ДОЛИНА ВЕЧНОСТИ



ПРАВИЛА ИГРЫ

Эврикус®



14+ 2–4 40 мин

Добро пожаловать в Долину вечности — мир фантастических существ, духов и богов! Вы пришли сюда как охотник, в надежде поймать кого-то из них. Но самая главная ваша мечта — приручить могущественных, благородных драконов. Вас ждут сразу 70 существ из мифов и легенд всего мира, их сочетание сделает каждую игру неповторимой. Поймав одно из фантастических существ, обменяйте его на магические камни или приручите, чтобы затем воспользоваться его силой. Комбинируйте эффекты разных существ, чтобы получить больше победных очков и вписать своё имя в хроники Долины вечности!

СОСТАВ ИГРЫ

Игровое поле долины и фигурка Вечного



Поле для подсчёта очков и счётчик раундов



42 магических камня



16 красных (номинал 1)



14 синих (номинал 3)



12 фиолетовых (номинал 6)

Маркер первого игрока



70 карт существ



Оборот

Лицо

8 фишек охоты (по 2 каждому игроку)



4 счётчика победных очков



4 жетона игроков в 4 цветах

Лицо



Оборот





ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок выбирает цвет и берёт 2 фишки охоты и 1 жетон игрока соответствующего цвета.
2. Поместите игровое поле и поле для подсчёта очков в центре стола.
3. Перемешайте все 70 карт существ и положите их стопкой лицом вниз рядом с игровым полем. Рядом со стопкой существ оставьте место для сброса карт существ.
4. Поместите счётчик раунда в ячейку 1 на треке раундов.
5. Первым игроком становится тот, кто последним видел рептилию. Он получает маркер первого игрока.
6. Начиная с первого игрока, каждый участник получает победные очки (ПО) в соответствии со своей позицией в очереди: 1 игрок — 1 ПО, 2 игрок — 2 ПО, 3 игрок — 3 ПО, 4 игрок — 4 ПО. Поместите счётчик ПО каждого игрока на соответствующую ячейку дорожки победных очков.
7. Рядом с игровым полем положите все жетоны магических камней — это общий запас.

Поставьте фигурку Вечного в центр игрового поля.
Хотя он не участвует в игре, дракон украсит игровую область и добавит приятный штрих к вашим фотографиям.



ОПИСАНИЕ КАРТ



Каждая карта — это фантастическое существо.

1. **Имя существа или его название**
2. **Стоимость призыва**
3. **Семейство существа:** Огонь, Вода, Земля, Воздух, Дракон
4. **Эффект существа**
5. **Тип эффекта:**

Мгновенный
Применяется только в момент призыва существа.

Постоянный
Действует постоянно после того, как существо было призвано.

Периодичный
Применяется каждый раз во время этапа «Координация».

ГЛОССАРИЙ

РУКА

Этим термином называются карты в руке игрока. Игроки получают карты на этапе «Охота», но их можно получить и с помощью эффектов карт некоторых существ.

- Игроки должны держать свои карты в тайне друг от друга.
- Количество карт в руке игрока не ограничено.

МАГИЧЕСКИЕ КАМНИ

Игроки получают магические камни, продавая карты существ, которых они поймали на этапе «Охота», но их можно получить и с помощью эффектов некоторых карт существ. Магические камни используются для оплаты стоимости призыва существа из руки в свою игровую область. В игре 3 типа магических камней.



Красный камень номиналом 1



Синий камень номиналом 3



Фиолетовый камень номиналом 6

ВАЖНО! В запасе игрока одновременно может находиться не более 4 магических камней любого номинала. Исключение составляют случаи, когда эффекты карт существ позволяют игроку иметь большее количество.

- Если игрок в любой момент игры превышает этот лимит, например, получив новые камни благодаря продаже, он должен вернуть в общий запас лишние магические камни (по своему выбору), пока в личном запасе не останется 4. Это необходимо сделать, прежде чем предпринимать какие-либо другие действия.
- Игроки не могут обменивать свои магические камни на магические камни из общего запаса, кроме случаев, когда эффект карты существа позволяет это сделать.
- Игроки не получают сдачу, если сумма номиналов отданных магических камней больше цены, которую они должны были заплатить.
- Информация о магических камнях в запасе игроков является открытой.
- Количество магических камней в общем запасе не ограничено. Если жетоны магических камней какого-либо типа закончились, используйте в качестве замены любые другие подходящие предметы.

