



ПРАВИЛА ИГРЫ



ЖИЛИ КОГДА-ТО НА СВЕТЕ ГЕРОИ,
ЗЕМЛИ И ГОРЫ ХРАНИЛИ В ПОКОЕ.
ТРОЛЛИ, ДРАКОНЫ, НАБЕГИ ЗЛЫХ ОРКОВ
ВСЕ НИПОЧЕМ ТЕМ, КТО СМЕЛЫЙ И ЛОВКИЙ.
И ХРАБРЕЦЫ В ЛАБИРИНТАХ ПОДЗЕМНЫХ
ПРЕЖДЕ СРАЖАЛИСЬ С ОРДОЮ ПРЕЗРЕННЫХ.
ДОБЛЕСТЬ БЫЛУЮ КТО НЫНЕ ВЕРНЕТ?
ХАОС ПОДЗЕМНЫЙ НАРУЖУ ГРЯДЕТ!
НОВЫХ ГЕРОЕВ НА ПОДВИГ ЗОВЕТ!

ВРЕМЯ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Время подземелий – кооперативная карточная игра в реальном времени. От 1 (да, в нее можно играть в одиночку!) до 5 игроков. В подземельях вас ждут захватывающие дух приключения и грандиозные провалы. Оказавшись во «Времени подземелий», вы попадаете в волшебный мир, где у вас будет всего пять минут на то, чтобы выполнить свою Миссию. Пока в часах сыплется песок, вы должны стремительно создать собственную удивительную историю и успеть сделать как можно больше. Вы и ваши друзья будете одновременно тянуть карты и испытывать судьбу, лихорадочно добывая Снаряжение, чтобы получить возможность выполнить все миссии.

Как можно быстрее собирайте снаряжение во время игры и скорее завершайте свои Миссии, добавляя их в одну общую Историю – если вы нашли все необходимое.

Вы должны обогнать само время – и постараться не перегрузить себя лишним снаряжением.

Пропустите нужное Снаряжение – и Миссия провалена. Перегрузите Рюкзак – потерпите поражение.

Когда время выйдет, пройдитесь снова по вашей Истории, чтобы выяснить, ждёт ли вас победа... вместе с новым уровнем испытаний!



КОМПЛЕКТАЦИЯ ИГРЫ



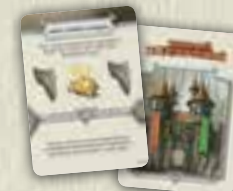
48 карт Снаряжения
(по 4 карты каждого
Снаряжения)



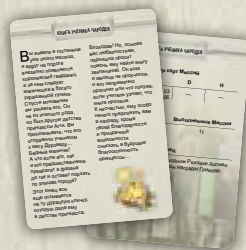
48 карт Миссий
(4 колоды по 12 карт в каждой)



10 карт Героев



4 карты Приключений



4 Истории Приключений



1 Походный Рюкзак



24 жетона Наград
(2 жетона для каждого
Снаряжения)



1 Песочные часы
(на 5 минут)



1 Правила игры

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите Походный Рюкзак на середину стола.

Выберите сценарий для игры (см. раздел Истории), затем возьмите 12 карт из соответствующей колоды Миссий для этого сценария. Отложите в коробку остальные карты Миссий. Перемешайте карты Миссий и вытяните 2 случайные карты.

Внимание! Если вы играете в первый раз, рекомендуем вам выбрать отдельную Историю уровня Учебный полигон или первый уровень Кампании (см. раздел Истории).

Перемешайте карты Снаряжения и достаньте из колоды определенное количество карт – в зависимости от числа игроков (см. таблицу ниже). Затем замешайте 2 выбранных ранее карты Миссий в отделенные ранее карты Снаряжения. Раздайте эти карты игрокам поровну.

Игроки	Карты Снаряжения	Карты на руках
1 игрок	13 карт	15 карт
2 игрока	12 карт	7 карт
3 игрока	13 карт	5 карт
4 игрока	14 карт	4 карты
5 игроков	13 карт	3 карты

Внимание! У одного или двух игроков на руках окажутся одновременно карты Снаряжения и карты Миссий.

