ДОЛИНА ВІЧНОСТІ

mandoo games

GAMES 7 DAYS

14+ 2–4 40′

Ласкаво просимо у фантастичний світ монстрів, духів і богів! Приборкувачі, як ви, полюють на різних істот і приручають їх, маючи найвищу мету упіймати могутніх та шляхетних драконів. З 70 істотами зі світових мітів кожна гра стає унікальною та непередбачуваною. У кожному раунді гравці беруть картки, виконують дії та використовують ефекти своїх викликаних посіпак. Гравці, що приручили найбільш видатних істот, стануть переможцями.

Компоненти

• 1 ігрове поле та фішка Вічності

• 1 планшет для підрахунку очок

• 42 чарівні камінці

16 червоних камінців (номіналом 1)

14 блакитних камінців (номіналом 3)

12 пурпурових камінців (номіналом 6)

• 1 маркер першого гравця

• 1 маркер раунду

• 8 маркерів гравців

• 4 маркери очок

• 70 карток

Зворотний бік

Лицьовий бік

• 4 плитки гравця

Приготування до гри

❶ Кожен гравець вибирає колір і бере 2 маркери гравця та 1 плитку гравця цього кольору.
❷ Першим гравцем стає людина, яка останньою бачила рептилію. Вона отримує маркер першого гравця.
❸ Розташуйте ігрове поле та планшет для підрахунку очок посеред столу.
❹ Перетасуйте всі картки, сформувавши колоду добору. Залиште трохи місця поруч з колодою добору для стосу скидання.
❺ Розмістіть круглий маркер на першій клітинці треку раундів.
❻ Починаючи з першого гравця і рухаючись за годинниковою стрілкою, кожен з гравців отримує кількість очок, що дорівнює їхній черговості ходу. Розмістіть маркер рахунку кожного гравця на треку підрахунку очок, щоб відслідковувати рахунок кожного гравця.
❼ Розмістіть чарівні камінці поруч з планшетом для підрахунку очок, щоб утворити запас.

Ви можете вільно використовувати фішку Вічності. Розташуйте її в центрі ігрового поля, щоб додати атмосферності вашим фотографіям.

Картки

Кожна картка уособлює істоту.

❶ Назва картки.

❷ Вартість виклику.

❸ Стихія картки.
У грі є 5 стихій карток:

Вогонь **Вода** **Земля** **Вітер** **Дракон**

❹ Ефект картки.
Існують різні ефекти, які дають переваги гравцям.

❺ Тип ефекту.
Існують 3 типи ефектів:

Миттєві
спрацьовують тільки під час виклику картки.

Постійні
завжди активні після виклику картки.

Активні
активуються один раз на раунд під час фази застосування.

Глосарій

Рука

Рука — це картки, які гравець отримує (зазвичай, приручаючи їх) під час гри.

- **Руки мають залишатися невідомими для суперників.**
- **Ліміту карток на руках не існує.**

Чарівні камінці

Гравці зазвичай отримують чарівні камінці, продаючи впольовані картки. Потім вони можуть використати ці чарівні камінці, щоб викликати картку зі своєї руки. Існують 3 типи чарівних камінців.

Червоні камінці мають цінність 1.

Блакитні камінці мають цінність 3.

Пурпурові камінці мають цінність 6.

- **ВАЖЛИВО! У гравця не може бути більш ніж 4 чарівних камінці, незалежно від їхнього типу(-ів).**
- **Якщо гравець перевищує цей ліміт, він / вона мусить зберегти 4 чарівні камінці та скинути інші. Це необхідно зробити до виконання будь-яких інших дій.**
- **Гравці можуть обмінювати свої чарівні камінці на камінці з запасу, тільки якщо ефект картки дозволяє їм це зробити.**
- **Гравці не отримують решти, якщо платять ціну, більшу за потрібну.**
- **Скільки яких камінців у кожного гравця — публічна інформація.**
- **Кількість чарівних камінців необмежена. Якщо у вас закінчились чарівні камінці, використайте будь-що замість них.**

Територія

- **Територія — це зона, в яку гравець викладає викликану картку.**
- **Кількість територій, які можуть бути в гравця, дорівнює номеру поточного раунду.**
  Приклад: у 5-му раунді кількість ваших територій дорівнює 5.
- **ВАЖЛИВО! У вас не може бути більше викликаних карток, ніж доступних територій. Щойно ви викликали стільки карток, скільки доступно територій, ваші території є заповненими.**

Приклад: якщо в 5-му раунді на ваших територіях є 5 карток, ви більше не можете викликати картки, допоки ви не звільните місце, скинувши картку зі своїх територій.

