



# КОМПОНЕНТЫ



2 карты  
персонажа



30 карт  
Путешественника  
во времени



1 памятка  
по временным  
аномалиям  
и машине  
времени



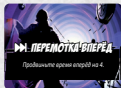
12 карт  
монстров  
«Солдаты-  
фашисты»



2 тайла  
местности



2 картонные  
фигурки



8 карт  
временных  
аномалий

## **ВРЕМЕННЫЕ АНОМАЛИИ**

Временные аномалии — события, которые активируются эффектами карт и способностей Путешественника во времени. Если вам необходимо активировать временную аномалию, откройте верхнюю карту из соответствующей колоды, примените её эффект и сбросьте. Временные аномалии могут повлиять на движение времени, уровень голода, карты в вашей руке, а также могут дать или отнять у вас действия.

## **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА**

Путешественник во времени может участвовать в любой миссии из серии игр «Максимум Апокалипсис». Если он участвует в миссии, возьмите памятку по временным аномалиям и машине времени, тайл местности «Машина времени» и карты временных аномалий.

## ТАЙЛЫ МЕСТНОСТИ

Для партий с этим дополнением вам понадобится базовая игра «Максимум Апокалипсис» и дополнение «Пустоши». В каждой миссии кампании этого дополнения вы можете взять тайлы местности, необходимые для кампании «Выжженные пустоши» или «Ледяные пустоши» (см. сборники миссий из «Максимум Апокалипсис: Пустоши»), добавив к ним тайл «Военный бункер».

Вы можете проходить миссии кампании этого дополнения без Путешественника во времени, но в миссиях 2 и 3 должен присутствовать тайл «Машина времени».

## **МИССИЯ 1: ОШИБКА ВО ВРЕМЕНИ**

«Время — хитрая штука. Вроде бы ты всё учёл, но даже одна малюсенькая ошибка способна привести к катастрофе. Да-да, эффект бабочки. Так вот, в один американский порт было отправлено предупреждение о некоем надвигающемся трагическом событии, и в итоге его удалось избежать. Здорово, правда? К сожалению, такие вещи всегда приводят к непредвиденным последствиям. США официально вступили в войну слишком поздно, из-за чего фашистская военная машина смогла завоевать большую часть Европы и нацелилась на Америку, бла-бла-бла.

В общем, ситуация такова: я в 1998 году, самостоятельно мне отсюда не выбраться. Мы с вами, революционерами, должны как-то исправить весь этот временной бардак. Только давайте сначала мы свалим от солдат, которые хотят нас убить».

*Путешественник во времени.*

## ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Перемешайте карты монстров «Солдаты-фашисты» (СФ) — это ваша колода монстров.
- Все игроки начинают в **лагере**.
- Поместите маркер цели А на расстоянии не менее 3 тайлов от **лагеря**. Поместите маркер цели С на расстоянии не менее 5 тайлов от маркера цели А на тайл, лежащий лицом вниз.
- Перемешайте карты дня и ночи и положите получившуюся колоду в ячейку ✨.
- Установите стрелку циферблата на символ 🌙.

## ЦЕЛИ МИССИИ

- Установите ловушку для патрулирующих солдат (А).
- Уничтожьте с помощью ловушки хотя бы 1 монстра (В).
- Все игроки должны укрыться в тайном логове (С), когда остальные цели будут выполнены.

## ДЕЙСТВИЯ МИССИИ

**Маркер цели А:** ночью за 1 действие можете сбросить 1 экипированную карту **топлива**, чтобы установить ловушку. Затем замените этот маркер на маркер цели В.

*Под покровом ночи вы превращаете брошенную неподалёку машину в огромный коктейль Молотова.*

**Маркер цели В:** за 1 действие можете уничтожить до 3 карт монстров на этом тайле и оглушить остальных монстров. Затем уберите этот маркер из игры.

*Вы чиркаете спичкой и смотрите на разгорающийся огонёк. Затем вы бросаете её под ноги патрульным, и на земле тут же вспыхивает пламя, резво спеша к брошенной машине. Она взрывается, и ударная волна отбрасывает патрульных на землю.*

**Маркер цели С:** если к вам не прикреплены монстры, за 1 действие можете спрятаться, находясь на этом тайле. Спрятавшись, ваш персонаж оказывается в безопасности, и вы больше не совершаете ходы.

