МОСИГРА

Крупнейшая в Европе сеть
магазинов настольных игр.
Магазины в РФ, РБ,
Украине, Казахстане.

mosigra.ru

Magellan

Магеллан — российский
производитель игр и подарков.

mglan.ru

Правила игры скачаны с **mosigra**.ru

Племена
Правила
2–4 игрока
От 12 лет
Партия 30–60 минут
Объясняется за 15 минут
или одну партию

ОБ ИГРЕ

Вы вождь древнего кочующего племени, которое мечтает о процветании. Вы путешествуете по землям, собираете ресурсы, помогаете племени расти — всё это приведёт вас к победе.

Каждый ход вы выбираете и выполняете два из четырёх действий: можно заселять новые земли, собирать ресурсы, получать новые цели. А в конце хода можете выполнить цель и построить деревню, если хватит ресурсов.

По землям кочуют и другие племена, так что конфликты и конкуренция неизбежны. Но встретить можно не только людей: иногда в игре случаются события, и вы сталкиваетесь с мамонтом, саблезубым тигром или застаёте извержение вулкана!

Победит тот, кто первым наберёт 15 победных очков.

Содержание:

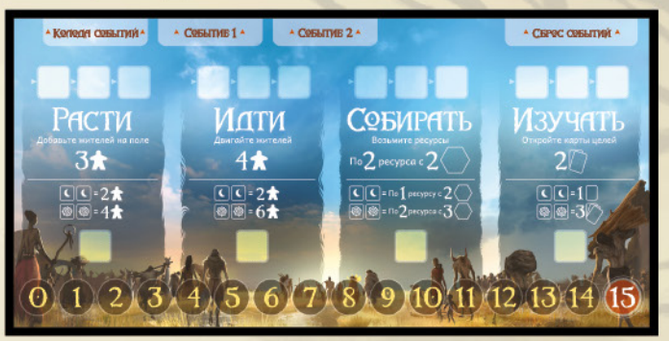
Подготовка к игре 4
Ход игры 6
События и конец игры 10
Пример хода 11
Продвинутые правила 12
Пояснения к событиям 14

СОСТАВ:

- 15 гексов с обычными землями — озёра, леса и горы, из них вы составите поле.

- 16 карт событий — они разнообразят вашу партию.

- Поле действий — здесь вы открываете события и выбираете действия.



- Гекс вулкана — появляется в игре только по событию.

- 11 жетонов событий — стены, алтарь, каноэ, саблезубый тигр, мамонт и другие.

- 14 кубиков — помогают выполнять действия.

- 96 жетонов ресурсов — дерево, еда и камень. Нужны, чтобы строить деревни и выполнять цели.

- 60 карт целей — по 15 одинаковых целей на каждого игрока.

- 80 фишек жителей — по 20 жителей одного цвета каждому игроку. Это ваше племя.

- 12 жетонов деревень — стройте, чтобы получать очки.

- Жетон-множитель ресурсов — на случай, если общий запас опустеет.

- Четыре счётчика очков в виде наконечников стрел.

- Компоненты для продвинутой игры: восемь гексов с особыми землями, четыре фишки старейшин, восемь двусторонних карт лидеров.

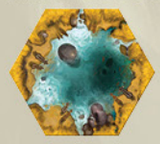
- Восемь двусторонних планшетов игроков — здесь памятка хода, ваши цели и вождь вашего племени.

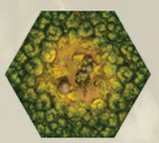
- Правила игры, их вы сейчас читаете.

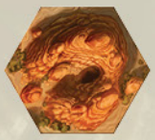
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поле

1. Возьмите гексы. Найдите восемь гексов с особыми землями, на них есть значок . Уберите их в коробку, они для продвинутых правил.
2. У вас останется 15 гексов с озёрами, лесами и горами и гекс вулкана — его отложите в сторону, он появится в игре вместе с событием.


Озеро


Лес


Гора

Вулкан

3. Возьмите столько гексов каждого вида (кроме вулкана), сколько игроков плюс ещё по одному. Например, если вы играете вдвоём, то возьмите 3 озера, 3 леса и 3 горы. Если останутся лишние, уберите их в коробку.
4. Выложите гексы (кроме вулкана) лицом вверх в случайном порядке, чтобы получилось поле, как на одной из схем. Ориентируйтесь на количество игроков.

Два игрока

Три игрока

Четыре игрока А

Жители и ресурсы

5. Раздайте каждому по 20 жителей одного цвета Б. Это ваше племя. Также раздайте счётчики очков того же цвета В.
6. Раздайте каждому по одному случайному планшету игрока Г. Положите его перед собой любой стороной вверх. На одной стороне памятка с ходом игры, на другой — лидер вашего племени (то есть вы).
7. Разделите карты целей на колоды по цветам Д. Раздайте каждому колоду того же цвета, что и его жители. Цели у всех одинаковые, разница только в цвете рубашки. Свою колоду перемешайте и положите под свой планшет, где написано «Колода целей».

> Примечание: если играете вдвоём, уберите из каждой колоды карту «Гончарная».

8. Возьмите жетоны деревень и ресурсов: еду, дерево, камни. Сложите их рядом с полем Е. Деревни сложите числами вниз. Это общий запас.

Еда

Дерево

Камень

Деревня

9. Отдельной кучкой сложите жетоны мамонта, каноэ, саблезубого тигра и другие — они появляются в игре вместе с соответствующими событиями. Сюда же положите жетон-множитель ресурсов — он нужен, чтобы считать один ресурс за три или за пять, если в общем запасе ресурсов не останется Ж.

Поле действий и события

10 Положите поле действий так, чтобы все могли до него дотянуться З. Здесь вы будете выбирать действия каждый ход.

11 Положите свои счётчики очков на ноль на поле действий И. Как только ваш счётчик дойдёт до 15, вы победите.

12 Возьмите карты событий. Найдите среди них события «Вождь» и «Покинутая деревня». Положите их стопкой лицом вниз сбоку от поля действий К. Это нужно сделать, чтобы они не попались вам до того, как в игре появится первая деревня. Остальные 14 карт перемешайте и положите над полем действий, где написано «Колода событий» Л.

13 Возьмите кубики. М Положите по три кубика на каждое из четырёх действий вот так:

Оставшиеся два кубика положите рядом с полем действий — их вы будете кидать в свой ход Н.

Первый игрок и расстановка жителей

14 Чтобы определить первого игрока, все одновременно возьмите по одному жетону деревни из запаса не глядя. Посмотрите на свой жетон — с одной стороны на нём есть число. У кого наименьшее число, тот ходит первым.

15 Первый игрок кладёт свой жетон деревни на отложенные события сбоку от поля действий О. Остальные возвращают свои жетоны деревень в общий запас.

16 Первый игрок ставит двоих своих жителей на один любой гекс П. Остальные игроки по часовой стрелке делают так:

- Второй игрок ставит трёх своих жителей на один любой свободный гекс.
- Третий игрок ставит трёх своих жителей на один любой свободный гекс и берёт два любых жетона ресурсов.
- Четвёртый игрок распределяет трёх своих жителей между двумя любыми свободными гексами и берёт два любых жетона ресурсов.

17 Карты лидеров и фигурки старейшин уберите в коробку — они нужны для продвинутых правил.

Вы готовы играть, попутно читая правила. Начинайте с первого игрока, дальше ходите по очереди по часовой стрелке. Чтобы победить, первым наберите 15 очков на поле действий.

Ход игры

Шаг 1. Получите очки за деревни

Примечание: в начале игры пропустите этот шаг — у вас пока нет деревень. Построить их можно будет в конце хода.

Получите по одному очку за каждую вашу деревню на поле. Когда получаете очки за что-либо, сразу двигайте свой счётчик очков. Переходите к шагу 2.

Шаг 2. Бросьте кубики

Если выпал любой дубль (2 солнца, 2 луны, 2 пустые грани), то происходит событие. Об этом на странице 10. Если дубля нет, сразу переходите к шагу 3.

Шаг 3. Выполните два действия

У вас на выбор четыре действия, каждое описано на поле действий:

- Расти — чтобы жителей вашего племени на поле стало больше.
- Идти — чтобы передвинуть жителей на другие гексы.
- Собирать — чтобы получить ресурсы с гексов, где есть ваши жители.
- Изучать — чтобы открыть карты целей и в конце хода попробовать выполнить одну из них.

1. Выберите два любых действия. Они должны быть разными.
2. Сначала выполните первое действие. Возьмите крайний правый кубик над выбранным действием и положите его на клетку под действием. Этот кубик будет бросать следующий игрок в свой ход. Оставшиеся два кубика сдвиньте вправо, чтобы освободилась левая крайняя клетка. На неё положите один из своих кубиков не переворачивая, той же гранью вверх. У вас получится комбинация, которая определяет мощность действия — читайте на следующей странице, что она означает.

Расти

Возьмите столько жителей из своего запаса, сколько показывает мощность действия. Можно взять меньше. Поставьте их на любые гексы, где уже есть ваши жители. Если таких гексов несколько, новых жителей можно распределить между ними как захочется.

Например: у Ани нет 2 солнц и 2 лун, мощность действия «Расти» — обычная. Аня берёт трёх своих жителей и распределяет по гексам, где уже есть её жители.

Идти

Передвиньте столько своих жителей, сколько показывает мощность действия. Можно передвинуть меньше. Передвигать можно на любой соседний гекс, даже если на нём стоят чужие жители.

Одного жителя можно передвинуть только один раз за ход (некоторые карты целей могут это изменить).

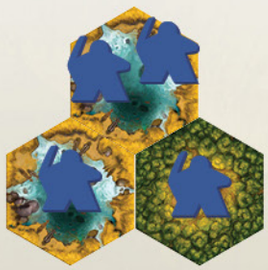
3. Комбинация кубиков, которая у вас получилась, определяет мощность действия.

   - Если в комбинации нет двух солнц или двух лун, то мощность обычная.
   - Есть 2 луны (третий кубик может быть любым) — мощность минимальная.
   - Есть 2 солнца (третий кубик может быть любым) — мощность максимальная, вы сделаете самый выгодный ход.

4. Выполните действие до конца. Подробнее про то, как выполнять каждое действие, смотрите внизу разворота. Затем точно так же выполните второе выбранное действие со вторым кубиком. Затем переходите к шагу 4.

Собирать

Соберите ресурсы с гексов, где стоят ваши жители. Количество гексов и ресурсов определяет мощность действия. Можно взять меньше. Какие ресурсы брать, зависит от гекса, на котором стоят ваши жители. Гора приносит камень. Озеро — еду. Лес — дерево. Ресурсы берите из общего запаса. Количество жителей на гексе не влияет на количество ресурсов.



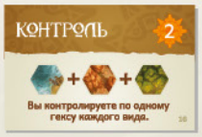
Например: у Бори обычная мощность действия — два гекса приносят по два ресурса каждый. Боря может выбрать 2 озера, чтобы получить 4 еды. Или он может выбрать озеро и лес, чтобы получить 2 еды и 2 дерева.

Изучать

Возьмите с верха своей колоды целей столько карт, сколько показывает мощность действия. Положите их лицом вверх слева от вашего планшета, где написано «Открытые цели». Эти цели вы можете выполнить в конце вашего хода. У вас может быть сколько угодно открытых целей.

Цели бывают синие (разработки) и коричневые (достижения). Подробнее о том, как их выполнять, на странице 9.

Разработки



Достижения

Примечание: если какие-то открытые цели вам уже не интересны, в этом шаге вы можете их сбросить — по одной карте за каждую вашу деревню на поле. Это нужно сделать до того, как вы возьмёте новые карты с верха своей колоды. Сброшенные карты положите под низ вашей колоды, затем берите новые — столько, сколько показывает мощность действия.

ХОД ИГРЫ

Шаг 4. Разрешите конфликты

На каждом гексе может быть максимум пять жителей. Когда их больше, случается конфликт (цвет жителей не имеет значения, деревни и другие жетоны не считаются). Если конфликтов на поле нет, переходите сразу к шагу 5. Если есть, то их нужно разрешить.

Например, тут шесть жителей на одном гексе — конфликт неизбежен.

1. Если конфликты сразу на нескольких гексах, разрешайте их по очереди. Очерёдность выбирает тот, чей сейчас ход.
2. Способ разрешения конфликта зависит от того, чьи жители на гексе: разных племён или одного племени.
   - Если на гексе жители разных племён, то игрок, чей сейчас ход, атакует, остальные защищаются (это важно для некоторых карт). Действуйте все одновременно: каждый убирает по одному своему жителю в свой запас с гекса до тех пор, пока на гексе не останутся жители одного племени. Может оказаться, что на гексе не останется никого, если изначально жителей разных племён было поровну.

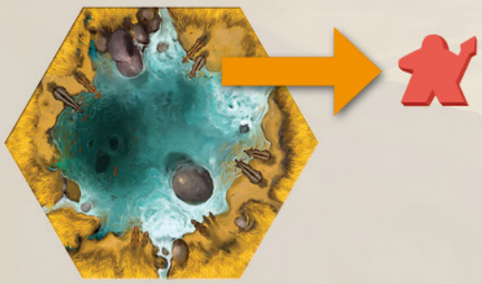
   - Если на гексе жители одного племени — вашего, то всё равно убирайте их по одному, пока не останется пятеро.

! Примечание: если ваших жителей вообще не осталось на поле, то вы выбываете из игры, но ненадолго. В начале своего следующего хода поставьте двух своих жителей на любые гексы, по возможности свободные. Дальше играйте как обычно.

3. Если на гексе была ваша деревня, но после разрешения конфликта на нём не осталось ваших жителей, уберите деревню в общий запас: она уничтожена. Затем переходите к шагу 5.

! Примечание: некоторые разработки (синие цели) влияют на конфликт. Для этого цель должна быть завершена. Ниже два примера, как использовать разработки в конфликте.

- Если атакуете и у вас завершён «Лук», уберите одного любого защищающегося жителя до начала разрешения конфликта. Защищающийся игрок не может использовать «Лук».



- Если защищаетесь, у вас завершены «Стены» и есть деревня на гексе с конфликтом, уберите одного атакующего жителя до начала разрешения конфликта.

Если после применения разработок количество жителей на гексе сократится до пяти, то всё равно разрешите конфликт.

Шаг 5. Постройте деревни и выполните цели

Это последний шаг вашего хода. Вы можете выполнить сколько угодно целей и построить сколько угодно деревень, пока вам хватает ресурсов. И цели, и деревни приносят очки. Если вы не хотите выполнять цели и строить деревни, сразу передайте ход следующему игроку.

Как построить деревню:

1. На вашем планшете в самом низу указано, сколько и каких ресурсов нужно, чтобы построить деревню. Проверьте, хватает ли вам их.
2. Уберите эти ресурсы в общий запас. Возьмите жетон деревни и положите его на гекс, где есть ваши жители и нет других деревень. Очки за деревни вы получите в свой следующий ход. На жетон деревни можете поставить одного своего жителя, чтобы обозначить, кому деревня принадлежит.

> **!** Примечание: если вы строите первую деревню в партии, возьмите жетон деревни не из общего запаса, а с двух отложенных карт событий рядом с полем действий. Отложенные карты замешайте в колоду событий.

3. В будущем ваша деревня может быть уничтожена. Если на гексе с деревней не останется ваших жителей, уберите жетон в общий запас.
4. Вы можете построить ещё деревни, выполнить цели или сразу передать ход следующему игроку.

Как выполнить цель:

1. Выберите одну из открытых целей. Они у вас есть, если вы выбирали действие «Изучать». У вас может быть сколько угодно открытых целей.
2. Проверьте, можете ли вы выполнить эту цель. Разработки (синие) требуют ресурсов — их нужно вернуть в общий запас. Достижения (коричневые) требуют соблюдения некоторых условий (например, нужно занять определённое количество гексов). Даже если у вас хватает ресурсов и условий, вы не обязаны выполнять цель.
3. Выполненную цель переложите в правую часть планшета игрока, где написано «Завершённые цели». Получите очки (передвиньте счётчик очков) или особые способности в зависимости от того, что указано на карте цели. Все способности действуют до конца игры, но очки приносят только один раз. Очки, полученные благодаря целям, невозможно потерять.

Открытые цели

Завершённые цели

4. Вы можете выполнить ещё цели или построить деревню или сразу передать ход следующему игроку.

Термины на картах

На некоторых картах есть такие термины:

- Присутствовать (присутствие) — как минимум один ваш житель есть на гексе.
- Превосходить (превосходство) — ваши жители превосходят в числе жителей других племён на гексе (если их ноль, то это тоже превосходство).
- Контролировать (контроль) — только ваши жители есть на гексе.
- Внешний гекс — гекс на краю поля, не окружённый со всех сторон.
- Соседний гекс — гекс, примыкающий одной стороной к вашему гексу.

СОБЫТИЯ И КОНЕЦ ИГРЫ

События

События могут менять правила игры и давать победные очки. Открытые события действуют для всех игроков: любой может купить каноэ, если открыто событие «Каноэ», любой может победить захватчиков, если открыто событие «Захватчики» — и так далее. Если не указано, в каком шаге нужно взаимодействовать с событием, то можно в любой момент.

Событие происходит каждый раз, когда у вас на кубиках выпадает дубль (2 солнца, 2 луны, 2 пустые грани).

1. Проверьте уже открытые события, не нужно ли их сбросить из-за дубля.

   Например: «Любой дубль! Сбросьте карту», — тогда нужно сбросить туда, где написано «Сброс событий».

2. Проверьте, есть ли свободная клетка для события. В игре может быть максимум два открытых события. Если клетки нет, продолжайте свой ход, переходите к шагу 3. Если есть, возьмите верхнюю карту из колоды событий, положите её на свободную клетку и делайте, как там написано. Некоторые события такие объёмные, что к ним нужны пояснения: проверьте, есть ли подробное описание события на страницах 14-15.

3. После этого продолжайте свой ход, переходите к шагу 3.

Конец игры

Как только ваш счётчик очков достигнет 15 на поле действий, вы сразу побеждаете, и игра заканчивается.

Ответы на вопросы

— Как использовать жетон-множитель ресурсов?

Допустим, в общем запасе осталось 1 дерево, а вам нужно взять два. Возьмите жетон-множитель ресурсов и положите перед собой стороной 3x вверх. На него положите 1 дерево из общего запаса — считается, что у вас 3 дерева. Это на одно больше, чем нужно, так что верните в общий запас из своего «сдачу» — 1 дерево. Жетон двусторонний — другая сторона заменяет 5 ресурсов.

— В шаге 2 я поставил двадцатого своего жителя на поле, и у меня в открытых целях лежит достижение «Целое племя». Могу я его выполнить прямо сейчас и получить 4 очка или нужно обязательно дождаться шага 5?

Цели можно выполнять только в шаге 5. До этого момента может случиться конфликт и ваших жителей на поле станет меньше! Для достижений имеет значение, соблюдаются ли условия на момент шага 5.

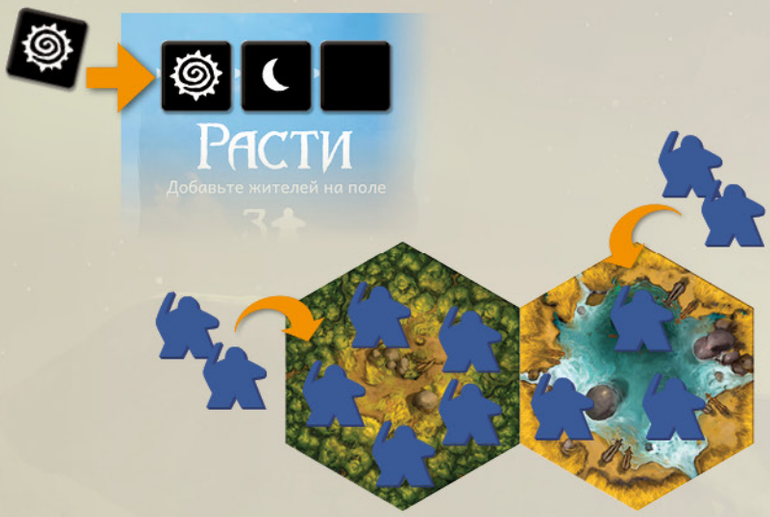
— На гексе стоял один мой житель и одна моя деревня. Я передвинул жителя на соседний гекс. Что случается с деревней?

Она уничтожается, верните жетон деревни в общий запас. Так случается с деревней всегда, когда на гексе не остаётся её жителей, так что постарайтесь не бросать свои дома.

ПРИМЕР ХОДА

Аня и Боря играют вдвоём. Сейчас ход Ани.

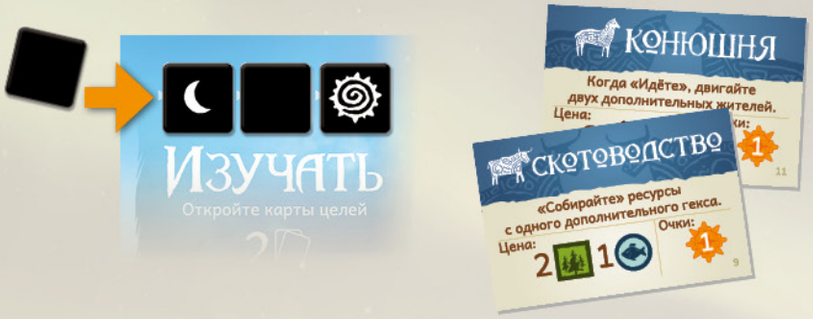
Шаг 1. У Ани нет деревень, она пропускает этот шаг.
Шаг 2. Аня бросает кубики. Выпадают солнце и луна.
Шаг 3. Аня выбирает сначала действие «Расти». Она добавляет кубик с солнцем в ряд других кубиков, и у неё получается комбинация с 2 солнцами — максимальная мощность действия. Она ставит на гексы четырёх своих жителей.



Дальше Аня выбирает действие «Идти». Один гекс с Аниными жителями уже переполнен, так что нужно двигаться, чтобы избежать конфликтов. Аня добавляет кубик с луной в ряд других кубиков, получается минимальная мощность действия. Аня передвигает двух своих жителей.

Шаг 4. Благодаря действию «Идти» конфликтов на поле нет, разрешать их не нужно.
Шаг 5. Аня решает не строить деревни и не выполнять цели и сразу передаёт ход.

Теперь ход Бори.
Шаг 1. У Бори тоже нет деревень, он пропускает этот шаг.
Шаг 2. Боря бросает кубики, выпадают солнце и пустая грань.
Шаг 3. Сначала Боря выбирает действие «Изучать», потому что хочет развивать своё племя. Он ставит кубик с пустой гранью в ряд и берёт две карты целей из своей колоды.



Дальше он выбирает действие «Собирать». Боря хочет больше ресурсов и использует кубик с солнцем, чтобы получилась максимальная мощность действия. Он собирает шесть ресурсов с трёх гексов.

Шаг 4. Его Боря пропускает, поскольку конфликтов нет.
Шаг 5. Боря подсчитывает ресурсы — их хватает на обе карты целей. Он выполняет их и получает два победных очка.

Кажется, что Боря обошёл Аню, но в свой ход она выбрасывает дубль — две пустые грани. Случается событие — и это «Саблезубый тигр». Он вот-вот съест Бориных жителей! Кто победит, зависит только от Аниных и Бориных усилий.

ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА

После нескольких партий по базовым правилам вы можете попробовать продвинутые. Есть три варианта таких правил, можно добавить в партию один из них, два или все три.

Старейшины

В вашем племени появятся особые жители, которые дают вам новые способности.

В подготовке раздайте каждому игроку по фигурке старейшины. Его можно добавить на поле в шаге 5, когда вы строите деревню: поставьте старейшину на только что построенную деревню. Теперь вы можете использовать способность старейшины: раз в ход можете отдать один любой ресурс другому игроку и затем одноразово использовать способность одной из его завершённых разработок (синих карт целей). Ресурс вы выбираете сами, другой игрок не может отказаться — старейшин нужно уважать.

> Важно: старейшины не влияют на конфликты. Не учитывайте их в лимите жителей на гексе.

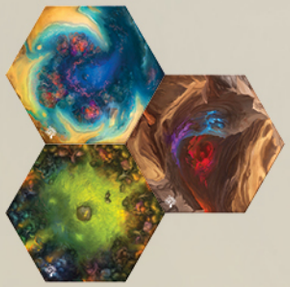
Старейшина не может остаться без деревни, и если она уничтожается в конфликте, то и старейшина возвращается в запас игрока — больше его способность использовать нельзя. Если в этом конфликте атаковали вы, считается, что вы уничтожили деревню со старейшиной — получите одно победное очко. Однако старейшина может вернуться в игру в следующий ход со следующей построенной деревней.

Особые земли

На поле появятся новые типы гексов.

В подготовке вы можете заменить один или несколько гексов с обычными землями на соответствующее число гексов с особыми землями (ориентируйтесь на описание гексов ниже). Особая местность считается как местность, на которую вы её заменили. То есть если вы заменили озеро на Великое озеро, это всё ещё озеро, и оно приносит еду. Это правило важно для целей, событий и ресурсов, которые вы будете получать на этом гексе.

Великое озеро, великая гора, великий лес



Заменяет/считается за озеро, гору и лес соответственно.

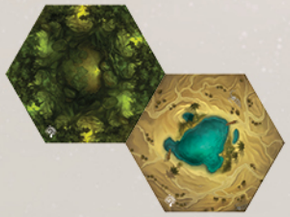
Особенность: получите дополнительный ресурс, когда «Собираете». Ресурс должен соответствовать типу земли. Например, на Великом озере при обычной мощности действия вы получаете 3 еды вместо 2.

Природная земля

Заменяет/считается за любую обычную местность.

Особенность: вы можете выбрать любое сочетание ресурсов, когда «Собираете». Нельзя собирать несколько раз за одно действие.

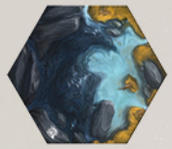
Джунгли, пустынный оазис



Заменяет/считается за лес и озеро соответственно.

Особенность: на гексе должно стоять минимум три ваших жителя, чтобы вы могли «Собирать». Количество ресурсов не меняется.

Смоляная яма



Заменяет/считается за озеро.

Особенность: если на этом гексе только один ваш житель, то после шага 4 уберите его в свой запас — человек потерялся в смолах. Каждый игрок проверяет это условие отдельно в свой ход. То есть, ваши жители теряются в смолах только в ваш ход, не в чужой.

Ледник

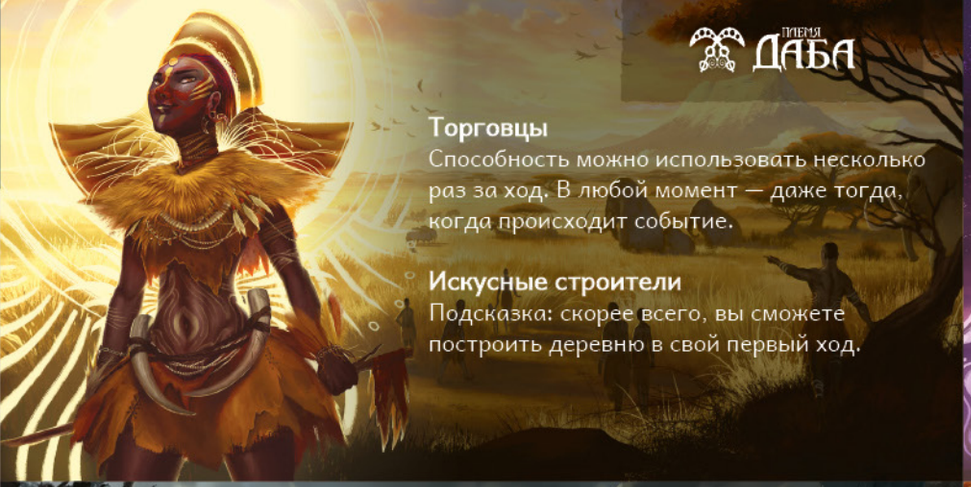
В подготовке положите ледник поверх одного гекса с горой. Ледник считается горой для событий, целей и действия «Собирать».

На леднике может стоять максимум три жителя. На нём нельзя строить деревни. Действие «Собирать» на леднике приносит только 1 камень. На это не влияют даже разработки.

Каждый раз, когда вы «Собираете» на леднике с максимальной мощностью (2 солнца), кладите на ледник 1 камень из общего запаса. Когда накопится 5 камней, ледник тает: уберите его в коробку. Камни оставьте на гексе горы под ледником. Их забирает тот, кто следующим будет «Собирать» на этом гексе, в дополнение к остальным собранным ресурсам.

Вожди

Ваше племя получит уникальную способность. В подготовке положите планшет игрока перед собой стороной с вождём вверх. Возьмите карты лидеров, найдите карту своего племени и выберите одну из уникальных сил. Положите карту под планшет там, где нарисован символ племени. Способность на карте должна выглядывать из-под планшета. Пояснения к способностям — на следующей странице.



Племя Даба

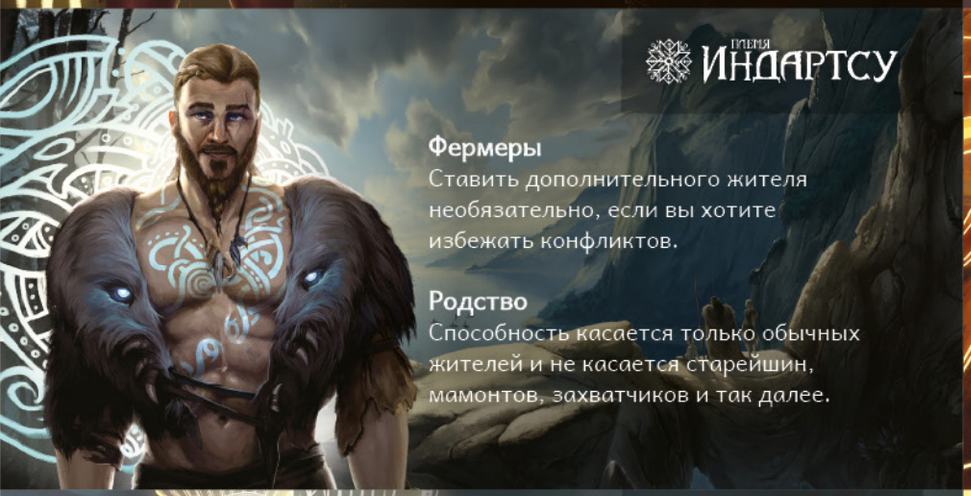
Торговцы
Способность можно использовать несколько раз за ход. В любой момент — даже тогда, когда происходит событие.

Искусные строители
Подсказка: скорее всего, вы сможете построить деревню в свой первый ход.

Племя Киа-Киа

Засада
Когда «Растёте», вы можете распределять жителей между планшетом игрока и полем. Вы не можете выполнить достижение «Целое племя» с помощью жителей на планшете.

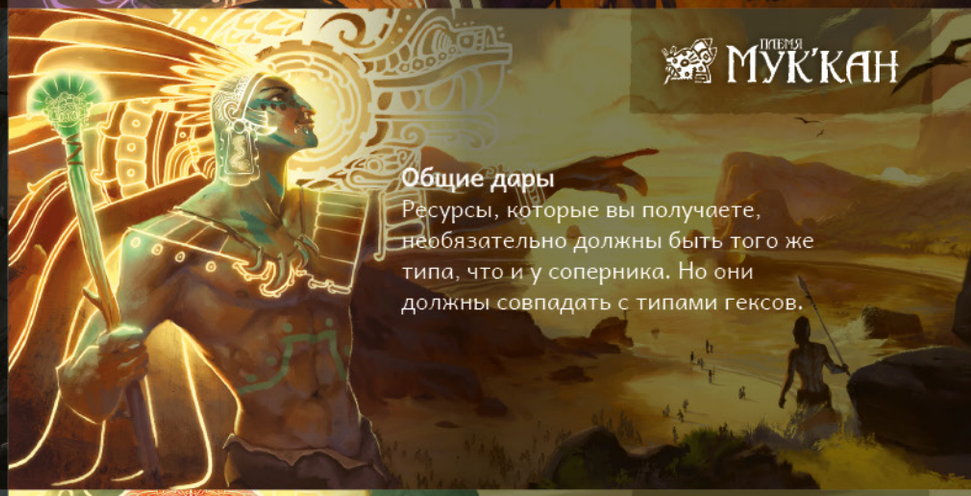
Шаман
Подсказка: попытайтесь вспомнить до броска. После броска уже нельзя использовать эту способность.



Племя Индартсу

Фермеры
Ставить дополнительного жителя необязательно, если вы хотите избежать конфликтов.

Родство
Способность касается только обычных жителей и не касается старейшин, мамонтов, захватчиков и так далее.



Племя Мук'кан

Общие дары
Ресурсы, которые вы получаете, необязательно должны быть того же типа, что и у соперника. Но они должны совпадать с типами гексов.

Племя Данану

Хитрые
Работает один раз за ход. Платите ресурс в общий запас.

Агрокультура
Подсказка: вашему племени нужно 4 еды, чтобы построить деревню. Но с каждой построенной деревней станет легче.

Племя Кирор

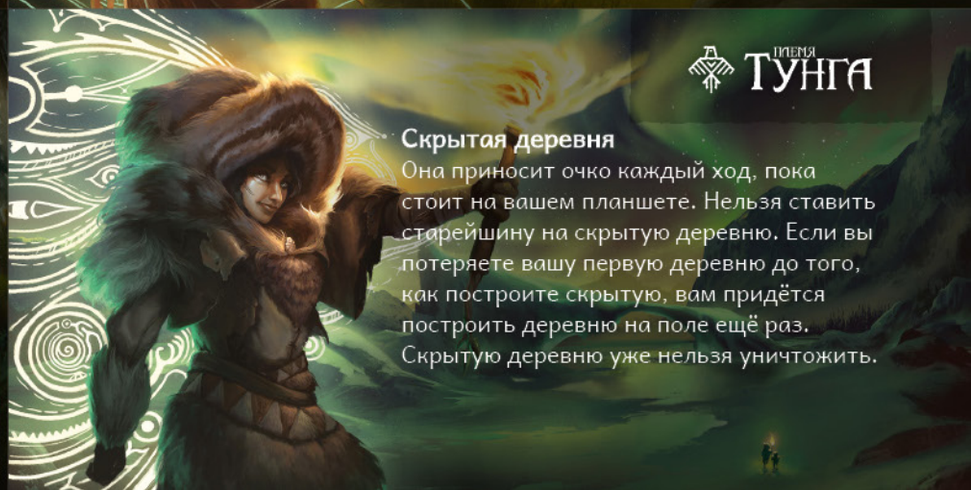
Первопроходцы
Пример: житель Бори стоит на гексе горы, к которому примыкает гора, а к этой горе — озеро. Боря может дойти до озера за одно действие «Идти». А если есть «Конюшня» и «Каноэ», то ещё дальше.

Уклончивые
Сначала разрешите конфликт как обычно. Жители, которых вы убрали с гекса, и есть те, кого вы передвигаете, вместо того чтобы убирать в свой запас.

Племя Каха

Странники
Подсказка: полностью завершите своё обычное действие, затем переходите к способности. Можно наоборот.

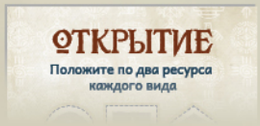
Общая цель
Например: Аня собирает с гекса с озером, где стоят четыре Аниных жителя. Обычная мощность действия приносит ей 2 еды. Но Аня из племени Каха — и способность «Общая цель» приносит ей 3-ю еду.



Племя Тунга

Скрытая деревня
Она приносит очко каждый ход, пока стоит на вашем планшете. Нельзя ставить старейшину на скрытую деревню. Если вы потеряете вашу первую деревню до того, как построите скрытую, вам придётся построить деревню на поле ещё раз. Скрытую деревню уже нельзя уничтожить.

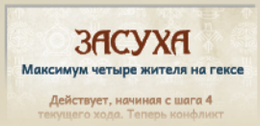
ПОЯСНЕНИЯ К СОБЫТИЯМ



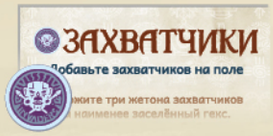
Положите на карту 2 еды, 2 дерева и 2 камня из общего запаса. Теперь каждый игрок может получить эти ресурсы. Для этого выберите «Идти» и передвиньте жителей на гекс, где есть только соперники. Затем возьмите с карты один любой ресурс. Он может не соответствовать гексу, на который вы пришли. Когда ресурсов на карте не останется, сбросьте её.

Количество ресурсов, которые можно взять за один ход, считается по количеству гексов, куда вы заходите (при условии, что на них только соперники), а не по количеству жителей, которых вы передвинули.

Нельзя брать ресурс, если вы зашли на гекс с соперниками другим способом вместо действия «Идти».
Исключение: способность «Странники» племени Каха.



Если это событие вызывает конфликт, в котором не участвует игрок, чей сейчас ход, то в этом конфликте нет атакующего, а значит, «Лук» не действует, но можно использовать «Стены» и способность племени Кирор «Уклончивые».



Захватчиков можно убрать с гекса во время разрешения конфликта как обычных жителей племени: представьте, что это отдельное вражеское племя. Убирать их может атакующий. Когда уберёте последнего захватчика с гекса, атакующий в этом конфликте игрок получает два очка, даже если его жителей на гексе не осталось. Затем сбросьте это событие.

Например: случилось событие «Много еды». Аня выполняет действие «Собирать» на трёх гексах со своими жителями: горе, озере и озере. Она берёт 2 камня и 4 еды. В дополнение она берёт 4 еды с карты события — по 2 за каждое озеро.

Положите жетон мамонта на наименее заселённый гекс с озером (включая пустые гексы). Если ничья, выбирает тот, чей сейчас ход. Мамонт не влияет на жителей, деревни и действие «Собирать».

В свой ход, если на гексе с мамонтом четыре ваших жителя или больше, вы можете потратить один из ваших кубиков, чтобы охотиться на мамонта или приручить его. Сбросьте карту, когда выполните действие.

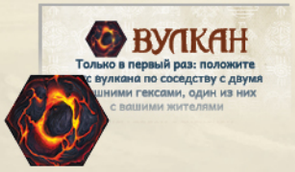
Действие «Охотиться»: положите кубик на карту события, уберите жетон мамонта в коробку и возьмите из общего запаса 3 еды, а также получите одно очко.

Действие «Приручить»: положите кубик на карту события, заплатите в общий запас 3 еды и получите три очка. Затем поставьте одного своего жителя на жетон мамонта — теперь это его питомец. Жителя можно перемещать вместе с мамонтом. Если мамонт окажется на гексе, где нет ваших жителей, то он сбегает: уберите жетон с поля и потеряйте три очка.

Тот, чей сейчас ход, ставит жетон саблезубого тигра на любой гекс с горой. Если на этом гексе есть жители, то тигр съедает по одному жителю каждого племени — уберите их с гекса. В дальнейшем каждый раз, когда выпадает дубль, двигайте тигра на новый гекс с горой, и он снова съедает по одному жителю каждого племени.

Тигр не влияет на конфликты и действие «Собирать», не мешает строить деревни. Тигр не влияет на захватчиков и старейшин.

В свой ход вы можете использовать один из двух своих кубиков, чтобы охотиться на тигра. Положите кубик на карту и уберите с гекса с тигром одного своего жителя (если есть) — это павший в битве охотник. Получите одно очко, уберите жетон тигра с поля, сбросьте карту события, кубик положите рядом с полем действий.



Положите гекс с вулканом так, чтобы он:

- лежал на внешней границе поля, то есть, не был окружён гексами со всех сторон,
- соседствовал хотя бы с двумя гексами, из которых хотя бы на одном есть ваши жители, если это возможно.

Сразу после этого вулкан извергается. Что происходит дальше, зависит от дубля на кубиках, которые вы бросали в начале своего хода.

- Если 2 солнца, все племена на соседних с вулканом гексах получают по 1 камню (важно, что 1 камень получает каждое племя, а не каждый житель).
- Если 2 пустые грани, все племена на одном из соседних с вулканом гексах теряют по одному жителю и получают по 1 камню.
- Если 2 луны, все племена на соседних с вулканом гексах теряют по два жителя и получают по 1 камню.

Если ваше племя занимает несколько гексов рядом с вулканом, вы всё равно теряете одного (если дубль пустых граней) или двух (если дубль лун) жителей и можете выбрать, с какого из гексов их убрать. Сначала убирайте жителей, затем берите ресурсы.

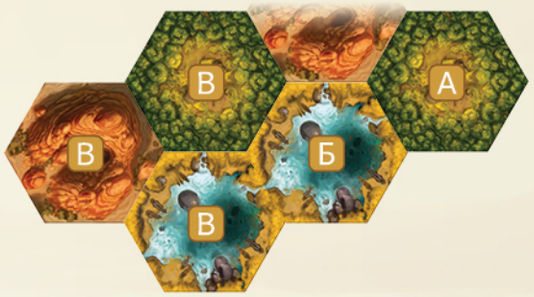
После извержения вулкана замешайте карту обратно в колоду событий. Гекс с вулканом оставьте на месте. Соседние с вулканом гексы могут производить свой ресурс или камень, на выбор.

Если это озеро или лес, можно положить на них жетон камня как напоминание о выборе.

Если вулкан снова появится в игре, не меняйте расположение гекса с вулканом, просто повторите извержение и замешайте карту обратно в колоду событий. Таким образом, колода событий никогда не закончится — в ней всегда будет как минимум одна карта, вулкан.

Теперь вы можете в любой момент заплатить в общий сброс 3 дерева, чтобы забрать себе жетон каноэ. Если никто не забирает каноэ, его стоимость снижается на 1 дерево каждый раз, когда выпадает дубль. Это можно отмечать, выкладывая по жетону дерева на карту события. Как только на карте наберётся 3 дерева, уберите её в сброс — каноэ больше не появится в игре.

С каноэ вы можете бесплатно передвигаться через гексы с озером во время действия «Идти». Например, вы можете передвинуть жителя или несколько из гекса А в любой из гексов В. Гекс Б — с озером, вы можете его пропустить благодаря каноэ.



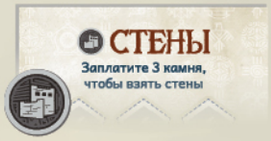
Каноэ можно совмещать с разработкой «Конюшня» и способностью «Первопроходцы» племени Кирор. Каноэ не влияет на способность племени Каха «Странники».

Вы можете заплатить в общий запас 3 еды, чтобы забрать себе жетон алтаря. Если никто не забирает алтарь, его стоимость снижается на 1 еду каждый раз, когда выпадает дубль. Это можно отмечать, выкладывая по жетону еды на карту события. Как только на карте наберётся 3 еды, сбросьте её — алтарь больше не появится в игре. Еду верните в общий запас.

С алтарём вы можете каждый ход в шаге 5 получать одно очко в обмен:

- на одного своего жителя с любого гекса плюс четыре одинаковых ресурса;
- или на одного своего жителя с любого гекса плюс три разных ресурса (1 еда, 1 камень, 1 дерево).

Жителей верните в свой запас, ресурсы — в общий. Можно использовать алтарь повторно, пока вам хватает ресурсов. Нельзя приносить в жертву жителей с планшета игрока (речь о способности «Засада» племени Киа-киа).



Теперь вы можете заплатить в общий запас 3 камня, чтобы забрать себе жетон стен. Если никто не забирает стены, их стоимость снижается на 1 камень каждый раз, когда выпадает дубль. Это можно отмечать, выкладывая по жетону камня на карту события. Как только на карте наберётся 3 камня, сбросьте её — стены больше не появятся в игре.

Стены помогают в разрешении конфликтов. Если вы защищаетесь, у вас есть стены и на гексе с конфликтом есть ваша деревня, то вы можете убрать с гекса одного атакующего жителя, а затем разрешить конфликт по обычным правилам. Стены действуют до конца игры для всех ваших деревень, кроме «Скрытой деревни». Эффекты «Лука» и стен срабатывают одновременно.

Начните с того, чей сейчас ход, и по очереди постройте деревню дешевле, чем обычно, или откажитесь, если вам не хватает ресурсов. Стоимость деревни — три ресурса: 1 еда, 1 камень и 1 дерево. Строить можно на гексе, который вы контролируете. Как только каждый игрок поучаствовал в событии, уберите карту в сброс.

Племя Даба может построить покинутую деревню за два ресурса с помощью способности «Искусные строители».

Племя Тунга может построить покинутую деревню на своём планшете игрока с помощью способности «Скрытая деревня».

Племя Даба может обменять ресурсы на нужные с помощью способности «Торговцы».

Начиная с того, чей сейчас ход, вы можете по очереди сделать ставку или спасовать. Ставка — это любое количество ресурсов на ваш выбор. Все ресурсы считаются равными. Вы можете добавлять ресурсы к своей ставке. В ней должно быть больше ресурсов, чем в предыдущей. Чтобы сделать ставку, возьмите сколько угодно своих ресурсов и положите их перед собой, чтобы все видели, сколько вы ставите.

Как только спасовали все, кроме одного игрока, он побеждает и забирает жетон вождя. Если его ставка равнялась пяти или больше ресурсам, он получает два очка, в другом случае одно очко. Остальные игроки возвращают свои ставки себе. Игрок с жетоном вождя распределяет свою ставку как захочет между другими игроками, даже теми, кто не участвовал в событии. После этого сбросьте карту. Если ставок не было вообще, замешайте карту обратно в колоду событий. Жетон вождя после этого можно убрать в коробку.

mosigra.ru mglan.ru breakinggames.com

Автор Брэд Брукс.
Художник Серджио Чавес.
Ведущий разработчик Питер Вон.

Локализация игры
Разработка: Максим Половцев, Анна Половцева, Анна Давыдова.
Тексты Анна Давыдова.
Дизайн и вёрстка Ольга Карпова.
Корректор Ксения Ларина.

© 2017 Breaking Games LLC. All rights reserved.
© Издание на русском языке. ООО «Магеллан Производство», 2021.
111033, Россия, Москва, ул. Золоторожский Вал, д. 11, стр. 9,
этаж 2, комн. 205. Тел.: +7 (926) 523-40-74.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения
правообладателей запрещено.
И хватит читать мелкий шрифт — давайте играть!