

ДРЕВНЕЕ

ЗНАНИЕ

ПРАВИЛА

Вы древние строители этого мира, последние представители канувшей в Лету цивилизации и хранители тысячелетних знаний. Оставьте свой след в истории — в камне и традициях — и сохраните *древнее знание*.

144

КАРТЫ ПОСТРОЕК

108 карт монументов

36 городов (🏰)

36 мегалитов (🗿)

36 пирамид (🏛️)

36 карт артефактов (🏺)

Стоимость

Тип

Начальная ячейка

Количество начальных знаний

Победные очки



Название и современная страна

Момент активации

Эффект

1

ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА



45

КАРТ ТЕХНОЛОГИЙ

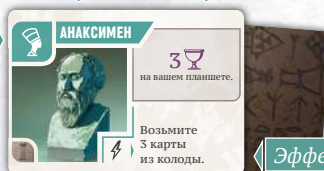
27 карт уровня I

18 карт уровня II

Название

Требование

Тип



Эффект

Момент активации

1

БЛОКНОТ ДЛЯ ПОДСЧЁТА ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

🏰	
🗿	
🏛️	
🏺	
Σ	

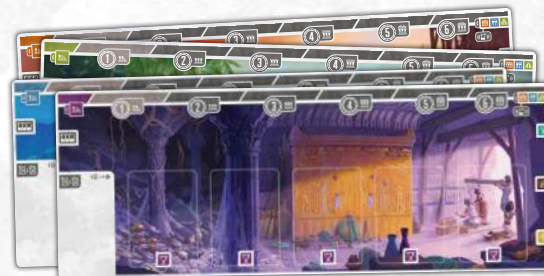
40

ЖЕТОНОВ ЗНАНИЙ/УТРАЧЕННЫХ ЗНАНИЙ СО ЗНАЧЕНИЕМ 1 (СЕРЫЕ)

10

ЖЕТОНОВ ЗНАНИЙ/УТРАЧЕННЫХ ЗНАНИЙ СО ЗНАЧЕНИЕМ 5 (ЗОЛОТЫЕ)

4

ПЛАНШЕТА СТРОИТЕЛЕЙ
(ПО 1 НА ИГРОКА)

3

ПЛАНШЕТА ТЕХНОЛОГИЙ



4

КАРТЫ- ПАМЯТКИ



«Древнее знание» — это настольная игра для 2—4 участников. В ходе партии вы будете строить монументы и создавать игровой движок, эволюционирующий с течением времени. Каждый ход ваши монументы будут приближаться к неизбежному — к тому, чтобы кануть в прошлое. Но в ваших силах успеть передать знания, прежде чем придут в упадок возведённые вами легендарные памятники истории, которые до сих пор можно увидеть по всему свету. Приготовьтесь пройти путь от мексиканских пирамид к Большому сфинксу через знаменитые города Тиуанако и Вавилон. Лишь самый мудрый строитель прославится в веках и одержит победу.

В «Древнем знании» ваш главный враг — это время. Разыгрывая монументы, вы добавляете на них **знания** (📖). В конце каждого хода все ваши монументы сдвигаются влево, мало-помалу приходя в упадок, и в конце концов оказываются в прошлом, заставляя вас жалеть об утраченных знаниях. Игра подходит к концу, когда у любого игрока в прошлом оказывается хотя бы 14 монументов. Выдержат ли ваши постройки проверку временем?



1. ПЛАНШЕТ СТРОИТЕЛЯ

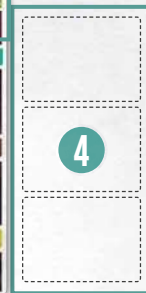
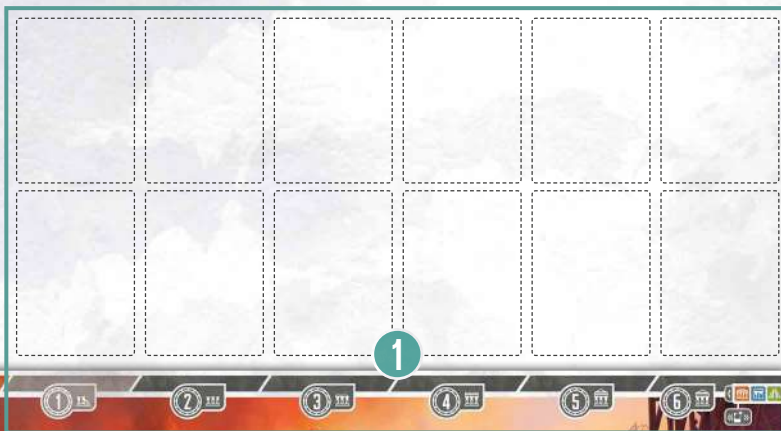
Каждый игрок выбирает планшет строителя и кладёт его перед собой. Планшет делится на 5 зон.

