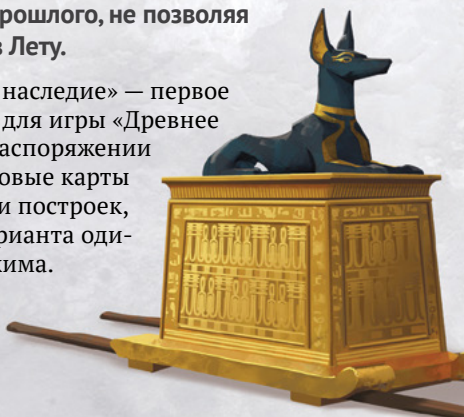




ДРЕВНЕЕ ЗНАНИЕ ВСЕМИРНОЕ НАСЛЕДИЕ ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ

Древние сундуки — безмолвные хранители знаний и мудрости ушедших эпох. Сквозь века эти артефакты берегут бесценное достояние прошлого, не позволяя ему кануть в Лету.

«Всемирное наследие» — первое дополнение для игры «Древнее знание». В распоряжении игроков — новые карты технологий и построек, а также 2 варианта одиночного режима.



36

КАРТ ПОСТРОЕК

27 карт монументов



9 карт артефактов (🏆)



12

КАРТ ТЕХНОЛОГИЙ

6 карт уровня I

6 карт уровня II



Компоненты одиночного режима

15

КАРТ СУНДУКОВ

Тип

Цель

Принадлежность

Название
и современная
странаМомент
активации

Эффект

Символ дополнения

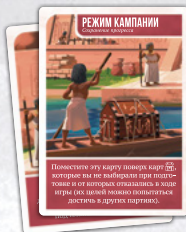


3

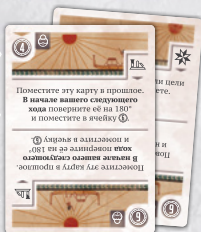
РАЗДЕЛИТЕЛЯ КАРТ

1

КАРТА ВРЕМЕНИ

Начальная
ячейка

Эффект

Момент
активации

1

КУБИК ТЕХНОЛОГИЙ

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Карты построек и технологий из этого дополнения добавляют в игру новые комбинации, на основе которых можно придумывать стратегии для победы. Кроме того, вас ждут 2 одиночных режима — режим испытаний и режим кампании (подробнее см. на с. 5).

Во время подготовки к игре добавьте **36 карт построек и 12 карт технологий** из этого дополнения к соответствующим картам базовой игры и перемешайте их колоды.

Карты этого дополнения можно легко отделить по символу  в правом нижнем углу.

Кубик технологий, карты сундуков  и **карта времени** используются только в одиночном режиме.



ДВОЙНАЯ АКТИВАЦИЯ

У некоторых карт из этого дополнения есть два момента активации с отдельными эффектами.

Каждый эффект таких карт применяется в свой момент активации (отмечен символом). Если несколько эффектов срабатывают одновременно, вы сами выбираете порядок их применения.



Пример. Андрей решает выполнить действие **создания**. Он добавляет в свою хронологию монумент «Абу-Симбел» и немедленно применяет его эффект ⚡: выбирает доступную технологию уровня II «Южноаравийское письмо» и размещает её на карте монумента «Абу-Симбел».

Позже, когда «Абу-Симбел» приходит в **упадок** 📉, Андрей проверяет, выполнил ли он требования размещённой ранее карты технологии.

В коллекции Андрея есть 5 технологий одного типа, поэтому он добавляет «Южноаравийское письмо» в свою коллекцию.





Одиночные режимы игры «Древнее знание» предлагают 2 варианта потягаться с самой историей.

РЕЖИМ ИСПЫТАНИЙ

В режиме **испытаний** вас ждёт 10 отдельных игр с самостоятельными, заранее определёнными целями.

РЕЖИМ КАМПАНИИ

В режиме **кампании** вы должны пройти серию из нескольких игр (максимум 15), в ходе которой вам нужно будет достичь всех целей.

