

ЯРОСЛАВ КУСТОВ



# КАПСУЛЫ ВРЕМЕНИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Освоение космоса наконец-то принесло свои плоды: на далёкой планете были обнаружены остатки разумной цивилизации. Однако её представители давно покинули свой дом. На пустынной планете люди нашли огромные капсулы, способные перемещаться во времени. Игроки, представляющие различные мегакорпорации, вступают в гонку за право обладать сокровищами прошлого.

Поверните время вспять! Отправьтесь в далёкое прошлое, отыщите всё, что может оказаться полезным, и используйте найденное, чтобы заполучить ещё более удивительные технологии!

Но будьте осторожны: в погоне за наживой вы можете нечаянно разорвать саму ткань пространства-времени и поставить под угрозу не только своё существование, но и судьбу всего человечества...



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

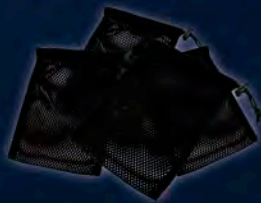
Используйте содержимое капсул времени, чтобы приобрести новые предметы и ресурсы. Получайте победные очки за полученные знания и доставленные в ваше время артефакты, чтобы победить в этой необычной гонке, и всегда помните о временных разрывах!

Игра заканчивается после 10 раундов. Игроки с 6 или более жетонами временных разрывов проигрывают, а из оставшихся побеждает тот, кто набрал наибольшее количество победных очков.

# КОМПОНЕНТЫ



**16 КАПСУЛ ВРЕМЕНИ**



**4 МЕШОЧКА**



**40 ХРОНОКРИСТАЛЛОВ**

Хронокристаллы замечательны тем, что существуют вне любого конкретного момента времени, и поэтому могут быть использованы для передачи энергии в любую точку, изменяя течение времени вокруг капсул.



Рубашка

Лицо

**36 КАРТ ФЛУКТУАЦИЙ**

Вы не можете сами отправиться в прошлое, но можете повлиять на движение капсул в потоке времени, используя энергию хронокристаллов.



**26 КОМПЬЮТЕРОВ  
(кубики d6, d8 и d12)**

**и 60 ЖЕТОНОВ КОМПЬЮТЕРОВ**

Оставленные погибшей цивилизацией компьютеры незаменимы для вас: с их помощью вы можете наполнить свои капсулы полезными объектами. Используйте найденные технологии, чтобы производить алгрейд компьютеров.



**4 ФИШКИ ИГРОКОВ**



**1 МАРКЕР РАУНДА**



Рубашка

Лицо

**100 ТАЙЛОВ АРТЕФАКТОВ**

Артефакты — это таинственные объекты, созданные погибшей цивилизацией. Их необычные свойства позволят вам получить новые способности.



**40 ЖЕТОНОВ  
ВРЕМЕННЫХ РАЗРЫВОВ**

Используя наиболее мощные из найденных вами объектов, вы неминуемо нарушите нормальное течение времени. Если временных разрывов станет слишком много, капсулы уже не вернуться в ваше время... Если вообще будет куда возвращаться!



Рубашка

Лицо

**20 ТАЙЛОВ СУЩЕСТВ**

Исследуя прошлое, вы можете столкнуться с различными существами. Они могут быть полезны сами по себе, но вы можете отправить их сквозь время, чтобы изучить влияние таких путешествий на живую материю. Правда, второго прыжка они не переживут.



**80 ЖЕТОНОВ БАТАРЕЙ  
(ёмкостью 1, 3 и 5)**

Энергия необходима вам, чтобы активировать древние артефакты. Она пригодится и для того, чтобы увеличить производительность компьютеров. Батареи обладают уникальным свойством — они перезаряжаются во время прыжков, черпая энергию из самой ткани времени.



