

КАМЕННЫЙ ВЕК

НА ЗАРЕ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА



Сейчас в это сложно поверить, но 17 000 лет назад на месте холодных вод пролива Ла-Манш была суша. То были земли, где в конце последнего оледенения обитали древние люди. Они охотились на дичь и использовали природные ресурсы, чтобы выжить в здешнем суровом климате. Эта территория позже была названа «Доггерлендом»...

Используя дерево и камень, кости и раковины, племена создавали орудия труда. Те, в свою очередь, позволяли людям обустраивать свою среду обитания, изготавливать оружие и инструменты для охоты и собирательства – всё, чтобы находить пропитание, необходимое для выживания. Несомненно, воля к жизни побуждала человечество развиваться, учиться исследовать свою территорию, двигаться быстрее добычи и хищников и с большей эффективностью искать пропитание.

С каждым новорожденным племя росло, и соплеменникам нужно было передавать то, что они видели и испытали за свои короткие жизни. Так рождалось искусство – как способ передать бесценный опыт. Человечество начало создавать статуэтки и ожерелья, а также рисовать на стенах пещер важные эпизоды бытия. Эти поделки и рисунки рассказывают о жизни первых людей, их эмоциях и счастье, их верованиях и подвигах, а также о многом другом. Те люди бесспорно оставили свой след в истории!

Тысячи лет спустя мы заново открываем эти следы – невероятные доказательства существования наших предков. Теперь вы глава доисторического племени прибывшего в неисследованную часть долины. Будете ли вы здесь развиваться или просто выживать? Оставьте ли вы свой след для будущих поколений?



ЛОРАН ГИЛЬБЕР - ЖЕРОМ Д. СНОУРЧОФФ



ЭММАНУЭЛЬ РУДЬЕ - ИВАН ВИЛЬНЕВ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

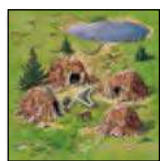
ПОСЛЕ 8 СЕЗОНОВ ВЫ ПОЛУЧИТЕ ОЧКИ ПЛЕМЕНИ 🌞 ЗА СТРОИТЕЛЬСТВО ЖИЛИЩ, УВЕЛИЧЕНИЕ КОЛИЧЕСТВА НАСЕЛЕНИЯ, РЕСУРСЫ, КОТОРЫЕ ВЫ СОБРАЛИ С ОКРЕСТНЫХ ЗЕМЕЛЬ, СОЗДАНИЕ ПОДЕЛОК, НАСКАЛЬНЫХ РИСУНКОВ И МЕГАЛИТОВ, КОТОРЫЕ ВЫ ВОЗВЕЛИ В ЧЕСТЬ ВАШИХ БОГОВ. ОДНАКО СОЗДАТЬ ВСЕ ЭТО БУДЕТ НЕПРОСТО, ВЕДЬ ВАМ ПРЕДСТОИТ ВЫЖИВАТЬ В СУРОВОМ КЛИМАТЕ ЛЕДНИКОВОГО ПЕРИОДА, А ТАКЖЕ ПРИ НЕДОСТАТКЕ РЕСУРСОВ И ДИЧИ. ПЛЕМЯ С НАИБОЛЬШИМ КОЛИЧЕСТВОМ ОЧКОВ ПОБЕДИТ В ИГРЕ!



СОСТАВ ИГРЫ



Двустороннее игровое поле



1 центральный
стартовый
жетон



8 стартовых
жетонов



54 фишки
истощения



1 стрелка
приоритета
миграции



1 фишка
первого игрока



1 кольцо
раунда



кость



шкура



дерево



камень



орудие



растение



мясо

60 жетонов местности



24 жетона местности
для партий на 1-го или
4-х игроков



36 жетонов местности для игры на
2-х и 3-х игроков, включая 4 жетона
местности для короткой игры



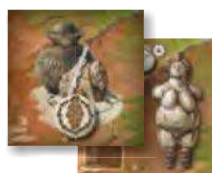
по 30 ресурсов каждого типа



28 фигурок животных
(по 7 каждого вида)



24 двусторонних
жетона жилищ



18 жетонов поделок



24 двусторонних
жетона лишений



12 жетонов
наскальных
рисунков



8 жетонов целей
для игры от 2 до
4 игроков

КАЖДЫЙ ИГРОК ПОЛУЧАЕТ



x1



x1



x1



x10



x3



x20



x2

1 стоянку, 12 соплеменников (1 вождя, 1 шамана, 10 охотников-собирателей), 3 мегалита, 20 кубиков, 2 жетона шамана, 1 памятку игрока



2 лотка для
хранения компонентов



блокнот для
подсчета очков



1 планшет племени (обратная
сторона которого используется
в одиночной игре)

СОЛО-РЕЖИМ



Обратная сторона
планшета племени



30 карточек со стороны
подготовки к игре
и стороны события



1 накладка
действий шамана



11 жетонов
целей соло-режима



2 белых
фигурки
соплеменников



ПРИМЕЧАНИЕ: жетоны лишений, кубики и ресурсы в игре не ограничены. Жетоны лишений имеют значение «-2» на одной стороне и «-10» на обороте; вы всегда можете «произвести размен» по мере необходимости. Если у вас что-либо закончилось, найдите что-нибудь на замену или поставьте рядом кубик, который будет действовать как пятикратный множитель. Символ представляет вашего соплеменника (вождя, шамана или охотника-собирателя). Чтобы изучить режим для одного игрока вам необходимо сначала прочитать основные правила, после чего перейти к особенностям соло-режима, описанным на странице 32.

ОСНОВНАЯ ПОДГОТОВКА

1

Положите игровое поле в центр стола, используя сторону, предназначенную для вашего количества игроков (2 или 3 игрока с одной стороны, 1 или 4 игрока с другой; это обозначено в одном из углов игрового поля). На игровом поле представлена территория, на которой вы будете развивать свое племя.

2

Отложите центральный стартовый жетон и остальные 8 стартовых жетонов (с символом  на обороте). Для игры с 2 или 3 игроками: верните жетоны для 4 игроков (с символом  на обороте) в коробку – они вам не понадобятся. Перемешайте оставшиеся жетоны лицевой стороной вниз, сформируйте из них одну или несколько стопок, и поместите рядом с игровым полем. Эти жетоны будут выкладываться на игровое поле, когда вы будете исследовать Доггерленд.

5

Перемешайте жетоны целей, возьмите 4 и выложите их на игровое поле лицевой стороной вверх. Остальные верните в коробку. Племена соревнуются за право выполнить их первыми.

6

Перемешайте жетоны наскальных рисунков держа их лицом вниз и оставьте следующее количество жетонов: 4 жетона – для двух игроков, 5 жетонов – для трех, 6 жетонов – для четырех. Остальные верните в коробку. Выложите жетоны лицевой стороной вниз в область пещеры на игровом поле. Переверните первый жетон лицевой стороной вверх.

5

1

3

6

7

8

7

Поместите кольцо раунда на первое деление счетчика раундов.

Это кольцо будет отмечать 8 сезонов (раундов игры), чередуя жаркое и холодное время года.

8

Поместите стрелку приоритета миграции на один из краев игрового поля (на ваш выбор). Животные будут бродить по Доггерленду. Если они не были добыты племенами, они будут мигрировать в соответствии с приоритетом, определенным этой стрелкой.



9

Сформируйте запас жетонов лишений.

10

Поместите 6 фигурок животных жаркого и 7 фигурок животных холодного времени года в каждом углу Доггерленда, как указано на иллюстрации.



3

Выложите **центральный стартовый жетон** в середину игрового поля, на отмеченное место, сориентировав по вашему выбору. История вашего племени начнется здесь. Каждый игрок размещает здесь свою стоянку ▲.

ПРИМЕЧАНИЕ: это единственный раз, когда несколько стоянок находятся на одном жетоне.

4

Перемешайте остальные 8 стартовых жетонов и выложите их случайным образом вокруг центрального стартового жетона. Убедитесь, что все эти жетоны сориентированы одинаково (стрелки направления миграции в одном и том же углу). Поместите по фигурке лошади и северного оленя на соответствующие стартовые жетоны, имеющие эти символы. Данные 8 жетонов – это территория, которая известна вашему племени на начало игры. На ней есть ресурсы (дерево, камень, растения, ракушины, мелкая дичь) и крупная дичь.

9



4



12

11

10

13

2



Пример размещения стартовых жетонов: все стрелки направления миграции находятся в правых нижних углах жетонов.



11

Перемешайте 18 жетонов поделок, сформируйте 2 стопки лицевой стороной вниз; разместите их в области поделок на игровом поле. Вытяните жетоны по количеству игроков +1, и выложите их лицевой стороной вверх в этой области на отведенные для них клетки (например, 5 жетонов для 4-х игроков).

12

Поместите 24 жетона жилищ на игровое поле рядом с местом сборки жилищ, разделив их на две стопки – одну лицевой стороной вверх, другую обратной – так, чтобы всем было видно оба варианта (простые или статусные жилища).

ПРИМЕЧАНИЕ: если одна из этих стопок закончится, просто разделите другую так, чтобы у вас снова получились две стопки.

13

Разместите ресурсы (мясо, растения, дерево, камень, шкуры, кости, орудия) и фишки истощения в лотках для хранения, в пределах досягаемости каждого игрока. Вы будете использовать эти ресурсы для обозначения еды, развития племени, охоты, изготовления орудий труда и т.д.



ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

Каждый игрок выбирает цвет, забирает все деревянные компоненты этого цвета (фигурки, стоянку, жетоны шамана, мегалиты, кубики), а также планшет племени, затем приступает к следующей подготовке:

1

Положите планшет племени перед вами, оставив место выше и ниже него. Он представляет вашу стоянку и ее жилища, соплеменников, ресурсы, еду и способности.

2

Возьмите 3 шкуры  и 3 орудия , и поместите их в соответствующие места сверху вашего планшета. Вы будете хранить все свои ресурсы, кроме еды, сверху вашего планшета.

3

Поместите по 1 кубику на первый уровень каждой из ваших способностей. Слева направо: Дальность перемещения Грузоподъемность Изготовление орудий

4

Возьмите памятку игрока.

ПАМЯТКА ИГРОКА

ПАМЯТКА ПО ВЫЛАЗКАМ
Для сбора ресурсов — 3 компонента вылазки.
Для охота на крупную дичь — не ограничено.

	# компонентов	Скорость	Максимальная грузоподъемность
Собирающие	1	1	1
Охотники	1	1	1
Мегалиты	2	2	2

ТАБЛИЦА ОХОТА И КОЛИЧЕСТВО РЕСУРСОВ

	Мед.	Мяс.	Рыб.	Ягн.
Собирающие	2	3	6	8
Охотники	1	2	3	4
Мегалиты	1	2	4	6
Ягн.	1	2	3	5
Рыб.	1	1	2	3

Помните:  не может опомниться на крупную дичь

ФАЗА 5: КОНЕЦ РАУНДА




- Иницируйте вашу плетку
- Иницируйте жетоны плетки
- Иницируйте овалы ресурсов
- Иницируйте фишки животных по времени года
- Иницируйте фишки животных на настольный ресурс
- Иницируйте область подорожия
- Иницируйте фишку стоянку
- Иницируйте фишку охотника
- Иницируйте фишку игрока

ПАМЯТКА ПО ПРЕИМУЩЕСТВАМ ВОЖДА


- Считается за два уровня компонента в группе, отправляющейся на вылазку
- Считается только за 1 компонента при охоте на крупную дичь
- При вылазке в 3 компонента
- Полностью вам хватает 2-х пакетов
- Полностью вам хватает 2-х животных на настольный ресурс
- Используется на 2-х местах при постройке жилища






5

Возьмите своего вождя , шамана  и 4 охотников-собираателей . Разместите 3 из них в жилище в верхнем левом углу, и 3 в правом от него. Эти первые два ветхих жилища не принесут вам очков племени, но послужат укрытиями для соплеменников. Позже вы сможете закрыть их построенными жетонами жилищ.


6

Возьмите 3 растения  и поместите их в первую (крайнюю слева) миску. В этой миске хранится различная растительная пища, которую вы собираете.


8

Сформируйте запас из оставшихся 6 охотников-собираателей , 3 фигурок мегалитов , 2 жетонов шамана  и оставшихся кубиков.





7

Возьмите 3 мяса  и поместите их во вторую миску. Каждый раз, когда вы получаете свежее мясо, оно отправляется в эту миску.


9



Игрок, последним рисовавший что-либо на стене, берет фишку первого игрока  и помещает на деление «1» счетчика фаз на левой стороне своего планшета племени.



Миски, изображенные на вашем планшете племени, используются для отслеживания порчи еды. В конце раунда, переместите несъеденные  и  на одну миску вправо (начиная с крайней правой миски). Любая еда, выходящая из крайней правой миски портится и удаляется из игры. Обратите внимание, что в конце фазы 5 после кормления соплеменников и удаления испортившейся пищи, во второй и третьей миске все еще могут лежать  и .