*Правила во врезках **синего** цвета относятся только к режиму испытаний, красного — к режиму кампании. Правила без врезок относятся к обоим режимам.*

КАРТЫ СУНДУКОВ

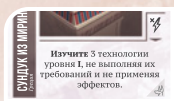
Карты сундуков обозначают артефакты, которыми вы владеете, но которые ещё предстоит открыть. Эффекты карт сундуков зависят от того, где размещена такая карта.



Если карта сундука находится в ячейке  на планшете строителя, то действует эффект **в верхней части карты**. Это цель, которой

вам нужно достичь для победы. На планшете строителя может находиться не больше 5 карт сундуков.

Пример. На планшете строителя Андрея есть «Сундук из Мирины»  и «Сундук Хатауи» . В конце игры у Андрея 5 монументов в хронологии и 10  в прошлом. Таким образом, Андрей выполнил условия обоих , а значит, прошёл текущее испытание и может внести победные очки в таблицу.



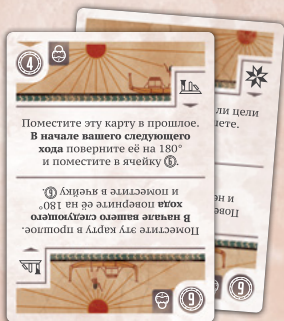
Если карта сундука находится под планшетом строителя, то действует эффект **в нижней части карты**.

Его можно применить в указанный момент активации без затраты действия. Под планшетом строителя может находиться не больше 5 карт сундуков.

КАРТА ВРЕМЕНИ

Эта карта обозначает течение времени.

В ходе игры она будет сдвигаться по хронологии и приходить в **упадок** 3 раза. Карта времени помогает отслеживать количество ходов. Конец игры наступает **после 16 ходов**.





- 1 Проведите подготовку к игре по обычным правилам (см. с. 4 правил базовой игры). Поместите **кубик технологий** рядом с планшетом строителя.

РЕЖИМ ИСПЫТАНИЙ

- 2 Выберите одно испытание из таблицы на с. 19 правил этого дополнения и возьмите карты , указанные для этого испытания. Если это ваша первая игра в режиме испытаний, советуем начать с испытания 1 «Новая эра», для которого нужны карты **А** и **Б**.

- Карты , указанные в столбце , поместите в ячейки планшета строителя для , занимая ячейки слева направо. Сыграть  в эти ячейки вы больше не сможете.

В верхней части карт  указаны цели, которых вы должны достичь для победы.

- Карты , указанные в столбце , поместите под планшет строителя слева направо, чтобы видимым оставался только эффект в нижней части карты.

В нижней части карт  указаны эффекты, которые можно применять в ходе игры.

- Выберите, будете ли вы играть с начальным набором карт (♣, ♠, ♡, ♢ или ♠♣) или раскроете 10 карт из колоды и оставите у себя на руке 6 карт по обычным правилам (второму варианту соответствуют столбцы  в таблице испытаний).

РЕЖИМ КАМПАНИИ

- 2** После того как вы возьмёте 10 карт построек во время подготовки к игре, но перед тем как сбросите 4 из них, перемешайте оставшиеся карты  (все 15, если это первая игра кампании) и раскройте 5 из них.
- 3** Просмотрев все раскрытые карты, выберите от **1 до 5 карт**  и поместите их в ячейки  слева направо. Сыграть  в эти ячейки вы больше не сможете.

***Примечание.** Если вы оставите на планшете строителя все 5 раскрытых , вы не сможете играть карты  в этой партии.*

- 4** Невыбранные карты  отложите в сторону. В текущей игре они не понадобятся.

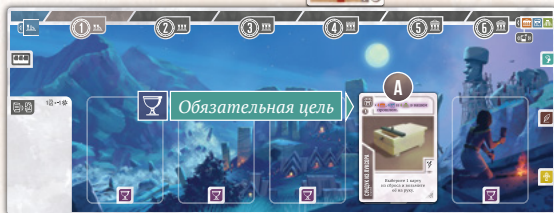
В верхней части карт  указаны цели, которых вы должны достичь для победы.