**СЧЁТЧИК РАУНДОВ  
И ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ**



**4 ИГРОВЫХ ПЛАНШЕТА**



**ПРАВИЛА ИГРЫ**

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Раздайте каждому игроку по 4 капсулы одного цвета, 1 мешочку и 1 игровому планшету.
- 2 Каждый игрок кладёт 6 **батарей-1** (жетоны батарей со значением 1) и 2 **компьютера-6** (жетоны компьютеров с изображением кубика d6) в капсулы следующим образом:
  - по 2 батареи-1 в капсулы 1 и 2,
  - по 1 батарее-1 и 1 компьютеру-6 в капсулы 3 и 4.
 Затем игроки закрывают капсулы, кладут их в свои мешочки и перемешивают.
- 3 Разделите тайлы артефактов на 2 стопки (по цвету рубашки) и перемешайте каждую по отдельности. Затем создайте предложение, выложив по 3 тайла из каждой стопки.
- 4 Перемешайте карты флуктуаций и раздайте каждому игроку по 3 карты. Оставшиеся карты положите стопкой в центр стола рубашкой вверх.
- 5 Перемешайте тайлы существ и положите их на стол стопкой рубашкой вверх.
- 6 Положите счётчик раундов и победных очков неподалёку. Каждый игрок берёт фишку игрока такого же цвета, что и капсулы, и ставит её на деление 0/80 на счётчике победных очков.
- 7 Положите маркер раунда рядом с первым делением на счётчике раундов.
- 8 Остальные компоненты поместите так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.

Первым игроком становится тот, кто проделал самый большой путь сквозь время.



Пример подготовки к игре с 3 участниками.

## БЫСТРАЯ ПАРТИЯ

Вы можете воспользоваться следующими дополнительными шагами подготовки, чтобы сделать игру короче:

- 2А. Каждый игрок дополнительно берёт один из четырёх наборов артефактов (каждый набор обозначен номером справа от названия артефакта) и раскладывает эти артефакты по своим капсулам. Игроки также получают бонусные объекты за эти артефакты (см. **Артефакты** на стр. 8). Положите эти объекты в те же капсулы, что и соответствующие им артефакты (в каждой капсуле может быть не более 7 объектов), за исключением хронокристаллов, которые помещаются на соответствующую область на игровом планшете.

В наборах с номерами 2–4 по 3 артефакта, в наборе с номером 1 – только 2.



- 6А. Поставьте маркер раунда на деление 3 на счётчике раундов. Перед своим первым ходом первый игрок его не двигает.



## ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока. Ход передаётся по часовой стрелке.

Перед своим первым ходом первый игрок передвигает маркер раунда на деление 1 на счётчике раундов. Перед каждым своим последующим ходом первый игрок двигает маркер раунда на 1 деление вперёд по счётчику.

# ХОД ИГРОКА

В свой ход игрок:

1. Достает из мешочка 2 капсулы, открывает их и выкладывает все объекты из них в активную зону на своём игровом планшете (далее такие объекты называются «активными»). Если в начале хода в мешочке нет капсул, игрок кладёт все свои 4 капсулы в мешочек, перемешивает их и достаёт 2.
2. Может использовать активные объекты и карты флуктуаций. Их можно использовать в любом порядке, но после использования активные объекты перемещаются в неактивную зону (справа от игрового планшета), а карты флуктуаций – в стопку сброса (их можно использовать только один раз).

Активные объекты и карты флуктуаций позволяют выполнять следующие действия:

- Купить артефакт из предложения, оплатив его стоимость и поместив его в неактивную зону (всегда восполняйте предложение из соответствующей стопки сразу после покупки);
- Применить эффект артефакта в активной зоне и переложить его в неактивную зону;
- Воспользоваться эффектом карты флуктуации в руке, заплатив её стоимость в хронокристаллах, а затем сбросив её;
- Воспользоваться существом в активной (большее вознаграждение) или неактивной (меньшее вознаграждение) зоне и сбросить его;
- Выполнить одно из доступных действий, указанных в памятке:

Потратить 3 энергии,  
чтобы получить  
1 компьютер-6



Потратить 1 энергию,  
чтобы перебросить  
1 активный компьютер



Потратить 3 кубита,  
чтобы получить  
1 батарею-1



Потратить 1 энергию,  
чтобы увеличить  
производительность  
компьютера на 1 кубит



Потратить 5 кубитов,  
чтобы получить  
1 победное очко



Сбросить 3 жетона  
батареи или 2 жетона  
компьютера из активной  
или неактивной зоны,  
чтобы получить  
1 апгрейд для третьего  
компьютера или  
1 существо



Потратить 5 кубитов,  
чтобы сбросить  
1 жетон временного  
разрыва






Все эти действия можно выполнять в любом порядке и любое число раз (пока необходимые условия выполнены).