Перемешайте оставшиеся карты Снаряжения и 10 карт Миссий вместе, чтобы составить колоду Судьбы, откуда участники будут тянуть карты. Обратная сторона карты показывает, какой тип карты сейчас откроется. Эта информация размещена на обороте не случайно, ее важно учитывать в процессе игры!

Положите Колоду Судьбы на середину стола рядом с Походным Рюкзаком так, чтобы все игроки могли до нее дотянуться.

Поставьте на стол песочные часы так, чтобы до них мог достать как минимум один игрок.

ХОД ИГРЫ

Игра проходит в 2 этапа.

1. Приключения (в реальном времени).
2. Развязка (не в реальном времени).

1. ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Игроки смотрят на свои карты. Когда все подготовятся, один из игроков переворачивает песочные часы, и Приключение начинается.

Ходов в игре нет. Каждый игрок может разыгрывать свои карты в любом порядке, в любом количестве одновременно. Карты кладутся лицом вверх в Походный Рюкзак одна на другую. Так создается общая колода Истории.

Игроки могут свободно общаться друг с другом (на самом деле, если вы не общаетесь с другими игроками, то это верный способ проиграть). Игрок может просить у других игроков Снаряжение, которое нужно ему, чтобы выполнить Миссии. Игрок может сообщать остальным игрокам об имеющемся у него Снаряжении, которое может помочь другим игрокам выполнить их Миссии.

Как только игрок сочтет, что в колоде Истории есть все Снаряжение, необходимое для выполнения Миссии, которая указана на карте Миссии у него на руках, он должен положить ее в Рюкзак поверх колоды Истории.

Но будьте внимательны! Как только карта попала в колоду Истории, ее уже нельзя будет забрать обратно, и содержимое колоды Истории не может быть проверено на этом этапе игры.

Как только игрок выкладывает карту (Снаряжения или Миссии), он должен тут же взять другую из колоды Судьбы, чтобы добрать то количество карт, которое было ему сдано в начале игры. Если игрок забудет сделать это сразу, он может добрать карты в любой момент, как только об этом вспомнит.

Если у игроков нет карт Снаряжения, указанных на карте для выполнения Миссии, любой игрок в любой момент может сбросить одну или больше карт (Миссии или Снаряжения) из тех, что есть у него на руках, а затем пополнить количество карт на руках из колоды Судьбы.

Важно! Собирайте сброшенные карты в отдельную колоду сброса, подальше от колоды Истории.

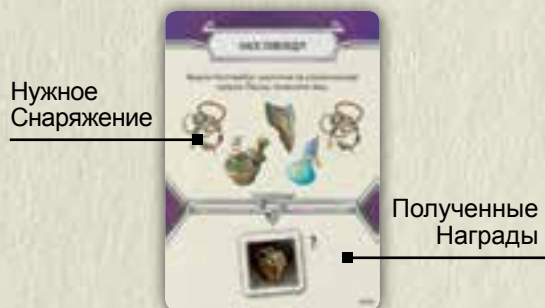
Игроки должны учесть, что сброшенное Снаряжение может оказаться полезным в последующих Миссиях. Вместо того чтобы сбрасывать те или иные карты Снаряжения,

их можно положить в колоду Истории в расчете на то, что они пригодятся позже.

КАРТЫ МИССИЙ

На картах Миссий есть название, краткий текст с описанием Миссии и важная игровая информация.

Снаряжение, нужное для выполнения Миссии, изображено в верхней половине карты. Перед тем, как положить в колоду Истории свою карту Миссии, вам надо постараться вспомнить, имеется ли уже это Снаряжение в колоде Истории.



В нижней половине карты изображена Награда, которую игроки получают на этапе Развязки, если их Миссия будет выполнена.

Условия получения Награды

Если изображено определенное Снаряжение, игроки должны взять соответствующую Награду и положить в Походный Рюкзак. Они не могут отказаться от Награды, разве что Снаряжение на карте помечено вопросительным знаком или же в запасе жетонов Наград больше не осталось нужных.

Если рядом со Снаряжением на карте Миссии стоит маленький знак вопроса, тогда во время Развязки игроки могут решить, брать его или нет.

