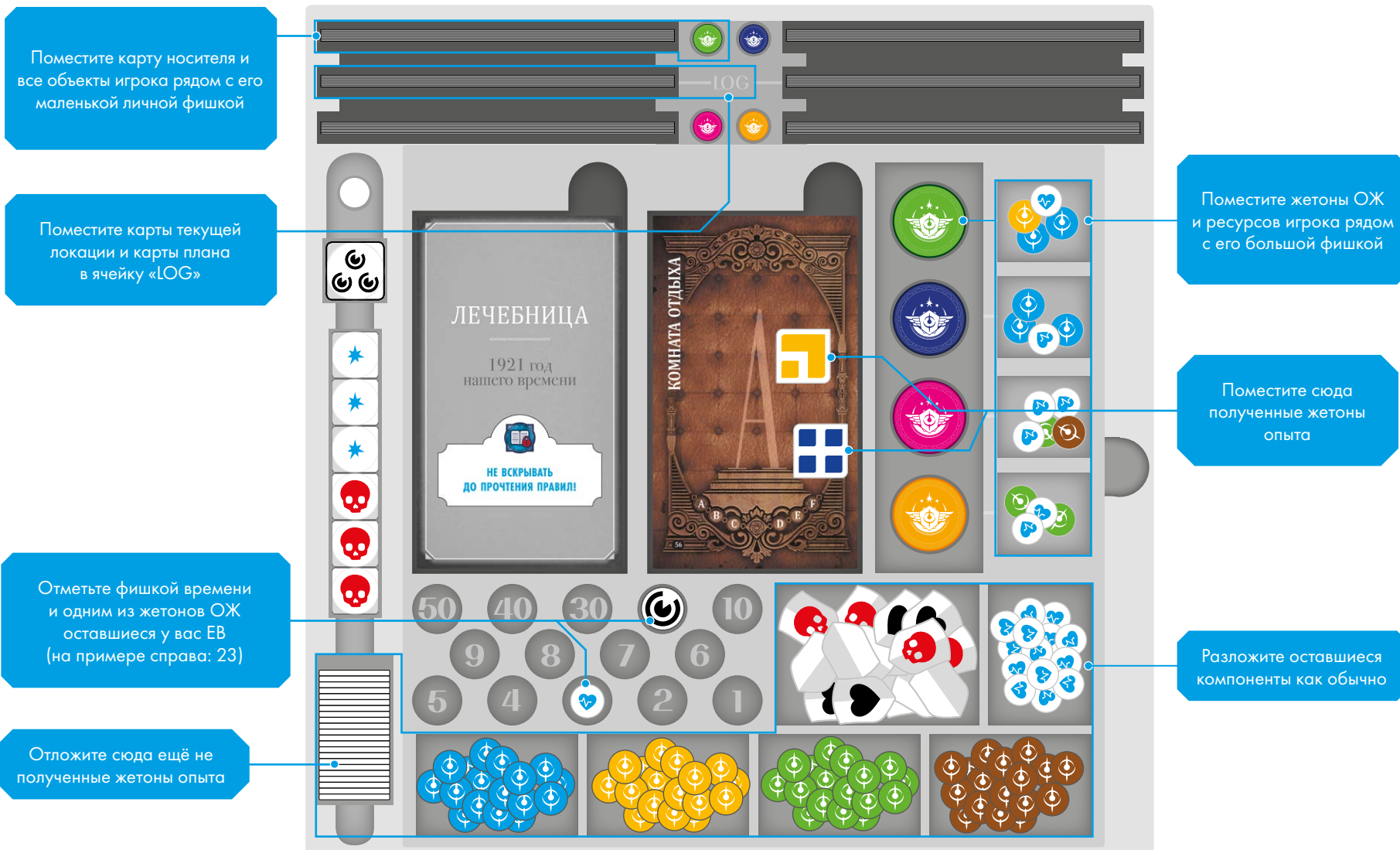
6. Начните ваше приключение!

Как объяснять правила. Если перед вами стоит задача объяснить правила другим, не дожидаясь появления первой локации, а расскажите об основных принципах игры (трата ЕВ, вход в локацию, перемещение и т. д.), выложив карты базы и используя их в качестве примеров. Для объяснения остальных правил (броски кубиков, потеря ОЖ и т. д.) используйте иллюстрации из этого буклета. Всё это поможет вам и вашим товарищам сразу же погрузиться в новое приключение, не отвлекаясь на вопросы и объяснения.



