

ДЖОН Д. КЛЕР

МИСТИЧЕСКАЯ ДОЛИНА



Card

Crafting

System

Правила игры



ПРОЧИТАЙТЕ В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ!

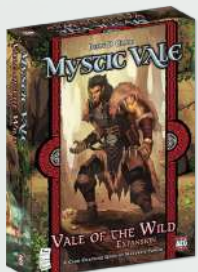


В этой коробке вы найдете получившую множество наград базовую игру «Мистическая долина» и 3 первых дополнения к ней. Деревянные жетоны духов и игровой коврик тоже включены в состав игры для обеспечения более комфортного игрового процесса. В первые несколько партий мы

предлагаем играть только с базовыми компонентами; остальные колоды можно оставить в коробке и исследовать позднее.



Когда вы будете готовы добавить новые улучшения и карты долин в игру, откройте колоды карт дополнения «Долина магии» и прочтите правила на стр. 12.



Когда вы будете готовы добавить карты лидеров и улучшения затмения в игру, откройте колоды карт дополнения «Дикая долина» и прочтите правила на стр. 12-13.



Когда вы будете готовы добавить амулеты в игру, откройте карты дополнения «Шторм Маны» и прочитайте правила на стр. 13.

Мистическая долина

Игра Джона Д. Клэра
Для 2-4 игроков в возрасте от 10 лет

Карты улучшений

Для защиты во время процесса печати на лицевую сторону карт была нанесена прозрачная защитная пленка по всей ее поверхности. Предполагается, что эту прозрачную защитную пленку игроки удалят, начиная с одного из уголков карты.

Пленка не мешает процессу игры, поэтому мы рекомендуем сначала сыграть несколько партий в «Мистическую долину».

После нескольких партий уголки пленки немного отойдут от карты, и их будет легче удалить с нее. В результате игры после удаления пленки на поверхности карт могут появляться небольшие потертости. Это нормально и не влияет на игровой процесс.

Удалите прозрачную защитную пленку, начиная с уголка карты.



Игроки могут оставить защитную пленку на картах во время первых партий, так позднее ее будет легче удалить.

Содержание

Вступление	3
Компоненты	3
Подготовка к игре	4
Обзор игры	6
Цель игры	6
Структура карты	6
Ход игрока	7
1) Фаза посадки	7
Влияние скверны	7
2) Фаза сбора урожая	7
3) Фаза сброса карт	9
4) Фаза подготовки	9
Конец игры	10
Дополнительные правила	10
Жетоны Маны	10
Символ хранителя	10
Символ свободного духа	10
Карта на колоде	10
Использование способностей	10
Посадки в поле	11
Открытая и скрытая информация	11
Скверна	11
Карты и улучшения	11
Кланы друидов	11
Разделители	12
Конклавы	12
Подготовка конклава	12
Подготовка дополнений	12
Символ затмения	12
Карты лидеров	12
Компоненты карты лидера	12
Амулеты	13
Подготовка амулетов и лидеров	13
Использование амулета	13
Использование лидера	13
Улучшение лидера	13
Отрицательные ПО	13
Разъяснения	14
Улучшения	14
Долины	18
Лидеры	21
Амулеты	24
Список карт	24
Базовая игра	24
Долина магии	25
Дикая долина	25
Шторм Маны	25
Истории лидеров	25
Создатели	27

Вступление

Много веков назад умирающий злой король молил о помощи друидов Гайи. Друиды отказали ему, понимая, что исцелив его, обрекут земли на очередные страдания. С последним вздохом разъяренный король произнес страшное проклятие, опустошившее плодородную Долину Жизни. Питаемое злобной мстью тёмного правителя заклятие короля разошлось чумой и болезнями по земле.

Долина Жизни, колыбель Гайи, была обителью животворящих духов природы. Пока земля медленно умирала, эти духи молились о ее спасении. Но среди них были и те, кто впустил в себя скверну. Скверна исказила их и грозит поглотить всех духов в долине и окончательно уничтожить все, что осталось от сил Гайи, если никто не выступит против.

Совет друидов не мог этого допустить и отправил друидов в долину для восстановления ее благоухания и красоты. Сама Гайя благословила этот поход, а духи благодарно приняли такую желанную помощь. В проклятую долину пришли друиды, готовые напитать и исцелить землю своими животворящими силами. Духи же поклялись объединиться с друидами и принести новую жизнь в рощи и леса долины.

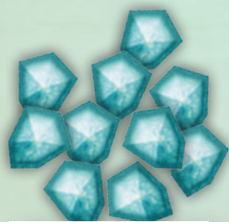
Благословение Гайи несет жизнь, но проклятая зараза сопротивляется, и друидов тоже может поглотить скверна, если они не будут осторожны. Тогда их миссии придет конец. Их попытки восстановить слишком много или слишком быстро могут стать не путем очищения, а дорогой к непоправимым последствиям. Чтобы избавиться от скверны и вернуть богатство природы в Долину Жизни, в равной мере потребуются мужество и осторожность.