Если Снаряжения разделены косой чертой, тогда на этапе Развязки игроки должны выбрать, какое из Снаряжений взять.

Если вместо изображения Награды на карте стоит маленький знак вопроса рядом с изображением Рюкзака, тогда во время Развязки игроки могут сами решить, какую Награду им взять.

ПРИМЕР ИГРЫ

Как только перевернули песочные часы и время пошло, игроки начинают обсуждение.

Константин говорит, что ему нужна 1 Карта и 1 Зелье.

Александр говорит, что у него нет ничего из этого, и просит 2 Меча.

Данила кладет Зелье в Походный Рюкзак, начиная складывать на игровом поле колоду Истории, а затем добывает 1 карту из колоды Судьбы.

Константин говорит, что у него есть 1 Меч и кладет его в Рюкзак на колоду Истории, затем тянет карту из колоды Судьбы, это оказывается еще один Меч, поэтому он тут же кладет его опять в Рюкзак, добавляя к Истории, и снова добывает карту из колоды Судьбы.

Александр добавляет в Историю 1 Лук. Поскольку для его Миссии требуется 1 Лук и 2 Меча, он добавляет к Истории и свою Миссию, а затем добывает 2 карты из колоды Судьбы. Награда за выполнение Миссии – 1 Щит со знаком вопроса.

Данила говорит, что ему нужен этот Щит для прохождения его Миссии и просит остальных игроков напомнить ему об этом на этапе Развязки – чтобы обязательно принять этот Щит с вопросом как Награду.

Данила просит Факел и сообщает, что у него есть третье нужное Снаряжение – Ключи.

Константин добавляет в Историю Факел и добывает карту из колоды Судьбы.

Данила добавляет к Истории Ключи и карту своей Миссии, которая может принести в качестве награды Меч, а затем добывает 2 карты.

Кажется, что этот Меч в качестве награды никому не нужен, но это только сейчас. Игрокам следует помнить, что он есть в Истории и может пригодиться в одной из следующих Миссий.



2. РАЗВЯЗКА

Когда пройдут пять минут или же кончится колода Судьбы, а игроки не захотят больше ничего добавлять в Историю, наступает Развязка. Колода Истории переворачивается лицом вниз, все карты вынимаются и открываются по очереди, одна за другой.

ОТКРЫТАЯ КАРТА СНАРЯЖЕНИЯ

Открытые карты Снаряжения раскладывают вокруг игрового поля согласно следующим правилам.

Игровое поле имеет восемь сторон, каждая сторона представляет одно отделение Походного Рюкзака.

Открытые Снаряжения кладут в Рюкзак.

В каждое из 8 отделений Рюкзака можно класть только 1 тип Снаряжения.

Карты Снаряжения и жетоны Наград с одним и тем же предметом могут находиться в одном отделении.

Каждое отделение Рюкзака может содержать максимум 3 одинаковых Снаряжения (включая обе карты Снаряжения и жетоны Наград). Если у вас есть более 3 изображений одного и того же Снаряжения, лишние придется класть в новое отделение.

— Если свободного отделения для очередного открытого снаряжения нет, Рюкзак лопается, а участники проигрывают игру – см. ниже раздел **Конец игры**.

ОТКРЫТАЯ КАРТА МИССИИ

После открытия карты Миссии возможны следующие ситуации:

Миссия выполнена

Миссия выполнена, когда все Снаряжение из верхней половины карты Миссии находится в Рюкзаке. В этом случае происходит следующее:

Снаряжение, совпадающее с изображенным на карте Миссии, убирают из Рюкзака и отправляют в сброс.

Карта Миссии откладывается в сторону, Миссия считается выполненной.

Если выполненная Миссия предполагает Награду, тогда это Снаряжение следует взять из жетонов Награды (если они еще есть) и добавить в Рюкзак, (следуя правилам относительно карт Снаряжения, изложенным выше).

Миссия провалена

Миссия провалена, если хотя бы одного Снаряжения, изображенного на верхней половине карты Миссии, не хватает в Рюкзаке.

В этом случае происходит следующее:

Карта Миссии сбрасывается в колоду сброса.