Сейчас:

При игре вдвоем первый игрок убирает 1  из своей миски.

При игре втроем первый игрок убирает 1  из своей миски; второй 1 .

При игре вчетвером первый игрок убирает 1  и 1  из своих мисок; второй – 1 , третий – 1 .

6

ХОД ИГРЫ

Игра длится 8 раундов, которые чередуются жарким ☀ и холодным ❄ временем года. Раунды отслеживаются путем продвижения 🕒 в конце раунда. Эти времена года будут влиять на количество различных видов животных в Доггерленде, а также на стоимость определенных действий, например на необходимость использования 🦂, нужных для борьбы с морозом в холодное время года.

Примечание: более короткий вариант игры с 6 раундами описан на стр. 31.

Каждый раунд разделен на 5 фаз:

ФАЗА 1 ПЛАНИРОВАНИЕ ДЕЙСТВИЙ (см. стр. 7)

Игроки ходят поочередно, пока все не спасуют.

ФАЗА 2 ОТКРЫТИЕ ЖЕТОНОВ МЕСТНОСТИ

(см. стр. 17)

Каждая вылазка позволит вам открыть новые территории для исследования. Эту фазу выполняет первый игрок.

ФАЗА 3 ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ (см. стр. 18)

Эту фазу выполняют все одновременно; однако, вы можете ходить по очереди, если хотите. Выполняйте свои запланированные действия в любом порядке.

ФАЗА 4 МИГРАЦИЯ ЖИВОТНЫХ (см. стр. 27)

Фигурки животных, которых не добыли на охоте, будут мигрировать по Доггерленду. Эту фазу выполняет первый игрок.

ФАЗА 5 КОНЕЦ РАУНДА (см. стр. 28)

Вы выполняете определенные действия, такие как кормление своего племени, перемещение вашей стоянки и подготовка к следующему времени года.

Первый игрок выполняет эту фазу на игровом поле, и все одновременно выполняют ее на своих планшетах племени.

В конце 8-го раунда каждый игрок подсчитывает свои очки племени. Игрок с наибольшим количеством очков побеждает.



Игрок с фишкой первого игрока будет объявлять каждую фазу другим игрокам, чтобы никто ничего не пропустил.

Первый игрок продвигает фишку первого игрока 🕒 каждую фазу на своем планшете племени до **фазы 5: конец раунда**.

Затем этот игрок передает фишку игроку слева от него, и начинается новый раунд.

ПРИМЕЧАНИЕ: способность шамана может позволить кому-либо сохранить или забрать фишку. Если это произойдет, не передавайте фишку игроку слева.

ФАЗА 1



ПЛАНИРОВАНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Начиная с того, у кого фишка первого игрока, и далее по часовой стрелке, каждый игрок планирует одно действие, размещая своего соплеменника. Это может продолжаться более одного круга. Когда вы больше не хотите планировать действие, то пасуете (вы больше не сможете ничего запланировать в этом раунде). Когда все игроки спасовали, переходите к следующей фазе (фаза 2: открытие жетонов местности).

• ДЕЙСТВИЯ, КОТОРЫЕ ВЫ МОЖЕТЕ ЗАПЛАНИРОВАТЬ:

А – ПОСТРОЙКА ЖИЛИЩА (простого или статусного)

Б – СОЗДАНИЕ ПОДЕЛКИ (ожерелья или статуэтки)

В – РАЗМНОЖЕНИЕ (рождение новых соплеменников)

Г – СБОР РЕСУРСОВ (дерева, камня, растений, раковин, мелкой дичи)

Д – ОХОТА НА КРУПНУЮ ДИЧЬ (лошадь, северного оленя, бизона, мамонта)





Е – ИЗОБРАЖЕНИЕ НАСКАЛЬНОГО РИСУНКА (используя фигурки животных как «коллективную память» племени)

Ж – УЛУЧШЕНИЕ СВОИХ СПОСОБНОСТЕЙ (Дальности перемещения, Грузоподъемности, Изготовления орудий)

З – ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ШАМАНА (8 возможных действий, каждое из которых может быть выполнено каждым игроком только один раз за игру)

ВАЖНО: некоторые действия, обозначенные на игровом поле символом 🗡, имеют стоимость, которую вы должны выплатить в тот момент, когда их планируете. Иногда вы должны заплатить орудием 🪓, чтобы запланировать действие, а иногда еще и шкурой 🦂, если текущий раунд происходит в холодное время года. За каждый ресурс, который вы не можете выплатить (🪓 или 🦂), вы берете по жетону «-2» из запаса жетонов лишений (кладите жетоны лишений снизу вашего планшета племени). Исключение: для вылазки (см. стр. 10), вы обязаны оплатить стоимость в 🪓; вы не можете вместо этого взять жетон лишений.

В фазе 3: выполнение действий вы можете отказаться от выполнения любых (в том числе всех) запланированных действий (например, если вам не хватает необходимых ресурсов для их выполнения) без штрафа (исключение: действия шамана); однако все, что вы потратили на пропущенные действия при планировании, потратится впустую.

ПРИМЕР: планирование действия **Изображение наскального рисунка** требует 1 , а если сейчас холодное время года, то еще и 1 . Создание поделки тоже требует 1 , но не  (так как вы делаете ее в жилище, которое защищает вас от непогоды). Чтобы изобразить наскальный рисунок, вы можете заменить орудие или шкуру на жетон лишений «-2», или оба ресурса на «-4» лишений (два «-2»).

Изображение наскального рисунка:



Создание поделки:



Шаман считается охотником-собирателем, который может выполнять любое действие, кроме **Охоты на крупную дичь** (фигурки животных). Этот соплеменник слишком важен, чтобы рисковать им на охоте: это единственный соплеменник, который может выполнять действие **Использование шамана** (см. пункт 3, стр. 15).



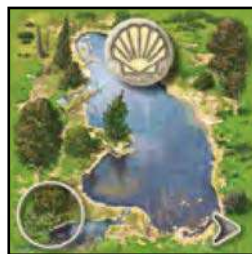
Вождь дает преимущества при выполнении определенных действий (больше сноровки, меньше затрат ресурсов и т.д.). Эти преимущества описаны для каждого действия и кратко изложены в вашей памятке игрока.

♦ ЖЕТОНЫ МЕСТНОСТИ

На каждом жетоне местности изображено либо животное (на них появляются фигурки животных, в зависимости от времени года), либо ресурсы (дерево, камень, мелкая дичь, раковины, растения). Ресурсы на них **будут** истощаться каждый раз, когда племя отправляет туда группу на вылазку. В игре имеется ограниченное количество доступных ресурсов. Иногда вам придется перемещать свою стоянку, чтобы иметь возможность получить новые ресурсы в пределах вашей досягаемости.



Жетоны местности, на которых появляются фигурки животных
В примере выше на левом жетоне лошадь появится в жаркое время года, на правом жетоне мамонт – в холодное время года. На это указывает треугольник в верхней части жетона.








Клетки истощения

Жетоны местности с ресурсами
В примере выше на левом жетоне два камня, а на правом жетоне одна раковина. На это указывает круг в верхней части жетона. Круги (они же клетки истощения) сверху и внизу будут в ходе игры накрываться фишками истощения.

• ПОДРОБНЕЕ О ДЕЙСТВИЯХ:

А – ПОСТРОЙКА ЖИЛИЩА

(Стоимость планирования: 1  в , 1  + 1  в )

Жилища будут необходимы для размещения новорожденных соплеменников (см. действие **В – Размножение**), а также для улучшения ваших условий жизни.

На жетонах есть два типа жилищ (на одной стороне/на другой стороне):



Статусное жилище:

вмещает только одного соплеменника. Это впечатляющее удобное жильё, и оно принесет 3 очка племени в конце игры.



Простое жилище:

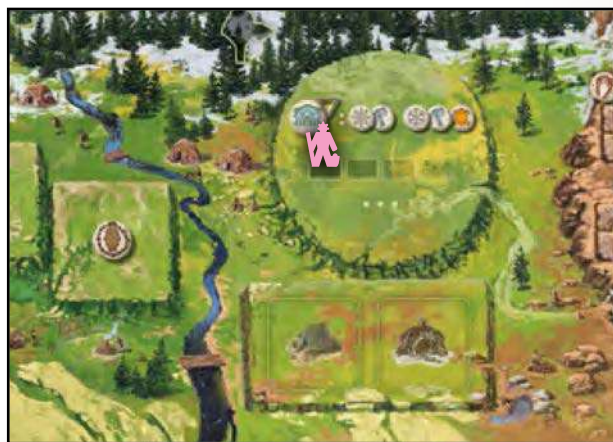
менее комфортное, но может вместить до 3 соплеменников одновременно. Оно приносит 1 очко племени в конце игры.



ПРИМЕЧАНИЕ: в начале игры у вас уже есть 2 ветхих жилища, приносящих 0 очков, для размещения своих первых соплеменников. Вы можете оставить их как есть, или построить новые жилища поверх них.

Также у вас есть 4 других пустых клетки, которые вы сперва можете застроить.

Чтобы запланировать строительство жилища, возьмите вашего соплеменника с планшета племени и поместите его на строительную площадку жилищ. В этой области может разместиться неограниченное количество соплеменников. Каждый игрок имеет право размещать тут соплеменников, и может делать это неограниченное количество раз. Тем не менее, вы можете разместить только одного соплеменника за ход, и вы должны выплатить стоимость планирования за каждого соплеменника, которого там размещаете (согласно памятке на игровом поле).



Вам не нужно сразу иметь необходимые строительные ресурсы (стоимость указана на жетоне жилища, которое вы хотите построить). Однако в **фазе 3: выполнение действий** вам нужно будет иметь эти ресурсы (иначе вы не выполняете действие). Вы можете выбрать тип жилища, которое вы хотите, когда будете выполнять действие, и только после этого поместить жетон на свой планшет.

Преимущество вождя: заплатите на 1 дерево меньше, чем указано для жилища, когда вы выполняете действие в **фазе 3**.



ПРИМЕР: синий игрок хочет построить два жилища в этом раунде. В свой ход он размещает охотника-собирателя и платит 1 . Поскольку сейчас , ему не нужно платить . Синий игрок планирует построить простое жилище, чтобы обеспечить 3 места для будущих новорожденных, и, таким образом, нужно будет заплатить 1 и 1 после выполнения действия в **фазе 3**.

Красный игрок также выбирает это действие. Затем, на другом ходу, синий игрок размещает своего вождя и снова должен заплатить 1 . У синего игрока его нет, и он решает вместо этого взять жетон лишений «-2». Синий игрок планирует построить статусное жилище, и, таким образом, ему потребуется заплатить 1 и 1 после выполнения действия (потому что вождь, выполняя действие, не обязан платить).

Б – СОЗДАНИЕ ПОДЕЛКИ

(Стоимость планирования 1 в или)

Чтобы запланировать действие **Создание поделки**, выберите одного из ваших соплеменников с вашего планшета племени и поместите его на жетон поделки, которую вы хотите создать. Данный жетон должен быть не занят. **Это действие ограничено: вы можете создать поделку только раз в раунд** (кроме преимущества вождя*)! Вам не нужно сразу иметь ресурсы, необходимые для создания поделки. Однако в **фазе 3: выполнение действий** вам нужно будет иметь эти ресурсы (иначе запланированное действие потратится впустую). Прямо сейчас вам необходимо оплатить только стоимость планирования: 1 .



ПРИМЕЧАНИЕ: это действие не требует , не важно какое сейчас время года, потому что оно выполняется в вашем жилище.

Преимущество вождя: * если вы поместили вождя, вы все еще можете разместить второго соплеменника на другом жетоне поделки; ИЛИ если вы ранее уже разместили охотника-собирателя, вы все еще можете разместить своего вождя на другом жетоне. Эти два размещения должны быть сделаны за два разных хода; вы не можете поместить их оба одновременно.

В – РАЗМНОЖЕНИЕ

(Стоимость планирования: отсутствует)



Сила в количестве! Но будьте осмотрительны, ведь вы должны быть в состоянии разместить и прокормить всех.

Чтобы запланировать рождение, возьмите двух соплеменников со своего планшета племени и поместите их обоих в нижний левый угол вашего планшета племени на клетки, предусмотренные для размножения. Новорожденный входит в игру во время **фазы 3: выполнение действий**.



Преимущество вождя: отсутствует!

Вождь заводит детей так же, как и все остальные!





ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ВЫЛАЗОК


Состав и стоимость


Вашему племени нужно будет собирать ресурсы (дерево, камень, шкуры, кость), чтобы изготавливать , строить жилища, создавать поделки, изображать наскальные рисунки, платить шаману или возводить . Племя также нужно будет добывать пищу (растения и мясо) собирательством или охотой на крупную дичь (лошадь, северный олень, бизон, мамонт). Для этого вам нужно будет отправить соплеменников на исследование жетонов местности вокруг своей стоянки. **Каждая группа отправляется в вылазку.**




Сперва вам нужно будет запланировать свои вылазки в **фазе 1: планирование действий**, затем получить выгоду в ресурсах во время **фазы 3: выполнение действий**.





Чтобы организовать вылазку, возьмите соплеменников из своих жилищ – по возможности с  (копьями, ножами и т. п.) – для путешествия на жетон местности, содер-жащий нужные ресурсы или фигурку животного.





Вылазка для собирательства ограничена максимум 3 игровыми компонентами. Охотник-собиратель, ваш шаман или  считается как 1 компонент; ваш вождь считается за 2 компонента (это указано в вашей памятке игрока).


Как только группа будет собрана и отправлена в вылазку, вы больше не сможете изменить ее состав или усилить, добавив компоненты. Вы должны сразу выбрать участников вашей группы без дополнительных попыток. Кроме того, вы не можете отправить в вылазку только .

Ваша группа отправляется из вашей  и движется ортогонально по жетонам местности. Максимальное количество жетонов, на которое она может переместиться, зависит от вашей способности



Дальность перемещения (2 в начале игры; см. стр. 14). Жетон, на котором остановится ваша группа, должен быть либо не занятым, либо иметь   или  вашего племени; на нем не должны быть компоненты соперника; и на нем не может быть другая ваша вылазка. Однако группа может проходить через такие «недоступные» жетоны, чтобы добраться до места назначения.

У вашей группы есть **уровень сноровки** . Каждый охотник-собиратель, шаман и  вашей группы дает 1 ; ваш вождь дает 2  (это указано в вашей памятке игрока).

В **фазе 3: выполнение действий**, когда вы получаете ресурсы, общий уровень вашей  умножается на ресурсы, указанные в круге вверху жетона местности. Например, группа с 3  на жетоне с изображением 3  позволяет вам собрать 9  (3 x 3).

Ваша **Грузоподъемность** определяет количество ресурсов, которые ваша группа может унести домой. В начале игры каждый посланный соплеменник может нести по 2 ресурса, но это можно улучшить (см. стр. 15). В примере выше, группа с 3 соплеменниками сможет унести домой только 6 из 9 ; остальное потратится впустую.







Вылазка для охоты на крупную дичь не ограничивается 3 игровыми компонентами, но требует соблюдения определенных условий (см. стр. 13).

Кроме того, каждая вылазка в холодное время года  также требует тратить 1  на всю группу при ее планировании. Как обычно, она может быть заменена получением «-2» лишений.

Преимущество вождя: дает 2 .



ПРИМЕР В НАЧАЛЕ ИГРЫ:

Красный – первый игрок. Красный игрок отправляет на вылазку группу из 3 охотников-собирателей на жетон с . Розовый игрок отправляет своего вождя на охоту на лошадей. Затем синий игрок отправляет группу из 1 охотника-собирателя и 1 шамана к . Желтому игроку тоже нужно дерево, и он решает послать группу за , отправив 2 охотников-собирателей с 1 , получая 3 . Снова ход красного игрока, но он планирует создание поделки, а не еще одну вылазку. Розовый игрок посылает шамана за мелкой дичью. Затем желтый игрок отправляется на поиски , и синий игрок решает поохотиться на северного оленя с 4 охотниками-собирателями (вылазки для охоты на крупную дичь не ограничены 3 игровыми компонентами).

БРРР... ГДЕ БЫ НАМ
ОТЫСКАТЬ ЕЩЕ ДЕРЕВА?
ДНИ СТАНОВЯТСЯ ВСЕ
ХОЛОДНЕЕ
И ХОЛОДНЕЕ.

УЖЕ СЛИШКОМ
ХОЛОДНО ИДТИ В ЛЕС.
БУДЕМ ЖЕЧЬ КОСТИ
БИЗОНА!

ИХ НЕ ХВАТИТ НАДОЛГО –
ТАК МЫ ПРОТЯНЕМ ВСЕГО
ПАРУ ДНЕЙ.

НЕ БЕСПОКОЙСЯ!
МЫ СДЕЛАЛИ НАКИДКИ ИЗ
ШКУРЫ БИЗОНА, ОНИ ПОМОГУТ
НЕ ЗАМЕРЗНУТЬ В ЛЕСУ.

ХММ, ХОРОШО.
ОНИ НАМ ПРИГОДЯТСЯ.
ЕСЛИ ЧТО, У МЕНЯ ТОПОР
НАГОТОВЕ.

НЕТ НУЖДЫ, МЫ ВТРОЕМ
МОЖЕМ СОБРАТЬ ВАЛЕЖНИК
НЕ СРУБАЯ ДЕРЕВЬЯ. ЕСЛИ
ХОЧЕШЬ СОГРЕТЬСЯ –
ПОРУБИ-КА ЛУЧШЕ ЕГО!



А, ВОТ И ВЫ!
Я БЕСПОКОЙСЯ:
НОЧЬ НА
ПОДХОДЕ.

ИЗВИНИ, МЫ ЗАДЕРЖАЛИСЬ,
ЧТОБЫ ЗАПАСТИСЬ КАК СЛЕДУЕТ.
ВСЕ ЖЕ МЫ НЕ СМОЖЕМ ВЕРНУТЬСЯ
В ЭТУ РОЩУ НЕСКОЛЬКО МЕСЯЦЕВ.

ПРИМЕР 1: красный игрок отправил на вылазку 2 охотников-собирателей, это два компонента. Его $\text{☁} = 2$ (по 1 за каждого охотника-собирателя). Красный игрок может добавить 3-го охотника-собирателя или 1 ♣ , т.к. в эту вылазку можно добавить еще 1 компонент. Красный игрок помещает 2 охотников-собирателей на жетон с 2 ☁ , который находится на расстоянии 2 жетонов от стоянки красного игрока, удачно расположившись на максимально возможном удалении. Кроме того, этот раунд – холодное время года, поэтому красный игрок должен заплатить 1 ♣ . Красный игрок соберет эти ресурсы в фазе 3: **выполнение действий**.



ПРИМЕР 2: красный игрок отправил на вылазку группу из 1 вождя и 1 охотника-собирателя, это 3 компонента (вождь считается за 2). Ее $\text{☁} = 3$ (1 за охотника-собирателя +2 за вождя). Красный игрок помещает 2 соплеменников на незанятый жетон, который приносит 1 ♣ на удалении 3 жетонов. Это возможно, потому что красный игрок улучшил **дальность перемещения племени** до 4 жетонов. Сейчас жаркое время года ☀ , поэтому красный игрок не должен платить ♣ . Красный игрок соберет эти ресурсы в фазе 3: **выполнение действий**.



Г – СБОР РЕСУРСОВ

(Стоимость: организация вылазки, см. стр. 10)

Организируйте вылазку на жетон с изображением нужного ресурса ☀ , ☁ , ♣ , ♠ , ♣ , ♠ , ♣ или ☀ , соблюдая требования вылазки (максимум 3 игровых компонента, т.е. участников и ♣ дальность перемещения, незанятый жетон местности, и т.д.). Не забудьте заплатить 1 ♣ за всю группу в ☀ (или возьмите жетон лишений «-2»).

Ресурсы появятся и будут собраны в **фазе 3: выполнение действий**. Помните, вы соберете количество ресурсов, отмеченное в верхней части жетона местности, умноженное на ☁ группы, отправленной в вылазку (см. **фаза 3, Г**, стр. 19).



Вылазка выше принесет 3 ☁
 $3 \text{☁} \times \text{☀} = 3 \text{☁}$

Вылазка выше принесет 6 ♣
 $3 \text{☁} \times \text{☀} = 6 \text{♣}$

Вылазка выше принесет 6 ♣
 $2 \text{☁} \times \text{☀} = 6 \text{♣}$

Кроме того, количество появившихся ресурсов в **фазе 3**, которые вы сможете принести из вылазки, зависит от **Грузоподъемности** посланных соплеменников (см. **Грузоподъемность**, стр. 15).

• Особенности ☀ и ☁

Каждая ☀ и ☁ приносит по 2 ресурса:

- ☀ приносит 1 ♣ и 1 ♠ .
- ☁ приносит 1 ♣ и 1 ♣ .

(это указано в вашей памятке игрока).



Вылазка выше принесет 2 ♣ и 2 ♠
 $2 \text{☁} \times \text{☀} = 2 \text{♣}$ и 2 ♠



Вылазка выше принесет 3 ♣ и 3 ♣
 $3 \text{☁} \times \text{☀} = 3 \text{♣}$ и 3 ♣

ПОМНИТЕ: ваш шаман может участвовать в собирательстве, в том числе в охоте на мелкую дичь.

ОХОТА НА КРУПНУЮ ДИЧЬ

(Стоимость: организация вылазки, смотрите стр. 10)



Организируйте вылазку на жетон с крупной дичью, соблюдая условия дальности перемещения и стоимости вылазки (1 ⚡, а также 1 🍄 за всю группу в 🍄).

На этот раз, количество компонентов в вашей группе не ограничено, поскольку теперь вы должны достигнуть **минимума споровки** 🧠 и отправить достаточно соплеменников на охоту на крупную дичь.

Таблица в вашей памятке игрока отражает требования охоты. Вы не можете охотиться если у вас недостаточно 🧠 и соплеменников.

ТАБЛИЦА ОХОТЫ / КОЛИЧЕСТВО РЕСУРСОВ				
Мин. 🧠	2	3	6	8
Мин. 👤/👤	1	2	3	4
🍄	1	2	4	6
🍄	2	3	3	5
🍄	1	1	2	3

Помните: 👤 не может охотиться на крупную дичь

🍄 = 🍄 + 🍄 🍄 = 🍄 + 🍄

Первая строка показывает сумму 🧠, необходимую для схватки с крупной дичью (охотник-собираатель или 1 ⚡ добавляет 1 🧠, ваш вождь добавляет 2 🧠).

Вторая строка показывает минимальное количество соплеменников, которых вы должны отправить в вылазку (например, на бизона вам нужно хотя бы 3 соплеменника).

Ваш вождь считается за одного соплеменника, даже учитывая, что он добавляет 2 🧠. Остальные строки показывают результат охоты, после того как крупная дичь была добыта (см. **фаза 3: выполнение действий**, стр. 18).

ПРИМЕР: красный игрок хочет добыть бизона на расстоянии 3 жетонов от 🏠. Жетон не занят соперником, и красный игрок имеет дальность перемещения 4 жетона, поэтому бизон находится в пределах досягаемости. Красный игрок решает отправить вождя (2 🧠) и 2 охотников-собираателей (1 🧠 за каждого). Т.к., чтобы добыть бизона требуется хотя бы 3 соплеменника, группа соответствует условию. Однако охота на бизона требует 6 🧠! Красный игрок должен добавить больше соплеменников или заплатить ⚡. Красный игрок добавляет 2 ⚡, чтобы достигнуть необходимых 6 🧠.

Более того, поскольку охота происходит в 🍄, красный игрок должен дополнительно заплатить 1 🍄. Во время **фазы 3: выполнение действий** красный игрок получит 4 🍄, 3 🍄 и 2 🍄 (итого 9 ресурсов). Однако **Грузоподъемность** соплеменников красного игрока всего 2 у каждого соплеменника, т.е., 3 участника вылазки смогут принести домой только 6 ресурсов из 9 (оставшиеся 3 ресурса не берутся). Это случится, если красный игрок не продумает увеличение **Грузоподъемности** соплеменников в этом же раунде перед выполнением охоты...



ВАЖНО:

- Если жетон содержит ресурсы, но на нем еще есть крупная дичь, вы должны сначала добыть крупную дичь, чтобы получить возможность собрать ресурсы в будущем раунде.
- Шаман не может охотиться на крупную дичь.

Е – ИЗОБРАЖЕНИЕ НАСКАЛЬНОГО РИСУНКА

(Стоимость планирования: 1 ⚡ в 🍄 и 1 ⚡+1 🍄 в 🍄)



Наскальные рисунки это искусство, которое принесет вам очки племени. Так же, как наши предки изображали различные предметы, вы будете изображать животных, успешно добытых на охоте вашим племенем. Чтобы изобразить животное, его фигурка должна быть в вашей «коллективной памяти». Она

отражает достижение, о котором охотники рассказывают другим членам племени с таким большим энтузиазмом, что это достойно наскального рисунка.

Эта «коллективная память» представлена 2 клетками на вашем планшете племени. Вы можете изобразить только те фигурки животных, которых еще помнит ваше племя.