Жетоны Маны



Протекторы для карт



Жетон 1 ПО



Жетон 5 ПО



Жетоны духов



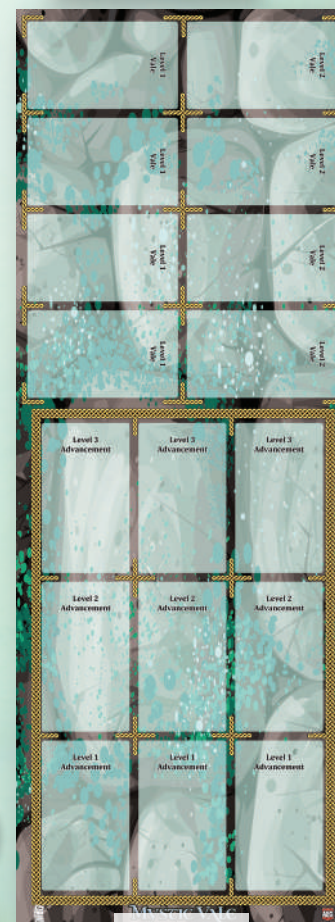
Разделители



Конклавы



Амулеты

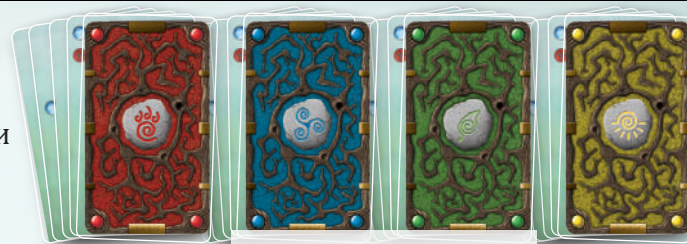


Коврик

Компоненты

Полный список карт каждого продукта линейки «Мистическая долина», имеющегося в этой коробке, приведен на странице 25.

- 80 начальных карт, поделенных на 4 одинаковые колоды:
 - колода Братья зверя (20 карт)
 - колода Искателей рассвета (20 карт)
 - колода Хранителей жизни (20 карт)
 - колода Стражей волн (20 карт)
- 252 улучшения:
 - 96 улучшений уровня 1
 - 84 улучшения уровня 2
 - 72 улучшения уровня 3
- 18 карт плодородной земли
- 90 карт долин:
 - 47 карт уровня 1
 - 43 карты уровня 2
- 4 карты-памятки
- 16 лидеров
- 14 Конклавов
- 30 разделителей
- 44 жетона 1 ПО
- 12 жетонов 5 ПО
- 4 жетона Маны
- 8 амулетов
- 100 протекторов для карт
- 1 книга правил игры
- 1 коврик
- 160 жетонов духов:
 - 40 жетонов духов животных
 - 40 жетонов лесных духов
 - 40 жетонов небесных духов
 - 40 жетонов свободных духов



Начальные колоды



Улучшения уровня 1

Улучшения уровня 2

Улучшения уровня 3



Карты долин уровня 2



Карты долин уровня 2



Карты плодородной земли



Карты-памятки

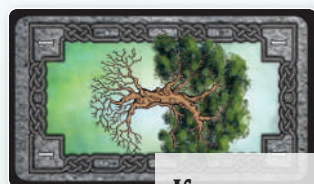


Лидеры

Подготовка к игре

Данные правила подходят для подготовки к базовой игре. Подготовка для игры с дополнениями приведена на страницах 12 и 13.

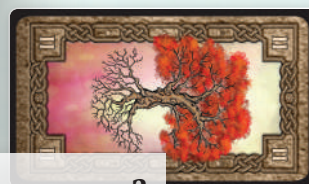
1. Колода игрока



Карты долин уровня 1



Карты долин уровня 2



1. Колода игрока

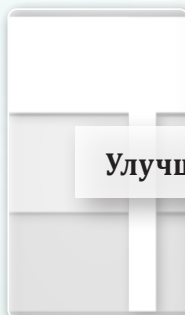


1. Колода игрока

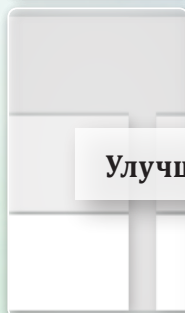
Каждый игрок берет колоду из 20 начальных карт (карты из разных колод отличаются рубашками).

Колода каждого игрока состоит из 9 карт проклятых земель, 3 карты плодородной земли и 8 пустых карт. Каждый игрок должен перетасовать свою колоду и разместить ее рубашкой вверх перед собой.

