

Джон Д. Клер

# МІСТИЧНА ДОЛІНА



Система

Створення

Карт

## Правила гри





## Містична долина

Гра Джона Д. Клера  
Для 2-4 гравців, віком від 14 років

### Вступ

*Багато століть тому лихий король, лежачи на смертному ложі, благав про поміч друїдів Геї. Відмовили вони, бо відали, що порятунок його принесе світу лише біди. Розлючений король на останньому подиху промовив жахне прокляття, що спустошило родючу Долину життя. Прокляття, натхненне гнівною помстою темного володаря, принесло на землю моровицю та хвороби.*

*Долина життя була священним місцем для Геї, колискою для всіх життєдайних духів природи. Вони благали про допомогу, поки край тихо вмирав. На жаль, скверна обернула частину духів на зіпсутих і злих почвар. Якщо прокляття не спинити, з часом воно поглине всіх духів долини й назавжди знищить частину сил Геї.*

*Відгукнулася Рада Друїдів на покрики та відправила своїх послідовників у долину, щоб відновити її первісну красу. Цей похід відбувався з благословення Геї, і духи усіяло вітали таку сподівану поміч друїдів. Сповнені рішучості берегти та зцілювати землю своїми життєдайними силами, прибули герої до проклятої долини. Обіцяли духи об'єднатися з друїдами і вдихнути нове життя в поля та хащі долини.*

*Хоч благословення Геї й відроджує життя, та проклята гнилизна опирається усіялко, тож нерозважливі друїди можуть стати жертвами зла і провалити місію. Пожадання відновити надто багато й надто хутко може мати негативні наслідки й стати на заваді відновленню. Аби зняти прокляття й повернути Долині життя природні багатства, слід буде вам проявити мужність та обережність.*

## Зміст

Вступ .....	2
Огляд гри .....	3
Мета гри .....	3
Компоненти гри .....	3
Підготовка .....	4
Елементи карти .....	7
Як грати .....	8
Огляд ходу .....	8
1) Фаза висаджування .....	8
– Занепад .....	9
2) Фаза врожаю .....	9
– Використання властивостей «Урожай» .....	9
– Підрахунок ПО .....	9
– Купівля карт долини .....	10
– Купівля вдосконалень .....	10
3) Фаза скидання .....	12
– Вкладання вдосконалень у протектори .....	12
– Поповнення карт долини .....	12
– Поповнення вдосконалень .....	12
4) Фаза підготовки .....	13
Кінець гри .....	13
Додаткові правила .....	14
– Жетони мани .....	14
– Символ вартового .....	14
– Символ дикого духа .....	14
– Карта-на-колоді .....	14
– Використання властивостей .....	14
– Висаджування свого поля .....	15
– Відкрита та прихована інформація .....	15
– Гниття .....	15
– Карти та вдосконалення .....	15
Уточнення по картах .....	15
– Вдосконалення .....	15
– Карти долини .....	19
Гру створили .....	21
Коротка довідка .....	24




## Огляд гри

Гравці вживаються в ролі друїдів, які мають повернути проклятим землям колишнє життя. Карти у вашій колоді відповідатимуть за частини долини, які ви маєте відновити, а кожне вдосконалення відповідає за нове життя та вітальну енергію, які ви приносите на землю. Ваша сила нерозривно пов'язана із землею, тож, чим більше життя з'являється у долинах і хащах, тим більше зростає ваша могутність, щоб разом із духами природи відновити чарівну долину.

Під час кожного ходу ви будете розігрувати карти на своєму полі, щоб отримати могутні вдосконалення і цінні карти долини. Але ви маєте використовувати сили обережно, інакше це призведе до занепаду, і вам доведеться завершити хід. Під час гри ви поліпшуватимете свої карти за допомогою могутніх вдосконалень. Вчасне створення карт із вдосконаленнями та купівля карт долини допоможуть вам повернути дивовижну Містичну долину до життя та сприятиме перемозі!

## Мета гри

Гравець із найбільшою кількістю  (переможних очок) в кінці гри перемагає.



## Компоненти гри

Гра «Містична долина» повинна містити перелічені тут компоненти.

Якщо чогось не вистачає, напишіть лист на [parts@kilogames.com.ua](mailto:parts@kilogames.com.ua).

- 80 стартових карт, розділених на 4 ідентичні колоди:
  - Колода звіриного братерства (20 карт)
  - Колода провісників світанку (20 карт)
  - Колода вартових життя (20 карт)
  - Колода наглядачів хвиль (20 карт)
- 96 карт вдосконалень:
  - 33 карти рівня 1
  - 30 карт рівня 2
  - 33 карти рівня 3
- 18 карт вдосконалень «Родючого ґрунту»
- 36 карт долини:
  - 18 карт рівня 1
  - 18 карт рівня 2
- 4 карти-пам'ятки
- 44 жетони по 1 ПО
- 10 жетонів по 5 ПО
- 4 жетони мани
- 100 протекторів для карт (20 додаткових протекторів, якщо знадобиться заміна)
- Правила гри

## Для першої гри

Перед початком першої гри покладіть кожну стартову карту в порожній пластиковий протектор. Карти з цих протекторів діставати не потрібно. Карти долини класти в протектори не потрібно. Зверніть увагу, що в наборі є 20 додаткових протекторів: їх варто використати, якщо виникне потреба замінити пошкоджені протектори.

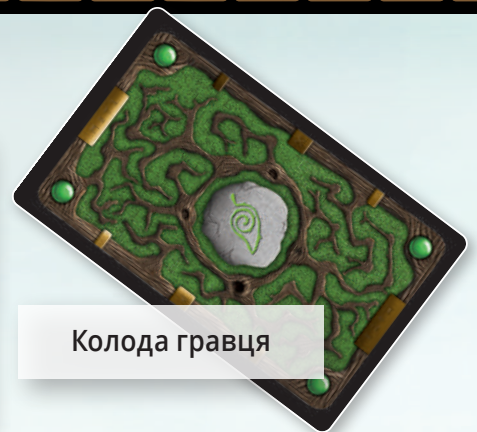
Також радимо новачкам взяти карти-пам'ятки, щоб відстежувати фази гри під час ходу.



# Підготовка

## 1. Колода гравця

Кожен гравець бере колоду із 20 стартових карт у протекторах. Приналежність карти до колоди визначається малюнком на звороті. У колоді кожного гравця має бути 9 карт «Проклятих земель», 3 карти «Родючих ґрунтів» і 8 порожніх карт. Кожен гравець має перетасувати колоду і покласти її перед собою долілиць.



Колода гравця

## 2. Спільний резерв

Спільний резерв — це набір із 9 вдосконалень, що лежить у центрі столу. Їх можна придбати під час гри. Однак спершу ви маєте відділити всі карти вдосконалення «Родючих ґрунтів» і скласти їх в окрему колоду горілиць. Потім решту вдосконалень розділіть на три колоди відповідно до їхніх рівнів (див. «Елементи карти» на ст. 7).

### ▫ Вдосконалень 1 рівня:

Перетасуйте усі вдосконалень 1 рівня. Потім відрахуйте визначену кількість вдосконалень і покладіть їх в колоду долілиць перед собою, а решту поверніть назад у коробку. Кількість залежить від кількості гравців:

- 2 гравці — відрахуйте 12 вдосконалень, а решту покладіть у коробку.
- 3 гравці — відрахуйте 15 вдосконалень, а решту покладіть у коробку.
- 4 гравці — відрахуйте 18 вдосконалень, а решту покладіть у коробку.

Переверніть перші 3 карти вдосконалень з колоди, як це показано на малюнку.

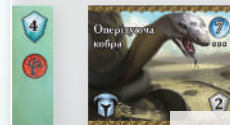
### ▫▫ Вдосконалень 2 рівня:

Використовуйте усі вдосконалень 2 рівня, переверніть 3 вдосконалень з колоди.

### ▫▫▫ Вдосконалень 3 рівня:

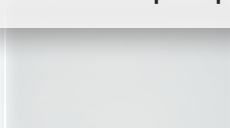
Використовуйте усі вдосконалень 3 рівня, переверніть 3 вдосконалень з колоди.

### Вдосконалень 3 рівня

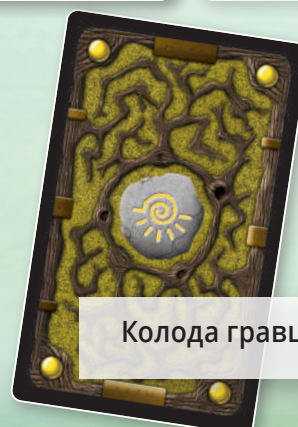
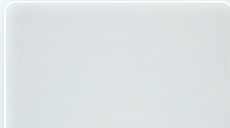
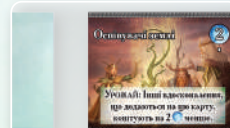


Спільний резерв

### Вдосконалень 2 рівня

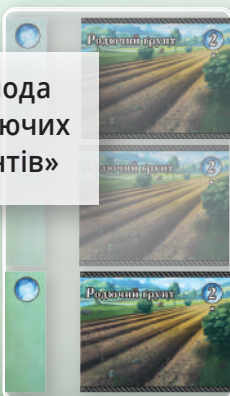


### Вдосконалень 1 рівня



Колода гравця

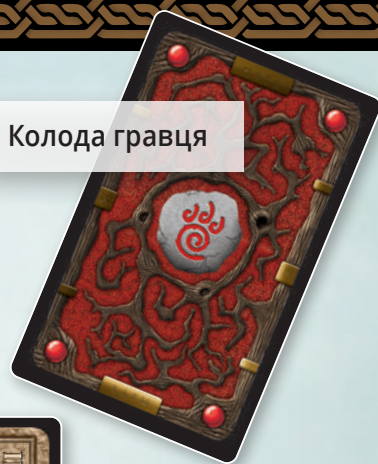
Колода «Родючих ґрунтів»



### 3. Карти долини

Розділіть карти долини на 2 колоди — 1 та 2 рівня. Перетасуйте колоду із картами 1 рівня і переверніть 4 карти горілиць. Потім те саме зробіть з колодою карт 2 рівня.

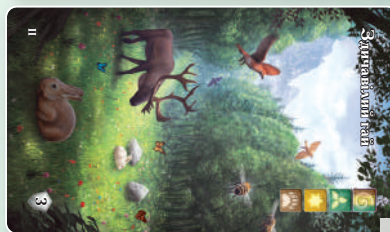
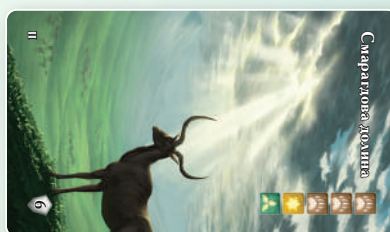
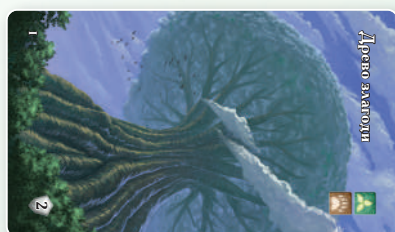
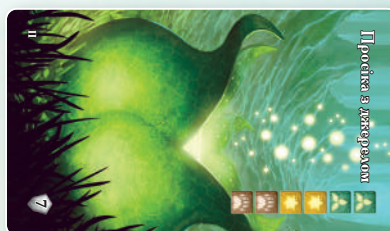
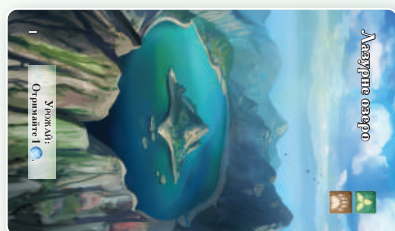
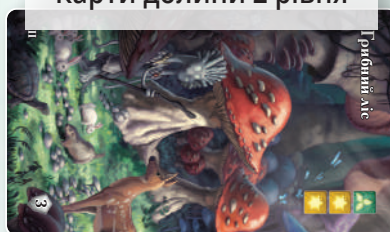
Колода гравця



Карти долини 1 рівня




Карти долини 2 рівня






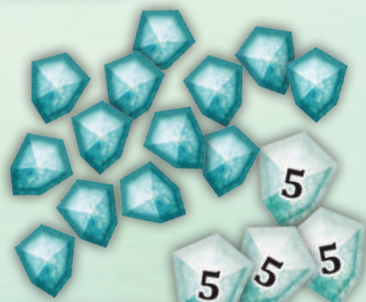
Колода гравця



### 4. Підготовка жетонів ПО

Покладіть жетони  у запас, зважаючи на кількість гравців:

- 2 гравці — відрахуйте 23  , а решту покладіть у коробку.
- 3 гравці — відрахуйте 28  , а решту покладіть у коробку.
- 3 гравці — відрахуйте 33  , а решту покладіть у коробку.



Запас жетонів ПО

## 5. Підготовка поля

Під час гри у вас завжди буде 20 карт. Вони перебуватимуть на одній із чотирьох локацій: у вашій колоді, на полі, у відбої, та ще одна буде картою-на-колоді. Готуючись, гравці створюють свої стартові поля та обирають карту-на-колоді. Кожен гравець створює своє стартове поле наступним чином:

- Перетасуйте колоду із 20 карт і покладіть їх долілиць перед собою.
- Переверніть верхню карту з вашої колоди та покладіть її на цю ж колоду горілиць. Це ваша карта-на-колоді.
- Покладіть вашу карту-на-колоді у свою ігрову зону, започаткувавши таким чином своє поле. Потім переверніть нову карту-на-колоді.
- Повторюйте крок В, допоки дві карти «Проклятих земель» не з'являться на вашому полі, а третя — стане картою-на-колоді.

## 6. Обрання першого гравця

Візьміть кількість жетонів (мани), яка дорівнює кількості гравців. Переконайтеся, що на одному з них зображено символ першого гравця.

Активний

Використаний

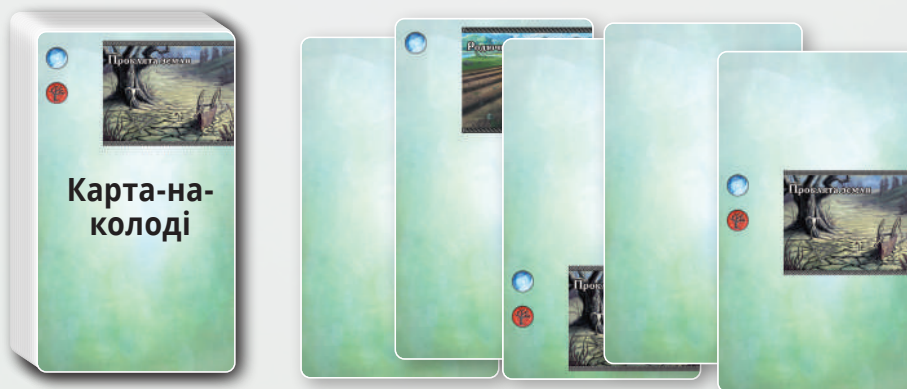


Покладіть жетони активною стороною догори та перемішайте їх. Кожен гравець бере будь-який жетон і перевертає його. Той, хто обрав жетон із символом першого гравця, починає гру.

Тепер все готово для початку партії!

## Приклад створення стартового поля

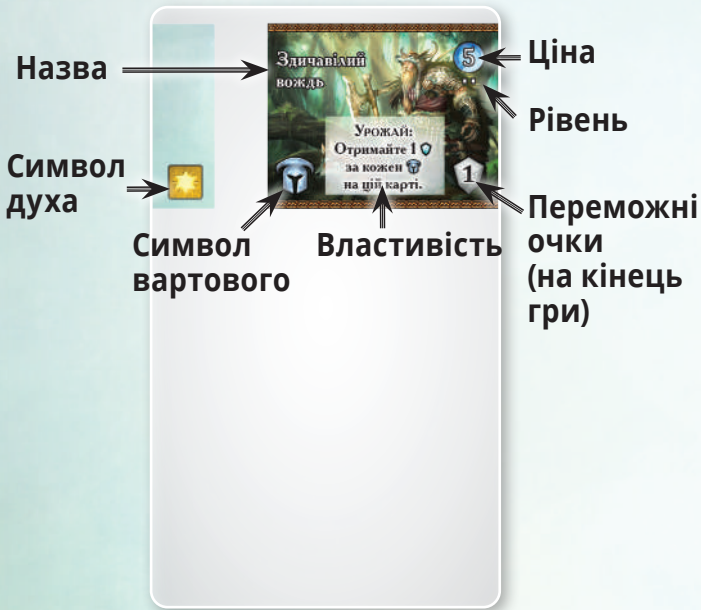
Колода





# Елементи карти

## Вдосконалення



## Карта долини



## Вдосконалення



## Символи рівня

Кількість квадратиків під ціною вказує на рівень кожного вдосконалення. Візерунок згори та знизу карти також вказує на це.

▫ Рівень 1:



▫▫ Рівень 2:



▫▫▫ Рівень 3:



## Як грати

Перший гравець робить перший хід у грі.

Коли гравець завершує Фазу скидання, наступний за годинниковою стрілкою гравець робить свій хід. Всі продовжують ходити по черзі до кінця гри.

## Огляд ходу

Коли гравець робить свій хід, він стає **активним гравцем**. Під час ходу він має виконати наступні фази у визначеному порядку:

1. Фаза висаджування
2. Фаза врожаю
3. Фаза скидання
4. Фаза підготовки

## 1) Фаза висаджування

Ви реалізуєте Фазу висаджування таким чином:

- А. Вирішіть: спасувати чи зіграти карту. Якщо ви пасуєте, негайно перейдіть до Фази врожаю.
- Б. Якщо ви вирішили зіграти карту, покладіть вашу карту-на-колоді на поле, праворуч від будь-яких зіграних карт. Розіграйте її властивості з позначкою «Коли зіграно» (якщо такі є), тоді переверніть верхню карту з колоди. Вона і буде вашою новою картою-на-колоді.
- В. Перевірте, чи не розпочався занепад (див. «Занепад» на ст. 9).
- Г. Якщо занепад не почався, поверніться до кроку А і повторіть.

Таким чином продовжуйте виконувати дії, поки не **спасуєте** або не станете жертвою **занепаду**. Коли всі карти закінчатся, а вам потрібна буде нова карта-на-колоді, перетасуйте відбій. Це і буде ваша нова колода. Якщо усі ваші карти викладені на поле, ви маєте спасувати.











## Занепад

Деякі карти мають  (символ гниття) з лівого боку карти.







Якщо під час Фази висаджування чи підготовки у вас зібралось 4 чи більше  ви зазнаєте занепаду.

 враховується на картах вашого поля та карті-на-колоді. Коли ви зазнаєте занепаду, пропустіть Фазу врожаю і переходьте відразу до Фази скидання. Також треба перевернути жетон  активною стороною догори, щоб компенсувати занепад.







Деякі карти мають  (символ росту) з лівого боку карти.



Кожен , який є у вас на картах на полі, карті-на-колоді чи властивостях, які ви розіграли, скасовує 1 . Тобто, наприклад, якщо у вас є 1 , тоді ви зазнаєте занепаду, лише коли у вас 5 , а не звичні 4.

## 2) Фаза врожаю



Якщо ви вирішили закінчити Фазу висаджування перш ніж зазнали занепаду, можете перейти до Фази врожаю. Наголошуємо: тільки якщо ви не зазнали занепаду.

Під час Фази врожаю ви підраховуєте свою  та символи духів (, , , ) виконуєте властивості «Врожаю» з карт на вашому полі, отримуєте , купуєте карти долини та вдосконалення. **Усе це можна робити у будь-якому порядку.**

Наприклад, ви можете купити вдосконалення, виконати властивість «Урожай» з однієї зі своїх карт, тоді купити карту долини, а потім купити ще одне вдосконалення.

## Порада

Хоча ви можете виконувати дії під час Фази врожаю у будь-якому порядку, ми все ж радимо зазвичай дотримуватися порядку, вказаного нижче. Так буде легше керувати ресурсами та властивостями.



1. Порахуйте свою  та символи духів.
2. Виконайте властивості «Врожаю» на картах на своєму полі.
3. Отримайте .
4. Купіть карти долини.
5. Купіть вдосконалення.





## Використання властивостей «Урожай»

Ви маєте застосовувати властивості «Врожаю», які вказані на картах на вашому **полі** (карта-на-колоді не враховується), якщо не вказано інше. Ви можете застосовувати ці властивості будь-коли під час Фази врожаю.

Кожна властивість «Урожаю» може використовуватися лише раз під час Фази врожаю.

## Підрахунок ПО

За карти на вашому **полі** (крім карти-на-колоді), що мають позначку  (переможне очко) з **лівої** сторони, ви повинні отримати вказану кількість жетонів  із запасу.

**Важливо:** Ви не отримуєте жетони  за сірі  символи з **правого** боку карти. Карти долини та вдосконалення із сірим  символом приносять  в кінці гри (див. «Кінець гри» на ст. 13).

## Купівля карт долини

Перші кілька ходів ви не зможете купувати карти долини, оскільки на ваших стартових картах немає символів духів.



У грі є 4 символи:






**Дух тварини**   **Дух лісу**   **Дух неба**   **Дикий дух**

Ви можете збагатити свої карти цими символами, додавши вдосконалення. Якщо у вас є необхідні символи на картах вашого поля (карта-на-колоді не враховується), що збігаються з символами на одній із доступних карт долини, ви можете купити її.

Ви можете купити **до двох** карт долини за хід. Придбавши карту долини, покладіть її горілиць у свою ігрову зону.

Символи, використані для купівлі однієї карти долини, не можна використати для купівлі іншої. Наприклад, якщо ви хочете купити дві різні карти долини і у ціні кожної вказано , тоді на вашому полі має бути 2 різних символи .


У деяких карт долини є властивості, які ви можете використати під час ходів після купівлі карти. Карты долини із сірим символом  з правого боку додають ПО до загальної кількості  наприкінці гри.



Якщо у ціні карти долини вказано , ви можете заплатити за неї **будь-яким** символом духа.



**Важливо:** Властивості, вказані на картах долини, **не можна** використовувати під час ходу, в якому їх придбали.

**Примітка:** Щоб відстежити, які карти долини ви вже використали під час ходу, можете просто повернути їх на 90 градусів. Коли ви купили карту долини, негайно поверніть її, щоб не забути, що її не можна використовувати під час цього ходу. Наприкінці ходу поверніть у звичайне положення усі використані карти долини, аби позначити, що вони готові до використання під час наступного ходу.

## Купівля вдосконалень

За допомогою , яка є на вашому полі (карта-на-колоді не враховується), ви можете купити **до двох** вдосконалень за хід: включно із «Родючим ґрунтом» та будь-якими з 9 вдосконалень, доступних у резерві. Ціну кожного вдосконалення вказано у верхньому правому куті вдосконалення. Купуючи «Родючий ґрунт», можете купити будь-який.

Якщо ваш жетон  лежить активною стороною догори, ви можете витратити його і перевернути. Таким чином можна отримати 1 додаткову  для витрат під час Фази врожаю.

Уся не витрачена  втрачається під кінець Фази врожаю. Однак, якщо ви вирішили не витрачати активний жетон , він залишиться активним і на наступний хід.

