

# УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

## МАХИНАЦИИ СКВОЗЬ ВРЕМЯ

### Течение времени нарушено...

Что-то не так. Вы узнаете, что двое лауреатов Нобелевской премии и их революционные открытия вдруг испарились. Эта временная рябь представляет угрозу для человечества и должна быть исправлена. На счету каждая секунда. «Махинации сквозь время» — уникальный сценарий для карточного «Ужаса Аркхэма», созданный для прохождения с участием 1–12 игроков.

### Символ дополнения

Все карты сценария «Махинации сквозь время» отмечены этим символом перед порядковым номером:



## Режимы игры

«Махинации сквозь время» можно пройти как в одиночном режиме, так и в качестве ответвления от любой сюжетной кампании. В одиночном режиме сценарий можно пройти одним из двух способов: в режиме отдельной группы (одной группой от 1 до 4 игроков) или в эпическом совместном режиме (тремя группами по 1–4 человека, всего 3–12 игроков).










На страницах 4–6 приведены дополнительные правила для обоих способов пройти сценарий, а на страницах 6–7 вы найдёте инструкции, относящиеся к эпическому совместному режиму.

### Одиночный режим

Чтобы пройти данный сценарий как разовое приключение, следуйте правилам одиночного режима, изложенным в справочнике. На следующих страницах вы найдёте всю необходимую сценарную информацию для игры в «Махинации сквозь время».

У «Махинаций сквозь время» четыре уровня сложности. Каждая группа может выбрать собственный уровень сложности. Соберите мешок хаоса из следующих жетонов:

- ☉ **Лёгкий:** +1, +1, +1, 0, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ☠, ♠, ♣, ♠, ♣, ♠.
- ☉ **Обычный:** +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ♠, ♣, ♠, ♣, ♠.
- ☉ **Сложный:** 0, 0, -1, -1, -1, -2, -3, -4, -6, ☠, ☠, ♠, ♣, ♠, ♣, ♠.

Экстремальный: 0, -1, -1, -2, -3, -4, -5, -6, -8, , , ,  
, , , , , .

## Ответвление (в рамках кампании)

Ответвление — это сценарий, который можно сыграть между двумя любыми сценариями в рамках сюжетной кампании карточной игры «Ужас Аркхэма». Чтобы сыграть сценарий-ответвление, каждый участвующий в кампании сыщик должен потратить определённое количество опыта. Слабости, травмы, опыт и награды, полученные сыщиками в сценарии-ответвлении, остаются с ними до конца кампании. Каждое ответвление можно сыграть только раз за кампанию.

Чтобы пройти этот сценарий как ответвление, играйте в него так же, как если бы он был очередным сценарием кампании, сохраняя состав мешка хаоса, а также полученные ранее слабости, травмы и сюжетные активы.

**Чтобы сыграть «Махинации сквозь время» как сценарий-ответвление, каждый сыщик должен потратить 2 опыта.**



## Дополнительные правила и разъяснения

### Эры

В «Махинациях сквозь время» действие происходит в трёх разных эрах: прошлом, настоящем и будущем. В режиме отдельной группы вы играете во всех трёх эрах одновременно, путешествуя из одной в другую. В эпическом совместном режиме каждая группа играет в отдельной эре.

- ☉ Активы **прошлого** не могут входить в локации без черты **прошлое**.
- ☉ Активы **настоящего** не могут входить в локации без черты **настоящее**.
- ☉ Активы **будущего** (кроме **вещей**) не могут входить в локации без черты **будущее**.

### Временной парадокс

Играя в «Махинации сквозь время», вы можете встретить задачи, кажущиеся невыполнимыми. Некоторые из них требуют помощи сыщиков в других эрах. Пожалуйста обменивайтесь информацией.

### Карты сюжета

В этом дополнении встречается особый тип карт — карты сюжета. Они вносят в сценарий дополнительные повороты и контекст. Во время подготовки к сценарию разыграйте текст **подготовки** на каждой карте сюжета в игре. Свойства на картах сюжета в игре может активировать любой сыщик.