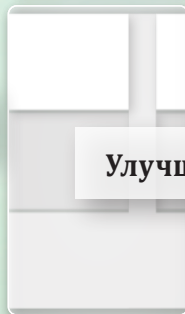
Улучшения уровня 3



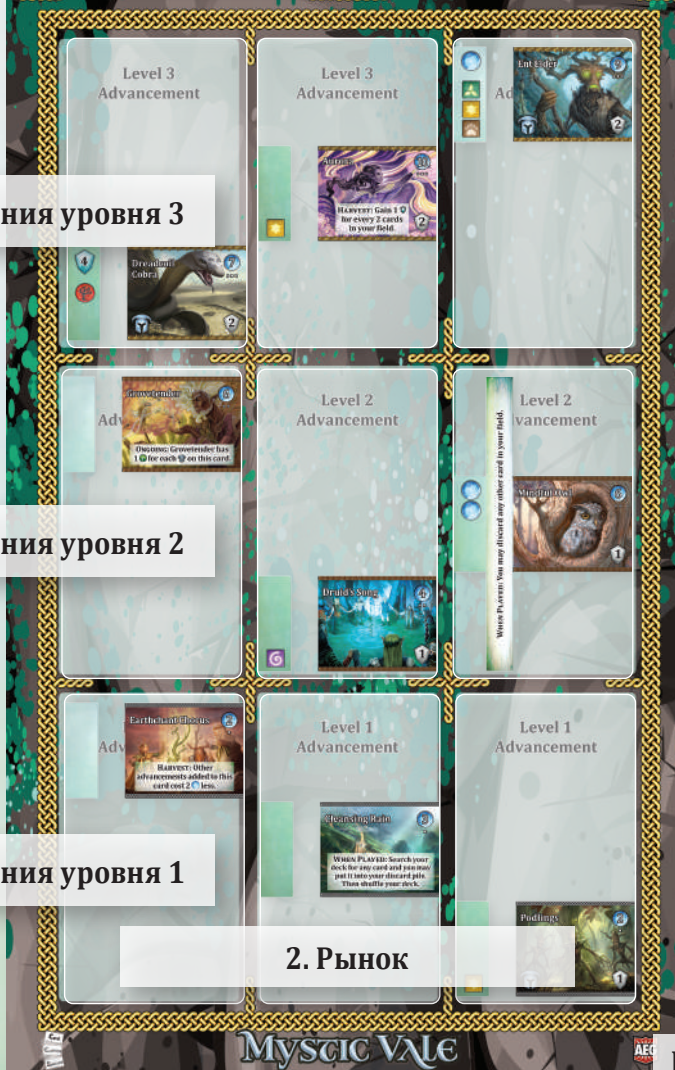
Улучшения уровня 2



Улучшения уровня 1



2. Рынок



Колода карт плодородной земли



4. VP Tokens



1. Колода игрока



1. Колода игрока



Коврик

2. Рынок

Рынок – набор из 9 улучшений в центре стола, которые доступны для приобретения во время игры. При подготовке к игре в первую очередь уберите из колоды карты плодородной земли и отложите их в отдельную колоду. Потом отсортируйте все другие улучшения в отдельные колоды по их уровню (согласно символу уровня) (см. Структуру карты на стр. 6).

▫ улучшения уровня 1:

Перемешайте все улучшения уровня 1. Затем отсчитайте необходимое количество улучшений и положите их лицевой стороной вниз на стол, а оставшиеся уберите в коробку. Количество улучшений в колоде зависит от количества игроков, как указано ниже:

- 2 игрока: отсчитайте 12 улучшений, остальные уберите в коробку.
- 3 игрока: отсчитайте 15 улучшений, остальные уберите в коробку.
- 4 игрока: отсчитайте 18 улучшений, остальные уберите в коробку.

Потом вскройте 3 первых улучшения из этой колоды, как показано на примере подготовки к игре.

▫▫ улучшения уровня 2:

Используются все улучшения уровня 2, вскройте 3 первых улучшения из этой колоды.


▫▫▫ улучшения уровня 3:




Используются все улучшения уровня 3, вскройте 3 улучшения из этой колоды.

3. Карты долин

Разделите карты долин на колоду карт долин уровня 1 и колоду карт долин уровня 2. Перетасуйте колоду уровня 1 и вскройте 4 карты из нее, потом сделайте то же самое с колодой карт уровня 2.

4. Подготовка жетонов ПО

В зависимости от количества игроков создайте общий запас жетонов ПО :

- 2 игрока: отсчитайте 23  жетона ПО, остальные уберите в коробку.
- 3 игрока: отсчитайте 28  жетонов ПО, остальные уберите в коробку.
- 4 игрока: отсчитайте 33  жетона ПО, остальные уберите в коробку.


5. Подготовка к игре в области поля

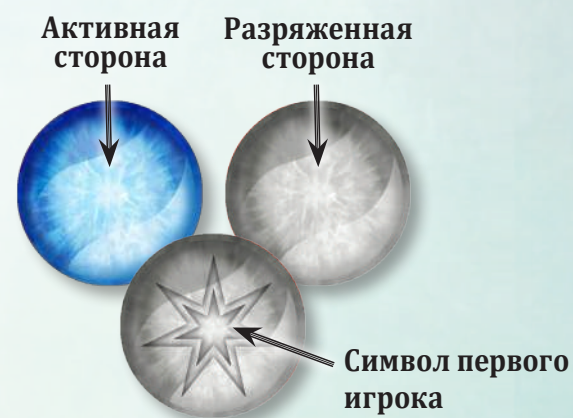
Во время игры у вас всегда будет 20 карт. Эти карты будут находиться в одной из 4 областей: ваша **колода**, ваша **область поля**, ваша **стопка сброса**, и одна карта будет называться **«карта на колоде»**. Во время подготовки игроки создадут свое начальное поле и выложат карту на колоде.


