

ОХОТНИКИ

Тайлы охотников двусторонние и переворачиваются, когда срабатывает действие . Тайлы некоторых охотников можно перевернуть только 1 раз за игру (и обычно ими легче играть), в то время как другие тайлы будут переворачиваться несколько раз. Изображение и прозвище охотника на каждой стороне тайла уникальны, что позволяет легче отличить стороны с разными эффектами. Вы обязаны перевернуть тайл охотника, если выполняются условия действия.

Примечание. Тайлы охотников не являются призванными картами в области игрока, поэтому на них не действуют эффекты , например, эффект Джинна: Прими  всех своих призванных существ.

Тольвар
Тольвар прибыл в долину с тяжёлым бременем... сможет ли он освободиться от своих демонов?
Тольвар начинает игру с 3 разбитыми тотемами. Если Тольвар Угнетённый платит камнями, сумма номиналов которых больше 3, он не получает сдачу и может починить не более 3 тотемов. Тольвар Освобождённый не может применять эффекты, которые вынуждают его взять проклятия. Он также не может призывать карты, на которых в правом верхнем углу есть символы проклятия.

Варена
Варена пишет энциклопедию о магических существах, и есть ли место лучше для этого, чем долина Вечности?
При подготовке к игре, до начала этапа охоты 1-го раунда, Варена берёт в руку 1 карту из стопки существ.

Муура
Барду нельзя без вдохновения. Муура бродит по долине, чтобы собрать новые истории для своих песен.
Когда Муура Измученный призывает существо, он получает 2 проклятия, а затем применяет мгновенный эффект призванной карты, если он есть. Помните, что Муура Задорный в начале раунда должен перевернуть свой тайл охотника до того, как игроки начали выполнять какие-либо действия.

Белледин
Страсть леди Белледин к новизне привела её в долину: какой смысл томиться в старой пыльной башне магов, когда все чудеса в мире происходят в другом месте?
Когда Белледин Дружелюбная призывает существо из семейства, которого у неё ещё нет, она получает , а затем применяет мгновенный эффект призванной карты, если он есть.

Данья
Для Даньи жизнь нужна, чтобы попробовать всё: живи, смейся, проклинай и всё такое.
Данья Безрассудная может сделать так, что на проклятых картах можно будет разместить больше фишек проклятий, чем обычно. Это означает, что эффекты  или  этих карт будут действовать дольше (ведь после очищения карта убирается под тайл охотника). Также она может сделать так, что карты, которые не должны быть прокляты... получают фишки проклятий и таким образом станут проклятыми. Вы сможете очищать такие карты и тем самым освобождать место для новых!

Маркоза
Будучи убеждённой целительницей, Маркоза пытается избавиться от пагубного влияния проклятого дерева... но зло, исходящее от него... довольно заманчиво.
Когда Маркоза Заботливая разбивает тотем, она немедленно переворачивает свой тайл и, таким образом, на этапе координации она получит . Если же она не разбивает тотем, то её тайл не переворачивается, и на этапе координации она починит  (или сбросит фишку проклятия). Помните, что Маркоза Соблазнённая в начале раунда должна перевернуть свой тайл охотника до того, как игроки начали выполнять какие-либо действия.

Иво
Презируемый двором и своими мистическими наставниками, этот благородный чародей хочет доказать своим современникам, что и он способен на великие деяния.
Иво начинает игру с 3 разбитыми тотемами.

ОБЪЕДИНЕНИЕ ДОПОЛНЕНИЙ

Вы можете одновременно добавить в игру дополнение «Артефакты» и дополнение «Проклятия». В этом случае игра закончится по правилам дополнения «Артефакты», когда один из игроков наберёт 80, а не 60 очков. Играя с обоими дополнениями, вы также сможете использовать тайл охотника Кан Сана.

Кан Сан
Бродячий торговец Кан Сан всегда носит за спиной свои товары, которые позвякивают и раскачиваются при каждом шаге. Слухи привели его в долину, где он хочет найти ещё больше артефактов!
При подготовке к игре, до начала этапа охоты 1-го раунда, Кан Сан убирает в свой тайник 2 верхние карты из стопки существ.