Очки

Гравці отримують очки різними способами, активуючи ефекти карток.
Коли гравці отримують очки, вони рухають свій маркер очок на стільки клітинок вперед, скільки очок вони отримали. Якщо будь-який гравець наприкінці раунду має 60 або більше очок, гра закінчується.
ПРИМІТКА: ваш рахунок може зменшитися через ефекти карток, але він не може бути від'ємним.

Ігролад

Гра триває кілька раундів (зазвичай від 8 до 10). Кожен раунд розділено на 3 фази.

Полювання → Дії → Застосування

У фазі полювання гравці розбирають по 2 картки з розкритих на столі.
У фазі дій гравці виконують різні дії, в тому числі викликають картки.
У фазі застосування гравці використовують активні ефекти карток на своїх територіях.
Раунди відбуваються послідовно, поки не буде активовано кінець гри.

1. Фаза полювання

А. З колоди добору розкрийте кількість карток, удвічі більшу за кількість гравців. Відсортуйте їх за їхніми стихіями і розташуйте у відповідних зонах довкола ігрового поля.
ПРИМІТКА: якщо колода добору закінчиться, перетасуйте стос скидання та сформуйте нову колоду добору.

Б. Рухаючись за годинниковою стрілкою починаючи з першого гравця, кожен вибирає картку і розташовує на ній свій маркер гравця. Гравці не можуть вибрати картку, на якій вже є маркер гравця.

В. Потім, починаючи з останнього гравця і рухаючись проти годинникової стрілки, кожен гравець вибирає другу картку та розташовує на ній свій другий маркер гравця. Іншими словами, останній гравець вибирає дві картки підряд. Після того, як перший гравець розташував свій другий маркер гравця на останній картці, фаза полювання закінчується.

2. Фаза дій

Починаючи з першого гравця і рухаючись за годинниковою стрілкою, гравці ходять по черзі. Гравець може виконати будь-яку кількість дій під час свого ходу. Існує 4 види дій, які гравці можуть виконати (детальніше праворуч).

- **Гравці можуть виконати одну й ту ж дію кілька разів.**
- **Гравці можуть виконати дії в будь-якому порядку.**

Наприклад: ви можете вдруге викликати картку, а потім продати картку.

Якщо у гравця не залишилося можливих дій або він / вона не хоче їх виконувати, він / вона закінчує свій хід. Тепер ходить наступний за годинниковою стрілкою гравець. Щойно всі гравці зробили свої ходи, фаза дій закінчується.

ПРИМІТКА: гравці не можуть закінчити хід, допоки маркер гравця перебуває на картці; його необхідно забрати, продавши або приручивши картку.

Продати картку

- **Щоб продати картку, заберіть один з маркерів гравців, які ви розташували під час фази полювання. Потім скиньте відповідну картку та отримайте кількість чарівних камінців, яка залежить від стихії картки (і не залежить від її вартості).**
- **На ігровому полі зображено, які чарівні камінці гравець може отримати, продавши картку певної стихії.**

- **НАГАДУВАННЯ: у вас не може бути більш ніж 4 чарівних камінці, незалежно від їхнього типу(-ів).**

Марко забирає свій маркер гравця з Троля. Потім продає цю картку і отримує 1 1 1 1, бо Троль належить до стихії землі.

Приручити картку

- **Щоб приручити картку, заберіть один з маркерів гравців, який ви розташували під час фази полювання. Потім візьміть відповідну картку в руку.**
- **НАГАДУВАННЯ: ліміту карток на руці немає.**

Марко забирає свій маркер гравця з Гідри.
Потім бере цю картку у свою руку.