Каждый игрок создает свое начальное поле следующим образом:

- А. Перетасуйте свою колоду из 20 карт и положите рубашкой вверх перед собой.
- Б. Вскройте верхнюю карту в колоде и положите ее наверх колоды лицевой стороной вверх. Это – ваша карта на колоде.
- В. Сместите карту на колоде в вашу игровую зону, создавая таким образом вашу область поля, потом вскройте новую карту на колоде.
- Г. Повторяйте шаг В до тех пор, пока у вас не окажется 2 карты проклятых земель в области поля и 1 карта проклятой земли на колоде.

6. Определите первого игрока

Возьмите количество  жетонов Маны, равное количеству игроков. Убедитесь, что в это число вошел жетон с символом первого игрока.



Поместите жетоны Маны  активной стороной вверх и перемешайте их. Каждый игрок берет один жетон случайным образом и переворачивает его разряженной стороной вверх. Игрок с символом первого игрока будет первым игроком в этой партии.

Игроки готовы начать игру.




Об игре

Игроки берут на себя роль кланов друидов и пытаются вернуть проклятым землям былое процветание. Карты в колодах игроков представляют собой части долины, куда вы были отправлены с миссией восстановления, и каждое улучшение, добавленное на карту, считается новой жизнью и надеждой, которые вы принесли этой земле. Ваши силы привязаны к земле, и чем больше в долинах и рощах жизни, тем больше ваши силы, а уже с ними духи природы возродят чудесные долины.

Каждый свой ход вы разыгрываете карты в области поля, чтобы получать мощные улучшения и ценные карты долин. Но вы должны быть осторожны, не зазнаваться и не переоценить свои силы, так как это приведет к осквернению и завершению вашего хода. Во время игры вы сможете создать свои собственные карты, добавляя мощные улучшения. Создание карт с помощью улучшений и покупка карт долин в нужное время помогут вам вернуть Мистическую долину к жизни и победить в игре!

Цель игры

Игрок с наибольшим количеством  (победных очков) в конце игры объявляется победителем.

Для первой игры

Прежде чем начать свою первую игру, каждая начальная карта должна быть помещена в протектор. После этого все начальные карты должны оставаться в этих протекторах, во время игры нет необходимости вынимать их. Карты долин **не вкладываются** в протекторы. Обратите внимание, что в коробку с игрой вложены запасные протекторы

Мы также рекомендуем, чтобы новички взяли себе по карте-памятке для того, чтобы сверяться с ней во время своего хода.

Структура карты

Улучшение



Карта долин



Улучшение



Символы уровней

Уровень каждого улучшения обозначен количеством точек под стоимостью карты. Окантовка наверху и внизу улучшения тоже показывает на уровень карты.

▫ Уровень 1:



▫▫ Уровень 2:



▫▫▫ Уровень 3:



Игровой процесс

Первый игрок первым делает ход.

Когда игрок завершает свою фазу сброса, ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Игроки по очереди совершают ходы до конца игры.

Ход игрока

Когда игрок выполняет свой ход, он считается **активным игроком**. Во время своего хода вы обязаны пройти следующие фазы по порядку:

1. Фаза посадки
2. Фаза сбора урожая
3. Фаза сброса
4. Фаза подготовки

1) Фаза посадки

Вы выполняете действия во время фазы посадки следующим образом:

- А. Вы обязаны сделать выбор: **«спасовать»** или **«продолжить открывать и разыгрывать карты»** (в дальнейшем в правилах для этого действия будет использоваться термин **«продолжить»**). Если вы пасуете, то немедленно переходите к фазе сбора урожая.
- Б. Если вы решаете **продолжить**, то переложите карту на колоде в область поля, справа от предыдущей разыгранной карты. Примените свойства «При розыгрыше» (если таковые имеются), после чего переверните верхнюю карту своей колоды, разместите её рубашкой вниз в качестве вашей новой карты на колоде.
- В. Определите, подверглись ли вы **влиянию скверны**.
- Г. Если вы не подверглись влиянию скверны, вернитесь опять к шагу А и повторите все сначала.

Продолжайте действовать подобным образом до тех пор, пока либо не **спасуете**, либо не подвергнетесь **влиянию скверны**. В любой момент, когда ваша колода заканчивается, а вам нужно открыть новую карту на колоде, перемешайте свою стопку сброса, и она становится вашей новой колодой. Если все ваши карты уже выложены в область поля, то тогда вы обязаны спасовать.

Влияние скверны



На некоторых картах есть символ (скверны) на левой стороне карты. Если в любой момент фазы посадки или фазы подготовки на открытых вами картах окажется 4 или более, то вы подвергаетесь влиянию скверны.

считаются на картах в области поля, **а также на вашей карте на колоде**. Когда вы подвергаетесь влиянию скверны, то вы пропускаете фазу сбора урожая и переходите прямо к фазе сброса. Вы также переворачиваете свой жетон на **активную** сторону в качестве утешения.



На некоторых картах на левой стороне есть символ (роста). Каждый на картах в вашей области поля, на карте на колоде и из любых других источников отменяет 1. Это означает, например, что, если у вас есть 1, то вы подвергнетесь влиянию скверны только тогда, когда у вас будет 5 открытых вместо обычных 4.

