

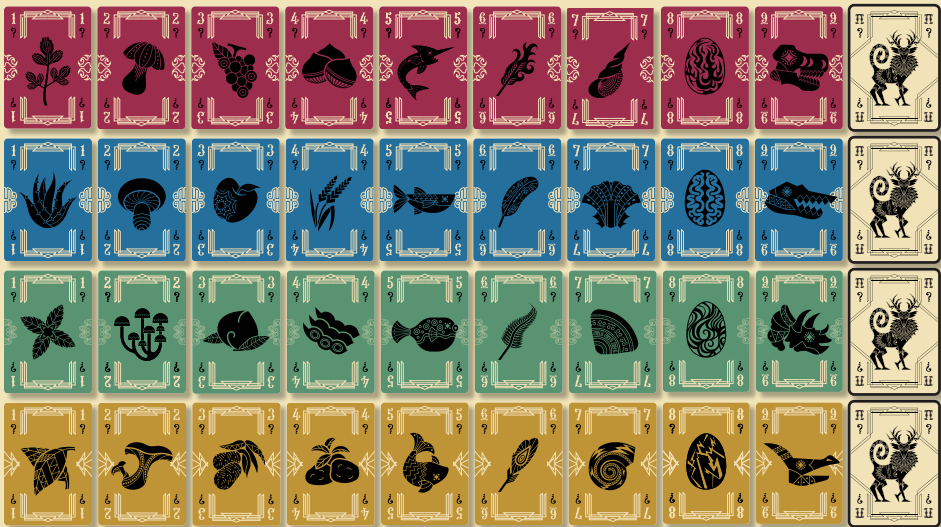
БЕЧЫБІЕ КОЛАКОДЫ



СОСТАВ ИГРЫ



АБВГДЕ 24 легенды



Д 40 карт удачи (1 колода)



16 карт локаций



4 карты покровителей реки



2 карты провала



АБВГ 128 карт легенд (16 колод по 8 карт)

Оборот



Оборот



Оборот



Оборот



Оборот



Оборот

20 начальных карт (4 колоды по 5 карт)



8 сигнальных фишек (2 каждого из 4 цветов)



12 драгоценностей



6 звёзд



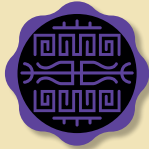
3 сердца



Четырёхгранный кубик (d4)



4 ключа



2 фишки привратника

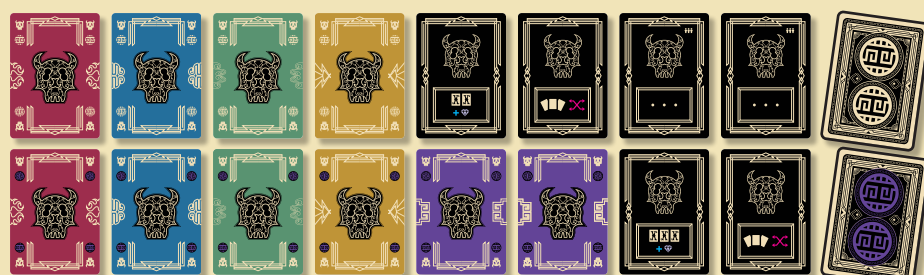


Б В 9 фиолетовых звёздных карт



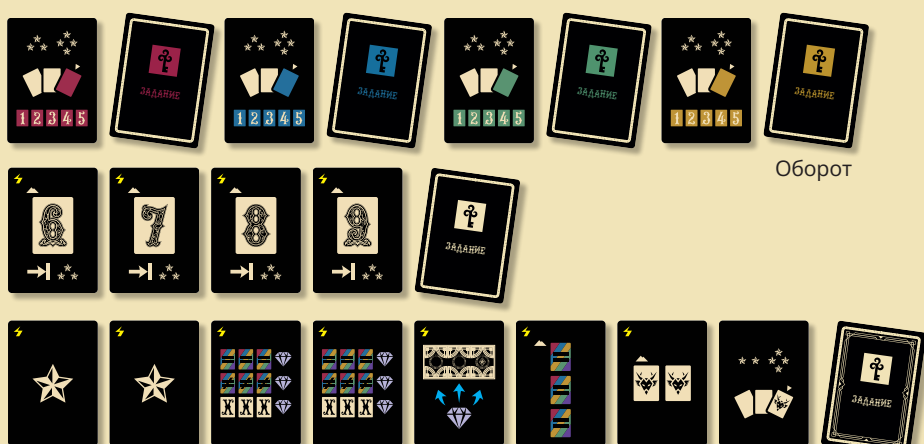
В 16 карт головоломок

Оборот



Г 16 карт привратника (2 части колоды по 8 карт)