## **ИТОГ МИССИИ**

«Красота, ребятки! Отлично сработано! Теперь, когда мне в затылок не дышат верзилы и у меня есть минутка подумать, возможно, лучшее решение — это заправить старую добрую машину времени, чтобы вернуться в прошлое и исправить эту маленькую ошибочку».

**⚠ Запомните тайл, который оказался тайным логовом, — он пригодится в следующей миссии. ⚠**

## **МИССИЯ 2: ВПЕРЁД, МАШИНА ВРЕМЕНИ!**

«Мне не хватает всего одной детали, которая куда-то пропала. Не буду утомлять вас научными терминами, просто принесите её, и я смогу модифицировать конденсатор темпорального поля, чтобы он принимал любые органические соединения, и тогда эта штуковина будет заряжаться от чего угодно, что мы туда бросим. Ну так вот, когда она будет полностью заряжена, останется всего-то прыгнуть назад во времени и всё исправить».

## ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Перемешайте карты монстров «Солдаты-фашисты» (СФ) и «Опасные звери» (О) и сформируйте из них колоду монстров.
- Положите тайл, оказавшийся тайным логовом в миссии 1, лицом вверх на край игрового поля. Положите **фургон** и **машину времени** по соседству с логовом. Игроки начинают на любом раскрытом тайле.
- Положите маркер цели А на расстоянии не менее 5 тайлов от **машины времени**.
- Перемешайте карты дня и ночи и положите получившуюся колоду в ячейку ✦.
- Установите стрелку циферблата на символ ✦.

## ЦЕЛИ МИССИИ

- Найдите деталь от темпорального конденсатора (А).
- Принесите к **машине времени** по 3 карты находок на игрока.
- Принесите деталь к **машине времени**.
- Все игроки должны вернуться к **машине времени**, когда остальные цели будут выполнены.

## ДЕЙСТВИЯ МИССИИ

**Маркер цели А:** за 1 действие можете найти недостающую деталь от темпорального конденсатора. Деталь занимает 1 ячейку снаряжения. Положите этот маркер цели в свою игровую область. Игроки могут свободно передавать его друг другу, как карту находки.

## ИТОГ МИССИИ

*«Теперь мне осталось только щёлкнуть переключателем, повернуть этот диск, нажать вон ту кнопку, дёрнуть вот этот рычаг, и я исчезну в мгновение ока... если найду свои ключи...»*

## МИССИЯ 3: ПРОПАВШИЕ КЛЮЧИ

*«Так, плохая новость. Кажется, злодеи подобрали мои ключи от машины. Ну, они у меня выпали, когда мне пришлось запереть всех врагов в укреплённом бункере. Пустяковое дело. У вас же есть друзья, готовые отдать свои жизни ради штурма военного комплекса, правда?»*

## ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Выберите любой набор карт племени и любой набор карт монстров. Перемешайте их с колодой «Солдаты-фашисты» (СФ) и сформируйте колоду монстров.
- Положите под планшетом времени соответствующую карту племени и выставьте его враждебность на уровень «Недоверие».
- Положите **фургон** и **машину времени** на край игрового поля так, чтобы они касались друг друга. Игроки начинают на любом из этих тайлов.
- Перемешайте карты дня и ночи и положите получившуюся колоду в ячейку ✦.
- Установите стрелку циферблата на символ ☂.

⚠ При раскрытии **военного бункера** положите на него маркер цели А. ⚠

## ЦЕЛИ МИССИИ

- Проникните в сейф (А).
- Заберите потерянные ключи (В).
- Все игроки должны вернуться к **машине времени**, когда остальные цели будут выполнены.

## ДЕЙСТВИЯ МИССИИ

**Маркер цели А:** за 1 действие можете выбрать: сбросить карту *топлива*, чтобы взорвать сейф, и взять 2 карты монстров ИЛИ сбросить *запчасти*, чтобы взломать сейф. Затем замените этот маркер на маркер цели В.

