

# СЛЕДЫ ПРЕДКОВ



Тысячи лет назад, ближе к концу ледникового периода, люди вновь поселились на плодородной земле.

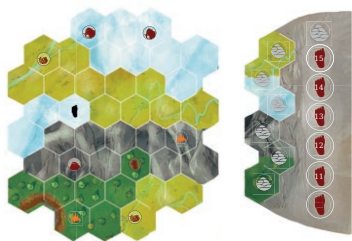
## **НО ИХ ЖДЁТ НОВЫЙ ВЫЗОВ!**

Лёд всё ещё тает, и эта плодородная земля скоро будет затоплена.

Всем живым существам нужно спастись в горах. Ваши резные и наскальные рисунки выдержат испытание временем, а отточенные навыки перейдут к вашим потомкам. Вам предстоит оставить свои «следы на земле» для будущих поколений.

# ❖ КОМПОНЕНТЫ ❖

7 частей игрового поля



6 игровых полей  
(пример)

1 поле  
каирнов

6 планшетов игроков



Двухслойные (пример)

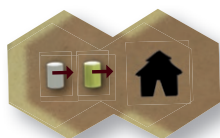
6 памяток



«Ваш ход»

«Подсчёт  
очков»

6 жетонов домов



Двусторонние  
(пример)

24 маркера навыков



6 штук каждого  
цвета

56 жетонов ресурсов



44 ценностью 1, по  
11 каждого типа

12 ценностью 3,  
по 3 каждого типа

Жетон первого  
игрока



10 жетонов пещер



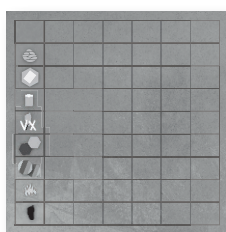
Лицевая сторона  
(пример)

Обратная  
сторона

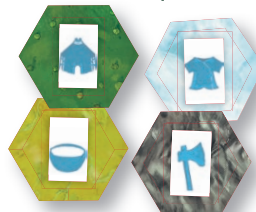


6 деревянных жетонов наскальных  
рисунков, по 1 с каждым символом

1 блокнот для  
подсчёта очков

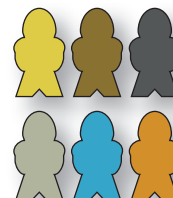


30 творений  
(6 наборов)



24 резных рисунка, по 4 каждого  
цвета (пример: синий цвет)

6 фигурок



90 карт кланов (6 наборов)



78 последова-  
телей, по 13 в  
каждом наборе  
(пример)

12 лидеров,  
по 2 в каждом  
наборе (пример)

Обратная  
сторона  
(пример)

20 карт огня



Лицевая  
сторона  
(пример)

Обратная  
сторона

28 карт следов



Лицевая  
сторона  
(пример)

Обратная  
сторона

## Хранение компонентов игроков для быстрой подготовки к партии

После каждой игры мы рекомендуем распределить компоненты игроков следующим образом:

- В каждом мини-пакете: 1 фигурка, 4 резных рисунка (соответствующего цвета) и 4 маркера навыков.
- В каждом пакете среднего размера: 1 набор карт клана (15 карт), 1 наскальный рисунок (с соответствующим символом клана) и 1 памятка.

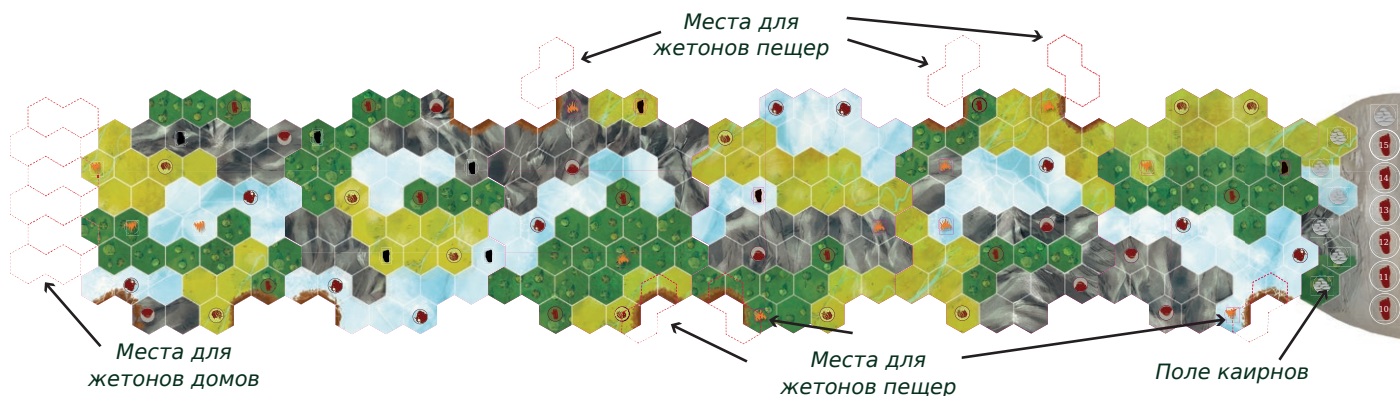
## ❖ ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ❖

Полностью соберите игровое поле, выполнив следующие шаги:

1. Поместите поле каирнов ровным краем вправо.
2. Разместите случайно выбранную часть игрового поля слева от поля каирнов.
3. Расположите случайно выбранную часть игрового поля слева от последней установленной части игрового поля. Повторяйте третий шаг до тех пор, пока не будут размещены все части игрового поля.