Оборот

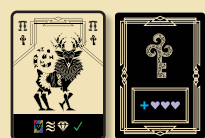


Д 16 карт заданий

Оборот



Г 4 белые звёздные карты черепов

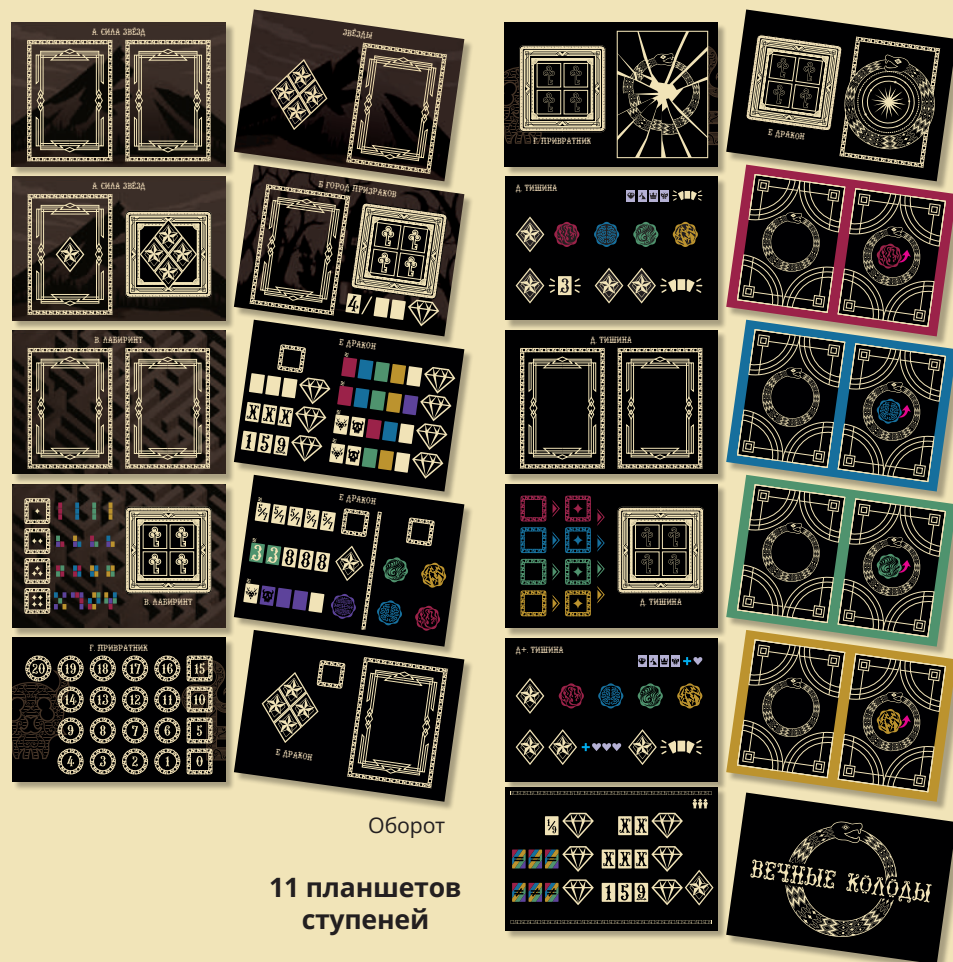


Е 2 карты наград ключей



Б+ Г+ 1 карта атаки привратника

Оборот



Оборот

11 планшетов ступеней

Оборот



Оборот

4 памятки игроков

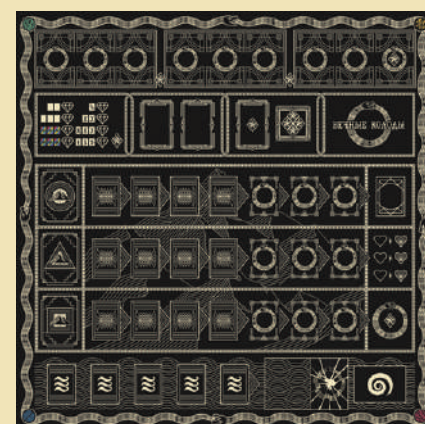


Оборот

5 карт игрока-привратника



Правила игры, правила ступеней, правила одиночного режима



Игровое поле

СЮЖЕТ

Человечество в опасности. По необъяснимым причинам продолжительность жизни на земле начала сокращаться. Поиски ответов привели искателей в Вечный мир, где обитают загадочные существа — легенды. Дело за малым — познать тайну жизни и вернуться домой.



ОБУЧЕНИЕ. На с. 22 вы найдёте обучающий сценарий. Мы советуем хорошенько подготовиться ко встрече с легендами, прежде чем отправляться в Вечный мир.

СТУПЕНЬ А

СИЛА ЗВЁЗД Первый контакт с легендами

Вечный мир полон тайн и загадок. Исследуйте локации, познакомьтесь с легендами и откройте для себя силу звёзд.

СТУПЕНЬ Б

ГОРОД ПРИЗРАКОВ Ключ ко всем тайнам

Вы обуздали силу звёзд и узнали о ступенчатости Вечного мира. На горизонте мрачный город. Вы думали, что он заброшен, пока не встретили призрачных легенд. Чтобы перейти на следующую ступень, нужно найти 4 ключа и освободить духов.

СТУПЕНЬ В

ЛАБИРИНТ В поисках выхода

Поняв, как действуют ключи, вы вскоре очутились в лабиринте. Заручитесь поддержкой легенд лабиринта, чтобы решить головоломки и получить новые ключи. Иначе вы застрянете тут навечно.

СТУПЕНЬ Г

ПРИВРАТНИК Схватка с привратником

Выбравшись из лабиринта, вы оказались у неприступных врат. Путь преграждает исполинский привратник. Объединитесь с добрыми легендами, чтобы победить его.

СТУПЕНЬ Д

ТИШИНА Испытание молчанием

За гигантскими вратами раскинулось царство вечной тишины. Идите на едва различимый шёпот легенд удачи. Они помогут пройти испытание молчанием.

СТУПЕНЬ Е

ДРАКОН Перерождение дракона

Тайна жизни как-то связана с драконьим яйцом. Удастся ли вам увидеть перерождение дракона и вернуться в свой мир?

ОБ ИГРЕ

Это кооперативная игра с особыми правилами для каждой ступени. Чтобы победить и перейти на следующую ступень, вы будете разыгрывать карты, пополнять личные колоды и выполнять задания текущей ступени.

Вкратце об игре

Вы начинаете игру с личной колодой из 5 **числовых карт**. Числа на картах — это количество затрачиваемой вами жизненной энергии. В свой ход вы разыгрываете минимум 1 карту. После этого ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке. Если вы не можете разыграть карту в свой ход, жизненный цикл прерывается и все участники терпят поражение.

Чтобы поддерживать жизненный цикл, вы будете получать новые карты от таинственных **легенд**. Они дремлют на краю каждой **локации** — одном из трёх рядов в центре игрового поля. Когда вы разыгрываете последнюю карту в локацию, вы встречаете её легенд и **пробуждаете** одну из них. За это вы (и только вы — игрок, пробудивший эту легенду) получаете её колоду из 8 карт.

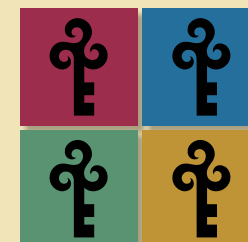
Также пробуждённая легенда насылает на всех игроков **проклятие** — особое правило или ограничение. Например, проклятие феникса запрещает разыгрывать в локации карты с числом 1. Чтобы снять проклятие, легенде надо преподнести **драгоценность**. Для создания драгоценности вы должны выбрать одну из доступных **формул** и разыграть 1–3 карты с руки в **реку** — ряд в самом низу игрового поля.

В игре очень важно действовать сообща, но словесное общение игроков ограничено. У каждого из вас есть 2 **сигнальные фишки**. Их можно размещать на игровом поле, чтобы показать, куда вы хотите выложить карты. Так вы намекаете другим игрокам, какие карты у вас на руке.

Чтобы жизненный цикл не прервался, нужно следить за тем, чтобы ни у кого не закончились карты. «Общайтесь» и решайте, кому следующему получать новые карты.

В игре есть 6 **ступеней**: А, Б, В, Г, Д и Е. На ступени А для победы вам надо получить 4 **звезды**. На остальных ступенях — 4 **ключа**. Условия их получения зависят от ступени.

А теперь вперёд, Вечный мир ждёт вас!



Тайна жизненной энергии

В Вечном мире существует 5 источников жизненной энергии (5 цветов числовых карт): страсть, мудрость, умиротворение, преодоление и вдохновение. Также вам встретятся карты покровителей, способностей и черепов (но на ступени А карт черепов не будет).

Карты, которые можно разыграть в свой ход



Числовые карты

Они бывают 5 цветов (красные, синие, зелёные, жёлтые, фиолетовые), на каждой указано число от 1 до 9. Их можно разыграть в локацию или в реку. Также их можно использовать для создания драгоценностей.



Страсть



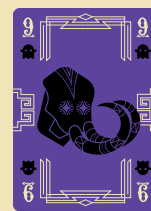
Мудрость



Умиротворение



Преодоление



Вдохновение



Двухцветные карты

Это числовые карты двух цветов: красно-зелёные или сине-жёлтые. Разыграв в локацию такую карту, вы можете повернуть её на 180°. При создании драгоценности вы должны выбрать, какой из 2 цветов использовать.

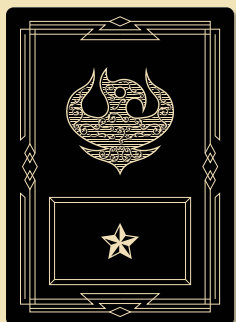


Числовые карты — источник энергии, без которой всему живому придёт конец.



Карты покровителей

Это числовые карты-джокеры. Такую карту можно разыграть как карту любого из 5 цветов с любым числом (1–9). Карты покровителей можно выложить рядом друг с другом в локации. При создании драгоценности можно использовать любое количество карт покровителей.



Карты способностей

Разыгрывая такую карту, вы применяете её эффект. При этом то, куда вы кладёте эту карту (на планшет ступени, в локацию или в сброс), зависит от неё самой. См. подробнее на с. 19.



Покровитель — могущественное существо, которое приглядывает за природой.