2) Фаза сбора урожая

Если вы решаете закончить фазу посадки до того, как вы подвергнетесь влиянию скверны, то вы можете выполнить действия фазы сбора урожая (еще раз повторим: только в том случае, если вы не подверглись влиянию скверны).

Фаза сбора урожая – фаза, когда вы подсчитываете свои и символы духов (, , ,), выполняете свойства «Сбор урожая» со своих карт в области поля, получаете, покупаете карты долин и улучшения.

Все это можно сделать в любом порядке.

Например, вы можете купить улучшение, затем применить свойство «Сбор урожая» со своей карты, затем купить карту долины, а потом купить еще одно улучшение.

Подсказки на эту фазу

Хотя во время фазы сбора урожая вы можете выполнять различные действия в любом порядке по своему желанию, мы рекомендуем, чтобы в целом вы выполняли действия в следующем порядке, поскольку именно так легче контролировать свойства карт и источники Маны:

1. Подсчитайте и символы духов.
2. Примените свойства «Сбор урожая» на картах в области поля.
3. Подсчитайте.
4. Купите карты долин.
5. Купите улучшения.

Применение свойств «Сбор урожая»

Вы обязаны применять свойства «Сбор урожая» на картах в области **поля** (карта на колоде не учитывается), если только специально не указано обратное. Однако вы можете использовать это свойство в любой момент во время фазы сбора урожая.

Каждое свойство «Сбор урожая» на улучшениях может быть активировано только один раз во время фазы сбора урожая.

Получите ПО

Если на карте в области **поля** (без учета карты на колоде) на левой стороне имеется символ (победных очков), это означает, что вы обязаны взять указанное количество жетонов из общего запаса.

Важно: Вы **не получаете** каких-либо жетонов от серого символа на **правой** стороне карт. Карты долин и улучшений с этим серым символом на правой стороне дают победные очки в конце игры (см. раздел «Конец игры» на стр. 12).

Покупка карт долин

Вы не сможете купить карты долин во время нескольких первых ходов, так как для покупки необходимо иметь **символы духов**, а на начальных картах их нет.

В игре есть 4 символа духов:



Духи животных



Лесные духи



Небесные духи




Свободные духи

Вы можете добавить эти символы на свои карты с помощью улучшений. Если у вас есть символ духа на картах в области **поля** (не учитывая карту на колоде), который соответствует требуемому символу духа на одной из восьми открытых карт долин, то вы можете купить эту карту.

За ход вы можете купить до **двух** карт долины. Купив карту долины, положите ее лицевой стороной вверх в своей игровой зоне.

Символ, использованный для покупки одной карты долины, **НЕ МОЖЕТ** быть использован для покупки другой карты долины. Например, если вы хотите купить две разные карты долины и для обеих требуется символ духа (,), то вы должны иметь два подобных символа (,) на открытых картах в области поля.


Некоторые карты долин имеют свойства, которые вы можете использовать во время дальнейших ходов после покупки карты. Карты долин с серым символом на правой стороне карты дают ПО, прибавляемые к вашему общему количеству в конце игры.



Если на карте долины в стоимости указан , вы можете использовать **любой** символ духа для оплаты стоимости этой карты.



Важно: свойства на картах долин **не могут** быть использованы в тот ход, когда вы купили эту карту.

Подсказка: Для облегчения отслеживания, какие карты долины есть у вас во время хода, можно просто поворачивать их на 90 градусов. Когда вы покупаете карту долины, немедленно поверните ее, чтобы показать, что использовать ее в этот ход нельзя. В конце хода поверните все использованные карты против часовой стрелки, теперь они готовы для использования во время следующего хода.

Покупка улучшений

Символы  у вас на картах в области **поля** (не учитывая карту на колоде) дают вам возможность купить **до двух** улучшений в ход, включая карты плодородной земли и любое из 9 улучшений, доступных на рынке. Стоимость каждого улучшения указана в правом верхнем углу. Покупая карту плодородной земли, можно купить любую из ее колоды по вашему желанию.

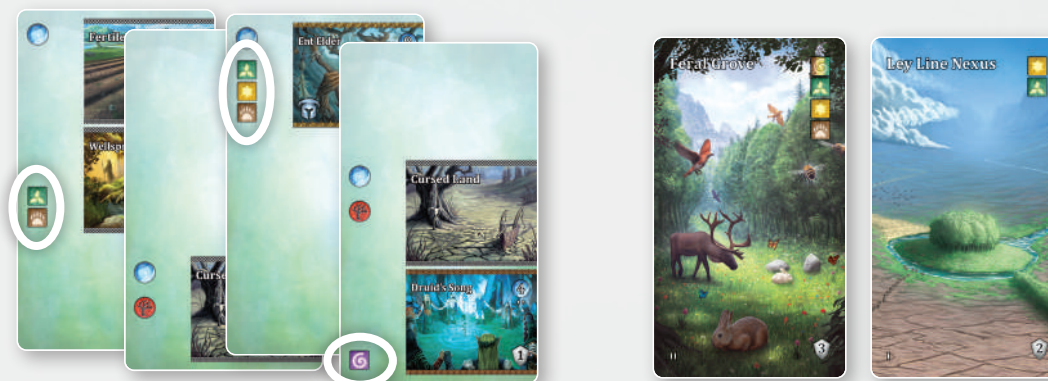
Если жетон  лежит активной стороной вверх, вы можете потратить его, повернув его на разряженную сторону. Вы получаете 1 дополнительный  для покупки карт во время фазы сбора урожая.