СОХРАНЕНИЕ





















Прохождение одного сценария может затянуться, поэтому мы предусмотрели возможность при необходимости прервать игру в процессе загрузки. Игровой организатор разработан таким образом, что вы можете сложить в него все компоненты, а затем извлечь их и продолжить миссию как ни в чём не бывало.



Хранение

Мы постарались создать как можно более практичный организатор. Однако если вы решите убрать в него неоконченную партию, храните игру в горизонтальном положении. Так с «сохранённой информацией» точно ничего не случится.

СИМВОЛЫ

	Агент не может покинуть клетку, пока не пройдёт проверку (или не выполнит особое требование).		Добавьте 3 звезды к результату своего броска кубиков.
	Обычный щит Сложность проверки.		Жетоны опыта (24 различных жетона) Агенты получают их во время сценария.
	Щит с черепом Щит, способный вызвать последствия во время проверки.		Жетоны ресурсов (жёлтые, коричневые, синие и зелёные) Представляют собой всевозможные «расходные материалы». Их типы определяются конкретным сценарием.
	Щит со временем Щит, вызывающий потерю единиц времени (ЕВ).		Означает жетон ресурса любого типа.
	Щит с сердцем Щит, вызывающий потерю очков жизни (ОЖ).		Очки жизни (ОЖ) Если у носителя не остаётся ни одного ОЖ, он погибает.
	Особый щит Щит, эффект которого определяется текущим сценарием.		Получите 3 ЕВ.
	Серый щит Означает щит любого типа.		Стойкость Защищает носителя от получения урона в ходе проверки.
	Тут же победите противника.		Эта карта недоступна, пока игра не сообщит обратного.
	Вся группа теряет единицу времени (в ходе этой ЕВ никто не может выполнять действия).		Эта карта выходит из игры, если никто из агентов не перемещается к ней, когда открывается локация.
	Агент теряет единицу времени (в ходе этой ЕВ остальные агенты могут выполнять действия как обычно).		Хотя бы 1 агент должен переместиться к этой карте, когда открывается локация.



ПРАВИЛА, КОТОРЫЕ ЧАСТО ЗАБЫВАЮТ

Если группа меняет локацию из-за игрового эффекта или карты, капитан времени по-прежнему бросает личный кубик.

Если вы покидаете локацию с прерванной проверкой, эта проверка автоматически «обновляется».

Убрав последний щит противника, вы побеждаете его и убираете его карту из игры до возможной следующей загрузки. (Панорамная картина становится неполной.) Если вы вернётесь в эту локацию в текущей загрузке, противника там уже не будет.

Некоторые объекты помечены логотипом агентства. Они остаются у вас во всех дальнейших загрузках.

Если на карте указано, что вы можете или должны тут же открыть ту или иную запертую карту, не берите соответствующий этой карте жетон опыта, а просто замените ею свою текущую карту: положите новую карту поверх текущей и посмотрите её. На это не тратятся ЕВ.

Если вы решаете ничего не делать во время проверки (например, из-за отсутствия требуемой характеристики), а у неё есть хотя бы 1 щит с черепом, вы автоматически теряете 1 ОЖ. Щиты с сердцем и временем, а также особые щиты действуют всегда, даже если нет щитов с черепом.

На вход в локацию и просмотр карты не тратятся ЕВ. На то, чтобы покинуть локацию с красным названием (на карте плана), тратятся дополнительные 2 ЕВ.

