

ЗОДЧИЕ Волшебной Долины





С ЧИСТОГО ЛИСТА

Волшебную Долину захлестнула волна неудач. Она принесла с собой море лишений и горестей... но вместе с этим и новые возможности.

Всё началось с затяжных дождей и наводнения. Волшебная река вышла из берегов и смыла мосты, сады и дома. Это было первое несчастье, но худшее ждало впереди. Наводнение потревожило троллей, мирно спавших в своих пещерах. Разгневанные существа принялись бродить по лесу, уничтожая всё на своём пути и оставляя после себя лишь разруху и хаос. Это было второе несчастье, но беды Волшебной Долины ещё не закончились.

Когда тролли ушли на близлежащие холмы, они спугнули оттуда стадо горных кабанов. Кабаны ринулись в лес, где топтали жилища и сносили стены своими могучими клыками. Это было третье, последнее несчастье, после которого от Волшебной Долины остались лишь руины.

Пока местные жители оплакивали разрушенные дома, старейшины созвали совет. Их взгляды устремились ввысь, туда, где раскинулись пышные кроны Великих деревьев. После долгого молчания один из старейшин сказал: «На земле мы нашли лишь тяготы и лишения. Давайте же построим новые жилища высоко на ветвях и оставим все беды внизу».

Так началась новая глава в истории Волшебной Долины. Старейшины поручили вам, талантливым зодчим, построить новый город в ветвях Великих деревьев. Именно вам предстоит вывести Волшебную Долину на путь мира и процветания. Вам решать, где размещать жилища и подвесные мосты. И помните: чем больше и выше вы строите, тем громче будет ваша слава!

Но остерегайтесь других зодчих, которые охотно разрушат ваши планы, чтобы прославиться самим! Придётся демонстрировать не только мастерство, но и хитрость. Так кто же станет величайшим зодчим Волшебной Долины? Будете ли это вы, или же всю славу заберёт один из ваших амбициозных соперников?



ЗОДЧИЕ Волшебной Долины

АВТОР
ПУТЕР РИДЖУЭЙ

РАЗРАБОТЧИК
РОБЕРТО ДУ МЕЛЬО

ХУДОЖНИК
ANN & SEB

АРТ-ДИРЕКТОР
ФАБИО МАЙОРАНА

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И ВЕРСТКА
МАУРИЦИО ТОККАФОНДИ

РЕДАКТУРА И КООРДИНАЦИЯ ПРОЕКТА
КЕВИН ЧАПМЕН и **ФАБРИЦИО РОЛЛА**

ПРОИЗВОДСТВО
РОБЕРТО ДУ МЕЛЬО и **ФАБИО МАЙОРАНА**

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ
КАМИЛЛА КУ, ТОМ МАНГАМ, ДЖОН МИДКИФФ, ДЖЕССИ САЛАЗАР,
ДЖЕРЕМАЙЯ КАЛЛИХАН, ДАРРЕЛЛ ДЖАДД, СЯО ВЭНЬ ВУ,
КЕВИН ДАЛ, СТИВЕН МЭЛЛУН, ТОМАС ШЕПЕРД
И МНОГО ЧУДЕСНЫХ РЕБЯТ ИЗ RETRIE'S FAMILY GAMES.

ИГРА РАЗРАБОТАНА И ВЫПУЩЕНА ИЗДАТЕЛЬСТВОМ
ARES GAMES.



РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО
GAGA GAMES.

ПЕРЕВОДЧИК
ДИАНА ГОНЧАРИК

КОРРЕКТОР
ИРИНА КОТОВА

РЕДАКТОР
ТИМОФЕЙ ШОХИН

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК
АЛЕКСАНДР ШЕВЧУКОВ

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА
ПОЛИНА КОПТЕВА

РУКОВОДИТЕЛЬ РЕДАКЦИИ
ВАЛЕРИЯ ГОРБАЧЁВА

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО
АНТОН СКОВОРОДИН

ПЕРЕПЕЧАТКА И ПУБЛИКАЦИЯ ПРАВИЛ,
КОМПОНЕНТОВ, ИЛЛЮСТРАЦИЙ БЕЗ РАЗРЕШЕНИЯ
ПРАВООБЛАДАТЕЛЯ ЗАПРЕЩЕНЫ.

© ООО «ГАГА ТРЕЙД». 2025 — ПРАВООБЛАДАТЕЛЬ
РУССКОЯЗЫЧНОЙ ВЕРСИИ ИГРЫ.
ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Станьте величайшим зодчим Волшебной Долины, грамотно размещая жилища и мосты среди крон Великих деревьев.

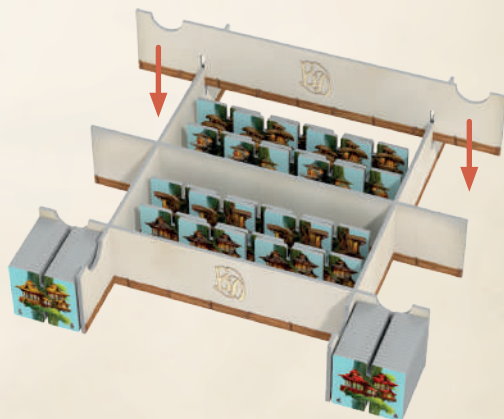
СОСТАВ ИГРЫ

В коробке вы найдёте следующие компоненты:

- правила игры;
- 80 карт;
- 1 игровое поле (двухстороннее);
- 20 оснований деревьев (каждое из 2 тайлов);
- 64 тайла жилищ (по 16 каждого цвета);
- 64 маркера флагов (по 16 каждого цвета);
- 6 жетонов топоров;
- 6 жетонов молотков;
- 12 тайлов мостов;
- 9 тайлов верхушек;
- 50 жетонов славы номиналом 1;
- 28 жетонов славы номиналом 5;
- 20 жетонов славы номиналом 20;
- 1 органайзер (из 5 деталей).

СБОРКА ОРГАНАЙЗЕРА

Соберите органайзер из 5 прямоугольных деталей, как показано на рисунке. С его помощью будет удобнее хранить компоненты в коробке. Советуем разложить основания деревьев в центральных секциях органайзера, тайлы жилищ — в угловых секциях, а остальные компоненты — на ваше усмотрение.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой соберите основания деревьев, как показано на рисунке:



1. **При игре вчетвером:** используйте сторону игрового поля с большим количеством отметок для оснований деревьев; разместите все 20 оснований на этих отметках в случайном порядке.

При игре втроём: используйте сторону игрового поля с меньшим количеством отметок для оснований деревьев; разместите 16 оснований на этих отметках в случайном порядке.

При игре вдвоём: используйте сторону игрового поля с меньшим количеством отметок для оснований деревьев; не размещайте 3 основания на отметках на светло-зелёной поляне; разместите 13 оснований на остальных отметках в случайном порядке.



2. Выберите, каким цветом будет играть каждый игрок, и раздайте всем соответствующие тайлы жилищ и маркеры флагов. Перемешайте тайлы жилищ своего цвета и разделите их на 2 стопки по 8 тайлов. Одну стопку положите рядом с собой: вы будете использовать её в 1-м раунде. Другую стопку пока отложите в сторону: вы будете использовать её во 2-м раунде.
3. Перемешайте колоду и раздайте каждому игроку в руку по 4 карты.





4. Положите колоду лицом вниз рядом с игровым полем. Раскройте 3 верхние карты и выложите их рядом с колодой.

5. Положите стопки жетонов славы, топоров, молотков, а также стопки тайлов мостов и верхушек рядом с игровым полем. Это общий запас, из которого вы будете брать компоненты во время игры.



ХОД ИГРЫ

Советуем игрокам сесть по углам игрового поля. С такого ракурса будет лучше видно жилища в вертикально растущей Волшебной Долине. Первым ходит игрок, который последним залезал на дерево. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

При игре вдвоём: игрок, который ходит вторым, в начале игры получает 1 тайл верхушки в качестве бонуса. Он берёт его из общего запаса и кладёт перед собой.

В свой ход вы выполняете 3 действия в следующем порядке:

1. разыгрываете карту из руки;
2. размещаете тайл жилища;
3. выбираете новую карту.

Также в свой ход вы можете разместить маркер флага и/или использовать особый предмет (топор, молоток, мост, верхушку). Подробнее в разделах «*Флаги*» и «*Особые предметы*», с. 8.

1. РОЗЫГРЫШ КАРТЫ

В начале своего хода выберите 1 карту из руки и выложите её перед собой лицом вверх. На каждой карте изображены **жилище**, **обитатель** и **символ**. В Волшебной Долине проживает 4 вида обитателей, каждый из которых предпочитает свой стиль жилища.

От стиля жилища, изображённого на карте, зависит, на каком дереве вы сможете разместить тайл жилища следующим действием.

ЖИЛИЩЕ

ОБИТАТЕЛЬ

СИМВОЛ

2. РАЗМЕЩЕНИЕ ТАЙЛА ЖИЛИЩА

Изображённые на тайлах жилища могут быть 4 разных стилей, показанных на рисунке:



В свой ход вы должны разместить 1 тайл жилища. Для этого выберите любое дерево, на котором верхнее жилище совпадает со стилем жилища на разыгранной вами карте. Затем возьмите верхний тайл жилища из своей стопки и разместите его на таком дереве.



Важно! Вы не можете менять последовательность тайлов жилищ в своих стопках в ходе игры. Но вы можете просматривать стопки в любой момент, чтобы спланировать дальнейшие действия.

Примечание. Маловероятно, но может случиться так, что у вас в руке не будет карт, позволяющих разместить тайл жилища (на верхних уровнях деревьев нет жилищ подходящего стиля). В этом случае вы можете показать соперникам карты в руке, отправить их в сброс и взять 3 верхние карты из колоды.

Игрок, чьих тайлов жилищ на дереве больше всего, имеет **преимущество** на этом дереве. Если претендентов на преимущество несколько (у них равное количество тайлов жилищ на дереве), преимущество получает тот из них, чей тайл находится выше.

Пример. У красного игрока и жёлтого игрока по 2 тайла жилищ на этом дереве. Преимущество получит жёлтый игрок, потому что его тайл на дереве находится выше.

В конце каждого раунда игроки получают очки славы за деревья, на которых у них преимущество. Подробнее в разделе «Подсчёт очков», с. 10.

Важно! Количество уровней дерева называется его *высотой*. Максимальная высота дерева — 6 уровней (1 основное дерево и 5 тайлов жилищ).

3. ВЫБОР НОВОЙ КАРТЫ

В конце вашего хода возьмите в руку 1 верхнюю карту из колоды или 1 из 3 карт, лежащих рядом с колодой лицом вверх. Если вы взяли карту, лежащую лицом вверх, выложите на её место новую карту из колоды.

Примечание. Если вам надо взять карту, а стиль жилища или символ на всех 3 картах, лежащих лицом вверх, одинаковый, можете отправить их в сброс и раскрыть вместо них 3 верхние карты из колоды.

Примечание. Если вам надо взять карту из колоды, а она закончилась, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.



ФЛАГИ

Если вы размещаете тайл жилища на дереве, на котором уже есть 2 и более жилища такого же стиля (включая основание дерева), вы можете прикрепить один из своих маркеров флага к этому тайлу.

Цвет размещённых ниже тайлов жилищ этого стиля и их положение на дереве значения не имеют. Важен только стиль жилища.



Если вы прикрепили свой флаг, немедленно получите **5 очков славы**.

Чтобы отметить полученные очки славы, возьмите из запаса жетон славы номиналом 5 и положите перед собой.

Прикреплённые к дереву флаги нельзя убрать. Если вам надо убрать тайл жилища, к которому прикреплён маркер флага (разделы «Топоры» и «Молотки», с. 9), переместите маркер на другой тайл жилища на этом же дереве или на его основание.



Важно! К 1 дереву каждый игрок может прикрепить только 1 свой флаг. Но вы можете прикрепить флаг к дереву, на котором уже есть флаг соперника, если размещаете тайл жилища, а на этом дереве уже есть 2 и более жилища такого же стиля.

ОСОБЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Когда вы заканчиваете ход, разыгранная карта остаётся лежать перед вами лицом вверх. Собрав **набор из 3 разыгранных карт с одинаковым символом**, вы получаете соответствующий особый предмет. Всего в игре 4 типа символов, позволяющих получить 4 разных предмета.

Когда перед вами лежит 3 карты с одинаковым символом, вы можете получить топор, молоток, мост или верхушку (в зависимости от символа на картах). После этого отправьте набор карт в общий сброс.

На некоторых картах изображено сразу 2 символа (мост и верхушка). Вы сами выбираете, в каком наборе использовать эту карту.

Пример. Игрок собирает набор из 3 карт с символом моста. Он отправляет их в сброс и берёт тайл моста из запаса.



Вы можете использовать предмет в тот же ход, в котором он был получен, или в любой свой последующий ход.

За 1 ход можно использовать только **1 особый предмет** и только **после** размещения тайла жилища (2-е действие хода).





ТОПОРЫ

Топор позволяет **убрать** 1 тайл жилища с любого дерева. Чтобы использовать жетон топора, верните его в запас, затем уберите верхний тайл жилища с любого дерева и верните его в коробку: он больше не будет использоваться в текущей игре.



МОЛОТКИ

Молоток позволяет **переместить** 1 ваш тайл жилища с одного дерева на другое. Чтобы использовать жетон молотка, верните его в запас, затем возьмите свой тайл жилища с верхнего уровня любого дерева и разместите его на другом дереве.

Примечание. За счёт этого действия можно разместить маркер флага, если переместить тайл жилища на дерево, на котором уже есть 2 и более жилища такого же стиля.



ВЕРХУШКИ

Вы можете разместить тайл верхушки на дереве любой высоты, даже если оно состоит только

из основания. После размещения верхушки на этом дереве больше нельзя размещать тайлы жилищ. Верхушку **нельзя убрать или переместить** с помощью топора и молотка, как и тайлы жилищ под ней.

Тайл верхушки не считается «уровнем»: он не учитывается при оценке высоты дерева и **не приносит очки славы**.



МОСТЫ

Вы можете разместить тайл моста, чтобы соединить 2 любых соседних дерева (деревья по диагонали **не считаются** соседними). При размещении моста прикрепите к нему свой маркер флага, не получая за это очки славы. У игрока не может быть больше 1 моста между 1 парой деревьев. Но вы можете разместить мост между парой деревьев, между которыми уже находится мост соперника.



Если хотя бы на одном из соединённых мостом деревьев у вас есть преимущество (ваших тайлов жилищ на дереве больше всего), вы немедленно получаете очки славы: **получите 1 очко славы за каждый уровень каждого из соединённых деревьев, на которых у вас преимущество**. Чтобы отметить полученные очки славы, возьмите из запаса соответствующее количество жетонов славы и положите перед собой.

Размещённые тайлы мостов нельзя убрать с дерева. Если эффект топора или молотка убирает тайл жилища, к которому прикреплен тайл моста, переместите тайл моста на уровень ниже или на основание дерева.

Пример. Красный игрок размещает тайл моста между соседними деревьями. У него преимущество на обоих деревьях, поэтому он получает 7 очков славы: суммарно на этих деревьях 7 уровней (4 на дереве слева и 3 на дереве справа).



РАУНДЫ

Игра состоит из 2 раундов. 1-й раунд завершается, когда у всех игроков заканчивается первая стопка тайлов жилищ. Игроки получают очки славы за деревья, на которых у них преимущество, и за области, в которых у них превосходство. Подробнее в разделе «Подсчёт очков» далее.

Затем игроки берут свою отложенную ранее вторую стопку тайлов, и начинается 2-й раунд. Незавершённые наборы разыгранных карт и неиспользованные особые предметы при этом не сбрасываются и остаются перед игроками.

Первым ходит игрок, который ходил последним в 1-м раунде. Далее ход передаётся **против часовой стрелки**. Когда у всех игроков закончится вторая стопка тайлов жилищ, наступит конец игры. Игроки вновь получают очки славы за деревья и области.



ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Есть 4 способа получить очки славы:

- прикреплять маркеры флагов;
- размещать тайлы мостов;
- иметь преимущество на деревьях;
- иметь превосходство в областях.

Очки славы за флаги и мосты игроки получают немедленно при их размещении (раздел «Флаги», с. 8; раздел «Мосты», с. 9). Очки славы за деревья и области начисляются в конце каждого раунда.

Чтобы отметить, сколько очков славы вы получили, возьмите из запаса соответствующее количество жетонов славы и положите перед собой.

ПРЕИМУЩЕСТВО

В зависимости от количества игроков на игровом поле будет находиться от 13 до 20 деревьев. Игрок с наибольшим числом тайлов жилищ на каком-либо из этих деревьев имеет **преимущество** на этом дереве и получит за него очки славы в конце текущего раунда.

Если претендентов на преимущество несколько, то преимущество и очки славы получает тот из них, чей тайл жилища на дереве размещён выше.

Каждый уровень дерева (основание и тайлы жилищ), на котором у вас преимущество, принесёт **1 очко славы**.



***Пример.** У красного игрока больше всего тайлов жилищ на этом дереве, значит, у него есть на нём преимущество, за которое он получит 5 очков славы. У синего игрока нет преимущества на этом дереве: он не получит ничего.*

ПРЕВОСХОДСТВО

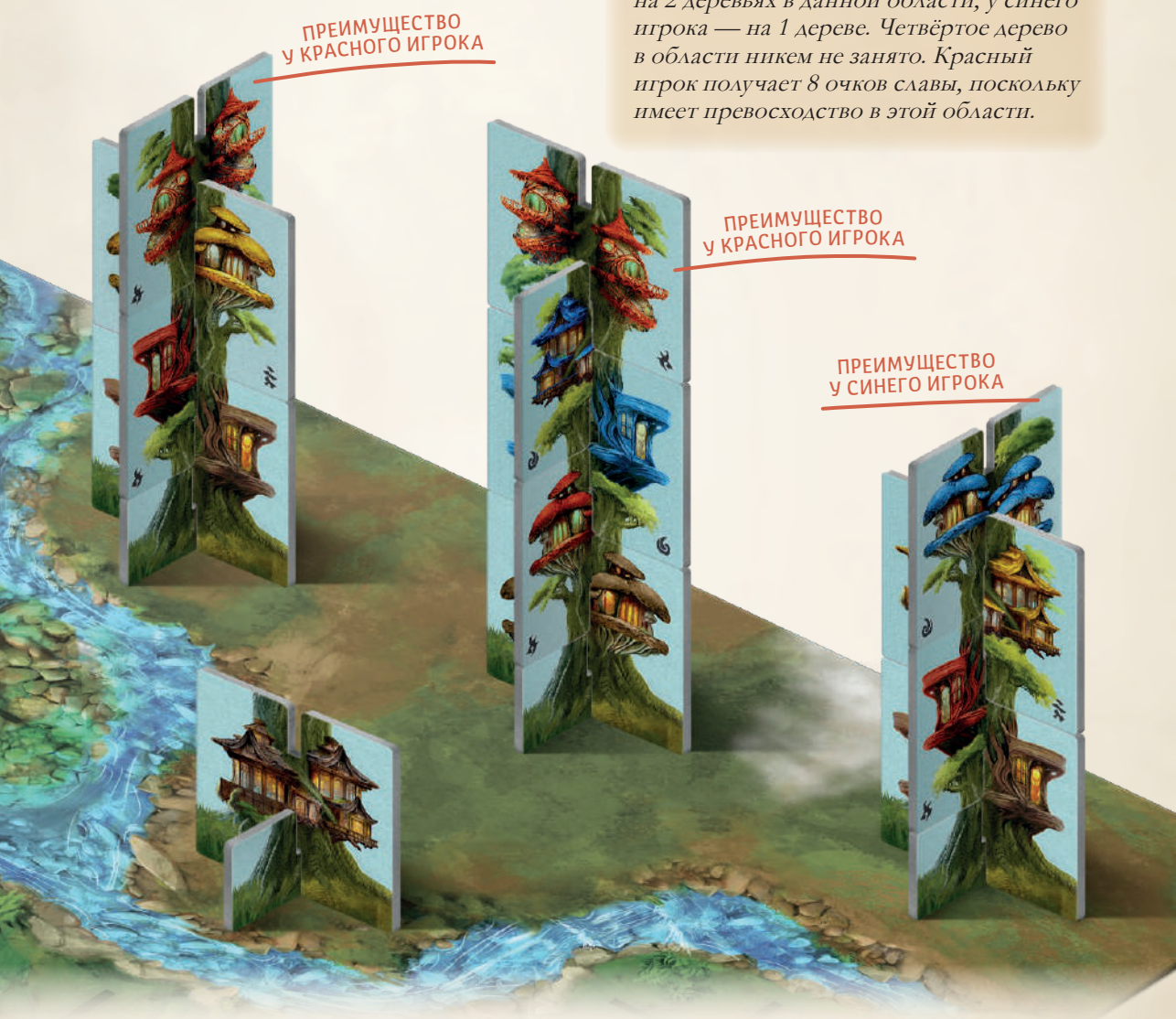
Волшебная Долина состоит из 5 областей. Они отличаются на игровом поле цветом и рисунком, а также разделены реками. В каждой области находится от 3 до 5 деревьев.

Игрок получает **превосходство** в области, если в конце раунда имеет преимущество на наибольшем количестве деревьев в этой области.

Игрок с превосходством в области получает по 2 очка славы за каждое дерево в этой области. При этом не важно, кто имеет на них преимущество и какова высота этих деревьев.

Если претендентов на превосходство несколько, каждый из них получает по 1 очку славы за каждое дерево в области.

Пример. У красного игрока преимущество на 2 деревьях в данной области, у синего игрока — на 1 дереве. Четвёртое дерево в области никем не занято. Красный игрок получает 8 очков славы, поскольку имеет превосходство в этой области.



ПОБЕДА В ИГРЕ

Побеждает игрок, который к концу 2-го раунда наберёт больше всего очков славы. В случае ничьей побеждает тот из них, кто имеет преимущество на большем количестве деревьев. Если ничья не разрешилась, побеждает тот из них, кто разместил больше флагов.



ВД

ПАМЯТКА ПО ПОДСЧЁТУ ОЧКОВ

ЗА ЧТО	КОГДА	СКОЛЬКО	ГДЕ
РАЗМЕЩЕНИЕ МАРКЕРА ФЛАГА	НЕМЕДЛЕННО	5	С. 8
РАЗМЕЩЕНИЕ ТАЙЛА МОСТА	НЕМЕДЛЕННО	1 X УРОВЕНЬ ДЕРЕВА (ЗА ДЕРЕВЬЯ, НА КОТОРЫХ У ВАС ПРЕИМУЩЕСТВО)	С. 9
ПРЕИМУЩЕСТВО НА ДЕРЕВЕ	В КОНЦЕ 1-ГО РАУНДА И 2-ГО РАУНДА	1 X УРОВЕНЬ ДЕРЕВА	С. 10
ПРЕВОСХОДСТВО В ОБЛАСТИ	В КОНЦЕ 1-ГО РАУНДА И 2-ГО РАУНДА	2 X КОЛ-ВО ДЕРЕВЬЕВ В ОБЛАСТИ	С. 11
ПРЕВОСХОДСТВО В ОБЛАСТИ (ПРИ НИЧЬЕЙ)	В КОНЦЕ 1-ГО РАУНДА И 2-ГО РАУНДА	1 X КОЛ-ВО ДЕРЕВЬЕВ В ОБЛАСТИ	С. 11

ПРЕИМУЩЕСТВО

У ТОГО, ЧЬИХ ТАЙЛОВ ЖИЛИЩ НА ДЕРЕВЕ БОЛЬШЕ.
НИЧЬЯ РАЗРЕШАЕТСЯ В ПОЛЬЗУ ТОГО, ЧЕЙ ТАЙЛ ВЫШЕ.

ПРЕВОСХОДСТВО

У ТОГО, У КОГО БОЛЬШЕ ВСЕГО ДЕРЕВЬЕВ
С ПРЕИМУЩЕСТВОМ В ОБЛАСТИ.