**Маркер цели В:** за 1 действие можете забрать потерянные ключи. Затем уберите этот маркер из игры.

## ИТОГ МИССИИ

*«Было приятно познакомиться, друзья. Обещаю, что быстренько исправлю это мелкое недоразумение, только по дороге заскочу в меловой период за небольшим сувениром. Удачи вам».*

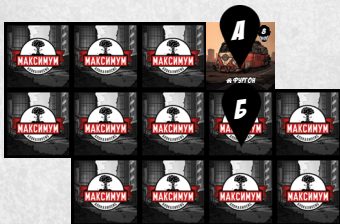
## ЭПИЛОГ: ОПАСНОСТИ ЮРСКОГО ПЕРИОДА

Для следующих миссий вам понадобятся дополнения «Юрский период» и «Готические ужасы». Эти миссии являются адаптацией оригинальных миссий из дополнения «Юрский период».

### Пример подготовки поля:

Для этих миссий вам нужно подготовить 2 разных поля: материк и остров.

**Материк:** присоедините *фургон* (А) к любому внешнему тайлу (Б).



**Остров:** тайл *тоннеля* всегда раскрыт в начале игры. На остров можно попасть только через него.



## **ТАЙЛЫ МАТЕРИКА (12)**

- 1 × Больница (3)
- 1 × Военная база (0)
- 2 × Город (5, 8)
- 1 × Горы (5)
- 2 × Заправка (4, 9)
- 1 × Полицейский участок (6)
- 1 × Тоннель (4)
- 1 × Укрытие (2)
- 2 × Ферма (3, 11)

## **ТАЙЛЫ ОСТРОВА (13)**

- 2 × Болото (4, 8)
- 2 × Джунгли (3, 11)
- 2 × Лес (5, 8)
- 1 × Оазис (11)
- 1 × Парк
- аттракционов (6)
- 2 × Река (10, 11)
- 1 × Тоннель (10)
- 1 × Тюрьма (9)
- 1 × Укрытие (12)

## МИССИЯ 4: ТРИАНГУЛЯЦИЯ

«Ладно, может без мелкой лажи и не обошлось. Зато мне удалось устранить это фиаско с мировой войной. Просто прямо перед прыжком в будущее у меня из машины времени выпали сувениры из мелового периода. Но всё будущее осталось примерно таким, каким и было. Никакого вреда. Хорошая новость — теперь у вас всех есть работа в новой компании, которая клонирует динозавров и строит динопарк! Я считаю, что это будет просто прекрасный и безопасный аттракцион для всех. Потом ещё спасибо скажете».

Путешественник во времени.

Добро пожаловать на борт! Вы со своей командой поможете нам развернуть оперативную базу на материке, чтобы разобраться, что пошло не так на острове. С него поступает какой-то сигнал, но у нас не получается его триангулировать. Вам с командой нужно усилить этот сигнал. Для этого проведите разведку и почините коммуникации.

## ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Возьмите карты монстров «Динозавры» (Д), отложите боссов и перемешайте оставшиеся карты.
- Положите маркер цели А на материке на расстоянии не менее 2 тайлов от **фургона**. Положите маркеры целей В и С на два нераскрытых тайла на острове. Каждый маркер — это радиовышка.
- Перемешайте карты дня и ночи и положите получившуюся колоду над планшетом времени в ячейку ✦.
- Установите стрелку циферблата на символ ✦.

## ЦЕЛИ МИССИИ

- Усиьте сигнал радиовышки на материке (А).
- Почините 2 радиовышки на острове (В и С).

## ДЕЙСТВИЯ МИССИИ

**Маркер цели А:** за 1 действие можете сбросить карту *топлива*, чтобы усилить сигнал радиовышки. Затем уберите этот маркер из игры.

**Маркеры целей В и С:** за 1 действие можете сбросить карту *запчастей*, чтобы отремонтировать радиовышку. Затем уберите этот маркер из игры.