3. Распределяет все объекты из активной и неактивной зоны между 2 открытыми капсулами. В каждой капсуле должно находиться не менее 2 и не более 7 объектов. Все лишние объекты придётся сбросить (тайлы артефактов и существ помещаются в стопку сброса; остальные объекты – в запас). Когда вы сбрасываете артефакт, вы теряете столько победных очков, сколько указано в правом верхнем углу тайла. Вы теряете 1 победное очко за каждый сброшенный компьютер-8 и 2 победных очка за каждый сброшенный компьютер-12. Вы не можете сбрасывать жетоны временных разрывов, если только какой-либо эффект явно не позволяет вам это сделать.
4. Закрывает свои капсулы и отставляет их в сторону. Затем ход переходит к следующему игроку.

**Важно:** после того как вы освоитесь с правилами игры, мы рекомендуем выполнять все шаги, кроме шага 2, во время ходов других игроков.

# ПОЛУЧЕНИЕ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Когда вы получаете победные очки в ходе игры, продвиньте свою фишку на соответствующее количество делений на счётчике победных очков. Применяйте эффекты всех делений, которые проходит ваша фишка (в том числе эффект того деления, на котором она остановилась). За каждое деление с символом разрыва  получите жетон временного разрыва, а за каждое деление с символом флуктуации  – либо хронокристалл , либо карту флуктуации на свой выбор.



## ОБЪЕКТЫ

Объекты в игре делятся на 2 категории.

### В ПЕРВУЮ КАТЕГОРИЮ ВХОДЯТ СЛЕДУЮЩИЕ ОБЪЕКТЫ:

 Рубашка	 Лицо	 Компьютеры	<p>При получении одного из этих объектов поместите его в свою неактивную зону. Достав такой объект из капсулы, поместите его в свою активную зону (за исключением жетонов временных разрывов, которые сразу же помещаются в неактивную зону). Объекты в активной зоне могут быть использованы во второй фазе хода игрока. Искользованные объекты (за исключением существ, которые отправляются в сброс после использования) помещаются в неактивную зону.</p>
Существа		 Батареи	
 Рубашка	 Лицо	 Жетоны временных разрывов	

### ВО ВТОРУЮ КАТЕГОРИЮ ВХОДЯТ СЛЕДУЮЩИЕ ОБЪЕКТЫ:

 Рубашка	 Лицо	 Хронокристаллы	<p>Эти объекты никогда не кладутся в капсулы или в активную/неактивную зону игрока. Хронокристаллы помещаются на соответствующую область на игровом планшете, а карты флуктуаций игрок держит в руке. И те, и другие всегда доступны и сбрасываются после использования.</p>
Карты флуктуаций			

# ВИДЫ ОБЪЕКТОВ И ИХ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

## 1. БАТАРЕИ



Энергия, вырабатываемая батареями, может быть потрачена на различные эффекты в игре. Всего есть 3 вида батарей: ёмкостью 1, 3 и 5. Чтобы заплатить

стоимость эффекта в энергии, переместите батарею с суммарной ёмкостью не меньше заявленной стоимости из активной зоны в неактивную. Энергию можно использовать для покупки артефактов из предложения (стоимость указана на тайлах артефактов), для получения новых компьютеров-6 и изменения производительности компьютеров в кубитах (как указано в памятке на игровом планшете). При этом игрок не получает сдачу, даже если вынужден потратить больше энергии, чем указано на тайле артефакта. Во время фазы 3 своего хода вы можете заменить имеющиеся у вас батареи на более мощные. Для этого сбросьте любое количество батарей и получите

батарею с той же или меньшей суммарной ёмкостью. Например, вы можете заменить 3 батареи-1 на 1 батарею-3 или 2 батареи-3 на батарею-5. Вы не можете обменивать имеющиеся у вас батареи на батарею с меньшей ёмкостью (например, батарею-5 на 1 батарею-3 и 2 батареи-1).

Вы можете сбросить X батарей с суммарной ёмкостью 3, чтобы получить 1 анзрейд или 1 существо.

## 2. КОМПЬЮТЕРЫ



В этой игре компьютеры представлены двумя видами компонентов: кубиками и жетонами. Каждый раз, когда вы получаете компьютер, поместите соответствующий жетон в неактивную зону. Когда вы вынимаете жетон из капсулы, поместите его в активную зону. Затем возьмите соответствующий кубик из запаса, бросьте его и поместите на жетон. Когда вы потратите кубик, верните его в запас и переместите жетон в неактивную зону.

