



# МАНДРІВКИ ВІХАМИ ІСТОРІЇ

## «Подорожі минулим» запрошують вас!

Ви вирушаєте в триденну історичну екскурсію. Машина часу перенесе вас на тисячі років назад, і ви переживете найвеличніші моменти з нашого минулого.

Гра «Мандрівки віхами історії» триває три раунди, кожен з яких представляє один день вашої подорожі. Щодня ви ставатимете свідками історичних подій і присвячуватимете кожній з них різну кількість годин.

Протягом гри ви набиратимете переможні очки за дотримання часового маршруту свого путівника та відвідування історичних подій у хронологічному порядку.  
Рушаймо!

**Вміст гри:** 108 карт історії ♦ 12 карт предків ♦ 1 планшет годинника ♦ 1 неопреновий ігровий килимок ♦ 4 фішки хронометрів ♦ 4 фішки ПО  
84 жетони вражень (20 особистостей, 18 подій, 16 інновацій, 16 прогресу, 14 міжчасся) ♦ 20 кристалів часу ♦ 4 футляри для кристалів ♦ 24 путівники  
4 пам'ятки ♦ 1 книжка правил ♦ 1 покажчик дат ♦ 24 карти вихорів часу ♦ 4 фішки вихорів часу ♦ 1 правила модуля «Вихори часу» ♦ 1 правила соло-режиму

# Приготування до гри

Поставте **лоток запасу** з усіма **жето-нами вражень** і **кристалами часу** на стіл.



Покладіть **ігрове поле** (килимочок) на стіл.

Покладіть сюди колоду **карт предків**.  
2 гравці: 6 карт предків.  
3 гравці: 9 карт предків.  
4 гравці: 12 карт предків.



На кожній карті історії в **колоді «День I»** у правому верхньому куті зображено число «1». Перетасуйте цю колоду й покладіть її сюди горілиць. Потім візьміть з неї 5 карт і викладіть їх горілиць у порожні комірки праворуч від колоди. Цей ряд з 5 карт, а також верхня карта колоди утворюють **ряд відправлень**.

Окремо перетасуйте колоди **«День II»** та **«День III»** та відкладіть їх убік. Вони з'являться в грі пізніше.


Перетасуйте **путівники** й роздай-те по 4 штуки кожному гравцеві. У першій партії ми радимо кожно-му гравцеві вибрати 1 випадковий путівник і покласти його горілиць перед собою, а інші путівники від-класти вбік долілиць (ознайомив-шись із грою, ви зможете вибирати який завгодно путівник).



Кожен гравець вибирає колір, бере відповідну дерев'яну **фішку переможних очок (ПО)** і кладе її на поділку «0» **треку очок**.

Поставте **планшет годинника** біля ігрового поля. Кожен гравець бере **фішку хронометра** свого кольору та кладе її на поділку «12» годинника (у випадковому порядку).



 Число на цьому символі позначає кількість **ПО**, яку можна набрати. Ці символи є у вашому путівнику та секції «Екскурсії» на полі.



Дайте кожному гравцеві **футляр для кристалів** відповідного кольору та **1 кристал часу**. Гравці кладуть зібрані ними кристали часу у свій футляр для кристалів.

Дайте кожному гравцеві **пам'ятку**.

**Хід гравця**  
 Якщо ваш хронометр на поділці з найменшою годинною, виконайте хід. Якщо немає гранич квілок, хід виконує той, чий хронометр лежить зверху стосу.  
**У свій хід**  
 1. Візьміть карту історії або предвія  
 2. Переверніть свій хронометр  
 3. Отримайте винагороду й оновіть путівник:  
 - Позначте на марку набрані ПО  
 4. Додайте карту до своєї екскурсії  
 - Якщо нова карта має ранішій рік, почніть нову екскурсію. В іншому разі додайте її до поточної екскурсії  
 5. Оновіть ряд відправлень.  
**Використання кристалів часу**  
 Кожен витрачений вами час зменшує зарплату карти на 1. Зарплату карти не може бути меншою за 1.  
**Жетони містасця (жюквери)**  
 Розміщуйте кожен отриманий вами жетон у будь-якому стовпці вашого путівника.

# ПЕРЕБІГ ГРИ

## Про черговість ходів

Хронометри на годиннику визначають черговість ходів. Першим хід виконує гравець, чий хронометр опинився на верху стосу хронометрів. Далі хід виконує гравець, чий хронометр перебуває на поділці з найменшою годиною. Якщо на цій поділці є кілька хронометрів, то наступним виконує хід той гравець, чий хронометр опинився на верху стосу. Ви можете виконати кілька ходів поспіль, якщо після завершення ходу ваш хронометр залишається останнім на годиннику.