Каждая часть игрового поля должна быть сориентирована таким образом, чтобы стрелка на её обратной стороне указывала влево-вправо (она сориентирована случайным образом одним из двух способов).

### Пример собранного игрового поля

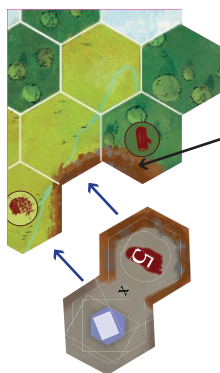


Разместите один случайный жетон дома слева от самых крайних левых ячеек собранного игрового поля. Случайным образом определите, какая сторона каждого жетона будет использована в этой игре.



Пример размещения 2 из 6 жетонов домов слева от собранного игрового поля.

Разместите рядом с каждой из четырёх частей игрового поля, ближайших к полю каирнов, один случайный жетон пещеры лицевой стороной вверх в специально отведённом месте (см. пример выше). Расположите каждый жетон так, чтобы символ следа был ближе всего к обозначению пещеры на игровом поле. Верните неиспользованные жетоны пещер в коробку.

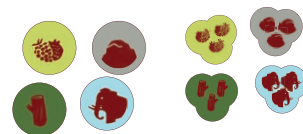


Обозначение пещеры

Пример правильного размещения жетона пещеры.

**Примечание:** поскольку на каждом игровом поле есть 1 или 2 пещеры, в зависимости от расстановки в игре будет от 6 до 8 жетонов пещер.

**Партия для 1—3 игроков:** Разместите жетоны пещер на трёх частях игрового поля, ближайших к полю каирнов, таким же образом, как описано выше (в игре будет от 4 до 6 жетонов).



Перетасуйте по отдельности карты огня и карты следов и сложите их в две колоды лицевой стороной вниз возле собранного игрового поля.

Поместите жетоны ресурсов в общий запас рядом с собранным игровым полем.

**Примечание:** ресурсы не ограничены количеством доступных жетонов. В любой момент игры вы можете обменять три жетона ресурсов одного типа ценностью 1 на соответствующий жетон ресурса ценностью 3.

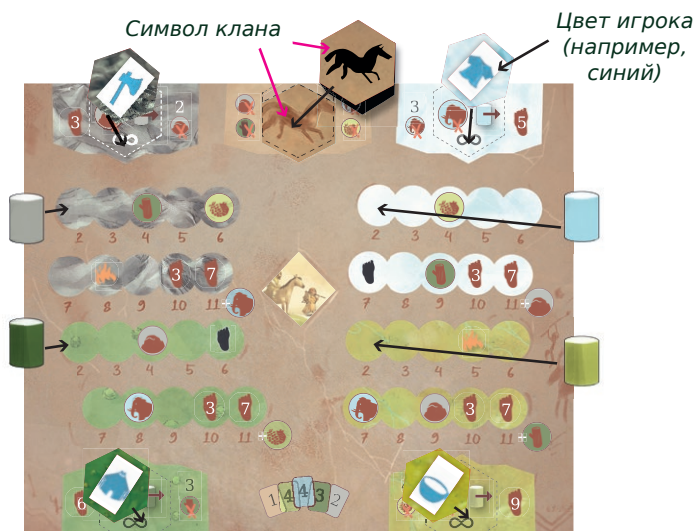
# ❖ ЛИЧНАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ❖

## ПЛАНШЕТ ИГРОКА

Выдайте каждому игроку случайный игровой планшет, а также следующие компоненты:

- Наскальный рисунок, соответствующий символу клана на игровом планшете (лошадь на примере справа).
- 4 резных рисунка, соответствующие выбранному цвету.
- 4 маркера навыков, по одному каждого цвета.

Распределите свои компоненты так, как показано на примере справа: поместите *наскальный рисунок* в верхнюю ячейку посередине планшета (внутри пунктирной линии), *резные рисунки* — в ячейки, соответствующие цвету фона (внутри пунктирной линии), а каждый маркер навыка — в крайнюю левую ячейку («2») соответствующей шкалы.