Значение на кубике — это производительность компьютера в кубитах. Вы можете потратить кубиты на различные эффекты в ходе фазы 2 своего хода. Для этого сбросьте кубики с общим значением, большим или равным стоимости эффекта. Вы можете использовать несколько кубиков для оплаты одного эффекта, но не

можете использовать один кубик для оплаты нескольких эффектов. Кубиты можно использовать для покупки артефактов из предложения (стоимость указана на тайлах артефактов), получения батарей, победных очков и сброса жетонов временных разрывов (как указано в памятке на игровом планшете).

Вы можете потратить энергию, чтобы перебросить активные компьютеры или добавить кубиты к выпавшему значению (как указано в памятке).

Вы можете потратить любое количество энергии на один кубик.

Некоторые эффекты позволяют произвести анзрейд компьютеров. Каждый раз, когда вы получаете анзрейд, замените жетон компьютера в вашей активной или неактивной зоне на более совершенную версию из запаса (d6 на d8 или d8 на d12). Если вы произвели замену в активной зоне, также замените и кубик (перебросьте его). Каждый раз, когда вы производите анзрейд, получите 1 победное очко.

Вы также можете сбросить компьютеры в свой ход и получить по 1 анзрейду для оставшегося компьютера или 1 существу за каждые 2 сброшенных жетона компьютеров.

## 3. АРТЕФАКТЫ

На тайлах артефактов указана следующая информация:

1. Стоимость (в энергии или кубитах)
2. Победные очки
3. Бонусные объекты
4. Название
5. Цвет (и символ для людей с нарушением цветового восприятия)
6. Эффект



Вы можете приобрести артефакты из предложения, заплатив их стоимость в энергии или кубитах (1). Полученные артефакты отправляются в неактивную зону. При покупке артефакта возьмите указанные на тайле бонусные объекты (3): батареи-1, компьютеры-6, временные разрывы (положите их в неактивную зону) или хронокристаллы (положите их в соответствующую зону на игровом планшете).



Затем получите победные очки, указанные в правом верхнем углу тайла (2).

Вы можете применить эффект артефакта только после того, как достанете его из капсулы. Для этого заплатите указанную стоимость (6) и переместите артефакт в свою неактивную зону.

Некоторые эффекты требуют наличия 2 или более артефактов одного цвета. Подсчитайте артефакты в своей активной и неактивной зоне, включая артефакт, на котором указан этот эффект.



Например, **Наносборщик** требует наличия 2 жёлтых артефактов для получения компьютера-8. Если он находится в вашей активной зоне и вы хотите применить его эффект, вам понадобится ещё один жёлтый артефакт. Если в открытых вами капсулах такого артефакта не оказалось, вы всё ещё можете применить эффект этого артефакта, если купите жёлтый артефакт в этот ход.

Некоторые эффекты позволяют вам копировать эффекты других артефактов один или два раза. Когда вы это делаете, снова платить стоимость артефакта (если таковая имеется) не нужно.



Например, вы играете **Временную петлю**, чтобы скопировать эффект **Утилизатора**, который вы уже разыграли в этом ходу. Вы удаляете ещё 6 разрывов, хотя вы уже сбросили артефакт, позволяющий вам это сделать, и спасаетесь от неминуемого поражения.

Правильное применение эффектов артефактов – залог победы во временной гонке!

## 4. СУЩЕСТВА



Рубашка



Лицо

Получив существо, возьмите его с верха стопки и положите в свою неактивную зону лицом вверх.

- Пока существо находится в вашей неактивной зоне, вы можете сбросить его, чтобы получить вознаграждение, указанное на более светлом фоне (с зелёной галочкой в левом углу).
- Пока существо находится в вашей активной зоне, вы можете сбросить его, чтобы получить вознаграждение, указанное на более тёмном фоне (красная стрелка в левом углу). Как только существо окажется в вашей активной зоне, вы не сможете поместить его обратно в капсулу. Вы должны сбросить его, даже если решили не применять его эффект.

Обратите внимание, что после использования существа помещаются в сброс.

## 5. КАРТЫ ФЛУКТУАЦИЙ И ХРОНОКРИСТАЛЛЫ



Рубашка



Лицо

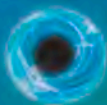


Вы можете играть карты флуктуаций во время фазы 2 своего хода. Для этого заплатите стоимость карты в хронокристаллах, примените её эффект, а затем сбросьте.