БЛАГОДАРНОСТИ

Автор благодарит всех, кто с 2011 года помогал ему тестировать эту игру и исследовать коридоры времени. Спасибо вам, Антони Байар, Алекс Барб, Эрик Барра, Антуан Боза, Эмманюэль Бельтрандо, Фарид Бен Салем, Эрван Бертю, Гаэтан Безье, Матьё Блайо, Режис Боннесе, Анна Боррель, Жан-Батист Було, Гоуэн Бурбан, Арно Браккетти, Малкольм Брафф, Себастьян Брон, Оливия Брон, Венсан Каваллино, Батист Казес, Себастьян Шарер, Пегги Шасне, Орельен Широн, Ориоль / Сота Кома, Фабьен Коню, Франсуа Декамп, Оливье Деруето, Кристин Дешан, Наташа Дез, Ванесса Дежарден, Фред, Базиль и Ансельм Домински, Д-р Мопс, Тома Дюбок, Вилли Дюпон, Габриэль Дюрнерен, Венсан Дютре, Себастьян Дювне, Доминик Эрар, Лоран и Мартен Эскофье, Бруно Файдутти, Давид Фалло, Патрик Фотре, Матьё Ферен, Сабрина Ферлизи, Селен Феррари, Джонатан Франклин, Людовик Гайяр, Жюльен Гайе, Джим Годен, Сильвен Гуржон, Дидье Гизри, Марк Жуанто, Тамара Кайзер, Мева Космик, Кристель и Ольф, Корентен Лебра, Жюлиан Лемонье, Дельфина Лельевр, Лоран Мартен, Юльрик Мас, Себастьян Маклуф, Ле Мамель де Нургле, Килиан Марлев, Эрве Марли, Эрик У. Мартин, Кристиан Мартинес, Людовик Моблан, Бобак Меди-Сюзани, Антонин Мерье, Гийом Монтьяж, М-р Фаль, Оливия и Сэм Никосия, Нико Нормандон, Нико Ури, Пэт Пен, Людовик Папаи, Пачо, Кэт и Саломе Пошон, Адель Перше, Этьен Перин, Венсан Пессель, Пьеро, Тома Провост, Рено Романьян, Пьер Розенталь, Махьяр Шекари, Мод Тайлер, Себастьян Тей, Жюльен Вьяль, Мартин Видберг, Софи и Доминик Виже, Оливье Вьюами, Ирис Йассюр, Брайан и Дейл Ю, игроки с «Людопатик», игроки из Косье, игроки из Вева, игроки из студии «Юбисофт Париж» и те, чьи имена я ненамеренно забыл.

И, разумеется, спасибо издательству «Scare Cowboys», без которого эта история никогда не увидела бы свет, и лично Себастьяну Пошону («Мы играем, или как?»), благодаря которому «Агентство „ВРЕМЯ“» обрело свой нынешний вид.

Я посвящаю эту игру своему сыну, Габи Розуа.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: «Crowd Games»

Руководители проекта: Максим Истомина и Евгений Масловский

Выпускающий редактор и переводчик: Александр Петрунин

Редактор: Джей

Корректор: Анна Полянская

Верстальщик: Алина Клейменова

Дизайнер шрифтов: Константин Соколов

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания «Crowd Games». Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru или написав на электронную почту cg@crowdgames.ru.



БИОГРАФИИ

МАНЮЭЛЬ РОЗУА



Манюэль Розуа узнал о существовании агентства «ВРЕМЯ» на заре XXI века. Исследовав множество параллельных пространственно-временных миров (в разных ролях: от главного редактора ныне не существующего «Games on a Board» до организатора конкурса «Boardgame Creator») и пятнадцать лет проработав театральным режиссёром (а попутно преподавая историю настольных игр), он окончательно вернулся на Землю в 2015 году и в данный момент занимает должность ведущего разработчика игр в компании «Ubisoft Paris». Это прикрытие позволяет ему тесно сотрудничать с инструктором Бобом и оборотистой Лорой, всегда находясь на страже... бз-з-з... бороться с врагами консорциума... ш-ш-ш... Соединение прервано... ВНЕДРЕНИЕ!

БЕНЖАМЕН КАРРЕ



Бенжамен Карре — художник, специалист по компьютерной графике, работающий во многих областях. Главным образом известен благодаря сотням иллюстраций для обложек книг, написанных в жанрах фэнтези и научной фантастики, и комиксов («Star Wars», «Mass Effect», «Lantern City», «Blade Runner»). Также он является автором собственных комиксов («Smoke City and Vampires²»). Одновременно Бенжамен трудится концепт-художником в сфере видеоигр («Alone in The Dark 4», «Cold Fear», «I Am Alive», «Star Wars Journey», «Heroes of Might and Magic», «Rage of Bahamut», «Speed Racer») и кинематографа («Transformers 4», «Prey», «Walled In»). Наконец, его иллюстрации можно найти в некоторых ролевых и настольных играх («Nephilim», «Retrofutur», «Libertalia», «T.I.M.E Stories», «Divinare»).