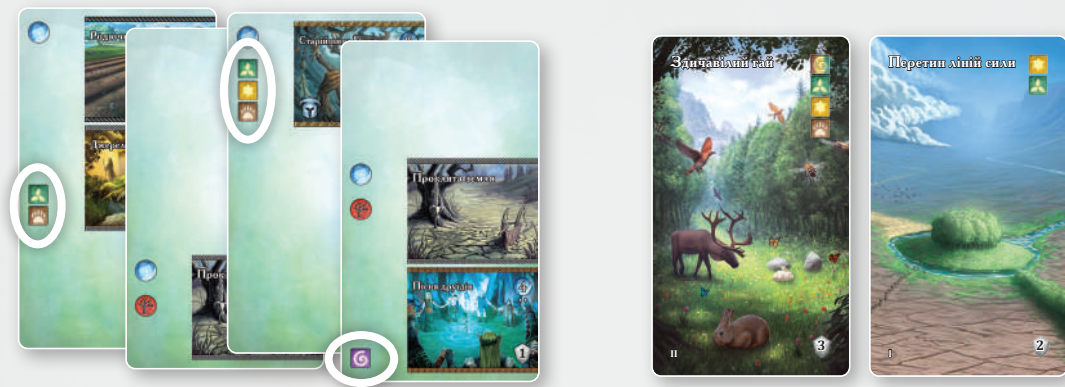
Вдосконалення, які ви купуєте, не вкладаються у протектори до Фази скидання. Властивості та символи вдосконалень **не можна** використовувати, поки вони не в протекторах.

**Заувага:** Ви не можете купувати вдосконалення, якщо у вас немає відповідних вільних комірок у протекторах на картах на полі.





## Приклад купівлі карт долини



У гравця на його полі є такі символи духів: , , , , .

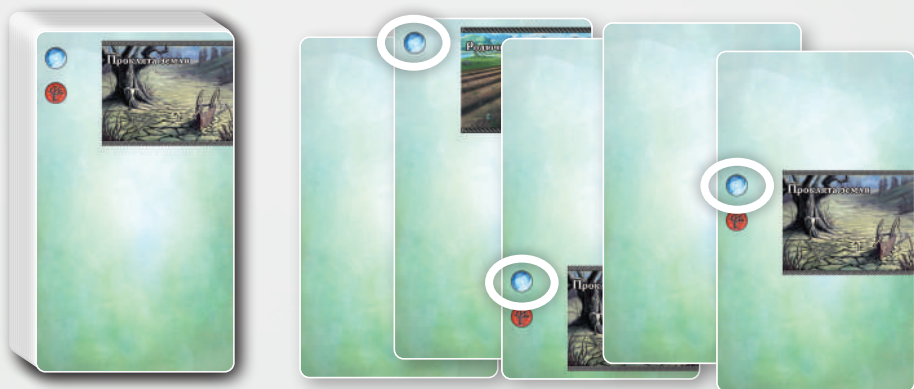
Він витрачає , , , , щоб купити «Здичавілий гай». Зверніть увагу, що у ціні «Здичавілого гаю» є , за який можна заплатити будь-яким символом духа, і гравець платить . За решту елементів — і — купує «Перетин ліній сили». Зауважте, що гравець може витратити , щоб оплатити будь-який символ духа, і він обирає .

## Приклад купівлі вдосконалень



**Жетон мани (активний)**

Колода



У цьому прикладі у гравця є 3 на картах свого поля і активний жетон . Зверніть увагу, що на карті-на-колоді не враховується (тільки і враховуються на карті-на-колоді).

Гравець хоче купити «Древоморфів», які коштують 2 , та «Родючий ґрунт», який коштує 2 . Оскільки у гравця є тільки 3 , він вирішує застосувати свій жетон і перевертає його використаною стороною догори. Таким чином він має 4 і купує і «Древоморфів», і «Родючий ґрунт».

## 3) Фаза скидання


Спершу ви маєте вкласти в протектори усі вдосконалення, які ви купили під час Фази врожаю (якщо купили), а тоді поповнити карти долини та вдосконалень у спільному резерві.

### Вкладання вдосконалень у протектори

Для кожного купленого вдосконалень оберіть карту на полі (ви не можете вибрати карту-на-колоді), і вкладіть у її протектор куплене вдосконалень.

Ви не можете вкласти в протектор вдосконалень, якщо воно перекриє інше вдосконалень, яке вже є на карті (включно із вдосконалень на стартовій карті).

У цього правила є один виняток. У деяких вдосконалень є властивості, розташовані вздовж карти. Ви можете одягати повздовжне вдосконалень так, щоб воно перекривало інше повздовжне вдосконалень. У такому разі перекрита властивість анулюється.

Примітка: Краще не створювати карти з 2 або більше символами .

Після приєднання вдосконалень (якщо вони є), приберіть карти зі свого поля у свій відбій долілиць. Не скидайте карту-на-колоді.

### Поповнення карт долин

Викладіть на місце карт долини, які ви купили, нові карти з верху відповідної колоди. Якщо колода з картами 1 рівня закінчилася, викладайте карти 2 рівня.

### Поповнення вдосконалень

На місце куплених вдосконалень, треба викласти нові вдосконалень того самого рівня з верхньої частини відповідної колоди. Якщо колода вдосконалень 1 рівня закінчиться, беріть карти 2 рівня. Аналогічно, якщо карти 2 рівня також закінчатимуться, використовуйте карти 3 рівня.




Тепер наступний гравець робить свій хід.

## Приклад ігрової зони









## Кінець гри

Коли жетони  в запасі закінчуються, завершіть поточний раунд гри. Таким чином усі гравці зроблять рівну кількість ходів до кінця гри. Якщо жетони  вже закінчилися, а гравець під час свого ходу ще має отримати , візьміть додаткові жетони з коробки.

Тепер гравці підраховують свої очки.




Під час гри у вас могли накопичитися жетони  з карт, які ви розіграли. Врахуйте їх.





Деякі вдосконалення приносять переможні очки наприкінці гри. На цих картах є сірий символ  з правого боку карти. Прогляньте усі свої карти та підрахуйте  за ваші вдосконалення.


Багато карт долини також приносять очки в кінці гри. На цих картах також є сірий символ  з правого боку карти.

Гравець, який здобуває найбільшу кількість переможних очок, стає переможцем. Якщо у двох чи більше гравців нічия, переможцем стає той, у кого найбільша кількість карт вдосконалень 3 рівня та карт долини 2 рівня. Якщо нічия все одно лишається, тоді гравці розділяють перемогу.

## 4) Фаза підготовки

Доки ваш опонент починає хід, ви можете підготувати своє поле. Розіграйте свою карту-на-колоді як першу карту на вашому новому полі та використайте властивість «Коли зіграно» (якщо вона є). Потім переверніть верхню карту з колоди. Це нова карта-на-колоді. Продовжуйте викладати карти-на-колоді на поле та застосовувати властивість «Коли зіграно», поки на картах не з'являться **три або більше**  (на полі та на карті-на-колоді). Зазвичай, це 2  на полі і 1  на карті на колоді.




Якщо на полі є 2  , а на карті на колоді вказано 2 чи більше додаткових  , ви автоматично зазнаєте занепаду, пропускаєте Фазу врожаю під час наступного ходу і переходите до Фази скидання. Також ви маєте перевернути свій жетон  **активною стороною** догори, щоби компенсувати ураження через занепад. Намагайтеся не створювати карти з 2 або більше .

Побачивши 3 або більше  , вважайте своє поле готовим до наступного ходу.

**Заувага:** Якщо гравцю це здається важливим, він може зачекати, доки попередній гравець закінчить свою Фазу підготовки і лише тоді починати свою Фазу висаджування.

## Приклад остаточного підрахунку

У цьому прикладі гравець наприкінці гри отримує такі ПО:


- 12 ПО від накопичених у процесі гри жетонів .
  - 8 ПО від  на вдосконаленнях.
  - 5 ПО від  на картах долини.
- Гравець загалом отримує 25 переможних очок (12+8+5=25).






## Додаткові правила

У цій частині наведено додаткові правила, які допоможуть краще зрозуміти основні принципи гри.

### Жетони мани


Свій активний жетон  ви можете використати лише під час Фази врожаю.

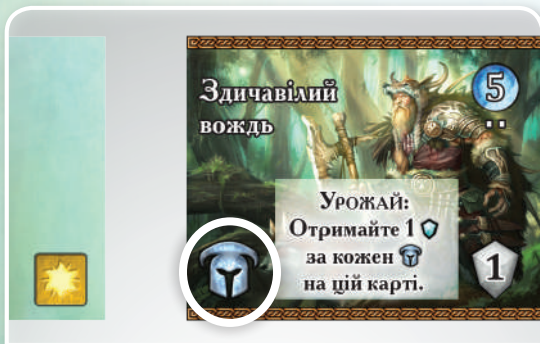
Якщо ви вирішили не використовувати активний жетон , він лишиться активним і протягом наступних ходів, поки ви його не використаєте.

Якщо ваш жетон  активний, а ви зазнали занепаду, то жетон  так і лишається активним, інших бонусів ви не отримуєте.






### Символ вартового





Деякі карти мають один чи більше  (символ вартового). Ці символи не мають жодного ефекту, якщо це не передбачено властивістю карти.



### Символ дикого духа

 (символ дикого духа) вважається за символ будь-якого духа: , , , .

Якщо у ціні карти долини вказано , ви можете використати для оплати **будь-який** символ духа.

Якщо карта або властивість дають вам , ви можете використати його як символ **будь-якого** духа для купівлі карти долини.

## Карта-на-колоді

Ваша карта-на-колоді не повинна лежати в колоді чи на полі. Властивості, що стосуються вашої колоди, наприклад «Прогляньте вашу колоду», не стосуються карти-на-колоді.

Єдині символи з вашої карти-на-колоді, які враховуються, — це  та . Щоб задіяти інші символи, ви маєте зіграти карту на своє поле.

Властивості «Врожай» та «Коли зіграно» не можна застосовувати щодо карти-на-колоді. Властивість «Постійно» продовжує впливати на карту, навіть якщо вона є картою-на-колоді.

## Використання властивостей

Якщо властивість суперечить правилам, пріоритет за властивістю.

Кожна властивість на вдосконаленні чи на карті долини може бути використана лише раз за хід, якщо не вказано іншого.

На початку тексту властивості зазначено, коли її можна використати, наприклад: «Урожай» чи «Коли зіграно». У іншому разі, у самому описі властивості вказано, коли її можна використати. Якщо дві однакових властивості можна розіграти одночасно, наприклад дві властивості «Врожай», активний гравець сам визначає, у якому порядку їх розігрувати.

Властивість «Коли зіграно» спрацьовує, коли карта додається на ваше поле, перш ніж відкривається нова карта-на-колоді; не можна використати цю властивість на карті-на-колоді.

Властивість «Урожай» спрацьовує на полі під час Фази врожаю; не можна використати цю властивість на карті-на-колоді.

Властивість «Постійно» має тривалий ефект незалежно від того, де знаходиться карта: на-колоді, на полі, у відбої чи у колоді. Цю властивість не потрібно активувати, вона діє постійно.




## Висаджування свого поля

Нові карти, які ви додаєте на своє поле, мають лежати праворуч від раніше викладених карт. Карти без тексту можуть бути перекритими іншими картами таким чином, щоб було видно ліву половину кожної карти. Намагайтеся не перекривати властивості «Постійно» та «Врожай», щоб не забути про них.


## Відкрита та прихована інформація

Ви не можете переглядати карти в колоді, хіба що якась властивість вам це дозволяє.

Ви завжди можете проглянути карти у своєму відбої. Ви не повинні зазирати до відбою суперників, хіба що якась властивість вам це дозволяє.

Коли ви отримуєте жетони , їх треба покласти у свою ігрову зону. Інформація про них доступна для всіх гравців.

## Гниття

Ви можете зазнати занепаду лише під час Фази висаджування та Фази підготовки. Якщо під час Фази врожаю чи Фази скидання ви набрали 4 або більше , то ви не зазнаєте занепаду і його ефект не спрацює.

## Карти та вдосконалення

Карта складається з усього, що є у протекторі, тобто зі стартової карти та вдосконалень, що вкладаються у протектор.

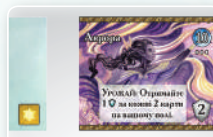
Вдосконалення — це одна з трьох «комірок», що утворює карту. Це не окремі карти. Вдосконалення, що надруковані на стартових картах, вважаються звичайними вдосконаленнями та керуються загальними правилами та властивостями. «Порожня» стартова карта позбавлена вдосконалень.

## Уточнення по картах



У цій частині надаються додаткові пояснення щодо вдосконалень та карт долини, які трапляються у грі.

## Вдосконалення

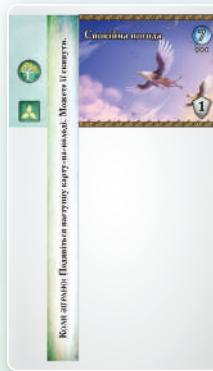
### Аврора



Це властивість «Врожаю». Тобто якщо вона є на вашому полі, нею можна скористатися під час Фази врожаю. Нею не можна скористатися, якщо ви зазнали занепаду. Порахуйте кількість карт на своєму полі (карта-на-колоді не враховується). «Картою» вважається усе, що перебуває в окремому протекторі. Вдосконалення — це не окремі карти.

За кожні 2 карти (округлювати треба в менший бік), отримуйте 1 . Наприклад, якщо у вас 9 карт на полі, ви отримаєте 4 .

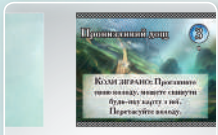
### Спокійна погода



Ця властивість належить до категорії «Коли зіграно», тобто нею можна скористатися, коли ваша карта-на-колоді займає своє місце на полі. Властивість застосовують до того, як перевертають нову карту-на-колоді. Ця властивість дозволяє поглянути на верхню карту

колоди (ту, що має стати картою-на-колоді). Після цього карту можна або скинути, або повернути на верх колоди. Що б ви не зробили, після цього ви перевертаєте нову карту-на-колоді.

## Пронизливий дощ

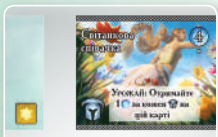


Це властивість належить до категорії «Коли зіграно», тобто нею можна скористатися, коли ваша карта-на-колоді займає своє місце на полі. Властивість





застосовують до того, як перевертають нову карту-на-колоді. Прогляньте свою колоду і скиньте у відбій будь-яку карту (наприклад, «Прокляту землю»), потім перетасуйте колоду (не можна змішувати ігрову колоду з відбоєм) і відкрийте нову карту-на-колоді. Якщо ви не захотіли скидати карту, вам все одно треба буде перетасувати колоду.

Якщо «Пронизливий дощ» виявився внизу колоди, тобто коли ви вирішили зіграти його, в колоді не лишилося карт, спершу перетасуйте відбій, щоб утворилася нова колода, і застосуйте властивість «Пронизливий дощ».

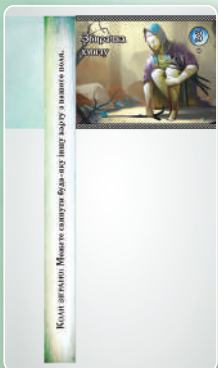
## Світанкова співачка



Це властивість «Урожаю». Тобто якщо вона є на вашому полі, нею можна скористатися під час Фази врожаю. Нею не можна

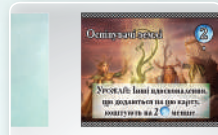
скористатися, якщо ви зазнали занепаду. За кожен символ  на карті, включно з  на «Світанковій співачці» та інших вдосконаленнях в одному протекторі, ви отримуєте 1 додаткову  , яку треба витратити під час цього ходу. Наприклад, якщо «Світанкова співачка» та «Олень» знаходяться в одному протекторі на одній карті, «Світанкова співачка» принесе 3  під час Фази врожаю.

## Збирачка хмизу




Ця властивість належить до категорії «Коли зіграно», тобто нею можна скористатися, коли ваша карта-на-колоді займає своє місце на полі. Властивість застосовують до того, як перевертають нову карту-на-колоді. Ви можете скинути у відбій будь-яку карту з уже викладених на поле (зазвичай гравці обирають «Прокляту землю»). Якщо «Збирачка хмизу» — перша карта, зіграна на поле, то її ефект не спрацює.

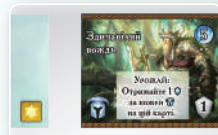
## Оспівувачі землі







Якщо під час вашої Фази врожаю (коли ви купуєте вдосконалення) у вас є «Оспівувачі землі» на карті на полі, а у цієї карти є одна чи дві вільні комірки, можете

придбати вдосконалення для цієї ж карти. Ви можете оголосити, що хочете додати вдосконалення на карту із «Оспівувачами землі» (воно має поміститися у вільну комірку). Якщо ви це зробите, вдосконалення коштуватиме на 2  менше (мінімум — нуль). Під час Фази скидання ви повинні будете покласти його туди, куди сказали. Пам'ятайте, що коли під час ходу ви купуєте і ховаєте в протектор «Оспівувачів землі», їх ефект ще не є активним і ігнорується.

## Здичавілий вождь













Це властивість «Урожаю». Тобто якщо вона є на вашому полі, нею можна скористатися під час Фази врожаю. Нею не можна






скористатися, якщо ви зазнали занепаду. За кожен символ  на карті, включно з  на «Здичавілому вождеві» та інших удосконаленнях в одному протекторі, ви отримуєте 1  . Наприклад, якщо «Здичавілий вождь» та «Олень» знаходяться в одному протекторі на одній карті, «Здичавілий вождь» дасть вам 3  під час Фази врожаю.

## Обранець Геї










Це ефект, який має значення тільки під час фінального підрахунку очок у кінці гри.

Це вдосконалення дасть 2  як зазвичай та по 1 додатковому  за кожен  ,  ,  ,  ,  ,  ,  , і  на карті. Не забувайте: враховуються тільки символи, текстові ефекти ігноруються.

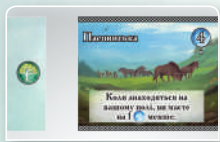
Наприклад, якщо «Обранець Геї» знаходиться в одному протекторі з «Оленем» та «Світанковою співачкою», ця властивість дасть вам 6  (3 за  , 2 за  і  , і 1 за  але 0 за властивість «Світанкової співачки», бо текстові ефекти ігноруються).








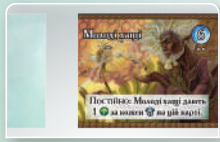
Наприклад, якщо «Обранець Геї» знаходиться в одному протекторі з «Оленем» та «Життєдайним зерням», ця властивість дасть вам 4  (2 за , 1 за , і 1 за . Попри те, що «Життєдайне зерня» має «Постійну» властивість нейтралізувати , «Обранець Геї» окремо вказує, що текстові ефекти треба ігнорувати, тому  досі коштує 1 .






## Пасовиська



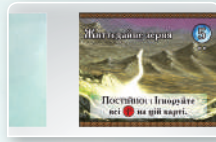
Коли під час Фази врожаю «Пасовиська» лежать на вашому полі, ви маєте порахувати кількість , яку отримаєте від символів  на картах і властивостях. Від загальної кількості відніміть 1. Якщо у вас немає , яку можна втратити через властивість «Пасовиськ», ефект не спрацює.


## Молоді хащі



Це властивість, що діє постійно. Тобто якщо «Молоді хащі» лежать в протекторі з картою, ефект дійсний, де б вона не лежала: на-колоді, на полі, у відбої чи у колоді. За кожен  на карті ( на вдосконаленні у тому ж самому протекторі) «Молоді хащі» дають +1 . Якщо, наприклад, «Молоді хащі» та «Олень» знаходяться в одному протекторі на одній карті, то «Молоді хащі» принесуть 2 . Ви, звісно, отримаєте ці , коли «Молоді хащі» з'являться на вашому полі чи на карті-на-колоді.


## Життєдайне зерня



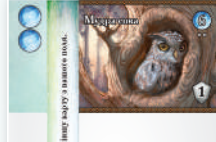
Це властивість, що діє постійно, тобто якщо «Життєдайне зерня» лежить у протекторі на карті, то де б карта не знаходилася — на-колоді, на полі, у відбої, у колоді — то вважатиметься що на ній немає жодного .

## Магічне зерня



Це властивість «Врожаю». Тобто якщо вона є на вашому полі, нею можна скористатися під час Фази врожаю. Нею не можна скористатися, якщо ви зазнали занепаду. Порахуйте кількість інших карт на вашому полі (ігноруйте карту-на-колоді та карту у протекторі, з якою лежить «Магічне зерня»). Стільки додаткової  ви отримаєте, щоб витратити протягом цього ходу.

## Мудра сова



Ця властивість належить до категорії «Коли зіграно», тобто нею можна скористатися, коли ваша карта-на-колоді займає своє місце на полі. Властивість застосовують до того, як перевертають нову карту-на-колоді. Ви можете скинути будь-яку іншу карту з вашого поля (зазвичай обирають «Прокляту землю»). Якщо «Мудра сова» — це перша карта на вашому полі, її ефект не спрацює.

## Друїдка-берегиня

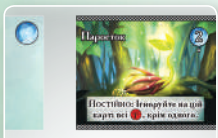


Якщо на вашому полі є «Друїдка-берегиня», ця властивість спрацьовує під час Фази висаджування (або, зрідка, під час Фази підготовки). Якщо під час Фази висаджування нова карта-на-колоді має привести до занепаду, ви можете скористатися властивістю «Друїдки-берегині» і скинути карту-на-колоді. Потім треба відкрити нову карту-на-колоді.

Ви можете скористатися цією властивістю лише раз за хід. Наприклад, якщо ви мали зазнати занепаду, скористалися властивістю «Друїдки-берегині» і відкриття нової карти-на-колоді знову спричиняє занепад, то ви, на жаль, зазнаєте занепаду.

Рідко, але трапляється, що під час Фази підготовки ви зазнаєте занепаду. Тоді можна використати властивість «Друїдки-берегині». Однак ви не зможете скористатися нею ще раз під час Фази висаджування.

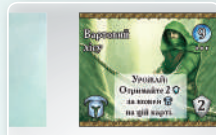
## Паросток



Це властивість, що діє постійно. Тобто якщо «Паросток» лежить у протекторі на карті, то де б карта не знаходилася — на-колоді,

на полі, у відбої, у колоді — вважається, що на ній не більше 1 🌱. Наприклад, якщо «Паросток» вкладений в один протектор із «Проклятою землею», то його властивість фактично нічого не дає. Але якщо у протекторі на цій самій карті лежить вдосконалення з 🌱, наприклад, «Неоковирний бронеріг», тоді «Паросток» знімає другий 🌱, тож на карті лишається тільки один 🌱.

## Вартовий лісу



Це властивість «Врожаю». Тобто якщо вона є на вашому полі, нею можна скористатися під час Фази врожаю. Нею не можна скористатися, якщо ви зазнали занепаду.

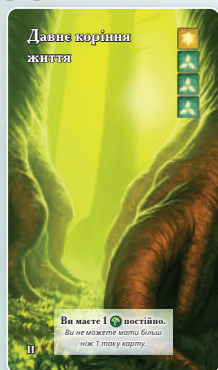
За кожен символ 🏠 на карті, включно з 🏠 на «Вартовому лісу» та інших вдосконаленнях в одному протекторі, ви отримуєте 2 🛡. Наприклад, якщо «Вартовий лісу» та «Олень» лежать в одному протекторі, «Вартовий лісу» дасть вам 6 🛡 під час Фази врожаю.





## Карти долини

### Давнє коріння життя



Ви отримуєте +1 до кінця гри. Якщо у вас уже є карта долини «Давнє коріння життя», ви не можете купити другу таку карту.

### Лазурне озеро



Ця властивість означає, що під час кожної Фази врожаю ви отримуєте 1 , яку треба витратити під час цієї Фази врожаю. Ви не можете скористатися картою під час того ж ходу, коли купили її.

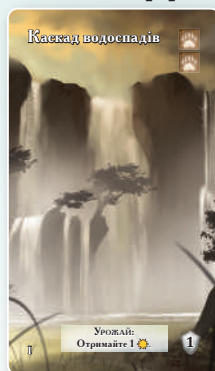
### Розквітле дерево



Цю властивість можна використати під час Фази висаджування (або, рідше, під час Фази підготовки). Якщо під час Фази висаджування нова карта-на-колоді має спричинити занепад, ви можете скасувати негативний ефект, скинувши «Розквітле дерево» (поверніть карту у коробку; там вона має лежати до кінця гри). Якщо ви це зробите, отримаєте 1 . Якщо це допомогло уникнути занепаду, ви можете продовжувати хід, вирішивши грати карту чи пасувати.

Рідко, але трапляється, що під час Фази підготовки ви зазнаєте занепаду. Тоді також можна використати властивість «Розквітле дерево», щоб отримати 1 до наступної Фази підготовки.

### Каскад водоспадів



Ця властивість означає, що під час кожної Фази врожаю ви отримуєте 1 , який треба використати під час цієї ж фази. Ви не можете скористатися картою під час того самого ходу, коли купили її.

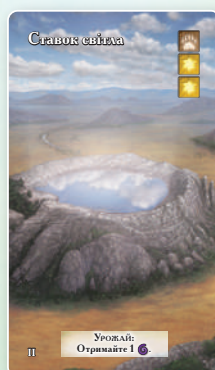
### Рада Ентів



Ця властивість означає, що раз на хід, байдуже коли, ви можете вибрати або карту-на-колоді, або карту з поля. Ця карта отримує +1 . Наприклад, якщо ви мали зазнати занепаду, а в протекторі карти-на-колоді лежать «Молоді хащі», то можете скористатися «Радою Ентів». Ви тимчасово додасте до кінця ходу карті «Молодих хащів» +1 що означатиме, що «Молоді хащі» принесуть +1 і таким чином занепад на вас не подіє.

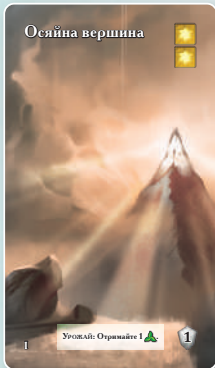
У рідкісних випадках ви можете використати властивість «Рада Ентів» під час Фази підготовки. Ефект властивості лишається і під час наступної Фази висаджування.

### Ставок світла



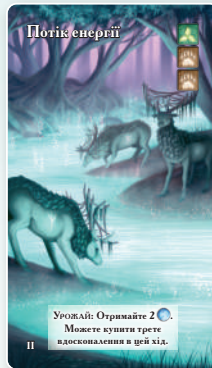
Ця властивість означає, що під час кожної Фази врожаю, ви отримуєте 1 , який треба використати під час цієї Фази врожаю. Ви не можете скористатися картою під час того ж ходу, коли купили карту. можна використати, щоб оплатити будь-який символ духа на карті долини.

## Осяйна вершина



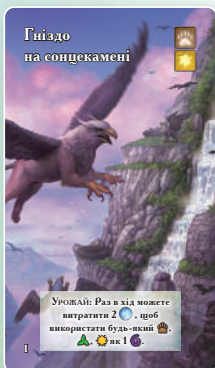
Ця властивість означає, що під час кожної Фази врожаю ви отримуєте 1 🌱, який треба використати під час цієї ж Фази врожаю. Ви не можете скористатися картою під час того ж ходу, коли купили її.

## Потік енергії



Ця властивість означає, що під час кожної Фази врожаю ви отримуєте 2 ⚡, які треба використати протягом цієї фази. На додачу ви тепер можете купувати від 0 до 3 вдосконалень за хід, а не від 0 до 2, як раніше. Ви не можете скористатися цією властивістю під час того ж ходу, коли купили карту.

## Гніздо на сонцекамені



Ця властивість означає, що один раз за хід під час Фази врожаю ви можете витратити 2 ⚡ (тобто потім ви матимете на 2 ⚡ менше для купівлі вдосконалень) і обрати 1 символ духа (👤, 🌱, 🌟) з наявних, щоб вважати його 🌀 (символом дикого духа) до кінця ходу.

Наприклад, ви хочете купити «Перетин ліній сили», який коштує 1 🌟 та 1 🌱, але у вас є лише 1 👤 і 1 🌱. Ви можете скористатися властивістю обернути 👤 на 🌀 і купити «Перетин ліній сили» за 🌀 та 🌱. Ви не можете скористатися цією властивістю під час того ж ходу, коли купили карту.

## Лігво почвари



Ця властивість означає, що під час кожної Фази врожаю ви отримуєте 1 🐾, який треба використати під час цієї ж фази. Ви не можете скористатися цією властивістю під час того ж ходу, коли купили цю карту.





## Гру створили:

Автор гри: Джон Д. Клер

Керівник проєкту: Джон Гуденаф

Розробники: Браян Різ, Марк Вуттон

Артдиректор: Тодд Ровленд

Дизайн обкладинки: Кікі Мок Різкі

Дизайн карт: Джесс Альфонсо, Джек Бейкер, Сторн Кук, Ембер Дебелак, Мартін де Дієго, Ендрю Гея, Кшиштоф Гайн, Йоґеш Джоші, Хізер Крайтер, Джефф Портер, Кезрек Лачин, Кірі Леонард, Метт Пакетт, Кікі Мок Різкі

Графічний дизайн: Калі Фітцджеральд

Дизайн коробки: Шон Glenn

Оповідь: Росс Вотсон

Редагування: Ніколас Бонж'ю, Браян Різ, Тодд Ровленд, Марк Вуттон

Випуск: Дейв Лепор

Гру тестували: Чилла Балоґ, Єва Балоґ, Каталін Балоґ, Стів Бенке, Марін Бланшетьер, Ніколас Бонж'ю, Кріс Баклі, Кріс Баскерк, Венсан Карассюс, Алекс Даар, Раян Денсі, Калі Фітцджеральд, Джон Гуденаф, Шон Гровлі, Шон Гіні, Кріс Джонсон, Метт Джойс, Кайл Г'юберс, Джейсон Краузе, Жан Лебель, Бен Лесел, Тобіас Лок, Стан Лавлейс, Ерік Мартінес, Майк Мак-Дональд, Девід Майнс, Тім Мур, Кріс Мроз, Сем Назаріан, Джош Ніколс, Вілл Пелл, Браян Різ, Тодд Ровленд, Брендон Снайдер, Річард Стюарт, Зак Столц, Кріс Свейлс, Ерік Свенсон, Річард Тетдж, Торін Тетдж, Крісті Томпсон, Марк Вуттон, Ерік Єпл, Лео Портер-Зесада, Пейс Портер-Зесада, Джон Зінсер.

### Українська локалізація гри

Видавництво: Kilogames

Керівник проєкту: Олександр Полікарпов

Перекладачі: Анатолій Пітик, Катерина Пітик

Редакторка: Ольга Іванченко

Коректорка: Алла Костовська

Верстка: Євгенія Краніна

### Особлива подяка від автора:

*Понад усе я хотів би подякувати неймовірним людям, які витратили свій час, щоб допомогти мені протестувати і вдосконалити «Містичну долину». Якщо твердження про те, що якість гри визначається її тестерами, істинне й не на 100%, то принаймні на 90%. Не можна недооцінювати величезну заслугу цих чудових людей.*

*Найпершою людиною у списку стане Чилла Балоґ. Щиро дякую за її неймовірну підтримку, віддачу, допомогу й тестування. Без неї ця гра не стала б такою, якою вона є.*

*Каталін та Єва Балоґ — наступні в списку, за їхній ентузіазм і готовність пограти знову і знову в кожну нову версію гри. Сем Назаріан, Кріс Баклі, Стів Бенке, Кріс Баскерк, Алекс Даар, Шон Гровлі, Кріс Джонсон, Пейс і Лео Портер-Зесада, Девід Майнс, Бен Лесел, Зак Стольц та Ерік Мартінес — фантастичні помічники, яких неможливо не згадати. Багато інших людей теж погодилися пограти в гру, щоб протестувати її. Ви знаєте, ким ви є і наскільки я вам вдячний! Наостанок висловлюю свою вдячність команді AEG за професіоналізм, талант і дружбу кожного, з ким я працював. Спільна робота була веселою, успішною і натхненною.*

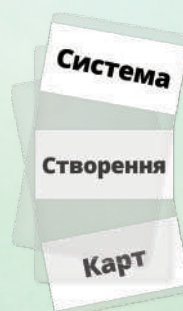
Жодну частину цієї гри не можна відтворювати у будь-якій формі й будь-якими засобами без попереднього письмового дозволу власника авторських прав Kilogames.

Містична долина (Mystic Vale) та система створення карт (Card Crafting System) є зареєстрованими торговими марками.

Усі права застережено. Надруковано в Китаї.

**Обережно!** Містить дрібні деталі. Не давати дітям до 3-х років.

У разі виникнення запитань щодо правил гри, комплектації та якості її компонентів, напишіть нам на електронну пошту [alex.pol@kilogames.com.ua](mailto:alex.pol@kilogames.com.ua)



**Kilogames**

## Клани друїдів

Багато кланів друїдів віддані справі відродження й захисту Долини Життя. Кожен клан зосереджений на окремому аспекті, що живиться первісною енергією природи. Ці аспекти впливають на ритуали кланів, забезпечуючи кожному різні сили й благословення Геї. Коли духи природи звернулись по допомогу, Рада Друїдів вислала насамперед чотири наймогутніші клани: Звірине братерство, Вартових життя, Провісників світанку й Наглядачів хвиль.

### Звірине братерство

Друїдів, що належать до тваринного кола, називають Звіриним братерством. Ці друїди мають нерозривні зв'язки з усіма тваринними формами життя. Членів Звіриноного братерства часто вважають варварами, адже вони надають перевагу лігвам у печерах і темним лісам. Звірине братерство шанує спосіб життя тварин, зокрема їх розподіл на хижаків і здобич.



### Вартові життя

Інші друїди належать до кола, що присвячене рослинам, силі зростання і гармонії з природою. Це дбайливі садівники, які випещують життя, що постає із землі. Вони блукають поміж трав, дерев, ферм і садів. Вартові життя примічають кожну рослину, на яку натрапляють, запам'ятовують властивості трав, коріння й іншого зілля, завдяки чому стають неймовірними цілителями.



### Провісники світанку

Сонячне світло знаменує собою зміну пір року, а друїди, що поклоняються йому, знані як Провісники світанку. Це коло друїдів веде календар і воліє облаштовувати свої домівки серед рівнин і рідколісся, куди протягом дня може зазирнути сонце. Провісники світанку рано прокидаються, за що й отримали своє ймення. Однак дехто з них схильний не спати до півночі, щоби вшанувати кінець дня.



### Наглядачі хвиль

Куди б не текли ріки, усюди ви знайдете друїдів, які шанують плин води. Їх часом називають Наглядачами хвиль, і мандрують вони уздовж кам'янистих річищ, скутих кригою узбереж і крижаних гір. Наглядачі хвиль, як ніхто інший, розуміють велич і могутність води. Їм до снаги віщувати погоду за єдиною краплиною дощу й передбачати припливи із неймовірною точністю.



Джон Д. Клер

# Містична Долина®

КАРТОБУДІВНА ГРА ПРО СИЛИ ПРИРОДИ



Зачарована долина  
Долина дикої природи  
Шторм мани



Сутінковий сад  
Гармонія  
Відплата



Таємна рада



Преміум-протектори

## Досліди всю красу Долин

Доповнення до гри «Містична долина» додають до базової гри нові вдосконалення та карти долини, що дозволяють гравцям ще більше експериментувати зі створенням власних карт і досліджувати нові можливості з розіграшу дивовижних комбо.

Доповнення «Таємна рада» — це ідеальне рішення для зберігання компонентів гри «Містична долина» та доповнень до неї, що також додає нові механіки та можливості.

Кожен комплект з 50 карток в преміум-протекторах розміру Таро містить приголомшливі твори мистецтва зі світу Містичної долини™ та ідеально підходить для ігор в Системі створення карт™.

Незабаром українською!

Система

Створення

Карт

<https://kilogames.com.ua/>



# Коротка довідка

## Підготовка

### 1. Колоди гравців

Кожен гравець має перетасувати свою колоду й покласти перед собою долілиць.

### 2. Спільний резерв

Відокремте усі вдосконалення «Родючого ґрунту» й покладіть їх в окрему колоду. Розподіліть усі інші вдосконалення на колоди відповідно до позначки рівня.

Перетасуйте всі вдосконалення 1-го рівня й вирахуйте, скільки з них потрібно покласти в колоду, спираючись на кількість гравців:


- 2 гравців: 12 вдосконалень
- 3 гравців: 15 вдосконалень
- 4 гравців: 18 вдосконалень




Потім переверніть перші 3 вдосконалення з колод 1, 2 і 3 рівнів.

### 3. Карти долини

Перетасуйте обидві колоди долини, а тоді викладіть по 4 карти горілиць із кожної колоди.

### 4. Підготовка жетонів ПО


Покладіть жетони  у запас, залежно від кількості гравців:

- 2 гравців: 23 
- 3 гравців: 28 
- 4 гравців: 33 

### 5. Підготовка полів

Кожен гравець розбудовує своє стартове поле, доки не матиме дві карти «Проклятих земель» на полі і третю, як карту-на-колоді.

### 6. Визначте першого гравця

Розташуйте жетони  активною стороною догори й перемішайте їх. Кожен гравець обирає випадковим чином один жетон і перевертає його. Той гравець, що отримує жетон із символом першого гравця, і починатиме цю гру.

Тепер гравці готові розпочинати гру!

## Огляд ходу

Розіграйте наведені нижче фази у зазначеному порядку.








### 1) Фаза висаджування

Виконайте такі кроки:

- Вирішіть: **спасувати** чи **зіграти карту**. Якщо ви пасуєте, негайно перейдіть до Фази врожаю.
- Якщо ви вирішили зіграти карту, покладіть вашу карту-на-колоді на поле, праворуч від будь-яких зіграних карт. Розіграйте її властивості з позначкою «Коли зіграно» (якщо такі є), а тоді переверніть верхню карту з колоди. Це ваша нова карта-на-колоді.
- Визначте, чи не розпочався занепад.
- Якщо занепад не почався, поверніться до кроку А і повторіть.

### 2) Фаза врожаю

Якщо ви вирішили закінчити Фазу висаджування, перш ніж зазнали занепаду, можете перейти до Фази врожаю (тільки якщо ніщо не спричинило занепад).


Підрахуйте свою  і символи духів (, , , , ) , розіграйте властивості «Врожаю» з карт на вашому полі, підрахуйте , придбайте карти долини та вдосконалення. **Усе це можна робити у будь-якому порядку.**

### 3) Фаза скидання

Вкладіть у протектори всі вдосконалення, які ви купили (якщо купили), а тоді поповніть карти долини та вдосконалення у спільному резерві.

**Тепер наступний гравець робить свій хід.**

### 4) Фаза підготовки

Доки ваш опонент починає свій хід, підготуйте своє поле. Якщо ви побачите три або більше  (на полі і на карті-на-колоді), вважайте підготовку завершеною.