Приклад. Зараз хід синього гравця, бо його хронометр на поділці з найменшою годиною, а також на верху стосу.

У свій хід ви виконуєте такі кроки в наведеному порядку:

- 1 Вибір карти
- 2 Переміщення вашого хронометра
- 3 Отримання винагород
- 4 Додавання карти до екскурсії
- 5 Оновлення ряду відправлень

## 1 Вибір карти

Щодо ви спершу вирішуєте, яку з 6 історичних подій у ряді відправлень ви хочете відвідати (верхня карта колоди також належить до ряду відправлень). Також ви можете відвідати своїх предків. Усі набрані протягом гри ПО залежатимуть від вашого вибору карт.

### Про карти історії

Переважно ви відвідуватимете історичну подію (братимете карту) з ряду відправлень. На кожній карті історії є така інформація:

**Назва.** Подія, свідком якої ви можете стати.

**Рік.**  
Рік, коли відбулася подія.

**Вартість у годинах.**  
Кількість годин (поділок на годиннику), на які ви повинні перемістити свій хронометр, щоб узяти цю карту.

500 д.н.е.

**Випити «гарячого шоколаду» з маянцями**  
Подобається шоколад з незвичним смаком? Насправді мая пили шоколад холодним: а «гарячим» (як ми звикли казати) він ставав після додавання перцю чилі. Звісно, ми не пили перцю чилі, а додавали до свого пряному напою з води, щоб отримати цей перцю чилі смак сучасним, саме мая започаткували приготування шоколадних

**Історія.**  
Докладніше про історичну подію.

**Номер дня.** Колода дня, до якої належить ця карта.

**Винагорода.** Жетони вражень, які дає ця карта, а також кристали часу.

- Враження від особистості
- Враження від події
- Враження від інновації
- Враження від прогресу
- Враження від міжчасся (джокер)
- Кристал часу

### Про карти предків



Іноді ви вирішуватимете відвідати предків, узявши їхню карту (якщо така є).

Карти предків подібні до карт історії, але не мають конкретної дати. Цим вони полегшують вам відвідування подій у хронологічному порядку і дають змогу набирати більше ПО (див. с. 6).

Пам'ятайте, що «до н. е.» означає «до нашої ери».

Що більше число дати до нашої ери, то давніше відбулася подія.

## 2 Переміщення вашого хронометра

Подивіться на число в нижньому лівому куті вибраної вами карти історії. Це її вартість, тобто кількість годин, яку ви витратите на відвідування історичної події. Перемістіть свій хронометр на відповідну кількість поділок (годин) уперед на годиннику. Якщо на кінцевій поділці є хронометри суперників, покладіть свій хронометр зверху них.



Приклад. Червоний гравець бере карту «49 до н. е.» і переміщує свій хронометр на 2 години вперед.

### Економія часу завдяки кристалам часу

Витрачаючи кристали часу, ви можете зменшити вартість вибраної вами карти. Кожен кристал зменшує на 1 кількість годин, потрібних для відвідування події (тобто ви переміщуєте свій хронометр на годиннику на меншу кількість поділок). За хід можна витратити кілька кристалів, але ви повинні перемістити хронометр щонайменше на 1 поділку.

**Важливо!** Не можна витратити кристали, отримані від карти, для зменшення вартості цієї ж карти. Щоб використати кристали часу для карти, ви вже повинні мати їх у своєму футлярі.

Приклад. Ігор хоче взяти карту «1324», вартість якої становить 3 години. Він платить 2 кристали (повертаючи їх у лоток запасу) і зменшує вартість карти до 1 години.



Кристали часу дають змогу виконати кілька ходів поспіль.

У футлярі можна зберігати будь-яку кількість кристалів.

## 3 Отримання винагород

Отримайте винагороди, зазначені на вибраній вами карті, а також винагороди, зазначені на ігровому полі під картою.

Приклад. Оля вибирає карту історії «1963». Ця карта дає жетони та . На полі під картою зображено , тож Оля отримує ще 1 такий жетон.



