

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

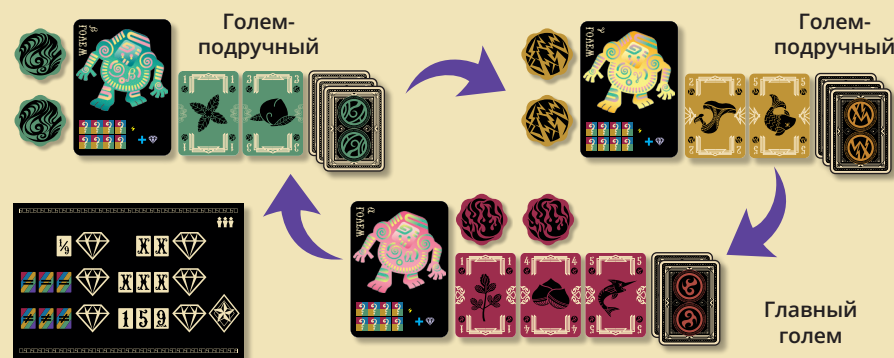
3 голема

Есть 2 варианта одиночного режима: быстрый и сюжетный. Быстрый состоит из 1 ступени. Сюжетный — из нескольких последовательных.

Быстрый одиночный режим

В одиночном режиме вы управляете 3 големами. Действуют правила для игры втроём. В случае любых вопросов обращайтесь к обычным правилам для 3 игроков. При подготовке к ступени положите планшет ступени с драгоценностями для 3 игроков в зону драгоценностей. Затем подготовьте 3 големов (Альфу, Бету и Гамму). Из 3 големов выберите 1 главного голема (ГГ), 2 других станут големами-подручными (ГП).

Выберите цвет компонентов для каждого голема и подготовьте начальные колоды выбранных цветов. ГГ получает 3 карты на руку, а каждый ГП — 2 карты. ГГ будет первым игроком, далее ход передаётся по часовой стрелке. ГГ подбирает руку до 3 карт, а каждый ГП — до 2. Держите карты всех големов лицевой стороной вверх.



Новые правила сигнальных фишек и некоторых символов



При подготовке к ступени каждый голем получает 2 сигнальные фишки. В одиночном режиме они используются не так, как в обычной игре. Они больше не служат для общения. Вместо этого голем может убрать сигнальную фишку в коробку, чтобы взять на руку 1 карту из своей колоды игрока. Каждую сигнальную фишку можно использовать 1 раз за ступень. (Таким образом, каждый голем может выполнить это действие не более 2 раз за ступень.) Голем может использовать сигнальную фишку в любой момент в качестве дополнительного действия. Например, ГГ вправе убрать сигнальную фишку в коробку во время хода ГП, чтобы взять 1 карту из своей колоды игрока. Голем не может использовать сигнальную фишку другого голема.



Этот символ встречается на карте способности призрака и на ступени Д. Теперь он означает «каждый голем берёт на руку 1 карту из своей колоды игрока» вместо «все игроки раскрывают карты на руках».



Этот символ встречается на ступени Д. Теперь он означает «когда вы должны взять карту из колоды особых заданий, переверните всю колоду лицевой стороной вверх и выберите любую карту» вместо «игроки раскрывают свои карты заданий». На ступени Д все карты заданий големов лежат лицевой стороной вверх.

Ступень Е. Дракон

- При подготовке к игре, вместо того чтобы использовать големов, выберите 3 легенды Г. Среди них (в отличие от големов) не будет главной легенды и подручных. В конце своего хода каждая легенда пополняет руку до 3 карт. Единственное исключение — джинн, он пополняет руку до 4 карт. Поместите первую сигнальную фишку каждой легенды в правую ячейку её личного планшета ступени с пробуждением. Когда на планшет переместится пробуждённая легенда, перенесите эту фишку на планшет ступени Е, чтобы получить ключ. (Вы получаете ключи при помощи 3 фишек легенд Г и фишки привратника.)
- Поместите вторую сигнальную фишку каждой легенды на эту легенду. Используя фишку, легенда добавляет на руку **2 карты** из своей колоды игрока. Как и на других ступенях, фишки можно использовать в любое время и в любой ход в качестве дополнительных действий. Например, в ход пегаса баронг может воспользоваться своей фишкой, чтобы добавить на руку 2 карты из своей колоды игрока. Раздав начальные карты легендам Г (3 карты, за исключением джинна, у которого их 4), установите порядок хода легенд и начните игру на ступени Е.



