



Правила игры

Состав игры

ПЛАНШЕТ ВРЕМЕНИ



ФИШКА ВРЕМЕНИ



36 КАРТ МЕСТНОСТЕЙ



ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА



12 КАРТ СОБЫТИЙ



24 КАРТЫ СОЮЗНИКОВ



9 ФИШЕК ПУТИ

3 фишки событий



Фишка нового союзника



2 фишки усиления или новых союзников

2 фишки вех



Фишка конца времён



27 ЖЕТОНОВ СОЮЗНИКОВ

Планшет Лесного великана



3 жетона Мастера забвения



3 жетона Короля подземелий



5 жетонов Мудрого кота



3 жетона Странницы неба



3 жетона Царицы змей



5 жетонов Ведьмы болот



3 жетона Повелителя природы

Маркер Лесного великана

115 ЖЕТОНОВ КНИГ МУДРОСТИ

Книги степей



Книги гор



Книги лесов



Книги солнца



35 ФИШЕК ВОЛХВОВ (по 7 каждого цвета)



10 ЖЕТОНОВ УСИЛЕНИЙ



8 ПАМЯТОК



12 КАРТ УЛОВКОВ



Испытание

Одиночная и совместная игра

ЖЕТОН СУДЬБЫ



2 ЖЕТОНА СОВМЕСТНОГО ПОСЕЩЕНИЯ



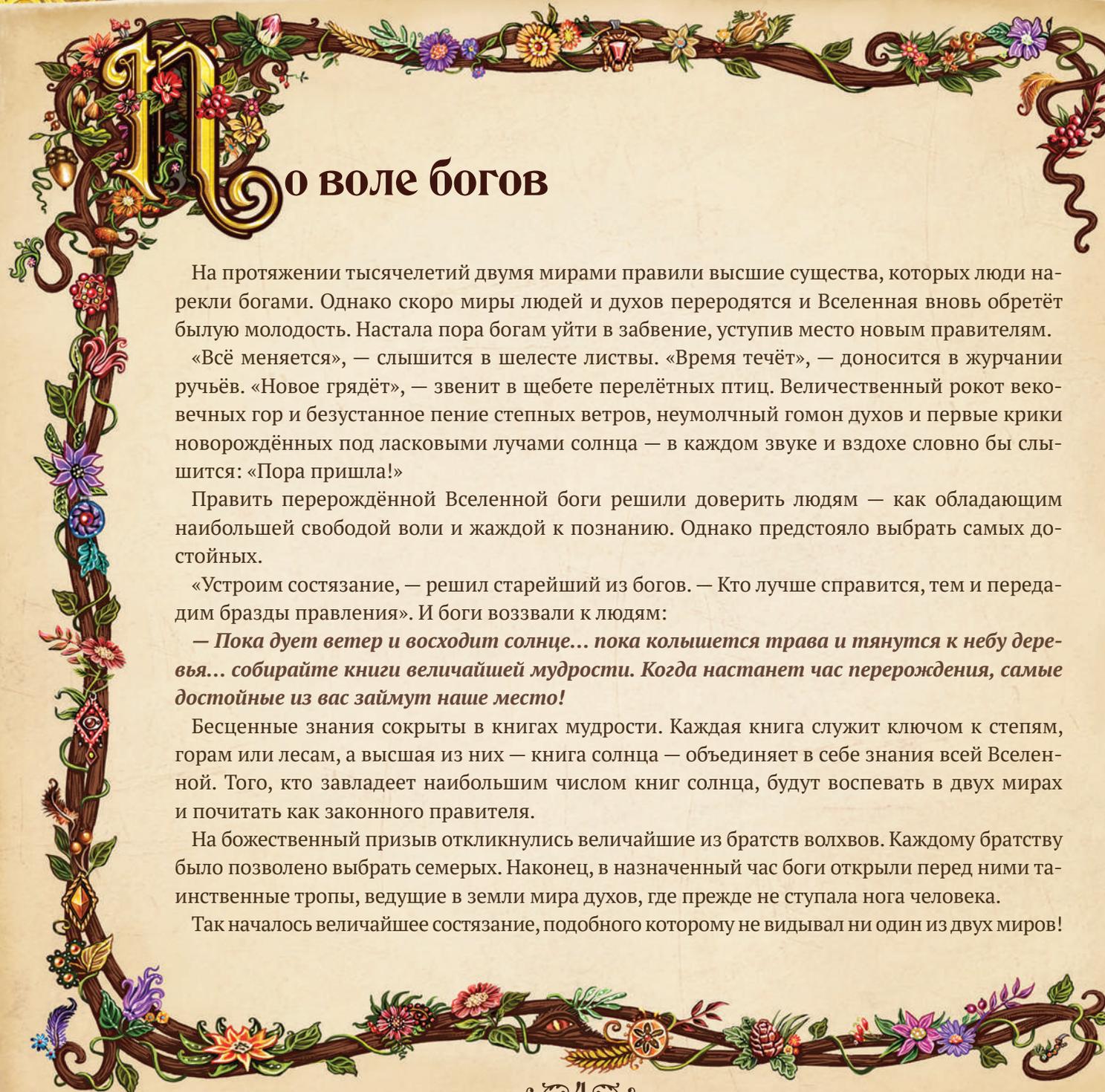
ФИШКА ЭСКАЛАЦИИ



4 ПАМЯТКИ



Каждая из карт местностей, союзников, событий и уловок — уникальна.



Но воле богов

На протяжении тысячелетий двумя мирами правили высшие существа, которых люди нарекли богами. Однако скоро миры людей и духов переродятся и Вселенная вновь обретёт былую молодость. Настала пора богам уйти в забвение, уступив место новым правителям.

«Всё меняется», — слышится в шелесте листья. «Время течёт», — доносится в журчании ручьёв. «Новое грядёт», — звенит в щебете перелётных птиц. Величественный рокот вековых гор и безуданное пение степных ветров, неумолчный гомон духов и первые крики новорождённых под ласковыми лучами солнца — в каждом звуке и вздохе словно бы слышится: «Пора пришла!»

Править перерождённой Вселенной боги решили доверить людям — как обладающим наибольшей свободой воли и жаждой к познанию. Однако предстояло выбрать самых достойных.

«Устроим состязание, — решил старейший из богов. — Кто лучше справится, тем и передадим бразды правления». И боги воззвали к людям:

— Пока дует ветер и восходит солнце... пока колышется трава и тянутся к небу деревья... собирайте книги величайшей мудрости. Когда настанет час перерождения, самые достойные из вас займут наше место!