ОБЛАСТЬ ИГРОКА

Область игрока — это пространство игрового стола перед игроком, где он хранит магические камни и карты призванных существ.
Количество существ, которых игрок может иметь в своей игровой области, равно номеру текущего раунда.



ПРИМЕР. Сейчас 5-й раунд игры и в области игрока находятся 5 карт призванных существ. Игрок не может призвать 6-е существо в этом раунде, но он может удалить одно из призванных существ (то есть положить карту в стопку сброса), чтобы на его место призвать другое существо из руки.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Для получения победных очков (ПО) игроки используют различные эффекты существ и их комбинации. Когда игрок получает ПО, он передвигает свой счётчик ПО на соответствующее количество ячеек дорожки победных очков. Если в конце раунда какой-либо игрок набрал 60 или более ПО, игра заканчивается (подробнее на странице 11).



ПРИМЕЧАНИЕ. *Счёт игрока на дорожке победных очков может быть уменьшен эффектами карт. Однако он не может стать меньше нуля (счётчик ПО игрока остаётся в ячейке 0).*

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов (обычно от 8 до 10). Каждый раунд состоит из 3 этапов.

1. ОХОТА

Игроки в ходе драфта выбирают по 2 карты существ (ловят).

2. ДЕЙСТВИЯ

Игроки выполняют действия: продать, приручить, призвать или удалить существо.

3. КООРДИНАЦИЯ

Игроки применяют периодичные эффекты карт призванных существ.

Все раунды игры проходят по этой схеме до тех пор, пока не наступит одно из двух условий окончания игры (подробнее на странице 11).

ЭТАП 1. ОХОТА

1. Возьмите с верха стопки существ количество карт, вдвое превышающее количество игроков (например, 6 карт при игре втроём). Поместите эти карты существ лицевой стороной вверх в рядом с игровым полем долины, рассортировав их по семействам.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Если в стопке существ не осталось карт, перетасуйте карты из сброса и создайте новую стопку существ.*



2. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок по очереди выбирает 1 карту существа и размещает на ней свою фишку охоты. Карты, на которых уже есть любая фишка охоты, выбирать нельзя. Эти существа считаются пойманными.



3. Затем в обратном порядке, начиная с последнего игрока и далее против часовой стрелки, каждый игрок по очереди выбирает ещё 1 карту и размещает на ней свою вторую фишку охоты (ловит второе существо).
Когда все игроки разместили обе своих фишки охоты, этап охоты заканчивается.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Последний игрок в очереди выбирает две карты существ подряд.*

ЭТАП 2. ДЕЙСТВИЯ

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок по очереди может выполнить столько действий, сколько пожелает. Игрокам доступны 4 варианта действия: продать, приручить, призвать или удалить существо (пример справа).

- Игроки могут выполнять одно и то же действие несколько раз.
- Игроки могут выполнять действия в любом желаемом порядке.

ПРИМЕР. *Вы можете призвать из своей руки 2 карты существ подряд, а затем продать карту существа, пойманного на этапе охоты.*

Ход игрока завершается, если он выполнил все действия, какие он хотел, либо он не хочет выполнять действия. Ход передаётся следующему игроку (по часовой стрелке). Этап действий заканчивается, как только все игроки завершат свои ходы.



ПРИМЕЧАНИЕ. *Прежде чем закончить ход, каждый игрок должен забрать обе своих фишки охоты, продав карту пойманного существа либо приручив его.*

Действие «Продать существо»

Продать можно карты существ, которых игроки поймали на этапе охоты (на них лежат фишки охоты). Чтобы продать карту, положите её в сброс карт существ, заберите свою фишку охоты и получите магические камни из общего запаса в зависимости от семейства существа.

На игровом поле указаны магические камни, которые игроки получают за продажу существ каждого из семейств (цена фиксированная).



НАПОМИНАНИЕ! *У игрока не может быть более 4 жетонов магических камней любого типа. Если игрок получает новые камни и превышает предел, он должен вернуть в запас лишние камни по своему выбору, оставив у себя только 4 камня.*



Максим решает продать пойманного тролля. Он помещает карту тролля в сброс карт существ, забирает свою фишку охоты и получает 1 1 1 1, так как тролль относится к семейству земляных существ.