## Объявления

Если вы играете в эпическом совместном режиме и карта указывает вам «объявить» ключевую фразу, ясно и чётко донесите эту фразу до двух других групп. Некоторые свойства можно активировать, только если до этого было сделано определённое объявление. Список объявлений можно найти на странице 28.

## Похищенные и спасённые

Когда похищен актив-*натуралист* (по эффекту карты или игрового текста), удалите с него все жетоны и отложите его в сторону, вне игры. Он остаётся вне игры, пока не будет спасён (по эффекту карты или игрового текста).

## Стремление

У некоторых врагов есть ключевое слово «Стремление». В фазе врагов, на шаге «Перемещение врагов-Охотников» каждый не повёрнутый и не сражающийся враг со Стремлением перемещается в связанную локацию по кратчайшему пути в сторону той локации, которая соответствует условию, указанному в скобках после слова «Стремление».

- ☉ Если данному условию соответствует несколько равноудалённых локаций, ведущий сыщик выбирает, в сторону какой локации переместится враг.
- ☉ Если враг со Стремлением должен войти в локацию, перемещение в которую заблокировано свойством карты, он не перемещается.


## Бдительный

Всякий раз, когда сыщик проваливает проверку навыка при попытке уйти от Бдительного врага, после применения всех результатов данной проверки этот враг атакует этого сыщика. Не поворачивайте врага после такой атаки. Не имеет значения, сражался ли этот враг с ушедшим от него сыщиком.

## Глобальные значения

Глобальные значения определяются исходя из суммарного количества играющих на момент начала мероприятия.

*Например: 12 игроков разделились на 3 группы по 4 человека. На карте сюжета «Ожесточённое соперничество» указано: «При успехе совместно потратьте  $X$  улик, где  $X$  — глобальное число игроков». В данном примере  $X$  равен 12.*

Глобальное значение здоровья врага «Тир'трха» равно 6 . В данном примере его глобальное значение здоровья равно 72. В эпическом совместном режиме это глобальное значение здоровья является общим для всех играющих групп.

## Эпический совместный режим

Чтобы сыграть «Махинации сквозь время» в эпическом совместном режиме, сначала разделите всех сыщиков на три группы: группу прошлого, группу настоящего и группу будущего. В каждой группе

должен быть хотя бы один сыщик (но не более четырёх). В группах может быть разное число игроков, но рекомендуется распределить участников между группами настолько равномерно, насколько это возможно. Каждой группе потребуется свой экземпляр дополнения «Махинации сквозь время». Во время игры действуют следующие дополнительные правила:

- ☉ У каждой группы своя игровая зона, и все группы играют независимо друг от друга. Правила, действия и эффекты карт не могут влиять на сыщиков в других группах, если прямо не указано обратного.
- ☉ Каждая группа может переходить к следующему раунду или замыслу независимо от других групп. Не нужно дожидаться, пока остальные группы дойдут до той же точки сценария.
- ☉ Сыщики из разных групп могут свободно общаться друг с другом.

### Ограничение по времени

При игре в эпическом совместном режиме игроки (или организатор мероприятия) могут установить ограничение по времени. Рекомендованное ограничение равно **3 часам**. В зависимости от числа участников или других обстоятельств игроки (или организатор) могут установить иное ограничение. По истечении условленного времени все группы, не успевшие закончить игру, должны немедленно продвигаться к замыслу 2b.

## Махинации сквозь время

Науки наши, каждая из которых устремляется по собственному пути, пока что, к счастью, принесли нам не так уж много вреда, но неизбежен час, когда разрозненные крупицы знания, сойдясь воедино, откроют перед нами злоеущие перспективы реальности и покажут наше полное ужаса место в ней; и это откровение либо лишит нас рассудка, либо вынудит нас бежать от мертвающего просветления в покой и безмятежность новых тёмных веков.