- 1 В верхней части планшета находится хронология. В ходе игры вы будете выкладывать карты *монументов* (города 🏰, мегалиты 🗿, пирамиды 🏛️) выше этой **хронологии** и сдвигать их влево.
- 2 Зона слева от планшета называется **прошлым**. Сюда попадают карты *монументов*, покинувшие вашу хронологию. Они всегда видны вашим соперникам. Игра подходит к концу, когда у любого игрока в прошлом накопится хотя бы **14 монументов**.
- 3 В центре планшета расположены **5 ячеек** для карт *артефактов* (📜).

- 4 В зоне справа от планшета вы будете хранить разложенные по типам карты технологий (древние 🏺, письменные 📖, тайные 🕯️). В этой зоне может находиться неограниченное число карт технологий.
- 5 Зона в левой нижней части планшета предназначена для утраченных знаний. Вы будете помещать в неё все получаемые во время игры жетоны 📜.



Ваша игровая область



2. ДРУГИЕ ЭЛЕМЕНТЫ



ИГРАЕТЕ ВПЕРВЫЕ?

Советуем использовать в первой партии **начальные наборы карт**. «Древнее знание» — игра с простыми правилами, но очень разнообразными эффектами карт.

В состав игры входят 4 начальных набора, в каждом из которых по 6 карт. Их легко найти по символам / / / в правом нижнем углу. Если вы решили играть с начальными наборами, то перед тем, как перемешать карты построек, найдите все начальные наборы и отсортируйте их по символам. Игнорируйте этап **Б**. Каждый игрок берёт на руку случайный начальный набор карт. Затем перемешайте все оставшиеся карты (включая невыбранные начальные наборы).



Пример подготовки к игре вдвоём

- 1 Случайным образом выберите первого игрока. Порядок хода начинается от первого игрока по часовой стрелке. Первый игрок помещает перед собой **жетон первого игрока и блокнот для подсчёта победных очков**.
- 2 Перемешайте все **карты построек**, а затем сделайте следующее:
 - А Поместите колоду построек посередине стола, так, чтобы каждый игрок мог легко дотянуться. Оставьте рядом с ней место для стопки сброса.
 - Б Раздайте каждому игроку 10 случайных карт лицевой стороной вниз. Изучив полученные карты, каждый игрок сбрасывает 4 из них, оставляя на руке 6 карт.
 - В Третий и четвёртый игроки берут по 1 дополнительной карте из колоды. (Игнорируйте это правило при игре вдвоём.)

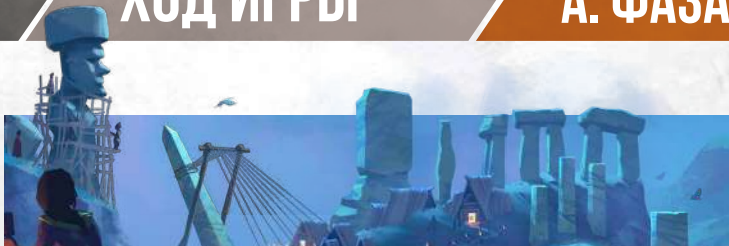
Карты построек — это монументы, которые остаются в истории благодаря вашим усилиям.

- 3 Положите 3 **планшета технологий** посередине стола (стороной с вверх). У вас получится 2 планшета уровня I и 1 планшет уровня II.
 - ▶ Перемешайте карты технологий уровня I и случайным образом выложите 3 карты лицевой стороной вверх на каждый планшет технологий уровня I.
 - ▶ Перемешайте карты технологий уровня II и случайным образом выложите 3 карты лицевой стороной вверх на планшет технологий уровня II.
 - ▶ Поместите колоды оставшихся карт технологий (уровней I и II) посередине стола. Оставьте рядом с колодами место для их стопок сброса.

Карты технологий — это известные личности и достижения науки, которые помогают развивать вашу цивилизацию.

- 4 Поместите **жетоны** в резерв посередине стола. Вы в любой момент можете разменивать в резерве жетоны с разными значениями.

*Эти жетоны называются **знаниями** , если лежат на картах в вашей хронологии, или **утраченными знаниями** , если лежат в соответствующей зоне вашего планшета строителя.*



Количество раундов в игре не ограничено. Партия подходит к концу, как только у любого игрока в прошлом оказывается **14 и более карт**. После финального подсчёта игрок с наибольшим количеством победных очков становится победителем!

Начиная с первого игрока, делайте ходы, как описано ниже.


ХОД ИГРОКА

В свой ход пройдите по порядку 3 следующие фазы:

А. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Создание / Изучение / Раскопки / Передача знаний / Поиск.

Б. ФАЗА ХРОНОЛОГИИ

Активируйте все ваши монументы и артефакты с символом хронологии .

В. ФАЗА УПАДКА

Сдвиньте влево все монументы в вашей хронологии.

В фазе действий **выберите и выполните 2 действия** из 5 возможных. Вы можете выполнить одно и то же действие дважды.








