



Правила игры

Предыстория

Давным-давно небо озарилось странной вспышкой света. С этой вспышкой явился пришелец из далёкого мира, но его явление принесло лишь несчастья. В битве с таинственной силой корабль пришельца раскололся на части, и осколки, прочертив на небосводе огненные полосы, рухнули на поверхность вдали друг от друга. Эти обломки, прозванные Тайным наследием, навеки останутся в легендах грядущих поколений.

По прошествии столетий загадочная пророчица поведала о великом видении — о карте, где отмечены все осколки Тайного наследия, и о властителях, что воссоединит их и станет повелевать миром. Генералы, герои и авантюристы всех мастей отправились на поиски карты из пророчества, мечтая заполучить Тайное наследие в свои руки. Те, кому удалось познакомиться с пророчицей, описали её как слепую женщину, чья судьба неразрывно связана со странными существами и обломками инопланетного корабля. Именно она указала искателям приключений путь к древнему сооружению необычной формы, где, возможно, скрывалась карта. К месту, которое она назвала звездолётом.

Об игре

«Тайное наследие» — быстрая игра на удачу, решительность и дедукцию. Каждый ход вы разыгрываете одну карту, пытаетесь вывести соперников из игры или узнать, где скрывается карта «Тайное наследие». Когда в колоде не остаётся карт, начинается расследование. Тот, кто верно определит, где карта «Тайное наследие», побеждает в игре. Если «Тайное наследие» не найдено, проигрывают все.

Состав игры

- 16 карт
- 4 памятки
- 14 жетонов находок
- Правила игры



Игровые карты



Памятка



Жетоны находок

Строение карты

- Порядок расследования.** Показывает, в каком порядке игроки расследуют в одноимённой фазе. Чем меньше значение, тем раньше вы приступите к расследованию.
- Редкость.** Сколько точек светится, столько копий этой карты есть в колоде.
- Название карты.**
- Свойство.** Вступает в силу после розыгрыша карты или когда кто-либо просматривает вашу руку.
- Иллюстрация расширения.** Показывает, к какому набору принадлежит карта. На игровой процесс не влияет.



Подготовка к игре

1. Сложите 16 карт в **колоду**, перетасуйте и положите лицевой стороной вниз.
2. Уберите из колоды верхнюю карту, не раскрывая. Положите её рядом с колодой лицевой стороной вниз. Это **руины**.
3. Каждый игрок берёт одну карту из колоды и держит её в тайне от соперников. Это **рука** игрока.
4. Первым ходит тот, кто последним был в планетарии.

Основной принцип игры: всё хранится в тайне. Игроки видят только свои карты на руках. Смотреть в руины или в карты соперников можно только тогда, когда это позволяет свойство вашей карты.

Пример игровой зоны

1. Колода.
2. Руины.
3. Ваша рука.
4. Сыгранные карты.



Как играть

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. Игра продолжается до тех пор, пока в колоде не закончатся карты либо пока все игроки, кроме одного, не окажутся вне игры.

Порядок хода

1. Возьмите на руку верхнюю карту из колоды. Теперь у вас две карты.
2. Сыграйте одну из двух карт с руки — положите её лицевой стороной вверх перед собой.
3. Примените свойство сыгранной карты. Вы обязаны применить свойство карты, даже если оно вам навредит.
4. Если в колоде ещё есть карты, передайте ход игроку слева. Если карт в колоде не осталось, переходите к фазе расследования.

Все сыгранные карты остаются лежать перед игроком, который их сыграл. Карты нужно складывать одну на другую со сдвигом, чтобы было видно, какие карты уже вышли из игры. Это поможет игрокам догадаться, какими картами располагают соперники.

Вне игры

Свойства некоторых карт выводят участников из игры. Если игрок оказался вне игры, он сбрасывает карту с руки лицевой стороной вверх, не применяя её свойства. Он больше не получает права хода и не участвует в фазе расследования.

Если на руке у выбывшего участника оказалась карта «Тайное наследие», она не сбрасывается, а замешивается обратно в колоду.

Если фаза расследования ещё не началась, а все участники, кроме одного, оказались вне игры, то побеждает единственный не выбывший из игры участник.

Фаза расследования

Если в конце хода игрока в колоде не осталось карт, начинается фаза расследования.

Порядок расследования определяет значение в левом верхнем углу карты на руке игрока. Чем меньше значение, тем раньше вы приступаете к расследованию. Поскольку игрокам запрещено показывать друг другу карты, просто спросите: «У кого „1“?» Если кто-то из игроков отозвался, он проводит расследование первым. Если он не преуспел или ни у кого нет «1», спросите: «У кого „2“?» И так далее.

Важно: если у нескольких игроков значения одинаковые, они вообще не участвуют в расследовании. Также расследование пропускают игроки, у которых на руке карта с «X» в левом верхнем углу.

Как проводить расследование

Вы открываете одну карту в надежде отыскать Тайное наследие. Вы можете открыть:

- 1) либо одну карту с руки любого игрока (можно себя);
- 2) либо одну карту из руин.

Открытую карту видят все. Если это Тайное наследие, вы побеждаете! Если нет, к расследованию приступает следующий игрок.

Если карта «Тайное наследие» у вас на руке, вы можете победить, просто открыв собственную руку. Однако у этой карты порядок расследования «5». Вам придётся подождать, пока расследование не проведут другие игроки, чей порядок расследования ниже, — они могут успеть открыть вашу карту раньше, чем это сделаете вы сами, и победят.

Каждый игрок может расследовать только один раз. Выбывшие из игры участники расследование пропускают. Если игроки не находят Тайное наследие в фазе расследования, все они проигрывают!

Уточнения

Обмен картами

Когда свойство карты позволяет вам обменять карту с руки на другую, вы можете этого не делать. Кроме того, вы не обязаны сообщать остальным, поменяли вы карту или нет (спрячьте обе карты под стол и поменяйте их — или сделайте вид, что поменяли).

Руины

Когда в руины добавляется новая карта, кладите её рядом с уже выложенными.

Когда свойство карты позволяет вам перемешать карты в руинах, соберите карты руин в стопку, перемешайте и не раскрывая выложите в ряд по одной.



Сестра судьбы

Если вы разыгрываете «Сестру судьбы», её свойство не срабатывает. Оно срабатывает только тогда, когда кто-то просматривает вашу руку, на которой есть «Сестра судьбы».

Подлая атака

Если вы разыгрываете «Подлую атаку», её свойство не срабатывает. Оно срабатывает только тогда, когда кто-то просматривает вашу руку, на которой есть «Подлая атака».

Свойство «Подлой атаки» не срабатывает в фазе расследования, когда кто-то из игроков открывает карту на вашей руке.

Звездолёт

Эту карту нельзя сыграть, но, благодаря свойствам других карт, её можно поменять на карту с руки игрока или из руин.

ВАРИАНТЫ ПРАВИЛ

Чтобы разнообразить игру, используйте следующие варианты правил.

Мегазамес

По этому варианту правил могут играть до 6 игроков. Составьте набор из 31 карты по следующим принципам:

1. Добавьте к картам этого набора карты из одного набора расширения.
2. Уберите из игры одну карту «Тайное наследие».

При желании можете играть в этот вариант и с 2–4 участниками.

Кампания

В этом варианте игроки проводят несколько партий подряд и определяют победителя кампании.

Выиграв партию, игрок получает 1 жетон находки. Игроки приступают к новой партии, которую начинает победитель предыдущей. Все прочие правила остаются неизменными.

Победителем кампании становится игрок, набравший:

- 2 игрока — 7 жетонов находок;
- 3 игрока — 5 жетонов находок;
- 4 игрока — 4 жетона находок;
- 5 и более игроков — 2 жетона находок.

Уникальный набор

Этот вариант позволяет создать уникальный набор из 16 карт — выборочных карт этой игры и расширения. При составлении важен порядок расследования — значение в левом верхнем углу каждой карты.

1. У вас должно быть по 1 карте со значениями от 1 до 5, по 2 карты со значением 6, по 3 карты со значениями 7 и 8, а также 3 карты с символом X.
2. Обе карты со значением 6 должны быть одинаковыми. Аналогично — карты со значениями 7 и 8.
3. Отложите неиспользованные карты в коробку — они вам не понадобятся.

ОБ ИСКАТЕЛЯХ НАСЛЕДИЯ



Сестра судьбы

Пророчица, которой открылись видения будущего, показавшие, как Тайное наследие может изменить судьбу мира. Именно она направляет бесстрашных искателей приключений на поиски.



Генерал

Опытный ветеран сражений тоже ищет загадочный звездолёт. Он надеется, что древний артефакт сделает его войска непобедимыми. Лишь когда королевство будет очищено от врагов, на планете снова воцарится мир.



Призрачная воровка

Ловкая преступница, мечтающая заполучить Тайное наследие, чтобы зажить в блаженстве и роскоши.



Мечник

Стойкий и отважный воин, который намерен отыскать Тайное наследие и использовать его загадочные силы во благо своей страны.



Звездолёт

Звездолёт, явившийся пророчице в видении, в сущности, лишь фрагмент инопланетного корабля. Однако, попав на него, можно выяснить, где скрываются остальные обломки Тайного наследия.

Некогда этот величественный корабль летал среди звёзд, открывая новые миры. Но сейчас это странное и пугающее место, ставшее обителью всевозможных опасностей.

АВТОРЫ ИГРЫ

Разработка: Сэйджи Канаи и Хаято Кисараги • **Развитие:** Джон Гуденаф
Художник: Диего Гисберт Лоренс • **Графический дизайн:** Гарретт Уинзил
Автор предыстории: Росс Уотсон • **Производство:** Давид Лепор
Игру тестировали: Николая Бонжью, Тодд Роулэнд, Марк Вуттон, Джон Зинсер

© 2014 Alderac Entertainment Group. Lost Legacy, Alderac Entertainment Group and all related marks are TM and © Alderac Entertainment Group, Inc. All rights reserved.

© 2014 Copyright Japon Brand, All Rights Reserved.



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов • **Руководство редакцией:** Владимир Сергеев
Перевод: Александр Петрунин • **Редактура:** Александр Киселев, Валентин Матюша
Вёрстка: Иван Суховей • **Корректур:** Ольга Португалова
Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2014 Правообладатель и производитель ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
www.hobbyworld.ru