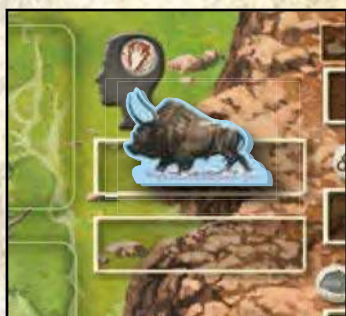
Чтобы запланировать изображение наскального рисунка, возьмите соплеменника со своего планшета племени и поместите его на одну из незанятых клеток для животных на жетоне наскального рисунка в пещере. Затем заплатите 1 ⚡, а если это 🍄, то и 1 🍄.

Это действие ограничено: вы можете изобразить наскальный рисунок только один раз в раунд (кроме преимуществ вождя*)!

Вы можете запланировать действие **Изображение наскального рисунка**, даже если у вас пока нет фигурки животного в «коллективной памяти». Она вам понадобится в **фазе 3: выполнение действий**, для этого придется поохотиться на крупную дичь (см. стр. 20 и 23).

Преимущество вождя: *если вы уже разместили вождя, вы все еще можете разместить второго соплеменника на другой клетке наскального рисунка ИЛИ, если вы ранее уже разместили охотника-собираателя, вы все еще можете разместить своего вождя на другой клетке наскального рисунка. Эти два размещения должны быть сделаны за два разных хода; вы не можете поместить их оба одновременно. В фазе 3 каждый (вождь и охотник-собираатель) должны изобразить разные фигурки животных, таким образом вам нужно добыть на охоте 2 фигурки животных, если вы не хотите пропустить выполнение одного из действий.

ПРИМЕР: красный игрок уже успешно добыл бизона в прошлом раунде, и фигурка бизона находится в «коллективной памяти» на планшете племени красного игрока. Красный игрок решает запланировать изображение наскальных рисунков, помещает охотника-собиранеля на доступную клетку наскального рисунка бизона и платит 1 🗡️. Потому что сейчас 🌞, и нет необходимости платить 🗡️.



Поскольку красный игрок решил охотиться на северного оленя в этом раунде, фигурка северного оленя также появится в «коллективной памяти» и станет доступной для изображения. В последующем ходу красный игрок поставил вождя на доступное изображение северного оленя на наскальных рисунках (красный игрок должен использовать вождя, чтобы изобразить 2 наскальных рисунка в одном раунде), заплатив 1 🗡️ еще раз.



Ж – УЛУЧШЕНИЕ СВОИХ СПОСОБНОСТЕЙ

с возможностью улучшения изготовления орудий (Стоимость планирования: отсутствует)

Ваш планшет племени имеет 3 шкалы способностей.



Дальность перемещения



Грузоподъемность



Изготовление орудий

Чтобы улучшить способность, вам нужно запланировать действие и поместить соплеменника на соответствующую клетку на планшете племени. В момент выполнения действия вы должны заплатить требуемые ресурсы, чтобы повысить уровень способности. Стоимость улучшения указана между уровнями.

ВАЖНО: вы не можете улучшать одну и ту же способность больше одного раза в раунд; однако, вы можете улучшить несколько разных способностей за раунд, если запланируете соплеменников на улучшение каждой из них.

• ДАЛЬНОСТЬ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ



Эта способность показывает максимальное число жетонов, на которое могут двигаться соплеменники в вылазке ортогонально от ▲. Ваша начальная дальность перемещения = 2. Это значит, что каждый соплеменник может отойти не дальше 2 жетонов ортогонально от ▲. Чтобы улучшить эту способность, поместите соплеменника на клетку выше соответствующей способности.

• ГРУЗОПОДЪЕМНОСТЬ



Когда вы охотитесь или занимаетесь собирательством, каждый соплеменник имеет ограниченный уровень **Грузоподъемности**. Фактически это не только физическая сила соплеменников, но также сумки или другие приспособления, созданные племенем для переноса ресурсов и еды. В начале игры каждый соплеменник может нести 2 ресурса.

Во время выполнения действия **Охоты на крупную дичь** или **Сбора ресурсов**, вылазка может принести лишь столько, сколько

смогут унести ее участники, **даже если вы добыли больше**. Например, если вы отправили 2 охотников-собирателей + 1 на жетон, который производит 3 – это принесет 9 (3 x 3).

Однако, если ваша **Грузоподъемность** равна 2, вы сможете забрать только 4 ! (по 2 за каждого охотника-собирателя)! Оставшиеся ресурсы возвращаются в запас. Стоит улучшать эту способность, чтобы сократить пустую трату ресурсов.

Чтобы улучшить эту способность, поместите соплеменника на клетку, расположенную над соответствующей способностью.

• ИЗГОТОВЛЕНИЕ ОРУДИЙ



Эта способность несколько отличается от предыдущей. Помещая соплеменника на эту клетку, вы можете или улучшить способность, или изготовить , или выполнить оба варианта.

Чем сильнее вы улучшите эту способность, тем больше вы сможете изготовить.

необходимы для некоторых действий (**Постройка жилища, Создание поделки, Изображение наскального рисунка, Увеличение сноровки во время охоты и собирательства** и т.д.).

Учитывайте, что выбирая эту способность во время **фазы 1: планирование действий**, вы не получите результата до **фазы 3: выполнение действий**... это означает, что ее эффект не поможет вам до следующей фазы 1. Однако помните, что вы практически всегда можете заменить на лишения «-2» во время планирования действий.

Чтобы улучшить эту способность и/или изготовить , поместите соплеменника на клетку, расположенную над соответствующей способностью.

Преимущество вождя: вождь не дает преимуществ в действиях улучшения способностей.



3 – ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ШАМАНА

(Стоимость планирования: отсутствует)



Ваш шаман очень важный член племени.

Шаман может использовать магию, чтобы дать вам необычные действия, а также управляет возведением мегалитов (места для молитв: менгиры, кромлехи, дольмены).

Однако магия шамана ограничена, и каждое действие шамана уникально. Используйте эту силу с умом!

Вы можете выполнять действия шамана только своей фигуркой шамана! То есть вы можете выполнить только одно из этих действий в раунд. Хотя шаман может быть использован и для «мирских» действий, которые могут выполнять другие соплеменники, **кроме охоты на крупную дичь**.



Чтобы запланировать действие шамана, поместите фигурку шамана на одну из 8 клеток вокруг хижины шамана на игровом поле. Обратите внимание, что каждая клетка уникальна. На одной клетке не может быть 2 шамана. Более того,

если вы уже выполнили конкретное действие шамана в предыдущем раунде, вы не сможете позже повторить это же действие второй раз в игре (после того как вы выполнили действие в **фазе 3: выполнение действий**, поместите один из ваших кубиков рядом с клеткой для напоминания об этом).

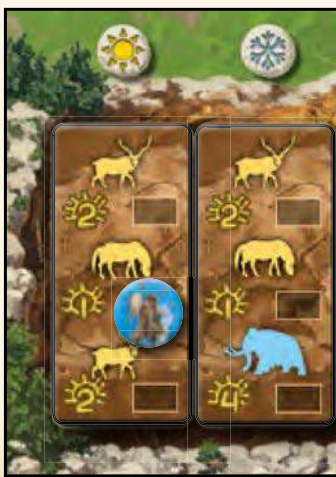
У этого действия нет стоимости планирования (ни ни в). Возможность использовать магические свойства шамана появится в **фазе 3**.

ДЕЙСТВИЯ ШАМАНА

Эффект каждого действия вступает в силу в фазе 3: выполнение действий (см. стр. 24-27)

1

Изобразить превосходный наскальный рисунок: это действие позволяет вам изобразить одно и то же животное до двух раз в одной клетке наскального рисунка в фазе 3. Когда вы планируете это – поместите один из жетонов шамана на незанятую клетку наскального рисунка. Это бесплатное действие.



ПРИМЕР: у синего игрока уже есть фигурка лошади в «коллективной памяти», и он планирует добыть еще одну. Это означает, что у него будет 2 лошади в «коллективной памяти» племени в фазе 3. Тогда синий игрок помещает шамана на изображение превосходного наскального рисунка и немедленно помещает жетон шамана на клетку лошади на наскальном рисунке. Это не требует немедленной оплаты и позволит синему игроку поместить 2 кубика на эту клетку наскального рисунка в фазе 3, что позволит удвоить очки (2x1)! Конечно, это потребует 2 фигурки лошади в «коллективной памяти»; если в итоге фигурка окажется только 1, синий игрок поместит лишь один кубик, когда будет выполнять это действие (см. подробнее о фазе 3 на стр. 26).

2

Совершить долгое путешествие в далекую вылазку.

4

Стать следующим первым игроком и переместить вашу стоянку раньше остальных.



3

Возвести мегалит:

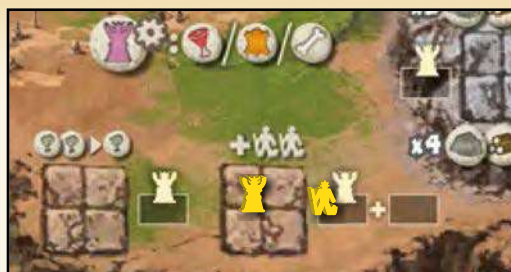
- А Менгир
- Б Кромлех
- В Дольмен

5

Торговать с далеким племенем, чтобы обменять ресурсы.

6

Воззвать к духам о рождении близнецов: для этого действия шамана вы должны поместить другого соплеменника (охотника-собирателя или вождя) вместе с шаманом. Это действие работает отдельно от действия Размножение.



ПРИМЕР: желтый игрок, желая получить близнецов, размещает шамана и охотника-собирателя на клетках воззвания к духам о рождении близнецов. В результате выполнения этого действия появятся 2 новорожденных.


Во время фазы 1 каждый игрок планирует по 1 действию за ход или пасует. После того, как вы спасовали, вы не сможете больше планировать действия в этом раунде. После того, как все спасовали, переместите фишку первого игрока на следующее деление счетчика фаз и начните следующую фазу.

ФАЗА 2



ОТКРЫТИЕ ЖЕТОНОВ МЕСТНОСТИ

Вылазки за пределы вашей стоянки позволяют вам открывать новые территории, которые вы сможете исследовать в следующих раундах.

Для каждой пустой клетки, находящейся ортогонально к жетону хотя бы с одним соплеменником (жетон шамана  не считается) или с ПП или с ▲, первый игрок тянет новый жетон местности и размещает его на пустой клетке.

Вы можете заполнять эти клетки в любом порядке (не подглядывая); тем не менее, мы предлагаем вам начать от какой-либо точки на карте Доггерленда, а затем по часовой стрелке вокруг жетонов, уже выложенных на карте. Если на новом жетоне изображено животное, пока не помещайте фигурку животного на него!



ПРИМЕР: племена сходили на разведку и фаза 1 завершена. Теперь первый игрок заполняет новые «открытые» клетки одну за другой, вытягивая новые жетоны. Обратите внимание, что мегалит в нижнем правом углу сам по себе позволяет открыть прилегающую местность!





Вот так выглядит карта после размещения всех новых жетонов местности на свободных клетках, ортогонально соплеменникам, ▲ (нет в этом примере) и/или ПП.





ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ



Теперь, когда планирование действий в **фазе 1** завершено, и новые жетоны местности размещены в **фазе 2**, вы можете выполнить действия, которые запланировали. Выполняйте свои действия в любом порядке, который вам нравится; однако вы должны полностью выполнить каждое действие, прежде чем переходить к другому. Убедитесь, что вы выполняете действия в том порядке, который позволяет вам получить ресурсы, необходимые для выполнения всех действий, которые вы запланировали (если возможно). Все игроки могут разыгрывать эту фазу одновременно, однако, если хотите, вы можете идти в порядке очереди, полностью выполняя все свои действия до того, как начнет ходить следующий игрок. Порядок хода может очень повлиять на строительство мегалита (см. стр. 26). Некоторые действия (**Постройка жилища**, **Создание поделки**, **Улучшение своих способностей**, **Использование шамана**) имеют стоимость розыгрыша, обозначенную символом .

После того, как вы выполнили действие, верните соплеменника(ов), которого(ых) вы назначали на это действие, в жилище (1 в статусное жилище, 3 в простое жилище). Верните все  и потраченные ресурсы в запас.




А – ПОСТРОЙКА ЖИЛИЩА



За каждого соплеменника, помещенного на это действие, заплатите ресурсы, требуемые для жетона жилища:

1  + 1  за простое 3-местное жилище

ИЛИ

1  + 1  + 1 
за статусное 1-местное жилище.




Если вы не можете или не хотите выплачивать ресурсы, то запланированное действие потратится впустую.

Поместите жетон на ваш планшет племени, на одну из 6 клеток жилища. В дополнение к получению очков в конце игры жилища будут использоваться для размещения новорожденных соплеменников. Убедитесь, что ваше жилье соответствует росту вашего племени! После того, как вы построили жилище, вы не можете удалить или заменить его.



Помните: на вашем планшете племени уже есть два ветхих жилища, которые вы **можете** закрыть жетоном жилища (например, если остальные клетки заняты).