ПАМЯТКА

Ананси
Получи  за каждое призванное существо с чётной стоимостью проклятия

Арес
 к твоему лимиту магических камней

Аксомамма
 к твоему лимиту магических камней

Инферно
Получи любые 4 камня, затем за каждый полученный получи , а за каждый полученный  получи 

Танива
Выбери существо из семейства из области любого игрока (в том числе своей) и возьми его в руку
Стоимость призыва всех существ из семейства  фиксируется — 1 камень 

Чётная стоимость
0 считается чётным.

+/- 1 к лимиту магических камней
Такие эффекты меняют ваш личный лимит магических камней. Это постоянные эффекты. В ряде случаев, например, если эффект прямо сократил лимит игрока, или если эффект, увеличивший лимит ранее, перестал действовать, в запасе игрока может образоваться избыток камней. Игрок должен сразу же вернуть в запас лишние камни до того, как продолжить игру.
Примечание. Вы не можете по желанию вернуть в запас магические камни — это возможно только в случае их избытка.

Избыток магических камней
В результате этого эффекта игрок может временно превысить лимит камней. Сначала выполните эффект Инферно, затем сразу же верните в общий запас лишние камни до того, как выполнять другие действия или применять другие эффекты. Когда вы призываете Инферно, вы можете получить , ,  и , даже если лимит по количеству магических камней будет превышен. Затем верните в запас лишние камни по своему выбору.

Фиксированная стоимость
Если стоимость призыва фиксируется как , вы можете призвать такое существо, только заплатив камень  (нельзя потратить ,  или ). Однако вы по-прежнему можете призывать драконов бесплатно с помощью эффектов, например, Яйца дракона или Духа ростка.

Шелки
Заплати любую стоимость, затем сбрось 1 своё  за каждые заплаченные 2

Тараск
Сбрось от 0 до 4 других своих призванных существ, затем получи  за каждое пустое место в твоей области игрока

Берсерк
Получи  за каждое на своих призванных существах
Стрикс
Получи  за каждый свой, затем почини до 6

Паузу
Покажи соперникам до 6 своих карт в руке со стоимостью 1 или больше, затем получи за каждую показанную карту

Заплатить
Когда вам нужно заплатить определённую стоимость, вы платите магическими камнями так же, как и при призыве существа. Вы также не получаете сдачу в этом случае.
Примечание. Помните, что в этом случае вы не можете разбить тотем. Разбив тотем, вы можете частично оплатить только призыв и удаление существ.

Пустое место
Количество мест определяется номером текущего раунда игры, а количество пустых мест это разница между количеством мест и количеством призванных существ. Например, если в 3-м раунде у вас только 1 призванное существо, значит, в вашей области игрока 2 пустых места.

Призыв существа
Когда вы призываете существо, сперва оплатите стоимость призыва, при необходимости разбив 1 активный тотем. Разместите на карте фишки проклятий из общего запаса, если на ней есть символы проклятий . Затем примените постоянные эффекты ваших призванных карт или охотника, если новая карта вызывает их, и, наконец, примените мгновенный эффект самой карты, если он есть.

Примечание. Существо нельзя призвать, если вы не можете выполнить какую-либо часть его мгновенного эффекта.

До/Любая стоимость
Помните, что вы обязаны применять все эффекты. Однако, в эффектах с формулировкой «до [X]» или «любая стоимость» вы можете выбрать 0.

Создатели игры
Авторы игры: Матьё Риверо, Эрик Хон
Художники: Эрика Тормен, Готье Майя, Цзяхуэй Гао, Стефано Мартинуц
Проектный менеджер: Марко Джан
Разработчик: Тайлор Ким
Графический дизайнер: Кеану Чхон



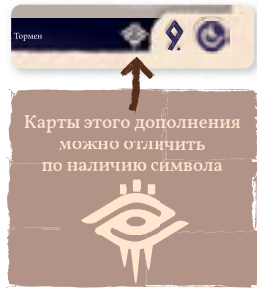
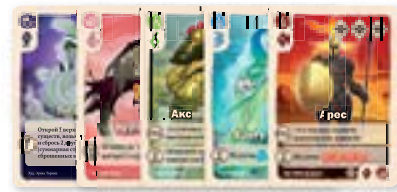
ПРАВИЛА ИГРЫ



В Долине Вечности пробуждается ото сна древнее проклятое дерево с сердцевинкой, источающей зло. Его влияние распространяется на обитателей долины. Отныне отважные охотники, которые приходят сюда в поисках славы, должны быть готовы к противостоянию скверне...