Кожен отриманий жетон враження ви кладете на свій путівник у найвищу порожню комірку стовпця відповідного кольору. Жетони міжчася М — це джокери, які можна розмішувати в будь-якому стовпці. Якщо ви не можете розмістити жетон на путівнику, поверніть його в лоток запасу. Кількість жетонів у грі необмежена. Якщо у вас вичерпалися жетони певного кольору, використовуйте замість них жетони М. Отримуючи кристали часу, кладіть їх у свій футляр.

Розмістивши жетон враження в комірку з певним символом або заповнивши ряд із символом праворуч, негайно отримайте те, що зображено на символі — ПО або кристал часу. Перемістіть свою фішку ПО треком очок, щоб позначити набрані ПО, або покладіть кристали часу у свій футляр.



Приклад. Оля кладе отримані жетони вражень на свій путівник і відразу ж набирає 4 ПО за те, що виклала жетон у комірку стовпця, яка дає 4 ПО.



Приклад. Андрій набирає 6 ПО за заповнення ряду.

## 4 Додавання карти до екскурсії

Якщо це ваша перша карта, покладіть її перед собою. Вона розпочинає ваш перший стовпець карт, який ми називаємо екскурсією.

Екскурсія — це низка подій, які ви відвідали в хронологічному порядку. Що більше подій ви відвідаєте протягом екскурсії, то більше ПО наберете наприкінці гри.

Узявши під час будь-якого наступного ходу нову карту, ви повинні виконати одну з наведених нижче дій залежно від дати на цій карті

**А** Якщо рік вашої нової карти пізніший, ніж рік попередньої карти у вашій екскурсії, покладіть нову карту на попередню так, щоб бачити дати всіх карт. Під час наступних ходів ви зможете далі додавати карти в цей стовпець, поки кожна нова карта матиме пізнішу дату, ніж остання карта в цій екскурсії.

**В** Якщо ви взяли карту предків, додайте її до своєї поточної екскурсії. Ви не можете почати нову екскурсію картою предків.

Дата на вашій карті предків стає такою самою, як і на попередній карті вашої екскурсії. Так ви маєте змогу продовжити екскурсію, коли в ряді відправлень немає потрібної вам карти.  
**Примітка.** Ви можете розміщувати карти предків зверху інших карт предків.



**Б** Якщо рік вашої нової карти раніший за рік останньої карти в стовпці, не додавайте її до своєї екскурсії. Натомість складіть усі карти екскурсії в один стос, переверніть його, щоб показати, що екскурсію завершено, і відкладіть убік. (Наприкінці гри ви здобудете ПО за цю екскурсію.) Тепер розпочніть нову екскурсію щойно взятою картою.



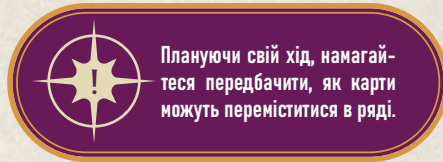
**Приклад.** Олег узяв карту «1271». Рік цієї карти раніший за рік його останньої карти «1519» у стовпці. Отже, він повинен розпочати нову екскурсію. Олег складає в один стос карти своєї попередньої екскурсії і відкладає цей стос убік, біля іншої своєї завершеної екскурсії.



**Приклад.** Софія взяла карту предків і додала її до своєї поточної екскурсії. Для наступної карти в цьому стовпці вважають, що «1933» — це рік карти предків.

## 5 Оновлення ряду відправлень

Посуньте карти історії в ряді відправлень **праворуч**, щоб заповнити всі порожні комірки, зберігаючи порядок карт. Покладіть верхню карту колоди дня в крайню **ліву** порожню комірку в ряді.



## Кінець дня

Гравці повинні зупинити переміщення своїх хронометрів, досягнувши поділки «12» годинника (див. «Про годинник» на цій сторінці). Коли хронометри всіх гравців опиняться на поділці «12», день завершується. Якщо це кінець третього дня, переходьте до фінального підрахунку ПО (див. с. 8). В іншому разі:

1. Скиньте колоду поточного дня і всі карти історії з ряду відправлень.
2. Покладіть колоду наступного дня горілиць на її місце на ігровому полі. Візьміть 5 верхніх карт з цієї колоди та викладіть їх горілиць у ряд відправлень.
3. Скиньте всі поточні путівники разом з жетонами вражень на них.
4. Кожен гравець вибирає для наступного дня один з путівників, які в нього залишилися.
5. На початку наступного дня хронометри лежатимуть на поділці «12» годинника.