Викликати картку

- **Спочатку перевірте, чи заповнено ваші території.**
- **Якщо ваші території заповнені (тобто, кількість ваших викликаних карток дорівнює кількості ваших територій), ви не можете викликати картку.**
- **ВАЖЛИВО! Кількість доступних територій дорівнює номеру поточного раунду.**
- **Заплатіть стільки чарівних камінців, скільки потрібно, і розташуйте картку горілиць перед собою. Навіть якщо ви платите більше за вартість картки, ви не отримуєте решти.**
- **ПРИМІТКА: вартість картки може бути зменшена ефектами карток, і ці ефекти складаються. Однак вартість не може бути меншою за нуль.**
- **Застосуйте миттєві ефекти викликаних карток, якщо такі є.**

Приклад: щоб викликати картку вартістю 4, ви можете заплатити чарівні камінці в описаних далі комбінаціях.

має цінність 4

має цінність 4

має цінність 6 (ви платите на 2 більше за вартість, але решту не отримуєте).

Марко намагається викликати Гідру.

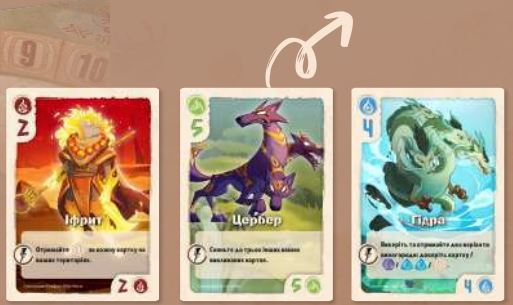
❶ Це 5-й раунд, що означає, що у нього є 5 територій. Також, це означає, що перед ним може бути не більш ніж 5 викликаних карток. Поки тут тільки 2 викликані картки, а отже, він може викликати Гідру.

❷ Він платить 1 1 1 1 за Гідру, вартість якої дорівнює 4.

❸ Він розташовує Гідру горілиць перед собою. У Гідри є миттєвий ефект, який активується. Він вибирає і , потім отримує їх.

Прибрати картку

- **Скидання викликаної картки з власної території називається “ПРИБИРАННЯМ”.**
- **Вартість, потрібна для прибирання картки, дорівнює номеру поточного раунду.**
- **ВАЖЛИВО! Гравці можуть прибрати тільки власні викликані картки.**



У 5-му раунді вартість прибирання картки дорівнює 5.

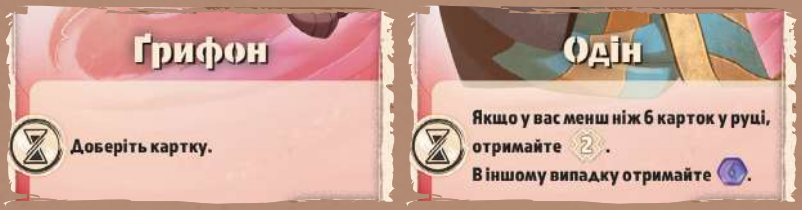
Марко платить , щоб прибрати картку. Він платить на 1 більше, ніж потрібно, але не отримує решти.

3. Фаза застосування

Гравці ходять почергово за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця. Під час свого ходу гравці одноразово використовують кожний доступний їм активний ефект карток на своїх територіях. Якщо у них є кілька активних ефектів, вони можуть використовувати ефекти в будь-якому порядку. Якщо у гравців немає активних ефектів, або якщо вони вже активували кожен активний ефект по одному разу, вони закінчують свій хід. Коли всі гравці закінчили свої ходи, фаза застосування закінчується.

У Марка в руці 5 карток.

На його територіях є 2 картки з активними ефектами.



Залежно від того, який активний ефект Марко застосує першим, можуть трапитися різні результати.

Він може використати активний ефект Одіна першим, щоб отримати 2, поки карток на руці менш ніж 6, а потім ефект Ґрифона, щоб добрати 1 картку.