Также помните: вождь платит на 1  меньше при строительстве жилища.

Б – СОЗДАНИЕ ПОДЕЛКИ

За каждого члена племени, помещенного на жетон поделки, заплатите ресурсы, указанные на этом жетоне. Затем поместите этот жетон ниже вашего планшета племени. Если вы не можете или не хотите выплачивать ресурсы, то запланированное действие потратится впустую.



В – РАЗМНОЖЕНИЕ

Добавьте нового охотника-собирателя из вашего запаса на клетку новорожденных. Два соплеменника, посланных на это действие, возвращаются в жилища.



ВАЖНО: вам не нужно кормить новорожденного в этом раунде. Он переместится в жилище в конце раунда, если для него будет место, иначе он немедленно погибает и должен быть сброшен.

ПРИМЕЧАНИЕ: чем больше у вас соплеменников, тем больше вы сможете выполнить действий. Учитывайте, что вам их всех нужно будет прокормить!

Г – СБОР РЕСУРСОВ

(дерево, камень, растения, раковины, мелкая дичь)

Если вы отправили группу на жетон местности с изображением , , , , или , на котором нет фигурки животного, вы собираете ресурсы и сможете унести столько, сколько способны.

Во-первых, подсчитайте общую вашей группы. Каждый охотник-собиратель, шаман или считается за 1 , вождь считается за 2 .

Затем умножьте получившуюся сумму на ресурсы, изображенные сверху жетона местности.

Помните, 1 приносит 1 и 1 ,
1 приносит 1 и 1 .

ПРИМЕРЫ:

3 на жетоне принесет 6 .

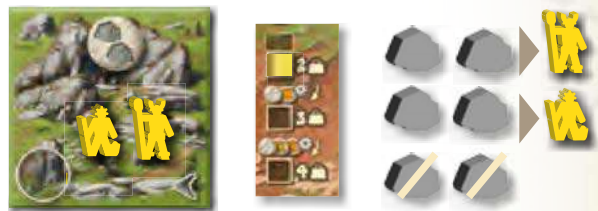
2 на жетоне принесет 2 и 2 .

Затем возьмите из запаса то количество ресурсов, которое может принести ваша группа. Это количество зависит от вашей **Грузоподъемности** (смотрите стр. 15 и 24). Каждый участник вылазки может нести количество ресурсов, меньшее или равное предельному (2–4, в зависимости от вашего уровня способности). Все оставшиеся ресурсы, которые ваша группа не может унести, остаются в запасе.

ПРИМЕЧАНИЕ: вождь не может нести больше ресурсов, чем остальные соплеменники.

ПРИМЕР 1:

Группа из 1 вождя и 1 охотника-собирателя на жетоне с ; Грузоподъемность племени составляет 2.
3 (вождь 2 + охотник-собиратель 1) × = 6 .
Но унести они смогут только 4 (Грузоподъемность каждого равна 2). Оставшиеся , которые они не смогли унести, остаются в запасе.



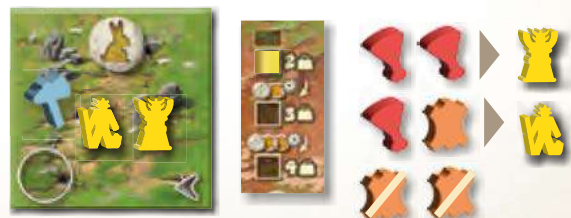
ПРИМЕР 2:





Группа из 2 охотников-собирателей и 1 на жетоне с . Общее количество снова 3 (2 охотника-собирателя = 2 + 1 = 1). Это принесет 6 . В этом примере Грузоподъемность племени составляет 3, то есть можно унести все ресурсы (по 3 на каждого охотника-собирателя).







ПРИМЕР 3:

Группа из 1 охотника-собирателя, 1 шамана и 1 на жетоне с . Общее количество снова 3 (охотник-собиратель, шаман и , каждый по 1). Это принесет 3 и 3 . В этом примере Грузоподъемность составляет 2, таким образом группа соплеменников может унести только 4 из 6 ресурсов. Используя они произвели больше ресурсов, чем могут унести!




Поместите добытые ресурсы , , , и  в соответствующие места сверху вашего планшета племени. Они немедленно становятся доступны для использования.



Поместите добытую еду ( и ) в миски, изображенные внизу вашего планшета племени:  в первую (самую левую) миску,  во вторую (среднюю) миску. Они немедленно доступны, в основном для пропитания вашего племени.



ПРИМЕЧАНИЕ: в конце раунда недоеденная еда слегка портится и перемещается в следующую миску справа (смотрите стр. 28).

Верните участников вылазки в жилища на вашем планшете племени (помните: 1 в статусное жилище, 3 в простое жилище). И, наконец, сбросьте все , которые вы брали на вылазку, вернув их в запас.

ОЧЕНЬ ВАЖНО: затем жетон местности истощается!

После сбора ресурсы истощаются, а значит близок час, когда они вовсе закончатся.

При игре вдвоем жетон полностью истощается, и на нем никто уже ничего не сможет собрать.

Поместите фишку истощения непосредственно на изображение ресурса.



Вы больше не можете собирать ресурсы с этого жетона, независимо от того, сколько ресурсов в запасе.

При игре втроем или вчетвером жетон истощается после повторного сбора. После первой вылазки и сбора с этого жетона поместите фишку истощения в его нижний левый угол на клетку истощения.








В последующем раунде, после сбора с этого жетона во время второй вылазки, переместите фишку истощения непосредственно на изображение ресурса.




Вы больше не можете собирать ресурсы с этого жетона независимо от того, сколько ресурсов в запасе.


Д – ОХОТА НА КРУПНУЮ ДИЧЬ

Если вы отправили хотя бы одну группу на вылазку на жетон местности с крупной дичью (фигурка животного), настало время на нее поохотиться и вернуться с ,  и ! Но хватит ли вам соплеменников, чтобы все унести? Это действие работает почти так же, как сбор ресурсов. В первую очередь посчитайте общее количество  вашей группы. Хватает ли вам сноровки?

Внимание: крупная дичь требует не только определенного количества , но и определенного количества соплеменников.

ПРИМЕЧАНИЕ: если в случае ошибки при планировании вам не хватит чего-либо, охота провалится, и ваши соплеменники вернутся в жилища с пустыми руками, а , которые они брали с собой, потратятся впустую.

Помните: каждый охотник-собирающий = 1 ; каждый  = 1 , а вождь = 2 .

Таблица в вашей памяти игрока отражает минимальное требование  и числа соплеменников для каждого вида животного.

ПРИМЕР: в фазе 1 желтый игрок отправил группу соплеменников на охоту на бизона. Как вы можете видеть на памятке, этот вид требует 6 . 2 охотника-собирателя дают 2 , вождь добавляет 2 и 2 дают 2 , итого набралось 6 , условие выполнено. Кроме того, желтый игрок отправил 3 соплеменников в вылазку, также выполнив условие о минимуме участников. Они смогут успешно поохотиться на бизона.

Обратите внимание, что бизон находится на жетоне с , так как он забрел сюда во время миграции (см. стр. 27). Из-за присутствия фигурки животного желтый игрок не сможет собрать .

ТАБЛИЦА ОХОТЫ / КОЛИЧЕСТВО РЕСУРСОВ

Мин.	2	3	6	8
/ Мин.	1	2	3	4
	1	2	4	6
	2	3	3	5
	1	1	2	3

Поместите добытую фигурку животного на одну из двух клеток «коллективной памяти» на вашем планшете племени (см. пример ниже). Если оба места уже заняты фигурками животных, вы должны заменить одну из них или сбросить ту, на которую только что охотились.

Соберите ресурсы, указанные в вашей памятке игрока (соблюдая ограничения по вашей **Грузоподъемности** и количеству участников вылазки) и поместите каждый в соответствующее место на планшете племени, или над ним. Соплеменники возвращаются в жилища. Сбросьте , использованные на вылазке.



Желтый игрок помещает 1 и 2 над планшетом племени, 3 во вторую миску (свежее мясо). Участники вылазки возвращаются в жилища, и желтый игрок помещает бизона в «коллективную память» племени, завершая выполнение действия охоты.



ВАЖНО: охота на крупную дичь не истощает жетон, на котором она находилась, так как ресурсы не могут быть собраны, пока фигурка животного не будет добыта.

Бизон дает 4 , 3 и 2 , но Грузоподъемность у желтого игрока только 2. 3 соплеменника в вылазке могут унести 6 из 9 ресурсов. Так как у племени желтого игрока достаточный запас мяса, он оставляет и, поскольку следующее время года жаркое, он оставляет 2 .





Е – ИЗОБРАЖЕНИЕ НАСКАЛЬНОГО РИСУНКА

(Стоимость: удалите фигурку животного из «коллективной памяти»)

Если вы поместили соплеменника на клетку наскального рисунка в **фазе 1** (и, возможно, еще одного вместе с вашим вождем), вы сможете изобразить здесь животное при условии, что у вас есть соответствующий вид фигурки животного в «коллективной памяти» вашего племени.

Если это так, то замените своего соплеменника кубиком вашего цвета на клетке наскального рисунка и верните соплеменника в свое жилище. Немедленно сбросьте фигурку животного, которого вы изобразили, из вашей «коллективной памяти», вернув его в запас (в углу основного игрового поля).

Если у вас нет соответствующей фигурки животного в «коллективной памяти» вашего племени, действие потратится впустую; верните соплеменника, не размещая кубик. Каждый кубик, который вы поместите на наскальный рисунок, принесет очки племени, указанные рядом с его клеткой.

ПРИМЕЧАНИЕ: размещение кубиков в одной строке наскальных рисунков принесет вам дополнительные очки (смотрите **финальный подсчет очков**, стр. 30).

Ж – УЛУЧШЕНИЕ СВОИХ СПОСОБНОСТЕЙ

(и изготовление орудий)



• ДАЛЬНОСТЬ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

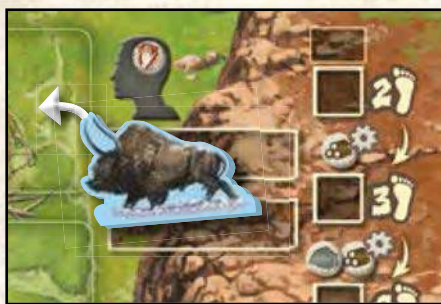
(Стоимость: указана между текущим и следующим уровнем)

Если вы поместили соплеменника на клетку улучшения **дальности перемещения** в **фазе 1**, заплатите ресурсы, требуемые для повышения дальности вашего (ортогонального) перемещения до следующего уровня (сперва вы сможете перемещаться до 3 жетонов местности, потом до 4).

Передвиньте ваш кубик на следующий уровень.

Вы не можете улучшить эту способность больше одного раза в раунд.

ПРИМЕР: желтый игрок запланировал улучшение этой способности в первый раз, чтобы его перемещение увеличилось до 3 жетонов. Желтый игрок платит 1  и возвращает своего охотника-собирателя в жилище. Теперь группы желтого игрока могут проходить на расстоянии до 3 жетонов местности от .



ПРИМЕР: во время фазы 1 красный игрок планирует изобразить бизона и помещает охотника-собирателя на клетку рядом с наскальным рисунком бизона. Красный игрок успешно поохотился (в этом или предыдущем раунде), и у него есть бизон в «коллективной памяти» племени.

Итак, красный игрок заменяет соплеменника на кубик на наскальном рисунке. Соплеменник возвращается в жилище на планшете племени красного игрока. Красный игрок сбрасывает фигурку бизона из «коллективной памяти» племени, возвращая его в запас фигурок бизонов на основном игровом поле. Красный игрок получит 3 очка племени в конце игры за этот рисунок.

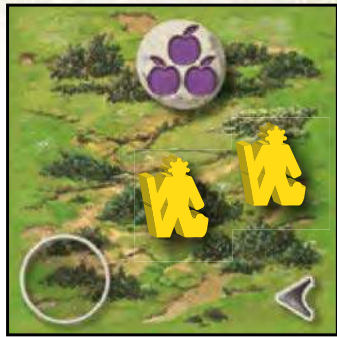


• ГРУЗОПОДЪЕМНОСТЬ

(Стоимость: указана между текущим и следующим уровнем)

Если вы разместили соплеменника на клетке улучшения **Грузоподъемности** в **фазе 1**, заплатите ресурсы, требуемые для повышения вашей **Грузоподъемности** до следующего уровня (сперва до 3 ресурсов за каждого участника вылазки, потом до 4). Передвиньте ваш кубик на следующий уровень. **Вы не можете улучшить эту способность более одного раза в раунд.**

Эффект этой способности начинает действовать немедленно. Это означает, что ваши соплеменники, находящиеся на жетоне местности, уже могут унести больше ресурсов после охоты или собирательства.