Колоды

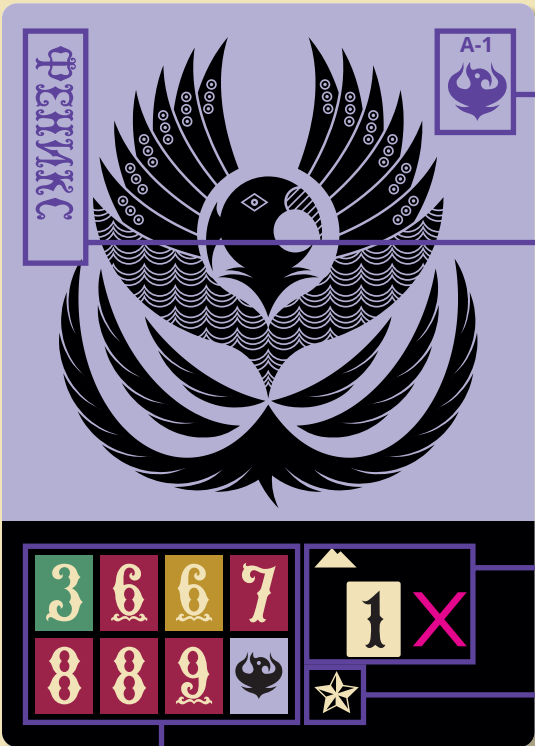
Колода — это набор карт, объединённых определённым образом. В игре есть колоды легенд, начальные колоды, колода удачи и колода привратника. На ступени А вам встретятся только начальные колоды и колоды легенд.

Колоды легенд

Колода каждой легенды уникальна и состоит из 8 карт. На обороте каждой такой карты изображён символ соответствующей легенды.



Легенда, оборот



Символ легенды

А также её буква с номером

Имя легенды

Проклятие легенды

Зона применения и проклятый цвет или число

Способность легенды

Информация о способности

Колода легенды

Состав колоды

Начальные колоды

Колоды из 5 карт с числами 1–5 для каждого игрока.



Оборот

Легенда, лицевая сторона

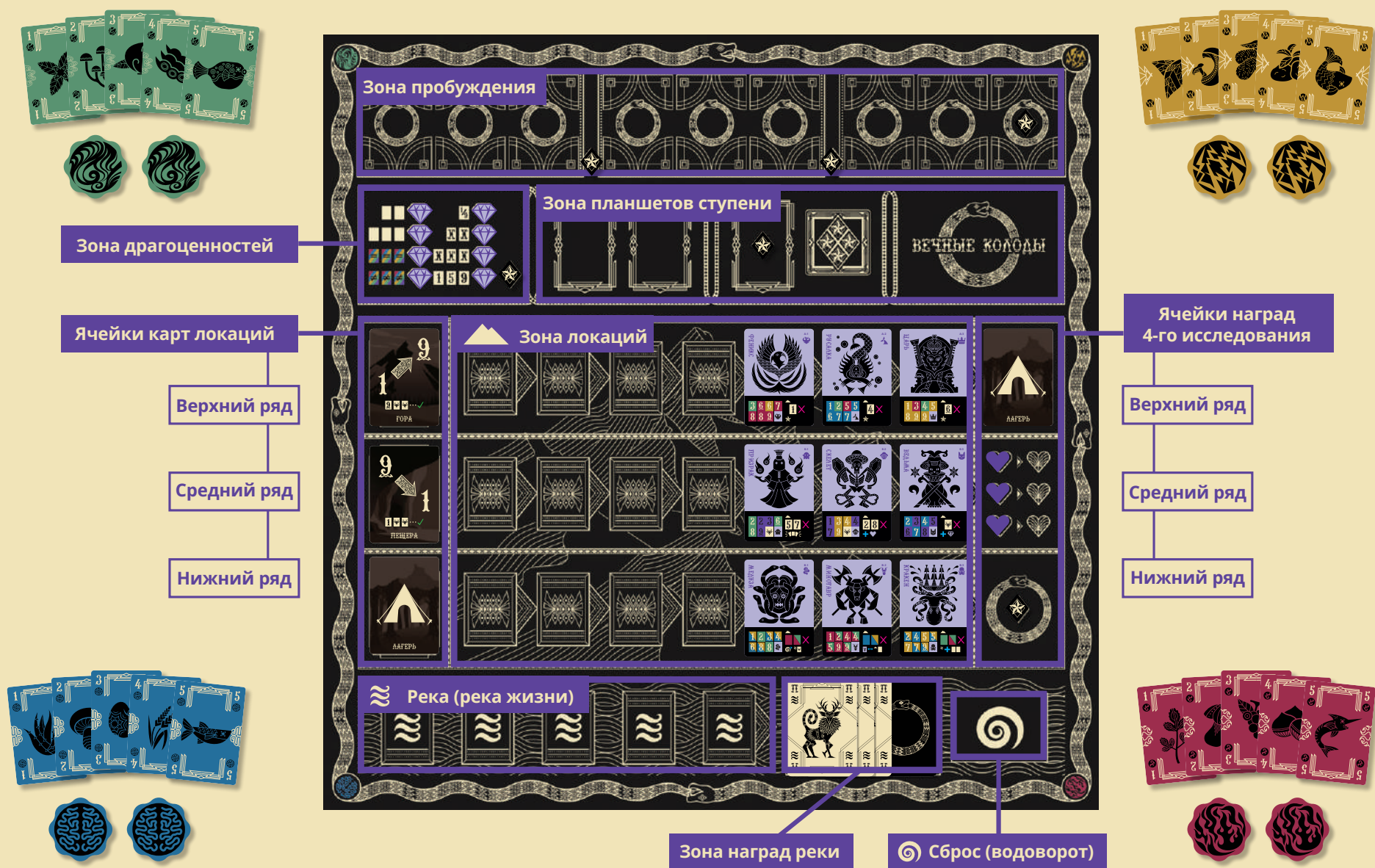


СТУПЕНЬ А СИЛА ЗВЁЗД

Первый контакт с легендами

Вечный мир полон тайн и загадок. Исследуйте локации, познакомьтесь с легендами и откройте для себя силу звёзд.

Далее в этой брошюре описаны основные правила игры и правила ступени А на лёгком уровне сложности. Подготовку к игре для 2 и 3 участников вы найдёте на с. 23, подготовку к обучающему сценарию — на с. 22. Подготовка к другим ступеням описана в брошюре «Правила ступеней». Одиночный режим описан в отдельном буклете.



9 колод легенд

- Лицевой стороной вниз перемешайте колоду феникса А-1 (8 карт). На неё положите легенду «Феникс» лицевой стороной вниз и разместите всю эту колоду (9 карт) в верхнем ряду зоны локаций, как показано на рисунке слева.
- Аналогично подготовьте и разместите в верхнем ряду зоны локаций колоды русалки А-2 и царя А-3.
- Аналогично подготовьте колоды призрака Б-1, скелета Б-2 и ведьмы Б-3 и разместите их в среднем ряду зоны локаций.
- Аналогично подготовьте колоды медузы В-1, минотавра В-2 и кракена В-3 и разместите их в нижнем ряду зоны локаций.
- Колоды феи А-4, вампира Б-4 и мумии В-4 вам не понадобятся (см. также с. 23).



Перемешайте
лицевой
стороной вниз



6 звёзд

Разместите звёзды в 6 ячейках игрового поля, отмеченных символом звезды: 3 в зоне пробуждения, 1 в зоне драгоценностей, 1 в зоне планшето

ступени и 1 в нижней ячейке награды 4-го исследования. Для победы вам надо получить 4 звезды.



8 драгоценностей

Разместите драгоценности на 8 соответствующих символах в зоне драгоценностей.



3 сердца

Разместите 3 сердца в средней ячейке награды 4-го исследования на 3 символах сердец слева от стрелок.



1 карта локации «Лагерь»

Разместите одну из карт локации «Лагерь» в верхней ячейке награды 4-го исследования.



3 карты локаций

- Разместите карту локации «Гора» в верхней ячейке карты локации.
- Разместите карту локации «Пещера» в средней ячейке карты локации.
- Разместите карту локации «Лагерь» в нижней ячейке карты локации.



3 карты покровителей реки, карта провала

- Разместите карту провала лицевой стороной вверх в зоне наград реки.
- Положите на карту провала 3 карты покровителей реки.

Личная подготовка игроков

Каждый игрок выбирает цвет, находит символ своего цвета в одном из углов игрового поля и садится рядом с ним.