Вы можете получить карты флуктуаций и хронокристаллы, продвигаясь по счётчику победных очков.

Карты флуктуаций позволяют применять мощные эффекты в ключевые моменты игры, увеличивая ваши шансы на победу.

## 6. ЖЕТОНЫ ВРЕМЕННЫХ РАЗРЫВОВ



Жетоны временных разрывов не могут быть использованы сами по себе и могут привести вас к поражению. От них можно избавиться различными способами (например, потратив кубиты, как указано в памятке). В конце хода вы обязаны поместить все свои жетоны временных разрывов в открытые капсулы.

# КОНЕЦ ИГРЫ

Когда маркер раунда достигает десятого деления счётчика раундов, игроки доигрывают раунд, и после этого игра завершается. Игроки открывают свои капсулы и подсчитывают количество своих жетонов временных разрывов. Каждый игрок, у которого оказалось 6 или более временных разрывов, немедленно проигрывает. Из оставшихся игроков побеждает тот, у кого больше победных очков.

## ПРИМЕР ХОДА

НЕАКТИВНАЯ ЗОНА

АКТИВНАЯ ЗОНА

ХРОНОКРИСТАЛЛЫ

БАТАРЕЯ-1

ЭНЕРГИЯ

КОМПЬЮТЕР 6/1/2

КУБИТ

ХРОНОКРИСТАЛЛ

ПОВЕДНОЕ ОЧКО

ВРЕМЕННОЙ РАЗРЫВ

КАРТА ФЛУКТУАЦИИ

УДАЛИТЬ РАЗРЫВ

АПГРЕЙД

ПЕРЕБРОСИТЬ КУБИК

БАЗА ЗНАНИЙ

ПРОГРАММАТОР КАПСУЛ

ЯДЕРНОЕ УСТРОЙСТВО

АРТЕФАКТЫ

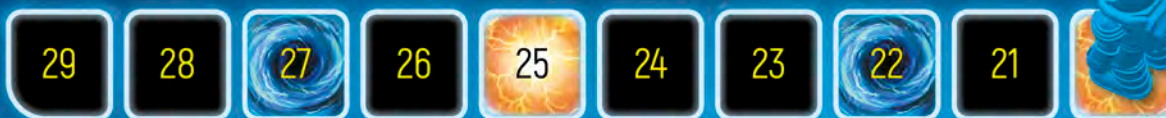
БАТАРЕИ

КОМПЬЮТЕРЫ

СУЩЕСТВА

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

У Никиты есть карта флуктуации **Обратная связь** и кристалл. В начале хода у него в мешочке нет капсул. Он кладёт все 4 свои капсулы в мешочек и перемешивает их. Затем он достаёт две капсулы из мешочка и открывает их. Внутри первой капсулы он находит батарею-3, батарею-1 и компьютер-8. Внутри второй капсулы он находит компьютер-6 и 3 артефакта: **Базу знаний**, **Программатор капсул** и **Ядерное устройство**. Он кладёт все компоненты в свою активную зону. Он также берёт кубики d6 и d8 из запаса и выбрасывает на них значения 4 и 5.



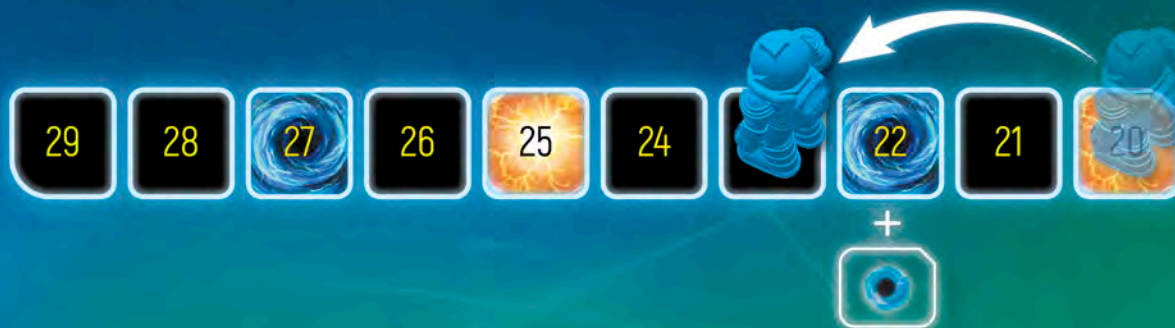


Никита сбрасывает карту флуктуации и кристалл, чтобы преобразовывать энергию в кубиты более эффективно.