Игроки решают, какое Снаряжение, изображенное на карте Миссии и имеющееся в Рюкзаке, следует сбросить, а какое оставить.

ОТКРЫТАЯ КАРТА СНАРЯЖЕНИЯ



Карта Снаряжения Щит получена из колоды Истории. Два отделения Походного Рюкзака содержат разное Снаряжение (Кошель золота и Крюк), поэтому их использовать нельзя. Но 6 отделений пока свободны, и Щит кладется в одно из них.



ОТКРЫТАЯ КАРТА МИССИИ (УСПЕХ)



Карта Миссии «Временное отсутствие» получена из колоды Истории.
Для выполнения Миссии требуется 2 Снаряжения: Крюк и Щит. Они находятся в Рюкзаке, значит, Миссия выполнена успешно...



...а поскольку Миссия была выполнена, 2 Снаряжения, которые требовались для ее выполнения, отправляются из Рюкзака в сброс. Награда за Миссию – Зелье, брать его надо обязательно. Пока в Рюкзаке нет Зелья, поэтому жетон Награды с Зельем кладется в пустое отделение.

ОТКРЫТАЯ КАРТА МИССИИ (ПРОВАЛ)



Карта Миссии «Визит на Черный рынок» получена из колоды Истории.
Для выполнения Миссии требуется 3 Снаряжения: Факел, Кошель золота и Зелье. 2 Снаряжения (Кошель золота и Зелье) в Рюкзаке есть, но Факела не хватило, значит, Миссия провалена...



...а поскольку Миссия не выполнена, она отправляется в сброс. Игроки могут выбрать, какое Снаряжение (или оба) из этой Миссии отправить из Рюкзака в сброс. Они решают избавиться от одного из Кошель золотом и оставляют Зелье.

КОНЕЦ ИГРЫ

Развязка заканчивается, когда игроки открыли все карты Истории или же когда Походный Рюкзак лопается, поскольку в нем оказалось слишком много карт Снаряжения.

ПОХОДНЫЙ РЮКЗАК ЛОПНУЛ

Если во время Развязки игрокам понадобится новое отделение Рюкзака, чтобы поместить туда новое Снаряжение (в виде карты

Снаряжения или в виде жетона Награды), но свободных отделений не осталось, Рюкзак лопается! На этом этап Развязки заканчивается, и участники проигрывают.

ПОХОДНЫЙ РЮКЗАК НЕ ЛОПНУЛ

Если Рюкзак не лопается, игроки просто продолжают вынимать карты Снаряжения и Миссий из колоды Истории, пока История не кончится. После этого игроки подсчитывают, сколько Миссий они успешно выполнили.

Если участники успешно завершили все Миссии, предписанные сценарием на этом уровне (см. раздел Цель в таблицах ниже), они выигрывают игру. Если игра происходит в режиме **Кампания** (см. раздел ниже), то игроки также переходят на следующий уровень.

Если игрокам не удалось выполнить требуемое количество Миссий, они проигрывают. В случае игры в режиме **Кампания** (см. ниже), игроки не переходят на следующий уровень.

ПОХОДНЫЙ РЮКЗАК ЛОПНУЛ

Походный Рюкзак полон, из колоды Истории появляется карта Снаряжения Лук. Свободных отделений нет. Рюкзак лопнул, игра закончена.

Если из колоды Истории достать Кубок или Ключи, Рюкзак все равно лопнет – в отделениях для них уже есть по три одинаковых предмета.

Но если из колоды достать Щит или Факел, Рюкзак останется целым.



ИСТОРИИ

В игре есть два режима: **История** или **Кампания**.

Выберите сценарий: отдельную Историю (для первой игры рекомендуем уровень Учебный полигон) или первый уровень Кампании.

Во время Кампании, если вы успешно завершаете игру, вы переходите на следующий уровень. Вы готовы к новым свершениям! Сложность игры в Кампании увеличивается по мере повышения уровня. Между уровнями (например, между Уровнем 1 и Уровнем 2), есть бонусные игры, которые вы можете разыгрывать, удлинив таким образом Кампанию. Необходимые сведения о Кампании представлены в таблице, с различными вариантами в зависимости от того, проиграли вы или выиграли на каждом уровне.