- 5** Карту времени поместите в хронологию непосредственно выше планшета в ячейку **4**, как показано на иллюстрации.



Пример подготовки в режиме испытаний для испытания 1 «Новая эра».



Эффект в момент сброса



ФАЗА УПАДКА И КАРТА ВРЕМЕНИ

Карта времени помогает отследить наступление конца игры.

Она не считается картой монумента и не учитывается при подсчёте карт в прошлом, на неё не добавляются жетоны . Также к карте времени нельзя применить эффекты других карт.

В **ФАЗЕ УПАДКА** вместе с картами монументов сдвиньте карту времени.

Она занимает **1 из 2 мест** в ячейке хронологии, и её нельзя переместить эффектами других карт (на это указывает символ ).

Если в **начале ФАЗЫ УПАДКА** карта времени находится в **ячейке ①**, вы должны выполнить одно из указаний из списка ниже. Если карта времени находится в ячейке **①** впервые за игру, выполните указание 1. Если карта времени находится в ячейке **①** второй раз за игру, выполните указание 2, если третий раз — указание 3.

1. Поместите карту времени в прошлое. В начале вашего следующего хода поверните её на 180° и поместите в ячейку **⑥** хронологии.
2. Поместите карту времени в прошлое. В начале вашего следующего хода переверните её обратной стороной вверх и поместите в ячейку **⑥** хронологии.
3. Поверните карту времени на 180° и немедленно переходите к **КОНЦУ ИГРЫ**.

ФАЗА ТЕХНОЛОГИЙ



Это новая фаза, которая проводится в конце вашего хода. Бросьте **кубик технологий**. Сбросьте карту технологии уровня **I**, соответствующую результату броска (см. иллюстрацию).



С наступлением **середины игры** (правила базовой игры, с. 9), после того как вы перевернёте один из планшетов технологий уровня **I** стороной с уровнем **II**  вверх, до конца игры применяйте результат броска кубика технологий только к картам уровня **II** (см. иллюстрацию).



- Если в соответствующей ячейке нет карты технологии, ничего не сбрасывайте.
- Если на планшете осталась единственная карта, сбросьте её и раскройте 3 новые карты технологий того же уровня по обычным правилам.

После фазы технологий начинайте следующий ход.

Пример. В конце своего первого хода Андрей бросает кубик технологий и получает результат «2».

Он сбрасывает карту технологии из соответствующей ячейки. В конце следующего хода Андрей вновь бросает кубик технологий и снова получает результат «2».

Соответствующая ячейка пуста, а значит, ничего не происходит. Позже в ходе игры Андрей получает на кубике результат «3». Он сбрасывает карту технологии из соответствующей ячейки. Поскольку на планшете осталась 1 карта, Андрей сбрасывает её и раскрывает 3 новые карты.



РЕЖИМ КАМПАНИИ

СЕРЕДИНА ИГРЫ. ПЕРЕСМОТР ЦЕЛЕЙ

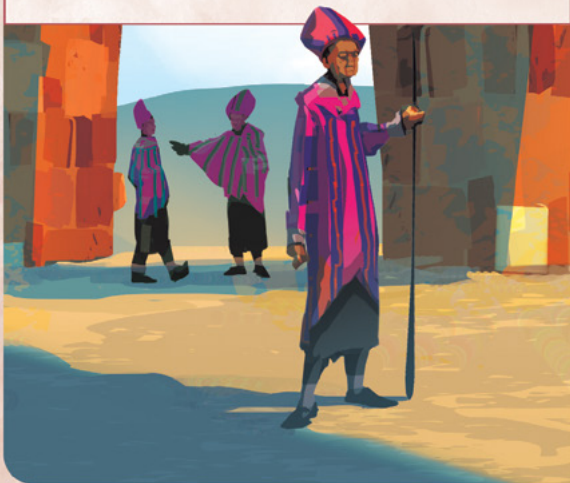
Сразу с наступлением **середины игры** вы можете сбросить 1 или несколько карт  с целями, которых, как вам кажется, невозможно достичь.