АБО

Він може спочатку використати активний ефект Ґрифона, щоб добрати 1 картку,

а потім використати ефект Одіна, щоб отримати 6 з рукою у 6 карток.

Кінець раунду

Після фази застосування раунд закінчується. Перевірте умову кінця гри. Якщо її ще не виконано, розпочніть наступний раунд. Перемістіть маркер раунду на клітинку наступного раунду. Гравець ліворуч від першого гравця стає новим першим гравцем і отримує маркер першого гравця.

Кінець гри та перемога

Якщо умову перемоги було виконано в кінці раунду, гра закінчується. Існує два способи закінчити гру:

- **один з гравців має рахунок у 60 чи більше очок наприкінці раунду;**
- **10-й раунд закінчується.**

Якщо ваш рахунок перевершує 60 очок, переверніть плитку гравця, щоб вказати це.

Гравець з найбільшою кількістю очок перемагає. У разі нічиєї перемагає один із цих гравців з найбільшою кількістю викликаних карток. Якщо нічия зберігається, вони розділяють перемогу.

Над грою працювали

Розроблення гри: Ерік Хон.
Обкладинка: Стефано Мартінус.
Ілюстрації: Еріка Тормен, Ґотьє Майя, Чіахой Ґо, Стефано Мартінус.
Виробництво: Марко Чон.
Редагування: Тайлор Кім.
Графічний дизайн: Чхьон.
Додаткові редагування та коректура: Антуан Проно (Transludis).

Українська локалізація

Головний релактор: Володимир Янчарін.
Перекладачка: Юлія Ціпура.
Верстальник: Владислав Дімаков.
Коректори: Тетяна Рижикова, Андрій Наконечний, Антон Мінаков.

2023. Mandoo Games Co., Ltd. Усі права захищені. Опубліковано Mandoo Games.
www.mandoogames.com

Ексклюзивний дистриб'ютор на території України: ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС»
www.games7days.com
м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22, 57.

Дякую всій команді Mandoo Games, яка старанно працювала, щоб випустити цю гру. Також я особливо вдячний усім тестувальникам і тестувальницям різних версій гри. Вони побачили потенціал гри навіть на її найперших стадіях і допомогли щирою порадою та підтримкою.
Від Еріка Хона

Ефекти карток

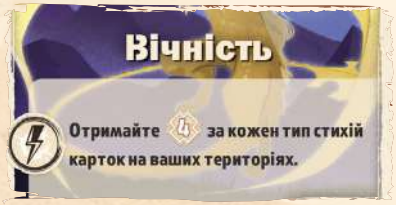
Якщо ефект картки порушує одне з правил гри, ефект картки отримує пріоритет над правилом.

Кожен ефект має бути використаний.
Окрім випадку, коли у вас порожня рука, ви мусите активувати ефект Медузи під час фази застосування, який змушує вас скинути картку з руки.

Якщо ефект неможливо застосувати, він не активується.
Наприклад, якщо ви не можете скинути картку, ви не можете отримати .

Картку не можна викликати, якщо не можна застосувати будь-яку з частин миттєвого ефекту.
Наприклад: ви мусите вибрати гравця (включно з собою), у якого є принаймні одна викликана водна картка. Вибраний гравець вирішує, яку картку скинути. Якщо немає гравців, які можуть скинути водну картку, ви не можете викликати Вуглика.

Під час виклику картки з постійним ефектом, який впливає на виклик, цей постійний ефект не впливає на саму картку.
Наприклад: ви не можете отримати 2, навіть якщо викличете Каппу, заплативши .



У разі застосування миттєвого ефекту картку вважають такою, що перебуває на території, а не в руці.
Наприклад: ви можете отримати 4 за драконячу стихію під час застосування миттєвого ефекту Вічності, оскільки вважається, що Вічність уже розміщена на вашій території.

“Поверніть” — це ключове слово, яке повертає викликану картку в руку власника. Якщо конкретну ціль не вказано, картка повертає сама себе.
Наприклад, якщо було викликано Біса, ви повертаєте його до своєї руки під час фази застосування.