

# ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ИСТОРИИ

## ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В АГЕНТСТВО «ПАМЯТЬ ВЕКОВ»!

С нашей помощью вы пронесётесь на машине времени сквозь целые эпохи, чтобы пережить великие моменты прошлого.

У вас будет всего три дня на путешествия по историческим векам. Успеете посетить как можно больше различных событий за ограниченное время. Старайтесь следовать своему туристическому маршруту, чтобы набрать как можно больше победных очков. Пришло время отправиться навстречу истории!

**СОСТАВ ИГРЫ:** 108 карт прошлого • 12 карт предков • 1 планшет часов • 1 игровой коврик • 4 фишки карманных часов  
84 фишки опыта (20 фишек встреч, 18 фишек событий, 16 фишек изобретений, 16 фишек развития, 14 универсальных фишек)  
4 фишки подсчёта очков • 20 кристаллов времени • 4 жетона флаконов • 24 планшета маршрутов • 4 памятки  
1 хронологический указатель • 24 карты временных разломов • 4 фишки временных разломов • правила игры  
правила дополнения «Временные разломы» • планшеты маршрутов и правила для одиночной игры

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поставьте на стол **контейнер для игровых компонентов** (поместите внутрь все **фишки опыта** и **кристаллы времени**).



Разместите **игровой коврик** в центре стола.

Подготовьте стопку карт предков и разместите её в **соответствующей ячейке**.

2 игрока: используйте 6 карт.  
3 игрока: используйте 9 карт.  
4 игрока: используйте 12 карт.

Карты прошлого из колоды **первого дня** отмечены римской цифрой I в правом верхнем углу. Перемешайте эту колоду и положите лицевой стороной вверх на коврик, как показано в примере. Затем выложите по 1 карте во все ячейки коврика справа от колоды. Этот ряд из 5 карт, а также верхняя карта колоды станут вашим **рядом пунктов назначения**.



Перемешайте по отдельности **колоды второго и третьего дня**, а затем отложите их в сторону — они понадобятся вам позже.

Перемешайте **планшеты маршрутов** и раздайте по 4 из них каждому игроку. Если это ваша первая партия, каждый игрок наугад выбирает один из своих маршрутов и кладёт его перед собой лицевой стороной вверх, а остальные откладывает лицевой стороной вниз (они понадобятся позже). Освоив игру, вы сможете самостоятельно выбирать, какой маршрут хотите использовать первым.



Каждый игрок берёт деревянную **фишку подсчёта очков** своего цвета и помещает её на деление «0» **трека победных очков**.

Поместите **планшет часов** рядом с игровым ковриком. Затем игроки берут **фишки карманных часов** своего цвета и складывают их стопкой в случайном порядке на деление «12».



**СОВЕТ**

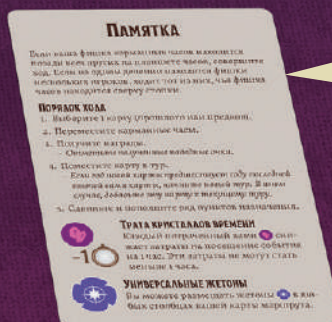
указывает на число получаемых вами победных очков. Этот символ встречается на игровом коврике в области «Туры» и на планшетах маршрутов.



Каждый игрок берёт 1 жетон **флакона** выбранного цвета и 1 **кристалл времени**. Игроки будут хранить полученные кристаллы времени в этих флаконах.



Каждый игрок получает **памятку**.



# ХОД ИГРЫ

## Очерёдность хода

В игре «Путешествие по истории» нет закреплённого порядка хода. Очерёдность хода определяется расположением фишек карманных часов на планшете часов. Игрок, чья фишка находится сверху стопки часов, становится активным игроком и совершает ход. После этого активным игроком становится тот, чья фишка карманных часов находится позади всех других на планшете часов. Если несколько фишек находятся на одном делении, то активным игроком становится тот игрок, чья фишка находится сверху стопки часов, расположенных на этом делении. Игрок может сделать несколько ходов подряд, если он завершил ход, а его карманные часы всё ещё позади фишек карманных часов остальных игроков на планшете часов.

Пример: сейчас ход Никиты, так как его синяя фишка находится позади остальных и сверху стопки.



В свой ход выполните следующие шаги по порядку:

- 1 Выберите 1 карту.**
- 2 Переместите карманные часы.**
- 3 Получите награды.**
- 4 Поместите карту в тур.**
- 5 Сдвиньте карты и пополните ряд пунктов назначения.**

## 1 Выберите карту

В начале своего хода решите, какое из шести исторических событий в ряду пунктов назначения вы хотите посетить (вы можете выбрать даже верхнюю карту колоды). В качестве альтернативы вы можете навестить своих предков.

### Карты прошлого

Чаще всего вы будете посещать различные исторические события из ряда пунктов назначения. Каждая карта прошлого из этого ряда включает в себя сразу несколько важных элементов, часть из которых необходимо учитывать при выборе.

**Название:** само событие, которое вы можете посетить.

**Справка:** информация об этом историческом событии.

**Год:** год, когда произошло это событие.

**День:** принадлежность к колоде того или иного дня.

**Затраты в часах:** количество делений, на которое вы должны переместить фишку часов, чтобы взять эту карту.

**Награда:** фишки, которые вы получите за выбор этой карты

- Фишка встречи
- Фишка события
- Фишка изобретения
- Фишка развития
- Универсальная фишка
- Кристалл времени

**СОВЕТ**

Помните, что «до н. э.» означает «до нашей эры». Чем больше число в году «до н. э.», тем дальше в прошлом оно находится.

### Карты предков

В редких случаях вы можете выбрать карту предков вместо карты прошлого.

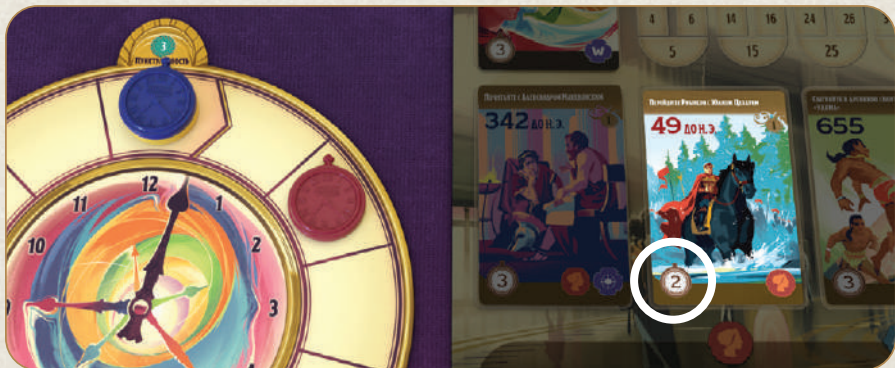
Карты предков работают так же, как и карты прошлого, однако годы на них считаются универсальными, что упрощает вам посещение событий в хронологическом порядке (см. с. 6).

Количество карт предков ограничено. Если стопка закончилась, вы больше не можете навестить своих предков.



## 2 Переместите карманные часы

Обратите внимание на число в левом нижнем углу выбранной вами карты. Это количество часов, которое вы тратите на посещение указанного исторического события. Переместите свою фишку карманных часов на столько же делений вперёд на планшете часов. Если вы должны поместить свою фишку на занятое деление, поместите её поверх фишек соперников.



Пример: Глеб выбирает карту «49 до н. э.» и перемещает свои красные карманные часы на 2 деления вперёд.

## Экономия времени с помощью кристаллов времени

Когда вы перемещаете свои карманные часы на планшете часов, вы можете потратить кристаллы времени, чтобы уменьшить количество делений, на которое вы должны переместить свою фишку. Каждый потраченный кристалл снижает затраты на посещение события на 1 час. Вы можете потратить сколько угодно кристаллов за ход, но ваши затраты времени не могут стать меньше 1 часа.

Важно: вы не можете использовать кристаллы времени, полученные за только что взятую карту, чтобы уменьшить затраты на эту же карту. Чтобы у вас была возможность сэкономить время, кристаллы уже должны находиться в вашем флаконе перед выбором карты.

Пример: Никита хочет взять карту «1324», затраты в часах на которую равны 3. Он тратит 2 кристалла времени (возвращая их в контейнер для компонентов) и снижает затраты времени на это путешествие до 1 часа.

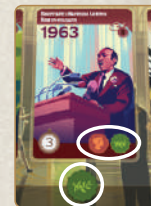


Использование кристаллов времени может позволить вам совершить сразу несколько ходов подряд. Вы можете хранить во флаконе неограниченное количество кристаллов времени.

## 3 Получите награды

Получите основную награду, указанную на выбранной вами карте. Кроме того, получите дополнительную награду, указанную на игровом коврике ниже этой карты.

Пример: Анна выбирает карту прошлого «1963», на которой изображены символы и . Также на игровом коврике ниже этой карты изображён символ , так что Анна получает 1 фишку встречи и 2 фишки развития.



Затем поместите каждую полученную фишку опыта на планшет вашего маршрута, в самую верхнюю свободную ячейку в столбце, соответствующем цвету фишки. являются универсальными фишками: вы можете помещать их в любой столбец.

Если вы не можете разместить фишку на планшете вашего маршрута, верните её в контейнер с компонентами. Количество фишек не ограничено. Если у вас закончились фишки определённого цвета, используйте вместо них. Когда вы получаете кристаллы времени, кладите их на жетон флакона.

Поместив фишку опыта в ячейку, отмеченную каким-либо символом или полностью заполнив горизонтальный ряд с каким-либо символом в конце, немедленно получите то, что изображено на этом символе: либо победные очки, либо 1 кристалл времени. Переместите свою фишку подсчёта очков вперёд по треку победных очков, чтобы сразу же отметить полученные вами очки. Полученные кристаллы времени поместите во флакон.



Пример: Анна размещает полученные фишки опыта на планшете маршрута и сразу же получает 4 победных очка за то, что накрыла символ 4 в столбце .



Пример: Никита получает 6 победных очков за заполнение горизонтального ряда ячеек.

## 4 Поместите выбранную карту в тур

Если это ваша первая карта, положите её перед собой. С неё начнётся ваш первый столбец из карт, называемый туром.

Тур — это последовательность исторических событий, посещённых вами в хронологическом порядке. Чем больше событий в одном туре, тем больше победных очков вы получите за него в конце игры.

На следующем ходу, выбрав новую карту, выполните одно из следующих действий в зависимости от года, указанного на выбранной вами карте:

- А** Если год взятой карты хронологически следует за годом последней карты в туре, положите её поверх предыдущей так, чтобы можно было легко видеть годы всех карт в столбце. В последующие ходы вы будете продолжать добавлять карты в этот столбец до тех пор, пока год каждой новой взятой вами карты будет хронологически следовать за годом предыдущей взятой вами карты.



- Б** Если год взятой карты предшествует году последней карты в туре, не добавляйте её в тур. Вместо этого сложите карты из тура в одну стопку, переверните её и отложите в сторону, чтобы показать, что тур завершен (полученные за него победные очки будут подсчитаны в конце игры). Затем начните новый тур с той карты, которую только что взяли.



Пример: Никита взял карту «1271», однако указанный на ней год предшествует году его последней карты прошлого «1519», поэтому он вынужден начать новый тур. Он складывает карты из предыдущего тура в стопку и откладывает её в сторону к одному из уже завершённых им ранее туров.

- В** Если вы взяли карту предков, добавьте её к текущему туру. Вы не можете начинать новый тур с карты предков.

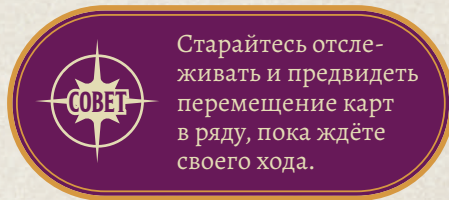
Год карты предков считается равным году предыдущей карты текущего тура. Это позволит вам продолжить тур в тот момент, когда иначе это было бы невозможно. Обратите внимание, что карты предков можно добавлять к туру и после других карт предков.



Пример: Кира взяла карту предков и добавила её к своему текущему туру. С этого момента считается, что год этой карты предков равен году предыдущей карты в туре (1933).

## 5 Сдвиньте карты и пополните ряд пунктов назначения

Сохраняя порядок, сдвиньте вправо карты прошлого в ряду пунктов назначения, чтобы заполнить все пустые ячейки. Затем выложите верхнюю карту колоды текущего дня в крайнюю левую пустую ячейку в ряду.



## Завершение дня

Когда фишки всех игроков, пройдя круг, достигнут деления «12» на планшете часов (см. раздел справа), текущий день завершается. Если к завершению подошёл 3 день, перейдите к подсчёту очков (с. 8). В ином случае:

1. Уберите колоду текущего дня и все карты прошлого из ряда пунктов назначения.
2. Положите колоду следующего дня лицевой стороной вверх в соответствующую ячейку на игровом коврике. Возьмите 5 карт с верха новой колоды и выложите их лицевой стороной вверх в ряд пунктов назначения.
3. Сбросьте все текущие планшеты маршрутов и размещённые на них фишки опыта.
4. Каждый игрок выбирает один из оставшихся у него планшетов маршрутов, который будет использовать во время предстоящего дня.
5. Начните следующий день, сохранив порядок размещения фишек карманных часов на делении «12».

**Важно:** при переходе к новому дню игроки продолжают свои текущие туры и сохраняют полученные кристаллы времени.

## Особенности планшета часов

### Количество часов в одном дне

Игра длится 3 раунда, по одному на каждый день вашего путешествия. Каждый день игрокам отводится 12 часов, как показано на самом планшете часов.

### Награда за пунктуальность

Если карта прошлого (возможно, в сочетании с тратой кристаллов времени) перемещает ваши карманные часы ровно на деление «12», вы получаете награду за пунктуальность — 3 победных очка.



*Пример:* Глеб выбирает карту, затраты времени на которую составляют 2 часа, и попадает своими красными карманными часами точно на деление «12», получая за пунктуальность 3 победных очка.

### Движение всегда заканчивается на делении «12»

Если карта прошлого предписывает вам переместить карманные часы дальше деления «12», вы всё равно останавливаетесь именно на делении «12». В таком случае вы не получаете награду за пунктуальность.



*Пример:* Никита выбирает карту, которая должна переместить его синюю фишку на 5 часов вперёд, однако он всё равно останавливается на делении «12», не получая при этом награды за пунктуальность.

## Подсчёт победных очков

Когда третий день завершён, игроки подсчитывают все заработанные ими победные очки.

Итоговая сумма ваших победных очков включает в себя:

- 1 Победные очки за планшеты маршрутов (отмечаются во время игры на треке победных очков).
- 2 1 победное очко за каждый оставшийся у вас кристалл времени.
- 3 Победные очки за туры: каждый тур приносит вам победные очки в зависимости от количества карт в этом туре. Обратитесь к памятке по турам, изображённой на игровом коврике.

**Примечание:** туры, содержащие в себе более 10 карт, приносят 3 победных очка за каждую карту сверх 10 в дополнение к награде за сам тур из 10 карт.



Пример: Глеб подсчитывает сумму своих победных очков. Он складывает 32 очка с трека победных очков, 1 очко за оставшийся кристалл времени и 24 очка за туры. Итого Глеб набрал 57 победных очков.

## Побеждает игрок, набравший наибольшее число очков!

Если претенденты на победу набирают одинаковое число очков, побеждает тот из них, кто составил самый длительный тур (состоящий из наибольшего количества карт).

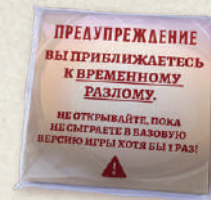
Если и в этом случае сохраняется ничья, то для определения победителя претенденты сравнивают друг с другом количество карт во втором по длительности туре... и так далее до тех пор, пока не будет определён победитель. Если во всех турах у претендентов одинаковое число карт, они делят победу.

*Надемся, вы остались довольны вашим путешествием и ещё не раз обратитесь к услугам туристического агентства «Память веков»!*

*Просим вас вернуть выданные вам карманные часы в информационную будку перед выходом из терминала.*

## Временные разломы

После того как вы сыграете хотя бы одну партию и освоитесь с правилами, попробуйте сыграть с дополнением «Временные разломы», правила которого сможете найти в отдельной листовке.



## Создатели игры

**Автор:** Чарли Бинк

**Разработка:** Джон Бригер, Джон Велгус, Ник Бентли, Кристи Б., Сцеадо Д'Тела (Computer Brain Man)

**Иллюстрации:** Эрик Хиббелер

**Креативный директор:** Дэнн Мэй (Quillsilver Studio)

**3D-моделирование:** Грег Мэй (Quillsilver Studio)

**Исторический консультант:** Хизер Сейберт

**Работа над художественным текстом:** Хизер Сейберт, Стейси Торнио, Эмбер Брюггман

**Тестировщики:** Адриан Гилстрап, Дон Гилстрап, Джессика Гилстрап, Уильям Гилстрап, Челси Холливелл, Джеймисон Модел, Лаура Фредриксен, Элиот Миллер, Лямбда Клаузен, Хой Фан, Дианна Ву, Гленн Коттер, Тиффани Коттер, Джиджи Коттер, Ронан Коттер, Мари Коттер, Сэм Полдинг, Сара Креванс, Уилл Бригер, Крис Солис, Синтия Брюс, отдел онлайн-тестирования Underdog Games и многие другие...

## 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:** Юлия Колесникова

**Переводчики:** Дмитрий Кравченко, Харальд Бьёрнсон

**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Велисар

**Корректор:** Мария Шульгина

**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.

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

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.  
Версия правил 1.0  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