Как только в вашем прошлом оказывается хотя бы 7 **монументов** и вы переворачиваете планшет технологий, вы можете (строго после этого единственный раз за игру) сбросить 1 или несколько  из ячеек  планшета строителя. **На планшете строителя должна остаться хотя бы 1 карта** .

Сброшенные карты верните в коробку. Достичь их целей в текущей игре вы больше не сможете.

Примечание. Карты  под планшетом строителя таким образом сбросить нельзя.

Пример. К концу хода у Андрея в прошлом оказывается 7 монументов. Он переворачивает один из планшетов технологий стороной  вверх и теперь может сбросить карты  с планшета строителя. Сейчас у Андрея 4  в ячейках . Он решает, что не сможет выполнить условие карты «Штандарт из Ура», для которой нужно, чтобы в прошлом было 6  или больше. Андрей сбрасывает эту карту и продолжает игру с 3  на планшете строителя. Тем самым он освободил 1 ячейку .



Игра заканчивается, как только карта времени **приходит в упадок** в третий раз (карт в прошлом у вас может быть сколько угодно — их количество не влияет на конец игры). Проверьте, удалось ли вам достичь всех целей на картах  на планшете строителя, а затем приступайте к финальному подсчёту.

Проверяйте достижение целей на картах  по очереди, карта за картой.

РЕЖИМ ИСПЫТАНИЙ

- **Если вы не достигли цели 1 карты**  **или больше на планшете строителя**, испытание провалено. Можете, если хотите, подсчитать полученные очки, но не записывайте их в таблицу испытаний. Вернитесь к этому испытанию в следующей игре или попробуйте пройти другое!
- **Если вы достигли целей всех карт**  **на планшете строителя**, испытание пройдено. Подсчитайте полученные очки и внесите в таблицу испытаний (с. 19).



РЕЖИМ КАМПАНИИ

► **Если вы не достигли цели 1 карты**  **или больше на планшете строителя**, вы проиграли и кампания на этом закончена. Подсчитайте сумму своих победных очков и отметьте в таблице на с. 21, целей скольких карт  вы достигли в ходе кампании. Вы можете начать новую кампанию, перемешав все 15 карт , и попытаться улучшить свой предыдущий результат.

► **Если вы достигли целей всех карт**  **на планшете строителя**, вы побеждаете. Подсчитайте сумму своих победных очков и внесите в таблицу кампании на с. 20.

Внимание! Результат текущей игры будет влиять на следующую.

ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕЙ ИГРЕ

В конце игры сбросьте карты , оставшиеся под планшетом строителя, которые вы не сбросили во время игры после применения их эффектов.

Отдельно отложите карты , целей которых вы достигли. В начале следующей игры поместите их под планшет строителя, так чтобы была видна только нижняя часть карты с эффектом .

Подробнее об эффектах карт  см. на с. 22.



РЕЗУЛЬТАТ	СТАТУС	ВЛИЯНИЕ на следующую игру
≥60 ✨	СТРОИТЕЛЬ	Нет
55–59 ✨	АРХИТЕКТОР	Во время подготовки к игре сбросьте 1 дополнительную карту постройки
50–54 ✨	СОЗИДАТЕЛЬ	Во время подготовки к игре сбросьте 2 дополнительные карты построек
45–49 ✨	ВДОХНОВИТЕЛЬ	Во время подготовки к игре сбросьте 1 дополнительную карту постройки и поместите карту времени в ячейку ③ вместо ④
<45 ✨	КАМЕНЩИК	Во время подготовки к игре сбросьте 2 дополнительные карты построек и поместите карту времени в ячейку ③ вместо ④



РЕЖИМ ИСПЫТАНИЙ. Пример конца игры

Андрей только что закончил испытание 2 «Погребённые артефакты» с начальным набором .

Он проверяет, достигнуты ли цели карт  В и  Г в ячейках  на планшете строителя.

Затем Андрей подсчитывает количество своих  — суммарно получается 76 . Он вносит этот результат в таблицу испытаний на с. 19.

