

ИЗ РУИН



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МИР «ИЗ РУИН»

ДАВНЫМ-ДАВНО ВАШИ ПРЕДКИ ОСНОВАЛИ ЧУДЕСНУЮ ИМПЕРИЮ, КОТОРАЯ РАСКИНУЛАСЬ НА ВЕСЬ МИР, СТАЛА ЦЕНТРОМ МУДРОСТИ И НОВЫХ ОТКРЫТИЙ, ПРИМЕРОМ ДЛЯ ОСТАЛЬНЫХ НАРОДОВ. НО В КАКОЙ-ТО МОМЕНТ ВСЕ ГОРОДА БЫЛИ РАЗРУШЕНЫ И ИМПЕРИИ НАСТАЛ КОНЕЦ. ТЕПЕРЬ ВЫ И ВАШЕ НЕБОЛЬШОЕ ПЛЕМЯ ПЫТАЕТЕСЬ ВЕРНУТЬ ВСЕ, ЧТО БЫЛО УТРАЧЕНО, ВОССТАНОВИТЬ ТО, ЧТО БЫЛО РАЗРУШЕНО, И ВСПОМНИТЬ СВОЕ ПРОШЛОЕ.

КАЖДЫЙ ХОД ВЫ БУДЕТЕ БРОСАТЬ ОДИН КУБИК

Ваши пять **кубиков** символизируют ваше племя искателей. Каждый ход вы будете выбирать один кубик, чтобы бросить его и положить на одну из карт руин. Ваши **карты искателей** можно разыгрывать, чтобы увеличить шансы на успех.



Узнайте о ходе игры на стр. 7.

ВЕРНИТЕ ПОТЕРЯННЫЕ РУИНЫ

Высокие значения на кубиках помогут вам получать карты **руин**, а те в свою очередь принесут вашему племени победные очки. Выбирайте руины с умом. Чем больше карт руин одного цвета у вас будет, тем больше вы получите очков!

Узнайте об условиях возврата руин на стр. 8.





СОБИРАЙТЕ КАМНИ, ЧТОБЫ СТРОИТЬ ЧУДЕСА



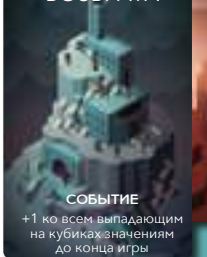
Значение 1, 2 или 3 на любом кубике позволяет вам взять с руин **камень**. Соберите кольцо из 6 камней, чтобы построить **чудо**. Некоторые чудеса приносят вам победные очки, а другие дают особые способности.

**Узнайте о строительстве чудес
на стр. 10.**



ДЕНЬ ОТДЫХА

ФЕСТИВАЛЬ
ВОЗВРАТА



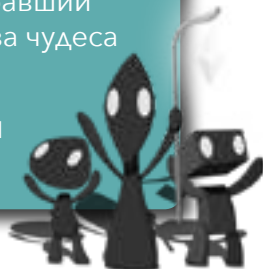
СОБЫТИЕ

+1 ко всем выпадающим
на кубиках значениям
до конца игры

ВАМ НУЖНЫ РУИНЫ И ЧУДЕСА, ЧТОБЫ ПОБЕДИТЬ В ИГРЕ

Появление **карты конца** эпохи означает, что время на исходе. Как только игроки заберут все карты руин со стола, игра закончится финальным подсчетом очков. Побеждает игрок, набравший больше всех победных очков за чудеса и наборы руин.

**Узнайте об определении
победителя на стр. 12.**



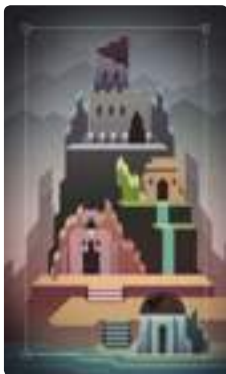
ИСПОЛЬЗУЙТЕ ИСКАТЕЛЕЙ С УМОМ. БОРИТЕСЬ ЗА РУИНЫ,
КОТОРЫЕ ПРИНЕСУТ ВАМ БОЛЬШЕ ОЧКОВ. СТРОЙТЕ ЧУДЕСА,
КОТОРЫЕ ДАДУТ ВАШЕМУ ПЛЕМЕНИ ПРЕИМУЩЕСТВА.

ВЕРНИТЕ СВОЕМУ НАРОДУ БЫЛУЮ СЛАВУ.

ВЕРНУТЬ. ВОССТАНОВИТЬ. ВСПОМНИТЬ.

КОМПОНЕНТЫ

- 20 кубиков (по 3 шестигранных, 1 четырехгранному и 1 восьмигранному кубику 4 цветов)
- 25 карт руин (5 цветов)
- 5 карт конца эпохи
- 38 карт искателей
- 15 жетонов знаменитых чудес
- 15 карт знаменитых чудес
- 10 жетонов малых чудес
- 1 карта малых чудес
- 6 жетонов великих чудес
- 1 карта великих чудес
- 60 жетонов камней (4 цветов)
- Тканевый мешок для жетонов камней
- 4 карты-памятки
- 2 промокарты конца эпохи («Судьба искателей» и «Скрытый путь»)
- 2 промокарты знаменитых чудес («Затонувший собор» и «Обелиск»)
- 2 проможетона знаменитых чудес



Колода руин



Колода
конца эпохи



Колода
искателей



Колода чудес

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы (и ваше племя искателей) боретесь с другими игроками за то, чтобы вернуть себе как можно больше руин и собрать больше всех камней, которые используются для постройки чудес.

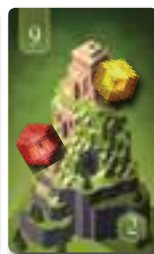
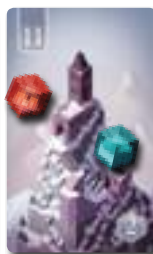
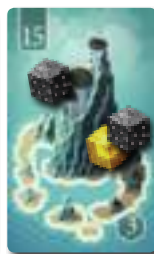
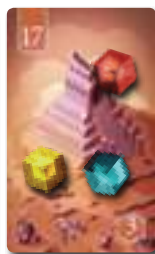
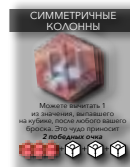
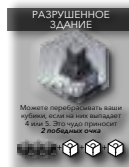
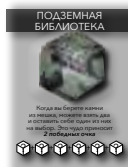
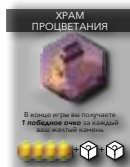
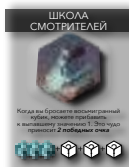
В игре множество путей для победы. Руины достаются тому, кто смог выкинуть большее значение. Но с другой стороны, невысокие значения на кубиках приносят камни, необходимые для строительства чудес. Как возвращенные руины, так и построенные чудеса приносят победные очки в конце игры, так что выбирайте свою стратегию мудро.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите все жетоны камней в тканевый мешок.
2. Перемешайте колоду **искателей** и раздайте каждому игроку по две карты.
3. Перемешайте колоду **руин** и раздайте каждому игроку по одной карте. (Вы можете посмотреть свою карту, но не показывайте ее остальным игрокам до конца игры.)
4. Возьмите пять верхних карт из колоды **руин** и положите их обратно в коробку, не глядя на их лицевые стороны.
5. Перемешайте колоду **конца эпохи**, возьмите одну случайную карту и положите ее под низ колоды **руин**. Уберите остальные карты конца эпохи в коробку, не глядя на их лицевые стороны.
6. Откройте пять карт **руин** и положите их лицом вверх в центр стола.
7. Случайным образом достаньте камни из мешка и **положите на каждые руины столько камней**, сколько указано на шестигранном символе в правом нижнем углу каждой карты руин.
8. Перемешайте колоду знаменитых чудес и **возьмите столько же карт чудес, сколько игроков, плюс 2**. Поместите их на стол и положите на каждую соответствующий жетон. Уберите неиспользованные знаменитые чудеса и их жетоны в коробку.
9. Перемешайте жетоны великих чудес и малых чудес и **положите их стороной с очками вниз на соответствующие карты**.
10. Каждый игрок берет набор кубиков одного цвета.
11. Случайным образом определите первого игрока (например, при помощи броска кубиков). Ход передается по часовой стрелке от игрока к игроку.

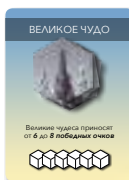
ПОДГОТОВКА ДЛЯ 4 ИГРОКОВ

6 знаменитых чудес
с жетонами на них



5 карт руин
с камнями на них

Все остальные
камни убраны
в мешок



Жетоны великих и малых чудес
на соответствующих картах стороной
с победными очками вниз

Колода искателей
и колода руин

ПОДГОТОВКА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Подготовка, описанная на стр. 5, подходит для 3-4 игроков.
Для игры вдвоем, после того как раздадите карты руин лицом
вниз, **уберите 10 карт руин** из колоды (вместо 5) и положите
4 карты руин в центр стола (вместо 5).

ХОД ИГРЫ

Ход каждого игрока состоит из двух фаз. Первая из них необязательная.

1. **Фаза искателей.** Вы **можете** разыграть любое количество карт искателей из руки. **Эффект карт искателей применяется сразу же в том порядке, в котором вы их разыграли**, затем карты сбрасываются.
2. **Фаза раскопок.** Вы **должны** бросить один кубик из вашего запаса и положить его на карту руин в центре стола. Это ваш *бросок раскопок*. **Вы должны объявить, какой кубик бросаете и на какую карту руин хотите его положить, до того, как совершите бросок.**

После вашего броска раскопок ход переходит к игроку слева от вас.

ВАЖНЫЕ МОМЕНТЫ ХОДА

- После любого броска/переброса кубика или розыгрыша карты **проверьте, не было ли выполнено условие возврата** (см. «Условия возврата руин» на стр. 8).
- **Когда в любой фазе на кубике выпадает 1, 2 или 3, сразу же выберите и возьмите один из камней с карты руин, на которую положили этот кубик, и добавьте этот камень к остальным своим камням.** Если на карте руин нет камней, вы должны взять случайный камень из мешка и добавить этот камень к остальным своим камням (см. «Строительство чудес» на стр. 10).
- Когда эффекты карт искателей, знаменитых чудес или событий изменяют значение на кубике, переверните его новым значением вверх. Оно не может быть меньше 1 или больше, чем максимально возможное на кубике значение.
- Только активный игрок может разыгрывать карты в фазе искателей, никто не может разыгрывать карты в фазе раскопок.
- Переброшенные кубики остаются на тех руинах, на которые их положили ранее.
- Владелец кубика всегда сам перебрасывает его, даже если кубик необходимо перебросить из-за действий другого игрока. На результат броска оказывают эффект построенные владельцем кубика чудеса.

УСЛОВИЯ ВОЗВРАТА РУИН

Всякий раз, когда игрок бросает/перебрасывает кубик или разыгрывает карту, **проверьте, не стала ли сумма значений всех кубиков на любой карте руин больше или равна значению возврата руин** (число в левом верхнем углу карты). Если стала, то игрок с самым высоким значением на одном из его кубиков забирает себе эту карту руин (возвращает руины) и **кладет ее перед собой лицом вверх**.

Игрок или игроки, чьи кубики также лежали на этой карте, **получают столько карт из колоды искателей, сколько их кубиков было на карте возвращенных руин**. Если колода искателей закончилась, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.

После того как игрок получил карту руин, **верните все кубики, лежавшие на ней, их владельцам, а оставшиеся камни верните в мешок**. Затем **откройте новую карту из колоды руин** и положите ее на освободившееся место. **Положите на новые руины столько камней, сколько указано в шестиугольнике в правом нижнем углу карты руин**.

Значение возврата

руин. Когда общая сумма значений всех кубиков на руинах равна или превосходит это число, владелец кубика с самым высоким значением получает эту карту руин



Всего в игре по пять карт каждого типа руин, они отличаются изображениями и цветом

В этом примере красный игрок забирает карту руин, потому что на его кубике выпало самое высокое значение. Синий игрок берет две карты искателей, а желтый — одну, так как у них также были кубики на этих руинах

Значение камней руин показывает, сколько камней нужно случайным образом достать из мешка и положить на карту руин, когда ее выкладывают на стол

НИЧЬИ ПРИ ВОЗВРАТЕ РУИН

В случае ничьей **побеждает кубик с бóльшим количеством граней («бóльший кубик»)**.

Если у лидирующих кубиков одинаковое количество граней (например, оба шестигранные), тогда **сравните следующие наибольшие значения кубиков этих игроков** (продолжайте сравнивать «следующие наибольшие значения», пока ничья не разрешится).

Если у игрока нет второго кубика на руинах (или третьего, четвертого и т. д.), то считается, что для разрешения ничьей его значение равно нулю.

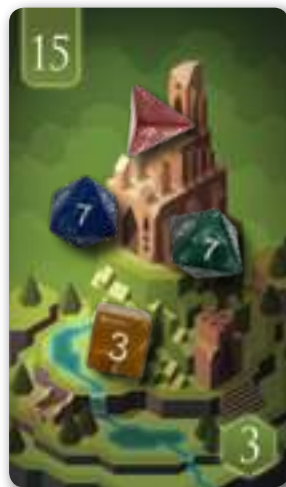
Если ничью невозможно разрешить (например, на карте только два шестигранных кубика с одинаковыми значениями), то карту руин никто не получает (уберите ее обратно в коробку), и все игроки берут по одной карте искателя за каждый из своих кубиков, который лежал на этих руинах.



В этом примере красный восьмигранный кубик со значением 4 побеждает синий шестигранный кубик с таким же значением, поэтому ничья разрешается в пользу красного игрока



Здесь красный и синий игроки выбросили 5 на шестигранных кубиках, поэтому «бóльший» восьмигранный кубик синего игрока побеждает шестигранный кубик красного игрока с таким же значением. Ничья разрешается в пользу синего игрока



Неразрешимая ничья. Карта руин убирается из игры, и каждый игрок, который клал кубики на эти руины, берет столько карт, сколько его кубиков лежало на руинах

СТРОИТЕЛЬСТВО ЧУДЕС

Всякий раз, когда на кубике игрока выпадает 1, 2 или 3, он получает **камень с руин**, для которых бросал кубик (или из мешка, если на руинах больше не осталось камней), и должен немедленно присоединить его к остальным своим камням. **Игроки используют камни, чтобы строить чудеса – кольца из камней с пустым местом посередине. За построенные чудеса начисляются очки.**

- Если для строительства использованы камни одного цвета, положите на пустое место случайное **великое чудо**.
- Если в кольце использованы камни более чем одного цвета, положите на пустое место **малое чудо**.
- Чтобы построить **знаменитое чудо**, нужна особая комбинация камней.

Независимо от того, какое чудо вы строите, **камни можно располагать в кольце в любом порядке**. Великие и малые чудеса необходимо помещать в кольцо количеством очков вниз, чтобы его видел только владелец жетона.

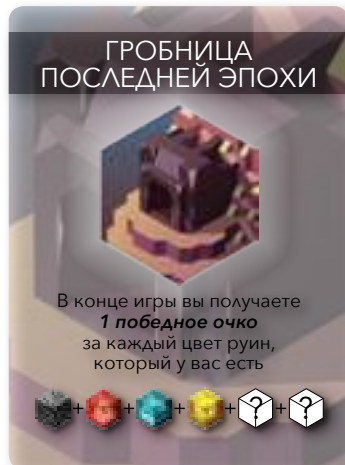
Камни можно использовать для строительства нескольких чудес, но их **нельзя передвигать** после того, как они были выложены на стол (если на это не указывает эффект карты).

В этом примере игрок уже построил великое чудо, использовав 6 черных камней. Потом он использовал два камня от построенного великого чуда, чтобы возвести знаменитое чудо, а сейчас завершает третье чудо, продолжив строительство от первых двух. Из-за того, что третье чудо строится из камней разного цвета и не соответствует формуле ни одного из знаменитых чудес, игрок должен будет положить в центр кольца малое чудо.

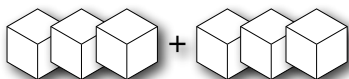


Каждому жетону знаменитого чуда соответствует карта, на которой описываются эффекты чуда и требования к его постройке. Игрок, построивший такое чудо, кладет его карту перед собой лицом вверх и получает описанный на ней бонус.

Например: «**Гробница последней эпохи**» приносит вам дополнительные очки за каждый цвет руин, который у вас есть на конец игры, и должна быть построена в кольце из одного черного камня, одного красного, одного синего, одного желтого и еще двух камней любого цвета.



Формулы строительства. Символы белого камня с обозначением «?» указывают, что для этой части кольца подойдут любые камни. Несколько соединенных белых камней без обозначения «?» указывают на то, что для строительства этого чуда понадобится соответствующее количество камней одного цвета. Например:



Это чудо должно быть построено в кольце из 3 камней одного цвета и 3 камней другого цвета.



Это чудо должно быть построено в кольце из 2 камней одного цвета, 2 камней второго цвета и 2 камней третьего цвета.



Это чудо должно быть построено в кольце из 3 желтых камней и еще 3 камней любых цветов.

Обратите внимание, что расположение камней в кольце не имеет значения. Формула определяет только тип камней, но не порядок их расположения в кольце.

КОНЕЦ ЭПОХИ

В конце колоды руин всегда находится карта конца эпохи.

Откройте карту конца эпохи так же, как открыли бы следующую карту руин. Если это новые руины, положите на них камни, как обычно. Если это событие, следуйте инструкциям на карте. **Игра продолжается, пока игроки не заберут все карты руин (включая ту, которую открыли в конце эпохи).**

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Когда один из участников забирает со стола последнюю карту руин, игра заканчивается. Победные очки начисляются следующим образом:

1. Игроки **открывают свои скрытые карты руин**. Победные очки за каждый набор руин одного цвета начисляются следующим образом:



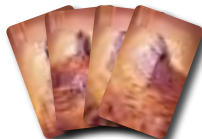
Одна карта
2 очка



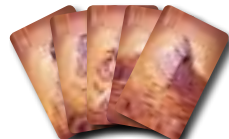
Две карты
одного цвета
6 очков



Три карты
одного цвета
12 очков



Четыре карты
одного цвета
20 очков



Пять карт
одного цвета
30 очков

2. **Каждый набор из 5 карт руин разных цветов** приносит 5 победных очков. Одна карта руин может приносить победные очки как в наборе своего цвета, так и в одном наборе разных цветов. Обратите внимание, что Город праха и Город золота цвета не имеют.



По 1 руине
каждого цвета
+5 очков

3. **Малые, великие и (некоторые) знаменитые чудеса** приносят указанное на них количество победных очков.

4. **Каждые 3 чуда света** (независимо от типа) приносят 5 победных очков.



Построены 3 чуда
любого типа
+5 очков

Побеждает игрок, который набрал больше всех очков.



НИЧЬЯ

В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством карт руин с самым высоким значением возврата. Например:

- У красного игрока карты руин со значениями 17, 15, 9, 9, 9 и 9.
- У синего игрока карты со значениями 17, 13, 13 и 13.
- У зеленого игрока карты со значениями 17, 15 и 15.

У всех игроков одинаковое количество руин со значением 17. Поэтому побеждает зеленый игрок, у которого больше всех руин со значением 15.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Что делать, если у меня нет кубиков для броска? Если все ваши кубики уже лежат на картах руин и начинается ваш ход, вы должны выбрать один из ваших кубиков и перебросить его на любые руины на ваш выбор (включая те, с которых только что забрали).

Обязательно ли завершать одно кольцо из камней перед тем, как начинать новое? Нет, необязательно. Но вы должны убедиться, что все кольца соприкасаются друг с другом и в каждом из колец есть место под будущее чудо.

Мне пришлось перебросить кубик. Если мне выпадет 1, 2 или 3 во время переброса, получу ли я камень? Да! Каждый раз, когда при броске кубика выпадает 1, 2 или 3, его владелец получает камень или с карты руин, на которой лежал этот кубик, или из мешка, если на карте нет камней. Изменение результата кубика на 1, 2 или 3 с помощью карты, не связанной с броском или перебросом, не дает вам возможность получить камень.

Что делать, если у нас закончатся камни? Хотя такое случается редко, когда все камни закончатся, они больше не выкладываются на руины, и при броске 1, 2 или 3 вы больше не будете получать камень.

Перед своим броском я разыграл «Древнюю карту» и «Гадание на камнях». Сохранится ли модификатор для кубика, если я решу

его перебросить? Нет, не сохранится. «Гадание на камнях» (и другие модификаторы) действуют только на ваш первый бросок раскопок, но не на перебросы.

Если я разыграю «Заблудились в руинах» и «Восстановление» в один ход, в каком порядке сработают их эффекты? Эффекты сработают в том порядке, в каком вы захотите. Эффект карт искателей срабатывает мгновенно.

Если я разыграю «Гадание на камнях» одновременно с «Заблудились в руинах», к какому из бросков будет относиться модификатор +1/-1? К перебросу или к броску раскопок на этот ход? Если не указано обратного, карту искателя можно использовать, чтобы изменить бросок раскопок или переброс в фазу искателей. Поэтому если вы разыграете «Гадание на камнях» до «Заблудились в руинах», то +1/-1 будет относиться к перебросу, который вы получаете за «Заблудились в руинах». Если вы сначала разыграли «Заблудились в руинах», то перебрасываете кубик без модификатора, но можете изменить бросок в фазу раскопок.

В игре появилась карта «Собрание», все результаты моих бросков уменьшены на 1, и я разыгрываю «Право наследования», чтобы мой следующий шестигранный кубик получил +2. Если на кубике выпадет 1, как считается результат? Когда событие и карта искателя одновременно изменяют результат броска, активный игрок может решить, в каком порядке они применяются (даже если игрок заставил кого-то перебросить кубик).

Могу ли я использовать один и тот же кубик дважды, когда разыгрываю «Группу искателей»? Да. Если ваш первый бросок завершился тем, что вы получили карту руин, то можете еще раз использовать тот же самый кубик после того, как все забрали свои кубики с этой карты. Обратите внимание, что вы не можете получить три броска, разыграв две карты «Группа искателей» за ход.

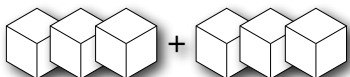
Если я применю «Древнюю карту» к своему броску раскопок и оба раза выброшу низкое значение, получу ли я два камня? Нет, в случае с «Древней картой» считается только последнее выпавшее значение.

Когда срабатывает «Забытая песнь», все должны перебросить кубик с названным числом или только тот игрок, который разыграл карту? Все!

У меня есть два цвета, которых меньше всего (например, по два красных и два желтых). Могу ли я считать оба цвета для получения очков за «Фонтан раздумий»? Нет, вы должны выбрать один цвет для получения очков.

Должен ли я выбрать модификатор за «Гадание на камнях» перед броском? Нет, вы можете добавить к броску модификатор +1 или -1 после броска.

Я все еще не понимаю, как работают формулы знаменитых чудес. Можете мне помочь? Конечно. Вот еще несколько примеров, как нужно читать формулы:



Это чудо должно быть построено в кольце из трех камней одного цвета и еще трех другого цвета.



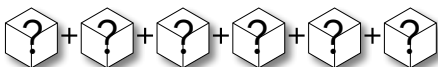
Это чудо должно быть построено в кольце из двух камней одного цвета, двух камней второго цвета и двух камней третьего цвета.



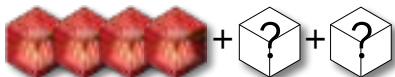
Это чудо должно быть построено в кольце из трех голубых камней и еще трех камней любых цветов.



Это чудо должно быть построено в кольце из шести камней одного цвета.



Это чудо может быть построено в кольце камней любых цветов.



Это чудо должно быть построено в кольце из четырех красных камней и еще двух камней любых цветов.



Это чудо должно быть построено с использованием одного черного, одного красного, одного синего, одного желтого камня и еще двух камней любых цветов.

Создатели игры

Авторы игры: Джейсон Харнер и Мэтью Рэнсом

Изображения на картах: Джесси Риггл (www.jesseriggle.com)

Изображения персонажей: Дэвид Питрандреа (www.robostudios.com)

Игру тестировали: Пол и Гейл Аманн, Райан Блэк, Джессика Браун, Билл Коугер, Брэндон Айзнер, Лэндон и Кейт Фрай, Джон Гейер, Карен Харнер, Сара Харнер, Брайан и Эмили Хенке, Тим Хилл и Ким Бодди, Эрик Луи, Скотт О'Брайен, Дана Рэнсом, Рэнди и Нэнси Рэнсом, Крис Рейд, Тим Веддл, Бен Уиттен, Рио, Сара, Натаниэль и Кэйтлин Вибово.

Команда тестирования Brotherwise games: Мэтт Гонзалес, Лесли Грейтл, Кайл Монтпас, Чез Велкер и Марио Марино Сухарди.

Джейсон и Мэтью

- Посвящается Коре и Камден

Brotherwise games

- Посвящается Джеку, Мэдди, Дереку и Итану



**Русскоязычное издание
подготовлено GaGa Games**

Переводчик: Дмитрий Водолага

Редактор: Катерина Шевчук

Дизайнер-верстальщик: Ульяна Марусей

Руководитель проекта: Артём Ясинский

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены. © ООО «ГаГа Трейд», 2018 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.