СОЗДАНИЕ

Действие **создания** позволяет сыграть карту *монумента* или *артефакта*.

СОЗДАЙТЕ МОНУМЕНТ   или 

Выберите 1 карту монумента с руки. Поместите её в вашу хронологию (в зону выше планшета строителя), пройдя следующие этапы:

1. Если в левом верхнем углу этой карты есть символ , сбросьте столько карт с руки, сколько указано рядом с этим символом. Если вы не можете сбросить требуемое количество карт, то не можете **создать** этот монумент.
2. Поместите эту карту в её начальную ячейку, указанную в символе .
3. Добавьте на эту карту столько жетонов  из резерва, сколько указано в цветном прямоугольнике (рядом с символом ).
4. Если справа от цветного прямоугольника есть символ , немедленно примените эффект этой карты. Если вы не можете применить его целиком, примените настолько полно, насколько возможно.





Только при создании монумента вы можете поместить этот монумент не в указанную начальную ячейку, а в другую. Для этого сбросьте столько карт, сколько составляет разница между номерами этих двух ячеек.



Будьте осмотрительны, поскольку вы уже не сможете самовольно переместить сыгранную карту, сбросив новые карты. Вы не можете сыграть монумент напрямую в прошлое.



Если в левом верхнем углу сыгранной карты есть символ замка, вы не можете сбрасывать карты, чтобы изменить ячейку. Таким образом, при создании монумента вы можете поместить его только в указанную ячейку.

Вы можете поместить монумент в пустую ячейку или поместить одну карту монумента выше другой, учитывая следующие ограничения:



- ▶ Если в ячейке уже лежат 2 карты, вы не можете добавить к ним третью.
- ▶ Если ячейка пуста, всегда размещайте первый монумент непосредственно выше планшета. Играя второй монумент в ту же ячейку, вы должны положить его выше первой карты.
- ▶ Если верхний монумент оказывается единственной картой в ячейке, немедленно сдвиньте его вниз, чтобы он располагался непосредственно выше планшета.

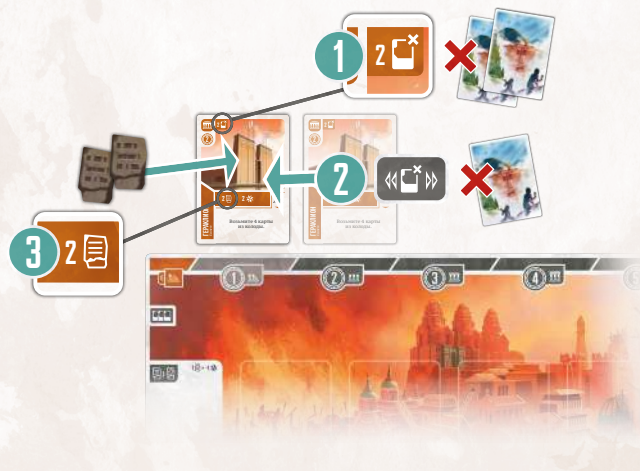
СОСЕДНИЕ КАРТЫ

Эффекты некоторых карт применяются к соседним монументам. Монументы считаются соседними, если находятся в одной ячейке (друг над другом) или в одном ряду в двух примыкающих друг к другу ячейках. Монументы не могут соседствовать по диагонали.

Вы не можете самовольно поменять местами 2 монумента в одной ячейке.






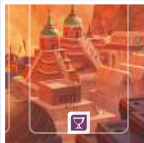
Пример. Андрей решает выполнить действие **создания**. Он хочет добавить в хронологию монумент «Гераклион». Андрей сбрасывает 2 карты с руки, как предписывает символ  на этой карте **1**. На карте также указана ячейка **2**, однако Андрей хочет, чтобы «Гераклион» поскорее отправился в прошлое, поэтому сбрасывает ещё 1 карту и помещает этот монумент в ячейку **1** **2**. Наконец, Андрей добавляет на него 2 , как показано в цветном прямоугольнике **3**.





СОЗДАЙТЕ АРТЕФАКТ




Выберите с руки 1 карту с символом  и поместите её в любую пустую ячейку в нижней части вашего планшета строителя (в начале игры доступны 5 ячеек). Вы не можете накрыть карту  другой картой. Если у вас заняты все 5 ячеек на планшете, вы больше не можете играть карты этого типа. Некоторые эффекты карт позволяют сбрасывать сыгранные .





ИЗУЧЕНИЕ




Действие **изучения** позволяет взять карту с планшета технологий посередине стола.

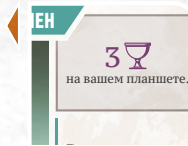
Выберите доступную карту технологии уровня **I** или **II** и проверьте её требования, указанные в рамке в правой части карты (если есть).