Андрей	
	39
	25
	11
	5
	-4
Σ	76

№	ИСПЫТАНИЯ	ПОДГОТОВКА		РЕЗУЛЬТАТ				
								
1	Новая эра							
2	Погребённые артефакты	 В,  Г	 Б,  Д			76		
3	Превратности судьбы	 А,  Е	 В,  Ж,  З					
4	Великие дела	 Б,  Ж	 И,  К					

РЕЖИМ КАМПАНИИ. Пример конца игры

Андрей закончил третью игру в режиме кампании. Он проверяет, достигнуты ли цели карт  А,  И,  П в ячейках  на планшете строителя. Андрей кладёт эти карты отдельно, чтобы положить под планшет строителя в начале следующей игры. Под планшетом Андрея осталась карта  0, эффект которой он не применил. Андрей сбрасывает её. Время подсчитать полученные . Андрей набирает 47  и отмечает это в таблице кампании на с. 20.

Андрей	
	29
	18
	31
	1
	-32
Σ	47

№	ИГРОК	РЕЗУЛЬТАТ									
		#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
1	Андрей	57	61	47							

Результат 47  означает, что следующую игру, четвёртую в кампании, Андрей начнёт с 5 картами построек на руке, а карту времени поместит в ячейку  3 в соответствии с таблицей на с. 15.

РЕЖИМ КАМПАНИИ

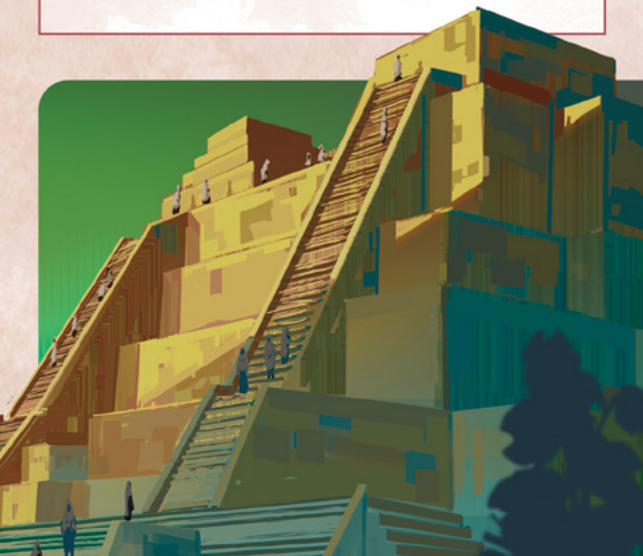
Если вам нужно убрать компоненты в коробку в перерыве между партиями кампании, разложите карты  на 3 отдельные колоды, как указано далее. Для удобства отмечайте колоды соответствующими разделителями.

- ▶ Колода карт , которые вы не выбирали при подготовке к игре и целей которых отказались достигать в середине игры (их целей можно попытаться достичь в других партиях).
- ▶ Колода карт , целей которых вы достигли и которые в следующей партии нужно поместить под планшет строителя (открытые ).
- ▶ Колода карт , которые вы уже использовали (применили эффекты и сбросили либо не применили и сбросили в конце партии).



ДОСТОЙНЕЙШИЙ НАСЛЕДНИК

Вы можете попытаться закончить кампанию за 3 игры, выбирая все 5 карт  во время подготовки к каждой из них. Это требует высшего мастерства и стратегического искусства!



РЕЖИМ ИСПЫТАНИЙ

После того как вы выберете испытание для предстоящей партии во время подготовки к игре, выберите также, с какой **стартовой рукой** играть: с начальным набором (♠, ♠♠, ♠♠♠ или ♠♠♠♠) или с 6 картами из полученных 10  (правила базовой игры, с. 5). Когда вы пройдёте испытание, вы сможете попробовать пройти его ещё раз с другой стартовой рукой, а затем сравнить результаты, записывая их в соответствующие столбцы таблицы испытаний.

Пример. Андрей прошёл испытание 1 с начальным набором ♠♠ и внёс результат в соответствующий столбец. В следующей партии он решает пройти то же испытание, но с 6 картами из полученных 10 .