Примечание. Выбранный цвет определяет только цвет ваших сигнальных фишек и место за столом. Также ваша начальная колода будет состоять из карт того же цвета, однако в ходе игры каждый сможет получать и разыгрывать карты любых цветов.

Начальные колоды (5 карт) и 2 сигнальные фишки

Возьмите начальную колоду из 5 карт своего цвета и 2 сигнальные фишки того же цвета.

- Перемешайте начальную колоду лицевой стороной вниз и положите её перед собой. Теперь это ваша колода игрока. Возьмите из неё 3 карты на руку.
- Положите 2 ваши сигнальные фишки перед собой.



Колода
игрока



3 карты
на руке



Перемешайте начальную колоду
лицевой стороной вниз



Первый игрок

Выберите первого игрока. Игроки могут посмотреть карты на руке и разместить сигнальные фишки, чтобы «обсудить», кто ходит первым. После первого игрока право хода передаётся по часовой стрелке (см. с. 20–21).

Ваш ход

В свой ход вы должны выполнить одно из трёх действий: разыграть карту, создать драгоценность или передать карту другому игроку.

1 Разыграть 1 карту

1.1. Разыграть карту в локацию

Выберите верхний, средний или нижний ряд зоны локаций и выложите в его крайнюю левую пустую ячейку 1 карту с руки. Если не указано иное, нельзя разыграть несколько карт в зону локаций за 1 ход. После розыгрыша карту нельзя перемещать и поворачивать. Она остаётся в своей ячейке до очистки ряда. При розыгрыше карты в локацию необходимо соблюдать правила размещения карт.

Общие правила размещения карт (для всех рядов)

- В любом ряду локации не должно быть 2 соседних разыгранных карт одного цвета.
- В любом ряду локации не должно быть 2 соседних разыгранных карт с одинаковым числом.



Правила размещения карт в локациях (для конкретного ряда)

Помимо общих правил размещения карт, у каждого ряда есть свои правила, указанные на картах локаций.

Гора. Разыгрываемые карты должны размещаться по возрастанию чисел (от меньших к большим).



Пещера. Разыгрываемые карты должны размещаться по убыванию чисел (от больших к меньшим).

Лагерь. Дополнительных правил размещения карт нет. Действуют только общие.

Проклятия легенд

Проклятия пробудившихся легенд также накладывают ограничения на размещение карт в локациях. Например, проклятие феникса запрещает разыгрывать в локации карты с числом 1.



Двухцветные карты

Разыгрывая двухцветную карту, вы можете её повернуть на 180°. После розыгрыша поворачивать карту уже нельзя. Слева от двухцветной карты не должно быть карты того же цвета, что на её левой стороне. Аналогично справа нельзя выложить карту того же цвета, что на её правой стороне.



Карты покровителей

- Разыгрывая карту покровителя, вы можете игнорировать общие правила размещения карт и правила размещения карт в локациях. (Но не забывайте про проклятие ведьмы — оно запрещает разыгрывать карты покровителей в локациях.)
- Разыгрываемая карта покровителя не имеет цвета и числа. Например, если вы разыгрываете карту покровителя в качестве первой карты в локации «Гора», она не обязательно должна считаться картой с числом 1; таким образом, на неё не будет действовать проклятие феникса, запрещающее разыгрывать в локации карты с 1.
- После розыгрыша карту покровителя можно считать картой определённого цвета и/или картой с определённым числом (1–9). Например, если вы разыгрываете карту покровителя в качестве первой карты в локации «Гора», она будет считаться картой с числом 1 (или с большим числом). Следовательно, на следующей разыгрываемой карте должно быть число 2 (или больше).



Особое правило. В ряду локации «Гора» можно разместить любое количество карт покровителей справа от карты с числом 9. Аналогично в ряду локации «Пещера» можно разместить любое количество карт покровителей справа от карты с числом 1.

Двухцветные карты
Их можно повернуть, чтобы 2 одинаковых цвета не оказались рядом.



Карты покровителей
Они могут игнорировать правила размещения карт.





ЛАГЕРЬ

Дополнительных правил размещения карт нет. Действуют только общие.



ГОРА

Вы должны разыгрывать карты по возрастанию чисел (от меньших к большим).



ПЕЩЕРА

Вы должны разыгрывать карты по убыванию чисел (от больших к меньшим).



ЛЕС

Числа соседних разыгранных карт должны отличаться больше чем на 1. Например, с обеих сторон от 4 не должно быть 3 и 5.



ОЗЕРО

Вы должны разыгрывать карты в определённой последовательности цветов: красная → синяя → зелёная → жёлтая → красная... Начать последовательность можно с любого цвета. Фиолетовую карту можно разыграть вместо карты любого цвета. Однако по общему правилу размещения карт нельзя разыграть несколько фиолетовых карт подряд.



ЛУГ

Вы должны разыгрывать карты лишь с числами 1, 2, 3, 4, 8 и 9. (Разыгрывать карты с 5, 6 и 7 нельзя.)



БЕРЕГ

Вы должны разыгрывать карты лишь с числами 1, 3, 5, 7 и 9 (только нечётные).



ДОЛИНА

Вы должны разыгрывать карты лишь с числами 2, 4, 6 и 8 (только чётные).



ПУСТЫНЯ

Числа соседних разыгранных карт должны отличаться на 1. Например, после 2 можно разыграть только 1 или 3. Числа 1 и 9 не отличаются друг от друга на 1.



БОЛОТО

Вы должны разыгрывать карты в определённой последовательности цветов: красная → синяя → зелёная → жёлтая → красная... И вы должны разыгрывать карты лишь с числами 1, 2, 3, 4 и 5. Начать последовательность можно с любого цвета. Фиолетовую карту можно разыграть вместо карты любого цвета. Однако по общему правилу размещения карт нельзя разыграть несколько фиолетовых карт подряд.

Если первой разыграна двухцветная карта, карта покровителя или фиолетовая карта, вы не обязаны считать её картой определённого цвета сразу же.

Пример. Первой в локации «Озеро» разыграна красно-зелёная карта. На текущем этапе её цвет ещё не определён, то есть следующей можно разыграть синюю карту (после красной) или жёлтую (после зелёной). Разыгрывается жёлтая карта, а значит, последовательность карт такова: зелёная → жёлтая → красная → синяя → зелёная... В этом примере вместо синей карты разыграна фиолетовая, а вместо второй зелёной — карта покровителя.



