



ПРАВИЛА СТУПЕНЕЙ

Таблицы подготовки к игре

Этот раздел поможет вам подготовиться к игре на разных уровнях сложности и в зависимости от выбранной ступени. Все его указания носят рекомендательный характер. При желании вы можете использовать любых легенд и любые локации.

Лёгкий уровень сложности

Дополнительная подготовка не требуется.

Обычный уровень сложности

Перемешайте карты локаций «Лес», «Озеро», «Луг», «Берег». Положите их стопкой лицевой стороной вниз в нижнюю ячейку карты локации. Переверните верхнюю карту стопки.

Играя на ступени В, перемешайте карты локаций «Гора», «Пещера», «Лес», «Озеро», «Луг», «Берег», «Долина», «Пустыня», «Лагерь». Случайным образом разложите их лицевой стороной вниз на 2 стопки по 4 карты (лишнюю карту уберите в коробку, не глядя на неё). Положите эти стопки лицевой стороной вниз в нижнюю и среднюю ячейки карт локаций. Переверните верхнюю карту каждой стопки.

Трудный уровень сложности

Перемешайте карты локаций «Пещера», «Лес», «Озеро», «Луг», «Берег», «Долина», «Пустыня», «Болото». Случайным образом разложите их лицевой стороной вниз на 2 стопки по 4 карты. Положите эти стопки лицевой стороной вниз в нижнюю и среднюю ячейки карт локаций. Переверните верхнюю карту каждой стопки.

Играя на ступени В, сделайте всё то же самое, но с 9 картами, добавив к ним «Гору». (Собирая стопки из 4 карт, верните лишнюю карту в коробку, не глядя на неё.)

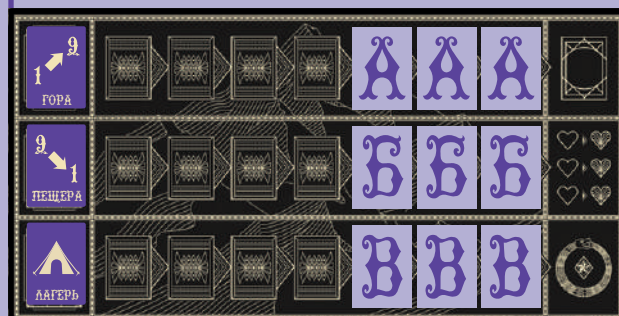
Амбициозный уровень сложности

Подготовьте карты локаций так же, как на трудном уровне. В качестве наград реки не используются карты покровителей реки. Вместо них разместите в зоне наград реки фиолетовые звёздные карты с числами 1, 5 и 9. Игроки могут получать их в любом порядке.

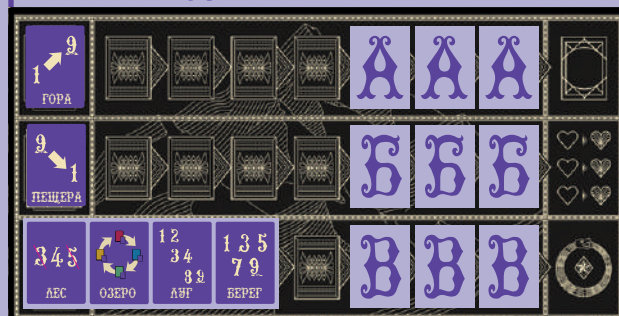
Играя на ступени, использующей колоду удачи, уберите из неё 4 карты покровителей перед подготовкой колод легенд.

СТУПЕНЬ А СИЛА ЗВЁЗД

Лёгкий уровень



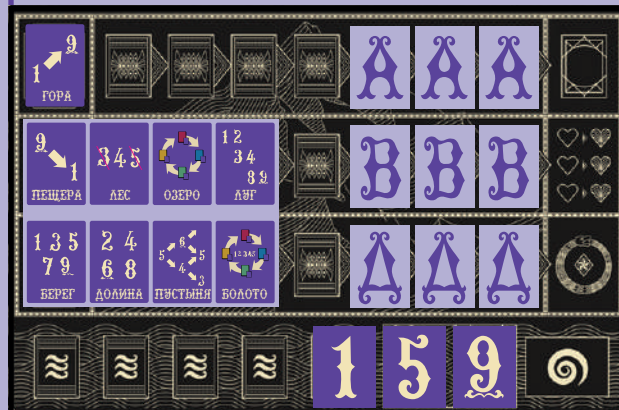
Обычный уровень



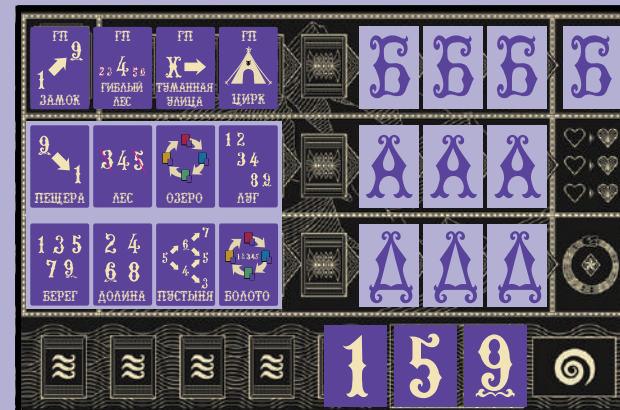
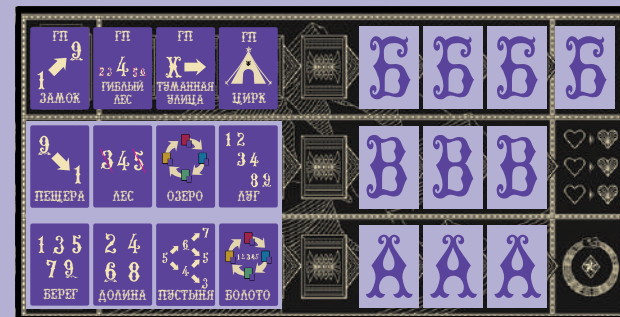
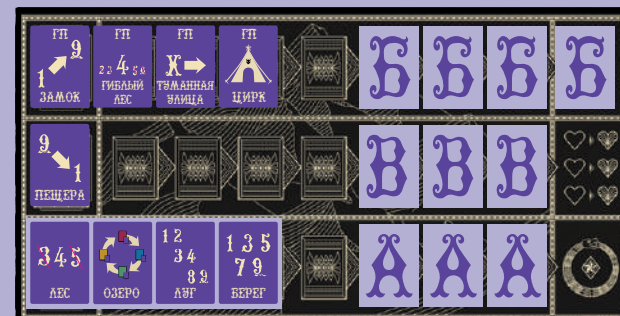
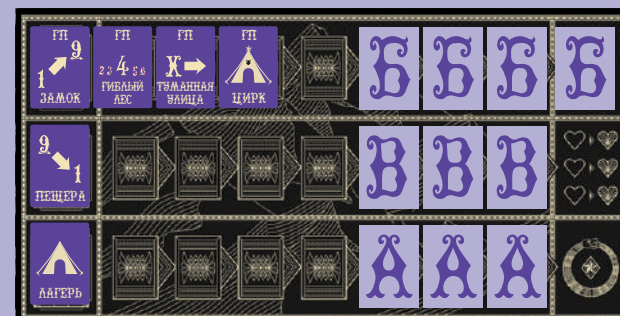
Трудный уровень



Амбициозный уровень



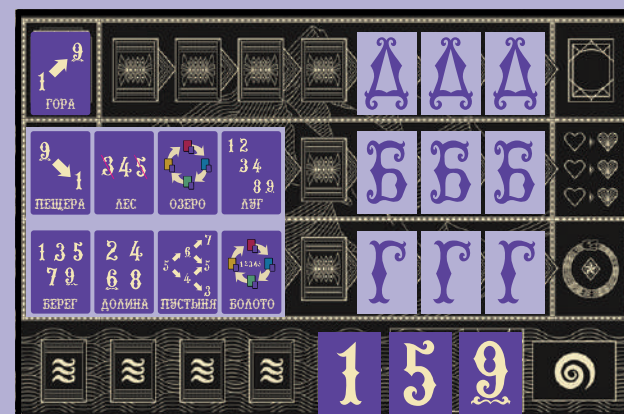
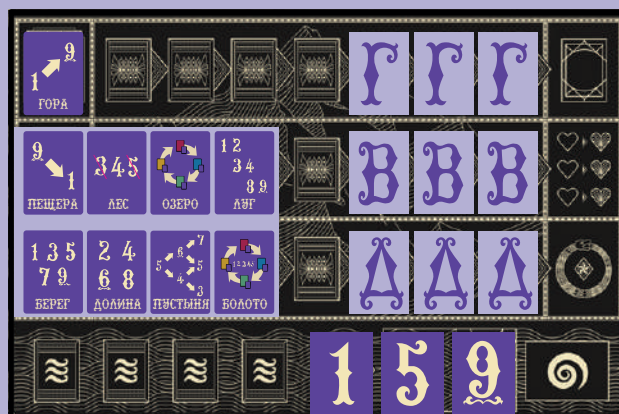
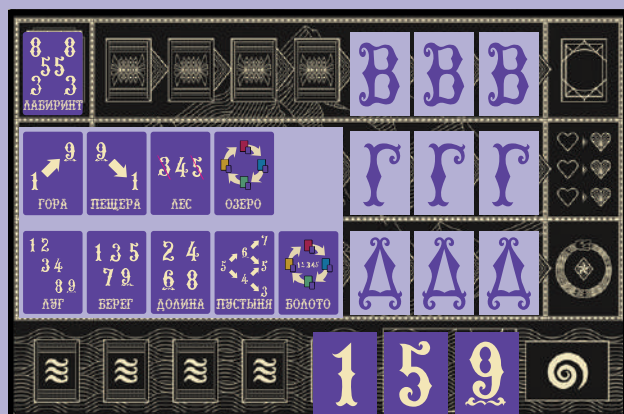
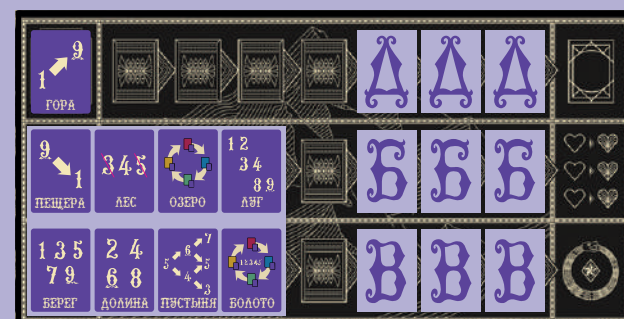
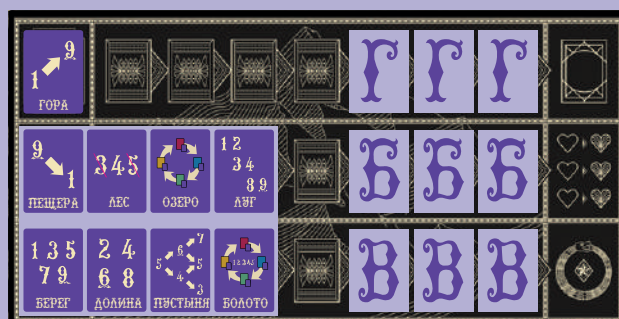
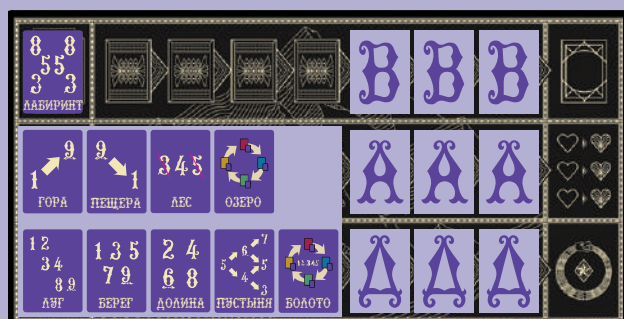
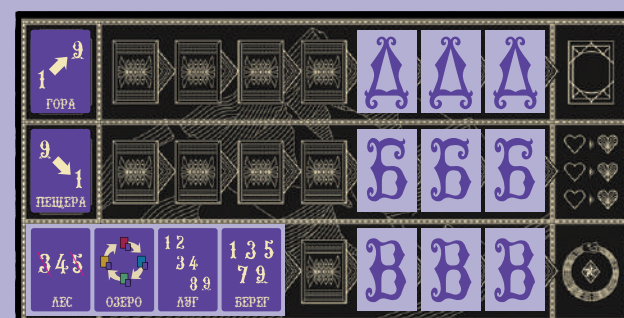
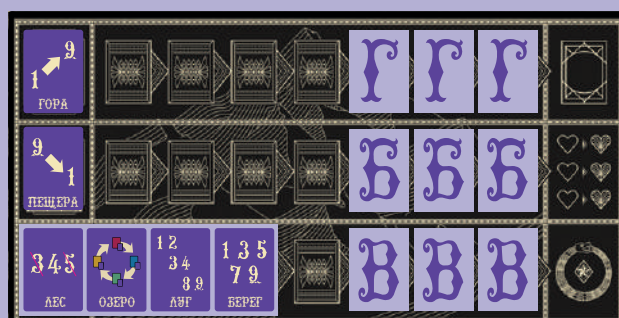
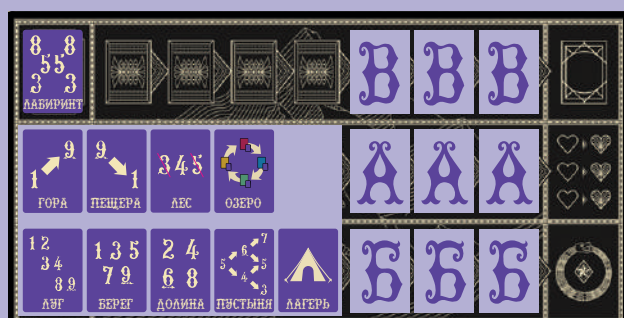
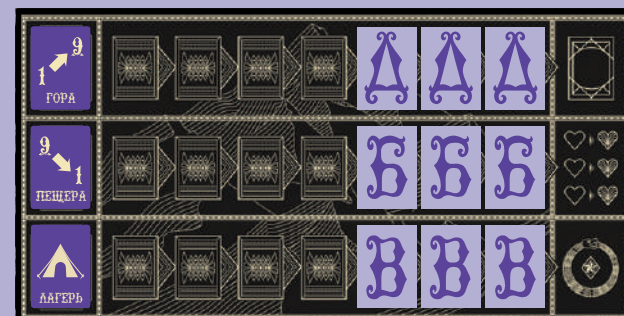
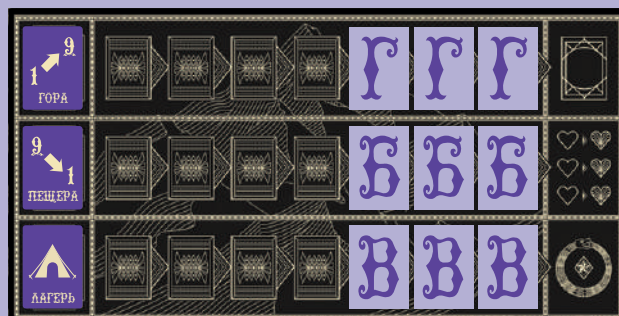
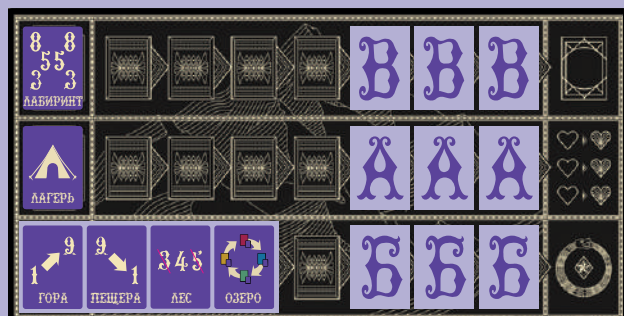
СТУПЕНЬ Б ГОРОД ПРИЗРАКОВ



СТУПЕНЬ В ЛАБИРИНТ

СТУПЕНЬ Г ПРИВРАТНИК

СТУПЕНЬ Д ТИШИНА



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.



Обычный уровень сложности

Как вам лёгкий уровень сложности? Пришло время сделать игру труднее и перейти к обычному уровню.

Особенности подготовки

Далее описаны отличия от подготовки к игре на лёгком уровне сложности (правила игры, с. 8).

Больше не размещайте карту «Лагерь» в нижней ячейке карты локации. Вместо этого лицевой стороной вниз перемешайте карты локаций «Лес», «Озеро», «Луг» и «Берег» и поместите получившуюся стопку в нижнюю ячейку карты локации. Затем раскройте верхнюю карту стопки. Её правила будут действовать до завершения 1-го исследования локации.

Подробнее о картах локаций см. в правилах игры на с. 11.

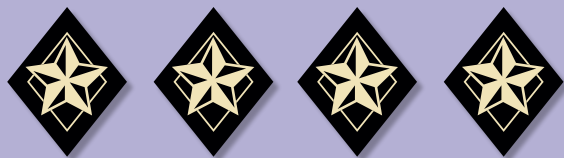


Смена локаций в рядах со стопками карт локаций

После 1, 2 и 3-го исследования, очищая ряд, сбрасывайте верхнюю карту локации из стопки этого ряда вместе с разыгранными картами и раскрывайте новую верхнюю карту этой стопки. Отныне на ряд будут действовать её правила.

После 4-го исследования отправьте карту локации в зону наград 4-го исследования лицевой стороной вниз (или в сброс) и оставьте разыгранные карты на месте, как обычно.

Условие победы на ступени А



Условие победы для ступени А не меняется. Вам надо получить 4 звезды.
Как это сделать, описано в правилах игры на с. 18.

Переход на ступень Б

Если вы прошли ступень А на обычной сложности, смело переходите на ступень Б!

- Если вы хотите задержаться на ступени А, советуем попробовать трудный уровень сложности.
- Если ступень А далась вам тяжело, попробуйте пройти ступень Б на лёгком уровне сложности.

Подготовка к игре в зависимости от уровня сложности описана на с. 2 и 3.

СТУПЕНИ Б, В, Г, Д, Е

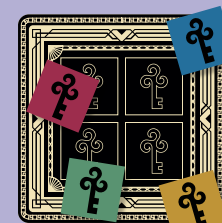
Получение 4 ключей

Условие победы на ступенях Б, В, Г, Д и Е — получить 4 ключа

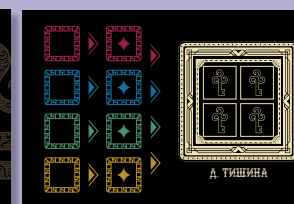
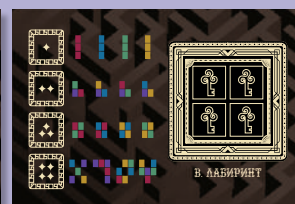
Начиная со ступени Б, для победы надо получить 4 ключа. Когда вы получаете ключ, размещайте его в хранилище ключей — области на планшете ступени. Условия получения ключей зависят от конкретной ступени.

Условия получения ключей

- Ступень Б: пробудите 4 легенд Б.
- Ступень В: решите 4 головоломки.
- Ступень Г: уменьшите здоровье привратника до 0.
- Ступень Д: выполните задания (каждый игрок своё).
- Ступень Е: разные условия.



Хранилище ключей



Звёздные награды



Начиная со ступени Б, за получение звезды вам даётся звёздная награда. Она зависит от конкретной ступени. Например, на ступени Б вы получаете на руку 1 фиолетовую звёздную карту (1–9).

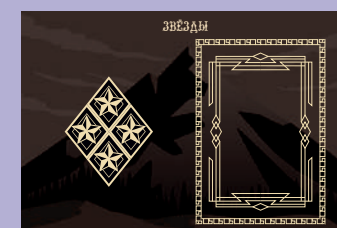
Розыгрыш 3 карт способностей легенд А не приносит звезду, как на ступени А. Вместо этого вы немедленно получаете звёздную награду каждый раз, когда разыгрываете карту способности легенды А. Кроме того, эти карты способностей разыгрываются в сброс, а не в зону планшетов ступени (как на ступени А).

Начиная со ступени Б, при подготовке к игре размещайте 5 звёзд вместо 6. (Вы не помещаете звезду в зону планшетов ступени, как делали на ступени А, но размещаете остальные звёзды по аналогии со ступенью А.)

При получении звезды размещайте её в хранилище звёзд. В нём ячейки только для 4 звёзд, но это не мешает получить все 5. Получив 5-ю звезду, положите её поверх 4 других.



Карты способностей легенд А



Хранилище звёзд

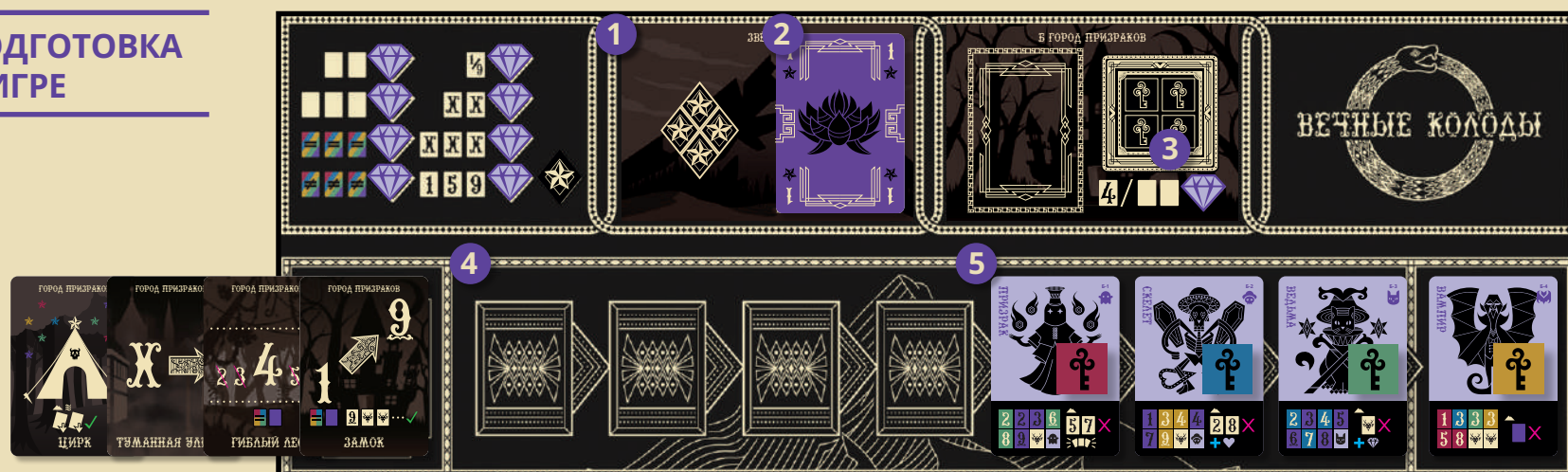
СТУПЕНЬ Б ГОРОД ПРИЗРАКОВ

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.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



1 2 планшета ступени

Разместите планшет ступени со звёздами и планшет ступени Б, как показано выше.

2 9 фиолетовых звёздных карт

Разместите колоду из 9 фиолетовых звёздных карт на планшете ступени со звёздами.



3 1 драгоценность

Разместите 1 драгоценность на планшете ступени Б, как показано выше.



4 4 карты локаций города призраков

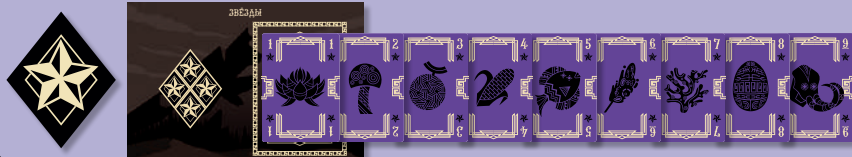
Перемешайте 4 карты локаций с надписью «Город призраков» и поместите получившуюся стопку лицевой стороной вниз в верхнюю ячейку карты локации. Раскройте верхнюю карту стопки.

5 4 колоды легенд Б и 4 ключа

Подготовьте всех 4 легенд Б и разместите их в верхнем ряду зоны локаций. Разместите 1 ключ на каждой легенде. На этой ступени нет карты лагеря, дающей-ся в награду за 4-е исследование.

Подготовьте драгоценности, звёзды, сердца, начальные колоды и сигнальные фишки по обычным правилам (см. правила игры на с. 8 и 9).
Подготовьте карты локаций и других легенд в соответствии с выбранным уровнем сложности (см. с. 2 и 3).

Звёздные награды



Игрок, получивший звезду, немедленно берёт на руку 1 любую фиолетовую звёздную карту с планшета ступени со звёздами. Он может выбрать лишь одну из оставшихся на планшете карт.

Условия получения ключей



Для победы вам надо пробудить всех 4 призрачных легенд Б. Вы получаете 1 ключ за каждое такое пробуждение. Легенды пробуждаются по обычным правилам: вы заполняете все пустые ячейки ряда локации и выбираете, кого из него пробудить. Впервые пробудив легенду Б, пройдите следующие этапы:

- Переместите ключ с этой легенды в хранилище ключей на планшете ступени Б.
- **Переместите пробуждённую легенду Б не в зону пробуждения, а в ячейку пробуждённой легенды Б на планшете ступени Б.** Обратите внимание, что на этом планшете можно размещать только пробуждённых легенд Б. Другие легенды попадают в зону пробуждения, как обычно.



Ячейка пробуждённой легенды Б

Чтобы снять проклятие легенды Б на планшете ступени Б, надо создать драгоценность по формуле «1 карта с числом 4» или «2 любые карты». Снять проклятие этой легенды с помощью драгоценностей, созданных по формулам из зоны драгоценностей, нельзя.

Пробуждая следующих легенд Б, проходите всё те же этапы — переносите ключ и пробуждённую легенду Б на планшет ступени. При этом переместите легенду, уже находящуюся в ячейке пробуждённой легенды Б, в зону пробуждения. Если у перемещаемой легенды Б есть драгоценность, верните эту драгоценность в её изначальную ячейку.

Проклятие легенды Б, перемещённой из ячейки пробуждённой легенды Б в зону пробуждения, вновь начинает действовать, даже если вы его сняли, пока легенда находилась на планшете ступени. Чтобы снять это проклятие, вам нужно преподнести легенде драгоценность по формуле из зоны драгоценностей, как обычно.

Вы побеждаете после пробуждения 4 легенд Б (то есть перемещения в хранилище 4-го ключа).

Карты локаций города призраков



ЗАМОК



Вы должны разыгрывать карты по возрастанию чисел. Все карты должны быть одного цвета. Фиолетовые карты могут заменять выбранный цвет и могут лежать по соседству с картами этого цвета и друг другом. Числа соседних разыгранных карт не могут быть одинаковыми.



ГИБЛЫЙ ЛЕС



Числа соседних разыгранных карт должны отличаться больше чем на 2. Все карты должны быть одного цвета. Фиолетовые карты могут заменять выбранный цвет и могут лежать по соседству с картами этого цвета и друг другом.



ТУМАННАЯ УЛИЦА



Вы должны разыгрывать карты с одинаковым числом. Карты с одним числом могут располагаться по соседству. А карты с одним цветом — нет.



ЦИРК (те же правила размещения, что у лагеря) ♦

Пока эта локация активна, игрокам доступна следующая способность: в свой ход вы можете разыграть 2 карты вместо 1 в любые ряды и/или реку. Иными словами, 2 карты в одну локацию, по 1 карте в разные локации, 2 карты в реку, 1 карту в реку и 1 в локацию. Если вы разыгрываете 2 карты и получаете награду или пробуждаете легенду, делайте это после розыгрыша обеих карт. Если вы разыгрываете карту в реку и там оказывается 5 карт, 6-ю карту в реку разыграть нельзя.

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.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



1 3 планшета ступени

Разместите планшет ступени со звёздами и 2 планшета ступени В (планшет с головоломками и планшет с ключами головоломок), как показано выше.

2 9 фиолетовых звёздных карт

Разместите колоду из 9 фиолетовых звёздных карт на планшете ступени со звёздами.

3 4 ключа

Разместите 4 ключа на планшете с ключами головоломок, как показано выше.

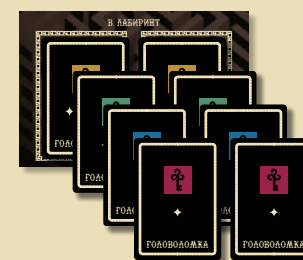
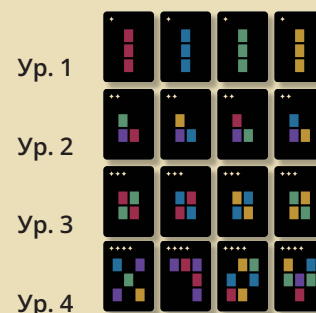
4 Карта локации «Лабиринт»

Разместите карту локации «Лабиринт» в верхней ячейке карты локации. Её правила будут действовать на этот ряд во время всех 4 исследований.

5 8 карт головоломок

Лицевой стороной вниз перемешайте 4 карты головоломок уровня 4 и выберите 1 случайную. Не смотрите её. Затем лицевой стороной вниз перемешайте 4 карты головоломок уровня 3 и положите одну из них, не глядя, на ранее отложенную карту уровня 4. Проде-

лайте то же самое для карт головоломок уровней 2 и 1. Из оставшихся карт головоломок подготовьте аналогичным образом ещё одну стопку из 4 карт уровней 1–4. Разместите получившиеся стопки на планшете с головоломками. Раскройте верхнюю карту каждой стопки (уровня 1). **Убедитесь, что карты головоломок не повернуты вверх ногами. Символы уровня головоломки (ромбы) должны быть в левом верхнем углу.**



6 3 легенды В и их колоды

Подготовьте 3 случайных легенд В и разместите их в верхнем ряду зоны локаций.

Подготовьте драгоценности, звёзды, сердца, награды 4-го исследования, начальные колоды и сигнальные фишки по обычным правилам (см. правила игры на с. 8 и 9). Подготовьте карты локаций и других легенд в соответствии с выбранным уровнем сложности (см. с. 2 и 3).

Условия получения ключей



Для победы вам надо решить 4 головоломки. Чтобы решить головоломку, нужно разыграть карты в локации так, чтобы их взаимное положение соответствовало изображённой фигуре.

- **Поворачивать карту головоломки нельзя.** Символы уровня головоломки должны быть в левом верхнем углу.
- При розыгрыше двухцветных карт вы должны выбрать, какой из 2 её цветов будет использоваться в головоломке. Как именно повернута карта в локации, значения не имеет.
- Карты покровителей, карту способности минотавра и карту лагеря, дающуюся в качестве награды 4-го исследования, можно использовать в головоломке как карты любого цвета. Вы даже можете решить головоломку, заменив картой способности минотавра ранее разыгранную карту, которая не подходила для головоломки.



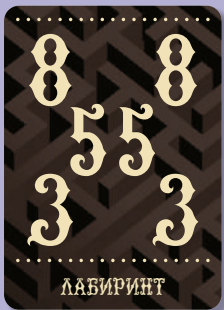
Пример. Вы разыгрываете красную карту с числом 1 в нижний ряд зоны локаций. Этим вы решаете головоломку уровня 1, требующую разместить 3 карты красного цвета в одной колонке.

- Вы можете объявить о решении головоломки лишь в момент её решения (при розыгрыше последней карты). Если вы заметите, что головоломка решена, позже, это не будет считаться. Будьте внимательны и следите за ходами остальных!
- Если вы одновременно решаете головоломку и пробуждаете легенду, сначала закончите решать головоломку.
- **Решив головоломку, переместите ключ соответствующего уровня головоломки в хранилище ключей (на планшете с ключами головоломок).** Карту решённой головоломки и вторую карту головоломки этого уровня отправьте в сброс. Для каждого уровня головоломки надо решить лишь одну головоломку из двух. Раскройте 2 карты головоломок следующего уровня.
- При игре с легендами Г розыгрыш карты черепа в локацию не приводит к решению головоломки. Для этого поверх карты черепа надо разыграть подходящую числовую карту или карту покровителя.



Пример. Вы разыгрываете карту способности минотавра, заменяя ею зелёную карту с числом 7 из нижнего ряда зоны локаций. Карта способности минотавра считается картой любого цвета. Вы объявляете, что её цвет красный, и этим решаете головоломку уровня 4. Это победа!

Карта локации «Лабиринт»



ЛАБИРИНТ

Числа карт должны располагаться зеркально относительно центра ряда. Цвета карт могут не располагаться зеркально. Если в ряду локации чётное количество ячеек, 2 центральные карты должны быть с одинаковым числом. Соседние разыгранные карты не должны быть одного цвета.



СТУПЕНЬ Г ПРИВРАТНИК

Схватка со привратником

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



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



На ступени Г после хода последнего игрока свой ход делает привратник (см. с. 13).



1 3 планшета ступени

Разместите планшет ступени со звёздами и 2 планшета ступени Г (планшет со здоровьем привратника и планшет с колодой привратника), как показано выше.

2 4 белые звёздные карты черепов

Разместите на планшете со звёздами стопку из 4 белых звёздных карт черепов.



3 2 фишки привратника

Поместите одну фишку на деление 20 планшета со здоровьем привратника, а вторую — в крайнюю левую ячейку верхнего ряда зоны локаций.



4 4 ключа

Разместите 4 ключа на делениях 15, 10, 5 и 0 планшета со здоровьем привратника.

5 Карта локации «Гора»

Разместите карту локации «Гора» в верхней ячейке карты локации. Её правила будут действовать на этот ряд во время всех 4 исследований.

6 16 карт привратника, 1 карта провала



Первая половина колоды привратника

Вторая половина колоды привратника

Карты для 3 игроков

Чтобы подготовить колоду привратника, положите 2-ю карту провала в ячейку колоды привратника. (Теперь в игре две карты провала: в колоде привратника и в зоне наград реки.) Лицевой стороной вниз перемешайте 2-ю половину колоды привратника (с фиолетовым оборотом) и положите её на карту провала. Лицевой стороной вниз перемешайте 1-ю половину колоды привратника (с белым оборотом) и положите её на 2-ю половину. При игре втроем в 1-ю половину колоды войдут все 8 карт. При игре вдвоем и вчетвером — только 6 карт (уберите карты для 3 игроков).

7 3 легенды Г и их колоды

Подготовьте 3 случайных легенд Г и разместите их в верхнем ряду зоны локаций.

Подготовьте драгоценности, звёзды, сердца, награды 4-го исследования, начальные колоды и сигнальные фишки по обычным правилам. Подготовьте карты локаций и других легенд в соответствии с выбранным уровнем сложности (см. с. 2 и 3). Первым ходит Красный игрок. Если никто не выбрал красные компоненты, первым ходит Синий игрок. Если его нет, то Зелёный игрок.

Условия получения ключей



Для победы вам надо уменьшить здоровье привратника до 0.

- Привратник получает урон, когда вы разыгрываете числовую карту поверх карты черепа того же цвета. Количество урона равно числу этой разыгранной карты.
- Вы получаете ключ с планшета ступени со здоровьем привратника, когда наносите ему 5, 10, 15 и 20 урона.
- Отдав ключ, привратник восстанавливает здоровье до 20. Возможный излишек нанесённого урона при получении ключа сгорает.
- Если вы разыгрываете 2 карты подряд из-за проклятия пегаса, наносите возможный урон поочерёдно: сначала от первой карты, затем от второй.



Пример. У привратника 20 здоровья. Вы разыгрываете красную карту с числом 9 поверх красной карты черепа, нанося привратнику 9 урона и продвигая его фишку к делению 11. Фишка останавливается на делении 15, где лежит ключ. Вы переносите ключ в хранилище ключей, и здоровье привратника восстанавливается до 20. Излишек в 4 урона сгорает.

Карты покровителей можно разыгрывать поверх карт черепов, но урона привратнику они не наносят. Карты черепов — новый вид карт, который появляется на ступени Г. В колоде привратника и колодах легенд Г можно встретить карты черепов 5 цветов: красные, синие, зелёные, жёлтые и фиолетовые. Карты черепов разыгрываются в локации (см. с. 12).



Легенды Г

В колоде каждой легенды Г есть 3 карты черепов. Легенды Г — добрые, поэтому их проклятия помогают игрокам.



ПЕГАС

В свой ход вы можете разыграть 1 или 2 карты в любые ряды зоны локаций и/или реку. **Иными словами, 2 карты в одну локацию, по 1 карте в разные локации, 2 карты в реку, 1 карту в реку и 1 в локацию.** Если вы разыгрываете 2 карты и получаете награду или пробуждаете легенду, делайте это после розыгрыша обеих карт. Если вы разыгрываете карту в реку и там оказывается 5 карт, 6-ю карту в реку разыграть нельзя.



КЬЮБИ

При розыгрыше карт в локации допускается, что **не более 2 карт с одним числом** могут лежать по соседству. Правило, запрещающее размещать по соседству карты одного цвета, не отменяется, и правила карт локаций тоже не отменяются. Это проклятие действует на все ряды и может применяться к одному ряду несколько раз.

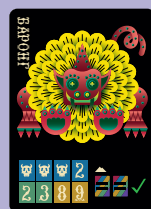


Пример для берега. Красная 3 → жёлтая 3 → синяя 9 → красная 5 → синяя 5.



ДЖИНН

В конце своего хода собирайте на руку до 4 карт из колоды игрока (вместо 3).



БАРОНГ

При розыгрыше карт в локации допускается, что **не более 2 карт одного цвета** могут лежать по соседству. Правило, запрещающее размещать по соседству карты с одним числом, не отменяется, и правила карт локаций тоже не отменяются. Это проклятие действует на все ряды и может применяться к одному ряду несколько раз. Обычно в озере и болоте не допускается размещение фиолетовых карт рядом друг с другом, но проклятие баронга позволяет разыграть по соседству не более 2 фиолетовых карт.



Пример для горы. Красная 3 → красная 4 → синяя 5 → зелёная 7 → зелёная 9.

Розыгрыш карты черепа с руки

- Карты черепов на руке разыгрываются в локации по правилам для числовых карт. Их **нельзя размещать рядом с картами черепов и числовыми картами того же цвета**.
- **Карты черепов подчиняются проклятиям легенд**. Например, нельзя разыграть зелёную карту черепа, если действует проклятие кракена.
- **Карты черепов можно разыгрывать по соседству друг с другом**. В локации может быть несколько карт черепов.
- Карту черепа можно разыграть справа от карты с числом 9 в ряду локации «Гора» и справа от карты с числом 1 в ряду локации «Пещера».



Розыгрыш числовой карты поверх карты черепа

- Поверх карты черепа можно разыграть только числовую карту того же цвета или двухцветную карту, один из цветов которой совпадает с цветом карты черепа.
- Карту покровителя и карту лагеря, полученную в качестве награды 4-го исследования, можно разыграть поверх карты черепа любого цвета, но это не нанесёт урона привратнику.
- **Если в одном ряду лежит несколько карт черепов, разыгрывать карты поверх них можно только слева направо.**
- Розыгрыш карты черепа в качестве последней карты в локации не пробуждает легенду и не заканчивает исследование локации. Для этого поверх этой карты нужно разыграть другую.
- Справа от ненакрытой карты черепа нельзя разыграть числовую карту или карту покровителя.



Дополнительные замечания для карт черепов

- **Карты черепов нельзя разыгрывать в реку.**
- **Карты черепов нельзя использовать для создания драгоценностей.**
- Если все карты у вас на руке — это карты черепов, вы потерпите поражение, если не сможете разыграть ни одну из них в локацию. Однако вы можете потратить сердце, чтобы передать карту черепа другому игроку.
- **Не запрещено говорить о картах черепов на руке.**
- Карту черепа, поверх которой ничего не разыграно, можно поменять на карту способности минотавра. Однако если поверх карты черепа лежит другая карта, вы можете заменить способностью минотавра только эту верхнюю карту; карта черепа останется в ячейке.



Звёздная награда — белые карты черепов



Когда вы получаете звезду, добавьте на руку 1 белую карту черепа с планшета ступени со звёздами. **Количество звёздных наград ограничено количеством белых карт черепов на планшете (4)**. Белые карты черепов можно разыгрывать только поверх карт черепов других цветов, разыгранных в любых локациях. А поверх белой карты черепа можно разыграть числовую карту любого цвета.

Ход привратника

Когда все игроки сделают ход, свой ход делает привратник. Раскройте верхнюю карту его колоды.

- Если вы раскрыли карту черепа, разыграйте её в крайнюю левую пустую ячейку верхнего ряда зоны локаций. Соблюдайте обычные правила, как если бы разыгрывали карту черепа с руки. Если карту нельзя разыграть в верхний ряд, разыграйте её в средний. Если и это невозможно, то в нижний. Если карту нельзя разыграть и в нижний ряд или если действует проклятие, запрещающее разыграть её в локации, отправьте её в сброс.
- Если вы раскрыли карту способности, отправьте её в сброс, применив её эффект.
- Разыграв 1 карту, привратник заканчивает ход.

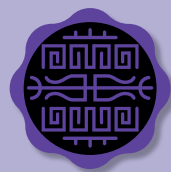


2 игрока

При игре вдвоём ход привратника наступают, когда оба участника сделают по 2 хода. После первых ходов обоих игроков поверните верхнюю карту колоды привратника на 90°. После вторых ходов обоих игроков привратник разыгрывает эту карту.



В колоде привратника 16 карт (14 при игре вдвоём и вчетвером). Разыграв последнюю карту из колоды, в свой следующий ход он разыгрывает карту провала — все участники потерпят поражение.



В игре 2 фишки привратника. Одна отслеживает здоровье привратника. Другая показывает, куда он намерен разыграть следующую карту черепа. Обычно это крайняя левая пустая ячейка верхнего ряда локаций.

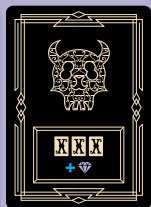
Пример хода привратника. Вы раскрываете верхнюю карту из колоды привратника. Это синяя карта черепа. Последняя карта верхнего ряда зоны локаций — синяя карта с 2. Карту черепа разыграть по соседству с ней нельзя. То же и в среднем ряду, где выложена синяя карта с 9. В нижнем ряду, где действует правило локации «Озеро», последней разыграна жёлтая карта, а значит, следующей можно разыграть только красную карту. Карта синего черепа уходит в сброс, и на этом ход привратника заканчивается.



Если в игре действовало бы проклятие баронга, то по соседству допускалось бы разыгрывать не более 2 карт одного цвета; тогда синюю карту черепа можно было бы выложить в верхний ряд зоны локаций. Даже если впоследствии проклятие будет снято, это не помешает вам разыграть синюю карту поверх уже выложенной синей карты черепа.

Карты способностей привратника

Открыв карту способности, привратник применяет её и отправляет в сброс.



Драгоценность по формуле «2/3 карты с одним числом»

Если драгоценность по соответствующей формуле уже создана, эффект карты не применяется. В противном случае привратник создаёт драгоценность и преподносит её легенде. Он выбирает крайнюю левую легенду в зоне пробуждения без драгоценности. Если привратнику некому преподнести драгоценность, эффект карты способности не применяется, а драгоценность остаётся на месте. Если, преподнеся драгоценность, привратник получает звезду, звёздную награду (белую карту черепа, если они есть) получает следующий по очереди ход игрок.



Обновление руки

Все игроки отдают лицевой стороной вниз карты с руки первому игроку. Он перемешивает все карты, а затем, начиная с себя и далее по часовой стрелке, раздаёт их все по одной.



Оценка обстановки

В свой ход привратник бездействует. Эта карта используется только при игре втроём.



3 игрока

СТУПЕНЬ Д ТИШИНА

Испытание молчанием

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



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



1 3 планшета ступени

Разместите 3 планшета ступени Д (со звёздными наградами, с заданиями и с ключами), как показано выше.

2 4–8 сигнальных фишек

Разместите сигнальные фишки игроков на планшете ступени со звёздными наградами. Уберите в коробку фишки неиспользуемых цветов (если есть).

3 4 ключа

Разместите 4 ключа в левом столбце планшета ступени с ключами.

4 Карта локации «Гора»

Разместите карту локации «Гора» в верхней ячейке карты локации. Её правила будут действовать на этот ряд во время всех 4 исследований.

5 3 карты легенд Д

Подготовьте 3 случайных легенд Д, перемешав колоду удачи лицевой стороной вниз и взяв из неё 8 карт для каждой колоды легенды, и разместите их в верхнем ряду зоны локаций. Верните в коробку оставшиеся карты удачи.

6 Карты заданий (3 карты на игрока)

Раздайте каждому игроку 1 карту начального задания его цвета. Лицевой стороной вниз перемешайте карты заданий 6, 7, 8, 9 и раздайте каждому игроку 1 карту. Лицевой стороной вниз перемешайте карты особых заданий и раздайте каждому игроку 1 карту. **Карты заданий не считаются картами на руке.**

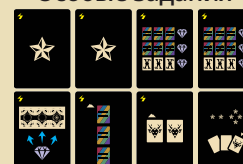
Начальные задания



Задания 6, 7, 8, 9



Особые задания



4 игрока

При игре вчетвером верните в коробку оставшиеся карты особых заданий.

3 игрока

и 2 игрока

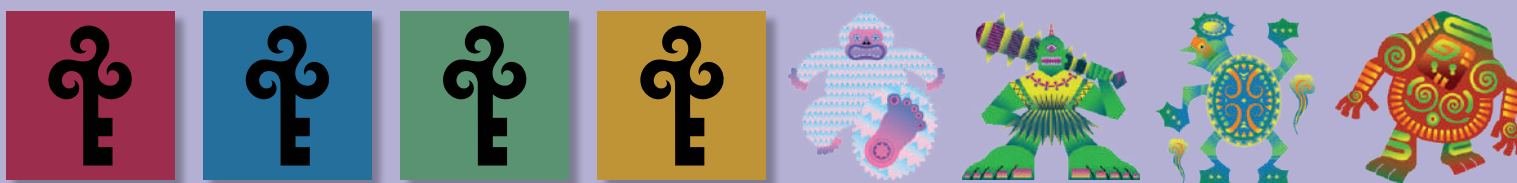


При игре вдвоём и втроём разместите оставшиеся карты особых заданий в правой ячейке планшета ступени с заданиями. Теперь это колода особых заданий.

Подготовьте драгоценности, звёзды, сердца, награды 4-го исследования и начальные колоды по обычным правилам. Подготовьте карты локаций и других легенд в соответствии с выбранным уровнем сложности (см. с. 2 и 3). Первым ходит Красный игрок. Если никто не выбрал красные компоненты, первым ходит Синий игрок. Если его нет, то Зелёный игрок.

Условия получения ключей

Для победы каждый игрок должен выполнить определённое количество заданий.



4 игрока

Каждый игрок получил 3 карты заданий. Выполнив задание, разместите его карту в левой ячейке планшета ступени с заданиями лицевой стороной вверх. **Затем переместите ключ своего цвета на 1 деление вправо.** Выполнив ещё 1 задание, вы сделаете то же самое, но на этот раз ваш ключ окажется в хранилище (это ваша конечная цель). **После этого у вас останется ещё 1 задание, но его выполнять не надо. Положите его в сброс лицевой стороной вверх.**



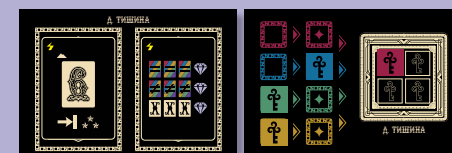
3 игрока

Каждый игрок получил 3 карты заданий. Также у вас есть колода особых заданий. Выполнив задание, вы делаете то же, что и при игре вчетвером. **Но, переместив ключ в хранилище, не сбрасывайте третью карту задания. Вместо этого возьмите ещё 1 карту из колоды особых заданий. Каждый игрок может взять карту из этой колоды только 1 раз. Выполнив третье задание, вы продвигаете ключ неиспользуемого цвета.** Когда он окажется в хранилище, игроки, чьи ключи уже находятся в хранилище, отправляют в сброс все свои карты заданий лицевой стороной вверх.

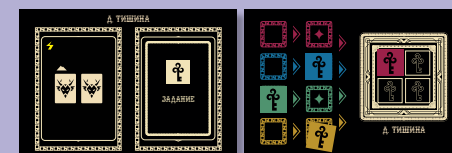


2 игрока

Действуют правила для 3 игроков с одним исключением. **Вы берёте 1 карту из колоды особых заданий каждый раз, когда выполняете задание.** Если колода закончилась, новые задания получить нельзя.



Пример. Красный игрок уже выполнил 2 задания, Синий игрок — 1, а Зелёный и Жёлтый игроки — пока ни одного.



Пример. В игре троём участвуют Красный, Синий и Зелёный игроки. Красный игрок, уже выполнивший 2 своих задания, выполняет ещё одно. На этот раз он продвигает жёлтый ключ на 1 деление вправо.

Легенды Д

Колоды легенд Д состоят из 8 случайных карт удачи, среди которых встречаются числовые карты (синие, красные, жёлтые и зелёные с 1–9) и 4 карты покровителей. Проклятия легенд Д применяются 1 раз в момент пробуждения. Они не действуют после перемещения легенд в зону пробуждения.



ЙЕТИ

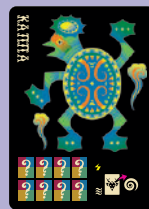
Каждый участник отправляет в сброс верхнюю карту своей колоды игрока лицевой стороной вверх. Если у игрока нет карт в колоде, он игнорирует это проклятие.



ЦИКЛОП

Отправьте в сброс 2 карты из зоны локаций. Циклоп может сбросить карту черепа и карту лагеря, выложенную в качестве награды 4-го исследования. **Учитывайте приоритет сброса:**

справа налево и сверху вниз. Ряд с пробуждённым циклопом не учитывается (вы уже сбросили его карты). Если в зоне локаций всего 1 карта, сбросьте только её. Если в зоне локаций нет карт, игнорируйте это проклятие.



КАППА

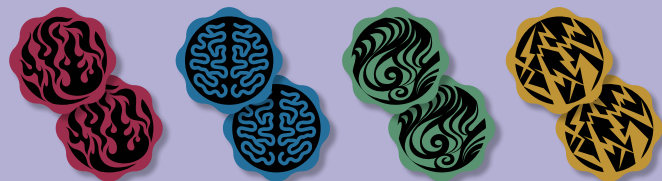
Отправьте в сброс 1 карту покровителя реки из зоны наград реки. Если в ней нет карт покровителей реки, игнорируйте это проклятие. (На амбициозном уровне сложности сбросьте фиолетовую звёздную карту вместо карты покровителя реки.)



ГОЛЕМ

Гolem крадёт драгоценность у 1 пробуждённой легенды с драгоценностью в зоне пробуждения. **Учитывайте приоритет кражи: слева направо.** Проклятие этой легенды вновь действует! Поместите украденную драгоценность на карту голема. Если в зоне пробуждения нет легенд с драгоценностями, игнорируйте это проклятие.

Тишина



Разговоры на этой ступени запрещены. Не запрещается, однако, задать уточняющий вопрос по правилам. Также в начале игры вам недоступны сигнальные фишки. Вы получите их в качестве первой звёздной награды.

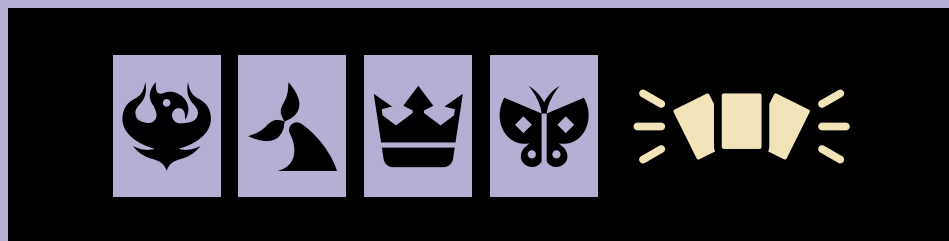
Получая звёзды, размещайте их на планшете со звёздными наградами по порядку (сверху вниз и слева направо). При получении первой звезды каждый игрок берёт 2 свои сигнальные фишки, которые теперь можно использовать. **Однако словесное общение по-прежнему запрещено.**



При получении второй звезды все игроки раскрывают свои карты заданий. **Обсуждать их по-прежнему нельзя, можно только раскрыть.** При игре вдвоём и втроём раскрывайте каждую карту, которую берёте из колоды особых заданий.



При получении третьей, четвёртой и пятой звёзд все игроки показывают друг другу карты на руке. **Игроки могут обсуждать все карты до конца текущего хода.** В конце хода карты возвращаются на руки игроков. Это тот же самый эффект, что и у способности призрака. Получив пятую звезду, разместите её поверх третьей и четвёртой звёзд.



После розыгрыша карты способности легенды А все игроки тоже показывают друг другу карты на руке. **Игроки могут обсуждать все карты до конца текущего хода.** В конце хода карты возвращаются на руки игроков. Это тот же самый эффект, что и у способности призрака.

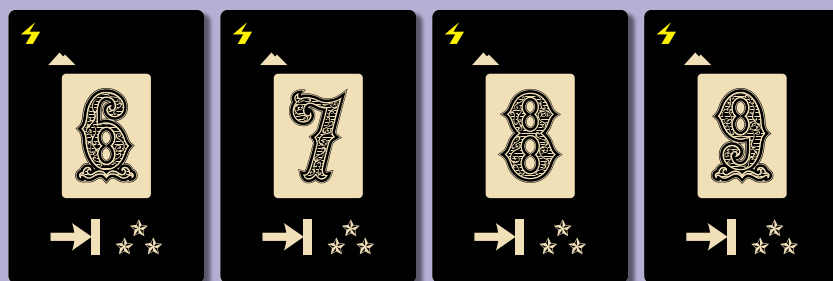
Карты заданий

Выполнив задание, немедленно раскройте его карту и переместите ключ на 1 деление вправо.



Начальные задания

Вы выполняете начальное задание, если в момент получения третьей или четвёртой звезды раскрываете карты на руке и среди них есть карта с числом 1, 2, 3, 4 или 5 вашего цвета. **Двухцветные карты тоже считаются.** Однако карты покровителей не подходят для выполнения этого задания. **После получения четвёртой звезды это задание больше выполнить нельзя.**

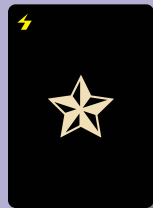


Задания 6, 7, 8, 9

Вы выполняете соответствующее задание, если до получения третьей звезды разыгрываете в локацию карту любого цвета с числом 6, 7, 8 или 9. Карты покровителей не подходят для выполнения этого задания. **После получения третьей звезды это задание больше выполнить нельзя.**

Особые задания

Вы выполняете такое задание при личном выполнении определённого условия.



Получение звезды

Чтобы выполнить это задание, получите звезду и разместите её на планшете ступени со звёздными наградами. **Это задание нельзя выполнить, разыграв карту способности легенды А.**

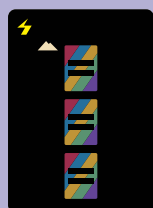
В колоде 2 карты с этим заданием.



Драгоценность по указанной формуле

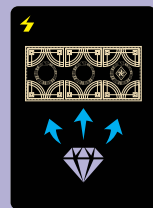
Чтобы выполнить это задание, создайте драгоценность по формуле «3 карты одного цвета», «3 карты разных цветов» или «3 карты с одним числом». **Это задание также можно выполнить, создав драгоценность картой способности ведьмы.**

В колоде 2 карты с этим заданием.



Решение головоломки

Чтобы выполнить это задание, решите головоломку с фигурой из 3 карт по вертикали. Для выполнения задания нужно, чтобы вы разыграли последнюю карту в головоломке (в любой ряд), две первые карты могут разыграть другие. Для решения головоломки нужно разыграть 3 карты одного цвета в один вертикальный ряд. Можно использовать карту покровителя, карту способности минотавра и так далее.



Драгоценность для 7-9-й легенды

Чтобы выполнить это задание, преподнесите драгоценность легенде из 7, 8 или 9-й ячейки в зоне пробуждения (считая слева направо). **Это задание также можно выполнить, пробудив голема и разместив его в 7, 8 или 9-й ячейке (так как он украдёт драгоценность у другой легенды).**



Карта покровителя на руке

Чтобы выполнить это задание, у вас на руке должна быть хотя бы 1 карта покровителя в момент получения второй или четвёртой звезды. Это может быть карта покровителя, которую вы получили в тот же ход, что и вторую/четвёртую звезду. **Это задание нельзя выполнить при получении 1, 3 или 5-й звезды.**



Розыгрыш карты покровителя

Чтобы выполнить это задание, разыграйте карту покровителя по соседству (справа) от уже разыгранной в том же ряду карты покровителя. **Это задание нельзя выполнить при помощи карты способности минотавра или лагеря, полученной в качестве награды.**

СТУПЕНЬ Е ДРАКОН

Перерождение дракона

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



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 4 планшета ступени

Разместите 4 планшета ступени, как показано справа.

2 4 ключа

3 7 драгоценностей

4 1 звезда

5 1 фишка привратника

6 Вторая половина колоды привратника

Разместите все 8 карт второй половины колоды привратника (см. рис. на с. 10) на планшете со звёздными наградами лицевой стороной вверх в любом порядке.

7 2 карты наград ключей, 1 карта лагеря, 1 карта покровителя реки

Разместите эти карты в любом порядке на планшете ступени с наградами ключей.



8 14 карт локаций

- Разместите карту локации «Гора» в верхней ячейке карты локации. Её правила будут действовать на этот ряд во время всех 4 исследований.

Планшет с драгоценностями

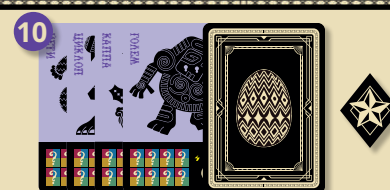
Планшет с рекой и фишками

Планшет со звёздными наградами

Планшет с наградами ключей



Карты локаций города призраков окажутся в нижней ячейке карты локации под 4 случайными картами локаций.



- Перемешайте 4 карты локаций города призраков лицевой стороной вниз и поместите получившуюся стопку в нижнюю ячейку карты локации.
- Перемешайте показанные выше 9 карт локаций лицевой стороной вниз. Возьмите из них 4 случайные карты и поместите их стопкой

- в среднюю ячейку карты локации. Переверните верхнюю карту стопки.
- Возьмите ещё 4 случайные карты локаций и поместите их на карты локаций города призраков в нижней ячейке. Переверните верхнюю карту стопки.
- Оставшуюся карту локации верните в коробку, не глядя на неё.

9 легенд и их колоды

- Случайным образом выберите 3 легенд А. Разместите одну **в каждом ряду зоны локаций**.
- Случайным образом выберите 3 легенд Б. Разместите одну **в каждом ряду зоны локаций**.
- Случайным образом выберите 3 легенд В. Разместите одну **в каждом ряду зоны локаций**.

10 Колода удачи (40 карт), 4 легенды Д, 1 драконье яйцо и 1 звезда

- Перемешайте колоду удачи и разместите её в нижней ячейке награды 4-го исследования лицевой стороной вниз.
- Поверх колоды удачи положите 4 легенды Д лицевой стороной вниз.
- Поверх них положите драконье яйцо лицевой стороной вниз, а поверх яйца — звезду.



Разместите остальные 4 звезды, сердца и карту лагеря (награду за 4-е исследование) по обычным правилам.

Личная подготовка игроков

Планшет ступени с пробуждением (1 на игрока) и колода легенды Г (1 на игрока)

Каждый игрок получает планшет ступени с пробуждением своего цвета и соответствующую колоду легенды Г. Разместите эту легенду в левой ячейке планшета лицевой стороной вверх (пегаса на красном планшете, баронга на синем, джинна на зелёном и кьюби на жёлтом).

Начальные колоды — это колоды легенд Г (8 карт в каждой)

Перемешайте 8 карт полученной колоды легенды Г лицевой стороной вниз и разместите её рядом со своим планшетом пробуждения. Это ваша колода игрока. Возьмите из неё 3 карты на руку. **Обычные начальные колоды не используются, верните их в коробку.**



Проклятия легенд Г действуют только на их владельцев. Например, только Красный игрок может использовать проклятие пегаса: «В свой ход вы можете разыграть 1 или 2 карты в любые ряды зоны локаций и/или реку».



2 игрока

При игре вдвоём каждый получает 1 дополнительный планшет с пробуждением и 1 сигнальную фишку того же цвета. Эту фишку можно использовать только при перемещении легенды на дополнительный планшет с пробуждением (см. с. 21). Подготовьте планшеты с пробуждением, как показано справа.



Условия получения ключей

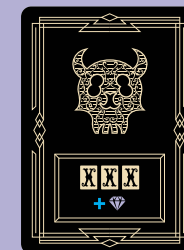
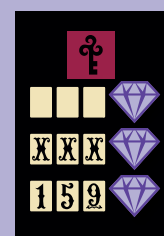


Для победы вам надо получить 4 ключа, каждый на своих условиях. Всякий раз, когда вы получаете ключ, вы также получаете награду ключа.

Создание драгоценностей из карт на руке

На ступени Е драгоценности из карт на руке можно создать только по 3 формулам. **Создав все 3 драгоценности, вы получаете ключ.** Вы не получаете звезду, создав драгоценность по формуле «числа 1, 5, 9».

Совет. На ступени Е при получении звезды вы получаете карту из колоды привратника. Вы можете использовать карту способности привратника для создания драгоценности по формуле «3 карты с одним числом».



Создание драгоценностей из карт в реке

Вы можете создать драгоценность из 5 карт, разыгранных в реку. Если вы создаёте драгоценность из карт на руке, разыгрывайте их в реку по обычным правилам. Также в реку можно разыгрывать по 1 карте с руки по обычным правилам.

Как только в реке оказывается 5 карт или больше, вы можете выбрать любые 5 и создать драгоценность, прежде чем сбросить все эти карты. Если карты в реке подходят сразу для нескольких формул, выберите одну из них. При создании драгоценностей из карт в реке можно использовать любое количество карт покровителей и черепов.

Последовательность розыгрыша карт в реку значения не имеет. Создать драгоценности из карт в реке можно по 4 формулам:

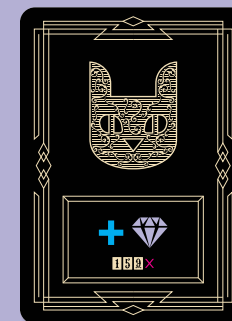
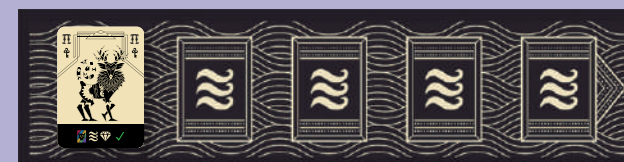
- Красная + синяя + зелёная + жёлтая + любая карта.
- Красная + синяя + зелёная + жёлтая + фиолетовая карта.
- Покровитель + череп любого цвета + красная + синяя + любая карта.
- Покровитель + череп любого цвета + зелёная + жёлтая + любая карта.

В качестве награды ключа можно получить особую карту покровителя. Получив её, немедленно разыграйте её в крайнюю левую ячейку реки. Если ячейка занята, переместите её карту в любую свободную ячейку реки. С этого момента и до конца игры действуют следующие правила:

- Теперь можно разыгрывать в реку карты черепов с руки. А значит, их можно использовать для создания драгоценностей по формулам реки.
- Особую карту покровителя и карты черепов подходящего цвета можно использовать для создания драгоценностей по любым формулам, не только по тем двум, в которых они указаны. Например, красную карту черепа можно использовать в формуле «красная + синяя + зелёная + жёлтая + любая карта» как красную карту.
- Особая карта покровителя не отправляется в сброс при очистке реки.



Карты черепов нельзя разыгрывать в реку до получения особой карты покровителя в качестве награды ключа!

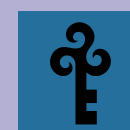
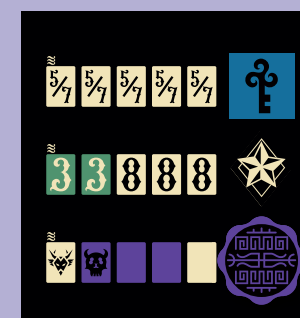


Карта способности ведьмы позволяет создать любую из 2 драгоценностей, которые можно создать из карт на руке (кроме драгоценности по формуле «числа 1, 5, 9») и любую из 4 драгоценностей по формулам для карт в реке.

Получение ключа, звезды и фишки привратника из реки

Вы получаете соответствующий компонент, когда в реке оказываются нужные карты.

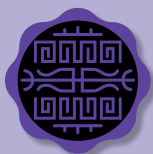
- Чтобы получить ключ, в реке должны быть 5 карт с числами 5 и/или 7.
- Чтобы получить звезду, в реке должны быть 2 зелёные карты с числом 3 и 3 любые карты с числом 8.
- Чтобы получить фишку привратника, в реке должны быть карта покровителя, фиолетовая карта черепа, 2 фиолетовые карты и 1 любая карта. Для чего нужна фишка привратника, объясняется на следующей странице.



Пробуждение легенд и планшеты с пробуждением

Когда вы пробуждаете легенду, вы можете переместить её на свой планшет ступени с пробуждением вместо зоны пробуждения на игровом поле. Каждый игрок может сделать так только 1 раз за игру.

Если вы делаете это, разместите 1 сигнальную фишку своего цвета на планшете ступени с рекой и фишками. Затем поместите пробуждённую легенду в правую ячейку своего планшета с пробуждением. Проклятие этой легенды будет действовать только на вас. (За исключением проклятия йети, оно действует на всех.) Вы можете преподнести драгоценность легенде на своём планшете с пробуждением.



Когда на планшете ступени с рекой и фишками окажутся фишки всех 4 цветов, вы получите ключ. Получив фишку привратника, вы должны немедленно поместить её на этот планшет в качестве любого из 4 цветов. Фишки на этом планшете остаются на нём до конца игры. Фишка привратника позволяет одному из игроков не размещать свою сигнальную фишку, а значит, ему можно не размещать пробуждённую легенду на своём планшете. Если игрок всё же решит разместить пробуждённую легенду на своём планшете, он должен положить свою сигнальную фишку поверх фишки привратника.



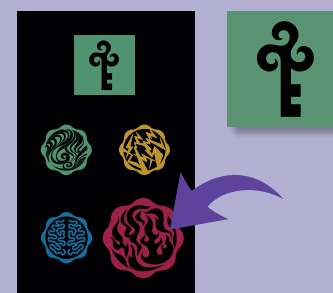
3 игрока



2 игрока

Ключ нельзя получить без использования фишки привратника.

Вы можете поместить на свой планшет с пробуждением 2 легенд или меньше: сначала в ячейку на основном планшете (и использовать сигнальную фишку своего цвета), затем — на дополнительном.



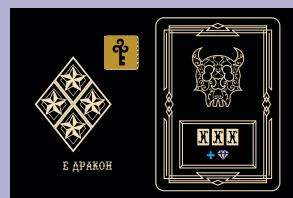
Вначале красный планшет

Затем синий



Пример планшета с пробуждением при игре вдвоём

Получение звёзд



Получив 4 звезды, вы получаете ключ. Вы по-прежнему можете получать звёздные награды от карт способностей легенд А, но они не считаются полученными звёздами. Учитываются только звёзды, которые вы размещаете в хранилище звёзд (на планшете ступени со звёздными наградами).

Звёздные награды

Получив звёздную награду, вы должны взять на руку 1 любую карту из колоды привратника.



Создайте драгоценность по формуле «3 карты с одним числом» и преподнесите её легенде в зоне пробуждения. В отличие от ступени Г, на этой ступени можно выбрать любую легенду в зоне пробуждения. Эта карта ничего не даёт, если драгоценность по этой формуле уже создана.



Все игроки отдают все карты с руки тому, кто использовал эту карту способности. Он перемешивает эти карты лицевой стороной вниз, а затем раздаёт их все по одной, начиная со своего соседа слева и далее по часовой стрелке.

Колода дракона

Игрок, завершивший 4-е исследование нижнего ряда зоны локаций, пробуждает дракона. Колоду дракона составят 7 карт из нижнего ряда локаций, лежащие в нём на момент завершения 4-го исследования, и 1 карта привратника. Чтобы собрать колоду дракона, перенесите звезду на планшет ступени со звёздными наградами и выберите карту из колоды привратника. Затем лицевой стороной вниз перемешайте эту выбранную карту и 7 карт из нижнего ряда зоны локаций. Наконец, положите получившуюся колоду под вашу колоду игрока.



Если среди разыгранных карт есть карта лагеря, выложенная в качестве награды за 4-е исследование, в колоду дракона она не попадает, а сбрасывается. В этом случае в колоде дракона окажется 7 карт вместо 8. Если поверх карты черепа разыграна числовая карта или карта покровителя, в колоду попадает только верхняя карта (числовая или покровителя), а карта черепа сбрасывается. Таким образом, в колоде дракона не может оказаться больше 8 карт.



Поместите пробуждённого дракона на карту провала в зоне наград реки. Теперь вы не сможете получить карту провала, а значит, и не проиграете, когда должны будете взять награду реки после того, как в реке не останется карт покровителей. Дракона нельзя сбросить. Дракон не мешает разыгрывать карты в реку и создавать драгоценности из карт в реке.



Звёздные награды

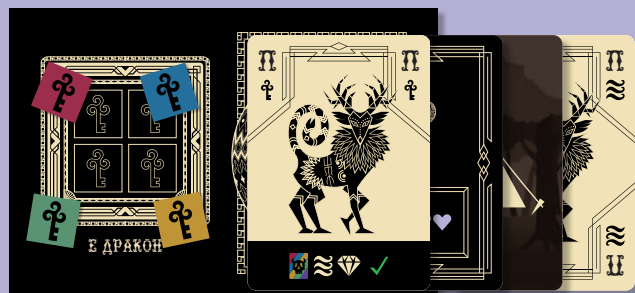
Появление легенд Д



После пробуждения дракона в игре появляются 4 легенды Д. Подготовьте колоды легенд Д, перемешав колоду удачи и взяв 8 карт для каждой легенды, и разместите их в нижнем ряду зоны локаций. Уберите оставшиеся карты удачи в коробку. 4 оставшиеся карты локаций в нижней ячейке — это локации города призраков, размещённые здесь при подготовке к игре.



Награды ключей

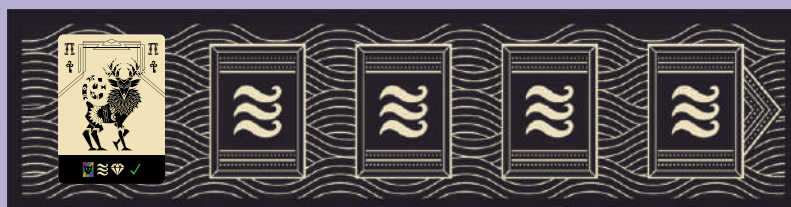


На ступени Е при получении ключа вы получаете 1 награду ключа на свой выбор. Всего их 4. Игроки победят, когда получат все 4 ключа. Это означает, что игроки не успеют воспользоваться эффектом последней награды ключа.



Награда ключа — особая карта покровителя

Эта карта сразу же разыгрывается в крайнюю левую ячейку реки. Эта карта не может попасть в сброс. С этого момента в реку можно разыгрывать карты черепов с руки. Их можно использовать для создания драгоценностей в реке. Карты черепов и эту особую карту покровителя можно использовать для создания драгоценностей по любым формулам, не только тем, в которых указаны именно они.



Добавьте эту карту способности на руку. Восстановите все потраченные сердца. Это тот же эффект, что и у средней ячейки награды 4-го исследования.



Немедленно разбейте лагерь в любом ряду зоны локаций. Это тот же эффект, что и у верхней ячейки награды 4-го исследования.



Разместите эту карту в зоне наград реки. Перед этим вы не добавляете её на руку.

Победа и финал

Получив все 4 ключа, отправьте в сброс последнюю карту награды ключей. Под ней вы найдёте портал в родной мир.

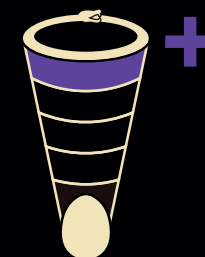
ФИНАЛ

Искатели увидели рождение дракона — и тайна жизни стала им предельно понятна. Дракон был воплощением жизненного цикла, и продолжительность жизни временно сократилась из-за его перерождения. Привычный мир и Вечный мир связывало кольцо Уробороса. Провожаемые пристальным взглядом привратника, вы отправились в свой мир и вскоре были дома. После вашего возвращения жизнь вернулась на круги своя.



СТУПЕНЬ А+ НОВОЕ НАЧАЛО

Вы вновь оказались в Вечном мире и сразу заметили, как обмельчала река жизни. Обратитесь за помощью к медузе и верните реке покровителя.



Продвинутый режим

Поздравляем с прохождением ступени E!

Теперь предлагаем пройти ступени А, Б, В, Г и Д в продвинутом режиме (мы будем называть их А+, Б+, В+, Г+ и Д+). Разыгрывать карты в локации станет легче, а вот условия победы усложнятся.

- Для всех ступеней проводите подготовку для лёгкого уровня сложности (по таблицам на с. 2 и 3).
- Если не сказано иное, следуйте обычным правилам ступени.

Меньше звёзд

Условия победы на ступени А+ такие же, как на ступени А. Для победы надо получить 4 звезды. Однако на игровом поле теперь будет всего 4 звезды вместо 6.

При подготовке к игре не размещайте в зоне пробуждения 2 звезды за подношение легендам драгоценностей.

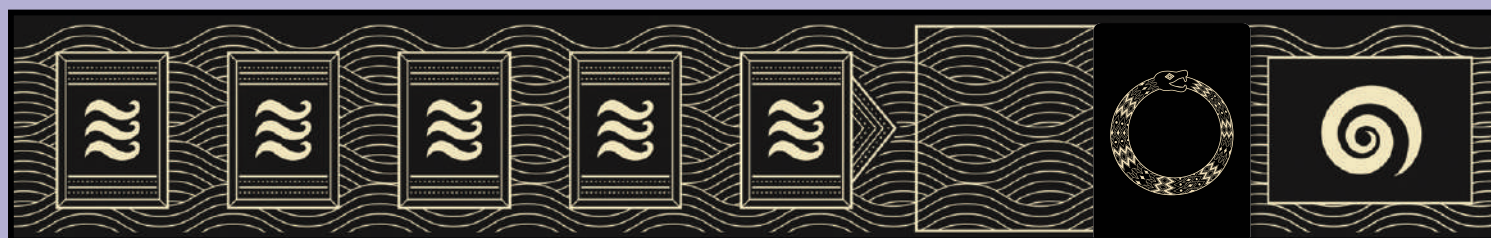
- Вы не получаете звезду, когда 1, 2 и 3-я легенды получают драгоценности.
- Вы не получаете звезду, когда 4, 5 и 6-я легенды получают драгоценности.



Медуза и отсутствие покровителей

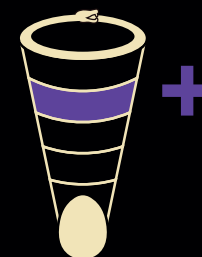
При подготовке к игре не размещайте карты покровителей реки в зоне наград реки. Вместо этого поместите 1 карту покровителя реки в сброс, а 2 другие верните в коробку. Так, если в реку будет разыграно 5 карт, вы сразу получите карту провала и потерпите поражение.

Также при подготовке к игре убедитесь, что среди легенд есть медуза. Её способность позволит добавить в зону наград реки 1 карту покровителя.



СТУПЕНЬ Б+ ПОДКРЕПЛЕНИЕ

Вы вновь добрались до города призраков, но на этот раз по нему бродит привратник. Пробудите призрачных легенд и оживите цирковое представление.



Появление привратника

Условия победы на ступени Б+ такие же, как на ступени Б. Для победы надо пробудить 4 легенд Б.

На ступени Б+, **когда все игроки сделают ход, свой ход делает привратник (как на ступени Г)**. Но на этой ступени вы не можете наносить привратнику урон.

Для подготовки к игре на ступени Б+ вам понадобятся: фишка привратника, карта атаки привратника, планшет ступени Г (с колодой привратника), 1 карта провала и колода из 16 карт привратника. Подготовьте колоду привратника по правилам ступени Г (см. с. 10).

Затем разместите карту атаки привратника лицевой стороной вверх на планшете ступени Г так, чтобы она закрывала хранилище ключей. Это единственное назначение карты атаки привратника на ступени Б+. Вы будете помещать полученные ключи на планшет ступени Б по обычным правилам.



Гвоздь программы цирка



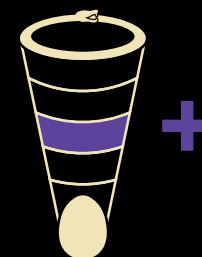
С приходом привратника цирк оживился. Правила локации «Цирк» меняются.

Разыгрывая карту в локацию и/или в реку, вы должны разыгрывать 2 карты за ход. Иными словами, вы должны разыграть 2 карты в одну локацию, по 1 карте в разные локации, 2 карты в реку или 1 карту в реку и 1 в локацию. Если вы не можете разыграть 2 карты за ход (у вас на руке нет карт или только 1 карта), жизненный цикл прерывается. Игра заканчивается, все участники терпят поражение.

Использование карт способностей, создание драгоценностей и трата сердец проходят по обычным правилам (без удвоения карт).

СТУПЕНЬ В+ СОПРЯЖЕНИЕ

Лабиринт стал ещё извилистее. Покажите, на что способны. Решите сопряжённые головоломки и верните лабиринту прежний вид.



Сопряжённые головоломки

Правила подготовки к игре на ступени В+ и условия победы такие же, как на ступени В. Для победы надо решить головоломки 4 уровней. Однако, чтобы перейти к следующему уровню головоломок, надо решить обе головоломки текущего уровня (а не любую одну).

Решения головоломок в зоне локаций должны располагаться относительно друг друга так же, как сами головоломки на планшете ступени В с головоломками. Между решениями могут быть другие колонки.



Решения должны повторять порядок карт головоломок на планшете с головоломками.

Покровитель, способность минотавра и лагерь

Карты покровителей, способность минотавра и лагерь (награда 4-го исследования) нельзя использовать для решения головоломок. Двухцветные карты используются по обычным правилам.



Карты покровителей не учитываются для решения головоломок.



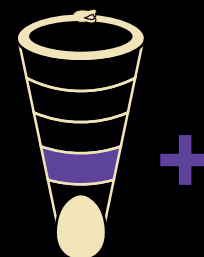
Двухцветные карты используются в головоломках как обычно.



Одну и ту же карту можно использовать в 2 головоломках одновременно. В данном примере это красная карта с числом 2.

СТУПЕНЬ Г+ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ

Встретив привратника в третий раз, вы осознаёте, что он и сам когда-то был искателем, попавшим в Вечный мир! Используйте силу эмоций, чтобы пробудить в нём остатки человечности!



Финальный урон



Условия победы на ступени Г+ такие же, как на ступени Г. Для победы надо уменьшить здоровье привратника до 0. При подготовке к игре на ступени Г+ разместите по одному ключу на делениях 10 и 5 и два на делении 0 планшета ступени со здоровьем привратника. **Урон, которого не хватает для получения ключа, должен нанести игрок, цвет компонентов которого совпадает с цветом этого ключа.**

Пример. Ближайший ключ, который можно получить, — красный. Значит, финальный урон для его получения должен нанести Красный игрок.

При игре втроём любой участник может нанести финальный урон, чтобы получить ключ, не совпадающий по цвету ни с чьими компонентами. При игре вдвоём каждый участник должен получить ключи тех 2 цветов, которые он выбрал при подготовке.

Здоровье привратника

Игрок, наносящий финальный урон, должен стараться нанести его так, чтобы фишка привратника остановилась ровно на делении с ключом. **За каждую единицу урона, из-за которой фишка продвинулась бы дальше ключа, он сбрасывает 1 карту из своей колоды игрока лицевой стороной вверх.** Если колода игрока пуста, то он ничего не сбрасывает; карты с руки сбрасывать не нужно. (Получив ключ, не забудьте восстановить здоровье привратника до 20.)

Пример. Фишка привратника находится в 3 делениях от ключа. Игрок наносит 5 урона, а значит, должен сбросить 2 карты из колоды.

Если финальный урон наносит игрок с компонентами другого цвета, он не получает ключ. Вместо этого он размещает фиш-

ку привратника на делении перед ключом. Нужный игрок должен будет нанести хотя бы 1 урон, чтобы получить ключ.

Пример. Фишка привратника находится в 3 делениях от красного ключа. Жёлтый игрок наносит 4 урона. Поскольку это не Красный игрок, фишка привратника останавливается на делении перед ключом. Жёлтый игрок не сбрасывает карты.

Для получения последнего ключа нужно нанести ровно столько урона, чтобы фишка привратника остановилась на делении с ключом. Если игрок должен нанести больше урона, фишка привратника останавливается на делении перед ключом, даже если это игрок с компонентами нужного цвета. В этом случае для победы в игре ему придётся нанести привратнику ровно 1 урон.

Атака привратника

При подготовке к игре на ступени Г+ разместите карту атаки привратника лицевой стороной вниз в левой части планшета ступени Г (с колодой привратника) и положите рядом кубик. **Каждый раз, когда в хранилище добавляется ключ, привратник атакует: бросьте кубик.** Примените результат броска.

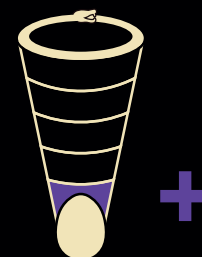
- 1 Каждый сбрасывает 1 карту из своей колоды игрока лицевой стороной вверх. Это тот же эффект, что и проклятие йети.
- 2 Сбросьте 2 карты из зоны локаций. Это тот же эффект, что и проклятие циклопа.
- 3 Сбросьте 1 карту покровителя реки из зоны наград реки. Это тот же эффект, что и проклятие каппы.
- 4 Уберите 1 драгоценность с легенды из зоны пробуждения. Это похоже на проклятие голема, но драгоценность убирается в коробку.



СТУПЕНЬ Д+

КОНТАКТ

И вот вы на последней ступени. Путь в родной мир лежит сквозь царство тишины. Ваше последнее испытание — понять друг друга без слов. Выполните его и верните голос.



Новые эффекты звёзд

При подготовке к игре на ступени Д+ разместите **1 сигнальную фишку** каждого игрока на планшете ступени Д+ со звёздными наградами. Звёздные награды ступени Д+ немного отличаются от наград ступени Д.

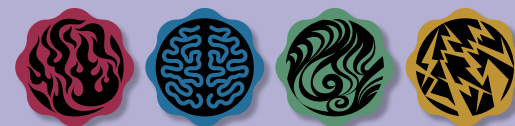
- За первую звезду каждый игрок получает 1 (и единственную) сигнальную фишку.
- Вторая и третья звезда позволяют восстановить 3 потраченных сердца или меньше.
- Четвёртая звезда раскрывает карты на руках игроков. Это тот же эффект, что и способность призрака.



Обычно при подготовке к лёгкому уровню сложности на ступени Д+ легенды А не используются. Но, если вы решите играть с ними, их карты способностей позволят восстановить 1 потраченное сердце.

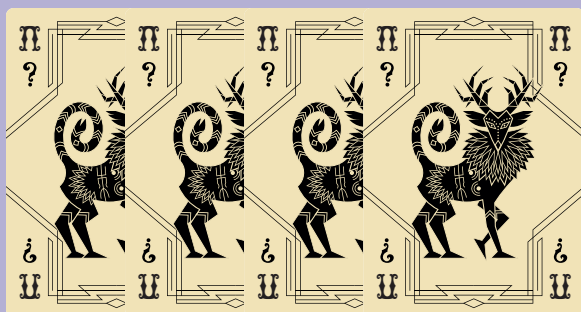
Ограничения сигнальных фишек

Каждый игрок сможет использовать только 1 сигнальную фишку. Вторая фишка всю игру находится на вашей карте начального задания (см. подробнее на с. 29). **Сигнальные фишки можно размещать только в локациях и в реке.** Использовать сигнальные фишки других игроков каким-либо образом нельзя. Жесты и мимику — тоже.



Подготовка легенд

- **Перед подготовкой легенд Д уберите из колоды удачи 4 карты покровителей.**
- Карта способности призрака открывает карты на руках игроков и позволяет им поговорить. Но мы советуем не использовать призрака на ступени Д+.



Выполнение заданий

При подготовке к игре перед получением карт заданий уберите в коробку карты особых заданий «Драгоценность для 7–9-й легенды» и «Карта покровителя на руке». **Ваши задания, кроме начального, должен выполнить ваш сосед справа.**

Пример. У Синего игрока есть карта задания «Розыгрыш карты с числом 7». Значит, Красный игрок, который ходит перед Синим, должен разыграть карту с 7. Когда он это сделает, Синий игрок раскроет свою карту задания и продвинет синий ключ вправо.

Внимание! Выполнение начального задания не продвигает ваш ключ.

Не забывайте, что за исключением вашей карты начального задания ваши карты заданий не должны быть видны остальным, пока их не выполнят.



Начальные задания и условия победы

При подготовке к игре каждый размещает карту начального задания перед собой лицевой стороной вверх. Положите на неё свою сигнальную фишку так, чтобы она закрывала 3 звезды. **Эта сигнальная фишка остаётся на карте всю игру, использовать её вы не можете.** Начальное задание можно выполнить только при получении 4-й звезды.

Условия победы на ступени Д+ немного отличаются. Для победы надо выполнить следующие условия в указанном порядке:

1. Переместить все 4 ключа в хранилище ключей.
2. Получить 4-ю звезду, чтобы все игроки раскрыли карты на руках. В этот момент у каждого должно быть всё необходимое для выполнения своего начального задания. **Для выполнения начальных заданий можно использовать двухцветные карты.** Карты покровителей использовать нельзя.



Если вы получаете 4-ю звезду до перемещения всех ключей в хранилище ключей, жизненный цикл прерывается: вы все проиграли. Если вы получаете 4-ю звезду, а кто-то из игроков не может выполнить начальное задание, жизненный цикл прерывается: вы все проиграли.

При победе на ступени Д+ вы познаете нечто, что нельзя описать словами.

Эпилог. Вечные приключения

ЭПИЛОГ

Пройдя финальную ступень, вы заметили, что на руке осталась та самая карта, с которой всё начиналось. Теперь вы знаете, что такое вечные приключения. Всё в жизни повторяется, как восход и заход солнца. Так пусть этот великий цикл длится вечно!

Спасибо, что прошли игру до конца.

Поздравляем! Вам стала доступна колода игрока-привратника. Попробуйте использовать её в качестве начальной колоды.



РЕЖИМ ЭКСПЕРИМЕНТОВ

Новые испытания

В этом режиме вы будете получать достижения и титулы, что делает игру ещё более интересной.

Режим экспериментов

Вы можете сделать игру куда увлекательнее в режиме экспериментов. Советуем каждому игроку распечатать следующую страницу, скачав её на сайте hobbyworld.ru: вам будет удобнее делать на ней пометки.

В погоне за достижениями

Получив достижение, поставьте напротив него галочку. Достижения различаются по сложности. Получить колоду легенды и использовать формулу — это лёгкое достижение, а вот собрать на руке 9 карт уже сложнее. Постарайтесь получить все достижения.

Титулы и изменение ступеней

Есть 2 типа титулов: командные и личные. Чтобы получить командный титул, надо пройти ступень с дополнительными условиями, значительно влияющими на игру. Например, чтобы получить титул «Один за всех» на ступени А, каждую звезду должен получить один и тот же игрок. А чтобы получить титул «Звёздный состав», он должен получить 6 звёзд вместо 4.

Личные титулы позволяют изменить сложность игры для конкретных участников. Они сами решают, какие титулы получить перед началом игры. Поставив галочку напротив личного титула, игрок получает индивидуальное свойство или ограничение. Например, он будет добирать карты до 4 вместо 3, став «Учеником джинна», или не будет участвовать ни в каких обсуждениях и общаться только с помощью сигнальных фишек, став «Заклинателем фишек». Один игрок может выбрать несколько титулов из одной или нескольких категорий. Несколько игроков могут выбрать одни и те же титулы.

Собственные ступени

Смешивайте ступени, легенд, локации и титулы. Создавайте собственные ступени и делитесь ими с другими игроками. Вместе вы сможете открыть эту игру с новой стороны. Станьте теми, кто покажет весь её неисследованный потенциал!

ПОЛУЧЕННЫЕ ДОСТИЖЕНИЯ

Число игроков

Полученные колоды

А

Б

В

Г

Д

Использованные формулы

Получено колод

За 1 ступень

За 1 ступень

Максимум карт на руке

Пройдено ступеней

А

Б

В

Г

Д

Е

Лёгкий

Обычный

Трудный

Амбициозный

Продвинутый

КОМАНДНЫЕ ТИТУЛЫ

СТУПЕНЬ А

Один за всех

Один игрок получил все 4 звезды

5 звёзд

Выполнив условия победы, продолжите игру; и пусть тот же игрок получит 5-ю звезду

Звёздный состав

Выполнив условия победы, продолжите игру; и пусть тот же игрок получит 6-ю звезду

+

Повелители звёзд

При подготовке уберите 2 звезды (их можно выбрать общим решением) и пройдите ступень

СТУПЕНЬ Б

Один за всех

Один игрок получил все 4 ключа

Свои в городе

Пробудите всех 4 легенд в городе призраков (верхний ряд), не используя покровителей

Награда героев

Получите награды 4-го исследования всех 3 рядов. Закройте верхнюю локацию последней

+

Гвоздь программы

Закройте «Цирк», изменив правила локации на «Гвоздь программы цирка» (см. с. 25)

СТУПЕНЬ В

Один за всех

Один игрок получил все 4 ключа

Решённые задачи

Пройдите ступень на амбициозном уровне сложности

Молчаливое согласие

Пройдите ступень без словесного общения

+

Самостоятельность

Решите все головоломки без помощи покровителей, способности минотавра и лагеря (награды)

СТУПЕНЬ Г

Один за всех

Один игрок получил все 4 ключа

Седьмой калибр

Каждый раз наносите 7 урона или меньше. (Не наносите урон картами с 8 и 9)

Идеальный удар

Все 4 раза нанесите ровно столько финального урона, сколько не хватает до получения ключа

+

Цветовая гармония

Каждый ключ получен игроком с компонентами того же цвета

СТУПЕНЬ Д

Игра в молчанку

Пройдите ступень на амбициозном уровне сложности

Гробовая тишина

Пройдите ступень без словесного общения, жестов и сигнальных фишек

+

Дело принципа

Все игроки должны выполнить начальные задания и пройти ступень

ЛИЧНЫЕ ТИТУЛЫ

НОВИЧОК

Подходит для новичков

Баловень судьбы

Вместо начальной колоды используйте 8 случайных карт из колоды удачи

Начинающий покровитель

Вы можете разыгрывать карты способностей лицевой стороной вниз в качестве карт покровителей (кроме способностей легенд А на ступени А)

Ученик джинна

В конце своего хода собирайте карты из колоды игрока до 4

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА

Распределите особые способности, отыгрывайте роли и действуйте сообща

Страстная натура

Вы можете присваивать красным картам любой цвет и число при создании драгоценностей

Мудрость во плоти

Вы можете разыгрывать синие карты с 2, 4, 6 и 8 лицевой стороной вниз в качестве карт покровителей

Само умиротворение

Вы можете передавать зелёные карты с 1, 3, 5, 7 и 9 другим, не тратя сердца

Гений преодоления

Вы можете разыгрывать жёлтые карты, игнорируя все проклятия

Источник вдохновения

Фиолетовые карты улучшают ваше настроение (у них нет особого свойства)

ПОДДЕРЖКА

Подойдёт экспертам, которые играют с новичками

Безмолвный наставник

Вы не можете участвовать в обсуждении стратегии. Наблюдайте, как новички растут

Заботливый наставник

Вы можете передавать карты другим, не тратя сердца

ЭКСПЕРТ

Если вы опытный игрок, испытайте себя, согласившись на некоторые ограничения

Защитник покровителей

Вы не можете разыгрывать в локации карты покровителей

Маг-самоучка

При розыгрыше карт способностей сбрасывайте их, не применяя

Золотое сердце

Вы не можете тратить сердца

Аскет

В конце своего хода собирайте карты из колоды игрока до 2 (вместо 3)

Заклинатель фишек

Вы не можете говорить и использовать жесты. Покажите класс с сигнальными фишками

А+. ТИШИНА