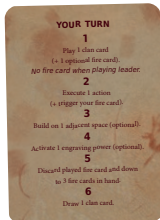
## КАРТЫ

Выдайте каждому игроку все карты его клана (см. ниже «КОЛОДА КЛАНА») с соответствующим *символом* на *рубашке*. Затем каждый игрок выполняет следующие действия:

- Убирает обоих *лидеров* из своих карт клана. Возвращает *лидера* Б обратно в коробку (в первой партии вы используете только лидера А).
- Перемешивает оставшиеся 13 карт клана (*последователей*) и кладёт их лицевой стороной вниз слева от своего планшета игрока.
- Берёт 7 верхних карт из этой колоды и перетасовывает их вместе с лидером А. Помещает эти 8 карт сверху колоды лицевой стороной вниз. Эти 14 карт составляют его колоду клана.
- Открывает 4 верхние карты своей колоды клана и размещает их лицевой стороной вверх под своим игровым планшето, формируя свою панель клана.



Колода клана



Памятка

Возвращение лидера Б в коробку



Карта следа (пример)

Выдайте каждому игроку *памятку*, а также одну *случайную карту* следа в качестве начала его панели следов справа от планшета игрока.

См. «РАСШИРЕННАЯ ЛИЧНАЯ ПОДГОТОВКА» на следующей странице.

Панель клана (пример)



## КОЛОДА КЛАНА

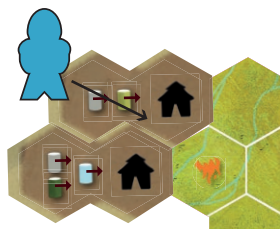
Колоды кланов (и планшеты игроков) ассиметричны. В каждой колоде есть лидер с уникальной способностью. В нижней части планшета есть описание количества карт разных типов местности в вашей колоде. В любой момент игры можно просматривать свои разыгранные карты, чтобы узнать, какие карты остались в вашей колоде.



Пример. В этой колоде есть следующие карты: 1 лидер, 4 карты болота, 4 карты льдов, 3 карты леса и 2 карты гор.

## СТАРТОВЫЕ ПОЗИЦИИ

- Случайным образом выберите первого игрока. Он берёт жетон первого игрока и держит его в своей игровой зоне на протяжении всей партии.
- Начиная с участника, сидящего справа от первого игрока, и продолжая движение против часовой стрелки, каждый игрок размещает фигурку своего цвета на любом незанятом жетоне дома. Поместите фигурку на символ хижины (ближайший к игровому полю).
- После того как вы разместили свою фигурку, немедленно получите бонусы, указанные на жетоне дома, который вы заняли (см. ниже «БОНУСЫ»).



Пример. Синий игрок (Роман) ставит свою фигурку на этот жетон дома. Он продвигает свой серый и светло-зелёный маркеры навыков на одну ячейку вправо.

## БОНУСЫ

На жетонах домов, частях игрового поля, планшетах игроков и картах огня можно найти следующие бонусы.



Получите жетон ресурса соответствующего типа ценностью 1.



Продвиньте соответствующий маркер навыка на 1 ячейку вправо (в порядке возрастания чисел) и получите бонус от каждой ячейки, через которую прошёл или на которой остановился ваш маркер навыка, за исключением ячеек 10 и 11.



Продвиньте любой из своих маркеров навыков на 1 ячейку вправо (в порядке возрастания чисел) и получите бонус от каждой ячейки, через которую прошёл или на которой остановился ваш маркер навыка, за исключением ячеек 10 и 11.



Возьмите в руку верхнюю карту огня из колоды (никому её не показывайте, пока не воспользуетесь). Если в колоде не осталось карт, перетасуйте сброшенные карты и сформируйте из них новую колоду.




Возьмите верхнюю карту следа из колоды. Это миссия, которую вы можете выполнить. Сразу же решите, оставить её лицевой стороной вверх на вашей *панели следов* ИЛИ сбросить (в конце игры вы теряете 3 очка за каждую невыполненную карту на панели следов). Если в колоде не осталось карт, перемешайте все сброшенные карты и сформируйте из них новую колоду. Если сброшенных карт нет, бонус *аннулируется*.

## РАСШИРЕННАЯ ЛИЧНАЯ ПОДГОТОВКА

После первой партии используйте правила расширенной подготовки:

- Составляя колоду клана, втайне от других выберите, какого лидера перетасуете вместе с 7 верхними картами из колоды клана.
- Верните неиспользованного лидера обратно в коробку.
- Вместо того чтобы начинать с 1 случайной картой следов, раздайте каждому игроку по 3 случайные карты следов. Каждый игрок выбирает 1 карту и размещает её лицевой стороной вверх на своей панели следов.
- Замешайте невыбранные карты следов обратно в колоду.