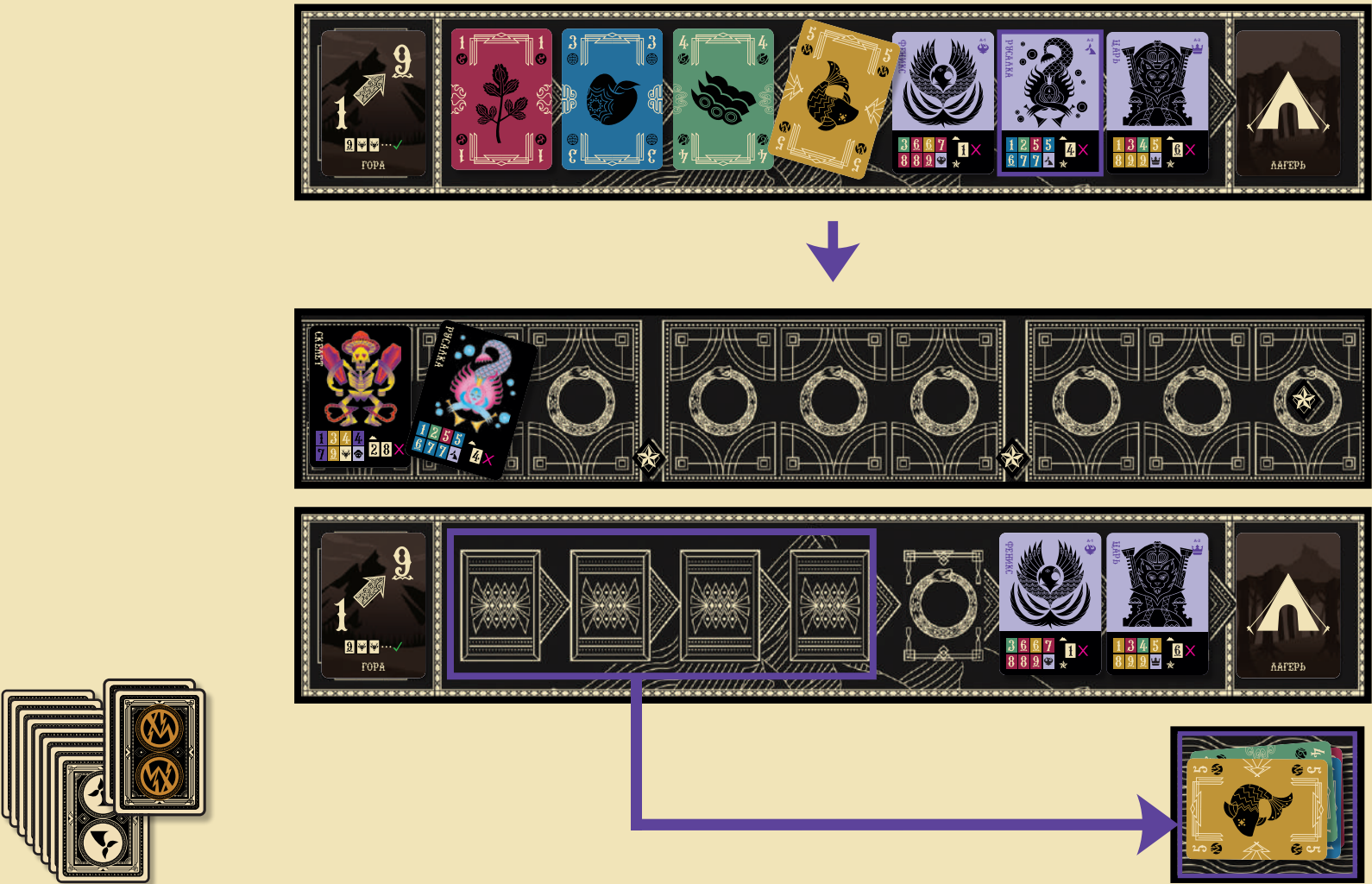
Пробуждение легенды

Как только кто-то разыгрывает карту в последнюю ячейку перед легендами, одна из легенд этого ряда пробуждается. **Кого пробудить, выбирает тот, кто разыграл последнюю карту.** Переверните пробуждённую легенду лицевой стороной вверх и разместите её в крайней левой пустой ячейке зоны пробуждения. Тот, кто пробудил легенду, кладёт её колоду из 8 карт под низ своей колоды игрока лицевой стороной вниз. (Вам не нужно перемешивать карты легенды перед добавлением их в колоду игрока, так как вы уже сделали это во время подготовки.)

Очистите текущую локацию, переместив в сброс все разыгранные в её ряд карты лицевой стороной вверх. Наконец, если возможно, сдвиньте невыбранных легенд вправо, чтобы справа от них не было пустых ячеек. (Если вы пробудили легенду из крайней левой ячейки, оставшихся легенд сдвигать не нужно.) Для пробуждения новой легенды из этого ряда в него теперь придётся разыграть на 1 карту больше.

Совет. Размещение 9-й легенды в зоне пробуждения приносит звезду (см. с. 18).

Пример. Вы разыгрываете жёлтую карту с числом 5 в последнюю ячейку перед легендами. Значит, вы пробуждаете легенду. Вы выбираете русалку, переворачиваете её лицевой стороной вверх и размещаете в крайней левой пустой ячейке зоны пробуждения. Поскольку в зоне пробуждения уже есть скелет, русалка размещается справа от него. Затем вы кладёте колоду русалки под свою колоду игрока лицевой стороной вниз и очищаете ряд локации, в которой пробудилась легенда, — убираете в сброс 4 разыгранные карты лицевой стороной вверх. Поскольку теперь между фениксом и царём есть пустая ячейка, вы сдвигаете феникса на 1 ячейку вправо.



Проклятия легенд

При пробуждении легенда насылает проклятие, действующее на всех игроков. Пока оно в силе, участники не могут разыгрывать в локации проклятые карты (с определённым цветом или числом либо карты покровителей).

Проклятые карты по-прежнему можно использовать для создания драгоценностей и розыгрыша в реку. Чтобы снять проклятие легенды, необходимо создать драгоценность и преподнести её этой легенде (см. с. 16).

Проклятия легенд А



ФЕНИКС

В локации нельзя разыгрывать карты с числом 1.



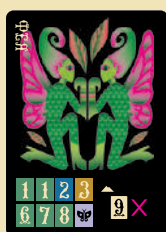
РУСАЛКА

В локации нельзя разыгрывать карты с числом 4.



ЦАРЬ

В локации нельзя разыгрывать карты с числом 6.



ФЕЯ

В локации нельзя разыгрывать карты с числом 9.

Проклятия легенд Б



ПРИЗРАК

В локации нельзя разыгрывать карты с числами 5 и 7.



СКЕЛЕТ

В локации нельзя разыгрывать карты с числами 2 и 8.



ВЕДЬМА

В локации нельзя разыгрывать карты покровителей.



ВАМПИР

В локации нельзя разыгрывать фиолетовые карты.

Проклятия легенд В



МЕДУЗА

В локации нельзя разыгрывать красные и красно-зелёные карты.



МИНОТАВР

В локации нельзя разыгрывать синие и сине-жёлтые карты.



КРАКЕН

В локации нельзя разыгрывать зелёные и красно-зелёные карты.



МУМИЯ

В локации нельзя разыгрывать жёлтые и сине-жёлтые карты.

Смена локации

На ступени А лёгкого уровня сложности локации в рядах не меняются. На других уровнях сложности во время подготовки к игре в ячейке карты локации может оказаться стопка из 4 случайных карт локаций, которые будут сменять друг друга. В таком случае, очищая ряд во время 1, 2 или 3-го исследования локации, отправляйте в сброс и верхнюю карту локации из стопки. Затем переворачивайте следующую карту стопки лицевой стороной вверх. На её ряд начинают действовать новые правила размещения карт.

Уровни сложности игры описаны на с. 23, а на с. 2 «Правил ступеней» вы найдёте таблицу подготовки к игре в зависимости от уровня сложности.

Награда 4-го исследования

В конце 1, 2 и 3-го исследования текущей локации вы пробуждаете легенду. В конце 4-го — получаете награду.



Награда верхнего ряда — лагерь

Немедленно разыграйте эту карту лагеря в крайнюю левую пустую ячейку одного из двух других рядов локаций. Правила размещения всех следующих карт в нём меняются на правила локации «Лагерь» («Дополнительных правил размещения карт нет. Действуют только общие»). Когда вы очищаете ряд с картой лагеря, она тоже перемещается в сброс.



Пример. Вы разыгрываете жёлтую карту с числом 9 в ряд локации «Гора», завершая 4-е исследование локации и получая награду 4-го исследования. Вы немедленно разыгрываете её карту лагеря в крайнюю левую пустую ячейку среднего ряда. С этого момента для оставшихся 3 пустых ячеек среднего ряда действуют правила размещения не локации «Пещера», а локации «Лагерь».



Награда среднего ряда — восстановление сердец

Награда 4-го исследования среднего ряда восстанавливает все потраченные сердца (верните их в ячейки слева от стрелок). См. подробнее о сердцах на с. 17.