ПОДГОТОВКА		РЕЗУЛЬТАТ									
№	ИСПЫТАНИЯ			▶	▲▲	▲▲▲	▲▲▲▲	▲▲▲▲▲	▲▲▲▲▲▲	▲▲▲▲▲▲▲	
1	Новая эра	А	Б								
2	Погребённые артефакты	В, Г	Б, Д								
3	Превратности судьбы	А, Е	В, Ж, З								
4	Великие дела	Б, Ж	И, К								
5	Давно забытые знания	В, Л	М, Н								
6	Хранитель знаний	З, О	В, Д								
7	Гениальный архитектор	А, Д	И								
8	Кладёзь знаний	М, Н	Л, О								
9	Эксперт по пирамидам	И, К	А, Б								
10	Великий строитель	А, Д, Е	нет								

РЕЗУЛЬТАТ

№	ИГРОК	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10	#11	#12	#13	#14	#15
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																



КОНЕЦ
КАМПАНИИ/15 /15 /15 /15 /15 /15 /15 /15 /15 /15 

МОМЕНТ АКТИВАЦИИ



Сбросьте эту карту в любой момент, чтобы немедленно применить её эффект.

Примечание. Эффекты ⚡ на картах в ячейках 🏠 применять нельзя.

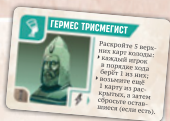
ЦЕЛИ ЭФФЕКТОВ

Игнорируйте эффекты, целью которых являются соперники. Такие эффекты в одиночном режиме не применяются.



ГЕРМЕС ТРИСМЕГИСТ

Если вы **изучаете** карту «Гермес Трисмегист», немедленно выберите 2 раскрытые карты, а затем сбросьте оставшиеся.



ДВОРЕЦ ПОТАЛА

Если вы играете карту монумента «Дворец Потала», которая обязывает пропустить свою **фазу упадка**, всё равно сдвиньте карту времени на 1 ячейку влево. Если в этой ячейке оба места заняты монументами, в качестве исключения поместите карту времени в третий ряд выше уже размещённых карт.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

РАЗРАБОТЧИК: Реми Матьё

ХУДОЖНИКИ: Эмильен Ротиваль, Адриен Риве

АГЕНТСТВО: L'Équipe Ludique

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: Адриен Фенуйе

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР: Венсан Мужено

РЕДАКТОРЫ: Адриен Фенуйе, Реми Матьё

КОРРЕКТОРЫ: Ксавье Таверне, Робен Леплюме

ПЕРЕВОД НА АНГЛИЙСКИЙ: Данни Лё

Благодарю Венсана с канала La Ludothèque de Vincent и мистера Лу за идею использовать кубик в одиночном режиме, а также Шема Филлипса за создание собственного одиночного режима. А ещё спасибо моему младшему — лучшему в мире тестировщику.

©2026 IELLO SAS. All rights reserved.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Михаил Акулов

РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ: Иван Попов

ДИРЕКТОР ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДЕПАРТАМЕНТА:

Александр Киселев

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: Валентин Матюша

ВЕДУЩИЙ РЕДАКТОР: Александр Петрунин

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Дарья Дунайцева

ПЕРЕВОДЧИК: Диана Гончарик

ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК:

Иван Суховой

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Евгений Загатин

КОРРЕКТОР: Ольга Португалова

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МЕНЕДЖЕР: Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2026 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0



РЕЗУЛЬТАТ	ВЛИЯНИЕ на следующую партию
≥60 ✨	Нет
55–59 ✨	–1 карта
50–54 ✨	–2 карты
45–49 ✨	–1 карта + карта времени в ячейке ③
<45 ✨	–2 карты + карта времени в ячейке ③

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ. ХОД ИГРОКА

▶ **А. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ**      (2)

Б. ФАЗА ХРОНОЛОГИИ



В. ФАЗА УПАДКА



▶ **Г. ФАЗА ТЕХНОЛОГИЙ**



КОНЕЦ ИГРЫ



16 ходов



НАЧАЛО ИГРЫ



СЕРЕДИНА ИГРЫ