Если требований нет или вы их выполняете, возьмите эту карту и поместите её справа от вашего планшета строителя. Теперь это часть вашей **коллекции**. Технологии в игре бывают 3 типов: древние , письменные  и тайные . Кладите их справа от планшета строителя рядом с соответствующими символами.

Если на карте есть символ , немедленно примените её эффект. Если вы не можете применить его целиком, примените настольно полно, насколько возможно.

Если на карте есть символ , она принесёт вам победные очки в конце игры.

Пример. Андрей решает выполнить действие **изучения**. Он хотел бы забрать карту «Астрономия», однако в его прошлом недостаёт 1  для выполнения её требований. Он решает взять карту «Аристотель» — в прошлом Андрея достаточно . Он немедленно берёт 3 карты из колоды построек и добавляет «Аристотеля» в свою коллекцию .



Пример.
Вы сможете забрать эту карту, только если у вас на планшете будет 3 карты .






ДОСТУПНЫЕ КАРТЫ ТЕХНОЛОГИЙ

Не пополняйте технологии на планшете, забирая с него карту. Дождитесь, когда на нём останется **единственная карта**. Затем уберите её в соответствующую стопку сброса и возьмите из колоды технологий того же уровня (**I** или **II**) 3 новые карты. Выложите их лицевой стороной вверх на пустой планшет технологий.


Если колода технологий закончилась, перемешайте её стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду. Если в игре не осталось карт, чтобы заполнить планшет технологий, вместо этого уберите планшет в коробку.


СЕРЕДИНА ИГРЫ


Как только у любого игрока в **прошлом** оказывается хотя бы 7 **монументов**, переверните один из планшетов технологий уровня **I** стороной с уровнем **II**  вверх. (Игрок с 7 монументами в прошлом выбирает, какой именно планшет переворачивается.) Сбросьте карты с этого планшета и пополните его картами уровня **II**. С этого момента на этом планшете могут находиться только карты уровня **II**. Это происходит только 1 раз за игру.






ПЕРЕДАЧА ЗНАНИЙ

Действие **передачи знаний** позволяет сбрасывать жетоны  с карт монументов в хронологию.



Сбросьте любое количество карт с руки. За каждую сброшенную карту верните в резерв 1  с любого **монумента** в вашей хронологии.




Если у вас нет жетонов  в хронологии, вы не можете сбрасывать карты.

Пример. Андрей решает выполнить действие **передачи знаний**. Он сбрасывает 4 карты с руки, чтобы убрать 3  с одного монумента и 1  с другого монумента в своей хронологии. Все эти жетоны  возвращаются в резерв.



СОВЕТ

1  = -1 

Старайтесь периодически сбрасывать  из хронологии, чтобы они не превращались в  во время **ФАЗЫ УПАДКА** и не отнимали у вас победные очки в конце игры. Однако будьте внимательны: в требованиях некоторых карт указаны . История — это череда трудных решений...



РАСКОПКИ

Действие **раскопок** позволяет брать карты построек при помощи монументов из прошлого.

Поверните на 90° любое количество карт монументов в вашем прошлом. За каждую карту, повернутую таким образом, возьмите на руку 2 карты построек из колоды.

Уже повернутые монументы вновь повернуть нельзя. Чтобы вернуть их в вертикальное положение, монументы потребуется обновить при помощи эффектов карт.

Пример. Андрей решает выполнить действие **раскопок**. Он поворачивает 2 карты монументов в своём прошлом, чтобы взять 4 новые карты построек.



ПОИСК

Действие **поиска** позволяет вам мало-помалу брать карты из колоды.

Возьмите на руку 1 карту постройки.



СОВЕТ

Опытные игроки почти никогда не выполняют это действие, поскольку оно приносит лишь 1 карту.

Гораздо выгоднее воспользоваться действием **раскопок** и монументами в прошлом, чтобы взять сразу несколько карт.



ПРЕДЕЛ РУКИ

10

У вас на руке никогда не может быть более 10 карт. Если вы должны взять карты, из-за которых это ограничение будет превышено, возьмите столько карт, чтобы у вас на руке их стало 10, и не берите остальные.

Пример. Андрей **изучил** технологию «Коптский язык» и должен взять 3 карты построек. У него на руке 8 карт, поэтому он берёт только 2 карты, поскольку не может превышать предел в 10 карт на руке.








ОПУСТЕВШАЯ КОЛОДА ПОСТРОЕК

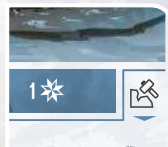
Если колода построек закончилась, перемешайте её стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду.

Выполнив 2 действия, переходите к **ФАЗЕ ХРОНОЛОГИИ**.



В этой фазе срабатывают эффекты некоторых *монументов* и *артефактов*.

В любом порядке примените эффекты всех карт , ,  и  с символом  в вашей игровой зоне.



Внимание! Эффекты карт *монументов*, находящихся в вашем прошлом, **не срабатывают** до финального подсчёта.

Применив эффекты, переходите к **ФАЗЕ УПАДКА**.




В этой фазе время берёт своё. Если вы не сумели сохранить накопленные знания, они утрачиваются.

Карты *монументов* в ячейке ① вашей хронологии немедленно приходят в **упадок** (). Пройдите описанные ниже этапы.




УПАДОК

Когда карта приходит в **упадок**, пройдите следующие этапы в **указанном порядке**:

1. Если на карте есть символ , примените её эффект. Иначе пропустите этот этап.
2. Если на карте есть жетоны , немедленно переместите их в **зону утраченных знаний** вашего планшета. Теперь это утраченные знания .
3. Переместите эту карту в ваше прошлое (зона слева от планшета). Карта больше не считается разыгранной, и её эффекты становятся недоступными до финального подсчёта.

Если прийти в **упадок** должны 2 карты, пройдите все описанные выше этапы сначала для одной из них, а затем для другой (в любом порядке).

После **упадка** всех карт из ячейки ① проверьте своё прошлое:

- ▶ Если в нём находится хотя бы 7 карт, переверните один из планшетов технологий уровня **I** , если этого ещё никто не сделал (см. раздел «**СЕРЕДИНА ИГРЫ**» на с. 9).
- ▶ Если в нём находится хотя бы 14 карт, игра подходит к концу (см. раздел «**КОНЕЦ ИГРЫ**» на с. 13).



Затем сдвиньте все монументы, оставшиеся в вашей хронологии, на 1 ячейку влево (карты из ячейки ② перемещаются в ячейку ①, карты из ячейки ③ — на ② и так далее) вместе с лежащими на них жетонами 🏠, если есть. Карты, переместившиеся в ячейку ①, придут в упадок в ваш следующий ход. Не сдвигайте 🍷.



Пример. В начале этой фазы в ячейке ① хронологии Андрея лежат карты «Монумент Йонагуни» и «Микены». Обе они приходят в **упадок**.

Андрей решает, что первыми это сделают «Микены». На них есть символ 🏠, а значит, он применяет их эффект и сбрасывает 7 🏠 с «Монумента Йонагуни».

На «Микенах» лежит 1 жетон 🏠, и Андрей переносит его на свой планшет, превращая в 1 🏠. Из-за этого жетона он потеряет 1 ⚡ в конце игры.



Андрей перемещает «Микены» в своё прошлое. Теперь у него 1 🏠 в прошлом.

Он переходит к «Монументу Йонагуни». На этой карте нет эффекта 🏠, и Андрей просто переносит оставшиеся на ней 🏠 в зону утраченных знаний своего планшета.

Он перемещает «Монумент Йонагуни» в прошлое, и теперь у него там 1 🏠 и 1 🏠.

Больше никакие карты Андрея не приходят в **упадок** (из ячейки ①). Он сдвигает все оставшиеся в хронологии карты монументов на 1 ячейку влево и заканчивает ход.

Завершив **ФАЗУ УПАДКА**, передайте право хода соседу слева. Он начинает ход с **ФАЗЫ ДЕЙСТВИЙ**.



СОВЕТ

В начале партии игроки стараются не перемещать **монументы** в прошлое, чтобы не получать 🏠. Однако в конце игры **монументы** в прошлом могут принести победные очки (⚡). Поэтому обычно оно того стоит, и иногда ⚡ и 🏠 компенсируют друг друга.

К примеру, в ячейке ① лежит карта «Калакмуль». В конце хода она придёт в **упадок** и принесёт вам 1 🏠 (–1 ⚡). Однако эта пирамида даёт 1 ⚡ в конце игры. Таким образом, вы получите от этой карты 0 ⚡ и при этом сможете воспользоваться полезным эффектом **упадка**.

На следующих ходах этот **монумент** в прошлом даст вам ряд преимуществ: вы сможете брать карты, повернув его действием **раскопок**, он будет учитываться требованиями карт и так далее. Иногда стóит разыгрывать карты, которые приносят 🏠, чтобы позже получить ещё большую выгоду. Вы можете победить в игре, как накопив больше 20 🏠, так и почти без 🏠. Найдите лучшую стратегию и подстройтесь под неё.



Как только в прошлом любого игрока оказывается хотя бы **14 карт**, партия подходит к концу. Продолжайте играть, пока каждый не сделает одинаковое количество ходов (сверяйтесь с **жетоном первого игрока**), а затем приступайте к финальному подсчёту. Для удобства можете записывать победные очки в блокнот.



Игра часто завершается благодаря игроку с 15 картами в прошлом. Всё, что для этого нужно, — накопить 13 карт в прошлом и разместить 2 карты в ячейке ① в предыдущий ход.



Игрок с **наибольшей суммой** ✨ становится победителем.

В случае ничьей побеждает претендент с меньшим количеством 📖. Если по-прежнему ничья, побеждает самый древний претендент.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ

Подсчитайте сумму своих победных очков (✨) следующим образом:



Сложите победные очки, указанные в цветных прямоугольниках на всех картах монументов в вашем прошлом (повёрнутых и нет).