Полную Кампанию можно разыграть за один вечер, но можно и «сохранить игру», начав в следующий раз играть с того места, где вы остановились. Конечно, вы можете также разыграть любой из уровней Кампании отдельно как Историю.

КАМПАНИЯ

УРОВЕНЬ	КАРТЫ МИССИЙ	ЦЕЛЬ	РЕЗУЛЬТАТЫ
1	6 x  6 x 	10	Успех: бонусный уровень "МОЕ ПЕРВОЕ ПОДЗЕМЬЕ" или кампания Уровня 2 Провал: повторить игру Уровня 1
2	12 x 	10	Успех: бонусный уровень "МРАЧНЕЙШЕЕ ПОДЗЕМЬЕ" или кампания Уровня 3 Провал: повторить игру Уровня 2
3	12 x 	8	Успех: бонусный уровень "ЧУДОВИЩНЫЕ ВРАГИ" или кампания Уровня 4 Провал: повторить игру Уровня 3
4	12 x 	6	ВЫ ПОБЕДИЛИ! Проведите Кампанию ещё раз, уже в Продвинутом варианте. Провал: попробуйте еще раз или же вернитесь на Уровень 2

БОНУСНЫЕ ИГРЫ

УРОВЕНЬ	КАРТЫ МИССИЙ	ЦЕЛЬ	РЕЗУЛЬТАТЫ
МОЕ ПЕРВОЕ ПОДЗЕМЬЕ	6 x  6 x 	10	Успех: игра Уровня 2 Провал: повторить игру или перейти на Уровень 2
МРАЧНЕЙШЕЕ ПОДЗЕМЬЕ	6 x  6 x 	8	Успех: игра Уровня 3 Провал: повторить игру или перейти на Уровень 3
ЧУДОВИЩНЫЕ ВРАГИ	6 x  6 x 	7	Успех: игра Уровня 4 Провал: повторить игру или перейти на Уровень 4

ИСТОРИЯ

УРОВЕНЬ	КАРТЫ МИССИЙ	ЦЕЛЬ
УЧЕБНЫЙ ПОЛИГОН	12 x 	10
УДАЧИ!	12 случайных    	8
КНИГА СУДЬБЫ	3 x  3 x  3 x  3 x 	8

ВАРИАНТ ИГРЫ - ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Вместо обычной Истории можно разыграть целое Приключение. В игру входят 4 сценария различных Приключений.

Каждое Приключение представлено своей Историей и картами Приключений, они добавляют в игру особый сюжет, условия и правила. Приключения придают игре совершенно другой характер, увеличивают реиграбельность и продлевают время игры.

Подготовка к Приключению совпадает с подготовкой к обычной игре за несколькими исключениями.

Карты Миссий берутся те, что указаны в Истории Приключений, а не выбираются произвольно.

Карта Приключения соединяется с 2 начальными картами Миссий, и добавляются в стартовую колоду. У игроков, таким образом, в начале игры имеется на руках на одно Снаряжение меньше.



КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ И ИСТОРИИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Приключения – это особые Миссии, для выполнения которых требуются особые условия. Они также имеют особые эффекты при завершении, которые вынуждают игроков выбирать нестандартные стратегии.

Карту Приключения можно разыграть только после того, как игроки выложили определенное количество карт Миссий согласно уровню Репутации, который отмечен в соответствующей Истории Приключения.

Каждая История Приключения содержит следующие сведения.

Подготовка к Миссии: список карт Миссий, нужных для создания колоды Судьбы.

Репутация: количество карт Миссий, которые надо положить в колоду Истории до того, как вы разыграете карту Приключения.

Выполненные Миссии и условия победы: условия прохождения Приключения. Вы выигрываете, если соблюдены все эти условия.

Каждая карта Приключения содержит следующие сведения.

Снаряжение, необходимое для прохождения Приключения (так же, как и при обычной Миссии).

Получаемый эффект в случае успешного завершения Приключения.

ДРУГИЕ ВАРИАНТЫ ИГРЫ

ИГРА В ОДИНОЧКУ

Время подземелий предполагает игру в одиночном режиме, не менее увлекательную и интересную. Когда вы играете в одиночку, вы начинаете с 15 картами на руках (13 карт Снаряжения и 2 карты Миссий). Положите их лицом вверх перед собой, в 3 ряда по 5 карт, а затем играйте, как описано выше.