Бесценные знания сокрыты в книгах мудрости. Каждая книга служит ключом к степям, горам или лесам, а высшая из них — книга солнца — объединяет в себе знания всей Вселенной. Того, кто завладеет наибольшим числом книг солнца, будут воспевать в двух мирах и почитать как законного правителя.

На божественный призыв откликнулись величайшие из братств волхвов. Каждому братству было позволено выбрать семерых. Наконец, в назначенный час боги открыли перед ними таинственные тропы, ведущие в земли мира духов, где прежде не ступала нога человека.

Так началось величайшее состязание, подобного которому не видывал ни один из двух миров!

Цель игры

Игрокам предстоит исследовать местности — степи, горы и леса. Ведомые ими волхвы идут по тропинкам и посещают места силы, где собирают и преобразуют книги мудрости, высшие из которых — книги солнца. Волхвам помогают могучие союзники, наделённые уникальными силами.

В конце партии побеждает игрок с наибольшим количеством книг солнца. Его братство займёт место уходящих богов и будет править мирами людей и духов.

Подготовка к игре

Испытание. Подготовка и правила для одиночной и совместной игры изложены во второй брошюре под обложкой «Испытание».

1. ЗЕМЛЯ СКАЗАНИЙ. Оставьте свободным место в центре стола — здесь будет располагаться ряд из местностей, обычно содержащий 6–12 карт **1**. Если длины стола не хватает, см. «Короткий стол» на с. 20.

2. ПЛАНШЕТ ВРЕМЕНИ. Поставьте фишку времени на начальное деление (без цифры) шкалы на планшете времени **2**. Поместите фишки пути в ячейки планшета согласно числу игроков, руководствуясь таблицей ниже. Либо, если вы играете по ознакомительному сценарию «Благоволение богов», используйте таблицу из его описания (см. с. 2 второй брошюры под обложкой «Сценарии»).

Каждое пронумерованное деление шкалы связано с 1 или 2 ячейками. Одна из них — ниша на краю планшета времени **А**, а вторая (есть не всегда) расположена на самом планшете **Б**. В игровом плане разницы между ячейками нет.



РАССТАНОВКА ФИШЕК ПУТИ

ДЕЛЕНИЯ ШКАЛЫ НА ПЛАНШЕТЕ ВРЕМЕНИ

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	1		2		3		4	5		6
3		1	2		3		4	5	6	7
4-5	1	2		3		4	5	6	7	

3. СЦЕНАРИЙ. Выберите один из сценариев (см. брошюру «Сценарии»). Вы вольны выбирать любой сценарий. Для первой партии рекомендуется ознакомительный сценарий «Благоволение богов».

Подготовка сценария

- ❖ Поместите фишки вех **7**, если они указаны в сценарии, в ячейки планшета времени **3а**.
- ❖ Возьмите указанную колоду событий. Каждая колода содержит 4 карты с одинаковой иллюстрацией на обороте. Перемешайте колоду и поместите рядом с планшетом времени **3б**. Во время партии, открыв карту события, кладите её в нишу в правой части планшета **3в**. Новое событие заменяет предыдущее. Не открывайте карту события во время подготовки к игре.
- ❖ Прочтите сюжет и правила сценария. Если требуется, выполните другие приготовления.

4. МЕСТНОСТИ. Отдельно перемешайте каждую из 3 колод местностей — степей, гор и лесов **4а**. Возьмите с верха колод и положите рядом в открытую по 2 карты местностей **4б**.

5. ОБЩИЙ ЗАПАС. Жетоны книг мудрости используются постоянно — поместите их ближе к игрокам **5а**. Жетоны союзников и жетоны усилений требуются реже — их можно расположить дальше **5б**.

Когда вам необходимо взять (получить) или сбросить (заплатить) книги мудрости, берите их из общего запаса или возвращайте в общий запас. В любой момент можно разменивать жетоны с книгами одного типа.

6. БРАТСТВА ВОЛХВОВ. Выдайте жетон первого игрока тому, кто последним читал книгу, напечатанную на бумаге **6а**.

Первый игрок не меняется до конца партии. Участники выполняют ходы по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

- **2–5 игроков.** Каждый игрок берёт **7 фишек волхвов** выбранного цвета, **2 памяти**, **2 книги степеней**, **1 книгу гор** и **1 книгу лесов** **6б**.
- **3–5 игроков.** Третий и четвёртый игроки дополнительно берут по **1 книге степеней**. Пятый игрок дополнительно берёт **2 книги степеней**.
- **5 игроков.** Каждый игрок берёт **6 фишек волхвов** вместо 7 (уберите лишние фишки в коробку).

7. Союзники. Перемешайте колоду союзников **7а**. Обратите внимание, что в сценарии «Благоволение богов» не используются лесные союзники.

Раздайте игрокам по **3 карты союзников**. Каждый выбирает 1 из них и выкладывает перед собой в открытую **7б**, а 2 другие сбрасывает. Замешайте сброшенные карты союз-

ников обратно в колоду. Игроки берут компоненты, если таковые показаны на их картах союзников **7в**.

Начальный выбор союзника нередко определяет вашу тактику в первой половине партии.

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

ВЕРЬ ТОМУ, ЧТО ВИДИШЬ. Текст карты или сценария имеет приоритет над правилами игры.

ГОВОРИ ПРАВДУ. У игроков нет скрытой информации. Всегда можно посмотреть, чем располагают соперники.

Пример подготовки к партии втроем со сценарием «Краеугольные камни Вселенной»



Знакомство с миром духов

Местности в земле сказаний

Местности делятся на 3 типа: степи, горы и леса. Каждому типу соответствует отдельная колода, рядом с которой всегда лежат 2 открытые карты местности этого типа.



Земля сказаний — непрерывный ряд из карт местностей, для которого вы оставили место в центре стола при подготовке к игре. Игроки создают и расширяют землю сказаний во время партии.

Для добавления местности в землю сказаний берите **любую из 2 открытых местностей** или **местность с верха колоды**. Если взяли открытую местность, сразу же выложите на её место карту местности с верха соответствующей колоды.

Сброшенные местности никогда не замешиваются обратно в колоды. Если колода закончилась, она более не доступна.

В начале партии (в прологе) первый игрок помещает *первую местность* в центр стола. Следующий игрок помещает *вторую местность* слева или справа от первой на своё усмотрение, тем самым образуя ряд из 2 карт.

Игроки помещают *третью и все последующие местности* в любое место ряда. Вы можете добавить местность в начало или конец ряда либо же поместить её между любыми двумя соседними местностями, раздвинув карты.

Всегда помещайте местности вплотную друг к другу, ориентируя так, чтобы символы типов местностей были наверху.