ПРИМЕР: в **фазе 1** Грузоподъемность желтого игрока 2, и он отправил 2 охотников-собирателей на жетон, приносящий 6. Желтый игрок также запланировал увеличить Грузоподъемность племени, поместив соплеменника на эту клетку. В **фазе 3** желтый игрок платит 1 и 1 для повышения Грузоподъемности племени до 3 за каждого участника вылазки. Теперь группа желтого игрока способна унести 6, которые они успешно собрали. Благодаря тому, что этот эффект срабатывает немедленно, группа желтого игрока не потеряла добытые ресурсы.

• ИЗГОТОВЛЕНИЕ ОРУДИЙ

(Стоимость: за каждый следующий уровень и/или стоимость изготовления)

Если вы поместили соплеменника на клетку изготовления орудий в **фазе 1**, у вас есть 3 варианта:

- 1 Заплатить 3, требуемые для повышения уровня вашего **Изготовления орудий** (стоимость указана между текущим и следующим уровнем). Передвиньте ваш кубик на следующий уровень.

Вы не можете улучшить эту способность более одного раза в раунд.

- 2 Потратить ресурсы, необходимые для изготовления количества, указанных справа от вашего кубика (или предыдущего уровня). Поместите сверху вашего планшета племени. **Вы не можете изготовить орудия более одного раза в раунд.**

- 3 Улучшить, затем изготовить, оплатив обе стоимости.



• ПРИМЕР: желтый игрок улучшает Изготовление орудий, оплачивая 1, после чего может изготовить 4, оплатив 1 и 1 или только 3, оплатив 2 (используя более ранний уровень). Также желтый игрок может улучшить способность не изготавливая, или изготовить не улучшая способность.

После улучшения способности верните соплеменника в жилище. Если вы не можете или не желаете платить ресурсы, то запланированное действие не срабатывает.

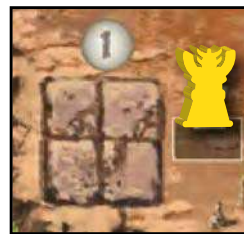
3 – ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ШАМАНА

(Стоимость: в соответствии с действием шамана)

Если вы поместили своего шамана на одно из 8 действий вокруг хижины шамана (см. стр. 16), оплатите указанную стоимость действия, затем выполните действие и поместите кубик вашего цвета на одну из 4 клеток, связанных с действием, чтобы указать, что вы уже использовали это действие (помните, что каждое действие шамана можно использовать лишь раз за игру).

• СТАТЬ СЛЕДУЮЩИМ ПЕРВЫМ ИГРОКОМ

(Стоимость: 1 или 1 или 1)



НЕМЕДЛЕННО получите фишку первого игрока и поместите ее на **фазу 3** ВАШЕГО планшета племени. С этого момента и до конца этого раунда вы будете первым игроком, в т.ч. и в начале следующего раунда!



МЫ СЛЫШАЛИ ИСТОРИИ ОБ ОЗЕРЕ, ПОЛНОМ РЫБЫ, И МНОГИХ ПЬЮЩИХ ИЗ НЕГО СТАД. Я ХОЧУ ВЗЯТЬ ТУДА НАШИХ ОХОТНИКОВ, НО ОНО ЗА ПРЕДЕЛАМИ НАШИХ ГРАНИЦ, И МЫ НЕ ЗНАЕМ ПУТИ.

ПОМОГИ НАМ НАЙТИ ЕГО, ВЗАМЕН Я ДАМ ТЕБЕ ШКУРУ СЕВЕРНОГО ОЛЕНЯ, ЧТОБЫ СМЯГЧИТЬ ТВОЕ ЛОЖЕ.



Я СДЕЛАЮ ВСЕ ВОЗМОЖНОЕ, НО ЗНАЙ, МОЙ ПОИСК МОЖЕТ БЫТЬ ДОЛГИМ. ПРИЗВАТЬ ДУХА ОРЛА СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ ПРИЗВАТЬ ДУХОВ ПРЕДКОВ.



ПОСЛЕ МНОГИХ ПОПЫТОК ДУХ ОРЛА ПОКОРИЛСЯ МНЕ И ОТКРЫЛ ПУТЬ К БЛЕСТЯЩЕМУ ОЗЕРУ. ОНО ПРЕКРАСНО, А БЕРЕГА ЕГО ПОЛНЫ ДОБЫЧИ! ПОЭТОМУ Я ПРОСИЛА ДУХА МОЛНИИ ОТМЕТИТЬ ЭТО МЕСТО. ДО САМЫХ ХОЛОДОВ ДРУГИЕ ПЛЕМЕНА БУДУТ СТОРОНИТЬСЯ ЕГО.



ПРОШЛОЙ НОЧЬЮ Я СНОВА ВИДЕЛА ЭТО ОЗЕРО ВО СНЕ И ДУМАЮ, ЧТО БЕРЕГА ЕГО СВЯЩЕННЫ. ВОЗМОЖНО, МЫ ДОЛЖНЫ ПЕРЕМЕСТИТЬ НАШУ СТОЯНКУ БЛИЖЕ К НЕМУ И ВОЗВЕСТИ КАМЕНЬ НА ЕГО БЕРЕГУ?

• СОВЕРШИТЬ ДОЛГОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

(Стоимость 1 🍷 или 1 🍌 или 1 🪄)



Легенды говорят, что шаман может узнать о далеких землях, используя зрение орла. Правда это или вымысел? Выберите жетон местности без ПП или ▲ соперников.

Положите один из ваших жетонов шамана на него, **не важно на каком**

он расстоянии от вашей стоянки. Во время следующего раунда вы можете совершать вылазки для охоты и собирательства на этот жетон! Кроме того, ни одно другое племя не может прийти на этот жетон, пока на нем лежит ваш жетон шамана.

В конце следующего раунда уберите жетон шамана, даже если вы не отправляли туда группу.

ПРИМЕЧАНИЕ: вы можете положить жетон шамана на жетон с соплеменниками соперника, однако убедитесь, что они не истощат жетон в этом раунде.

• ВОЗЗВАТЬ К ДУХАМ О РОЖДЕНИИ БЛИЗНЕЦОВ

(Стоимость: 1 🍷 или 1 🍌 или 1 🪄)



Поместите 2 новых охотников-собирателей из вашего запаса на предназначенные для них клетки на вашем планшете племени. Как и при обычном рождении, вам не нужно их кормить в этом раунде, и для каждого должно быть место в жилище в конце раунда (или они погибнут).



ПРИМЕЧАНИЕ: вы все еще можете выполнить действие размножение в этом раунде, чтобы получить 3 новых соплеменников.

• ТОРГОВАТЬ С ДАЛЕКИМ ПЛЕМЕНЕМ

(Стоимость: 1 🍷 или 1 🍌 или 1 🪄)



Обменяйте 2 любых ресурса (одинаковых или разных) на любой 1 из общего запаса (🍌, 🍷, 🍌, 🍌, 🍌), вы можете совершить сколько угодно обменов.

Только 🪄 не допускается к обмену. Если вы берете

🍌 или 🍷, разместите их, будто вы добыли их свежими (первая миска для 🍌, вторая миска для 🍷).

• ИЗОБРАЗИТЬ ПРЕВОСХОДНЫЙ НАСКАЛЬНЫЙ РИСУНОК

(Стоимость: 1 🍷 или 1 🍌 или 1 🪄)



Вы можете изобразить наскальный рисунок на клетке, где вы поместили жетон шамана в **фазе 1:**

Планирование действий

(см. стр. 16). Уберите ваш жетон шамана и поместите 1 или 2 кубика один на другой.

Вы можете поместить 1 кубик за каждую фигурку животного в вашей «коллективной памяти», которое соответствует этой клетке. Наконец, верните фигурку животного, которую вы изобразили в «коллективной памяти» вашего племени, в запас на игровом поле.



ПРИМЕЧАНИЕ: вам понадобятся 2 фигурки животных одного вида в «коллективной памяти» вашего племени, чтобы получить максимальную выгоду от этого действия.

• ВОЗВЕСТИ МЕГАЛИТ

(Стоимость: 2/3/4 🍌, 2/3/4 🍌 и 2/3/4 🪄)



Оплатите стоимость возведения в 🍌 + 🍌 + 🪄 в соответствии с клеткой вашего шамана. Поместите ПП на жетон местности в пределах досягаемости вашей ▲ (в соответствии с дальностью перемещения).

На этом жетоне не должно быть ▲ или ПП соперников. Ваш ПП может располагаться на том же жетоне, на котором находится ваша стоянка.

С этого момента племена соперников не смогут посещать этот жетон; он ваш.

Однако они смогут проходить через него как обычно.

На игровом поле разные виды мегалитов

представлены одинаковыми ПП.


Единственная разница, которая имеет значение, это кубик, который вы ставите на действие шамана, которое вы используете; этот кубик определит его ценность в финальном подсчете очков.



После выполнения действия шамана верните вашего шамана в жилище (в случае действия близнецов также верните другого соплеменника). Поместите кубик вашего цвета на одну из 4 клеток этого действия.

Это означает, что вы не сможете использовать это действие снова.

ВАЖНО:

- Если вы не можете оплатить действие шамана, вы возвращаете его без какой-либо выгоды, но в этом случае вы также не ставите кубик. Однако вы получаете жетон лишения  «-2» за то, что потратили время шамана!
- Если несколько игроков хотят выполнить одно и то же действие шамана (возвести мегалит или поместить жетон шамана), они выполняют действия в порядке очередности хода.

ФАЗА 4



МИГРАЦИЯ ЖИВОТНЫХ

Если в Доггерленде остались фигурки животных, они будут мигрировать. Первый игрок делает это в одиночку, чтобы избежать ошибок. Быстрые животные: лошади и северные олени, – передвигаются на 2 жетона местности.

Более крупные животные: бизоны и мамонты, – передвигаются только на 1 жетон местности.



Направление движения каждой фигурки животного на всю его миграцию указано стрелкой в нижнем правом углу его жетона местности. Передвиньте фигурку животного в указанном стрелкой направлении (на 1 или 2 жетона, в зависимости от вида), не меняя направления, игнорируя стрелки на жетонах, по которым она перемещается. Затем положите эту фигурку набор, чтобы отметить, что она уже передвигалась в этом раунде.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА МИГРАЦИИ:

- Порядок выполнения миграции для каждой фигурки животного определяется стрелкой приоритета миграции на краю игрового поля. Большая стрелка сообщает вам порядок выполнения миграции животных от одной стороны игрового поля к другой. В случае наличия нескольких фигурок животных на одном уровне, используйте маленькую стрелку таким же образом, чтобы определить, кто из них мигрирует первым (смотрите пример ниже).

ПРИМЕР: большая стрелка показывает, что мы должны выполнить миграцию слева направо. Поскольку у нас 2 фигурки животного в одной колонке (крайней слева), мы будем ориентироваться по маленькой стрелке, чтобы определить кто из них будет передвигаться первым (сверху вниз). Таким образом, мы передвинем мамонта [1], затем лошадь [2], после этого северного оленя во второй колонке [3], и последним бизона из 3-й колонки [4].



- Мигрирующая фигурка животного будет игнорировать фигурки животных на жетонах, которые она пересекает, однако, если она закончит свою миграцию на жетоне с другой фигуркой животного, то она продолжит движение (даже если другая еще не мигрировала) в том же направлении.
- Если мигрирующая фигурка животного перемещается за последний жетон местности, то она по кругу возвращается на первый жетон с противоположной стороны.
- Если мигрирующая фигурка животного пересекает клетку без жетона местности, пропустите эту клетку; это не считается перемещением животного. Просто продолжайте считать со следующего жетона.

ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИМЕРА: давайте вернемся к ситуации, представленной в предыдущем примере. Мамонт передвинулся на 1 жетон вправо. Лошадь передвинулась на 2 жетона вверх. Северный олень передвинулся на 2 жетона вниз. Поскольку второй шаг выводит его за пределы нижнего края поля, он продолжает движение сверху, однако он остановится на мамонте, таким образом северный олень должен передвинуться еще на один жетон дальше, закончив свою миграцию возле синей стоянки. Бизон передвинулся на 1 жетон вниз, пропуская пустую клетку и передвигаясь на следующий жетон.



После того как все животные совершили миграцию, снова поставьте их вертикально. Затем переместите стрелку приоритета миграции по часовой стрелке на следующую клетку, сориентировав по направлению, обозначенному на клетке. Она указывает приоритет миграции на следующий раунд.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- В большинстве случаев миграции будут очевидны, так как немного фигурок животных переживут охоту в течение раунда.
- Иногда фигурки животных мигрируют обратно, откуда они начинали.
- На жетоне местности никогда не может находиться 2 и более фигурки животных.

ФАЗА 5

КОНЕЦ РАУНДА

Выполните следующие шаги:

1. ПРОКОРМИТЕ ВАШЕ ПЛЕМЯ

Вы должны прокормить ваше племя. Вам не требуется кормить новорожденных. Заплатите по одной еде за соплеменника. 🍎 дает 2 еды (и может прокормить 2 соплеменников). 🍇 дает 1 еду.

За каждого не прокормленного соплеменника возьмите по жетону лишений 🗑️ «-2». После того как вы накормили ваше племя оставшаяся еда слегка портится. Передвиньте 🍇 и 🍆 вправо на 1 миску. Таким образом, еда в третьей миске испортилась – сбросьте ее. Затем еда из второй передвигается в третью, а из первой передвигается во вторую. Теперь разместите ваших новорожденных в жилищах. Если не можете, вы должны их сбросить!

Помните: 3 соплеменника в простое жилище, 1 в стагусное жилище. Ветхое жилище для размещения соплеменников считается простым.



2. ПРОВЕРЬТЕ ЦЕЛИ

Каждый игрок проверяет, выполнил ли он цели на одном или нескольких жетонах целей из 4, выложенных при подготовке в начале игры.

Если вы первым выполнили цель, поместите один из ваших кубиков на клетку с 5 очками. Если несколько человек выполнили цель в этом раунде, поставьте кубики друг на друга на одной клетке (см. пример ниже).



Если вы выполнили цель, которую кто-то уже выполнил в предыдущих раундах, поместите кубик на клетку с 3 очками. Если несколько человек выполнили цель в этом раунде, поставьте кубики друг на друга на одной клетке.

ВАЖНО: каждый игрок может выполнить одну цель только один раз.

Если цель была выполнена в двух предыдущих раундах, вы не ставите кубики (нет третьего места). Подробнее о жетонах целей на стр. 31.

3. ПРОДВИНЬТЕ КОЛЬЦО РАУНДА

Продвиньте кольцо раунда. Если это был финальный раунд, пропустите этот шаг и переходите к финальному подсчету очков, стр. 30.



4. ДОБАВЬТЕ ЖИВОТНЫХ

Если новый раунд время года, добавьте



и



на соответствующие жетоны местности (если на них уже есть фигурка животного, пропустите этот шаг).



Если новый раунд время года, добавьте



и



на соответствующие жетоны местности (если на них уже есть фигурка животного, пропустите этот шаг).



5. ПЕРЕВЕРНИТЕ НОВЫЙ ЖЕТОН НАСКАЛЬНЫХ РИСУНКОВ

Переверните следующий жетон наскальных рисунков лицом вверх.

ПРИМЕЧАНИЕ: жетоны наскальных рисунков «идут в ногу» с кольцом раунда.



6. ПОПОЛНИТЕ ОБЛАСТЬ ПОДЕЛОК

Если были созданы какие-либо из жетонов поделок, заполните пустые клетки на игровом поле, поместив новые жетоны поделок лицом вверх (соблюдая правило максимума X+1 жетонов, где X = количеству игроков).



7. ПЕРЕМЕСТИТЕ ВАШУ СТОЯНКУ

Начиная с того, у кого фишка первого игрока (домик), и далее по часовой стрелке, каждый игрок может переместить свою фишку ортогонально до 2 жетонов (независимо от его дальности перемещения). Выбранный жетон не должен быть занят соперником (▲, ♠ или 🐾), но на нем может быть фигурка животного. Вы не можете пересекать клетки без жетонов местности. Вы не можете вернуться на центральный жетон, даже если он не занят.



ПРИМЕЧАНИЕ: если кто-то с помощью действия шамана стал первым игроком, он будет перемещать свою ▲ первым, потому что у него фишка первого игрока.

8. НОВЫЙ ПЕРВЫЙ ИГРОК

Передайте фишку первого игрока (домик) игроку слева от вас. **Внимание!** Если кто-то с помощью действия шамана стал первым игроком в этом раунде, пропустите этот шаг! Он не только уже получил хижину первого игрока, двинул свою ▲ первым (смотрите шаг 7), но и будет первым игроком в следующем раунде!

Начните новый раунд с фазы 1: планирование действий с первого игрока, и далее по часовой стрелке.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

После окончания финального раунда используйте блокнот для подсчета очков 📓 каждого племени:

- Получите 1 очко за каждого соплеменника.
- Получите 3 очка за каждое статусное жилище; 1 за каждое простое жилище.
- Получите очки, указанные на созданных вами жетонах поделок.
- Получите очки за мегалиты, построенные вашим шаманом (6/8/10).
- Получите очки за каждый жетон цели, на котором находится ваш кубик (5 или 3).
- Получите очки за каждое изображенное вами животное на наскальном рисунке (1 за лошадь, 2 за северного оленя, 3 за бизона, 4 за мамонта). Если у вас есть 2 кубика на одном наскальном рисунке благодаря действию шамана, вы получаете эти очки за каждый кубик.
- Определите первенство в ряду наскальных рисунков. Игрок с наибольшим количеством кубиков получает 4 очка, занявший второе место получает 2 (в случае ничьей, каждый игрок с равным количеством кубиков получает полное количество очков). Смотрите пример справа.
- Вычтите штрафы за жетоны лишений 📉.



ПРИМЕР определения первенства в ряду наскальных рисунков:

Верхняя строка: розовый игрок получает 4 очка, желтый игрок 2.

Средняя строка: красный игрок получает 4 очка, желтый и розовый игроки по 2 каждый.

Нижняя строка: синий игрок получает 4 очка, красный игрок 2, желтый игрок 0.

В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством ресурсов и 📦 (т. е. дерева, камней, орудий, шкур, костей, мяса и растений).

Если все еще ничья, побеждает игрок с наименьшим количеством лишений.

Если все еще ничья, игроки делят победу.

КОРОТКИЙ ВАРИАНТ НА 6 РАУНДОВ

Этот вариант позволяет вам сыграть в игру за 6 раундов, а не в полную игру из 8 раундов.

Игра проходит так же, но финальный подсчет очков происходит после шестого раунда.

В этом варианте есть несколько изменений в подготовке к игре:

- Отложите 4 жетона местности для «короткой игры». Это те же 4 жетона, которые используются при игре для 2-х или 3-х игроков.



- Подготовьте игру как обычно, однако начните с 3-го раунда, а не с 1-го раунда.

- Затем добавьте 4 жетона, которые вы отложили, поместив каждый из них с одной стороны вокруг 9 начальных жетонов, сформировав своего рода крест, как указано на рисунке справа: поместите жетоны с животными друг напротив друга, но без фигурок животных на них, поместите жетоны с ресурсами (или) напротив друг друга.



- Каждый игрок добавляет 1 и 1 в свои соответствующие миски.

- Каждый игрок берет на свой выбор 3 из следующих ресурсов: шкуры, камень, дерево, кость.

- Каждый игрок может заплатить необходимое количество ресурсов, чтобы улучшить одну из своих способностей на один уровень (Дальность перемещения, Грузоподъемность, Изготовление орудий).

ПРИМЕР: заплатите 1 и 1, чтобы улучшить Грузоподъемность с 2 до 3.

Играйте 6 раундов как обычно, затем переходите к финальному подсчету очков.

ПРИМЕЧАНИЕ: этот вариант игры позволяет сыграть в ее упрощенную версию.

ПОДРОБНЕЕ О ЖЕТОНАХ ЦЕЛЕЙ



Иметь хотя бы 10 соплеменников (включая вождя и шамана).



Использовать хотя бы 5 действий в хижине шамана.



Иметь жилища общей ценностью хотя бы на 9 очков.



Изобразить хотя бы по 1 животному каждого вида.



Улучшить до максимума все способности племени (Дальность перемещения, Грузоподъемность, Изготовление орудий).



Изготовить хотя бы 5 жетонов поделок.



Воздвигнуть все 3 типа мегалитов.



Совершить хотя бы 1 размножение, воздвигнуть 1 мегалит, изобразить 1 вид животного жаркого времени года, 1 вид животного холодного времени года, создать 1 поделку и построить 1 статусное жилище.

СОЛО-РЕЖИМ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к одиночной игре практически такая же, как подготовка к игре на несколько игроков.

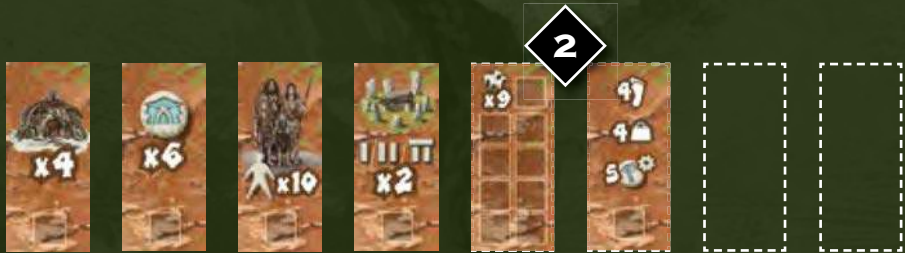
- Подготовьте игру так же, как для 4-х игроков (6 жетонов на скальных рисунках, 5 жетонов поделок).
 - НЕ выкладывайте жетоны целей.
 - Накройте действие шамана **Стать следующим первым игроком** накладкой действия шамана **Переместить свою стоянку**.
 - Возьмите желтые компоненты и планшет племени.
 - Поместите только вашу на центральный жетон (вы начинаете с 3 , 3 , 3).
 - Возьмите фишку первого игрока (вы будете использовать ее для отслеживания фаз).
 - Возьмите второй планшет племени и переверните его.
- Затем начните подготовку к одиночной игре как указано далее:



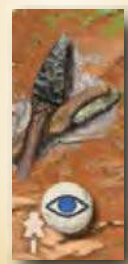
Важно!
Эти 2 жетона целей соло-режима не могут одновременно находиться в игре. Если это произойдет, удалите один из них случайным образом и замените его на другой жетон.



1
Положите перед собой планшет соло-режима (он на обороте планшета племени).



2
Перемешайте 11 жетонов целей соло-режима и возьмите 6-8 в зависимости от сложности, которую вы выбрали (6 – низкая, 7 – средняя, 8 – высокая сложность) и выложите их лицом вверх над планшетом соло-режима.



3
Поместите белого вождя и охотника-собирателя, а также синего и красного шамана рядом с планшетом соло-режима.



4
Перемешайте 30 карточек соло-режима. Вытяните 8 не глядя и поместите лицом вниз на это место.



В соответствии с рубашкой первой карточки соло-режима поместите синего, красного и розового охотников-собирателей на стартовые жетоны местности игрового поля. Полностью истощите эти жетоны! Если на этих жетонах есть фигурка животного, уберите его и поместите в «коллективную память» планшета соло-режима (см. след. стр.).

КОЛЛЕКТИВНАЯ ПАМЯТЬ



Добавляйте все фигурки животных, добытых охотниками-собираателями соперников (красный, синий, розовый) в «коллективную память» планшета соло-режима.

На ней 5 клеток. Когда добавляете сюда фигурку животного, всегда ставьте ее в самую правую свободную клетку.

Если все 5 клеток заняты, вы должны выполнить следующие действия в порядке очереди, указанные на стр. 35.

ХОД ИГРЫ

Одиночная игра длится 8 раундов, как и обычная игра на несколько игроков. Каждый раунд разделен на фазы. Задача – выполнить определенное количество целей соло-режима (выложенных над планшетом одиночной игры) в зависимости от уровня сложности (4 из 6 на низком, 5 из 7 на среднем, 6 из 8 на высоком). Смотрите детали на стр. 36.

ФАЗА 1



ПЛАНИРОВАНИЕ ДЕЙСТВИЙ


Вы всегда начинаете с действий ваших соперников. Переверните первую карточку колоды соло-режима лицом вверх и положите на отведенное для нее место. Затем разыграйте событие и действие, после чего разместите фигурки шаманов соперников (верхняя часть карточки; см. подробности ниже).



+ РОЗЫГРЫШ КАРТОЧКИ СОЛО-РЕЖИМА

1

Сперва прочитайте событие, которое произойдет в этом раунде. Это может привести к изменениям в фазе, добавлению или сбросу ресурсов или фигурок (включая белых) и т.д.

Если на карточке есть символ , это событие обязательное, даже если вы можете выполнить его только частично. Например, если вы должны сбросить ресурсы, но у вас нет указанного количества, вы должны сбросить столько, сколько есть. Если этот символ отсутствует, событие необязательное.

Внизу карточки может быть указан дополнительный текст для завершения события.

2

Затем разыграйте действия соперников. Это обязательно.