Действие «Приручить существо»

Чтобы приручить существо, возьмите его карту в руку и заберите свою фишку охоты, которую вы разместили на этом существе во время этапа охоты.

ВАЖНО! *Игроки могут держать в руке неограниченное количество карт.*



Максим решает приручить гидру. Для этого он берёт карту существа в руку и возвращает свою фишку охоты.

Действие «Призвать существо»

Сначала проверьте, есть ли в вашей игровой области место для призыва нового существа. Если количество призванных существ у игрока равно номеру текущего раунда, значит у игрока нет места для нового существа, и он не может выполнить действие призыва.

ВАЖНО! *Количество существ, которые могут находиться перед игроком, равно номеру текущего раунда.*

Заплатите магическими камнями из своего запаса, сумма номиналов которых равна или больше стоимости призыва карты существа (число в левом верхнем углу). Игрок не получает сдачу, если сумма заплаченных магических камней превышает стоимость призыва.

ПРИМЕР. *Чтобы призвать карту существа, имеющую стоимость призыва 4, вы можете заплатить магические камни следующим образом:*



В сумме 4



В сумме 4



В сумме 6, однако сдачу игрок не получает.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Эффекты карт могут уменьшить стоимость призыва существа, и такие эффекты могут суммироваться. Однако стоимость не может быть снижена ниже нуля. Если стоимость призыва существа равна "0", то игрок не может тратить магические камни, а призывает это существо бесплатно.*

Положите призванное существо в свою игровую область лицевой стороной вверх.

Примените мгновенный эффект призванного существа, если он есть.





Максим решает призвать гидру.

1. Сейчас 5-й раунд игры, а это значит, что у него может быть до 5 призванных существ. У Максима в данный момент 2 существа в игровой области, поэтому он может призвать гидру.
2. Стоимость призыва гидры — 4, Максим оплачивает её стоимость следующими камнями 1 1 1 1.
3. Он кладёт гидру в свою игровую область лицом вверх. У гидры есть мгновенный эффект, который срабатывает в этот момент. Из предложенных вариантов Максим выбирает и , и берёт магические камни из общего запаса.

Действие «Удалить существо»

Удалить существо значит положить карту ранее призванного существа из области игрока в стопку сброса. Удаление существа должно быть оплачено магическими камнями, а стоимость равна номеру текущего раунда.

ВАЖНО! *Игроки могут удалять существ только из своей игровой области. При этом игроки не получают сдачу, если оплатили удаление с превышением стоимости.*



В 5-м раунде стоимость удаления карты существа равна 5.

Максим платит за удаление карты магический камень и помещает карту Цербера в стопку сброса. Несмотря на то, что Максим заплатил на 1 больше стоимости, он не получает сдачу.

ЭТАП 3. КООРДИНАЦИЯ

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок по очереди должен применить все доступные периодичные эффекты на картах своих призванных существ. Игрок может применять эти эффекты в любой желаемой последовательности.
Ход игрока завершается, когда он применил по 1 разу все имеющиеся на его картах периодичные эффекты, либо у игрока нет эффектов такого типа. Этап координации завершается, когда все игроки завершат свои ходы.



У Максима в руке 5 карт, а в игровой области 2 карты существ с периодичным эффектом.



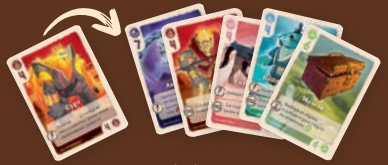
Максим может применить эффекты карт грифона и Одина 2 способами, получив разные результаты.

Вариант 1. Сначала применить Одина, чтобы получить 2 за свою руку, а затем применить эффект грифона, чтобы добрать в руку 1 карту из стопки существ.



ИЛИ

Вариант 2. Сначала применить грифона и добрать в руку 1 карту.



А затем применить эффект Одина, чтобы получить .

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается после завершения этапа координации.

Проверьте условие окончания игры, и если игра не заканчивается, то начните новый раунд. Переместите счётчик раунда на следующую ячейку трека раундов. Первый игрок передаёт игроку слева маркер первого игрока.





КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Игра заканчивается, когда в конце раунда выполнено одно из двух условий окончания игры.

- Любой игрок набрал 60 или более очков.
- Закончился 10-й раунд.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков. В случае ничьей побеждает игрок, у которого в игровой области больше всего призванных карт. Если ничья сохраняется, эти претенденты празднуют общую победу.





Если счётчик ПО игрока перешёл отметку в 60 победных очков, переверните жетон игрока, чтобы сделать напоминание об этом и продолжайте движение счётчика по дорожке начиная с ячейки «1».

ПАМЯТКА

СБРОСЬ — в зависимости от контекста означает положить карту в стопку сброса или вернуть магический камень в общий запас.

СТОИМОСТЬ ПРИЗЫВА — если условием или целью эффекта является стоимость призыва существ, то имеется ввиду напечатанное на карте значение (если в эффекте не указано иное). Эффекты, изменяющие стоимость призыва, суммируются, если не сказано иного (например, карты Пегас и Гиппогриф вместе снижают стоимость призыва карт из семейства воздушных на 3, но не ниже 0).

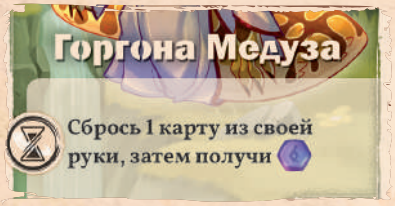
ДОБЕРИ КАРТУ — игрок берёт из стопки существ указанное в эффекте количество карт и добавляет в свою руку.

ВЕРНИ В РУКУ — игрок-владелец должен вернуть призванное существо обратно в свою руку. Если в эффекте нет указаний на какую-то другую карту, то вернуть нужно саму эту карту.

СКОПИРУЙ ЭФФЕКТ — эффект, который игрок выбирает для копирования, становится эффектом карты, выполняющей копирование. Все условия эффекта относятся к этой карте, если не указано иное. Игрок вправе выбрать для копирования эффект, который не может быть применён полностью, например, если таким образом он избегает необходимости применения негативного для себя эффекта (сброс карт).

ОСОБЕННОСТИ ЭФФЕКТОВ КАРТ

Если эффект карты существа нарушает одно из правил игры, то эффект карты имеет приоритет.



Каждый эффект должен быть применён во время этапа координации.

ПРИМЕР. *Если в вашей руке есть карты, вы должны применить эффект Горгоны Медузы на этапе координации, сбросив 1 карту из своей руки.*

Эффекты, указанные на картах после слова «затем», выполняются, если выполнены эффекты, указаные перед ним.

ПРИМЕР. *Если вы не можете сбросить карту, то вы не получаете .*



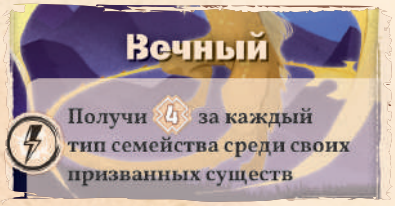
Карту существа нельзя призвать, если игрок не может выполнить какую-либо часть её мгновенного эффекта.

ПРИМЕР. *Вы должны выбрать игрока (включая себя), у которого есть хотя бы 1 карта призванного существа из семейства водных. Этот игрок должен сбросить такую карту, а если у него несколько таких карт, то он может самостоятельно выбрать какую из них поместить в сброс. Вы не можете призвать Магму, если у всех игроков (в том числе у вас) нет призванных существ из семейства водных.*



Когда игрок призывает карту существа с эффектом , применяемым во время действия призыва, то к самой этой карте данный эффект не применяется.

ПРИМЕР. *Вы не получаете 2, если заплатили во время призыва Каппы.*



При применении мгновенного эффекта карта, на которой этот эффект указан, считается находящейся в игровой области игрока (не в его руке).

ПРИМЕР. *Призвав карту Вечный, игрок учитывает её во время применения мгновенного эффекта и получает за неё 4.*

Автор игры Эрик Хон
Иллюстраторы Эрика Тормен, Готье Майя, Цзяхуэй Гао, Стефано Мартинуц
Проектный менеджер Марко Джан
Разработчик Тайлор Ким
Графический дизайнер Чхон

mandoo games

Эврикус®