Вы можете, но не обязаны помещать местности таким образом, чтобы их тропинки соединялись между собой.



Добавление местности

ПРИМЕР

Земля сказаний сейчас состоит из 1 карты гор и 2 карт степей. Вы добавляете карту леса.

Вы можете добавить лес в любое из 4 мест — в начало или в конец ряда либо между местностями. Вы выбираете место между двумя степями.



Вы раздвигаете карты ряда и помещаете лес на освободившееся место.

Тропинки на картах местностей

В степях и лесах всегда по 1 *обычной* тропинке. В горах всегда по 2 тропинки, одна из которых *обычная*, а другая — *тупиковая*. Обычная тропинка состоит из круглых ячеек, а тупиковая — из шестиугольных.

Добавив местность, поставьте по 1 волхву из запаса **на каждую тропинку** (в ячейку под номером 1) — т. е. 1 волхва в степи или в лесу, 2 волхвов в горах. Это основной способ, которым ваши волхвы попадают в землю сказаний.

Тропинки состоят из **пронумерованных ячеек**. Идя по тропинке, волхв переходит из ячейки в ячейку согласно возрастанию нумерации. Переход волхва в следующую ячейку называется **шагом**.

☉ Волхвы могут идти только вперёд. ☉ В одной ячейке может находиться сколько угодно волхвов любых игроков (ставьте их рядом с ячейкой). ☉ Волхвы никогда не мешают друг другу.

Каждая обычная тропинка начинается и заканчивается вверху или внизу карты местности. Если тропинки двух местностей соединяются, такие тропинки и местности называются **соединёнными**.

Обычные тропинки всегда начинаются и заканчиваются вверху или внизу карты. Точное положение может немного отличаться из-за особенностей иллюстрации.

Когда волхв делает шаг, находясь в **последней ячейке обычной тропинки**, он либо **переходит** в первую ячейку обычной тропинки следующей местности (справа), если тропинки соединены, либо **возвращается** в запас игрока, если тропинки не соединены.

Волхв **не может перейти на тупиковую тропинку (в горах) или перейти с неё на другую**. В отличие от обычных тропинок, тупиковые тропинки не могут соединяться. Волхв вступает на тупиковую тропинку при добавлении местности. Сделав шаг из последней ячейки тупиковой тропинки, волхв возвращается в запас игрока.

Как на обычных, так и на тупиковых тропинках бывает **2 типа ячеек**. Первый тип — **нейтральные**. На них ничего не происходит.



Нейтральные ячейки

Второй тип ячеек — **круговороты**. Каждый круговорот связан с 1 или 2 **местами силы**, которые волхвы стремятся посетить во время странствий.



Круговороты



Переход в следующую местность



Тропинки соединены. Сделав шаг, волхв перейдёт в местность справа.



Тропинки не соединены. Сделав шаг, волхв вернётся в запас игрока.



На тупиковую тропинку и с неё перейти нельзя. Сделав шаг, каждый из этих волхвов вернётся в запас игрока.



Волхв находится в конце земли сказаний. Сделав шаг, он вернётся в запас игрока.

КАРТЫ МЕСТНОСТЕЙ



Слева направо: степи, горы и леса

1 Символы типов местностей. Располагайте местности в земле сказаний так, чтобы символы типов местностей были наверху.

2 Обычные тропинки состоят из круглых ячеек. Стрелки в начале и в конце обычной тропинки показывают, что волхв может перейти как на эту тропинку, так и с неё (если тропинки соединены).

3 Тупиковые тропинки (только в горах) состоят из шестиугольных ячеек. Тупиковые тропинки не могут соединяться – на них и с них перейти нельзя. Делая шаг из последней ячейки такой тропинки, волхв возвращается в запас игрока.

4 Круговороты – активные ячейки. Они связаны с местами силы.

Посещение мест силы

Места силы — таинственные сооружения вдоль тропинок, каждое из которых связано с круговоротом.

Всякий раз, когда ваш волхв, сделав шаг, оказывается на круговороте, он может сразу же перейти на связанное с этим круговоротом **место силы**. Переставьте фишку волхва с тропинки на место силы. Если у волхва остались неизрасходованные шаги, они сгорают.

Переход волхва с круговорота на место силы не требует шагов. Если с круговоротом связаны 2 места силы — выберите одно из них (волхв не сможет посетить второе).

Принять решение о переходе на место силы нужно сразу, как только волхв вступил на круговорот. Решив не переходить, волхв остаётся на тропинке и, если у него остались шаги, продолжает движение.

Волхв, перешедший на место силы, должен посетить его. Это нужно сделать сразу после применения других эффектов и до того, как активный игрок продолжит выполнять ход.

Сначала верните вашего волхва на круговорот, с которого он перешёл на место силы. Затем примените эффект места силы.

*Возвращение волхва на круговорот и последующее применение эффекта места силы называется **посещением места силы**.*

В случае когда 2 и более ваших волхва одновременно оказываются на одном месте силы или разных, они посещают их **по одному в любом порядке** на ваше усмотрение. Выберите 1 волхва, верните его на круговорот и примените эффект места силы. Затем выберите следующего волхва... и так далее.

Переход волхва с места силы на круговорот не требует шагов. Всегда сначала возвращайте волхва на круговорот и только *затем* применяйте эффект места силы. Вы должны завершить посещение места силы, прежде чем выполнять что-либо другое в игре (за исключением свойств и усилений союзников, срабатывающих во время посещения).

ЗАМЕНА. Вы выполняете *замену*, если не можете или не хотите применить эффект места силы — вместо применения его эффекта возьмите **2 книги степеней**. Волхв решил не заходить внутрь, а постоял на пороге и пообщался с обитателями, обретая немного мудрости.

Вы можете *заменить* эффект любого места силы. При выполнении *замены* считается, что волхв посещает **место**



Посещение места силы

ПРИМЕР



- 1 Волхв вступает на круговорот, решает заглянуть в связанный с ним дом ветра и сразу же туда переходит.
- 2 Волхв посещает дом ветра. Сначала он возвращается на круговорот, затем возьмите 3 книги степеней по эффекту этого дома ветра.

силы без названия. Это важно для некоторых союзников и событий. Есть места силы (например, вселенская академия и менгиры), которые дают вам преобразования и шаги. Вы можете выполнить их в меньшем количестве, но если решите не выполнять вовсе — обязаны выбрать *замену*.

Смотрите описания мест силы на последней странице этой брошюры.

Книги мудрости

Волхвы посещают места силы прежде всего с целью получения и преобразования **книг мудрости**. Существует 4 вида книг мудрости.