СОСТАВ ИГРЫ

• 28 карт существ



• 8 тайлов охотников



• 12 двусторонних жетонов тотемов



• Фигурка проклятого дерева



• 40 фишек проклятий

Далее в правилах мы будем их называть проклятия.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для игры с данным дополнением необходима основная игра «Долина вечности». Для первой игры с этим 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 Разместите фигурку проклятого дерева и все фишки проклятий рядом с игровым полем так, чтобы все игроки могли легко до них дотянуться.
- 2 Каждый игрок кладёт перед собой 3 жетона тотемов (далее «тотемы») активной стороной вверх.
- 3 Начиная с последнего игрока и далее против часовой стрелки, каждый игрок выбирает тайл охотника. Также вы можете сами выбрать любой другой способ распределения тайлов охотников.

Совет. В первой игре с дополнением «Проклятия» рекомендуем использовать Варену, Иво, Белледин и Маркозу. Для того чтобы играть за Тольвара, Данью и в особенности Муура, вам необходимо сначала хорошо познакомиться с механикой проклятий.

Примечание. Кан Сана можно использовать, если вы также добавляете в игру дополнение «Артефакты» (подробнее смотрите в разделе «Объединение дополнений»).

- 4 Каждый игрок кладёт выбранного охотника перед собой стартовой стороной вверх (на ней указан перечень стартовых ресурсов). Игрок сразу получает и размещает в своём запасе указанное количество проклятий, а также получает и другие ресурсы, изображённые на тайле охотника.



Ход игры

В игре с данным дополнением вы добавите в стопку карт новых существ. У многих из них свойства будут связаны с проклятиями. Они или определённым образом взаимодействуют с проклятиями или прокляты сами. В течение игры вы будете очищать проклятых существ, убирая с них проклятия.

У каждого игрока есть тайл охотника с дополнительными способностями. Эти тайлы будут переворачиваться один или несколько раз в течение игры, меняя способности охотников!



Первые 3 этапа раунда (Охота, Действия и Координация) проходят по основным правилам, после чего добавляется новый этап – **Этап 4. Проклятия**.



В конце игры проклятия, оставшиеся в запасе игрока и на картах его призванных существ, отнимут победные очки. Однако активные тотемы и очищенные карты принесут победные очки (подробнее об очищении карт смотри далее).

ПРОКЛЯТЫЕ СУЩЕСТВА

Когда вы призываете существо, посмотрите, есть ли на карте символы проклятий. Если они есть, то такое существо считается проклятым. Возьмите столько фишек проклятий из **общего запаса**, сколько символов проклятий указано на карте, и положите их на эту карту.

Примечание. В редких случаях, если в общем запасе закончились фишки проклятий, используйте любую подходящую замену.



Пример. Егор призывает Ханту Банью и размещает на этой карте 3 проклятия из общего запаса.

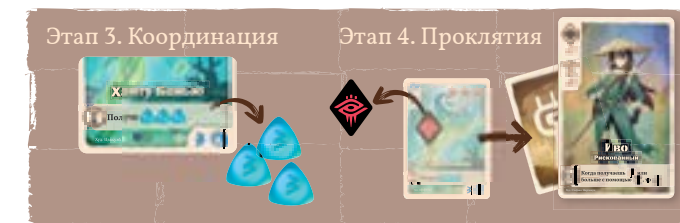
- Когда карта проклятого существа сбрасывается (в результате действия «удалить существо» или какого-либо эффекта), все проклятия с неё сбрасываются в общий запас.

