



ЗАГАДОЧНЫЕ
СУЩЕСТВА

ЖИВЫЕ
ЛЕГЕНДЫ

ВСТУПЛЕНИЕ

Исследуя остров и его таинственных обитателей, вы наткнулись на дремлющих существ из полузабытых легенд. Эти гиганты постепенно пробуждаются, если их окружают сородичи. Вы просто обязаны немедленно отправиться в новую экспедицию, чтобы поближе познакомиться с живыми легендами и их удивительными способностями!

АВТОР ИГРЫ

Ч. В. Ём

ХУДОЖНИК

София Кан

РАЗРАБОТЧИКИ

Джеу Пан, Кунхо Ким

АРТ-ДИРЕКТОР

Хани Чан

РЕДАКТОР

Люсия Ли

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

ПЕРЕВОДЧИК

Виктория Лаптева

КОРРЕКТОР

ООО «Корректор»

РЕДАКТОР

Евгения Орлова

ДИЗАЙНЕРЫ-ВЕСТАЛЬЩИКИ

Ольга Тамкович, Анна Докалина

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА

Антон Петров

РУКОВОДИТЕЛЬ РЕДАКЦИИ

Валерия Горбачёва

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО

Антон Сковородин

**ОТДЕЛЬНАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ ВСЕМ, КТО ПОДДЕРЖАЛ
«ЗАГАДОЧНЫХ СУЩЕСТВ» НА KICKSTARTER!**



VLAD COMET



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены. © ООО «ГаГа Трейд», 2024 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

КОМПОНЕНТЫ

Чтобы сыграть в дополнение, вам потребуется базовая игра.



7 карт легенд



4 маркера пробуждения



14 карт существ



4 планшета капитанов



Аше



Моргана



Натаниэль



Рабелль

4 капитана магнитных

Карты существ и планшеты капитанов из этого дополнения помечены следующим символом.



ПОДГОТОВКА

1 Подготовьтесь к игре по обычным правилам (см. стр. 4–6 правил к базовой игре) со следующими изменениями:

- На этапе **3** замешайте 14 карт существ из этого дополнения в базовую колоду карт.
- На этапе **14** добавьте 4 планшета капитанов из этого дополнения к базовым.

2 Выложите **карты легенд** в запас так, чтобы все игроки могли до него дотянуться.

- Возьмите число случайных карт легенд, равное числу игроков + 1, и выложите их пробуждённой стороной вверх.
- Оставшиеся карты уберите в коробку.



Пробуждённая сторона



Спящая сторона

ВАЖНО Игроки могут в любой момент просматривать спящие стороны карт.

· **Альтернативный вариант:** выложите все карты легенд. Игроки, начиная с последнего, по очереди выбирают по 1 карте для запаса карт легенд. Когда все игроки сделают свой выбор, перемешайте оставшиеся карты и добавьте в запас 1 случайную карту. Оставшиеся уберите в коробку.

3 Игроки берут по 1 маркеру пробуждения и размещают рядом со своими планшетами.

! Одиночная игра

- Подготовьтесь к игре так, как описано выше.
- Вы можете использовать 1 любую карту легенды. Тингент не использует карты легенд.
- Если вы используете карты легенд в одиночной игре, общая сложность снижается на ★.
- Если вы используете планшет Рабелль или Морганы, изучите Приложение (стр. 16, 18) перед началом игры.

СОВЕТ Чтобы приручить живых легенд и извлечь пользу из их удивительных способностей, вам придётся немало потрудиться. Разработайте новую стратегию, чтобы в полной мере раскрыть потенциал карт легенд и одержать победу над соперниками.

НОВОЕ БАЗОВОЕ ДЕЙСТВИЕ: ПРИРУЧЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

В этом дополнении у вас появится новое базовое действие: приручение легенды. Помните, что за 1 ход можно совершить только 1 базовое действие. Например, за 1 ход вы не можете приручить легенду и разместить члена команды.

- 1 Стоимость:** изучите 4 любых яйца в вашем инкубаторе.
- 2 Размещение:** выберите 1 карту легенды из запаса и поместите в ваш заповедник спящей стороной вверх.

- У вас может быть только 1 карта легенды.
- Не выкладывайте новые карты легенд в запас.

- 3 Маркер пробуждения:** поместите свой маркер пробуждения на 1-е деление шкалы пробуждения.



Шкала пробуждения

- 4 Разблокируйте способность капитана:** уберите жетон-замок с вашего планшета капитана, если не сделали этого раньше.

ВАЖНО С этим дополнением у вас есть 2 способа разблокировать способность капитана: объявить о достижении или приручить легенду.

ПРОДВИЖЕНИЕ ПО ШКАЛЕ ПРОБУЖДЕНИЯ

Приручив легенду, вы не сразу получаете доступ к её способности. Сначала необходимо продвинуть маркер пробуждения до последнего деления шкалы, чтобы пробудить спящую легенду. Продвинуть маркер можно 3 способами:

1 Каждый раз, когда вы **разыгрываете карту существа с хотя бы 1 символом, который указан на карте легенды**, продвигайте маркер на 1 деление.

- Получение яиц того же типа не продвигает маркер.
- Розыгрыш карты с несколькими подходящими символами продвигает маркер только на 1 деление.

2 **Способности некоторых существ** позволяют продвинуть маркер на 1 деление.

Продвиньте маркер пробуждения



3 Объявив о достижении, вы можете продвинуть маркер пробуждения на 2 деления, **вместо того чтобы получить награду за маркер достижений**.

ВАЖНО С этим дополнением у вас есть 2 альтернативы награде за маркер достижений: вместо неё вы можете либо получить 2 ПО, либо продвинуть маркер пробуждения на 2 деления.

ПРИМЕРЫ ПРОДВИЖЕНИЯ ПО ШКАЛЕ ПРОБУЖДЕНИЯ



Вы можете продвинуть маркер на шкале Йетодля, разыграв карту млекопитающего или насекомого. Разыграв Хельмеру, вы продвигаете маркер пробуждения на 1 деление,

поскольку это карта млекопитающего. Кроме того, способность Хельмеры **а** позволяет продвинуть маркер ещё на 1 деление. Таким образом, разыграв Хельмеру, вы продвинулись на 2 деления на шкале пробуждения **б**. Продвижение маркера не зависит от числа подходящих символов типа на карте. Разыграв Ягуриана, вы всё равно продвигаете маркер только на 1 деление **в**, несмотря на 2 символа млекопитающих.



ПРОБУЖДЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

- Когда маркер достигает последнего деления, легенда немедленно пробуждается. Переверните карту легенды на пробуждённую сторону, чтобы разблокировать её способность.
- Теперь вы можете использовать способность **а** вашей легенды.



а Способность

б Символы типа

- Символы типа **б** пробуждённой легенды используются так же, как символы на картах существ. Учитывайте их при объявлении о достижениях или при подсчёте символов определённого типа в вашем заповеднике.
- После пробуждения легенды вы больше не можете продвигать маркер по шкале. Карты, позволяющие сделать это, больше не оказывают никакого эффекта.

- Карты легенд не являются картами существ и не относятся ни к одному из их видов (мгновенные, многократные, сбора, энергии, конца игры). Также они не учитываются при подсчёте количества карт существ.

Пример: активировав этот специальный эффект, вы можете активировать 1 карту сбора в вашем заповеднике. Карты легенд не являются картами сбора, следовательно, вы не можете активировать карту легенды по этому специальному эффекту.



- Карты легенд не являются картами энергии. Предел их энергии не восстанавливается.
- Тем не менее, как и в случае с картами энергии, вы можете использовать энергию с карты легенды только 1 раз за ход.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

- Подсчитайте свои очки по обычным правилам (см. стр. 20 правил к базовой игре).
- Потом подсчитайте очки, которые приносит ваша пробуждённая легенда (см. стр. 11 этих правил).

ПРИЛОЖЕНИЕ

КАРТЫ ЛЕГЕНД

Общие правила

- В конце игры каждая карта легенды приносит итоговые ПО, число которых зависит от количества собранных символов типов.
- Пример: Сиренида приносит вам по 1 ПО за каждый символ птиц и каждый символ рыб. Учитывайте все символы птиц и рыб в вашем заповеднике, включая карты существ, саму Сирениду, а также изученные и неизученные яйца.

1. Сиренида

- Пробудив эту легенду, немедленно возьмите из запаса 2 жетона энергии и поместите их на эту карту.
- Активируя карту, используйте 1 жетон энергии и 1 сачок, чтобы выбрать одно:
 - 1) Бесплатно разыграйте в ваш заповедник 1 карту из диких земель.
 - 2) Раскройте 4 верхние карты из колоды, бесплатно разыграйте 1 из них в ваш заповедник, остальные сбросьте.
- Это не считается базовым действием.
- Карты легенд не являются картами энергии. Восстановить предел их энергии невозможно.
- Способность Сирениды не активирует способностей Келпирога (№ 076) и Камнекрошки (№ 106), так как вы не берёте в руку карту из колоды и сбрасываете карты не из руки.

2. Коатцль

- Пробудив эту легенду, немедленно возьмите из запаса 2 жетона энергии и поместите их на эту карту.
- Активируя карту, используйте 1 жетон энергии, чтобы выбрать одно:
 - 1) Сбросьте до 3 карт из руки. За каждую из этих сброшенных карт получите по 1 любому ресурсу (одного вида или разных) и по 1 ПО. Таким образом, вы можете получить не больше 3 ресурсов и 3 ПО.
 - 2) Берите карты из колоды, пока у вас в руке не окажется 3 карты. За каждую взятую карту получите по 1 любому ресурсу (одного вида или разных) и по 1 ПО. Таким образом, вы можете получить не больше 3 ресурсов и 3 ПО.
- Карты легенд не являются картами энергии. Восстановить предел их энергии невозможно.

3. Арахолм

- Пробудив эту легенду, немедленно получите по 1 ПО за каждое яйцо в вашем инкубаторе, как изученное, так и нет.
- Каждый раз, когда вы помещаете яйцо в инкубатор, получайте награду инкубатора дважды.
- Если ваш инкубатор переполнен, то вместо яйца вы получаете 4 ПО, а не 2, как обычно.
- Пример: если вы помещаете яйцо в ячейку с наградой «получите 1 любой ресурс», вы получаете 2 любых ресурса (одного вида или разных).

4. Симургриф

- Каждый раз, получая приз, выбирайте полученную ранее награду за маркер достижений и получайте её повторно.

- Если эта способность сработала после объявления о достижении и получения приза, вы можете получить одну и ту же награду дважды за ход, поскольку вы получаете награду за маркеры достижений до получения приза (см. стр. 15 правил базовой игры).
- Если вы получили приз со шкалы очков, но ещё не объявили ни об одном достижении, способность не срабатывает.

5. Посейдозавр

- Каждый раз, когда вы разыгрываете карту существа с начальной стоимостью 4 или больше, её стоимость снижается на 1 и вы получаете 1 ПО.
- Стоимость карты не может опуститься ниже 0.
- Пример: начальная стоимость Сироккиона составляет 4 цветка, но снижается в зависимости от числа символов цветочных ареалов в вашем заповеднике. Если у вас в заповеднике 3 таких символа, то вы должны заплатить 1 цветок, чтобы разыграть Сироккиона. Однако способность пробуждённого Посейдозавра снижает стоимость ещё на 1 цветок. Таким образом, вы можете бесплатно разыграть Сироккиона, получить 1 ПО благодаря способности Посейдозавра и ещё 3 ПО благодаря способности Сироккиона.



6. Вулхан

- Каждый раз, объявляя об основном достижении, немедленно получайте по 1 ПО за каждый символ ареала того вида, которого вы собрали в вашем заповеднике больше всего.
- Если символов разных видов равное количество, вы получаете ПО только за 1 из них.
- Способность не срабатывает при объявлении о достижениях в сборе одного или разных типов.
- Пример: в вашем заповеднике есть 1 символ фруктового ареала, 2 – кораллового, 3 – цветочного и 5 – грибного. Объявив об основном достижении, вы немедленно получаете 5 ПО за символы грибного ареала.

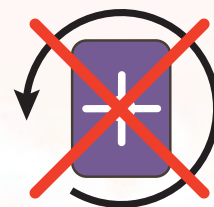
7. Йетодль

- Вы можете выполнить сбор, даже если на острове находятся только 2 члена вашей команды и независимо от того, есть ли среди них капитан. Заберите всех членов команды с острова и разместите рядом с вашим планшетом игрока.
- Вы по-прежнему можете выполнить сбор, когда на карте размещены все 3 члена вашей команды.
- Выполняя сбор, дважды активируйте эффекты всех карт сбора.
- Активируйте каждую карту сбора дважды, прежде чем переходить к следующей.
- Когда вы активируете карты сбора с помощью способностей существ, способностей капитанов или специальных эффектов, они активируются только 1 раз.

ПЛАНШЕТЫ КАПИТАНОВ

10. Аше, ловкач и проныра

- Разблокировав способность Аше, поместите на его планшет 1 жетон энергии.
- Каждый раз, размещая Аше на острове, помещайте на его планшет 1 жетон энергии. Количество жетонов на планшете капитана не ограничено.
- Энергию на планшете капитана нельзя восстановить с помощью способностей карт или наград за маркеры достижений.
- Активируя способность, выберите одно:
 - 1) Используйте 1 жетон энергии, чтобы взять в руку верхнюю карту из стопки сброса.
 - 2) Используйте 2 жетона энергии, чтобы взять в руку верхнюю карту из стопки сброса и получить 1 ресурс её ареала.



11. Моргана, обворожительная ворожея

- Каждый раз, размещая Моргану на гексе, соседнем с гексом, где находится член команды или капитан другого игрока, используйте способность капитана этого игрока.
- Если Моргана размещена по соседству с членами команд нескольких игроков, выберите одного из них и используйте способность его капитана.
- Вы можете использовать способность капитана другого игрока, даже если этот игрок ещё не разблокировал её.
- Эта способность не даёт вам доступа к картам, жетонам энергии или ресурсам другого игрока. Пример: разместив Моргану по соседству с Каботом, вы можете активировать 1 карту сброса только в вашем заповеднике.

Вы не можете активировать карты в заповеднике другого игрока.

- Вы никогда не получаете награды от разблокировки способности другого капитана.

Использование способностей капитанов:

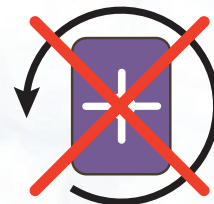
- Чтобы использовать способность Елены, Моргана должна быть размещена на гексе с горами и одновременно на гексе, соседнем с членом команды игрока за Елену. Если оба этих условия выполнены, способность Елены позволяет вам не оплачивать стоимость размещения Морганы в горах.
- Используя способность Фрейи, вы можете получить только яйца с гексов, соседних с Морганой, не с Фрейей.
- Используя способность, приносящую жетоны энергии (Тингент, Аше, Натаниэль), возьмите из запаса 1 жетон и поместите на планшет Морганы. Чтобы использовать энергию со своего планшета, Моргана должна находиться по соседству с членом команды игрока, чей капитан может использовать энергию (Тингент, Аше, Натаниэль).
- Используя способность Рабелль, вы можете копировать только яйца игроков на гексах, соседних с Морганой, не с Рабелль. Вы также можете скопировать последнее яйцо в инкубаторе самой Рабелль.

· **Моргана в одиночной игре:**

- Дополнительная подготовка: поместите рядом с планшетом Тингента 2 случайных планшета капитанов.
- Размещая Моргану на гексе, соседнем с гексом с членом команды Тингента, используйте способность на любом из этих планшетов.
- Сам Тингент не использует способности на планшетах.

12. Натаниэль, бесстрашный завоеватель

- Разблокировав способность Натаниэля, поместите на его планшет 1 жетон энергии.
- Каждый раз, размещая Натаниэля на острове, помещайте на его планшет 1 жетон энергии. Количество жетонов на планшете капитана не ограничено.
- Энергию на планшете капитана нельзя восстановить с помощью способностей карт или наград за маркеры достижений.
- Активируя способность, выберите одно:
 - 1) Используйте 1 жетон энергии, чтобы получить 1 любой ресурс.
 - 2) Используйте 3 жетона энергии, чтобы бесплатно разыграть в ваш заповедник 1 карту из руки. Это не считается базовым действием.



13. Рабелль, находчивая журналистка

- Каждый раз, размещая Рабелль на гексе, соседнем с гексом, где находится член команды или капитан другого игрока, получите из запаса 1 яйцо того же типа, что и последнее полученное этим игроком, и поместите в ваш инкубатор.
- Если Рабелль размещена рядом с членами команд нескольких игроков, выберите 1 из них.
- **Рабелль в одиночной игре:** размещая Рабелль на гексе по соседству с членом команды Тингента, выберите 1 из полученных Тингентом яиц и получите такое же из запаса. Если Тингент не получил ни 1 яйца, способность не срабатывает.

КАРТЫ СУЩЕСТВ

127. Позитрит: выберите 1 из 3 открытых тайлов ареалов и активируйте его специальный эффект. Если в тот же ход этот тайл будет размещён рядом с членом вашей команды, вы сможете повторно активировать этот специальный эффект с помощью сачка. Если в вашем заповеднике есть спящая легенда, продвиньте маркер пробуждения на 1 деление.

128. Мегалит: вы можете разыграть эту карту, уменьшив её стоимость на 1 за каждый символ ареала того вида, которого вы собрали в вашем заповеднике больше всего. Стоимость не может опуститься ниже 0. Символ грибного ареала на этой карте не учитывается. Пример: если в вашем заповеднике есть 1 символ фруктового ареала, 4 — кораллового, 4 — цветочного, 2 — грибного, то стоимость этой карты уменьшается на 4. Вы также получаете 3 ПО.

Если в вашем заповеднике есть спящая легенда, продвиньте маркер пробуждения на 1 деление.

129. Хельмера: получите 1 любой ресурс. Если в вашем заповеднике есть спящая легенда, продвиньте маркер пробуждения на 1 деление.

130. Медоссум: немедленно активируйте все карты сбора в вашем заповеднике в любом порядке. Потом получите по 1 ПО за каждую карту сбора в вашем заповеднике.

131. Парэму: каждый раз, разыгрывая в ваш заповедник карту конца игры, получайте 1 ресурс, соответствующий ареалу разыгранной карты.

132. Танцапля: возьмите в руку 1 карту из диких земель. Если хотя бы 1 символ типа на ней совпадает с любым из символов типа на вашей спящей легенде, продвиньте маркер пробуждения на 1 деление.

133. Ятагамба: если в вашем заповеднике есть пробудившаяся легенда, разыграйте эту карту в ваш заповедник бесплатно. Если ваша легенда ещё не пробудилась, разыграйте Ятагамбу, оплатив её стоимость, и продвиньте маркер пробуждения на 1 деление.

134. Саламанкус: выполняя сбор, получите 1 ПО. Потом получите ещё по 1 ПО за каждые 3 мгновенных карты в вашем заповеднике. Пример: если вы выполняете сбор и у вас в заповеднике 7 мгновенных карт, вы получаете 1 ПО + 2 ПО за 6 мгновенных карт, итого 3 ПО.

135. Мерцаллия: возьмите в руку 2 карты из колоды. Если в вашем заповеднике есть спящая легенда, продвиньте маркер пробуждения на 1 деление.

136. Гидрактиния: получите из запаса 1 сачок. Если в вашем заповеднике есть спящая легенда, продвиньте маркер пробуждения на 1 деление.

137. Корпулярия: изучите 1 яйцо в вашем инкубаторе, чтобы получить 1 любой ресурс и продвинуть маркер пробуждения на 1 деление.

138. Мягколапка: выполняя сбор, выберите одно:

- 1) Изучите 1 яйцо в вашем инкубаторе, чтобы получить 2 любых ресурса (одного вида или разных).
- 2) Переверните 1 яйцо в вашем инкубаторе, чтобы получить 1 любой ресурс.

139. Завалун: сбросьте из руки 1 карту, чтобы получить 1 ресурс ареала сброшенной карты и продвинуть маркер пробуждения на 1 деление.

140. Драккара: разыграв эту карту, немедленно возьмите из запаса 1 жетон энергии и поместите на эту карту. Если у вас в руке не осталось карт, вы можете использовать 1 жетон энергии с этой карты, чтобы взять 3 карты из колоды. Кроме того, получите 3 яйца тех же типов, которые указаны на взятых картах. Если на карте есть символы разных типов, получите яйцо 1 из них на ваш выбор.