Книга степей

1-я ступень



Книга гор

2-я ступень



Книга лесов

3-я ступень



Книга солнца

4-я ступень

Преобразования

Преобразования позволяют игрокам обменивать книги мудрости в 2 направлениях.

- ◆ **СТУПЕНЬЮ ВЫШЕ.** 2 одинаковые книги на 1 книгу следующей ступени. *Например,* вы сбрасываете 2 книги гор (2-я ступень) и берёте 1 книгу лесов (3-я ступень).
- ◆ **СТУПЕНЬЮ НИЖЕ.** 1 книгу на 2 одинаковые книги предыдущей ступени. *Например,* вы сбрасываете 1 книгу гор (2-я ступень) и берёте 2 книги степей (1-я ступень).

ДОПУСТИМЫЕ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ



ПРИМЕР. Вы хотите обменять 4 книги степей на 1 книгу лесов. Для этого вам потребуется **3 преобразования**: дважды обменять по 2 книги степей на 1 книгу гор, а затем обменять полученные 2 книги гор на 1 книгу лесов.

⊗ Преобразования выполняются за счёт действий и посредством различных эффектов. ⊗ Каждое преобразование можно выполнить в любом из 2 направлений. В большинстве случаев выгодно преобразовывать в книги более высоких ступеней.

Вы всегда можете выполнить меньше преобразований, чем получили, или не выполнять вовсе (если не указано иное).

Помимо преобразований, существуют **трансформации**, позволяющие игрокам обменивать книги особым образом. Они не подчиняются правилам преобразований. Трансформации доступны в трёх вселенских местах силы: **башне, храме и библиотеке**.



Игровой процесс

Пролог, главы и эпилог

Подобно книге, партия состоит из пролога, глав и эпилога.

В прологе каждый игрок в порядке хода добавляет в землю сказаний одну местность. Затем начинается первая глава.

Главы — это игровые раунды. В начале каждой главы первый игрок передвигает фишку времени на 1 деление вперёд на планшете времени. Игроки получают союзников, открывают события... После этого каждый игрок в порядке очереди выполняет 1 ход, состоящий из 3 фаз: **действий**, **движения** и **завлечения**. Затем начинается следующая глава.

Глава, в начале которой фишка времени оказывается на делении рядом с фишкой конца времён, становится **последней**. Завершив её, игроки переходят к **эпилогу**, в котором определяется победитель.

Пролог. Создание земли сказаний

Мир духов простирается так далеко, насколько хватает глаз. Впереди волхвов ждут тайны Вселенной и удивительные открытия!

Пролог наступает после подготовки к игре. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок добавляет 1 местность в землю сказаний. Выполните по порядку:

1. Заплатите цену. Сбросьте 1 книгу мудрости, соответствующую типу добавляемой местности.

2. Выберите 1 местность и добавьте в землю сказаний (см. «Местности в земле сказаний» на с. 7).

ПРОЛОГ. ДОБАВЛЕНИЕ МЕСТНОСТИ



1 книга степей,
чтобы добавить
степь



1 книга гор,
чтобы добавить
горы



1 книга лесов,
чтобы добавить
лес



3. Поставьте по 1 волхву из своего запаса на *каждую* тропинку добавленной местности (в ячейки под номером 1).

В прологе нет фаз действий и движения, а свойства союзников *неактивны*.

Пролог заканчивается после того, как все игроки добавили по 1 местности. Начинается первая глава.



Пример земли сказаний в конце пролога при игре втроём

Начало главы

Могущественные существа изъявляют готовность **примкнуть к волхвам** — даже те, которые прежде не были дружелюбны к людям. Словно бы сама Вселенная желает помочь странникам! Однако **впереди волхвов ждёт немало трудностей, а результат странствий будет зависеть только от них самих.**

В начале каждой главы (включая первую) первый игрок передвигает фишку времени на 1 деление вперёд по шкале на планшете времени. С делением, на которое она переместилась, может быть связано **до 2 фишек пути**.

Выполните то, что предписывает каждая из фишек пути (если есть), в той последовательности, в которой они представлены ниже.

Каждая фишка пути применяется единожды за игру.

Фишки пути на планшете времени



НОВОЕ СОБЫТИЕ. Откройте верхнюю карту колоды событий. Символ на фишке пути определяет, какая из частей карты события действует. (См. «События» на с. 18.)



ВЕХА. В некоторых сценариях. (См. описание выбранного сценария.)



НОВЫЙ СОЮЗНИК. Каждый игрок берёт 3 карты с верха колоды союзников, оставляет себе 1 на выбор, а 2 другие сбрасывает. Когда все игроки определились с выбором, замешайте сброшенные карты обратно в колоду. (См. «Союзники» в разделе «Подготовка к игре» на с. 6.)



УСИЛЕНИЕ ИЛИ НОВЫЙ СОЮЗНИК. Каждый игрок выбирает одно из двух:

- ♦ взять 1 нового союзника (см. выше);
- ♦ усилить 1 союзника (см. «Союзники» на с. 17).

Если у вас 3 союзника, вы можете выбрать только усиление.

Партия с 4–5 игроками: если в колоде союзников недостаточно карт, выбирайте союзников по очереди, начиная с первого игрока, и перемешивайте колоду всякий раз, когда она заканчивается.



КОНЕЦ ВРЕМЁН. Начинается последняя глава. По её завершении наступит эпилог.

Глава. Ход игрока

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник выполняет 1 ход. Ход состоит из **фаз действий, движения и забвения**. Когда каждый из игроков выполнил ход, глава завершается.

❖ Фаза действий ❖

Обычные люди стинут в землях мира духов без следа. Лишь те, кто владеет великими знаниями, способны управлять магией и материей, используя книги мудрости.

В фазе действий вы должны выполнить 1 из 4 действий:

- А** Взять 2 книги степей из общего запаса.
- Б** Выполнить 1 или 2 преобразования (см. «Преобразования» на с. 11).
- В** Сделать 1 шаг любым своим волхвом. Оказавшись на круговороте, волхв либо сразу же переходит на связанное с ним место силы (и затем посещает его), либо остаётся на тропинке (см. «Посещение мест силы» на с. 10).
- Г** Добавить 1 новую местность, если у вас есть необходимые книги мудрости и достаточно волхвов в запасе (для гор нужно 2 волхва). Правила добавления местностей — как в прологе, но вы должны дополнительно заплатить по 1 книге степей за каждую местность того же типа, которая уже есть в земле сказаний.

ГЛАВА. ДОБАВЛЕНИЕ МЕСТНОСТИ



1 книга степей,
чтобы добавить
степь



1 книга гор,
чтобы добавить
горы



1 книга лесов,
чтобы добавить
лес



Доплата

Дополнительно заплатите столько книг степей, сколько в земле сказаний других местностей того же типа.