ПЕГГИ ШАССНЕ



Игры с самого начала были для меня больше, чем праздным развлечением. Я подруга духов-ками и жуков-палочников, раскладыватель и раскидыватель кубиков, а ещё сокрушительница чудовищ, заблудившаяся в колодце. Ребёнком я попала в великую красную коробку с драконами и подземельями, и мне уже из неё нипочём не выбраться.

Изучив социологию, я работала в индустрии компьютерных игр, занимаясь всем понемножку: от разработки обучалок до создания игровых миров. А потом вернулась к своей первой любви, социокультурной анимации. Сегодня я наконец-то могу жить своей страстью и дарить удовольствие от игр более широкой аудитории. Спасибо тебе, Маню, за то, что втянул меня в это межвременное путешествие. Лечебница — это дань уважения пропитанной запахом серы французской ролевой игре «Maléfices», но — тсс! — на сём я умолкаю.

ДАВИД ЛЕКОССЮ

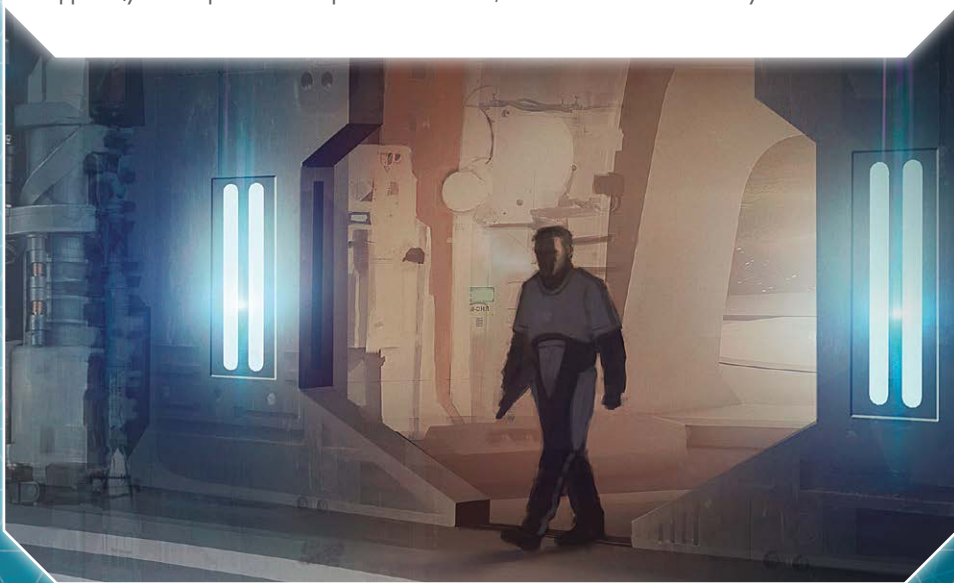


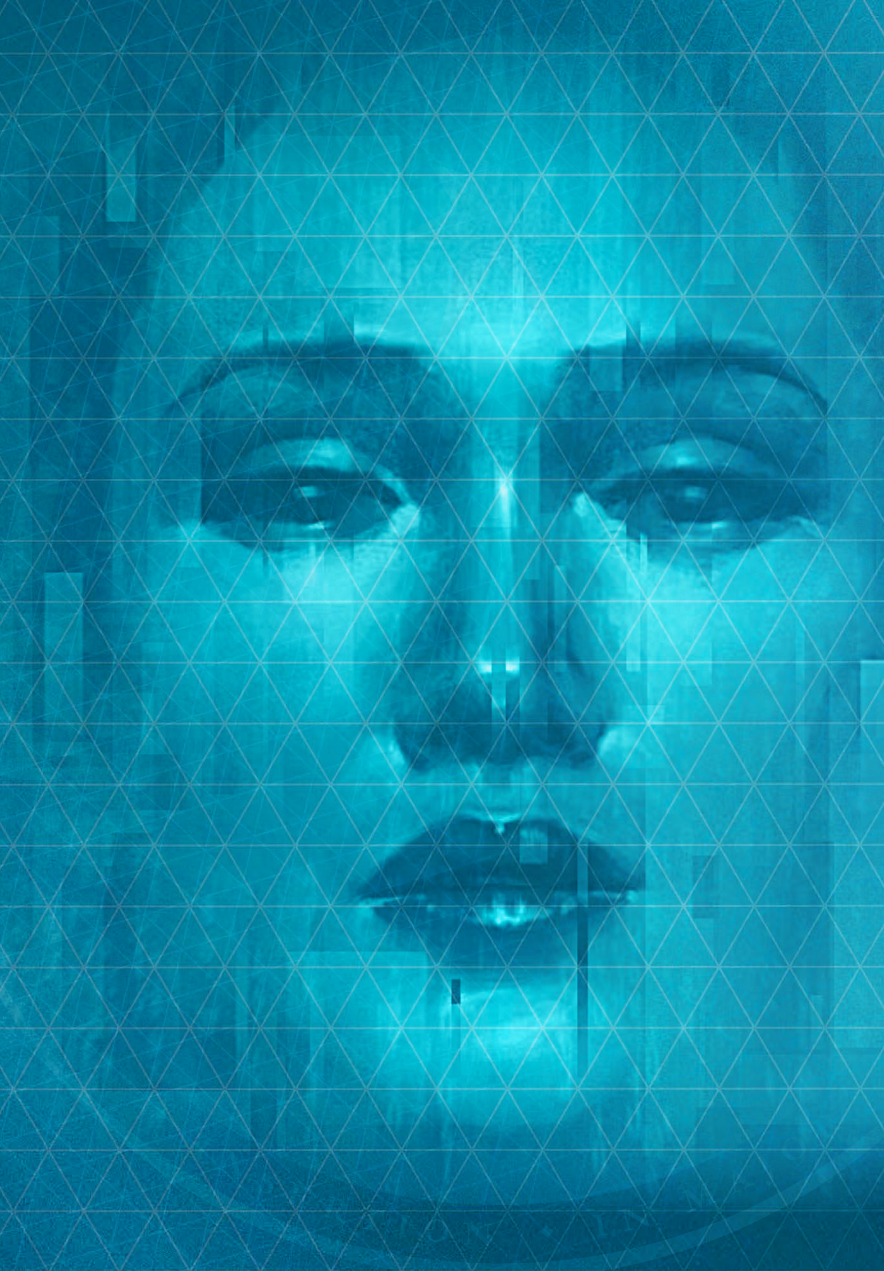
Я родился и вырос в Нормандии, в городе Кане департамента Кальвадос, и, сколько себя помню, всегда рисовал. Пережив ряд учебных перипетий, я обрёл себя в сфере изящных искусств, а положив в карман диплом, отправился покорять столицу. Вначале я трудился специалистом по компьютерной графике в индустрии роскоши. Но я не считал это делом всей жизни и потому однажды всё бросил, рискнув довериться самому себе, своему телу и душе, и вернулся к прежней страсти — рисованию! Я успел поработать концепт-художником в «Gameloft» и «Lightbulb Crew», а сейчас подвигаюсь фрилансером. Поэтому я с радостью согласился заменить Бенжамена на этом проекте. Самым сложным было рисовать в том же стиле, что и он. Но, надеюсь, вам понравится результат.

ПАСКАЛЬ КИДО



Работа со «Space Cowboys» всегда сопряжена с одной очень большой проблемой. Вот представьте: мы иллюстрируем карты, игровое поле и коробку. Мы крутимся в разных мирах и стилях. Мы трывим, шутим, пишем такие письма, какие в жизни не напишешь ни одному другому коллеге (сами догадайтесь какие), и нам за всё это ещё и платят. Вот и каково, по-вашему, мне после этого возвращаться к трудам праведным в социокультурный центр имени Святого Иоанна Глухоманьского ради юбилейных торжеств по случаю Дня Ниочёмности, а? Мне не за что вас благодарить, господа из «Space Cowboys»!





*ИЗДАТЕЛЬ ИГРЫ – «JD ÉDITIONS», «SPACE COWBOYS»,
238, RUE DES FRÈRES FARMAN, 78530 BUC, ФРАНЦИЯ.
© 2016 «SPACE COWBOYS». ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.*

*СЛЕДИТЕ ЗА НОВОСТЯМИ АГЕНТСТВА «ВРЕМЯ» НА САЙТАХ
WWW.SPACECOWBOYS.FR И WWW.CROWDGAMES.RU.*