ПРОДВИНУТЫЙ ВАРИАНТ

Когда вы завершаете Историю, вы можете разыграть ее еще раз уже в Продвинутом варианте. Это вариант игры для опытных игроков. Игра проходит по обычным правилам, за одним исключением: у вашего Походного Рюкзака теперь только семь, а не восемь отделений.



ГЕРОИ

Если вы хотите добавить в игру атмосферы и получить от нее дополнительное удовольствие, используйте карты Героев. Герои обладают особыми способностями, которые помогают игрокам успешно выполнить их Миссии.

Во время подготовки к игре каждый участник вытягивает по 2 карты Героев, выбирает себе одну из них и кладет перед собой лицом вверх, а вторую сбрасывает.

Во время Развязки каждый игрок может один раз применить способности своего Героя, указанные на его карте.

Способности следует применять до того, как новая карта вынимается из колоды Истории и переворачивается.

Узнать все о способностях Героев вы можете из таблицы ниже.



РО'С ТАНИР

Уберите из Рюкзака Зелье, и примените неиспользованную способность другого Героя, находящегося в игре.



НИНТРАБАШ

Просмотрите следующие 5 карт в колоде Истории и выберите, сколько из них сбросить.

Внимание!

Вы не можете менять порядок карт.



ТОНК

Уберите из Рюкзака Факел и увеличьте Рюкзак до 9 отделений до выполнения Миссии.



МИРИЭЛЬ

Уберите из Рюкзака Кошель золота, и положите последнюю проваленную Миссию в конец колоды Истории.



ТРАГУРК

Уберите из Рюкзака 1 или 2 Снаряжения: Следующая Миссия потребует на 1 или 2 Снаряжения меньше.



ЗИГАРАТ ХО

Просмотрите верхние 5 карт колоды Истории и положите их в любом порядке.



ГАРИНОР

Выберите от 1 до 3 карт Снаряжения и обменяйте их на 1 Награду.



ЗАРИЯ

Угадайте 1 Снаряжение из следующей Миссии: если у вас получится, то эта Миссия выполнена.

Внимание!

Снаряжение, отмеченное на карте Миссии, из Походного Рюкзака не сбрасывается, но соответствующую Награду вы все равно получаете.



ФАЙЛИ

Уберите из Рюкзака от 1 до 5 Наград. Они выводятся из игры.

Внимание!

Изъятые из игры Награды уже не доступны, их нельзя получить еще раз.



АЛАН

Уберите из Рюкзака 2 Меча, и следующая миссия выполнена.

Внимание!

Снаряжение, отмеченное на карте Миссии, из Походного Рюкзака не сбрасывается, но соответствующую Награду вы все равно получаете.

Игра **КАРЛО РОССИ**

ВРЕМЯ ПОДВЕМОВЛИЙ

Дизайн игры
КАРЛО РОССИ

Разработка
ДАНИЭЛЬ ПОМПЕТТИ КОРРЕАЛЕ

Дополнительная разработка
АЛЬФРЕДО БЕРНИ

Оформление
ДЕНИС МАРТИНЕЦ

Арт-директор

ДАНИЭЛЬ ПОМПЕТТИ КОРРЕАЛЕ

Графический дизайн и макет
ФАБИО МАЙОРАНА, ЛАУРА НЕРИ

Производство
РОБЕРТО ДИ МЕЛЬО, ФАБРИЦИО РОЛЛА

Редактор английского издания
ДЖИМ ЛОНГ

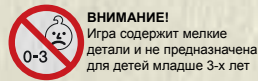
Игра создана, произведена и распространяется по всему миру
ARES GAMES SRL



Еще больше игр на сайте evrikus.ru



Copyright ©2016 «Dungeon Time™»
All rights reserved / Все права защищены.



ВНИМАНИЕ!
Игра содержит мелкие
детали и не предназначена
для детей младше 3-х лет



Товар соответствует
требованиям ТР ТС
«О безопасности игрушек»

