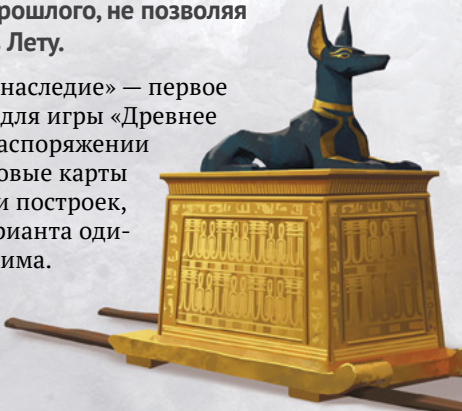
Древние сундуки — безмолвные хранители знаний и мудрости ушедших эпох. Сквозь века эти артефакты берегут бесценное достояние прошлого, не позволяя ему кануть в Лету.

«Всемирное наследие» — первое дополнение для игры «Древнее знание». В распоряжении игроков — новые карты технологий и построек, а также 2 варианта одиночного режима.



2 СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

36 КАРТ ПОСТРОЕК

27 карт *монументов* (, и)

9 карт *артефактов* ()

12 КАРТ ТЕХНОЛОГИЙ

6 карт уровня I
6 карт уровня II

Компоненты одиночного режима

15 КАРТ СУНДУКОВ

3 РАЗДЕЛИТЕЛЯ КАРТ

1 КАРТА ВРЕМЕНИ

1 КУБИК ТЕХНОЛОГИЙ

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Карты построек и технологий из этого дополнения добавляют в игру новые комбинации, на основе которых можно придумывать стратегии для победы. Кроме того, вас ждут 2 одиночных режима — режим испытаний и режим кампании (подробнее см. на с. 5).

Во время подготовки к игре добавьте **36 карт построек и 12 карт технологий** из этого дополнения к соответствующим картам базовой игры и перемешайте их колоды.

Карты этого дополнения можно легко отделить по символу в правом нижнем углу.

Кубик технологий, **карты сундуков** и **карта времени** используются только в одиночном режиме.

ДВОЙНАЯ АКТИВАЦИЯ

У некоторых карт из этого дополнения есть два момента активации с отдельными эффектами.

Каждый эффект таких карт применяется в свой момент активации (отмечен символом). Если несколько эффектов срабатывают одновременно, вы сами выбираете порядок их применения.

Пример. *Андрей решает выполнить действие* ***создания****. Он добавляет в свою хронологию монумент «Абу-Симбел» и немедленно применяет его эффект ϟ: выбирает доступную технологию уровня II «Южноаравийское письмо» и размещает её на карте монумента «Абу-Симбел». Позже, когда «Абу-Симбел» приходит в* ***упадок*** *, Андрей проверяет, выполнил ли он требования размещённой ранее карты технологии.*

В коллекции Андрея есть 5 технологий одного типа, поэтому он добавляет «Южноаравийское письмо» в свою коллекцию.

Одиночные режимы игры «Древнее знание» предлагают 2 варианта потягаться с самой историей.

РЕЖИМ ИСПЫТАНИЙ

В режиме **испытаний** вас ждёт 10 отдельных игр с самостоятельными, заранее определёнными целями.

РЕЖИМ КАМПАНИИ

В режиме **кампании** вы должны пройти серию из нескольких игр (максимум 15), в ходе которой вам нужно будет достичь всех целей.

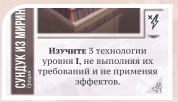
*Правила во врезках **синего** цвета относятся только к **режиму испытаний**, **красного** — к **режиму кампании**. Правила без врезок относятся к обоим режимам.*

КАРТЫ СУНДУКОВ

Карты сундуков обозначают артефакты, которыми вы владеете, но которые ещё предстоит открыть. Эффекты карт сундуков зависят от того, где размещена такая карта.

Если карта сундука находится в ячейке на планшете строителя, то действует эффект **в верхней части карты**. Это цель, которой вам нужно достичь для победы. На планшете строителя может находиться не больше 5 карт сундуков.

Пример. *На планшете строителя Андрея есть «Сундук из Мирины» (В) и «Сундук Хатауи» (Л). В конце игры у Андрея 5 монументов в хронологии и 10 в прошлом. Таким образом, Андрей выполнил условия обоих, а значит, прошёл текущее испытание и может внести победные очки в таблицу.*

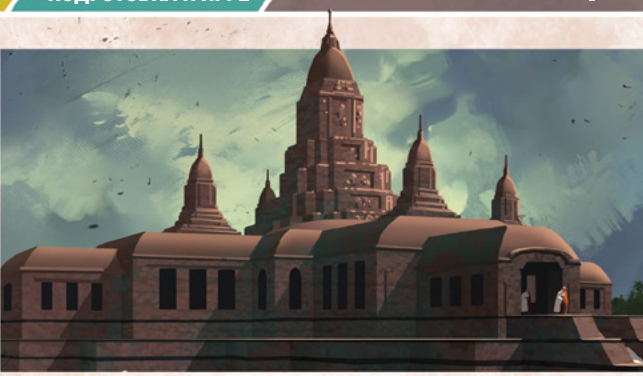


Если карта сундука находится под планшетом строителя, то действует эффект **в нижней части карты**. Его можно применить в указанный момент активации без затраты действия. Под планшетом строителя может находиться не больше 5 карт сундуков.

КАРТА ВРЕМЕНИ

Эта карта обозначает течение времени.

В ходе игры она будет сдвигаться по хронологии и приходить в **упадок** 3 раза. Карта времени помогает отслеживать количество ходов. Конец игры наступает **после 16 ходов**.



1 Проведите подготовку к игре по обычным правилам (см. с. 4 правил базовой игры). Поместите **кубик технологий** рядом с планшетом строителя.

РЕЖИМ ИСПЫТАНИЙ

2 Выберите одно испытание из таблицы на с. 19 правил этого дополнения и возьмите карты, указанные для этого испытания. Если это ваша первая игра в режиме испытаний, советуем начать с испытания 1 *«Новая эра»*, для которого нужны карты А и Б.

- Карты, указанные в столбце, поместите в ячейки планшета строителя для, занимая ячейки слева направо. Сыграть в эти ячейки вы больше не сможете.

  В верхней части карт указаны цели, которых вы должны достичь для победы.

- Карты, указанные в столбце, поместите под планшет строителя слева направо, чтобы видимым оставался только эффект в нижней части карты.

  В нижней части карт указаны эффекты, которые можно применять в ходе игры.

- Выберите, будете ли вы играть с начальным набором карт (, , , или) или раскроете 10 карт из колоды и оставите у себя на руке 6 карт по обычным правилам (второму варианту соответствуют столбцы в таблице испытаний).

РЕЖИМ КАМПАНИИ

2 После того как вы возьмёте 10 карт построек во время подготовки к игре, но перед тем как сбросите 4 из них, перемешайте оставшиеся карты (все 15, если это первая игра кампании) и раскройте 5 из них.

3 Просмотрев все раскрытые карты, выберите от **1 до 5 карт** и поместите их в ячейки слева направо. Сыграть в эти ячейки вы больше не сможете.

Примечание. *Если вы оставите на планшете строителя все 5 раскрытых, вы не сможете играть карты в этой партии.*

4 Невыбранные карты отложите в сторону. В текущей игре они не понадобятся.

В верхней части карт указаны цели, которых вы должны достичь для победы.

5 Карту времени поместите в хронологию непосредственно выше планшета в ячейку ④, как показано на иллюстрации.

Пример подготовки в режиме испытаний для испытания 1 «Новая эра».

Эффект в момент сброса

ФАЗА УПАДКА И КАРТА ВРЕМЕНИ

Карта времени помогает отследить наступление конца игры.

Она не считается картой *монумента* и не учитывается при подсчёте карт в прошлом, на неё не добавляются жетоны . Также к карте времени нельзя применить эффекты других карт.

В ФАЗЕ УПАДКА вместе с картами *монументов* сдвиньте карту времени.

Она занимает **1 из 2 мест** в ячейке хронологии, и её нельзя переместить эффектами других карт (на это указывает символ).