Он использует обе батареи, чтобы увеличить производительность компьютера-8 до 13 ( $5 + (3 + 1) * 2$ ).

Этого достаточно, чтобы купить ещё одно **Ядерное устройство** из предложения (стоимостью 12 кубитов). Он кладёт тайл артефакта, жетон компьютера и обе батареи в неактивную зону и возвращает кубик в запас. Он также получает 3 победных очка.

Он продвигает свою фишку по счётчику победных очков и, пересекая деление с символом разрыва, получает 1 жетон временного разрыва.





Теперь у Никиты есть 2 жёлтых артефакта **Ядерное устройство**, и он может применить эффект того, который находится в активной зоне. Он покупает **Разведывательный зонд** без оплаты его стоимости, затем получает 1 хронокристалл (бонусный объект, указанный на тайле **Разведывательный зонд**) и кладёт оба артефакта (сыгранный и купленный) в свою неактивную зону. Он получает ещё 4 победных очка, а также разрыв (его фишка останавливается на делении с символом разрыва). За пересечение деления с символом флуктуации он берёт кристалл.





НЕАКТИВНАЯ ЗОНА

АКТИВНАЯ ЗОНА

АРТЕФАКТЫ

БАТАРЕИ

КОМПЬЮТЕРЫ

СУЩЕСТВА

ХРОНОКРИСТАЛЛЫ

БАТАРЕЯ-1

ЭНЕРГИЯ

КОМПЬЮТЕР 6/6/12

КУБИТ

ХРОНОКРИСТАЛЛ

ПОБЕДНОЕ ОЧКО

ВРЕМЕННОЙ РАЗРЫВ

КАРТА ФЛУКТУАЦИИ

УДАЛИТЬ РАЗРЫВ

АПГРЕЙД

ПЕРЕБРОСИТЬ КУБИК

БАЗА ЗНАНИЙ

РАЗВЕДЗОН

ПРОГРАММАТОР КАПСУЛ

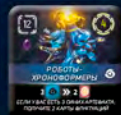
ЯДЕРНОЕ УСТРОЙСТВО

ЯДЕРНОЕ УСТРОЙСТВО

УДАЛИТЬ РАЗРЫВ

*Никита решает потратить оставшиеся кубиты (4), чтобы применить эффект **Программатора капсул**. Он сбрасывает кубик, перемещает жетон и артефакт в неактивную зону и удаляет 2 полученных разрыва.*

29 28 26 25 24 23 22 21 20



**НЕАКТИВНАЯ ЗОНА**

**АКТИВНАЯ ЗОНА**

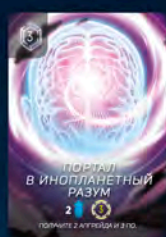
АРТЕФАКТЫ

БАТАРЕИ      КОМПЬЮТЕРЫ      СУЩЕСТВА

ХРОНОКРИСТАЛЛЫ

БАТАРЕЯ-1  
ЭНЕРГИЯ  
КОМПЬЮТЕР 8/10  
КУБИТ  
ХРОНОКРИСТАЛЛ  
ПОБЕДНОЕ ОЧКО  
ВРЕМЕННОЙ РАЗРЫВ  
КАРТА ФЛУКТУАЦИИ  
УДАЛИТЬ РАЗРЫВ  
АПГРЕЙД  
ПЕРЕВЕРСИТЬ КУБИК

3  
3  
5  
5  
1  
1  
3  
2



Наконец, Никита применяет эффект **Базы знаний**. Он получает жетон временного разрыва, карту флуктуации (это оказывается **Портал в инопланетный разум**) и заменяет жетон компьютера-8 в своей неактивной зоне на жетон компьютера-12 (он возвращает жетон компьютера-8 в запас и получает одно победное очко за апгрейд компьютера).

У него больше нет активных объектов, и он должен решить, как распределить свои 5 артефактов, 2 компьютера, 2 батареи и 1 разрыв между двумя открытыми капсулами. Тем временем начинается ход следующего игрока.