Любой , не потраченный во время фазы сбора урожая, пропадает в конце этой фазы. Однако если вы решаете не использовать активный жетон , он остается активным на следующий ход.












Купленные улучшения не добавляются на карты до начала фазы сброса. Свойства и символы улучшений, не добавленных на карты, не используются, а свойства **не** применяются.

Примечание: НЕЛЬЗЯ купить улучшение, если у вас нет подходящей карты в области поля, на которую можно добавить это улучшение.

Пример покупки карт долин













У игрока есть следующие духи на картах в области поля: , , , , .

Он тратит , ,  и , чтобы купить «Дикую рощу». Обратите внимание, что он может использовать любой символ  для оплаты стоимости этой карты долины, поэтому он выбирает потратить . Он тратит оставшиеся  и  для покупки карты «Перекресток Лей Линий». Обратите внимание, что он может потратить  для оплаты стоимости за любой символ духа, поэтому он выбирает , чтобы оплатить .

Пример покупки улучшений



В этом примере у игрока есть 3  на картах в области поля и активный жетон Маны . Обратите внимание, что  на карте на колоде не считается (с карты на колоде учитываются только  и ).

Игрок хочет купить карту «Ростки», которая стоит 2 , и карту плодородной земли, которая тоже стоит 2 . Так как у него только 3 , он решает потратить свой жетон  Маны и поворачивает его на разряженную сторону. Теперь у него есть 4  и он покупает обе карты («Ростки» и карту плодородной земли).

3) Фаза сброса


В первую очередь вы обязаны добавить любые улучшения, купленные во время фазы сбора урожая (если таковые имеются), к вашим картам, а потом – восполнить карты долин и улучшения на рынке.

Добавление улучшений к карте

Для каждого улучшения, которое вы покупаете, вы должны выбрать карту в вашей области поля (нельзя выбрать карту на колоде) и вложить в протектор к выбранной карте купленное вами улучшение. В дальнейшем в правилах для этого действия будет использоваться выражение «Улучшить карту».



Нельзя добавить улучшение на карту, если оно закроет уже имеющееся на карте улучшение (включая улучшения на начальных картах). Но есть одно исключение из этого правила. У некоторых улучшений есть свойства, которые располагаются на карте вертикально. Подобные улучшения можно добавлять на карты таким образом, чтобы вертикальная линия нового улучшения перекрывала вертикальную линию с предыдущим свойством. Любое перекрытое свойство становится неактивным и игнорируется в дальнейшей игре.

Подсказка: не советуем создавать карты с двумя или более .

После того, как все полученные улучшения (если таковые имеются) добавлены к картам, уберите все карты из области поля в свою личную стопку сброса. **Не сбрасывайте карту на колоде.**

Восполнение карт долин




Выложите новые карты долин в ячейки купленных карт долин на рынке, взяв новые карты долин сверху соответствующей колоды. Если колода карт долин уровня 1 закончилась, восполняйте купленные карты долин уровня 1 картами долины из колоды карт долин уровня 2.





Восполнение улучшений


Любые купленные с рынка улучшения восполняются новыми улучшениями того же уровня верхними картами соответствующих колод. Если колода улучшений уровня 1 закончилась, восполняйте купленные улучшения уровня 1 улучшениями уровня 2. Таким же образом, если колода улучшений уровня 2 закончилась, а необходимость пополнить рынок улучшений уровня 2 есть, возьмите вместо этого улучшения уровня 3.

Следующий игрок может начать свой ход.

4) Фаза подготовки

Пока ваш противник начинает свой ход, вы можете выполнить действия фазы подготовки. Разыграйте (сместите в область поля) карту на колоде, она становится вашей первой картой в области поля, и примените ее свойства «При розыгрыше» (если они есть). Затем переверните верхнюю карту своей колоды (она станет новой картой на колоде). Далее продолжайте разыгрывать карты на колоде в область поля справа от предыдущей разыгранной карты и применяйте их свойства «При розыгрыше» до тех пор, пока у вас не будет открыто **три или более карты с символом**  (в области поля и на карте на колоде). Чаще всего будет 2  на картах в области поля и 1  на карте на колоде.

Если в области поля у вас есть 2  и на карте на колоде – дополнительно 2  или более, вы автоматически подвергаетесь влиянию скверны и обязаны пропустить фазу сбора урожая и в свой ход перейти прямо к фазе сброса. Вы также переворачиваете свой жетон Маны  на **активную** сторону в качестве утешительной награды за осквернение. Совет: не создавайте карт с 2 или более .

Когда на ваших открытых картах видно 3  или более, область поля готова для вашего следующего хода.