**Важливо!** Починаючи новий день, кожен гравець продовжує свою поточну екскурсію та зберігає кристали часу у футлярі.

## Про годинник

### Кількість годин у дні

Гра триває 3 раунди, кожен раунд — це один день вашої мандрівки. Кожен день складається з 12 годин, як зазначено на годиннику.

### Бонус за пунктуальність

Якщо завдяки карті історії (з використанням кристалів часу) ваш хронометр опиняється точно на поділці «12» годинника, ви отримуете бонус за пунктуальність — 3 ПО.



*Приклад.* Червоний гравець бере карту вартістю 2 години. Отже, його хронометр опиниться точно на поділці «12», що дає йому 3 ПО.

### Переміщення завжди завершується на поділці «12»

Якщо завдяки карті історії ваш хронометр повинен переміститися за поділку «12», то він усе одно повинен зупинитися на цій поділці. У такому разі ви не отримуете бонусу за пунктуальність.



*Приклад.* Синій гравець бере карту вартістю 5 годин, але його хронометр усе одно повинен зупинитися на поділці «12». Гравець не отримує бонусу.

## Фінальний підрахунок ПО

Наприкінці третього дня гравці рахують усі набрані ПО.

Ваш фінальний результат складається з таких ПО:

- 1 ПО, набрані завдяки картам історії та путівникам (ці ПО рахують протягом гри).
  - 1 ПО за кожен невитрачений кристал часу.
  - 3 ПО за екскурсії. Кожна екскурсія дає певну кількість ПО залежно від кількості карт, з яких вона складається (див. секцію «Екскурсії» на ігровому полі).
- Примітка.** Якщо екскурсія складається з більш як 10 карт, то кожна додаткова карта дає 3 ПО.

1 32

2 1

3 5 карт 7

3 карти 2

7 карт 15

1772 ЛОНЕ

1271

1762

41 ЛОНЕ

1195

1985

3500 ЛОНЕ

230 ЛОНЕ

40

1640

1785

1815

1849

1330

1989

2 карти 0

ЕКСКУРСІЇ

КАРТИ → ПО

1 → 3

2 → 0

3 → 2

4 → 4

5 → 7

6 → 10

7 → 15

8 → 18

9 → 21

10 → 30

11 → +3

+

Приклад. Назар рахує набрані ним ПО: 32 ПО на треку очок, 1 ПО за невитрачений кристал часу та 24 ПО за екскурсії. Фінальний результат Назара — 57 ПО.

### Перемагає гравець з найбільшою кількістю ПО!

Якщо претендентів кілька, то перемагає той з них, хто має найдовшу екскурсію (з найбільшою кількістю карт).

Якщо за найдовшими екскурсіями нічия, тоді претенденти порівнюють свої другі найдовші екскурсії. Якщо й за другими найдовшими екскурсіями нічия, претенденти порівнюють треті найдовші екскурсії... і так далі до визначення переможця. Якщо за всіма екскурсіями нічия, то претенденти ділять перемогу.

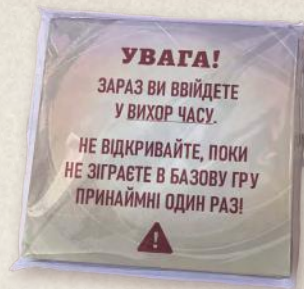
*Ми сподіваємося, що ви добре розважилися і невдовзі знову відвідаєте нашу агенцію «Подорожі минулим»!*

*Будь ласка, перед виходом з терміналу поверніть ваші хронометри.*

## Модуль

### «Вихори часу»

Зігравши принаймні одну партію і добре ознайомившись із грою, можете відкрити цей пакунок, який ви знайдете в коробці:



## Творці гри

Автор гри  
Чарлі Бінк

### Розроблення гри

Джон Брігер, Джон Велгус,  
Нік Бенті, Крісті Б., Скеадо Д'Тела  
(«Computer Brain Man»)

Художник  
Ерік Гіббелер

Творче керівництво  
та графічний дизайн

Денн Мей (Quillsilver Studio)

### 3D-моделювання

Ігер Мей (Quillsilver Studio)

### Консультант з історії

Гізер Сейберт

### Автори текстів

Гізер Сейберт, Стейсі Торніо,  
Ембер Брагмген

## Українське видання

Керівник проєкту Роман Козумляк

Перекладач Святослав Михаць

Випускова редакторка Олена Науменко

Редактор Анатолій Хлівний

Дизайн і верстка Артур Патрихалко

Особлива подяка Андрієві Журбі



© 2023 Lord of Boards  
www.lordofboards.com.ua