Сюжетный режим

Далее будут описаны правила сюжетного режима. В нём вы последовательно пройдёте несколько ступеней, улучшая своих големов. Советуем распечатать последнюю страницу этого буклета, скачав её на сайте hobbyworld.ru: вам будет удобнее делать на ней пометки.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Сюжетный одиночный режим «Алхимик и кот». В этом режиме вы последовательно проходите ступени А, Б, В, Г и Д.

Станьте алхимиком, изучающим драгоценности вместе с любимым котом



Алхимик пытается открыть тайны драгоценностей Вечного мира при помощи 3 големов. **Чтобы пройти ступень, надо выполнить обычные условия победы и создать все 6 драгоценностей с планшета ступени с драгоценностями для 3 игроков.** Например, вы не побеждаете на ступени А, получив 4 звезды, пока не создадите все 6 драгоценностей и не преподнесёте их легендам.

Каждый раз, пройдя ступень, вы получаете звёзды, которыми можно улучшить эффекты сигнальных фишек големов. На ступени Д вам надо

преподнести драгоценности всем 9 легендам, создав особые драгоценности големов. Пройдя ступень Д, оцените свой общий успех. Максимум можно набрать 100 очков. Постарайтесь набрать хотя бы 60.

В сюжетном режиме легенда «Ведьма» (Б-3) не используется. Верните все её карты в коробку, кроме карты способности. **Карта способности ведьмы станет картой любимого кота и понадобится вам на ступени Б и далее.**



Альфа, Бета и Гамма

Гolem Альфа использует компоненты красного цвета, Бета — зелёного, а Гамма — жёлтого. Разделения на главного голема и подручных нет. Големы в конце хода добирают руку до 3 карт. Големы ходят по часовой стрелке: сначала Альфа, потом Бета, затем Гамма.

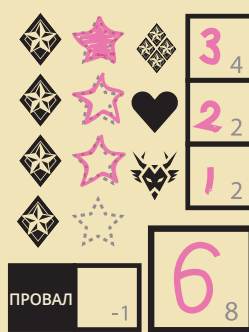
При подготовке к ступени разместите обе сигнальные фишки на карте голема соответствующего цвета. У каждого голема свои эффекты

сигнальных фишек. Гolem может использовать их **только в свой ход** (в отличие от быстрого одиночного режима) до или после действия. Он может использовать 1 или 2 фишки за ход. Однако фишку нельзя использовать после добора карт в конце хода. Использованная фишка убирается в коробку. Таким образом, каждую фишку можно использовать лишь раз за ступень.

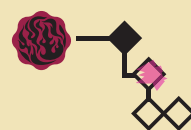
Очки и улучшение големов

Пройдя ступень, подсчитайте полученные очки.

- Для начала за каждую полученную на ступени звезду обведите 1 звезду (не закрашивайте её) и запишите количество полученных звёзд в верхнем квадратике справа от звёзд. Вы получаете 1 очко за каждую звезду (максимум 4 очка). На ступени А вы точно получите 4 очка. Если вы получили более 4 звёзд на другой ступени, это принесёт вам лишь 4 очка.
- Вы получаете 1 очко за каждое непотраченное сердце (максимум 2 очка). Тратьте сердца активно, но с умом.
- Вы получаете 1 очко за каждую неиспользованную карту покровителя (максимум 2 очка). Считайте карты покровителей в руке и на руке, но не в колодах.



После победы на ступени Д вы получите 1 очко за каждую вашу обведённую, но не закрашенную звезду. **Максимум 15 очков.**



Пример. Вы закрасили 1 обведённую звезду и выбрали эффект голема Альфы «Возьмите 2 карты вместо 1». Это позволит вам тратить красную сигнальную фишку на то, чтобы взять на руку 2 карты из колоды игрока вместо 1. Закрасив ещё 2 звезды, вы сможете получить эффект, позволяющий взять эти карты из колоды удачи вместо колоды игрока (вы могли бы взять 1 карту из колоды игрока и 1 из колоды удачи или 2 карты из колоды удачи). При подготовке к ступени перемешайте колоду удачи и разместите её рядом с игровым полем.

Один из эффектов сигнальных фишек каждого голема уже закрашен. Он доступен с самого начала игры.

Если прохождение ступени закончилось провалом в первый раз, напишите «-1» в квадратике «Провал». Попробуйте пройти её снова.

Пример. Вам удалось пройти ступень со второй попытки и набрать суммарно 6 очков за звёзды, сердца и покровителей. С учётом -1 очка за первое неудачное прохождение ступени всего вы получите 5 очков за эту ступень.

Если прохождение ступени закончилось провалом во второй раз, вы получаете за неё 0 очков и автоматически переходите к следующей ступени. В этом случае -1 очко учитываться не будет, вы получите за ступень 0 очков из 8 возможных. Если вы провалили ступень, но во время неё потратили звёзды на улучшение големов, то все их полученные эффекты сохраняются, а звёзды так и остаются потраченными.

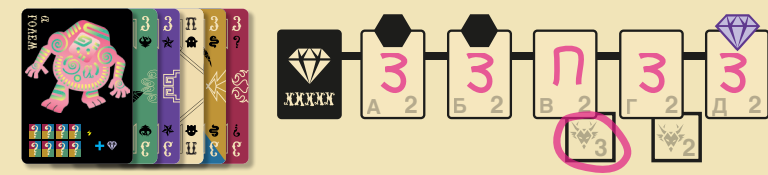
Суммарно за звёзды, сердца и покровителей можно получить 8 очков. **За все 5 ступеней можно получить максимум 40 очков.**

Обведённые звёзды можно тратить на новые эффекты сигнальных фишек големов. Для этого закройте обведённую звезду, а вместе с ней и 1 ромбик эффекта любого голема. Теперь вы сможете использовать этот эффект. Если у эффекта 2 ромбика, вы получите его, когда закройте оба. Вы можете тратить обведённые звёзды в любой момент: во время ступеней и между ними. Это может спасти вас в сложной ситуации.

Иногда для получения некоторых эффектов нужно сначала получить другие. Например, нельзя получить эффект «Берите карты из колоды удачи и/или игрока», не получив эффект «Возьмите 2 карты вместо 1».

Запасённые карты и способности гогомов

Гогомам доступно новое, четвёртое, действие — запасти карту. Каждый гогом может выполнить его **1 раз за ступень**. Чтобы запасти карту, разместите 1 числовую карту или карту покровителя с руки гогома под его картой гогома. Запасаемые карты должны быть с одинаковым числом или быть покровителями. Число запасённой карты отмечается в ячейке текущей ступени на листе для записей. Разные гогомы могут запасать карты с разными числами. Каждая запасённая карта приносит 2 очка. Карты покровителей, запасённые на ступенях В и Г, приносят 3 и 2 дополнительных очка соответственно (суммарно 5 и 4 очка). **Каждый гогом может принести максимум 15 очков за запасённые карты, что в сумме даст максимум 45 очков.** Запасённые карты остаются под гогомами. Из-за этого в колодах некоторых легенд на последующих ступенях может оказаться меньше 8 карт.



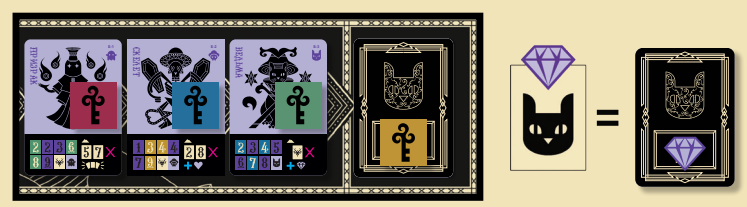
- Вы можете присваивать красным картам любой цвет при создании драгоценностей.
- Вы можете присваивать красным картам любое число при создании драгоценностей.
- Если у вас 4 карты на руке, вы можете создать драгоценность по любой из 6 формул, сбросив все 4 карты.

Запасённые на ступенях А и Б карты приносят личные способности гогомам. Выберите 1 из 3 способностей, которую хотите получить, и закрасьте её шестиугольник. Каждый гогом может получить не более 2 способностей. Вы можете получить способность в любой момент: во время ступеней или между ними. Способности действуют сразу же, за их использование ничего не нужно платить (кроме 2-й способности гогома Гаммы: чтобы активировать её до конца ступени, ему нужно потратить 2 свои сигнальные фишки перед первым применением этой способности). **Способности, упоминающие красные, зелёные или жёлтые карты, не действуют на двухцветные карты.**

Запасённая на ступени Д карта немедленно добавляет драгоценность из коробки на карту гогома. Её в любой момент можно преподнести легенде, потратив ход на действие создания драгоценности. Это поможет выполнить условие победы на ступени Д.

Изменения на ступенях Б, В и Г

На ступени Б ваш кот теряется в городе призраков. При подготовке к ступени разместите карту любимого кота (способность ведьмы) в верхней ячейке награды 4-го исследования. (Легенду «Ведьма» и остальные 7 карт её колоды верните в коробку.) Положите ключ на карту любимого кота. Вам предстоит пробудить 3 легенд этого ряда, чтобы добраться до любимого кота и его ключа. Если вы не создали 6 драгоценностей к моменту получения четвёртого ключа, кот убегает на планшет ступени Б, как при пробуждении легенды Б. У любимого кота нет способности и проклятия.



Любимый кот может помочь вам 1 раз (на протяжении ступеней В–Д), поэтому обращайтесь к нему только в крайнем случае. Используя карту любимого кота, уберите её в коробку. При подготовке к ступени поместите 1 драгоценность (из коробки) на карту любимого кота и положите саму эту карту рядом с гогомами. Драгоценность с этой карты можно преподнести любой легенде, потратив ход любого гогома на действие создания драгоценности. Если вы провалите ступень, на которой использовали драгоценность любимого кота, вы сможете использовать её снова.

На трудном уровне ступени В подготовьте легенд В, А и Б вместо В, А и Д. На ступени Е, если здоровье привратника уменьшилось до 0 (вы получили 4 ключа), но вы ещё не создали 6 драгоценностей, привратник больше не делает ходы.

Изменения на ступени Д и финал

Начальные задания не используются. Каждый гогом получает 2 задания. Проведите подготовку для 3 игроков. Если у гогома Беты есть способность «При подготовке получите 1 синюю сигнальную фишку», поместите синюю фишку на планшет ступени Д вместе с остальными фишками.

В сюжетном одиночном режиме на ступени Д надо не только продвинуть все 4 ключа в хранилище, **но и преподнести драгоценности 9 легендам.** Для этого помимо 6 драгоценностей с планшета драгоценностей вам понадобятся драгоценности гогомов и, возможно, любимого кота. Если вы уже преподнесли 3 драгоценности гогомов и драгоценность любимого кота, но не создали драгоценность по одной из формул с планшета драгоценностей, создайте её и преподнесите любимому коту. Иначе вы не сможете победить. Это единственная ситуация, когда драгоценность можно преподнести любимому коту.

ФИНАЛ

Алхимик познал тайны драгоценностей. Теперь ему не нужны гогомы, чтобы создавать эти могущественные артефакты в Вечном мире. Осталось донести результаты исследования до родного мира. Кто знает, может, с ними учёные наконец разгадают загадку продолжительности человеческой жизни...

Пройдя ступень Д, подсчитайте, сколько очков из 100 получили.

<60: вопросов о природе драгоценностей только прибавилось.

60–69: о да! Вы открыли тайны драгоценностей!

70–79: кот настолько втянулся, что уже не снимает ведьмовскую шляпу.

80–89: вы так хороши, что теперь вам не страшна даже формула «1, 5, 9».

≥90: вы превзошли себя, и Вечный мир для вас открытая книга. Пора поэкспериментировать! (См. с. 30 в правилах ступеней.)