Примечание: если игрок считает важным, он может подождать, пока предыдущий игрок не закончит свою фазу подготовки, прежде чем начать свою фазу посадки.

Пример игровой зоны



Конец игры

Когда все жетоны из общего запаса разобраны, закончите текущий раунд таким образом, чтобы каждый игрок сыграл одинаковое количество ходов. После этого игра заканчивается. Если жетоны в общем запасе закончились, а какой-то игрок должен получить жетоны, выдайте ему жетоны из тех, что остались в коробке.

Игроки подсчитывают свои победные очки.

В ходе игры вы можете получать жетоны с карт, которые дают победные очки, каждый раз, когда разыгрываете такие карты.

Некоторые улучшения дают победные очки в конце игры, что обозначено серым символом с правой стороны карты. Вам необходимо проверить все свои карты и подсчитать все, имеющиеся на картах улучшений.

Многие карты долин также дают победные очки в конце игры, что обозначено серым символом с правой стороны карты.

Суммируйте очки, полученные в ходе игры, с очками за карты улучшений и карты долин.

Ирок с наибольшей суммой победных очков побеждает в игре. Если у двух или более игроков получилось одинаковое количество победных очков, игрок, набравший больше всего улучшений уровня 3 и карт долин уровня 2, объявляется победителем. Если среди претендентов на победу есть игроки с одинаковым количеством указанных карт, то они все объявляются победителями.

Дополнительные правила

Данный раздел содержит дополнительные объяснения, не вошедшие в базовые правила, необходимые для игры.

Жетон Маны

Вы можете потратить свой активный жетон Маны только во время фазы сбора урожая.

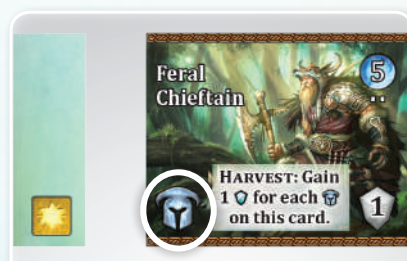
Если вы решаете не тратить активный жетон Маны, он остается активным на следующий ход и далее до тех пор, пока вы его не потратите.

Если у вас уже есть активный жетон Маны, и вы подвергаетесь влиянию скверны, то жетон Маны остается активным, но вы не получаете никакой дополнительной награды.

Символ хранителя



На некоторых картах есть один или более (символ хранителя). Эти символы имеют значение только в том случае, когда свойство на какой-либо карте ссылается на них.



Символ свободного духа

(символ свободного духа) считается любым символом духа: , , , .

Если в стоимости карты долины указан , то вы можете использовать **любой** символ духа для его оплаты.

Если карта или свойство дают , вы можете использовать этот символ для оплаты **любого** символа духа, указанного в стоимости карты.

Карта на колоде

Ваша карта на колоде не считается картой в вашей колоде или в вашей области поля. Свойства на картах, предписывающие, например, «найти карту в колоде», не включают в себя карту на колоде.

Единственные символы, которые учитываются с карты на колоде – это символы и . Вы обязаны разыграть карту в область поля, чтобы использовать другие символы на карте.

Свойства «Сбор урожая» или «При розыгрыше» не применяются к карте на колоде. Свойства «Постоянно», однако продолжают влиять на карту, даже если она – карта на колоде.

Использование свойств

Если какое-либо свойство конкретно противоречит правилам, такое свойство имеет приоритет.

Каждое свойство на улучшении или на карте долины может быть использовано только один раз за ход, если оно специально не предписывает обратного.

Большинство свойств имеют отметку о том, когда они могут быть использованы, в начале своего текста, например, «Сбор урожая» или «При розыгрыше», в ином случае в тексте свойства идет указание, когда оно может применяться. Если два или более свойства должны быть применены одновременно, например, два свойства «Сбор урожая», активный игрок сам выбирает, в каком порядке их применять.

Свойства «При розыгрыше» применяются тогда, когда карты разыгрываются в вашу область поля, до вскрытия новой карты на колоде; **не** разыгрывайте эти свойства сразу при вскрытии новой карты на колоде.

Свойства «Сбор урожая» на картах, находящихся в вашей области поля, применяются во время фазы сбора урожая; **не** применяйте эти свойства у карты на колоде.

Свойства «Постоянно» продолжают влиять на карты вне зависимости от того, где эти карты находятся: на вашей колоде, в вашей области поля, в вашей стопке сброса или в вашей колоде. Эти свойства не имеют момента срабатывания, они активны всегда.

Пример финального подсчета ПО

В этом примере игрок получает следующие ПО в конце игры:

- 12 ПО за собранные жетоны
- 8 ПО за улучшения
- 5 ПО за карты долин

Итого игрок получает 25 ПО (12+8+5=25).




Посадка в области поля

Новые карты, которые добавляются в вашу область поля, должны всегда добавляться с правой стороны от любых карт, выложенных в область поля ранее. Карты созданы таким образом, что те, на которых нет текста, могут быть перекрыты так, что только левая половина карты остается на виду. Старайтесь не перекрывать карты со свойствами «Постоянно» и «Сбор урожая», так как в этом случае можно забыть их применить.