Добавление местности во время главы



ПРИМЕР



В земле сказаний 2 горные местности. Вы добавляете ещё 1 горы. Вам нужно заплатить 1 книгу гор и дополнительно 2 книги степей — по числу гор в земле сказаний.

❖ Фаза движения ❖

Тропинки причудливо извиваются под стопганными сапогами. Каждый шаг приближает искателей знаний к предначертанному, равно как и к концу времён. Волхам следует торопиться, пока Вселенной не настала пора преобразиться! 🦋

Завершив фазу действий, переходите к фазе движения. Она состоит из 2 этапов.

Этап 1. Объявите 1 тип местности по выбору: степи, горы или леса. Во всех местностях объявленного типа все ваши волхвы должны одновременно сделать по 2 шага каждый, а все волхвы других игроков — по 1 шагу каждый.

В отличие от других ситуаций в игре, эти шаги обязательны, даже если тому или иному волхву они невыгодны. При этом, вступив на круговорот, волхв может сразу же перейти на связанное место силы и не делать оставшиеся шаги.

🌀 Как обычно, когда волхв в конце тропинки делает шаг, он либо переходит на следующую тропинку (если тропинки соединены), либо возвращается в запас игрока. 🌀 Волхв, перешедший в следующую местность любого типа, продолжает движение, если у него остаются шаги.

Расходовать все шаги обязательно только на этом этапе (если только волхв не перешёл на место силы). Во всех других случаях, если прямо не указано иное, волхвы не обязаны делать все шаги.

Этап 2. Волхвы посещают места силы (см. «Посещение мест силы» на с. 10). По одному возвращайте волхвов на круговороты и применяйте эффекты мест силы.

В целях экономии времени все игроки могут выполнять посещения мест силы одновременно, кроме ситуаций, когда это может привести к перемещению местности — в таком случае игроки выполняют посещения в порядке хода, начиная с активного игрока.

Фаза забвения

Когда все волхвы покидают местность, она не просто исчезает из поля зрения. Накануне конца времён боги стирают воспоминания о покинутых землях из памяти волхвов. Так местности навсегда предаются забвению.

По завершении фазы движения все местности без волхвов уходят в забвение (иначе говоря, сбрасываются). Сброшенные карты местностей удобно помещать в стороне, поскольку колоды местностей никогда не формируются заново.



ПРИМЕР

Фаза движения, этап 1



Синий игрок объявляет движение в лесах. Все его волхвы во всех лесах обязаны сделать по 2 шага, а все волхвы других игроков — по 1 шагу.



1 Синий волхв (2 шага) переходит в следующую местность. 2 Зелёный волхв (1 шаг) вступает на круговорот и решает заглянуть во вселенскую академию. 3 Синий волхв (2 шага) первым шагом вступает на круговорот и переходит на дом камней (оставшийся шаг сгорает). 4 Зелёный

волхв просто делает 1 шаг. 5 Синий волхв (2 шага) решает не посещать таверну духов и проходит мимо неё. 6 Красный волхв (1 шаг) возвращается в запас игрока, поскольку тропинки не соединены.

Сдвиньте карты местностей в земле сказаний вместе, чтобы ряд снова стал непрерывным.

Местности без волхвов сбрасываются только в фазе забвения.



Местность уходит в забвение

ПРИМЕР



На карте леса не осталось волхвов – в фазе забвения она сбрасывается.

Эпилог. Окончание игры

Глава, в которой фишка времени оказывается рядом с фишкой конца времён, становится последней. Доиграйте эту главу до конца. Затем наступает эпилог: **побеждает игрок с наибольшим количеством книг солнца**. Его братство волхвов сумело обрести великую мудрость и готово занять место уходящих богов!

При равном количестве книг солнца побеждает игрок с наибольшим числом книг лесов. Если ничья сохраняется, сравните количество книг гор, при необходимости – книг степей. В редчайшей ситуации, когда равенство сохраняется, мирам людей и духов предстоит непростое правление двух братств волхвов!

Свойства и усиления союзников, равно как и события, в прологе не действуют.

Союзники

Союзники сопровождают ваших волхвов в странствиях. Они наделены уникальными способностями и помогают братствам обрести величайшую мудрость. Карты союзников, выбранные игроками, всегда кладутся лицевой стороной вверх. У каждого союзника есть свойство и усиление.

Свойство союзника (верхняя часть текста на карте) *не действует* в прологе и эпилоге. Вы получаете первого союзника при подготовке к игре, а не после пролога, чтобы заранее планировать стратегию. С началом первой главы свойство вашего союзника вступает в силу. Свойства новых союзников, которых вы получаете во время партии, вступают в силу незамедлительно.

Усиление союзника (нижняя часть текста на карте) нельзя использовать, пока он не усилен. Вы можете усилить одного союзника, когда фишка времени достигает фишки пути с символом ♣/🦉. Усилив союзника, поместите жетон усиления в верхний левый угол его карты.

Как и свойства, усиления действуют до начала эпилога, но некоторые могут быть использованы всего раз за игру. Используя одноразовое усиление, переверните его жетон бесцветной стороной вверх. Повторно усилить союзника нельзя.

У вас не может быть свыше 3 союзников. Помимо первого союзника, полученного при подготовке к игре, у вас будет 3 возможности получить нового союзника или усилить имеющегося. Таким образом, к концу партии у вас будет либо 3 союзника, один из которых усилен, либо 2 усиленных союзника (это может измениться благодаря событиям).

Жетоны некоторых союзников кладутся на карты местностей. Общее правило: на карте местности *не может быть более 1 жетона* от одного союзника (но могут быть от разных).

Если не указано иное, вы можете свободно помещать жетоны союзников из запаса на карты местностей в своей фазе действий. Вы не обязаны помещать все жетоны сразу.

Вы не можете забрать жетон союзника с карты местности или переместить на другую карту. Жетон вернётся в ваш запас, только когда местность с ним уйдёт в забвение. После этого вы можете снова поместить жетон по обычным правилам.

КАРТА СОЮЗНИКА



1 Имя союзника. Большинство союзников — обитатели мира духов. Есть среди них и люди, знающие тайные способы перемещения между двумя мирами.

2 Символ типа местности. Указывает на происхождение союзника и нередко на то, с каким типом местности он лучше взаимодействует. В игре 8 степных, 8 горных и 8 лесных союзников. Символ местности приобретает особое значение в режиме «Испытание».

3 Дополнительные компоненты. Некоторые союзники используют наборы жетонов. Получив такого союзника, возьмите то, что изображено.

4 Свойство союзника. Действует с момента, когда вы получили союзника. Не действует в прологе и эпилоге.

5 Усиление союзника. Действует с момента усиления союзника и до начала эпилога.

Игроки используют свойства и (или) усиления своих союзников по желанию. Например, не используйте свойство **Вестника земель**, если не хотите объявлять вторую фазу движения. Преобразования и шаги, которые даёт союзник, можно получать в меньшем количестве или не получать вовсе. Пояснения к свойствам и усилениям некоторых союзников приведены на с. 21–23.

События

Стандартные колоды событий «В мире духов» и «На перепутье» используются во всех сценариях, кроме «Благоволения богов» (в нём нет событий) и «Ярости степных ветров» (в нём уникальная колода).

В сценариях 1–3 вы можете выбрать любую из 2 стандартных колод. Также можно играть без событий, если в сценарии прямо не указано, что они нужны.

Колоды событий



В мире духов
(стандартная)



На перепутье
(стандартная)



Ярость степных ветров
(сценарная)

Колода «В мире духов» лучше подходит для первых партий.

Откройте первую карту события, когда фишка времени окажется на делении рядом с фишкой пути. Первое событие действует до открытия второго. Второе событие открывается и заменяет первое, когда фишка времени поравняется с фишкой. Наконец, третье событие заменяет второе, когда фишка времени достигнет фишки, и действует до эпилога.

Многие карты событий разделены на 2 части. **Действует только верхняя или нижняя часть такого события** – это определяется фишкой пути, согласно которой событие было открыто. Игнорируйте другую часть события в текущей партии.

Если не указано иное, преобразования и шаги, которые даёт событие, можно получать в меньшем количестве или

КАРТА СОБЫТИЯ



1 Название события.

2 Символ события показывает, к какой колоде оно относится.

3 Верхняя часть текста на карте действует, если символ на фишке пути, согласно которой событие было открыто, совпадает с символом, указанным над этим текстом – или в примере.

4 Нижняя часть текста присутствует на многих картах и подчиняется тем же правилам, что и верхняя. В примере нижняя часть действует, если открытие события вызвано фишкой пути.

не получать вовсе. Если в тексте указано «в фазе действий», подразумевается фаза действий *вашего* хода.

Варианты для опытных игроков

ВАРИАНТ 1. ПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ. Во время подготовки к игре откройте 3 события с верха колоды и выложите их в ряд (не возвращайте в колоду). Теперь вы знаете, какое событие и когда вступит в силу.

ВАРИАНТ 2. РАЗНООБРАЗИЕ. Смешайте колоды «В мире духов» и «На перепутье» в единую колоду событий. Можно открывать новое событие снизу колоды, чтобы не знать заранее, к какой колоде оно относится.

Сценарии

При подготовке к игре выберите один из сценариев (см. брошюру «Сценарии»). Для первой партии рекомендуется ознакомительный сценарий «Благоволение богов». Первый сценарий «Краеугольные камни Вселенной» соответствует классическому игровому процессу. Сценарии 2–5 вносят в него ряд изменений.

Перед началом партии прочтите сюжет и правила сценария. Обратите внимание: в некоторых сценариях используются **фишки вех**. Когда фишка времени оказывается на делении рядом с вехой, вступает в силу особое правило сценария.

Советы по тактике

Стоимость местности соответствует её полезности. Поэтому леса — самые дорогие. Помимо того, чем длиннее тропинка на карте местности, тем обычно ценнее расположенное на ней место (или места) силы.

Когда игрок добавляет ценную местность, его соперники нередко стремятся привести туда своих волхвов. Преимущество добавившего — возможность выбрать для местности наиболее выгодное место в земле сказаний и раньше других привести волхвов на места силы. Также волхв этого игрока сразу вступает в первую ячейку тропинки, не тратя шаг.

Преобразования лучше выполнять во второй половине партии. Старайтесь реже тратить ценные действия на преобразования и стремитесь посещать вселенские места силы, а также использовать союзников и события.

Другие советы.  Союзники по-настоящему полезны, когда вы строите стратегию с учётом их свойств.  Следите за тем, чтобы у вас всегда (кроме конца партии) был запас книг степеней для добавления местностей.  Идеально, когда в земле сказаний находятся все ваши волхвы или большинство. Не скупитесь добавлять местности даже с заметной доплатой.

Последние росчерки пера

Очередность применения эффектов

Всегда до конца используйте свойство или усиление союзника, а также эффект события или места силы прежде, чем перейти к следующему эффекту.

Свойства и усиления многих союзников срабатывают, когда ваш волхв *посещает* место силы, или *сразу после* его посещения волхвом. В первом случае вы можете использовать свойство или усиление одновременно с применением эффекта места силы. Во втором — сразу по завершении посещения.

Если свойства и (или) усиления 2 союзников срабатывают одновременно, используйте их в любом порядке.

Вы можете разыгрывать удивительные комбинации из десятков эффектов. Для того чтобы правильно их проводить, не забывайте во время движения помещать волхвов на места силы и посещать их по одному (см. «Посещение мест силы» на с. 10).

Вариант. Начальный выбор союзников

Во время подготовки к партии откройте столько карт союзников, сколько участвует игроков. Участники выбирают по 1 карте, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Затем снова откройте карты союзников по числу игроков в партии, но теперь выбирайте по 1 карте, начиная с последнего игрока и далее против часовой стрелки. Повторяйте, чередуя направление, пока у каждого игрока не будет по 4 карты. Отложите колоду союзников в сторону — она может понадобиться для событий.

Во время партии, когда вы должны получить нового союзника, возьмите 1 из тех, которых выбрали при подготовке к партии. В конце партии у вас останется 1–2 невостребованных союзника.

Вариант игры с начальным выбором союзников не используется в «Испытании».



Вариант. Короткий стол

Независимо от числа игроков, земля сказаний может насчитывать 10–12 карт местностей (иногда больше). Если длины стола недостаточно, выкладывайте местности в 2 ряда. В таком случае считается, что последняя карта верхнего ряда примыкает к первой карте нижнего ряда.

Компоненты. Границы бесконечного

Число жетонов книг мудрости не ограничено. Используйте любую замену, если потребуется. Все остальные компоненты даны в необходимом количестве — если закончились, они более не доступны.

ОБОЗНАЧЕНИЯ НА КАРТАХ



Книги степей



Волхвы



Книги гор



Шаги



Книги лесов



Преобразования



Книги солнца



Испытание:
Волхвы духов

Союзники. Истории и справочная информация

Пояснения к свойствам и усилениям союзников приведены только в случаях необходимости.



СТЕПНЫЕ СОЮЗНИКИ

ВИДЯЩАЯ

Она может заглянуть в мир забвения, где время течёт иначе, и показать два возможных пути — но каждый сам решает, какой из них предпочесть.



Свойство. Верните невыбранную местность на верх колоды лицевой стороной вниз, не показывая другим игрокам.

КНИЖНИК

Главный библиотекарь мира духов и почётный хранитель вселенских мест силы. Не существует такой книги, о которой он не знает.



КОЛДУН СТЕПЕЙ

Древний волхв-отшельник, исходивший много дорог. Наперечёт знает все степи и владеет сокровенными тайнами устройства мира духов.



МАСТЕР ЗАБВЕНИЯ

Будучи странствующим учёным, он исследует феномен ухода местностей в забвение и охотно делится знаниями с теми, кто ищет мудрости.



ОГНЕПТИЦА

По преданию, она рождена от солнечного света, а её крылья подобны языкам пламени. Там, куда доходит свет солнца, ей всё подвластно.



РОЙ

Волшебных жуков, обладающих единым сознанием, можно встретить повсюду. С их помощью волхвы могут общаться друг с другом, находясь в разных уголках мира духов.



СЕСТРА ВРЕМЕНИ

Время над ней не властно. Она обладает безграничными познаниями, даже малая толика которых способна изменить предначертанное.



ЧАРОДЕЙКА

Для неё степи — будто невесомые пёрышки диких птиц, которые она с лёгкостью переносит взмахом магического посоха.



ГОРНЫЕ СОЮЗНИКИ

ВЕСТНИК ЗЕМЕЛЬ

С горных вершин видит всё, даже уходящие в забвение земли. Степи, горы и леса внимают его зову, позволяя странникам путешествовать дальше обычного.



Свойство. Вестник земель позволяет вам последовательно провести 2 полные фазы движения вместо 1. Свойства **Колдуна степей**, **Скального исполина** и **Оборотня** действуют в каждой из этих 2 фаз. Вторая фаза движения имеет 2 особенности: вы должны объявить другой тип местности, а ваши волхвы делают по 1 шагу вместо 2. Движение обязательно в каждой из 2 фаз. Фаза забвения наступает после второй фазы движения.

ВЕТРОГОН

Повелевает ветром. Сильными порывами подгоняет странников, когда те попадают в неизведанные земли. Может создать ураган, способный перенести далеко в горы.



Свойство. Срабатывает всякий раз, когда ваш волхв вступает на новую тропинку, в том числе при переходе между местностями, добавлении новой местности и применении эффекта **жилища отшельника**.

ГОРНЫЙ ПРОВОДНИК

Помогает заблудившимся странникам находить выход из горных лабиринтов, а если заслужить его доверие, то и проведёт по забытым тропам.



ДУШЕСТРАЖ

Охраняет души странников при переходе между мирами. С дозволения богов может провести в мир забвения, где сокрыты тайны небытия.



КОЛЕСНИЧИЙ СВЕТА

Доверенный солнца. Следит, чтобы мудрость постигали честно, а тех, кто больше других стремится к знаниям, может прокатить в колеснице по небу.



КОРОЛЬ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Бессмертный хранитель подземного мира. Ему ведомы потоки, связывающие поверхность и великую реку в недрах мира духов.



Свойство. Единственный союзник, чьё свойство действует с пролога. Оно срабатывает всегда, когда ваш волхв покидает местность с жетоном Короля подземелий, вне зависимости от ограничений, которые могут накладывать события и сценарии.

Усиление. В редком случае, когда в земле сказаний меньше 3 местностей и на каждой лежит по жетону Короля подземелий, поместите третий жетон в свой запас и позднее используйте согласно свойству.

СКАЛЬНЫЙ ИСПОЛИН

Созданный из первородного камня древнейшим из богов, он может вдохнуть жизнь в негостеприимные скалы, и те обернутся удобными тропами.



Усиление. Считается, что ваш волхв посещает место силы без названия. Используя усиление Скального исполина, для удобства переворачивайте его жетон усиления бесцветной стороной вверх, а в начале следующей главы переворачивайте обратно.

СТРАННИЦА НЕБА

По прихоти создаёт собственные места силы, чтобы общаться с теми, кто заглянет в гости, и одаривает каждого, кто оказывает ей внимание.



Свойство и усиление. Единственный союзник, чьи жетоны выкладываются на тропинки. Кладите жетон Странницы неба на обыч-

ную (не тупиковую) тропинку так, чтобы круг с цифрой закрывал ячейку с такой же цифрой на тропинке. Как и в случае с другими союзниками, вы не можете поместить на карту местности свыше 1 жетона Странницы неба.

Места силы Странницы неба ничем не отличаются от обычных мест силы. Однако их эффекты нельзя заменять.

Испытание. Места силы Странницы неба имеют для духов низший приоритет. **Товарищество:** другие игроки (но не духи) игнорируют жетоны Странницы неба.



ЛЕСНЫЕ СОЮЗНИКИ

ВЕДЬМА БОЛОТ

Желает снискать благосклонность будущих прародителей двух миров и делится знаниями, полученными от тех, кого поглотила трясина.



Свойство. Иллюстрации таких мест силы, как **менгиры**, **дом ветра** и **дом камней**, различаются в зависимости от того, сколько шагов или книг они приносят. Жетоны Ведьмы болот взаимодействуют с любыми менгирами, домами ветра и домами камней.

Ваш волхв должен лично посетить место силы, указанное на жетоне. Замена, эффект **древозмея** и усиление **Скального исполина** не активируют свойство Ведьмы болот.

ЛЕСНОЙ ВЕЛИКАН

На заре времён великаны, могучие предки человека, помогли богам создавать мир духов. Последний из рода, он всё так же владеет силой, способной менять облик земель.



Свойство. Если маркер Лесного великана достиг конца шкалы, не передвигайте его, когда местность уходит в забвение.

МУДРЫЙ КОТ

Воспитанный Книжником волшебный кот со временем обрёл свободу, но сохранил любовь к вселенским местам силы и подчас удивляет познаниями даже своего бывшего хозяина.



Свойство. Ваш волхв должен лично посетить место силы, указанное на жетоне. Замена, эффект **древозмея** и усиление **Скального исполина** не активируют свойство Мудрого кота.

ОБОРОТЕНЬ

Превращается в волка и лакомится теми, кто заблудился в чащобах. В канун конца времён решил делиться знаниями о лесных тропах, но стоит вести себя с ним осторожно.



ПОВЕЛИТЕЛЬ ПРИРОДЫ

Дикие звери и птицы откликаются на его зов. Помогает тем, кто делом доказывает бережное отношение к лесам.