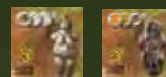
2

1

3



Сбросьте жетон поделки со статуэткой, лежащий лицевой стороной вверх, из области поделок:



Сбросьте жетон поделки с ожерельем, лежащий лицевой стороной вверх, из области поделок:



Изобразите все возможные фигурки животных из «коллективной памяти» на планшете соло-режима, совпадающих с клетками наскальных рисунков, используя синие кубики и возвращая фигурки животных в запас на игровом поле. Если фигурка животного не может быть изображена из-за того, что не хватило клетки на наскальных рисунках, оставьте ее в «коллективной памяти» на планшете соло-режима до тех пор, пока все 6 жетонов наскальных рисунков не окажутся раскрыты.

ПРИМЕЧАНИЕ: вы можете изображать наскальные рисунки, не волнуясь о первенстве за тот или иной рисунок, т.к. очки за первенство не учитываются в соло-режиме.

3

Далее поместите красного и синего шамана на обозначенные клетки вокруг хижины шамана на игровом поле. Они блокируют данные действия шамана в этом раунде.

+ ЗАТЕМ СПЛАНИРУЙТЕ ВСЕ ВАШИ ДЕЙСТВИЯ

Как обычно, вы не можете занимать жетоны местности с охотниками-собираателями соперника, но вы можете проходить через них во время движения.

В одиночной игре вы можете взять лишения «-2», чтобы заменить 1 🍌 во время вылазки, или 1 🍌 или 1 🏹 во время планирования создания поделки, изображения наскального рисунка или постройки жилища. Поместите этот жетон лишений на планшет соло-режима.

Вам позволено взять 3 жетона на низком уровне, 2 на среднем, и только 1 на высоком уровне сложности.

Если вы должны взять больше, чем позволено – вы проиграли!



ФАЗА 2



ОТКРЫТИЕ ЖЕТОНОВ МЕСТНОСТИ

Выложите новые жетоны местности так же, как и в игре на несколько игроков.

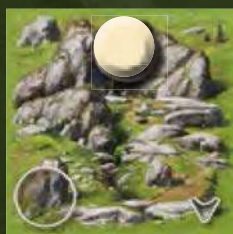
Охотники-собиратели соперников учитываются при открытии новых территорий, как обычно.

ФАЗА 3



ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Выполните все свои действия (только свои). Все действия разыгрываются как обычно, кроме нескольких исключений:



Когда вы совершаете вылазку для собирательства, полностью истощите жетон местности после первого раза, как в игре на 2-х игроков (поместите фишку истощения на кружок в верхней части жетона).

Ресурсы больше недоступны.



Действие шамана **Стать следующим первым игроком** заменено на **Переместить свою стоянку**. Оно позволяет вам переместить свою 🏹 немедленно, когда вы выполняете это действие (до двух жетонов, как обычно).

Вы по-прежнему можете перемещать свою стоянку в конце раунда (таким образом это действие позволяет вам переместить её до 4 жетонов за один раунд).

ФАЗА 4



МИГРАЦИЯ ЖИВОТНЫХ И СОПЕРНИКОВ

Эта фаза разбивается на 2 шага: миграция племен соперников, затем миграция фигурок животных.

1. МИГРАЦИЯ ПЛЕМЕН СОПЕРНИКОВ

В нижней части карточки изображены стрелки, указывающие расстояние и направление миграции для каждого охотника-собираателя соперников. Как обычно, охотники-собиратели соперника не могут закончить движение на жетонах с вашей 🏹, вашим 🏹, или охотниками-собираателями других цветов.

Целевой жетон должен быть свободен от всех этих компонентов. В противном случае, продолжайте движение до ближайшего подходящего жетона.

Пропускайте пустые клетки на поле, если охотник-собиратель уходит за пределы жетонов местности, то он по кругу возвращается на противоположную сторону так же, как это делают фигурки животных.


Всегда передвигайте сначала красного охотника-собираателя, затем розового, потом синего.

ПРИМЕР:



Если охотник-собиратель соперника проходит через или останавливается на жетоне с крупной дичью, немедленно добавьте ее в «коллективную память» на планшете соло-режима.

На нем может быть не больше 5 фигурок животных.

С другой стороны, если фигурка животного находится на жетоне с вашей **▲**, **■** или одним из ваших , когда через него проходит охотник-собиратель соперника, фигурка животного остается на месте, т.к. вы уже претендуете на это животное!

ВАЖНО: если охотник-собиратель соперника убивает фигурку животного, а другие 5 уже находятся в «коллективной памяти» на планшете соло-режима, выполните следующие действия в порядке очередности:

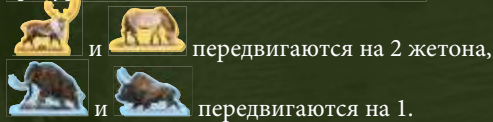
- Если все 6 жетонов наскальных рисунков уже повернуты лицевой стороной вверх на игровом поле, и больше нет доступных клеток для изображения наскального рисунка этого животного, сбросьте его немедленно.
- Иначе, если все 6 жетонов наскальных рисунков повернуты лицевой стороной вверх на игровом поле, и одна из фигурок животных в «коллективной памяти» на планшете соло-режима не может быть больше изображена, потому что больше нет доступных клеток наскальных рисунков для нее, сбросьте ее; сдвиньте остальные фигурки вправо и добавьте новую фигурку слева.
- Иначе, уберите крайнюю правую фигурку животного из «коллективной памяти» на планшете соло-режима, сдвиньте остальные вправо и добавьте фигурку животного слева.

После перемещения охотников-собирателей соперника, если они остановились на жетоне с ресурсами, полностью истощите его! Даже если этот охотник-собиратель только что добыл крупную дичь на нем!

ПРИМЕЧАНИЕ: они истощают только те жетоны, на которых остановились, а не те, через которые прошли.

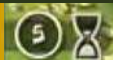
2. МИГРАЦИЯ ЖИВОТНЫХ

Так же как и в игре с несколькими игроками, передвиньте фигурки животных согласно их видам



Если фигурка животного проходит через или останавливается на жетоне с охотником-собирателем соперника, она попадает в засаду и немедленно добавляется в «коллективную память» на планшете соло-режима согласно вышеуказанным правилам.

ФАЗА 5

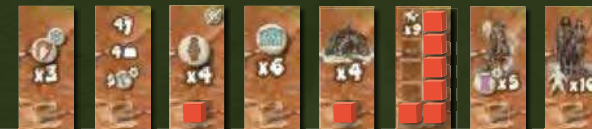


КОНЕЦ РАУНДА

В фазе конец раунда выполняйте шаги как обычно, кроме следующих изменений:

- Когда появляются фигурки животных, если одна из них появляется на жетоне с охотником-собирателем соперника, она попадает в засаду и немедленно добавляется в «коллективную память» на планшете соло-режима согласно вышеуказанным правилам.
 - Не забудьте пополнить область поделок до 5 жетонов, как если бы это была игра на 4 игроков. Если стопка закончилась, перемешайте сброс, чтобы сформировать новую стопку.
 - Каждый соплеменник, которого вы не прокормите, дает вам штрафной жетон лишений «-2», который нужно положить на планшет соло-режима.
- Помните:** если вы превысите свой лимит (3 для низкого уровня сложности, 2 для среднего, 1 для высокого), то вы проиграли!
- Проверьте жетоны целей соло-режима в конце раунда. Поместите кубик на каждую выполненную цель (используйте красные кубики, если ваши закончатся)!

Внимание: если жетон цели соло-режима становится неактуальным из-за события, удалите кубик: вы должны выполнить ее снова.



ПРИМЕР: вы создали 4 поделки-статуэтки, построили 4 статусных жилища и добыли 6 фигурок животных, но вам нужно еще 3, чтобы выполнить эту цель.

Поскольку вы играете на высоком уровне сложности, вам нужно выполнить еще 4 цели (поскольку цель на 9 животных еще не выполнена), чтобы победить.

КОНЕЦ ИГРЫ

Согласно вашему уровню сложности:

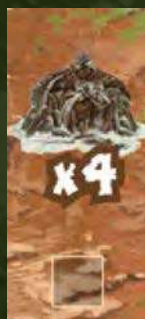
- **Низкая:** если вы выполнили 4 из 6 целей, имея не более 3 жетонов лишений, вы выиграли!
- **Средняя:** если вы выполнили 5 из 7 целей, имея не более 2 жетонов лишений, вы выиграли!
- **Высокая:** если вы выполнили 6 из 8 целей, имея не более 1 жетона лишений, вы выиграли!

Если вы выполнили условия победы до финального раунда, закончите все 8 раундов игры, так как события могут украсть вашу победу, так же как и, например, необходимость прокормить ваше племя.

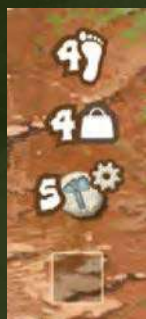
Вы все равно должны выживать до конца, не теряя целей и не превышая ваш лимит жетонов лишений!

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: некоторые события могут привести вас к немедленному поражению, если вы рискуете. Мы просим вас прочитать все 30 карточек соло-режима перед вашей первой одиночной партией. Конечно, если вы чувствуете, что это верный проигрыш, вы можете закончить игру когда захотите, однако, вы можете ждать приятный поворот судьбы, если вы покажете решимость и немного продержитесь, ведь некоторые положительные события могут вас выручить!

ПОДРОБНЕЕ О ЖЕТОНАХ ЦЕЛЕЙ СОЛО-РЕЖИМА



Построить хотя бы 4 статусных жилища.



Улучшить до максимума все способности племени (Дальность перемещения, Грузоподъемность, Изготовление орудий).



Воздвигнуть хотя бы 2 из 3 возможных мегалита.



Построить 6 жилищ (статусных и/или простых).



Выполнить хотя бы 5 действий шамана.



Изобразить хотя бы 4 животных жаркого времени года (лошадей и/или северных оленей) на наскальных рисунках.



Изобразить хотя бы 3 животных холодного времени года (бизонов и/или мамонтов) на наскальных рисунках.



Иметь хотя бы 10 соплеменников (включая вождя и шамана).



Добыть хотя бы 9 шт. крупной дичи. Ее не обязательно изображать. Помещайте по одному красному кубу на эту цель каждый раз после добычи.



Создать хотя бы 4 поделки-статуэтки.

ПРИМЕЧАНИЕ: этот жетон не может быть в игре одновременно с жетоном ожерелья.



Создать хотя бы 4 поделки-ожерелья.

ПРИМЕЧАНИЕ: этот жетон не может быть в игре одновременно с жетоном статуэток.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ И БЛАГОДАРНОСТИ

Авторы:

Лоран Гильберт и Жером Дэниел Сноурчофф

Иллюстрации:

Эммануэль Рудье и Иван Вильнев

Руководитель проекта: Филипп Тапимокет

Художественное руководство

и макеты: Игорь Полушин

Упаковка: Origames



Команда Super Meeples благодарит тестировщиков и корректоров, которые сделали возможной разработку этой игры:

Многочисленные игроки на фестивалях, а также Готье Жюйи, «Мипл» Дж. Б., Надеже Тиссеран, Арье Дес «100 Соло», Вианни Марсен из «Энтре Жойес», «Гиклетт», Филипп

Карпентье, он же «Дайс», Людвиг Виэн.

Super Meeples также благодарит Эммануэля Рудье и Ивана Вильнева, продемонстрировавших невероятный талант в своих иллюстрациях.

Благодарности от Лорана Гильберта:

«Мы пережили незабываемый опыт, пройдя путь от идеи к законченной игре. Я очень надеюсь вам понравится ее атмосфера, механики, иллюстрации и компоненты. Спасибо всем, кто все эти годы тестировал эту игру на разных этапах ее развития. Особая благодарность Жерому за то, что просеивал мои желания сквозь сито объективности, переориентируя меня на самое важное и ожидания игроков, а также за то, что следовал за нашим прототипом везде, где бы он ни был. Большое спасибо нашему спонсору, ответственному за это великолепное издание, Филиппу Тапимокету. Редко я видел такую степень вовлеченности в проект, как у него! И спасибо моей Дорогой за поддержку во время многочисленных вечеров, когда мы тестировали игру. Я надеюсь, вам будет также весело играть в нее, как и нам было ее разрабатывать.»

Благодарности от Жерома Даниэля Сноуршоффа:

«Я хотел бы сердечно поблагодарить всех людей, которые непосредственно или косвенно участвовали в разработке этого невероятного проекта, тестировании и советах по созданию прототипа. Особая благодарность: моему со-автору, Лорану, за нашу решающую встречу в Каннах в 2018 г; Филиппу, другу с тех пор, как мы встретились на Ludix 2015; Бернарду, за наш очень конструктивный обмен мнениями; и Шарлю-Амиру за его доверие и его яркое мнение. Снимаю шляпу, конечно, перед невероятной графической работой Игоря и наших очень талантливых иллюстраторов. Я желаю вам всего наилучшего в ваших предстоящих партиях за этой игрой. До скорых встреч!»

Doggerland is a game published by Supermeeples
193 rue du Fg Saint Denis
75010 Paris
Made in China by Whatz Games.