Открытая и секретная информация

Вам нельзя просматривать карты в своей колоде, если только какое-либо свойство не разрешает вам сделать это.

Вы можете просматривать карты в своей стопке сброса. Вам нельзя просматривать карты в стопке сброса других игроков, если только какое-либо свойство не разрешает вам сделать это.

Когда вы получаете жетоны , поместите их в свою игровую зону, их количество – открытая информация для всех игроков.

Влияние скверны

Вы можете подвергнуться влиянию скверны только во время фазы посадки и фазы подготовки. Если 4 или более  были открыты во время фазы сбора урожая или фазы сброса, вы не подвергаетесь влиянию скверны.

Карта или улучшение

Картой считает все то, что было добавлено к карте, включая саму начальную карту и любые улучшения, добавленные на эту карту.

Улучшение - одна из трех ячеек, из которых состоит любая карта; улучшения не являются отдельными картами. Улучшения, которые имеются на начальных картах, считаются «улучшениями» для целей правил и свойств. «Пустая» начальная карта не считается улучшением.

ОСТАНОВИТЕСЬ ЗДЕСЬ

Вы прочли все правила, необходимые для начала игры в «Мистическую долину». Оставшиеся разделы содержат правила для дополнений «Долина магии», «Дикая долина» и «Шторм Маны».

Кланы друидов

Многие кланы друидов посвятили себя защите и возрождению Долины Жизни. Каждый клан специализируется на разных аспектах этой задачи, учитывая их склонность к разным силам природы. Эти силы природы влияют на ритуалы клана, дают им отличные друг от друга силы и благословения Гайи. Когда духи природы воззвали о помощи, совет друидов сразу отправил им самые выдающиеся кланы: Братьев зверя, Хранителей жизни, Искателей рассвета и Стражей волн.

Братья зверя

Друиды, принадлежащие к кругу животных, называются Братьями зверя. Эти друиды образуют прочные связи со всеми формами животной жизни. Братьев зверя часто считают дикарями, предпочитающими укрываться в пещерах и тёмных лесах. Братья зверя чтут и уважают образ жизни животных, включая естество хищника и его добычи.



Хранители жизни

Некоторые друиды объединяются в круг, занимающийся выращиванием новых растений, живущий в гармонии с природой. Эти друиды известны как Хранители жизни. Они – садоводы и смотрители, заботящиеся о жизни, которую дарует нам земля. Растения, деревья, фермы и сады благоухают там, где обитают Хранители жизни. Хранители жизни изучают каждое растение, с которым они сталкиваются, записывая и запоминая способы использования трав, корней и других растительных ингредиентов, что делает их отличными целителями.



Искатели рассвета

Свет солнца отмечает смену времен года, и друиды, которые почитают это непрерывное движение, известны как Искатели рассвета. Этот круг друидов идет за солнцем, предпочитая размещать свои дома среди равнин и саванн, где солнце сияет в течение всего дня. Искатели рассвета рано встают, отсюда и их название, несмотря на то, что некоторые из них предпочитают бодрствовать до полуночи, чтобы воспеть конец уходящего дня.



Стражи волн

Везде, где течет вода, можно найти друидов, которые чтят эту бурную стихию. Этим друидов иногда называют Стражами волн, и они путешествуют по каменистым речным берегам, замерзшим побережьям и ледяным горам. Стражи волн, как никто другой, понимают величие и силу воды, они способны угадать погодные условия по одной капле дождя и предсказывать приливы с невероятной точностью.



Разделители

В состав игры входят разделители для каждого уровня улучшений и карт долин. С их помощью игроки могут разложить карты по разным колодам. Пустые разделители предназначены для игроков, которые хотят сделать собственные колоды карт по своим предпочтениям.

Конклавы

Каждая карта конклава содержит список улучшений и долин. Комбинация карт из разных конклавов позволит игрокам создать уникальные колоды для рынка, которые лучше подходят для игры конкретной группе игроков. В дальнейшем колоды можно изменить, добавив или убрав из них карты конклавов для создания интересных сочетаний и разнообразного игрового опыта.


Подготовка конклавов



Перед подготовкой рынка, выберите 6 конклавов (случайным или любым другим образом). Возьмите все улучшения и долины, указанные на этих картах конклавов, перемешайте карты, рассортировав их по колодам (по уровням),

по отдельности. Из колоды улучшений уровня 1 оставьте только случайно выбранные в количестве согласно обычным правилам подготовки. Далее следуйте обычным правилам подготовки к игре для подготовки рынка, то есть вскройте первые три улучшения каждой колоды улучшений.

Когда игра закончена, игроки могут либо сохранить выбранный набор колод улучшений и долин, используя специальный разделитель, либо изменить колоды, опять добавляя или убирая из них отдельные конклавы (наборы карт).

Примечание: для того, чтобы у игроков было достаточно возможностей для получения  и запуска конца игры, мы рекомендуем включать хотя бы 2 из указанных ниже конклавов в набор:

- Ранний урожай
- Вечный рассвет
- Родина
- Открыть врата
- Животворящая природа
- Мифические твари
- Гнездовья
- Выдержка
- Укрощение дикой природы