## ❖ ЦЕЛЬ ИГРЫ ❖

Цель игры — набрать наибольшее количество , которые в дальнейшем называются победными очками. Вы получаете победные очки в течение своего путешествия разными способами: создавая творения (с помощью действия «Создание»), достигая вершины шкалы навыков и добираясь до каиринов (сооружений из камней), находящихся вдалеке. Также вы получаете или теряете очки в зависимости от того, достигли ли вы целей, указанных на картах на вашей панели следов.

Все очки подсчитываются в конце игры.

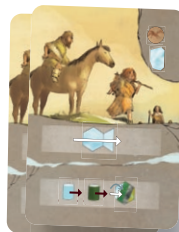
## ❖ ХОД ИГРОКА ❖

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, участники ходят по очереди, пока не закончится игра. В свой ход выполните следующие действия в указанном порядке (подробности см. ниже):

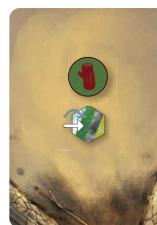
1. Розыгрыш одной карты клана (и одной карты огня по желанию).
2. Выполнение действия (и активация карты огня).
3. Создание (по желанию).
4. Активация одной способности после создания резного рисунка (по желанию).
5. Сброс карт огня.
6. Добор одной карты клана.

### 1 РОЗЫГРЫШ ОДНОЙ КАРТЫ КЛАНА (И ОДНОЙ КАРТЫ ОГНЯ ПО ЖЕЛАНИЮ)

- Вы должны разыграть одну карту клана, выбрав её из четырёх карт на вашей *панели клана* и поместив её лицевой стороной вверх в *стопку сброса карт клана* над планшетом игрока.
- Кроме того, если карта клана не была вашим лидером, вы можете разыграть одну карту огня из своей руки. Поместите эту карту рядом с *вашей стопкой сброса карт клана*.



Стопка сброса карт клана



Карта огня

*Пример. Роман разыгрывает одну карту клана и решает разыграть одну карту огня.*

**Примечание:** каждая карта клана будет использоваться только один раз за всю партию, поэтому разыгрывайте их с умом. Таким образом, карты из вашей стопки сброса карт клана никогда не возвращаются ни в вашу колоду, ни на вашу панель.



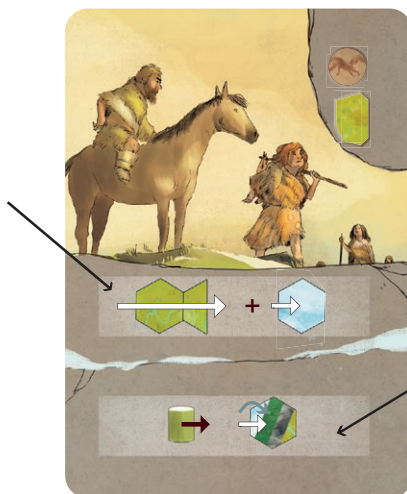
### 2 ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ (И АКТИВАЦИЯ КАРТЫ ОГНЯ)

13 карт в вашей колоде клана — последователи с двумя основными действиями (читайте про вашего лидера на следующей странице). Если вы разыграли последователя, выполните либо его верхнее, либо его нижнее действие.

#### ВЕРХНИЕ ДЕЙСТВИЯ

Переместите свою фигурку на то количество участков изображённой местности (в примере — болото), которое соответствует вашему уровню навыков (числу на ячейке, в которой находится ваш соответствующий маркер навыка).  
 Серый маркер — горы.  
 Светло-голубой маркер — льды.  
 Тёмно-зелёный маркер — лес.  
 Светло-зелёный маркер — болото.

**Примечание:** некоторые карты дают дополнительное перемещение на 1 участок другой местности (в примере — лёд).



Доминирующая местность каждого последователя изображена в правом верхнем углу (в примере — болото).

#### НИЖНИЕ ДЕЙСТВИЯ

В любом порядке выполните действия: передвиньте ваш соответствующий маркер навыка (в примере — светло-зелёный) на 1 ячейку и переместите свою фигурку на следующий незанятый участок любой местности.

**Примечание:** некоторые карты дают дополнительное продвижение маркера навыка на другой шкале.

*См. пояснения и примеры этих действий на следующей странице.*

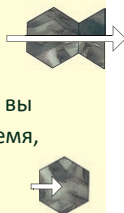
## Общие правила перемещения:

- Вы не можете завершить своё перемещение на занятом участке. Однако вы можете перемещаться через другие фигурки, считая занятые участки любым другим участком. Участки с резным рисунком (см. «СОЗДАНИЕ» на с. 8) считаются любыми другими незанятыми участками этого типа местности.
- После того как вы завершили все свои перемещения, получите в любом порядке бонусы от незанятых участков, которые вы прошли или на котором остановились (см. «БОНУСЫ» на с. 5).
- Вы можете двигаться вперёд и назад (по горизонтали или диагонали) во время одного и того же перемещения, но бонус от каждого участка вы получаете только один раз.