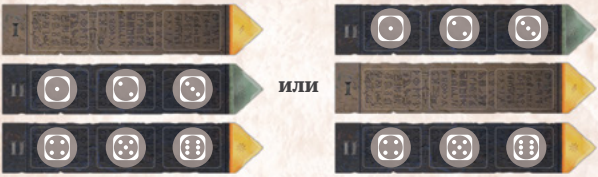
Если в **начале** ФАЗЫ УПАДКА карта времени находится в **ячейке** (1), вы должны выполнить одно из указаний из списка ниже. Если карта времени находится в ячейке (1) впервые за игру, выполните указание 1. Если карта времени находится в ячейке (1) второй раз за игру, выполните указание 2, если третий раз — указание 3.

1. Поместите карту времени в прошлое. В начале вашего следующего хода поверните её на 180° и поместите в ячейку (6) хронологии.
2. Поместите карту времени в прошлое. В начале вашего следующего хода переверните её обратной стороной вверх и поместите в ячейку (6) хронологии.
3. Поверните карту времени на 180° и немедленно переходите к КОНЦУ ИГРЫ.

ФАЗА ТЕХНОЛОГИЙ

Это новая фаза, которая проводится *в конце вашего хода*. Бросьте **кубик технологий**. Сбросьте карту технологии уровня **I**, соответствующую результату броска (см. иллюстрацию).

С наступлением **середины игры** (правила базовой игры, с. 9), после того как вы перевернёте один из планшетов технологий уровня **I** стороной с уровнем **II** вверх, до конца игры применяйте результат броска кубика технологий только к картам уровня **II** (см. иллюстрацию).



- Если в соответствующей ячейке нет карты технологии, ничего не сбрасывайте.
- Если на планшете осталась единственная карта, сбросьте её и раскройте 3 новые карты технологий того же уровня по обычным правилам.

После фазы технологий начинайте следующий ход.

Пример. *В конце своего первого хода Андрей бросает кубик технологий и получает результат «2». Он сбрасывает карту технологии из соответствующей ячейки. В конце следующего хода Андрей вновь бросает кубик технологий и снова получает результат «2». Соответствующая ячейка пуста, а значит, ничего не происходит. Позже в ходе игры Андрей получает на кубике результат «3». Он сбрасывает карту технологии из соответствующей ячейки. Поскольку на планшете осталась 1 карта, Андрей сбрасывает её и раскрывает 3 новые карты.*

РЕЖИМ КАМПАНИИ

СЕРЕДИНА ИГРЫ. ПЕРЕСМОТР ЦЕЛЕЙ

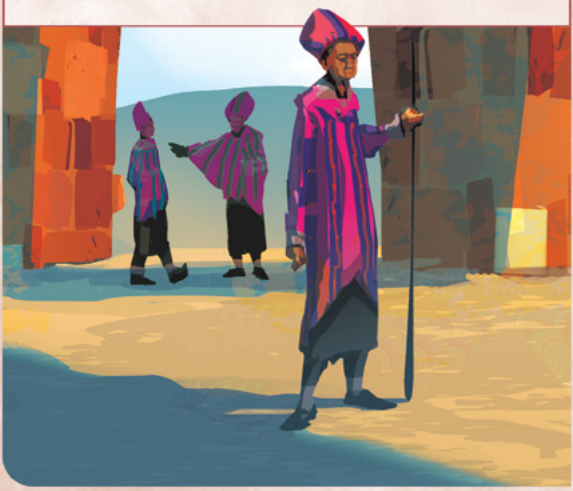
Сразу с наступлением **середины игры** вы можете сбросить 1 или несколько карт с целями, которых, как вам кажется, невозможно достичь.

Как только в вашем прошлом оказывается хотя бы 7 *монументов* и вы переворачиваете планшет технологий, вы можете (строго после этого единственный раз за игру) сбросить 1 или несколько из ячеек планшета строителя. **На планшете строителя должна остаться хотя бы 1 карта.**

Сброшенные карты верните в коробку. Достичь их целей в текущей игре вы больше не сможете.

Примечание. *Карты под планшетом строителя таким образом сбросить нельзя.*

Пример. *К концу хода у Андрея в прошлом оказывается 7 монументов. Он переворачивает один из планшетов технологий стороной вверх и теперь может сбросить карты с планшета строителя. Сейчас у Андрея 4 в ячейках. Он решает, что не сможет выполнить условие карты «Штандарт из Ура», для которой нужно, чтобы в прошлом было 6 или больше. Андрей сбрасывает эту карту и продолжает игру с 3 на планшете строителя. Тем самым он освободил 1 ячейку.*

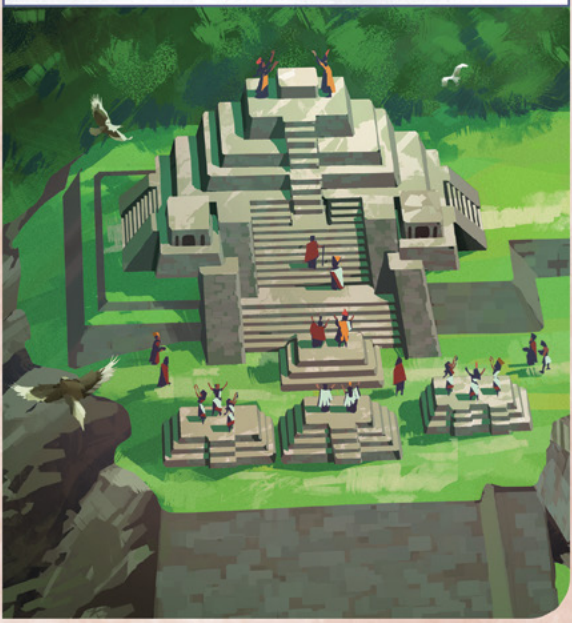


Игра заканчивается, как только карта времени **приходит в упадок** в третий раз (карт в прошлом у вас может быть сколько угодно — их количество не влияет на конец игры). Проверьте, удалось ли вам достичь всех целей на картах на планшете строителя, а затем приступайте к финальному подсчёту.

Проверяйте достижение целей на картах по очереди, карта за картой.

РЕЖИМ ИСПЫТАНИЙ

- **Если вы не достигли цели 1 карты или больше на планшете строителя**, испытание провалено. Можете, если хотите, подсчитать полученные очки, но не записывайте их в таблицу испытаний. Вернитесь к этому испытанию в следующей игре или попробуйте пройти другое!
- **Если вы достигли целей всех карт на планшете строителя**, испытание пройдено. Подсчитайте полученные очки и внесите в таблицу испытаний (с. 19).



РЕЖИМ КАМПАНИИ

- **Если вы не достигли цели 1 карты или больше на планшете строителя**, вы проиграли и кампания на этом закончена. Подсчитайте сумму своих победных очков и отметьте в таблице на с. 21, целей скольких карт вы достигли в ходе кампании. Вы можете начать новую кампанию, перемешав все 15 карт, и попытаться улучшить свой предыдущий результат.
- **Если вы достигли целей всех карт на планшете строителя**, вы побеждаете. Подсчитайте сумму своих победных очков и внесите в таблицу кампании на с. 20.

Внимание! Результат текущей игры будет влиять на следующую.

ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕЙ ИГРЕ

В конце игры сбросьте карты, оставшиеся под планшетом строителя, которые вы не сбросили во время игры после применения их эффектов.

Отдельно отложите карты, целей которых вы достигли. В начале следующей игры поместите их под планшет строителя, так чтобы была видна только нижняя часть карты с эффектом ×.

Подробнее об эффектах карт см. на с. 22.

РЕЗУЛЬТАТ	СТАТУС	ВЛИЯНИЕ на следующую игру
≥60	**СТРОИТЕЛЬ**	Нет
55–59	**АРХИТЕКТОР**	Во время подготовки к игре сбросьте 1 дополнительную карту постройки
50–54	**СОЗИДАТЕЛЬ**	Во время подготовки к игре сбросьте 2 дополнительные карты построек
45–49	**ВДОХНОВИТЕЛЬ**	Во время подготовки к игре сбросьте 1 дополнительную карту постройки и поместите карту времени в ячейку (3) вместо (4)
<45	**КАМЕНЩИК**	Во время подготовки к игре сбросьте 2 дополнительные карты построек и поместите карту времени в ячейку (3) вместо (4)

РЕЖИМ ИСПЫТАНИЙ. *Пример конца игры*

Андрей
39
25
11
5
-4
Σ 76

Андрей только что закончил испытание 2 «Погребённые артефакты» с начальным набором .

Он проверяет, достигнуты ли цели карт В *и* Г *в ячейках на планшете строителя.*

Затем Андрей подсчитывает количество своих — суммарно получается 76 . Он вносит этот результат в таблицу испытаний на с. 19.

		ПОДГОТОВКА		РЕЗУЛЬТАТ				
N°	ИСПЫТАНИЯ							
1	Новая эра	А	Б					
2	Погребённые артефакты	В, Г	Б, Д			76		
3	Превратности судьбы	Д, Е	В, Ж, З					
4	Великие дела	Б, Ж	И, К					

РЕЖИМ КАМПАНИИ. *Пример конца игры*

Андрей
29
18
31
1
-32
Σ 47

Андрей закончил третью игру в режиме кампании. Он проверяет, достигнуты ли цели карт А, И, П *в ячейках на планшете строителя. Андрей кладёт эти карты отдельно, чтобы положить под планшет строителя в начале следующей игры. Под планшетом Андрея осталась карта* О*, эффект которой он не применил. Андрей сбрасывает её. Время подсчитать полученные . Андрей набирает 47 и отмечает это в таблице кампании на с. 20.*

		РЕЗУЛЬТАТ									
N°	ИГРОК	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
1	Андрей	57	61	47							

Результат 47 означает, что следующую игру, четвёртую в кампании, Андрей начнёт с 5 картами построек на руке, а карту времени поместит в ячейку 3 *в соответствии с таблицей на с. 15.*

РЕЖИМ КАМПАНИИ

Если вам нужно убрать компоненты в коробку в перерыве между партиями кампании, разложите карты на 3 отдельные колоды, как указано далее. Для удобства отмечайте колоды соответствующими разделителями.

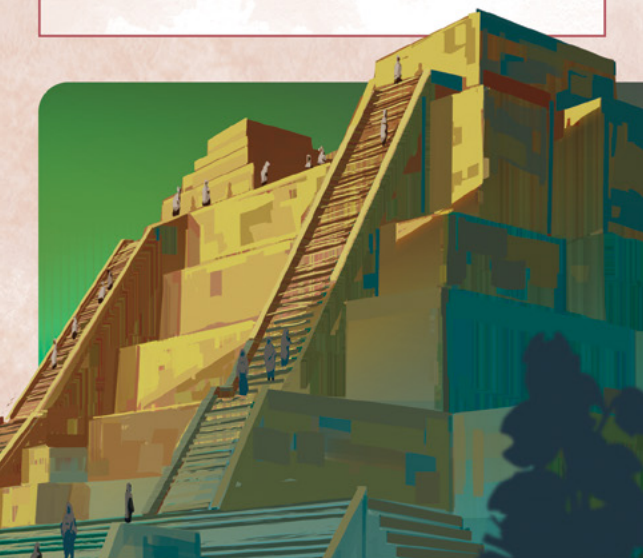
- Колода карт, которые вы не выбирали при подготовке к игре и целей которых отказались достигать в середине игры (их целей можно попытаться достичь в других партиях).

- Колода карт, целей которых вы достигли и которые в следующей партии нужно поместить под планшет строителя (открытые).

- Колода карт, которые вы уже использовали (применили эффекты и сбросили либо не применили и сбросили в конце партии).

ДОСТОЙНЕЙШИЙ НАСЛЕДНИК

Вы можете попытаться закончить кампанию за 3 игры, выбирая все 5 карт во время подготовки к каждой из них. Это требует высшего мастерства и стратегического искусства!



РЕЖИМ ИСПЫТАНИЙ

После того как вы выберете испытание для предстоящей партии во время подготовки к игре, выберите также, с какой **стартовой рукой** играть: с начальным набором (, , , или) или с 6 картами из полученных 10 (правила базовой игры, с. 5). Когда вы пройдёте испытание, вы сможете попробовать пройти его ещё раз с другой стартовой рукой, а затем сравнить результаты, записывая их в соответствующие столбцы таблицы испытаний.

Пример. *Андрей прошёл испытание 1 с начальным набором и внёс результат в соответствующий столбец. В следующей партии он решает пройти то же испытание, но с 6 картами из полученных 10.*

		ПОДГОТОВКА		РЕЗУЛЬТАТ							
N°	ИСПЫТАНИЯ										
1	**Новая эра**	А	Б								
2	**Погребённые артефакты**	В, Г	Б, Д								
3	**Превратности судьбы**	А, Е	В, Ж, З								
4	**Великие дела**	Б, Ж	И, К								
5	**Давно забытые знания**	В, Л	М, Н								
6	**Хранитель знаний**	З, О	В, Д								
7	**Гениальный архитектор**	А, Д	И								
8	**Кладезь знаний**	М, Н	Л, О								
9	**Эксперт по пирамидам**	И, К	А, Б								
10	**Великий строитель**	А, Д, Е	нет								

		РЕЗУЛЬТАТ														
№	ИГРОК	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10	#11	#12	#13	#14	#15
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																

КОНЕЦ КАМПАНИИ
/15
/15
/15
/15
/15
/15
/15
/15
/15
/15

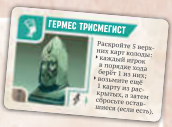
МОМЕНТ АКТИВАЦИИ

Сбросьте эту карту в любой момент, чтобы немедленно применить её эффект.
Примечание. *Эффекты на картах в ячейках применять нельзя.*

ЦЕЛИ ЭФФЕКТОВ

Игнорируйте эффекты, целью которых являются соперники. Такие эффекты в одиночном режиме не применяются.

ГЕРМЕС ТРИСМЕГИСТ



Если вы **изучаете** карту *«Гермес Трисмегист»*, немедленно выберите 2 раскрытые карты, а затем сбросьте оставшиеся.

ДВОРЕЦ ПОТАЛА

Если вы играете карту *монумента «Дворец Потала»*, которая обязывает пропустить свою **фазу упадка**, всё равно сдвиньте карту времени на 1 ячейку влево. Если в этой ячейке оба места заняты *монументами*, в качестве исключения поместите карту времени в третий ряд выше уже размещённых карт.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

РАЗРАБОТЧИК: Реми Матьё
ХУДОЖНИКИ: Эмильен Ротиваль, Адриен Риве
АГЕНТСТВО: L'Équipe Ludique
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: Адриен Фенуйе
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР: Венсан Мужено
РЕДАКТОРЫ: Адриен Фенуйе, Реми Матьё
КОРРЕКТОРЫ: Ксавье Таверне, Робен Леплюме
ПЕРЕВОД НА АНГЛИЙСКИЙ: Данни Лё

Благодарю Венсана с канала La Ludothèque de Vincent и мистера Лу за идею использовать кубик в одиночном режиме, а также Шема Филлипса за создание собственного одиночного режима. А ещё спасибо моему младшему — лучшему в мире тестировщику.

©2026 IELLO SAS. All rights reserved.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Михаил Акулов
РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ: Иван Попов
ДИРЕКТОР ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДЕПАРТАМЕНТА: Александр Киселев
ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: Валентин Матюша
ВЕДУЩИЙ РЕДАКТОР: Александр Петрунин
ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Дарья Дунайцева
ПЕРЕВОДЧИК: Диана Гончарик
ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Иван Суховей
ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Евгений Загатин
КОРРЕКТОР: Ольга Португалова
ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МЕНЕДЖЕР: Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2026 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.
Версия правил 1.0

HOBBY WORLD
Играть интересно

РЕЗУЛЬТАТ	ВЛИЯНИЕ на следующую партию
≥60	Нет
55–59	–1 карта
50–54	–2 карты
45–49	–1 карта + карта времени в ячейке (3)
<45	–2 карты + карта времени в ячейке (3)