Говард Ф. Лавкрафт «Зов Ктулху»

Заголовок газеты гласит: «Местные учёные получили Нобелевскую премию!» Под ним изображены два пожилых физика, гордо стоящих перед большим телескопом. Вы бросаете взгляд на дату выхода, и ваша челюсть отвисает. Этот номер «Аркхэм Эдвертайзер» датирован 5 декабря 1956 года. Но как такое возможно?

Подгоняемые удивлением и любопытством, вы спешно просматриваете весь выпуск и узнаете о двух выдающихся учёных и их пути к получению Нобелевской премии по физике.

Томас Корриген родился в 1877 году в Аркхэме в семье ирландских иммигрантов. Его первое воспоминание — это восковые карандаши, оставленные под открытым небом и сплавленные вместе пальцем солнцем. С тех пор его любопытство и жажда знаний росли быстрее, чем он сам. Восхищение окружающим миром, от яростных гроз



Новой Англии до полотна звёзд на ночном небе, подпитывало его страсть к науке.

Желание попасть в Мискатоникский университет появилось у Томаса примерно тогда же, когда и любовь к учёбе, а близость к дому и знаменитый Научный колледж не оставили иного выбора. Получив степени бакалавра физики и магистра астрофизики, Томас приступил к работе в университетской обсерватории Уоррена и занялся изучением астрономических объектов и явлений.

Мария Зелински родилась в 1877 году в Варшаве и была младшим ребёнком в семье двух учителей. Она с теплотой вспоминает, как в детстве помогала матери с готовкой и выпечкой, отмеряя чайками и чайными ложками различные ингредиенты, а затем смешивая их, чтобы в итоге получить нечто совершенно новое. После этого она начала экспериментировать самостоятельно, что привело её к изучению физики и химии.

Впечатлённый успехами Марии, Мискатоникский университет предложил ей полную стипендию. Тихая и замкнутая, она проводила большую часть времени в Лабораторном корпусе, занимаясь различными экспериментами. Благодаря упорному труду и целеустремлённости она получила степень бакалавра химии и осталась в университете, чтобы закончить магистратуру по физике.

Со временем Томас и Мария познакомились на почве общих интересов, после чего между ними завязались отношения. Страсть к науке позволяла им вдохновлять и мотивировать друг друга, что привело к нескольким совместным проектам.

Спустя годы получил развитие один из их самых интригующих проектов: возможность создания на основе общей теории относительности совершенно новой парадигмы, связывающей искривление пространства-времени с гравитацией. Они начали проверять теорию об искривлении пространства-времени, приводящем к его разрыву. Такое искривление может стать причиной появления порталов, ведущих в отдалённые уголки Вселенной или даже в исходную точку, но в другой эре — по сути, самое настоящее путешествие во времени.

Столь новаторская работа привлекла внимание коллег из университетского городка и из-за его пределов. Одним из них был блистательный и эксцентричный Эдвин Беннет. Быстро восходящая звезда в области квантовой физики, Эдвин стал профессором в своей альма-матер, Мискатоникском университете. Молодой и малоизвестный, Эдвин жаждал показать, что его знания будут бесценными для проекта, хотя другие учёные выражали на этот счёт серьёзные опасения, отзываясь о нём как о безрассудном и неуравновешенном человеке.

Встретив некоторые трудности, в поисках вдохновения Томас и Мария с радостью приняли предложение Эдвина о сотрудничестве. Команда исследователей пребывала в уверенности, что они находятся на пороге открытия... но этого не случилось. Неизвестно, что именно произошло следом, но некие разногласия или конфликты привели к тому, что Эдвина заменили ещё более эксцентричным учёным, Эзрой Грейвзом. Томас и Мария признали вклад Эдвина в их исследование и поблагодарили его за участие.

Безграничная креативность Эзры стала неотъемлемой частью нового подхода Томаса и Марии к решению проблем, а его свежий взгляд помог им сдвинуться с мёртвой точки. И хотя Эзра вскоре вернулся к своим проектам, его вклад был неоценим.

На протяжении долгих лет Томас и Мария достигали успеха за успехом, что в итоге привело к открытию телепортации. Они опубликовали работу о своём выдающемся изобретении 23 февраля 1955 года и получили огромное признание. И вот теперь — вернее, тридцать лет спустя — они стали лауреатами Нобелевской премии по физике.

Хотя всё это выглядит подозрительно, интуиция подсказывает вам, что газета настоящая. В восторге от блестящего будущего местных учёных вы решаете отправиться в Мискатоникский университет, чтобы познакомиться с ними. Однако по прибытии вы узнаете, что Томас и Мария больше не связаны с университетом и пропали при неясных обстоятельствах несколько лет назад. Незаметно для остального мира произошли серьёзные перемены. Бесследно исчезли выдающиеся учёные. Знаменитые изобретения стали неизобретёнными. Историческое открытие вдруг оказалось нераскрытым. Человечество никогда не будет прежним.

Вы верите, что знаете правду, пускай она и кажется удивительнее вымысла. Вы хорошо знакомы с таким явлением, как порталы, и даже проходили через них. По неизвестным причинам Аркхэм, что в штате Массачусетс, просто кишит ими, но подобные путешествия опасны и не для слабонервных.

За этими порталами находится царство Тиндала, где во всех направлениях расходятся бесчисленные подвесные тропинки, угловатые и изогнутые. То тут, то там они пересекаются с пандусами и спиральями. По этим тропам рыщут злобные приспешники: отвратительные сатиры, гончие Тиндала и другие чудовища. Эти звери жаждут сожрать свою добычу или того хуже — похитить и навечно заточить в Тиндале.

Произошло искажение времени, и его последствия отразились на грядущих годах. Учёные стали жертвами этого происшествия, и теперь вы должны найти их и восстановить привычный порядок вещей. Но помните: путешествия во времени могут привести к непредвиденным исходам, а некоторые из них влекут за собой серьёзные последствия.

Если вы играете в режиме отдельной группы, перейдите к **подготовке для режима отдельной группы** на странице 13.

Если вы играете в эпическом совместном режиме, перейдите к **подготовке для эпического совместного режима** на странице 14.



## Подготовка для отдельной группы

- ☉ Соберите все карты из наборов контактов «Махинации сквозь время» и «Отдельная группа». Эти наборы отмечены следующими символами:




- ☉ Отложите локацию «„Корриген Индастрис“» в сторону, вне игры. Введите в игру локацию «Тиндал» стороной с символом набора контактов «Отдельная группа» вверх. Введите в игру оставшиеся 14 локаций (см. примерный расклад на страницах 19–21, игнорируя расположение «Тиндала»).

◆ Все сыщики начинают игру в «Тиндале».

- ☉ По одной введите в игру карты сюжета «Благородное наследие (прошлое)», «Благородное наследие (настоящее)» и «Благородное наследие (будущее)», разыгрывая текст **подготовки** на каждой из них. (Подсказка: во время партии сначала сконцентрируйтесь на выполнении задач «Благородного наследия (прошлое)», затем «Благородного наследия (настоящее)» и, наконец, «Благородного наследия (будущее)».)

- ☉ Случайным образом выберите одну из 3 карт сюжета **махинации** и введите её в игру, разыграв её текст **подготовки**. Удалите из игры 2 другие карты сюжета **махинации**.

☉ Случайным образом выберите одну из 3 карт сюжета **заговора** и введите её в игру, разыграв её текст **подготовки**. Удалите из игры 2 другие карты сюжета **заговора**.

☉ Добавьте 1  безысходности на замысел 1а. Затем проверьте уровень сложности. Если вы играете на ...

◆ ... лёгком, удалите 1 безысходность с замысла 1а.

◆ ... сложном, положите 1 безысходность на замысел 1а.

◆ ... экстремальном, положите 2 безысходности на замысел 1а.

☉ Сложите в колоду контактов оставшиеся 33 карты контактов и перемешайте.

☉ Можете начинать.

## Подготовка для эпического совместного режима

☉ Соберите все карты из наборов контактов «Махи-  
нации сквозь время» и «Эпическая игра». Эти на-  
боры отмечены следующими символами:



☉ В зависимости от вашей группы (группа прошлого, группа настоящего или группа будущего) следуйте соответствующим инструкциям для подготовки на страницах 15–18.

## Подготовка для группы прошлого

☉ Введите в игру локацию «Тиндал» стороной с символом набора контактов «Эпическая игра» вверх. Введите в игру 5 локаций **прошлого** (см. примерный расклад на странице 19). Удалите оставшиеся локации из игры.

◆ Все сыщики начинают игру в «Тиндале».

☉ Введите в игру карту сюжета «Благородное наследие (прошое)» и разыграйте её текст **подготовки**. Удалите из игры 2 другие карты сюжета «Благородное наследие».

☉ Удалите из игры все сюжетные активы **настоящего** и **будущего**.

☉ Случайным образом выберите одну из 3 карт сюжета **махинации**, объявите её название и введите в игру, разыграв её текст **подготовки**. Удалите из игры 2 другие карты сюжета **махинаций**.

☉ Случайным образом выберите одну из 3 карт сюжета **заговора**, объявите её название и введите в игру, разыграв её текст **подготовки**. Удалите из игры 2 другие карты сюжета **заговора**.

☉ Добавьте 1 ♣ безысходности на замысел 1а. Затем проверьте уровень сложности. Если вы играете на...

◆ ...лёгком, удалите 1 безысходность с замысла 1а.

◆ ...сложном, положите 1 безысходность на замысел 1а.

◆ ... экстремальном, положите 2 безысходности на замысел 1а.

- ☉ Сложите в колоду контактов оставшиеся 33 карты контактов и перемешайте.
- ☉ Можете начинать.

## Подготовка для группы настоящего

- ☉ Введите в игру локацию «Тиндал» стороной с символом набора контактов «Эпическая игра» вверх. Введите в игру 5 локаций **настоящего** (см. примерный расклад на странице 20). Удалите оставшиеся локации из игры.

◆ Все сыщики начинают игру в «Тиндале».

- ☉ Введите в игру карту сюжета «Благородное наследие (настоящее)» и разыграйте её текст **подготовки**. Удалите из игры 2 другие карты сюжета «Благородное наследие».
- ☉ Удалите из игры все сюжетные активы **прошлого** и **будущего**.
- ☉ Введите в игру объявленную карту сюжета **махи-нации** и разыграйте её текст **подготовки**. Удалите из игры 2 другие карты сюжета **махинаций**.
- ☉ Введите в игру объявленную карту сюжета **заговора** и разыграйте её текст **подготовки**. Удалите из игры 2 другие карты сюжета **заговора**.



- ☉ Добавьте 1 ♠ безысходности на замысел 1а. Затем проверьте уровень сложности. Если вы играете на ...
  - ◆ ... лёгком, удалите 1 безысходность с замысла 1а.
  - ◆ ... сложном, положите 1 безысходность на замысел 1а.
  - ◆ ... экстремальном, положите 2 безысходности на замысел 1а.
- ☉ Сложите в колоду контактов оставшиеся 33 карты контактов и перемешайте.
- ☉ Можете начинать.

## Подготовка для группы будущего

- ☉ Введите в игру локацию «Тиндал» стороной с символом набора контактов «Эпическая игра» вверх. Отложите локацию «„Корриген Индастрис“» в сторону, вне игры. Введите в игру 4 локации *будущего* (см. примерный расклад на странице 21). Удалите оставшиеся локации из игры.
  - ◆ Все сыщики начинают игру в «Тиндале».
- ☉ Введите в игру карту сюжета «Благородное наследие (будущее)» и разыграйте её текст **подготовки**. Удалите из игры 2 другие карты сюжета «Благородное наследие».
- ☉ Удалите из игры все сюжетные активы *прошлого* и *настоящего*.

- ☉ Введите в игру объявленную карту сюжета **махи-нации** и разыграйте её текст **подготовки**. Удалите из игры 2 другие карты сюжета **махинаций**.
- ☉ Введите в игру объявленную карту сюжета **заговора** и разыграйте её текст **подготовки**. Удалите из игры 2 другие карты сюжета **заговора**.
- ☉ Добавьте 1 ♣ безысходности на замысел 1а. Затем проверьте уровень сложности. Если вы играете на ...
  - ◆ ... лёгком, удалите 1 безысходность с замысла 1а.
  - ◆ ... сложном, положите 1 безысходность на замысел 1а.
  - ◆ ... экстремальном, положите 2 безысходности на замысел 1а.
- ☉ Сложите в колоду контактов оставшиеся 33 карты контактов и перемешайте.
- ☉ Можете начинать.



# Примерный расклад локаций для прошлого



# Примерный расклад локаций для настоящего



# Примерный расклад локаций для будущего



## НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

**Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены):** Сквозь порталы и углы пространства прорываются бесчисленные гончие, окружая вас. Преисполненные ужаса и недоумения, вы смотрите в лицо своей гибели...

Каждый оставшийся сыщик во всех эрах побеждён и получает 1 ментальную травму.

- ☉ Если актив «Эдвин Беннет» в игре в любой эре, перейдите к **исходу 2**.
- ☉ Если враг «Эдвин Беннет» в игре в любой эре, перейдите к **исходу 3**.
- ☉ В противном случае перейдите к **исходу 4**.

**Исход 1:** Открытия Томаса Корригена и Марии Зелински оказали огромное влияние на развитие науки. С их помощью вы запечатываете все порталы в Тиндал, и махинации Эдвина Беннета больше не представляют угрозы нашему миру. Вы покупаете газету с фотографией учёных и вдруг понимаете: осталось сделать ещё одно дело. Вы запускаете устройство и кладёте выпуск на платформу. Вы должны замкнуть петлю, иначе всё будет напрасно...

☉ Для каждого из перечисленных активов в игре: «Никола Тесла», «Эзра Грейвз» и «Сопрягающее измерения устройство» — выберите сыщика, который может включить его в свою колоду. Эти карты не идут в счёт размера колоды.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.

**Исход 2:** *Вопреки всему, вам удаётся вырваться из лап чудовищ, но восстановить временную линию с ними на хвосте просто невозможно. Надежда не покидает вас. Хоть и с опаской, но вы доверяете Эдвину Беннету закончить дело. У него есть для этого все возможности, но хватит ли ему порядочности?*

☉ Для каждого из перечисленных активов в игре: «Никола Тесла», «Эзра Грейвз» и «Сопрягающее измерения устройство» — выберите сыщика, который может включить его в свою колоду. Эти карты не идут в счёт размера колоды.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.

**Исход 3:** *Парализованные страхом и тошнотворным смрадом лающих пастей, вы теряете сознание. Очнувшись, вы обнаруживаете себя в отвратительном полумраке под зелёной луной. Теперь вы навечно останетесь в Тиндале, по горло закопанные в его зловонную почву. Человечество понесло тяжелейшую*

утрату. Томас Корриген и Мария Зелински тоже заточены в Тиндале, и работа всей их жизни исчезла вместе с ними. Что хуже всего, Эдвин Беннет беспрятственно путешествует во времени, поглощённый своими махинациями. Вам страшно даже представить, что ещё мог замыслить этот психопат.

☞ Все сыщики **сошли с ума**.

**Исход 4:** Вопреки всему, вам удаётся вырваться из лап чудовищ, но восстановить временную линию с ними на хвосте просто невозможно. Человечество понесло тяжелейшую утрату. Томас Корриген и Мария Зелински заточены в Тиндале, и работа всей их жизни исчезла вместе с ними. Единственное утешение — Эдвин Беннет тоже пропал. Его махинации прекратились, и мир изменился к лучшему. Но в глубине души вас беспокоит одна мысль: а вдруг он вернётся?

☞ Для каждого из перечисленных активов в игре: «Никола Тесла», «Эзра Грейвз» и «Сопрягающее измерения устройство» — выберите сыщика, который может включить его в свою колоду. Эти карты не идут в счёт размера колоды.

☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.



## Вариант правил

Теперь, когда вы прошли «Махинации сквозь время», попробуйте сыграть в них снова с любым количеством нижеописанных вариантов.

- ☉ Когда версии «Томаса Корригена» и «Марии Зелински» **прошлого** похищены, объявите, что их версии **настоящего** (в эре настоящего) также похищены. Когда версии «Томаса Корригена» и «Марии Зелински» **настоящего** похищены, объявите, что их версии **будущего** (в эре будущего) также похищены.
- ☉ Во время подготовки вместо того, чтобы выбрать одну карту **заговора**, случайным образом выберите две, по одной введите их в игру и разыграйте их текст **подготовки** (вместо удаления врагов из игры отложите их в сторону, вне игры). Удалите из игры оставшуюся карту **заговора**. Для дополнительной сложности можете попробовать ввести в игру все три карты **заговора**!

### Режим отдельной группы

- ☉ Когда два и более актива-**натуралиста** с одним названием находятся в одной локации, они лишаются чувств, увидев друг друга. Нанесите 5 ужаса каждому из тех активов.

## Эпический совместный режим

- Вместо того чтобы играть независимо друг от друга, в конце каждого раунда каждая группа должна перестать играть и дожидаться, пока все три группы не достигнут конца раунда. Затем все группы могут перейти к следующему раунду.

## Создатели игры

**Авторы дополнения «Махинации сквозь время»:**

Джереми Цвирн при участии М. Дж. Ньюман

**Продюсер:** Молли Гловер

**Редактор:** Б. Д. Флори

**Менеджер направления карточных игр:** Джим Картрайт

**Сюжетная группа «Ужаса Аркхэма»:** Кара Сентелл-Данк и Фил Генри

**Креативный директор по сеттингу:** Катрина Острандер

**Дизайнер дополнения:** Нил У. Расмуссен

**Координатор дизайна:** Джозеф Д. Олсон

**Руководящий дизайнер:** Кристофер Хош

**Арт-директор:** Джефф Ли Джонсон

**Руководящий арт-директор:** Тони Брадт

**Координатор контроля качества:** Зак Тьюалтомас

**Менеджеры производства:** Джастин Энгер и Тим Наймолхода

**Креативный дизайнер:** Брайан Шомбург

**Старший проектный менеджер:** Джон Франц-Вихлач

**Исполнительный разработчик:** Нейт Френч

**Глава студии:** Крис Гербер

## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Директор издательского департамента:** Александр Киселев

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Выпускающий редактор:** Анастасия Павутницкая

**Редактор и корректор:** Мария Шульгина

**Переводчик:** Сергей Вакуленко

**Дополнительная вычитка:** Евгений Сарнецкий

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховей

**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Великсар

**Лицензионный менеджер:** Александр Ильин

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

Версия правил 1.0



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES



Играть интересно

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

© 2023 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ® Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in Russia. No part of this product may be reproduced without specific permission. All rights reserved.

## Объявления

Ниже приведён список объявлений, которые могут быть сделаны сыщиками во время игры в «Махинации сквозь время». Когда объявление сделано, отмечайте его в ячейке рядом с названием.

- Томас и Мария встретились.*
- Никола Тесла вдохновил Томаса и Марию.*
- Началось финансирование обсерватории.*
- Обсерватория построена.*
- Началось исследование телепортации.*
- Основано «Корриген Индастрис».*
- Томас и Мария сделали историческое открытие.*
- Томас и Мария получили Нобелевскую премию.*
- Семя дерева посажено.*
- Томас и Мария поженились.*
- Долг уплачен.*