Прибавьте победные очки от эффектов активации ✨ карт монументов в вашем прошлом.



Прибавьте победные очки на всех ваших картах технологий уровня II.



Прибавьте 1 ✨ за каждый монумент, оставшийся в вашей хронологии (их ✨ и 📖 не учитываются).



Вычтите 1 ✨ за каждый 📖 в зоне утраченных знаний вашего планшета.



	РОМАН	ВИКТОРИЯ	АНДРЕЙ
✨	40	17	21
✨	4	7	0
📖	11	21	14
📖	3	0	2
📖	-15	-5	-2
Σ	43	40	35

Additional bonuses and penalties shown in the diagram:

- +40 ✨ (from monument cards)
- +3 ✨ (from monument activation)
- +11 ✨ (from level II technology cards)
- 15 ✨ (from lost knowledge zone)



Командный режим позволяет провести динамичную партию в «Древнее знание» для четырёх игроков, используя изменённые правила игры.

Игроки одной команды совершают ходы одновременно и подсчитывают победные очки, суммируя результаты.

В этом разделе приведены только те правила подготовки к игре, которые отличаются от обычного режима игры, а также действия, которые добавляются к обычному ходу игрока.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Сформируйте 2 команды по 2 игрока. Сядьте рядом со своим напарником, а затем проведите подготовку к игре для четырёх участников, как описано на с. 5.



ХОД ИГРЫ

Следуйте обычным правилам игры со следующими изменениями.

ХОД ИГРОКА

Участники одной команды делают ходы одновременно, проходя 3 фазы, как в обычном режиме игры. Когда одна команда заканчивает ход, свой ход делает вторая команда.

А. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Вы можете свободно обсуждать с напарником ваши дальнейшие действия (в частности, действие **изучения**).

ОБМЕНЯТЬСЯ 1 КАРТОЙ

Во время хода команды соперников вы можете обменяться с напарником 1 картой с руки. Если он решает взять вашу карту на руку, то он должен отдать вам 1 карту с руки. Если вы не хотите обмениваться картами, ничего не происходит. Перед тем как совершить обмен, вы можете обсудить карты на руках, не показывая их друг другу.

ЦЕЛИ ЭФФЕКТОВ КАРТ

Эффекты карт, нацеленные на соперников, влияют только на участников команды-оппонента, но никогда не влияют на вашего напарника.

КОНЕЦ ИГРЫ

В конце игры суммируйте количество \star обоих участников команды. Команда с наибольшим количеством \star становится победителем. В случае ничьей участник с самым высоким личным результатом приносит победу своей команде.

ПРИМЕР ХОДА

Андрей и Жанна — участники **команды 1**, а Родион и Элла — участники **команды 2**.

Команда 1 ходит первой.

Андрей и Жанна начинают делать ходы одновременно **1**.

Во время хода **команды 1** Родион обменивается с Эллой 1 картой с руки **2**.

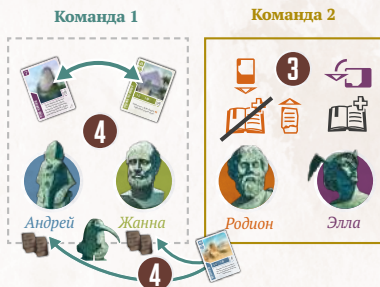


Наступает ход **команды 2**.

Родион и Элла хотели бы взять одну и ту же карту технологии. Они совещаются и решают, что карту возьмёт Элла, чтобы добавить её себе в коллекцию. Родион решает вместо этого выполнить другое действие **3**.

Он играет карту «Большой сфинкс в Гизе» на свой планшет и благодаря его эффекту добавляет 2 на монументы Андрея и Жанны. Эффект «Сфинкса» не влияет на Эллу **4**.

Во время хода **команды 2** Жанна хочет обменяться картой с Андреем. Несмотря на то, что Андрей предпочёл бы сохранить карты у себя на руке, он всё же соглашается на обмен, чтобы помочь напарнице **5**.

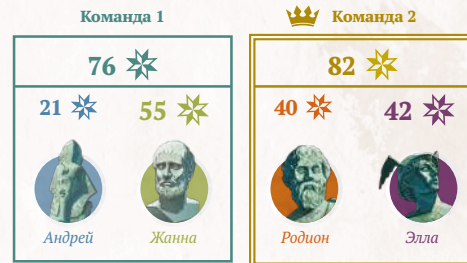


Позже во время хода **команды 1** Андрей недоволен тем, какие карты технологий доступны для выбора. Первое действие, которое выполняет Жанна, — **изучение**. С помощью эффекта своей новой карты технологии она обновляет доступные карты технологий. Теперь выбора больше, и Андрей тоже выполняет действие **изучения** **6**.



Во время хода **команды 1** Родион и Элла могут обменяться картами друг с другом, но решают сейчас этого не делать **7**.

В конце партии каждый игрок подсчитывает свои победные очки по обычным правилам, а затем суммирует свой результат с результатом напарника. Родион и Элла побеждают в игре!





СИМВОЛЫ

ДЕЙСТВИЯ



Создание



Изучение

Передача
знаний

Раскопки



Поиск

ЗНАНИЕ



Знание

Утраченное
знаниеПобедные
очки

КАРТЫ ПОСТРОЕК

МОНУМЕНТЫ



Город



Мегалит



Пирамида



Артефакт

Стоимость
(СБРОС КАРТ)Нельзя менять
ячейку

Начальные наборы



КАРТЫ ТЕХНОЛОГИЙ



Древние



Письменные



Тайные

ХРОНОЛОГИЯ



1



2



3



4



5

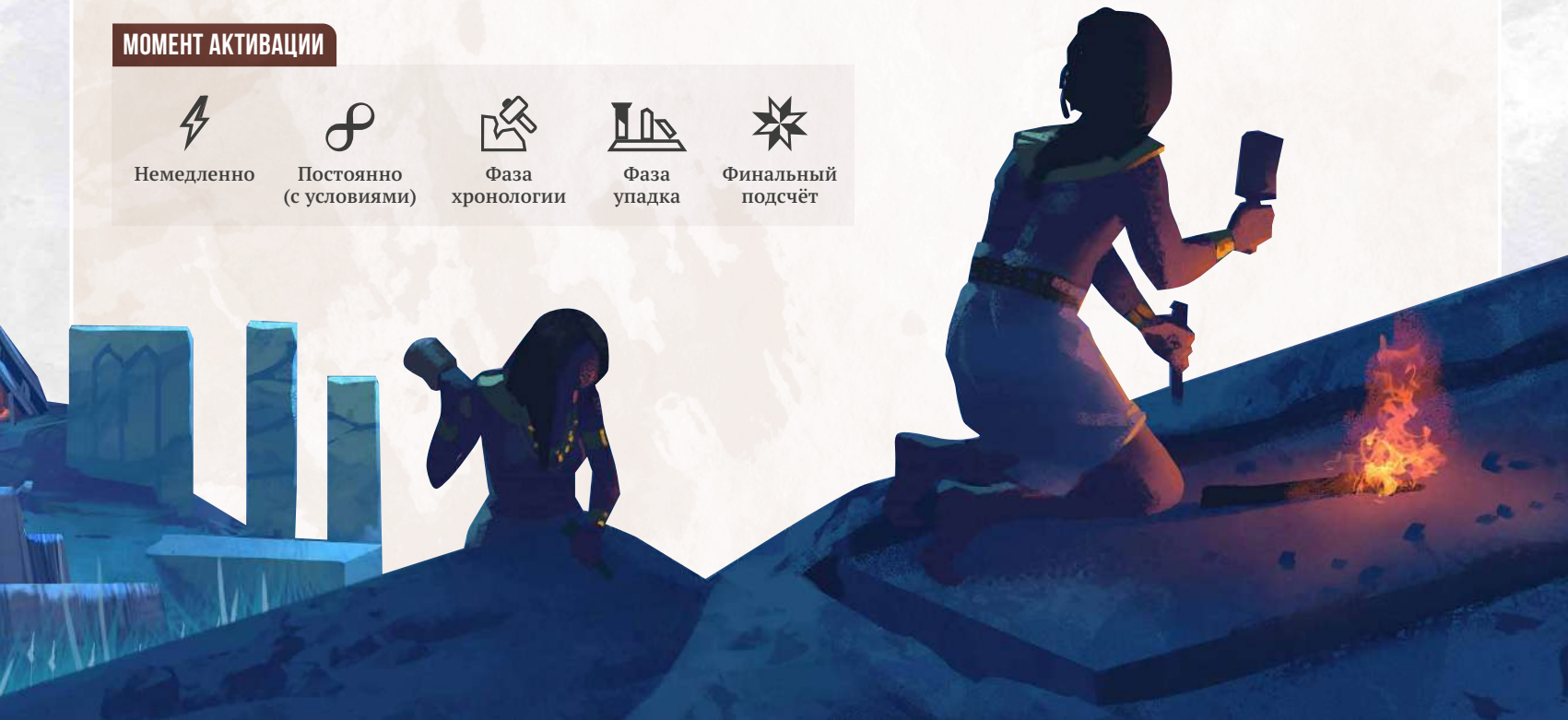


6

МОМЕНТ АКТИВАЦИИ



Немедленно

Постоянно
(с условиями)Фаза
хронологииФаза
упадкаФинальный
подсчёт

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

РАЗРАБОТЧИК: Реми Матьё

ХУДОЖНИКИ: Эмильен Ротиваль, Адриен Риве, Пьер Пле

АГЕНТСТВО: L'Équipe Ludique

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: Адриен Фенуйе

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР: Венсан Мужено

РЕДАКТОРЫ: Адриен Фенуйе, Реми Матьё, Ксавье Таверне

КОРРЕКТОРЫ: Маэва Дебье Роза, Кентен Шёмакер, Макс-Тобиас Уолтер

ПЕРЕВОД НА АНГЛИЙСКИЙ: Данни Лё

КОРРЕКТОР: Уильям Ниблинг

Спасибо тебе, Лора, за важный совет и эту фразу: «Не пиши книгу, это скучно. Сделай игру!» Спасибо моей семье за поддержку. Спасибо Матьё из L'Équipe Ludique, который участвовал в проекте с самого начала. Он подготовил почву для «Древнего знания», сделал его ещё больше и ещё лучше. Спасибо Нико, вдохновившей меня в кои-то веки довести проект до конца. Спасибо Клеману за то, что поучаствовал в более чем 400 тестах, и просто за то, что он отличный друг. Спасибо всем, кто купил эту игру — итог пяти лет работы и поисков. Спасибо команде Iello за веру в меня, а особенно Адриену — мне было очень приятно работать с тобой.

ТЕСТИРОВЩИКИ ИГРЫ

Без этих людей ничего не получилось бы! Спасибо всем вам, Лора, Клеман, мама, братья Йанн и Тео, Карин, Кевин, Адриен, Венсан, Люка, Нико, Счастливчик Шарль, Йёль и Элоиз из игрового бара Au beau jeu в Лилле, Лиза, Тибо, Бенжамин, Пьер и его друзья из Dernier bar avant la fin du monde, Макс, Матьё и Йанн из L'Équipe Ludique, Этьенн и Нилеш из Майотты, Антельм, Клеман из Catch Up Games, Софьян, Лео, JB, Седрик из Atalia, Жереми, Арно, Марион и Реми, Пьер и Жордан, Флориан из Sylex, Седрик из Ludonaute. Спасибо Реми и Коле за добродушие, Клеману и Артуру с вынужденной встречи, Лоран из Ludibreak, Фреду из Bad Taste Game, Полн, Жану-Франсуа и Дамиену Форту за его важные советы.

©2023 IELLO. All rights reserved for the translated version.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Михаил Акулов

РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ: Иван Попов

ДИРЕКТОР ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДЕПАРТАМЕНТА: Александр Киселев

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: Валентин Матюша

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Дарья Дунайцева

ПЕРЕВОДЧИК: Александр Петрунин

ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Иван Суховой

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Екатерина Лыскова

КОРРЕКТОР: Ольга Португалова

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МЕНЕДЖЕР: Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2023 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.





Версия правил 1.0

hobbyworld.ru





МОМЕНТ АКТИВАЦИИ

На каждой карте постройки есть один или несколько эффектов, действующих, пока карта находится в вашей игровой области: в хронологии ( /  / ) или на планшете (). Некоторые эффекты срабатывают только в определённые моменты вашего хода. Когда они наступают, вы должны применить такие эффекты, если это возможно. Если несколько эффектов срабатывают одновременно, вы сами выбираете порядок их применения.



Примените эффект этой карты, как только сыграете её во время выполнения действия **создания** или **изучения**.



Примените эффект этой карты в любой момент, если выполняются указанные на ней условия.




Применяйте эффект этой карты в каждой вашей **ФАЗЕ ХРОНОЛОГИИ**, если она находится в вашей хронологии или в ячейке артефакта (но не в прошлом и не на руке).



Примените эффект этой карты, когда она приходит в **упадок**.



Примените эффект этой карты во время **ФИНАЛЬНОГО ПОДСЧЁТА**, если она находится в вашем прошлом. Эффекты  карт в хронологии не применяются.




ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

1

Текст на некоторых картах может противоречить правилам игры. Текст на картах в этом случае приоритетнее.

2

Эффекты карт срабатывают, только если вы играете их в хронологию или на планшет строителя (за исключением эффекта ).

3

Во время игры карты в вашем прошлом используются только для выполнения требований карт технологий, срабатывания эффектов других монументов и поворота во время действия **раскопок**. Эффекты карт в прошлом больше не срабатывают до конца игры.

4

Вы должны полностью применить все эффекты карты, если это возможно. Если вы не можете применить эффект целиком, сделайте это настолько полно, насколько возможно.

5

Во время **ФАЗЫ УПАДКА** не нужно сдвигать артефакты. На планшете строителя нельзя хранить более 5 артефактов.

6

Если не сказано иное, эффекты карт влияют только на компоненты в вашей игровой области. Если в тексте эффекта не указан тип карты, то по умолчанию подразумевается карта постройки.

7

У вас на руке никогда не может быть более 10 карт. Если вы должны получить карты, которые превысят это ограничение, возьмите столько карт, чтобы на руке у вас их стало 10, и не берите остальные.