Награда нижнего ряда — получение звезды

Награда 4-го исследования нижнего ряда — звезда. См. подробнее о звёздах на с. 18.

Заккрытие локации

После 4-го исследования локация закрывается: разыгрывать в неё карты больше нельзя. Чтобы не забыть про это, не сбрасывайте разыгранные в неё карты после 4-го исследования и перенесите её карту локации в её ячейку награды 4-го исследования лицевой стороной вниз. (Карта локации среднего ряда вместо этого отправляется в сброс, а не в ячейку с сердцами.)

Пример. Вы получили награду 4-го исследования — карту лагеря. Локация закрывается. Вы оставляете разыгранные карты в ряду и кладёте карту локации на место карты лагеря лицевой стороной вниз.



1.2. Разыграть карту в реку ≈

В реку можно разыгрывать любые карты (для неё нет правил размещения карт). В реку можно разыгрывать даже проклятые карты, например карту с числом 6, когда действует проклятие царя.

Разыграв в реку 5-ю карту, вы немедленно получаете 1 награду из зоны наград реки.

- Возьмите на руку 1 карту покровителя реки из зоны наград реки.
- Если карты покровителей закончились, а вы должны получить награду реки, вы вместо этого получаете карту провала. Игра немедленно заканчивается — все участники терпят поражение.
- Получив карту покровителя, отправьте все карты, разыгранные в реку, в сброс лицевой стороной вверх.



Пример 1. Вы разыгрываете в реку красную карту с числом 9. Теперь в ней 5 карт, а значит, вы берёте на руку 1 карту покровителя реки из зоны наград реки. 5 разыгранных в реку карт перемещаются в сброс лицевой стороной вверх. Все ячейки реки вновь свободны.



*Пример 2. Вы разыгрываете в реку красную карту с числом 9. Теперь в реке 5 карт, но карты покровителей в зоне наград реки закончились. **Вы получаете карту провала, и каждый немедленно проигрывает.***

1.3. Использовать карту способности ☹

Во многих колодах легенд есть карты способностей. Когда вы разыгрываете такую карту, кладите её в сброс и применяйте её эффект. При желании вы можете разыграть карту способности в реку без применения её эффекта.

Карты способностей легенд А (только на ступени А) разыгрываются в зону планшетов ступени вместо сброса. Также карта способности минотавра разыгрывается в локацию вместо сброса. См. подробнее на с. 19.



Карты способностей легенд А



Карта способности минотавра

Просмотр сброса

Просматривать сброс не запрещено, но советуем проверять в нём лишь:

- карты из вашей начальной колоды;
- конкретную карту (перед просмотром объявите, какую карту будете искать, например покровителя реки или красную карту феникса с числом 9).

Вариант для опытных игроков. Просматривать сброс запрещено. Карты отправляются в сброс лицевой стороной вниз.

2 Создать 1 драгоценность

В процессе игры вы будете использовать карты с руки для создания драгоценностей. Драгоценность нужно преподнести легенде, чтобы отменить её проклятие.

- Для создания драгоценностей можно использовать в том числе проклятые карты.
- Создать драгоценность можно, только если в игре есть пробуждённые легенды.
- Если вы уже преподнесли драгоценности всем пробуждённым легендам, создать новую драгоценность нельзя.

Формулы драгоценностей

В игре есть 8 формул для создания драгоценностей. Каждую формулу можно использовать только 1 раз. За использование формулы «числа 1, 5, 9» вы получаете и драгоценность, и звезду. См. подробнее о звёздах на с. 18.

Как преподнести драгоценность легенде

Возьмите драгоценность, соответствующую только что использованной формуле, и поместите её на любую легенду без драгоценности в зоне пробуждения. Если пробуждённых легенд без драгоценностей несколько, вы сами выбираете из них одну. Кладите драгоценность так, чтобы она закрывала символ проклятия легенды.

Карты разыгрываются в реку ≈

Все карты, использованные для создания драгоценности, разыгрываются в реку. Если в реке оказалось 5 карт или больше, сбросьте их и получите награду реки по обычным правилам. При создании драгоценности в реке может оказаться больше 5 карт, и все они отправляются в сброс.

Пример. Чтобы создать драгоценность по формуле «3 карты разных цветов», вы используете синюю карту с числом 5, красно-зелёную — с числом 2 и красно-зелёную — с числом 4. Теперь вы должны преподнести созданную драгоценность скелету или царю в зоне пробуждения (у минотавра драгоценность уже есть). Вы выбираете скелета, чтобы снять проклятие, которое запрещает разыгрывать в локации карты с числами 2 и 8. В реке теперь 6 карт, поэтому вы добавляете 1 покровителя реки (награда реки) на руку и переносите в сброс 6 разыгранных в реку карт.

Формулы драгоценностей

- 2 любые карты.
- 3 любые карты.
- 3 карты одного цвета.
- 3 карты разных цветов.
- 1 карта с числом 1 или 9.
- 2 карты с одним числом.
- 3 карты с одним числом.
- 3 карты, по 1 с числами 1, 5 и 9.

Двухцветные карты: используйте 1 любой из 2 цветов.

Карты покровителей: могут стать любым цветом и числом. Для одной формулы можно использовать сколько угодно карт покровителей.

Карты способностей: можно использовать в формуле «2/3 любые карты».

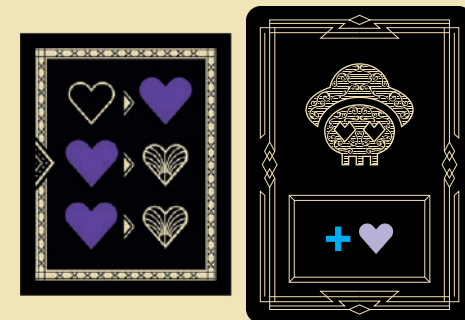


3 Передать 1 карту другому игроку



Потратьте 1 сердце, чтобы передать лицевой стороной вниз любую карту с руки любому другому игроку. Тратя сердце, переместите его вправо по стрелке. Сердце, занимающее правую от стрелки ячейку, считается потраченным и недоступным для использования.

Совет. Способность скелета позволяет восстановить (переместить влево) 1 сердце, а средняя награда 4-го исследования позволяет восстановить все сердца.



Добор карт и конец хода

Выполнив действие, доберите карты из вашей колоды игрока, чтобы на руке их было 3. Если у вас уже 3 карты на руке (или больше), не добирайте карты, но и не сбрасывайте лишние. Если в колоде игрока не осталось карт, вы ничего не добираете (на руке у вас окажется меньше 3 карт). Ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке.



У Красного игрока осталось 2 карты на руке, потому что он разыграл карту в локацию. Он добирает 1 карту из колоды игрока. Теперь у него 3 карты на руке.

Синий игрок использовал все 3 карты с руки, чтобы создать драгоценность. В его колоде игрока только 2 карты. Он берёт их на руку. Теперь у него 2 карты на руке, а колода игрока пуста.

Зелёный игрок использует красную карту с числом 1, чтобы создать драгоценность. Теперь в реке 5 карт. Игрок получает награду реки — добавляет на руку карту покровителя реки. У него на руке вновь 3 карты, а значит, карты из колоды игрока он не добирает.

У Жёлтого игрока 4 карты на руке. Он тратит сердце, чтобы передать 1 карту Красному игроку. Теперь у него 3 карты на руке, а значит, карты из колоды игрока он не добирает.

У Красного игрока 1 карта на руке. Его колода игрока пуста. Он разыгрывает карту в локацию, чтобы пробудить феникса. По обычным правилам он должен был бы поместить колоду феникса под низ колоды игрока, но та пуста. Поэтому его колодой сразу же становится колода феникса, откуда игрок добирает 3 карты на руку.

Условия победы и поражения

Все вы проигрываете, если:

- В свой ход игрок не может выполнить ни одно из трёх действий.
- Игрок получает карту провала из зоны наград реки.

