



Предыстория

Осколки таинственного корабля пришельцев с далёкой планеты, прозванные Тайным наследием, разлетелись по всему миру. Если верить легендам, один из них скрыт в восточных горах — это загадочный райский сад, парящий над землёй. Поговаривают, что сад — это источник нескончаемой божественной еды и воды, а охраняет его безжалостный механический страж.

Согласно преданиям, единственный обитатель летающего рая — небесный садовник — стал одержим злом и однажды покинул свою вотчину, вероятно отправившись на поиски другого осколка Тайного наследия. Что до Небесного сада, то его неразгаданные секреты влекут к себе праведников, искателей приключений и могущества.

Однако найти Небесный сад — задача не из лёгких. Отважившимся на это смельчакам нужно не только перевернуть все легенды и сказания, умудрившись не встать на ложный след, но и пройти через суровые горные вершины. А в конце пути их ждёт беспощадный страж. Подобно когда-то исчезнувшему небесному садовнику, природа механического стража за годы претерпела колоссальные изменения. Теперь всем, кто с ним столкнётся, не придётся рассчитывать на дружелюбие.

Об игре

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

Состав игры

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



Игровые карты



Памятка



Жетоны находок

Строение карты

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



Подготовка к игре

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

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

Пример игровой зоны

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



Как играть

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

Порядок хода

В свой ход:

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

Все сыгранные карты остаются лежать перед игроком, который их сыграл. Карты нужно складывать одну на другую со сдвигом, чтобы соперники видели, какие карты лежат в вашем сбросе. Это поможет игрокам догадаться, какими картами располагают соперники.

Вне игры

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

Если на руке у выбывшего участника оказалась карта «Тайное наследие: Небесный сад», она не сбрасывается, а замешивается в руины.

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

Фаза расследования

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

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

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

Как проводить расследование

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

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

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

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

Каждый игрок может расследовать только один раз. Выбывшие из игры участники расследование пропускают.

Если игроки не находят Тайное наследие в фазе расследования, все они проигрывают!

Уточнения

Обмен картами

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

Руины

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

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



Святая

Если вы разыгрываете «Святую», её свойство не применяется. Оно применится только тогда, когда вы должны будете оказаться вне игры. Применяя свойство «Святой», вы сбрасываете руку, добываете карту из колоды и остаётесь в игре.

Если в колоде не осталось карт, свойство «Святой» не применяется.



Небесный сад

Эту карту можно сыграть, однако она кладётся не в ваш сброс, а замешивается в руины.

Если по какой-то причине «Небесный сад» попадает в сброс игрока (например, из-за применения свойства карты «Ложный след»), то он немедленно замешивается в руины. Ни при каких обстоятельствах «Небесный сад» не может остаться в сбросе игрока.

Ложный след

Вы не обязаны отдавать именно те две карты, которые взяли из колоды.

Сказитель

Если вы разыгрываете «Сказителя», его свойство не применяется. Оно применяется в фазе расследования, сразу после того, как вы провели расследование. В этот момент вы можете провести столько дополнительных расследований, сколько сказителей у вас в сбросе.

Если вы не можете провести расследование (карта у вас на руке имеет тот же порядок расследования, что и у другого игрока, или это карта с «X»), свойство «Сказителя» не применяется. Иными словами, чтобы провести дополнительное расследование, вы должны сперва провести основное в соответствии со всеми правилами.

Ранение

Свойство «Ранения» применяется сразу же после его добавления в сброс игрока. Если в вашем сбросе имеется другое «Ранение» и «Святая», вы можете применить свойство «Святой», чтобы остаться в игре. Однако если в сброс добавится ещё одно «Ранение», то его свойство снова будет применено и вы окажетесь вне игры (так как «Святая» в колоде всего одна, и та лежит в вашем сбросе лицевой стороной вниз).

Если игрок оказывается вне игры, то уже не может вернуться в игру, даже если «Ранения» исчезнут из его сброса, например благодаря свойству «Чернокнижница».

Чернокнижница

Свойство «Чернокнижницы» можно применить на любого игрока, в сбросе которого есть хотя бы одна карта. Если в сбросе у игроков нет карт, свойство «Чернокнижницы» не применяется.

После применения свойства «Чернокнижница» помещается в сброс сыгранного ею игрока.

Свойство «Чернокнижницы» нельзя применить на игрока, который находится вне игры.



Другие наборы «Тайного наследия»

Чтобы разнообразить игру, колоду «Небесного сада» можно замешивать с другими наборами игры «Тайное наследие». В настоящее время на русском языке издан набор «Тайное наследие: Звездолёт», а в будущем возможно издание и других наборов.

ВАРИАНТЫ ПРАВИЛ

Чтобы разнообразить игру, используйте следующие варианты правил.

Мегазамет

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

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

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

Кампания

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

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

Победителем кампании становится игрок, набравший:

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



Уникальный набор

Этот вариант позволяет создать уникальный набор из 16 карт — выборочных карт этой игры и другого набора «Тайного наследия». При составлении уникального набора важен порядок расследования — значение в левом верхнем углу каждой карты.

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

ОБ ИСКАТЕЛЯХ НАСЛЕДИЯ



Чернокнижница

Коварная и могущественная колдунья, адепт чёрной магии. Она страстно ищет Небесный сад, считая, что его жизненная энергия наделит её чары бесконечной силой.



Страж

Цель могучего стража — защищать Небесный сад и не пускать в него чужаков. Раньше он служил для другого, но за долгие годы в программе стража произошёл сбой, и теперь он считает всех чужестранцев угрозой. Вместо того чтобы присматривать за животными, он уничтожает всё, что не относится к растительному миру сада.



Святая

Эта мудрая и всезнающая женщина желает отыскать Небесный сад, чтобы побыть наедине с его природой и глубже познать окружающий мир.



Сорвиголова

Смелый воин, ищущий острых ощущений. Он мечтает стать первым, кто найдёт Небесный сад и победит стража.



Небесный сад

Возможно, самый красивый фрагмент Тайного наследия — легендарный оазис, затерянный где-то среди восточных вершин. Сад представляет собой несколько летающих островов, соединённых мостами и утопающих в пышной растительности. На каждом из островов — своя экосистема.

Эти растения и есть главное сокровище сада, поскольку алхимики и целители широко используют их для своих магических целей.

АВТОРЫ ИГРЫ

Разработка: Сэйдзи Канаи и Хаято Кисараги • Развитие: Джон Гуденаф

Художник: Марио Вибизано • Графический дизайн: Гарретт Уинзил

Автор предыстории: Росс Уотсон • Производство: Давид Лепор

Игру тестировали: Николая Бонжью, Тодд Роулэнд, Марк Вуттон, Джон Зинсер

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

© 2014 Copyright Japon Brand, All Rights Reserved.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов • Руководство редакцией: Владимир Сергеев
Выпускающий редактор: Александр Киселев • Переводчик: Александр Петрунин
Редактор: Валентин Матюша • Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова
Корректор: Ольга Португалова • Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2015 Правообладатель и производитель ООО «Мир Хобби».

Все права защищены. www.hobbyworld.ru



Играть интересно