## ИТОГ МИССИИ

*Как только вы отремонтировали последнюю вышку, помехи в эфире исчезли.*

*«Алло, меня кто-нибудь слышит? Все динозавры сбежали!»*

## МИССИЯ 5: ВЫЖИВШИЙ

*Мы поймали сигнал от выжившего учёного! Найдите его или её и приведите в штаб-квартиру компании для допроса. Проследите, чтобы учёный был сыт. Да и бак вашего фургона пуст, так что заодно поищите топливо по дороге.*

## ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Возьмите карты монстров «Динозавры» (Д), отложите боссов и перемешайте оставшиеся карты.
- Положите маркеры целей А, В и С на три нераскрытых тайла на острове.
- Перемешайте карту **учёного** и 2 карты **хлама** и отложите эту стопку — это колода поиска.
- Перемешайте карты дня и ночи и положите получившуюся колоду над планшетом времени в ячейку ✦.
- Установите стрелку циферблата на символ ✦.

## ЦЕЛИ МИССИИ

- Найдите учёного и приведите его к **фургону**.
- Принесите к **фургону** по 1 карте **продуктов** и **топлива** на игрока.
- Все игроки должны вернуться к **фургону**, когда остальные цели будут выполнены.

## **ДЕЙСТВИЯ МИССИИ**

**Маркеры целей А, В и С:** за 1 действие можете взять 1 карту с верха колоды поиска. Затем уберите этот маркер из игры.

**⚠ При раскрытии учёного возьмите 1 случайного босса из отложенных при подготовке, и положите на верх колоды монстров. ⚠**

## **ИТОГ МИССИИ**

*Всю дорогу до штаб-квартиры учёный убеждает вас, что затея с парком аттракционов обречена на неудачу, так как нет ни одного способа гарантировать безопасность посетителей.*

## **МИССИЯ 6: СЕКРЕТНАЯ ЛАБОРАТОРИЯ**

*Отличные новости! Учёный сменил пластинку и парк скоро будет открыт для посещения! Вам осталось только отвезти учёного обратно на остров, чтобы он смог достать свои записи о том, как исправить повадки динозавров. Его*

*формула перестроит их геном, чтобы они стали более покладистыми. Это идеально для диноконтактных зоопарков и других развлечений. Не стесняйтесь устранять более агрессивные экземпляры по пути. Прощай, старое, дорогу новому!*

## **ПОДГОТОВКА К МИССИИ**

- Возьмите карты монстров «Динозавры» (Д), отложите боссов и перемешайте оставшиеся карты.
- После того как каждый игрок возьмёт по 1 начальному монстру, замешайте случайную карту босса в колоду монстров.
- Перемешайте карты дня и ночи и положите получившуюся колоду над планшетом времени в ячейку ✦.
- Установите стрелку циферблата на символ ✦.

**⚠ При раскрытии парка аттракционов положите на него маркеры целей А, В и С. ⚠**

## ЦЕЛИ МИССИИ

- Найдите тайную лабораторию.
- Принесите к тайной лаборатории по 1 карте **топлива** на игрока.
- Приведите **учёного** к тайной лаборатории.
- Все игроки должны вернуться в **парк аттракционов**, когда остальные цели будут выполнены.

## ДЕЙСТВИЯ МИССИИ

Маркеры целей А, В и С: за 1 действие можете провести поиск тайной лаборатории и убрать этот маркер из игры.

Как только все маркеры целей будут убраны из игры, вы найдёте тайную лабораторию на тайле **парка аттракционов**.

*В темноте вы натываетесь на дверь тайной лаборатории. Немного порыскав, вы находите генератор, заправляете его и включаете свет. Мимо вас пробегает учёный и забирает свои записи. Он тут же приступает к работе над созданием последовательности генов, которая позволит сделать динозавров более покладистыми.*

## **ИТОГ МИССИИ**

*Спасибо, что помогли нам не выбиться из графика. В этом месяце вам полагается солидная премия. Надеемся, вы потратите её на билеты для своих родных на торжественное открытие этого чудесного парка!*

# **СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ**

**Авторы:** Тодд Уолш и Майк Гнейд

**Разработчик:** Майк Гнейд

**Иллюстрации:** Густав Рангмар

**Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.**

**Переводчик:** Валерия Лях

**Корректор:** Елена Даценко

**Редактор:** Тимофей Шохин

**Дизайнер-верстальщик:** Наталья Логинова

**Выпускающий редактор:** Даниил Молошников

**Руководитель проекта:** Артём Савельев

**Руководитель редакции:** Валерия Горбачёва

**Общее руководство:** Антон Сковородин

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

© ООО «ГаГа Трейд», 2026 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.