Все вы побеждаете, если игроки получили 4 звезды.

Если условие победы и условие поражения выполнены во время одного хода, вы все побеждаете. (Например, на ступени А игрок получает карту провала из зоны награды реки, когда создаёт драгоценность по формуле «числа 1, 5, 9», что приносит четвёртую звезду.)

Получение звёзд

На ступени А на игровом поле находится 6 звёзд. Для победы вам надо получить 4 из них. Получив звезду, кладите её в одну из четырёх ячеек в зоне планшетов ступени (отмечены символами звёзд).



Преподнесите драгоценности первым 3 легендам в зоне пробуждения.



Преподнесите драгоценности следующим 3 легендам в зоне пробуждения.



Пробудите всех легенд.

Вы получаете звезду, разместив в зоне пробуждения 9-ю легенду. (Для получения этой звезды не нужно создавать драгоценность.)



Создайте драгоценность по формуле «числа 1, 5, 9».

За использование этой формулы вы получаете драгоценность и звезду. (Не забывайте, что карты покровителей могут стать любыми числами и что они используются в любом количестве.)



Закончите 4-е исследование нижнего ряда в зоне локаций.

Вы получаете звезду в качестве награды 4-го исследования.



Разыграйте 3 карты способностей легенд А.

Вы получаете звезду, разыграв 3-ю карту способности легенды А в зону планшетов ступени. Эту звезду можно получить только на ступени А.

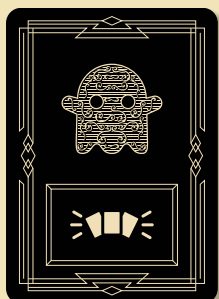


Карты способностей



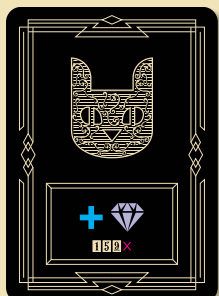
ЛЕГЕНДЫ А

На ступени А (и только на ней) карты способностей разыгрываются в зону планшетов ступени и приносят звезду после розыгрыша 3-й карты способности легенды А. На других ступенях получить звезду таким способом нельзя. Вместо этого вы будете получать звёздную награду при каждом розыгрыше карты способности легенды А.



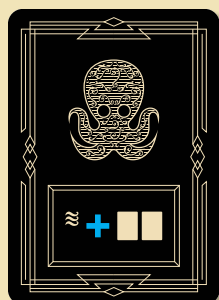
ПРИЗРАК

Все игроки раскрывают карты на руках. До конца текущего хода игроки могут обсуждать эти карты. В конце хода вновь верните карты на руки.



ВЕДЬМА

Создайте 1 драгоценность по любой формуле, не используя числовые карты и карты покровителей. Однако эта способность не позволяет создать драгоценность по формуле «числа 1, 5, 9».



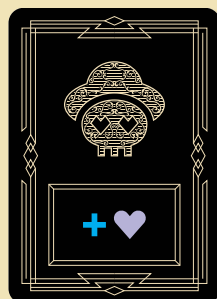
КРАКЕН

Возьмите на руку 2 любые карты из реки. Если в реке только 1 карта, возьмите лишь её.



МЕДУЗА

Если в сбросе есть карты покровителей, поместите одну из них в зону наград реки. Вы всегда можете смотреть сброс перед использованием способностей. Этот покровитель необязательно должен быть покровителем реки (с символом $\approx$). Например, это может быть карта покровителя из колоды призрака. На амбициозном уровне сложности вы также можете добавить в зону наград реки любую фиолетовую карту вместо карты покровителя.



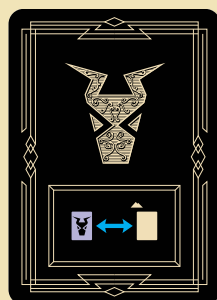
СКЕЛЕТ

Восстановите 1 сердце (переместите его в левую ячейку). Если все 3 сердца и так лежат в левых ячейках, эта способность разыгрывается без эффекта.



ВАМПИР

Нет способности.



МИНОТАВР

Поменяйте местами эту способность (у вас на руке) и карту, разыгранную в любую локацию (даже исследованную 4 раза). Карта минотавра будет считаться картой покровителя. Вы не можете заменить карту «Лагерь», разыгранную как награда за 4-е исследование.



МУМИЯ

Возьмите на руку 3 карты из любых колод игроков. Берите карты по одной. Взяв карту, посмотрите её и решите, брать ли следующую из той же колоды игрока или другой. Если в колодах игроков есть карты, вы не можете решить взять меньше 3 карт. Если только в колодах всех игроков суммарно меньше 3 карт, тогда вы забираете все оставшиеся.

Словесное общение

Открыто говорить обо всём, что связано с числовыми картами у вас на руке, запрещено. Но об этом можно намекать, и мы советуем так делать.



Вы не можете называть цвет и числа карт на руке.

Например, нельзя сказать: «У меня есть единица» или «У меня есть жёлтая карта».



Обо всём, что не касается числовых карт на руке, говорить можно.

- Можно говорить о картах покровителей и картах способностей на руке.
- Можно говорить о картах, которые вы уже разыграли (в локацию или реку либо потратили на создание драгоценностей).

Пример общения

- Учитывая карты на руке, я могу выложить одну сюда, а туда не могу.
- Я мог бы следующим ходом создать драгоценность по этой формуле.
- Эй, а у Жёлтого игрока почти кончились карты!
- Можно я получу следующего покровителя реки?

- У меня колода феникса. Карты с высокими числами в ней красные.
- Если у тебя окажется зелёная карта феникса с «тройкой», разыграй её сюда.
- У меня в колоде нет зелёных «тروек», но я могу кое-что выложить сюда.
- Жаль, что проклятие феникса запрещает «единицы». (Так игрок намекает, какая карта у него есть, не говоря о ней или руке, а говоря о проклятии.)



- Кого мне лучше пробудить: русалку или царя?
- Проклятие русалки, запрещающее «четвёрки», было бы некстати.
- Не страшно, я сразу же смогу его снять.
- Если пробудить царя, будет проще сделать драгоценность «1, 5, 9».



- Мы сможем победить, если получим звезду по награде 4-го исследования.
- Я могу разыграть карту сюда и сюда, чтобы получить эту звезду.
- У Жёлтого игрока карты закончатся раньше, чем мы получим звезду.
- Да, у меня пусто в колоде.

- Я сейчас разыграю карту способности призрака, чтобы все раскрыли карты на руке.
- Можешь передать эту карту Жёлтому игроку?
- Я разыграю эту карту сюда.
- Если сыграть полученную карту сюда...



- ...Мы победим!

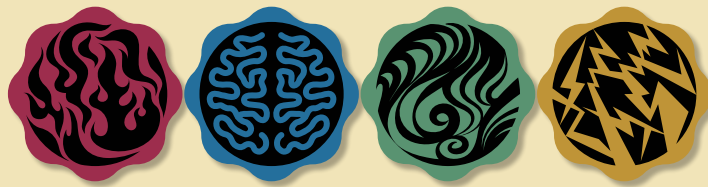


- У меня есть «единица».
- У меня нет «пятёрок».
- У меня есть красные карты.
- У меня нет синих карт.
- У меня на руке есть двухцветные карты.



- У меня есть покровитель.
- У меня есть способность минотавра.
- Какая там способность у призрака?
- Я только что разыграл в локацию зелёную «тройку».

Сигнальные фишки



Сигнальные фишки можно размещать и убирать в любой момент, чтобы сообщать другим о своих намерениях. Хотите усложнить игру? Общайтесь только с помощью сигнальных фишек. Никаких разговоров!

Безмолвно общайтесь с товарищами, размещая сигнальные фишки в ячейках, в которые можете или хотите разыграть карты с руки.