Совет. Сбрасывать ненужные карты проклятых существ – эффективная стратегия, так как проклятия с них также сбрасываются и не возвращаются в запас игрока.

- Если карта проклятого существа берётся в руку игрока (например, как результат эффекта «верни в руку»), игрок также забирает все проклятия, которые были на этой карте, и кладёт их в свой запас.
- Если вы убираете последнюю фишку проклятия с карты, значит, вам удалось очистить её. Положите такую карту лицевой стороной вниз под свой тайл охотника. Очищенные карты не считаются картами в вашей области игрока или в вашей руке. Они остаются под тайлом охотника до конца игры, и каждая принесёт вам 1 в конце игры. Поскольку очищенные карты больше не занимают места в вашей области игрока, каждый раз, очищая карту, вы освобождаете место для новой карты!

ЭТАП 4. ПРОКЛЯТИЯ

После этапа «3. Координация» появляется новый этап — «4. Проклятия». Игроки могут действовать одновременно. Во время этого этапа каждый игрок должен забрать в свой запас по 1 проклятию с каждой карты проклятого существа в его области игрока. Игрок сам выбирает, в каком порядке забирать проклятия. Помните, что, убрав последнее проклятие с карты, вы очищаете её!



Пример. После этапа координации, во время которого Егор получил 3, начинается этап проклятия. Егор забирает последнюю фишку проклятия с Ханту Банью. Карта теперь считается очищенной, и Егор размещает её лицевой стороной вниз под своим тайлом охотника.

ТОТЕМЫ

Все игроки, кроме играющих за Тольвара и Иво, начинают игру с 3 активными тотемами. Тотемы могут быть активными или разбитыми. Они будут помогать бороться с проклятиями... или вы можете разбить тотем, чтобы использовать его энергию для оплаты стоимости призыва или удаления существа!

Оплативая стоимость призыва или удаления существа, вы можете разбить 1 из ваших активных тотемов, перевернув его на другую сторону, чтобы оплатить 2 единицы стоимости.

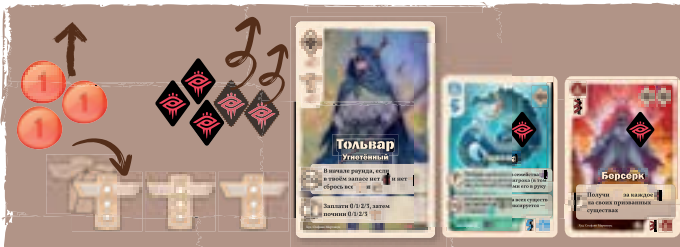


Пример. Егор хочет призвать Таниву и разбивает 1 из своих активных тотемов. Теперь вместо 5 он должен заплатить магическими камнями всего 3 единицы стоимости.

Примечание. Игрок может разбить 1 активный тотем в течение каждого действия призыва или удаления существа.

Когда эффект существа или охотника позволяет вам починить, переверните разбитый тотем на активную сторону. Если такой эффект срабатывает, когда у вас уже активны все 3 тотема, вы можете сбросить 1 проклятие из своего запаса, вернув его в общий запас. Таким образом эффект, позволяющий починить тотем, позволяет вам бороться с проклятиями, когда все 3 ваших тотема активны!

Примечание. Когда эффект указывает, например, получить или сбросить своё проклятие, то имеется в виду фишку проклятия в запасе игрока (но не фишки на картах существ).



Пример. Во время этапа координации игрок за Тольвара платит 3, чтобы починить 3. Так как у него только 1 разбитый тотем, сперва он переворачивает его на активную сторону. Затем за 2 оставшиеся неиспользованные возможности починить тотем игрок сбрасывает 2 проклятия из своего запаса.

ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

В конце игры, перед определением победителя, каждый игрок получает 1 за каждый активный тотем и за каждую очищенную карту под его тайлом охотника, а затем теряет 2 за каждую оставшуюся фишку проклятия в его запасе или на его картах существ. Если условия окончания игры уже были выполнены, игра в любом случае заканчивается, даже если из-за проклятий у игроков стало меньше.