СМОТРИТЕЛЬ ЛЕСОВ

Охраняет жизнь лесных обитателей, обеспечивает порядок и следит, чтобы чащи существовали в гармонии с близлежащими землями.



Свойство. Добавляя степь или горы по свойству Смотрителя лесов, не доплачивайте книги степей за местности того же типа в земле сказаний. Вторая добавленная местность не активирует эффекты союзников и событий (например, свойство Огнептицы).

Усиление. После выполнения преобразований у вас должны быть необходимые книги мудрости, чтобы добавить карту леса. В противном случае вы не можете использовать усиление.

ЦАРИЦА ЗМЕЙ

В каждом уголке земли сказаний у неё есть глаза и уши. Тысячи ползучих гадов помогут тем, кто заслужил её расположение.



ЯСНЫЙ СВЕТОЧ

Озаряет странникам путь сквозь лесную чащу и помогает пройти там, где, казалось бы, пути и вовсе не было.



Свойство и усиление. Если вы сбрасываете карту Ясного светоча из-за события, верните оставшиеся у неё карты лесов под низ колоды в случайном порядке. Когда говорится о жетонах союзников, подразумеваются и карты лесов Ясного светоча.

Создатели игры

Издатель: Crowd Games.

Разработка: Moroz Dev Studio.

Авторы игры: Анатолий Охапкин (основная концепция), Денис Давыдов, Ян Егоров.

Руководство проектом и разработка, тексты, «Испытание»: Денис Давыдов.

Ассистент по графике и дизайну: Надежда Пенкрат.

Художники: Александра Каренская (коробка, планшет времени, союзники), Майя Курхули (союзники, места силы, события, фишки пути, доработка коробки), Алексей Пузанков, Вячеслав Трошко и Елизавета Соколова (местности, места силы), Надежда Пенкрат (фишки волфов, доработка местностей), Александр Плеханов, Анна Ларюшина, Мария Ефремова, Михаил Гард, Михаил Емельянов, Николай Митрухин и Ольга Г. (союзники).

Графический дизайн: Александра Каренская, Майя Курхули.

Дизайн и вёрстка: Дарья Коваленко.

Выпускающий редактор: Евгений Самарский.

Корректор: Полина Ли.

Редакторы английской версии: Евгений Самарский, Лора Пикенс.

Общее руководство: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Лидеры групп тестирования: Александр Казанцев, Алексей Смородин, Виктория Травина, Владислав Накрап, Олег Мелешин, Олег Силуков, Павел Ельцин, Роман Гаффаров, Роман Кацай, Сергей Графчиков, Сергей Капцов.

В тестировании приняли участие: Александр Травин, Александр Юдин, Александра Угай, Алексей Зорин, Анастасия Капцова, Андрей Балакирев, Андрей Дорофеев, Анна Алейникова, Антон Демьянов, Антон Инфантов, Аркадий Павлов, Артём Жданов, Артём Маслов, Вадим Тришкин, Валентина Григорьева, Вера Казанцева, Виктор Ермолин, Виктор Травин, Владислав Сёмкин, Евгения Кацай, Евгения Овинникова, Елена Устинова, Иван Новомлинский, Ирина Графчикова, Ирина Масленникова, Ксения Силукова, Мария Ермолина, Мария Смородина, Надежда Филиппович, Наталья Нефёдова, Наталья Травина,

Ольга Вотчицева, Павел Подкорытов, Полина Капцова, Светлана Притула, Сергей Добролюбов, Сергей Духалин, Сергей Притула и другие.

Игра прошла многоэтапное тестирование в клубе **Moroz Testing Ground**.

© Crowd Games, Moroz Dev Studio, 2023. Все права защищены. Издатель игры на русском языке и эксклюзивный дистрибьютор на территории России — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас возникнут вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.



Места силы

КНИГИ МУДРОСТИ

ДОМ ВЕТРА



Возьмите 3 или 4 книги степей (как показано).

ДОМ КАМНЕЙ



Возьмите 1 или 2 книги гор (как показано).

ДОМ КОРНЕЙ



Возьмите 1 книгу лесов.

ТАВЕРНА ДУХОВ



Возьмите столько книг степей, сколько в земле сказаний местности с вашими волхвами. Число волхов в каждой местности не имеет значения.

ОСОБЫЕ МЕСТА СИЛЫ

МЕНГИРЫ



Распределите между своими волхвами от 3 до 5 шагов (как показано) или меньше.
Например, получив 3 шага, вы можете передвинуть 1 волхва на 3 ячейки вперёд, либо 1 волхва на 2 ячейки и ещё 1 волхва на 1 ячейку, либо 3 волхов на 1 ячейку каждого, либо всего лишь 1 волхва на 1 ячейку и т. д.

ВРАТА ЗЕМЕЛЬ



Переместите в земле сказаний 1 любую карту местности, на которой есть хотя бы 1 ваш волхв.
Как и при добавлении местности – выбрав карту, поместите её в любое место ряда.

ЖИЛИЩЕ ОТШЕЛЬНИКА



Ваш волхв из запаса вступает на обычную тропинку следующей местности (справа).

ДРЕВОЗМЕЙ



Скопируйте эффект любого места силы в любой другой местности земли сказаний.
Копирование считается посещением древозмея, а не места силы, которое он копирует. Древозмей не может скопировать другого древозмея. При копировании жилища отшельника ставьте волхва в следующую от древозмея местность (справа).

ПРЕОБРАЗОВАНИЯ И ТРАНСФОРМАЦИИ

Вместе эти 4 места силы называются *вселенскими местами силы*.

ВСЕЛЕНСКАЯ АКАДЕМИЯ



Выполните 4 преобразования (или меньше).

ВСЕЛЕНСКИЙ ХРАМ



Трансформируйте 3 книги в 2 книги следующей ступени. Возможные варианты:

- 3 книги степей ▶ 2 книги гор
- 3 книги гор ▶ 2 книги лесов
- 3 книги лесов ▶ 2 книги солнца

ВСЕЛЕНСКАЯ БАШНЯ



Трансформируйте 1 книгу в 1 книгу следующей ступени. Возможные варианты:

- 1 книга степей ▶ 1 книга гор
- 1 книга гор ▶ 1 книга лесов
- 1 книга лесов ▶ 1 книга солнца

ВСЕЛЕНСКАЯ БИБЛИОТЕКА



Трансформируйте 2 книги в 1 книгу через ступень. Возможные варианты:

- 2 книги степей ▶ 1 книга лесов
- 2 книги гор ▶ 1 книга солнца

ЗАМЕНА



Возьмите 2 книги степей вместо применения эффекта места силы.
Замена считается посещением места силы без названия.