На руке Красного игрока карты с числами 1, 3 и 5. Он размещает обе сигнальные фишки в ячейках, в которые мог бы разыграть карты с 1 и 5.



3 карты на руке



Примечание. Сигнальные фишки можно использовать в любое время. Иными словами, вам не нужно ждать своего хода, чтобы воспользоваться ими, их можно выложить и переместить сколько угодно раз за ход. Вы можете помещать свои фишки куда угодно и как угодно.

У Синего игрока только 1 карта на руке, и это карта с числом 1. Он размещает обе сигнальные фишки в одной ячейке, намекая, что *очень* хотел бы получить колоду легенды.



1 карта на руке



Зелёный игрок размещает 2 сигнальные фишки в локации озера, показывая этим, что у него есть зелёная и жёлтая карты. Зная, что он получил колоду феникса, можно предположить, что это зелёная карта с числом 3 и жёлтая с числом 6.

У Жёлтого игрока только 1 карта — жёлтая с числом 8. Он показывает фишкой, что в свой ход хотел бы разыграть её в реку, чтобы получить карту покровителя. А ещё через ход он хотел бы разыграть полученную карту покровителя в последнюю ячейку локации озера, чтобы получить колоду легенды.

1 2 3 4 Если игроки поймут друг друга и выложат карты в этом порядке, успех им обеспечен.



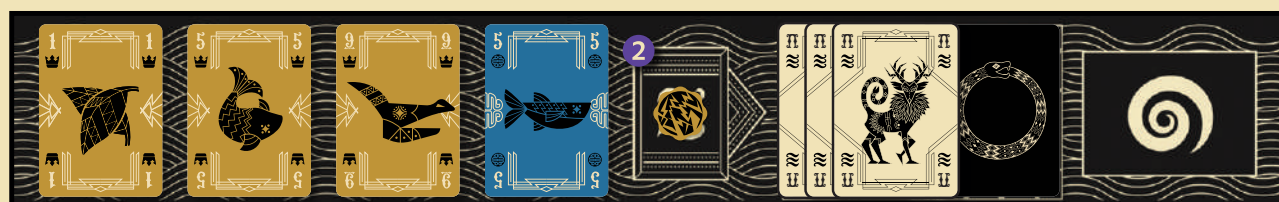
Так карты Зелёного игрока видят другие



3 карты на руке



1 карта на руке



ОБУЧЕНИЕ

Обучающий сценарий

В Вечный мир без подготовки лучше не соваться. Советуем хорошенько подготовиться ко встрече с легендами и пройти обучение. Мы разработали особый режим ученика для тех, кто только знакомится с миром настольных игр, и тех, кто предпочитает изучать правила в процессе игры.



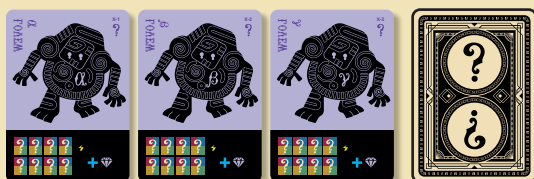
Звёзды не используются

Для победы надо пробудить всех 9 легенд.



Подготовка карт локаций

Используйте такие карты: верхний ряд — «Гора», средний — «Пещера», нижний — «Лагерь».

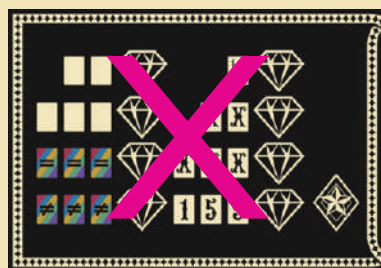


Подготовка легенд

- Карты способностей не используются. Уберите их из всех колод легенд.
- Разместите 3 легенды А в верхнем ряду зоны локаций. Какая из 4 легенд А не будет использоваться, решит бросок кубика (см. «Подготовка 3 легенд» на с. 23).
- Разместите 3 легенды Б в среднем ряду по тем же правилам.
- В нижнем ряду разместите големов Альфу, Бету и Гамму. Чтобы подготовить колоды големов, перемешайте лицевой стороной вниз колоду удачи (40 карт) и, не подглядывая, возьмите из неё 8 карт для каждого голема.
- Верните в коробку остаток колоды удачи.
- Положите 1 драгоценность на каждого голема.

Пробуждение големов и снятие проклятий легенд

- Действие создания драгоценности в обучающем сценарии недоступно.
- Снять проклятие легенды можно, пробудив голема.
- При пробуждении голема вы автоматически выполняете действие создания драгоценности, получая драгоценность с этого голема.
- Если на момент пробуждения голема драгоценность преподнести некому, она остаётся на пробуждённом големе. Преподнести эту драгоценность позже будет нельзя.



Сердца не тратятся

Вы выполняете действие передачи карты другому игроку по обычным правилам, но не тратите на это сердце. Таким образом, на протяжении всей игры вы можете передавать остальным карты с руки неограниченное количество раз.



Награды 4-го исследования не используются

Локации закрываются после 3-го исследования.

РЕЖИМЫ ИГРЫ

Для игры в режиме ученика, на лёгком уровне сложности на ступени А вдвоём и троём, а также на всех будущих ступенях вам нужно пройти дополнительные этапы подготовки.

Подготовка к игре



Подготовка 3 легенд

Легенды объединены в группы по 4. Однако в каждой игре используются лишь 3 случайных. **Бросьте кубик: выпавший результат покажет, какую легенду убрать из игры.**

Пример. Легенды группы А — это феникс (А-1), русалка (А-2), царь (А-3) и фея (А-4). Вы бросаете кубик, и у вас выпадает 2. Значит, вы убираете из игры русалку.



Подготовка для 3 игроков

При игре троём выложите в зону драгоценностей планшет ступени с драгоценностями для троих. В отличие от игры вчетвером, при игре троём вероятность потратить все свои карты меньше, но меньше и количество драгоценностей, которые можно создать. Учитывайте, что все проклятия снять не получится!



Подготовка для 2 игроков

При игре вдвоём начальные колоды состоят из 7 карт вместо 5. После выбора цвета игроки выбирают второй цвет из оставшихся. Перемешайте свою колоду второго цвета лицевой стороной вниз и уберите из неё 3 случайные карты. Оставшиеся 2 карты положите под низ своей колоды игрока, не глядя на них.



Подготовка для 1 игрока

См. отдельный буклет.

Уровни сложности

Ступени А, Б, В, Г и Д можно пройти на 4 уровнях сложности: лёгком, обычном, трудном и амбициозном. Если настольные игры вам хорошо знакомы, можете начать с обычного или трудного уровня.

1. **Лёгкий.** Для расслабленного времяпрепровождения.
2. **Обычный.** Для тех, кто хорошо знаком с настольными играми.
3. **Трудный.** Для тех, кто уже изучил эту игру.
4. **Амбициозный.** Для тех, кто действительно хочет испытать себя.

Вы прошли ступени А–Д? Если нет, сначала пройдите их. Если да, переходите к финальной ступени — Е!

Как ощущения после ступени А на лёгком уровне?
По-настоящему с Вечным миром вас познакомят «Правила ступеней». Вперёд!



Автор игры: Хирокэн
Художник: Mijunsha
Разработка: Bodgekazoku
Редактор правил: Райан Кемпбелл
Особая благодарность: Ли Жиану, Portland Game Collective

© 2026 Tricktakers Games



Русское издание: ООО «Мир Хобби»
Переводчик: Диана Гончарик
Выпускающий редактор: Александр Петрунин
Дизайн и вёрстка: Анастасия Григорьева,
Иван Суховой
Главный редактор: Валентин Матюша
Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов,
Сергей Родионов
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, отправьте прототип на newgame@hobbyworld.ru
Остались вопросы по правилам? Пишите на vopros@hobbyworld.ru или в чат на hobbyworld.ru
© 2026 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru

