

ПОКУПКА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ МЕСТ ДЛЯ СУЩЕСТВ

Эффект некоторых артефактов позволяет вам купить дополнительное место для существ. Сделав покупку, возьмите жетон дополнительного места для существа и положите его в своей области игрока стороной «+1» вверх. Если вы покупаете 2-е место, переверните жетон стороной «+2» вверх. Таким образом игрок может купить не более 2 дополнительных мест.



При необходимости используйте компактное расположение карт по типу эффекта.



Пример. Если у вас есть жетон дополнительного места «+1», у вас может быть 5 призванных существ в 4-м раунде.

ОСОБЕННОСТИ ЭФФЕКТОВ АРТЕФАКТОВ

В этом разделе вы найдёте более детальное пояснение к эффектам некоторых артефактов.



Книга Тота

Вы не можете улучшить 1 камень дважды.

Вы не можете обменять камень на камень с номиналом ниже, даже если для вас он представляет большую ценность.



Сокровище Кукулькана

Вы можете применить этот эффект только после того, как продали карту и получили камни, не забывая про ограничение по количеству магических камней.



Курильница для благовоний

Стоимость покупки 1 дополнительного места для существа равна 3. Оплатите стоимость так же, как если бы призывали существо со стоимостью призыва 3. Однако, другие эффекты не могут снизить стоимость этой покупки.



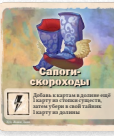
Дудочка крысолова

Эффект этого артефакта позволяет вам забрать карты только из вашего тайника.



Кольцо желаний

Эффект данного артефакта применяется на этапе действий. Примените эффект не дожидаясь этапа координации.



Сапоги-скороходы

Верхняя карта из стопки существ добавляется на игровое поле к картам её семейства. Вы должны выбрать и убрать в тайник любую карту с игрового поля: это может быть одна из карт, открытых во время начала этапа охоты, или только что открытая карта.

ПАМЯТКА

Когда вы платите магические камни, вы не можете заплатить больше камней, чем требуется. Пример. Если у вас есть  и , чтобы заплатить стоимость, равную 1, вы можете заплатить или , или .

Однако, вы не можете заплатить сразу  и . Если условием или целью эффекта является стоимость призыва существа, то имеется ввиду напечатанное на карте значение (если в эффекте не указано иное).

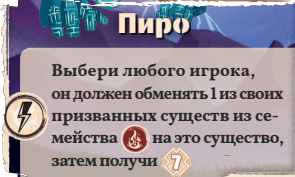
Если условием или целью эффекта является номинал магического камня (например, Хэтхэ, Великая Юки-онна, Водный гигант), то такой эффект не изменяет тип магического камня, который учитывается в эффектах некоторых других карт (например, Дева-улитка, Каппа, Дух моря, Тролль или Горгулья).



Гефест

Выбери и потеряй одно из  /    / , затем получи другие два .

и получить  и   . Единственное исключение будет, если у вас меньше : в этом случае вы не можете применить эффект этой карты.



Пиро

Выбери любого игрока, он должен обменять 1 из своих призванных существ из семейства  на это существо, затем получи .

Карту существа нельзя призвать, если игрок не может выполнить какую-либо часть её мгновенного эффекта. Пример. Вы должны выбрать любого игрока (включая себя), у которого есть хотя бы 1 призванное существо из семейства огня. Выбранный игрок решает, какую карту семейства огня отдать вам взамен на Пиро. Если вы выбрали себя, обе карты остаются в вашей области игрока. Если ни у одного игрока нет призванных существ из семейства огня, вы не можете призвать Пиро.



Бельфегор

Получи .

Стоимость призыва всех существ из семейства фиксируется со значением 1 .

Если стоимость призыва существа фиксируется, на неё больше не влияют эффекты других карт, касающиеся изменения стоимости. Пример. Если вы призвали Бельфегора, стоимость призыва карт семейства огня для вас всегда будет 1, даже если это Гестия с изначальной стоимостью призыва 0. Эффект Пегаса не уменьшает стоимость призыва карт семейства огня: она всё равно будет равна 1.

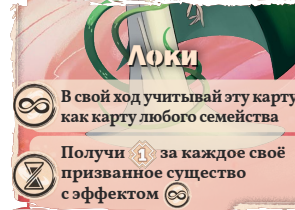


Таласса

Получи  за каждое своё призванное существо из семейства .

Верни в руку, если получаешь .

Постоянные эффекты действуют постоянно после того, как существо было призвано и пока карта остаётся в области игрока. Они могут срабатывать в любой момент, даже во время действий и активации других эффектов. Пример 1. Среди ваших призванных существ есть Таласса, а у вас есть 4 магических камня. Благодаря эффекту другой карты вы получаете , и поэтому должны вернуть Талассу в руку. Даже если вы сбрасываете , чтобы не превышать лимит камней, Таласса всё равно возвращается в руку.

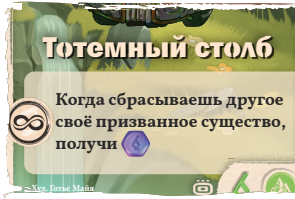


Локи

В свой ход учитывай эту карту как карту любого семейства.

Получи  за каждое своё призванное существо с эффектом .

семейства воздуха.



Тотемный столб

Когда сбрасываешь другое своё призванное существо, получи .

Сбросить карту из своей области игрока означает отправить в сброс 1 из ваших призванных существ. Карта сбрасывается с помощью действия «Удалить существо», эффектов таких карт как Цербер или Анубис, или эффекта артефакта Императорская печать. Пример. Вы призвали Тотемный столб. Применяя эффект Яйца дракона или Мандрагоры («сбрось эту карту»), вы можете получить  благодаря эффекту Тотемного столба. Однако вы не получаете , когда Пиро, Уголёк или Тэнгу покидают вашу область вследствие применения их эффектов, так как они не считаются сброшенными.



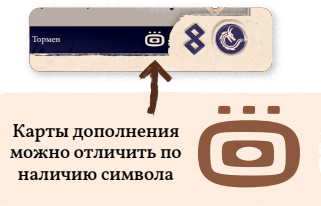


Великий дракон раскрыл вам секрет. Он не только рассказал вам о тайном месте, которое так любят все живущие тут существа, но и поведал о существовании мифических артефактов, спрятанных повсюду в Долине вечности!

«Вы жаждали стать лучшими охотниками, – Сказал Вечный своим величественным голосом. – Теперь вы знаете как. Отныне вы можете добиться этого. Идите за славой, чтобы о вас потом сложили легенды!»

СОСТАВ ИГРЫ

• 28 карт существ



• 11 жетонов артефактов



5 базовых артефактов



6 усиленных артефактов



• 4 фишки артефактов



• 4 фишки тайников



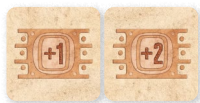
• Фигурка пещеры



• 4 памятки



• 4 жетона дополнительных мест для существ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для игры с данным дополнением необходима основная игра «Долина вечности». Для первой игры с дополнением добавьте карты существ из дополнения к картам основной игры и перемешайте получившуюся стопку. Подготовьтесь к игре по основным правилам, а затем выполните описанные ниже дополнительные шаги.

- 1 Каждый игрок берёт 1 фишку артефактов и 1 фишку тайника своего цвета, а также памятку.
- 2 Разместите жетоны артефактов рядом с игровым полем, формируя общий запас, так, чтобы все игроки могли до них легко дотянуться. Количество артефактов для игры зависит от количества игроков.

2 игрока	3 игрока	4 игрока
все базовые артефакты	все базовые артефакты	все базовые артефакты
	и	и и
3 случайных усиленных артефакта		

- 3 Разместите жетоны дополнительных мест для существ рядом с общим запасом магических камней.
- 4 Поставьте рядом фигурку пещеры так, чтобы она была видна всем игрокам.

Пример подготовки для двух игроков



Этап 1. Охота

1. Возьмите с верха стопки существ количество карт, вдвое превышающее количество игроков, как обычно.
2. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок берёт 1 любой жетон артефакта, на котором нет его квадратной фишки артефакта. Если на выбранном артефакте лежит фишка другого игрока, отдайте её владельцу. Таким образом, вы не можете взять один и тот же артефакт два раза подряд. Затем разместите свою квадратную фишку лицевой стороной вверх на выбранном артефакте. Если вы выбрали артефакт с эффектом, примените его немедленно.



3. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает 1 карту существа и размещает на ней свою фишку охоты, как обычно.
4. Затем в обратном порядке, начиная с последнего игрока и далее против часовой стрелки, каждый игрок выбирает ещё 1 карту и размещает на ней свою фишку охоты, как обычно.

Этап 2. Действия

Данный этап проходит по правилам основной игры. Если во время охоты вы выбрали артефакт с эффектом , вы можете воспользоваться им в свой ход. Используя артефакт, верните его в общий запас, не убирая с жетона свою фишку артефакта.

Этап 3. Координация

Если после того, как вы применили все доступные эффекты карт и артефактов, в вашей области игрока остался жетон артефакта (, или неиспользованный , верните его в общий запас, не убирая с него свою фишку артефакта. Вы не сможете выбрать его в следующем раунде.



АРТЕФАКТЫ

Эффекты артефактов делятся на 3 типа.



Мгновенный эффект применяется в момент, когда вы выбираете артефакт.



Постоянный эффект действует постоянно, пока артефакт находится у вас.



Одноразовый эффект может быть применён один раз во время этапа действий. После использования эффекта верните жетон артефакта в общий запас, не убирая с него свою фишку артефакта.

Примечание. По желанию вы можете добавить в игру только новые карты существ и не добавлять жетоны артефактов. В этом случае играйте по основным правилам.

ТАЙНИК

Некоторые эффекты позволяют вам убрать карту существа в тайник. В этом случае вы размещаете карту лицевой стороной вверх над своей фишкой тайника. Если в тайнике уже лежит карта, кладите новые карты поверх со сдвигом так, чтобы все игроки видели карты в вашем тайнике. Карты в тайнике не считаются картами в руке или призванными существами: пока карты находятся в тайнике, вы не можете применять их эффекты, также на них не действуют другие эффекты, если только в тексте эффекта нет прямого указания на тайник (обычно у артефактов).

Если в тексте эффекта указано «заберите из своего тайника», вы добавляете указанное количество карт из тайника в руку.



Ход игры

В игре с данным дополнением вы добавите в стопку карт ещё больше существ с новыми эффектами, а также артефакты, которые вы будете выбирать на этапе охоты.

Игра теперь заканчивается, когда в конце раунда любой из игроков набирает **80 или более очков** (а не 60) или после окончания 10-го раунда.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

Фигурка пещеры служит напоминанием, что условия окончания игры отличаются от основных правил.



Область игрока

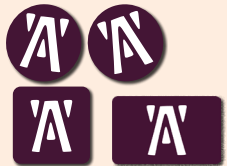
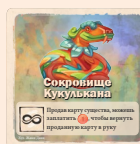
Жетон дополнительного места для существ



Места для существ



Тайник



Место для артефакта