29      27      26      25      24      23      22      21      20

# СОЛО-РЕЖИМ

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

- 1 карта-памятка

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Проведите подготовку к игре по обычным правилам, но только для одного игрока. Вы не можете использовать правила подготовки к быстрой партии в этом варианте игры. Выберите одну дополнительную фишку игрока, с помощью которой вы будете следить за счётом вашего соперника. Поместите эту фишку на деление счётчика очков, соответствующее выбранному уровню сложности:

- 25 для низкого уровня сложности;
- 40 для среднего уровня сложности;
- 55 для высокого уровня сложности.

При создании предложения расположите артефакты каждого типа по их стоимости в порядке возрастания слева направо. В случае если стоимость артефактов совпадает, положите последний взятый артефакт правее. Сортируйте артефакты по их стоимости каждый раз, когда вы восполняете предложение в ходе игры.

Положите карту-памятку перед собой (стороной «Раунды 1-5» вверх), а рядом положите два кубика d6.

## ХОД ИГРЫ

Игра проходит по обычным правилам со следующими исключениями:

1. Перед началом своего хода выполните следующие действия за соперника. Бросьте два кубика, которые вы положили рядом с картой-памяткой при подготовке к игре. Затем сбросьте два артефакта из предложения, соответствующие выпавшим на кубиках значениям (см. карту-памятку), и присудите сопернику количество победных очков, указанное на этих артефактах (игнорируя эффекты делений счётчика).

Если два разных значения на кубиках указывают на один и тот же артефакт 1-2 4-5 в ряду, сбросьте только этот артефакт. Если вы выбросили дубль X X, сбросьте только один артефакт и получите 2 жетона временных разрывов.

2. Восполняйте предложение только в конце вашего хода. Не забывайте отсортировать артефакты по стоимости.
3. Если ваш соперник должен получить жетон временного разрыва из-за эффекта артефакта, он вместо этого теряет 2 победных очка. Соперник просто игнорирует все указания о получении любых других компонентов.
4. В конце пятого раунда переверните карту-памятку.
5. Чтобы победить, вы должны закончить игру с менее чем 6 жетонами временных разрывов и большим количеством победных очков, чем ваш соперник.



## О СОЗДАТЕЛЯХ

Автор игры: Ярослав Кустов  
Иллюстраторы: Стейн Виндих,  
Роман Келип, Максим Сулейманов

Художественный руководитель: Анастасия Дурова  
Дизайнеры: Артур Бурлаков, Юлия Третьякова

Руководители проекта:  
Дмитрий Рудев, Анастасия Ермакова,  
Полина Басалаева

Особая благодарность выражается  
Александру Пешкову, Екатерине Плужниковой.

Автор игры хочет поблагодарить  
Алексея Язева.



БОЛЬШЕ ИНТЕРЕСНЫХ НАСТОЛЬНЫХ  
ИГР ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ И ДЕТЕЙ  
НА САЙТЕ КОМПАНИИ «СТИЛЬ ЖИЗНИ»  
[WWW.LIFESTYLELTD.RU](http://WWW.LIFESTYLELTD.RU)

**ХОТИТЕ ПОПРОБОВАТЬ СЕБЯ В РОЛИ АВТОРА  
НАСТОЛЬНЫХ ИГР? УЧАСТВУЙТЕ В ЕЖЕГОДНОМ  
КОНКУРСЕ КОРНИ ОТ КОМПАНИИ «СТИЛЬ ЖИЗНИ»  
И ПОЛУЧИТЕ ШАНС ВЫИГРАТЬ ОДИН ИЗ  
ДЕНЕЖНЫХ ПРИЗОВ! ПОДРОБНОСТИ НА САЙТЕ  
[WWW.LIFESTYLELTD.RU/AUTHORS](http://WWW.LIFESTYLELTD.RU/AUTHORS)**

ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ ПРАВА НА ИЗДАНИЕ ИГРЫ «КАПСУЛЫ ВРЕМЕНИ» ПО ВСЕМУ МИРУ  
ПРИНАДЛЕЖАТ ООО «НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ — СТИЛЬ ЖИЗНИ».  
ТЕЛ.: +7 495 510 0539 | MAIL@LIFESTYLELTD.RU

[WWW.LIFESTYLELTD.RU](http://WWW.LIFESTYLELTD.RU)

ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. © 2022