

СПРАВОЧНИК



СЦЕНАРИИ

В этом разделе вы найдёте различные варианты сочетания модулей. Как правило, в одной партии используется сочетание из двух модулей. Мы называем эти сочетания «сценариями» и рекомендуем проходить их в порядке, предложенном ниже.

СЦЕНАРИЙ I модули **А + Б**

СЦЕНАРИЙ II модули **В + Г**

СЦЕНАРИЙ III модули **Д + Е**

СЦЕНАРИЙ IV модули **В + Ж**

СЦЕНАРИЙ V модули **А + И**

СЦЕНАРИЙ VI модули **Б + К**

СЦЕНАРИЙ VII модули **Г + Д + Л**

Приступайте к следующему сценарию только после того, как успешно пройдёте предыдущий. Описание модулей вы найдёте на стр. 2–3, а особенности некоторых входящих в них карт — на стр. 4–6.

СОЗДАНИЕ СОБСТВЕННЫХ СЦЕНАРИЕВ

Кроме предложенных сценариев, вы можете использовать любое сочетание модулей на ваше усмотрение. Помните, что лучше всего играть только с 2 модулями из 10. Единственное исключение — модуль «Л», который можно использовать только вместе с двумя другими модулями.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В зависимости от сочетания модулей вам понадобятся разные наборы карт. В этом разделе вы узнаете, какие карты использовать для каждого модуля и где их размещать. **Карты сюжетов, заданий и изобретений** всегда размещаются в определённых ячейках и в начале игры не могут оказаться в личных колодах игроков. **Остальные карты модуля замешиваются вместе с базовыми картами (набор «1»)**, как сказано на стр. 3 буклета правил.

КАРТЫ СЮЖЕТОВ





Для разных модулей используются разные карты сюжетов, и перед партией вы должны будете отделить их от основной колоды сюжетов (**набор «5»**). Сложите все карты сюжетов в отдельную колоду — они не входят в наборы модулей. На обороте каждой карты сюжета указан номер, по которому вы сможете отобрать нужные при подготовке к игре. Все карты сюжетов, необходимые для вашего сценария, сложите стопкой на планшете ночлега (лицевой стороной вниз). Создавая свой уникальный сценарий, помните, что одна и та же карта сюжета может входить в несколько модулей. Вы можете сочетать такие модули, но и в этом случае действует правило, что каждую карту сюжета можно сыграть только один раз за партию.



КАРТЫ ЗАДАНИЙ







В каждый модуль входит 1 уникальная карта задания. Выложите карты из каждого используемого модуля на ячейки  лицевой стороной вверх. **Внимание!** Символом  обозначаются только **ячейки в нижней части планшета ночлега**, а не планшет целиком.



ЯЧЕЙКИ ОЖИДАНИЯ



В ходе игры на некоторых картах вы встретите указание положить их на : эти карты не входят в чью-либо общину, но остаются доступными (подробнее на стр. 12 буклета правил). Кладите такие карты на  лицевой стороной вверх. Если вы должны выложить карту на , но все 4 изображённые на планшете ячейки заняты, выкладывайте карту ниже любой из них. **Внимание!** Символом  обозначаются **ячейки в нижней части планшета диких мест**, а не планшет целиком.

КАРТЫ ИЗОБРЕТЕНИЙ



Для разных модулей используются разные карты изобретений. На лицевой стороне в верхней части карты указан номер или буква модуля. При подготовке к игре отберите нужные карты изобретений, поместите их в специальные отверстия мастерской, а в полукруглые ячейки перед ними — соответствующие жетоны предметов.



КУБИКИ



При игре с некоторыми модулями вам понадобятся кубики для выполнения некоторых действий. На картах с такими действиями вы найдёте изображение кубика. При подготовке к игре положите кубики рядом с мастерской.

ОПИСАНИЕ МОДУЛЕЙ

А КРУПНАЯ ДОБЫЧА (9 карт)

Уровень сложности: низкий

Племя нужно сделать запасы, чтобы пережить зиму. К счастью, ваши разведчики заметили стадо мамонтов у реки.



Поместите на соответствующие ячейки на планшете ночлега следующие компоненты (соблюдая обычные правила подготовки):

- карту задания «А»;
- карты сюжетов «1» и «2».

Б НОВЫЙ МИР (11 карт)

Уровень сложности: низкий

Племя должно идти вслед за добычей, чтобы не умереть от голода.



Поместите на соответствующие ячейки на планшете ночлега следующие компоненты (соблюдая обычные правила подготовки):

- карту задания «Б».
- Поместите в мастерскую карту изобретения «Шалаш».

В ВОЙ В НОЧИ (10 карт)

Уровень сложности: средний

Мы здесь не главные охотники... По крайней мере, пока.



Поместите на соответствующие ячейки на планшете ночлега следующие компоненты (соблюдая обычные правила подготовки):

- карта задания «В»;
- карты сюжетов «3» и «4».

Рядом с мастерской положите 2 кубика.



Примечание к карте задания: все карты со словом «волк» в названии и карта «Волчица с щенками» считаются **картами волков** (независимо от того, в какой модуль они входят).

Играя с этим модулем, кладите удалённые карты волков рядом с кладбищем мамонтов так, чтобы вы могли отслеживать их количество.

Г СЛЕДУЮЩИЙ ШАГ (11 карт)

Уровень сложности: легкий

Нам нужны новые орудия труда, но как и из чего их сделать?



Поместите на соответствующие ячейки на планшете ночлега следующие компоненты (соблюдая обычные правила подготовки):

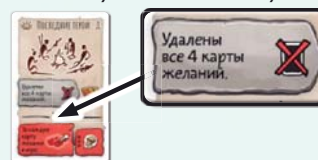
- карту задания «Г»;
- карты сюжетов «5», «6» и «7».

Положите карту «Умелые руки» на \otimes . Рядом с мастерской положите 2 кубика.

Д ПОСЛЕДНИЕ ГЕРОИ (12 карт)

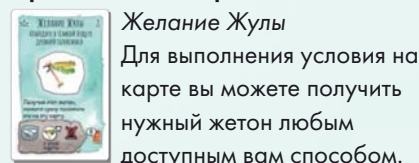
Уровень сложности: средний

Четыре могучих чужака набрали на нашу стоянку. По крайней мере, аппетит у них точно могучий.



Примечание к карте задания: карты желаний, которые вы должны удалить, — это 4 карты, выложенные на \otimes при подготовке к игре.

Примечание к картам желаний:

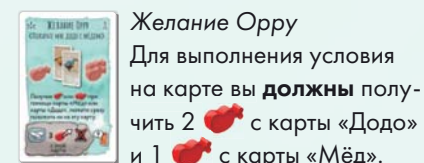


Желание Жулы
Для выполнения условия на карте вы можете получить нужный жетон любым доступным вам способом.

Поместите на соответствующие ячейки на планшете ночлега следующие компоненты (соблюдая обычные правила подготовки):

- карту задания «Д»;
- карты сюжетов «3», «8», «9», «10» и «11».

Положите следующие карты на \otimes : «Желание Жулы», «Желание Орру», «Желание Дарки», «Желание Ахаба». Рядом с мастерской положите 2 кубика.



Желание Орру
Для выполнения условия на карте вы **должны** получить 2 с карты «Додо» и 1 с карты «Мёд».

Е МЕТЕЛЬ (17 карт)

Уровень сложности: средний

От края до края весь мир скован снегом и холодом...



Поместите на соответствующие ячейки на планшете ночлега следующие компоненты (соблюдая обычные правила подготовки):

- карту задания «Е»;
- карты сюжетов «7», «12», «13», «14» и «15».

Поместите в мастерскую карту изобретения «Костёр». Рядом с мастерской положите 2 кубика.

Ж НЕВЕДОМАЯ ЛИХОРАДКА (15 карт)

Уровень сложности: средний

Племя поразила опасная болезнь, но шаман узнал, какие ягоды могут помочь.



Поместите на соответствующие ячейки на планшете ночлега следующие компоненты (соблюдая обычные правила подготовки):

- карту задания «Ж»;
- карты сюжетов «8», «16», «17».

Рядом с мастерской положите 2 кубика.

Примечание к карте задания: «Неведомая лихорадка» наносит по 1 ране сразу всем людям в вашем племени.

Вы можете использовать , чтобы защитить 1 человека на ваш выбор по обычным правилам.

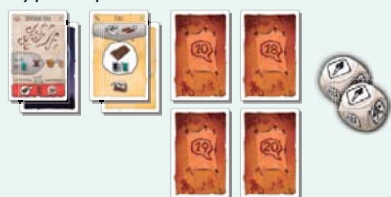
Подсказка: внимательно изучайте ягоды; все они немного отличаются.



И ШИРОКАЯ РЕКА (14 карт)

Уровень сложности: высокий


Что лежит по ту сторону широкой бурной реки?




Поместите на соответствующие ячейки на планшете ночлега следующие компоненты (соблюдая обычные правила подготовки):

- карту задания «И»;
- карты сюжетов «10», «18», «19», «20».

Поместите в мастерскую карту изобретения «Плот». Рядом с мастерской положите 2 кубика.

Дополнительные шаги подготовки: перемешайте все карты реки из этого модуля и сложите их стопкой **лицевой стороной вниз** на .

Дополнительные правила: если у вашей общины есть плот, вместо того чтобы сыграть карту из своей колоды вы можете раскрыть и сыграть карту реки с . Карты реки из своей личной колоды вы можете разыгрывать, даже если у вас нет жетона плота.



Карта реки

К НАПАДЕНИЕ БЕЛЫХ ЛАДОНЕЙ (11 карт)


Уровень сложности: высокий


Лишь сильнейшие смогут защитить нас от враждебного племени.



Поместите на соответствующие ячейки на планшете ночлега следующие компоненты (соблюдая обычные правила подготовки):

- карту задания «К»;
- карты сюжетов «6», «9».

Дополнительные шаги подготовки: при подготовке к игре уберите 4 карты «Воительница» из колоды людей и сложите их стопкой на  (лицевой стороной вверх). Они не входят ни в одну общину, не позволяют получать жетоны предметов и их характеристики не учитываются при выполнении действий.

Дополнительные правила: «Воительниц» **нельзя защищать от ран и не нужно кормить**, но они могут получать раны вместо людей в общинах игроков. Если «Воительница» умерла, её карта удаляется, а племя получает 1 . Всякий раз, когда «Воительница» получает рану, кладите жетон раны на верхнюю карту стопки.


Л ЗВЕРЬ (14 карт)

Уровень сложности: высокий


Нас выслеживает ужасная тварь. От неё не спрятаться!





Поместите на соответствующие ячейки на планшете ночлега следующие компоненты (соблюдая обычные правила подготовки):

- карту задания «Л»;
- 6 карт с символом шрамов ;
- карты сюжетов «21», «22».

Рядом с мастерской положите 2 кубика.

Дополнительные шаги подготовки: перемешайте 6 карт с символом шрамов на обороте и сложите стопкой **лицевой стороной вниз** на .

Эти карты нельзя использовать в начале игры.

Дополнительные правила: для вас не работает обычное условие победы (собрать 5 ). Вместо этого, собрав 5 , выполните указанное действие.

Зверь бывает либо спокойным — , либо разъяренным — .

В начале игры зверь спокоен. Пока зверь спокоен, вы игнорируете действия с символом ярости.





ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МОДИФИКАТОРЫ СЛОЖНОСТИ




Если вы чувствуете, что вам слишком легко или трудно играть, попробуйте добавить в игру дополнительные модификаторы сложности. Их можно использовать как по отдельности, так и несколько за раз.

КАК СДЕЛАТЬ ИГРУ ПРОЩЕ

Большое племя

В начале игры возьмите 4 карты людей  и оставьте 2 из них на свой выбор. В ходе игры, добавляя человека в общину, берите 2 карты людей  и оставляйте 1 на свой выбор.

Изобилие

В начале игры возьмите 2 карты изобретений  и поместите их в мастерскую. Положите 2  и 2  в область хранения.

Взаимовыручка

Помогая другому игроку, вы можете оплачивать его действие картами с верха вашей колоды.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Подготовка к игре

Вы начинаете игру без фишек еды в области хранения. Перемешав базовые карты и карты выбранных модулей, не раздавайте их; эти карты и будут вашей колодой. Как обычно, возьмите 2 карты людей и положите перед собой — это ваша община.


Дополнительные правила

Выбрав и раскрыв карту, вы можете один раз попросить о помощи духов предков.

Совет автора: если вы выиграли или проиграли три раза подряд или больше, попробуйте усложнить (в первом случае) или упростить (во втором случае) себе задачу.

КАК СДЕЛАТЬ ИГРУ СЛОЖНЕЕ


Тяжелая ноша

Получая ресурсы, кладите их не в область хранения, а на карты людей в вашей общине (до 2 фишек ресурсов на карту). Вы можете переложить ресурсы с карт в область хранения, только когда вы или игрок, которому вы помогаете, раскрывает карту родной пещеры . Пока ресурсы лежат на картах людей, вы не можете их использовать.


Туман

В начале хода вы делаете выбор из двух верхних карт вашей колоды (вместо трёх).


Слабость

Когда вы добавляете карту человека к вашей общине (даже при подготовке к игре), этот человек немедленно получает .



Помощь духов предков

Поместите 2 или 4 верхние карты вашей колоды в закрытый сброс, чтобы бросить 1 или 2 кубика соответственно. Добавьте результаты броска к характеристикам вашего племени. Выполняя действие с кубиками , сначала совершите бросок и запишите результат — и только потом просите о помощи, если сочтёте нужным.

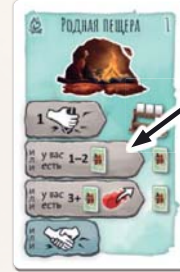
ОПИСАНИЕ КАРТ

В этом разделе подробно описаны отдельные карты. Карты разделены на наборы по цифрам и буквам. У всех карт сюжетов есть свой номер в символе .

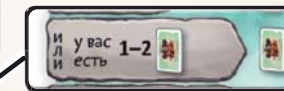
Обращайтесь к этому разделу только по необходимости, чтобы не испортить впечатление от игры.

Напоминание: вы можете игнорировать любую карту с голубым фоном, которую не должны добавить к вашей общине или положить на  или , даже если это не упомянуто в пояснении к ней.

БАЗОВЫЕ КАРТЫ



РОДНАЯ ПЕЩЕРА






Даже если другой игрок помогает вам с этим действием, учитываются карты людей только в вашей общине (количество карт людей в ваших общинах не суммируется). Количество карт людей в общине игрока-помощника не имеет значения.

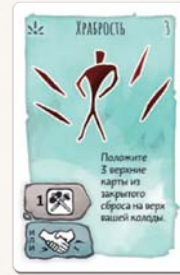
КАРТЫ СНОВ



МЕНЯЛЬЩИК

Вы можете вернуть в запас 1 фишку на картах, чтобы получить по 1 фишке двух других ресурсов.

Пример: вы можете сбросить 1 , чтобы получить 1  и 1 .



ХРАБРОСТЬ

Возьмите 3 верхние карты из закрытого сброса и положите их на верх вашей колоды, не меняя их порядка.

Важно: если в закрытом сбросе меньше трёх карт, вы берёте столько карт, сколько можете взять.



ПРОЗОРИВОСТЬ

Выберите 3 **любые** карты из вашей колоды и посмотрите их лицевые стороны, не выполняя действия на них. Затем верните эти карты в любые места колоды в любом порядке.

Примечание: вы можете посмотреть карты с красным оборотом, как и любые другие, и вернуть их в любое место вашей колоды.





ОСТОРОЖНОСТЬ

Вы можете выбрать любую карту из вашей колоды, кроме верхних трёх, и положить её в закрытый сброс. **Вы не получаете рану**, если при этом сбрасываете карту опасности.

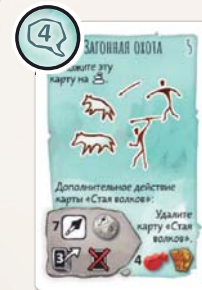
КАРТЫ СЮЖЕТОВ



ГОЛОДНЫЕ ОХОТНИКИ

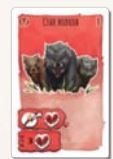
Вы **можете** применить эффект этой карты 1 раз за ход племени, **выполняя любое действие**, чтобы получить +2  к характеристикам вашей общины. Если действие, для выполнения которого вы его применяете, не даёт в награду , вы не получаете, но и не возвращаете в запас фишки еды. Вы можете применить этот эффект любое количество раз в течение фазы дня, но только 1 раз на раскрытую вами карту.

Примечание: эта карта не является картой человека и, соответственно, в фазе ночи вы не должны возвращать за неё фишку еды в запас.



ЗАГОННАЯ ОХОТА

Как только эта карта оказывается раскрыта, вы можете одержать победу над стаей волков: теперь **вместо действия** на карте «Стая волков» вы **можете** выполнить действие на карте «Загонная охота».



Карта «Стая волков»





ВИДЕНИЕ

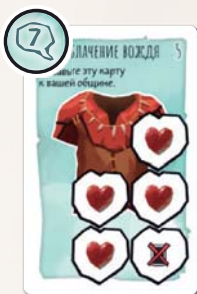
Вы кладёте эту карту рядом с другими картами своей общины. Действие этой карты является дополнительным и вы можете выполнить его по обычным правилам (см. стр. 12 буклета правил). С того момента, как карта «Ядовитые грибы» оказалась на кладбище мамонтов, вы можете выполнить действие карты: вернуть жетон талисмана в запас, удалить карту «Видение» и получить награду.



КОПЬЁМЁТ

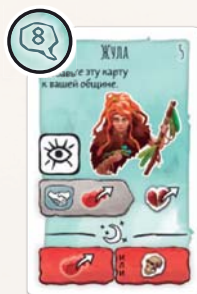
Вы можете применить этот эффект 1 раз, выполняя любое действие: для этого сбросьте 1 жетон копья, чтобы получить +3  к характеристикам вашей общины. При выполнении действия учитывайте, что сброшенный жетон копья больше не даёт вам .

Вы можете применить этот эффект любое количество раз в течение фазы дня, но только 1 раз за ход (1 раз на раскрытую вами карту).



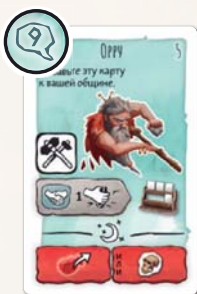
ОБЛАЧЕНИЕ ВОЖДЯ

Когда вы получаете рану, вы можете выбрать, куда положить соответствующий жетон: на карту человека из вашей общины или на карту «Облачение вождя». При этом вы должны выложить жетоны ран **либо** на карту человека, **либо** на карту «Облачение вождя». Если вы должны выложить на «Облачение вождя» больше ран, чем свободных ячеек на этой карте, то лишние жетоны возвращаются в запас.



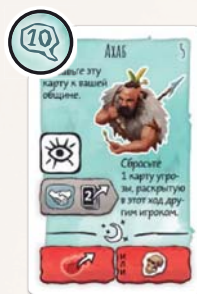
ЖУЛА

Вы можете выполнить действие на раскрытой вами карте и вернуть в запас 1 , чтобы убрать 1 с 1 карты человека в вашей общине. Вы можете лечить людей из другой общины, только если игрок, возглавляющий её, помогает вам. **Важно:** за 1 ход вы не можете сбросить несколько , чтобы вылечить несколько ран. **Жула всегда лечит только 1 рану за действие.**



ОРПУ

Вы можете выполнить действие на раскрытой вами карте, чтобы изобрести 1 предмет из представленных на картах в мастерской. Для этого ваша община должна отвечать требованиям карты изобретения.



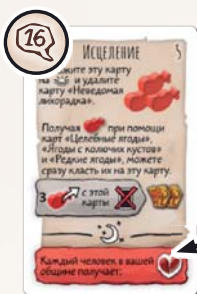
АХАБ

Вы можете выполнить действие на раскрытой вами карте и поместить 2 карты с верха колоды в закрытый сброс, чтобы поместить карту опасности, раскрытую другим игроком, в открытый сброс.



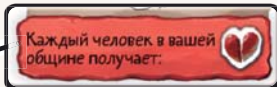
УПАВШИЙ ЧУЖАК

Если вы не выполнили действия, которые позволяют удалить эту карту, в конце хода кладите её в открытый сброс, как обычную карту действия. Перед новой фазой дня замешайте её в общую колоду вместе с остальными картами: таким образом она окажется в колоде одного из игроков. Так вы легко сможете снова её найти.



ИСЦЕЛЕНИЕ

Вы можете добавлять на карту только при помощи одной из указанных карт. За один раз вы можете добавить любое количество с этих карт.



Выполняйте это действие аналогично действию на карте «Неведомая лихорадка» (см. стр. 2 справочника).

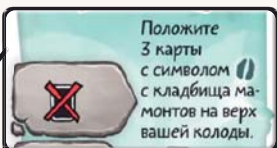


ПОДСКАЗКА

У этой карты нет эффекта; она используется только как подсказка.



ДАЛЁКИЕ ЗЕМЛИ



Это действие позволяет вам посмотреть все карты на кладбище мамонтов, выбрать 3 любые карты с символом и положить их на верх вашей колоды в любом порядке лицевой стороной вниз. Если же вы игнорируете эту карту, положите её в **открытый сброс**.

Важно: если на кладбище мамонтов меньше трёх карт с символом , вы берёте столько таких карт, сколько доступно, аналогично действию на карте «Храбрость» (см. стр. 4 справочника).



ПЛАН АХАБА

Вместо выполнения действия этой карты вы можете проигнорировать её и положить в открытый сброс.



ПРОБУЖДЕНИЕ ЗВЕРЯ

Возьмите 6 карт с на обороте и распределите их между колодами игроков (каждую карту можно поместить в любое место колоды). Вы не обязаны распределять карты поровну между всеми игроками. С этого момента вместо получения жетона

победы вы можете сбросить жетон смерти с планшета ночлега. Зверь теперь (разъярён). Вы не можете выполнять действия с символом (спокойствие). Теперь вы можете выполнять действия с символом (ярость).



САБЛЕЗУБЫЙ ТИГР

Как и на карте человека, на карте саблезубого тигра есть ячейки для жетонов ран. Вы можете наносить тигру раны, выполняя действие, позволяющее нанести рану тигру. Как только вы нанесите тигру пятую рану, вы его убиваете и сразу побеждаете в игре!



Саблезубый тигр получает 1 рану

См. карту сюжета «21» («Пробуждение зверя»).

В

ВОЙ В НОЧИ



ЧУЖАК

Вы можете поместить 1 карту с красным оборотом из вашей колоды в закрытый сброс, не выполняя действий на ней.

Важно: карты с красным оборотом не всегда являются картами опасности.

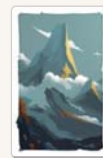
Г

СЛЕДУЮЩИЙ ШАГ



ОБВАЛ

Если вы можете выполнить только негативное действие, но в вашей колоде нет карт гор, удалите карту «Обвал», не выполняя её действий.



Карта гор

Г

МЕТЕЛЬ



МЁРЗЛАЯ ЗЕМЛЯ

Если вы раскрыли карту с подобным указанием, вы **должны** выполнить его **раньше действий карт, раскрытых другими игроками**, даже если это невыгодно.

Пример: игрок А должен выполнить действие карты «Мёрзлая земля» первым, поэтому игрок Б должен положить карту «Деревья» в открытый сброс, не выполняя действие на ней.



Игрок А

Игрок Б

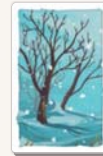
Г

МЕТЕЛЬ



СНЕГОПАД

Если в вашей колоде нет карт снега, 1 человек в вашей общине должен получить 2 раны. Выполняя это действие, вы должны положить карту «Снегопад» на кладбище мамонтов, отыскать карту снега, находящуюся ближе всего к верху колоды и сыграть её по обычным правилам. **Важно:** даже если с выполнением этого действия вам помогает другой игрок, **именно вы** должны раскрыть карту снега из своей колоды. Однако играя карту, раскрытую по действию карты «Снегопад», этот игрок продолжает помогать вам по обычным правилам.





Карта снега

Ж

НЕВЕДОМАЯ ЛИХОРАДКА

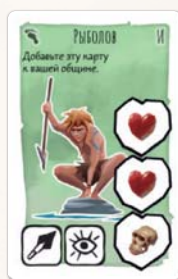


ЗАРАЖЕНИЕ

Каждый человек в вашей общине с 1 или более  получает ещё 1 . Как и в случае с картой «Неведомая лихорадка», вы можете защитить людей в общине от ран по обычным правилам (см. стр. 2 справочника).

И

ШИРОКАЯ РЕКА



РЫБОЛОВ


Добавьте эту карту к своей общине. Как и любой другой человек в вашей общине, рыболов должен получать еду в фазе ночи и может получать раны.

Л

ЗВЕРЬ



ЧЕЛОВЕК В ВОДЕ

Пример: игрок А использует действие  чтобы помочь игроку Б. У обоих игроков есть по 1 жетону плота; игрок Б сбрасывает свой, чтобы оплатить действие. Затем игроки решают, кто из них получит награду.



Игрок А

Игрок Б



Л

ЗВЕРЬ



НЕУТОЛИМЫЙ ГОЛОД

Удалите любую карту с символом , раскрытую в этот ход другим игроком.

Если другой игрок раскрыл в этот ход карту с символом , вы можете выбрать действие этой карты вместо получения ран. В таком случае игрок, выложивший карту с символом , должен удалить её; до следующего хода он не может выполнять действия.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Петер Рустемейер
 Дизайн: Франц-Георг Штэммеле
 Художник: Доминик Майер
 Дизайнер: Андреас Реш

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
 © 2021 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
 Версия правил и справочника 1.0
 hobbyworld.ru

© 2020
 Hans im Glück Verlags-GmbH
 Birnauer Str. 15
 80809 Munich Germany