## ПОЯСНЕНИЕ ВЕРХНЕГО ДЕЙСТВИЯ

### Правила действий, позволяющих перемещаться согласно полученным навыкам:

- Переместитесь на столько участков указанной местности, сколько позволяет ваш *уровень навыка* для этого типа местности (или меньше).
- Кроме того, если на карте указан бонус с перемещением на 1 участок другой местности, вы можете совершить это перемещение до, во время, после или вместо обычного перемещения.



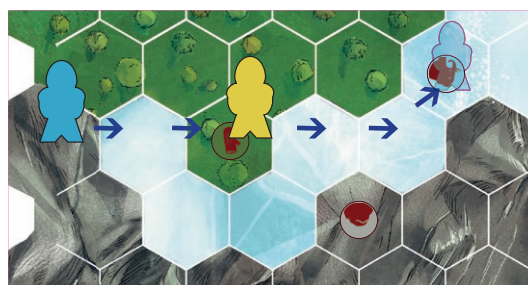
### ПРИМЕР ВЕРХНЕГО ДЕЙСТВИЯ



Уровень навыка Романа во льдах



Выбранное действие



Пример. Уровень навыка Романа во льдах — 4. Выполняя это действие, Роман перемещается на 4 участка по льдам и на 1 дополнительный участок по лесу (всего 5 участков). На нарисованном маршруте он не получает бонус жетона дерева, поскольку этот лесной участок занят; он получает жетон мамонта за переход на незанятый участок с иконкой бонуса в виде мамонта.

## ПОЯСНЕНИЕ НИЖНЕГО ДЕЙСТВИЯ

### Правила действий, позволяющих перемещаться на следующий незанятый участок:

- Вы можете переместиться на примыкающий незанятый участок любого типа местности.
- ИЛИ
- Вы можете перепрыгнуть через одну или несколько примыкающих фигурок по горизонтальной или диагональной прямой линии на следующий незанятый участок любого типа местности. Если вы перепрыгиваете больше чем через одну фигурку, первая из них должна находиться рядом с вами, а каждая последующая — быть на той же линии и примыкать к предыдущей.



**Примечание:** вы не можете переместиться на жетон дома или перепрыгнуть через фигурку, находящуюся на жетоне дома.

### ПРИМЕР НИЖНЕГО ДЕЙСТВИЯ



Выбранное действие



Пример. Роман перепрыгивает через двух противников и оказывается на ледяном участке. Он получает карту следа за переход на незанятый участок с иконкой бонуса. Затем он передвигает светло-голубой и светло-зелёный маркеры навыков на 1 ячейку и получает 1 древесину и 1 карту огня в качестве бонусов от двух шкал навыков.

### Правила продвижения маркеров навыков:

- Переместите соответствующий маркер навыка на 1 ячейку вправо (в порядке возрастания чисел).
- Получите бонус за каждую ячейку, через которую прошёл или на которой остановился ваш маркер навыка, за исключением ячеек 10 и 11 (см. «ПОДСЧЁТ ОЧКОВ» на с. 10).
- Если ваш маркер навыка находится на 11-м уровне, вместо продвижения маркера навыка получите по одному жетону ресурса ценностью 1 того типа, который указан справа от ячейки «11», за каждое продвижение, которое вы должны были совершить.

### Использование карт огня

Если вы разыграли карту огня во время шага 1, вы можете активировать эту карту до, во время или после вашего основного действия. Если вы используете карту огня до или во время вашего действия, вы должны закончить её применять, прежде чем продолжите выполнять действие. См. «ПРИЛОЖЕНИЕ» на с. 12, где представлен список всех иконок карт огня.

### Использование карты лидера

Если вы разыграли своего лидера во время шага 1, выполните его предписание на этом этапе. Все правила применяются как обычно, только если на карте нет особых указаний. Помните, что вы не можете разыграть или использовать карту огня вместе со своим лидером, за исключением специальной способности (например, Шамана).

### ПРИМЕР ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КАРТЫ ОГНЯ



Пример. Уровень навыка Романа во льдах — 3. Сначала он перемещается на 1 участок по льдам. Затем он использует свою карту огня, чтобы переместиться на 3 участка в горах. Закончив использовать свою карту огня, он завершает своё основное действие, перемещаясь на 2 оставшихся участка по льдам. Завершив все свои перемещения, Роман получает 1 камень в качестве бонуса от незанятого участка гор.

## 3 СОЗДАНИЕ (ПО ЖЕЛАНИЮ)

Вы можете создать одно творение, соблюдая следующие правила:

- Заплатите ресурсы, указанные рядом с творением на вашем игровом планшете.
- При создании резного рисунка разместите его на любом подходящем участке соответствующего типа местности, примыкающем к вашей фигурке (например, ледяная резьба во льдах). На подходящем участке не должно быть иконок бонуса, фигурки, творения или символа каирна.

**Помните:** после того как вы создадите резной рисунок, этот жетон при перемещении считается обычным участком указанного типа местности (для вас и других игроков).

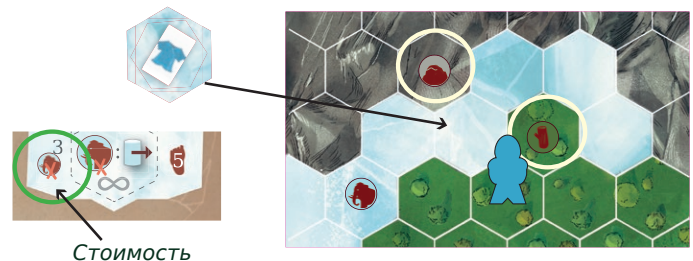
- При создании наскального рисунка разместите его на незанятом примыкающем жетоне пещеры, закрыв символ следа.

### ПОЛУЧЕНИЕ БОНУСОВ

После создания рисунка получите бонус от каждого незанятого участка, примыкающего к творению, которое вы только что разместили (см. «БОНУСЫ» на с. 5).

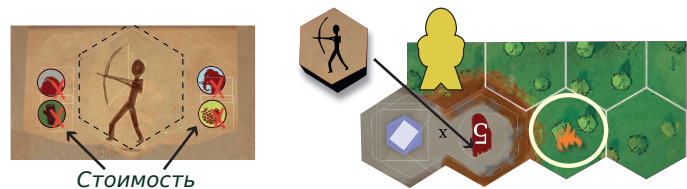
**Примечание:** во время этого шага вы можете получить бонусы от тех же участков, что и во время шага 2. Вы не получаете бонусы от примыкающих жетонов домов.

### ПРИМЕР СОЗДАНИЯ РЕЗНОГО РИСУНКА



Роман отдаёт 3 мамонтов, чтобы создать ледяной резной рисунок (одежду) в ледяной местности. Он получает 1 камень и 1 дерево от незанятых участков с иконками бонусов, примыкающих к этому рисунку.

### ПРИМЕР СОЗДАНИЯ НАСКАЛЬНОГО РИСУНКА



Лера платит по 1 ресурсу каждого типа, чтобы создать рисунок на примыкающем жетоне пещеры. Она получает карту огня от незанятого участка с иконкой бонуса, примыкающего к её наскальному рисунку.



## 4 АКТИВАЦИЯ ОДНОЙ СПОСОБНОСТИ ПОСЛЕ СОЗДАНИЯ РЕЗНОГО РИСУНКА (ПО ЖЕЛАНИЮ)

Каждый раз, когда вы создаёте резной рисунок, открывается какая-либо способность. На этом этапе вы можете активировать одну из своих открытых способностей (если вы создали более одного резного рисунка, вы должны выбрать, какую из способностей активировать).

Все способности схожи: они приносят **продвижение соответствующего маркера навыка за каждый оплаченный изображённый ресурс (без ограничений)**.



Способность после создания резного рисунка



Пример. Лера отдаёт 3 камня, чтобы продвинуть свой серый маркер навыка на 3 ячейки. Поскольку она не может выйти за пределы 11-го уровня, она получает ягоды за последнее продвижение.

## 5 СБРОС КАРТ ОГНЯ

Если вы разыграли карту огня во время шага 1, поместите её в общую стопку сброса. Кроме того, если у вас в руке больше 3 карт огня, вы должны сбросить любые свои карты огня, пока их не останется 3.



карты огня

## 6 ДОБОР ОДНОЙ КАРТЫ КЛАНА

Завершите свой ход, открыв верхнюю карту из вашей колоды клана и расположив её лицевой стороной вверх на вашей панели клана. Если в вашей колоде клана не осталось карт, вы не открываете карту (до конца игры на вашей панели клана будет меньше карт).



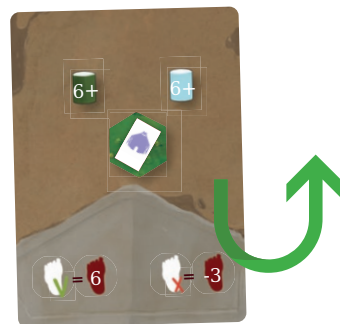
карты клана

## ❖ ВЫПОЛНЕНИЕ КАРТ СЛЕДОВ ❖

Каждая карта следа состоит из двух или более целей (см. «ПРИЛОЖЕНИЕ» на с. 12 с подробным описанием всех целей).

В любой момент своего хода вы можете перевернуть карту следа, если выполнили все её цели. Эта карта следа теперь считается выполненной. Складывайте выполненные карты следов лицевой стороной вниз до конца игры (каждая из них приносит 6 очков при финальном подсчёте). Вы можете выполнить несколько карт следов за один ход, если есть такая возможность.

**Внимание!** Нет никаких ограничений по количеству карт, которые вы можете хранить на панели следов. Но помните, что в конце игры вы потеряете по 3 очка за каждую невыполненную карту следа.



Пример. Роман создал резной рисунок в лесу, и его тёмно-зелёный и светло-синий маркеры навыков находятся на уровне 6 и выше. Таким образом, он выполнил эту карту следа и перевернул её.

## ❖ КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ❖

Игра подходит к концу после хода какого-либо игрока в одном из следующих случаев:

**1. Его фигурка завершила своё перемещение на ячейке каирна на поле каирнов.**

ИЛИ

**2. На его панели клана больше не осталось карт.**

После этого продолжайте совершать ходы по очереди, пока все игроки не сделают одинаковое количество ходов.

Примечание, касающееся ячеек каирнов:

- Две ячейки каирнов относятся к двум типам местности (рассматриваются как оба типа местности).
- Вы можете создавать с ячейки каирна (но на ней никогда).
- Вы можете пройти через одну или несколько ячеек каирнов (и, возможно, прекратить своё перемещение на другом участке, не завершая игру).



Пример. Фигурка Леры находится на ячейке каирна в конце её хода. После этого она перемещает свою фигурку на вершину шкалы каирнов.

**Внимание!** Если в конце вашего хода ваша фигурка находится на ячейке каирна, переместите её на самое верхнее незанятое место шкалы каирнов на поле каирнов.

### ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Запишите в блокнот набранные игроками победные очки в описанных справа категориях.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков. В случае ничьей побеждает претендент, у которого больше общая сумма уровней навыков. Если по-прежнему ничья, претенденты делят победу.



**КАИРН.** Если вы достигли каирна, получите очки, указанные рядом с вашей фигуркой на **шкале каирнов** (10—15 очков).



**РЕЗНОЙ РИСУНОК.** Очки указываются на личном планшете за каждый созданный вами **резной рисунок**.



Пример. Лера получает 5 очков за этот резной рисунок.



**НАВЫКИ.** Получите 3 или 7 очков за каждую шкалу, где ваш маркер навыка достиг 10-го или 11-го уровня соответственно.



Пример. Серый маркер навыков Леры остановился на уровне 11. Она получает 7 очков за этот маркер.



**КАРТЫ СЛЕДОВ.** Получите 6 очков за каждую выполненную **карту следа**. Потеряйте 3 очка за каждую невыполненную карту.



**ЖЕТОНЫ ПЕЩЕР.** Получите очки за **жетон пещеры**, на котором вы создали **наскальный рисунок** (подробности см. на следующей странице).



**ЖЕТОНЫ РЕСУРСОВ.** Получите 1 очко за каждые 2 оставшихся **жетона ресурсов** (с округлением в меньшую сторону).



**КАРТЫ ОГНЯ.** Получите 1 очко за каждую неиспользованную **карту огня**.

## ЖЕТОНЫ ПЕЩЕР



2 очка, умноженные на ваш соответствующий уровень навыка (например, находясь на 8-м уровне, вы получите 16 очков).



3 очка, умноженные на ваш самый низкий уровень навыка (например, тёмно-зелёный — ваш самый низкий, 5-й, уровень, и вы получаете 15 очков).



10 очков плюс очки, указанные рядом с вашей фигуркой на шкале каирнов (см. «КАИРНЫ» на предыдущей странице).



5 очков за каждый созданный вами резной рисунок.



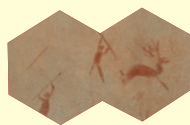
3 очка за каждую иконку бонуса на участках, примыкающих к созданным вами резным рисункам (занятым или незанятым).



Очки, равные вашему обычному количеству очков за резные рисунки (см. «РЕЗНОЙ РИСУНОК» на предыдущей странице).



5 очков за каждую выполненную карту следа.



Оборот

## ❖ СОЛО-РЕЖИМ ❖

Следуйте приведённым выше правилам, за исключением следующего:

**в конце игры получите 8 очков за каждую неиспользованную карту клана.** Сравните свой результат с таблицами достижений. Если вы наберёте хотя бы **80 очков**, вы выиграете партию.

### ПРОИГРАННАЯ ПАРТИЯ

ОЧКИ	ДОСТИЖЕНИЯ
39 или меньше	<i>Попробуй ещё раз</i>
40-49	<i>Ты можешь лучше</i>
50-59	<i>Начинает получаться</i>
60-69	<i>Вполне неплохо</i>
70-79	<i>Хорошо</i>

### ВЫИГРАННАЯ ПАРТИЯ

ОЧКИ	ДОСТИЖЕНИЯ
80-89	<i>Очень хорошо</i>
90-99	<i>Впечатляюще</i>
100-109	<i>Удивительно</i>
110-119	<i>Отлично</i>
120 или больше	<i>Ты из другой эпохи</i>

## ❖ ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ ❖

- Следите за тем, сколько карт каждой местности у вас есть в колоде клана (просматривая стопку сброса карт клана) и на панели клана, и с умом выбирайте свой ближайший маршрут, основываясь на этих данных.
- Не бойтесь совершать нижние действия карты вашего клана (продвигая маркеры навыков) в начале игры. Потом это может помочь вам совершать более длинные перемещения и получать очки за определённые карты следов.
- Не пытайтесь максимально использовать все свои карты в ущерб прогрессу.
- Карты огня великолепны, не бойтесь их использовать! Как правило, вскоре вы получите больше.
- Собирайте бонусы! Попробуйте перемещаться по местности с бонусами. Быстрый пробог по пустому пространству редко бывает выигрышной стратегией.
- Как можно скорее создавайте резные рисунки. Быстро добывайте необходимые ресурсы, чтобы активировать способности резных рисунков как можно больше раз.

## ❖ ПРИЛОЖЕНИЕ ❖

### ИКОНКИ КАРТ ОГНЯ

Примеры:



Переместите соответствующий маркер навыка назад без получения каких-либо бонусов. Позже вы снова получите бонусы при продвижении (даже те, которые уже получали).



Отдайте указанный жетон ресурса.



Переместитесь на 3 участка (или меньше) по соответствующей местности (см. «Общие правила перемещения» на с. 7).



Если на этом ходу вы разыгрываете *последователя с доминирующей местностью* любого из двух указанных типов, выполните оба действия на карте — верхнее и нижнее — в любом порядке. Вы должны выполнить одно действие, прежде чем начать выполнять другое.

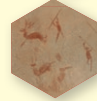
См. другие иконки на картах огня в разделах «БОНУСЫ» на с. 5 и «ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ» на с. 6—7.

### ЦЕЛИ КАРТ СЛЕДОВ

Примеры:



Создать указанный резной рисунок.



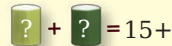
Создать свой наскальный рисунок.



Обладать указанным жетоном ресурса. Вы можете выполнить оплату этим ресурсом после того, как выполнили карту (даже на том же ходу).



Ваш соответствующий маркер навыка находится на указанном уровне навыка или выше него. Вы можете переместить этот маркер навыка обратно на более низкий уровень (с помощью карт огня) после того, как выполните карту.



Сумма уровней соответствующих маркеров навыков составляет не менее 15. Вы можете свободно перемещать эти маркеры навыков на более низкие уровни (с помощью карт огня) после того, как выполнили карту.

## ❖ ВАРИАНТЫ ИГРЫ ❖

Описанные ниже два варианта игры можно использовать вместе или по отдельности, чтобы игроки получили немного иной игровой опыт.

**«ЗМЕЯ».** Вы можете собрать игровое поле по-другому, чтобы его форма напоминала змею. Убедитесь, что обозначения пещер на четырёх игровых полях (или трёх в партии для 1—3 игроков), ближайших к полю каирнов, открыты с краю и что у второго игрового поля нет стартовых позиций с явными преимуществами или недостатками. Все ячейки каирнов должны быть доступны (см. пример справа).

**Важно!** В этом варианте игры нельзя использовать лидеров «Отступник» и «Разведчик» (возьмите других лидеров из этих кланов).

**«2 ЛИДЕРА».** Играйте с обоими лидерами. Вытяните из колоды 9 последователей (вместо 7) и перетасуйте обоих лидеров с этими картами, прежде чем положить эти 11 карт обратно на верх своей колоды. Следовательно, у вас в колоде клана будет 15 карт, и игра может продлиться на один ход больше (если она закончится из-за отсутствия карт).

**ВАРИАНТЫ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ.** За каждый выбранный вами вариант игры добавьте к итоговому результату 10 очков. Специальное примечание для «Змеи»: убедитесь, что минимальное расстояние от жетона дома до ячейки каирна составляет не менее 30 участков.



Пример «змеиного» построения игрового поля

Chilifox Games и дизайнеры благодарят всех тестировщиков игры: Тронд Арвид Рейсе, Эллен Вальквист, Фритьоф Буварп, Кристиан Братсберг Олсен, Мария Берг, Вегард Элиассен Стиллеруд, Сельма Вальквист, Эйнар Вальквист, Лилл Катрин Бернтсен, Ховард Вилсгаард, Пер А. Флоттен и Кристиан Густаф.

#### Дизайнеры:

Эйлиф Свенссон, Гейр Андре Вальквист и Осмунд Свенссон

#### Художник:

Андреа Алеманно

#### Корректор:

Ван Уиллис

#### Графический дизайн:

Андреа Алеманно, Артур Жак



©2023 Chilifox Games.  
Все права защищены.

©StudioMatagot  
161 rue Fernand Audeguil,  
33000 Bordeaux



IB  
DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ

ASSOCIATION

OU  
MAGASIN

OU  
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr