

ПАЛЕО

НОВОЕ НАЧАЛО



Со времён ваших первых приключений в каменном веке прошли тысячи лет, и теперь вы снова находитесь на пороге потрясающих открытий! Сумеете ли вы привести ваше племя к процветанию в совершенно новых условиях?

СОСТАВ ИГРЫ

1 планшет хозяйства



1 жетон ночи



5 жетонов улучшений



3 ограды

1 коса

1 жёрнов

171 карта



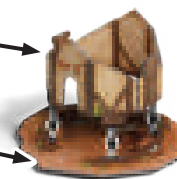
1 хижина: перед первой игрой соберите этот компонент, как показано на иллюстрации. Собранная хижина помещается в коробку с игрой, и вам не нужно её разбирать по окончании каждой партии.



Этот рисунок должен быть снаружи



Вход



8 фишек зерна



8 жетонов предметов




7 жетонов сюжета



5 жетонов обсидиана



ПОДГОТОВКА КАРТ

Распределите карты, ориентируясь на символы на их лицевых сторонах аналогично наборам базовой игры. Карты из наборов «3», «4», «5», входящие в это дополнение, отмечены символом  в правом верхнем углу.



НОВЫЕ КАРТЫ СНОВ добавьте к картам снов из базовой игры.

(5 карт)



НОВЫЕ КАРТЫ ИЗОБРЕТЕНИЙ добавьте к картам изобретений из базовой игры.

(3 карты)



НОВЫЕ КАРТЫ СЮЖЕТОВ, как и карты сюжетов из базовой игры, потребуются только для определённых модулей. Добавьте их к картам сюжетов из базовой игры.

(8 карт)



НОВЫЕ БАЗОВЫЕ КАРТЫ используются вместо набора карт «1» из базовой игры для всех сценариев этого дополнения. Набор «1» уберите в коробку — он вам не пригодится.

(35 карт)



НОВЫЕ КАРТЫ ЛЮДЕЙ используются вместо карт людей из базового набора для всех сценариев этого дополнения. Набор карт людей «2» из базовой игры уберите в коробку — он вам не пригодится.

(20 карт)



6 НОВЫХ МОДУЛЕЙ: для первого сценария «Новое начало» вам потребуются только карты модуля «О». Остальные колоды модулей отложите в сторону.

(100 карт)

Также в этом дополнении есть 5 заготовок под карты, не входящие ни в один определённый набор.

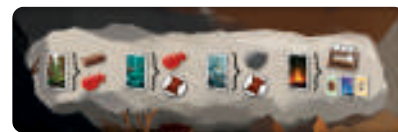
ВСТУПЛЕНИЕ

При игре с этим дополнением следуйте правилам базового «Палео» с описанными далее исключениями — например, **фаза ночи** будет проходить несколько иначе.

ВАЖНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ:

- Теперь вы можете ловить некоторых животных и выращивать зерно, чтобы прокормить племя.
- В фазе ночи ваши запасы еды будут портиться, так что вы должны планировать наперёд улучшение хозяйства.
- Как и в базовой игре, в этом дополнении есть модули, которые можно свободно совмещать друг с другом. В этом буклете приведено 6 сценариев, которые вы можете пройти.

На планшете большой пещеры показаны ресурсы, которые обычно можно найти на определённых картах. Эта информация актуальна и для этого дополнения.



НОВИНКИ ДОПОЛНЕНИЯ



ПЛАНШЕТ ХОЗЯЙСТВА, на котором находятся ваши загоны для животных и амбар, где вы будете хранить зерно. Вы можете класть на него карты пойманных животных.



ХИЖИНА, которая защитит вас от непогоды.



НОВЫЕ ЖЕТОНЫ ПРЕДМЕТОВ — лук и стрелы, ожерелье из ракушек и флейта, а также 2 дополнительных жетона ловушек.



НОВЫЙ РЕСУРС — зерно.



ЖЕТОНЫ УЛУЧШЕНИЙ, позволяющие вам эффективнее вести хозяйство.



ЖЕТОНЫ ОБСИДИАНА (используются только в модуле «С»).



ЖЕТОНЫ СЮЖЕТОВ, которые подчиняются тем же правилам, что и карты сюжетов. Вы можете получить эти жетоны, только если получаете прямое указание в игре. На обратной стороне жетонов сюжетов указаны номера сюжетов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к партии проходит по стандартным правилам с несколькими изменениями. Ниже описана часть подготовки, одинаковая для всех сценариев дополнения. Подготовка для отдельных модулей расписана на стр. 7–9.

- 1** Поместите **планшет хозяйства** рядом с большой пещерой.



- 2** Положите **жетон ночи** поверх планшета ночлега, справа от каменной плиты.



- 3** Поместите **4 жетона улучшений** (2 жетона ограды, 1 жетон косы и 1 жетон жёрнова) под соответствующими символами на планшете хозяйства. Положите **1 жетон ограды** в соответствующую выемку выше планшета хозяйства.



- 4** Поместите **хижину без крыши** рядом с планшетом хозяйства. Поместите крышу ниже планшета хозяйства.



- 5** Положите **фишки зерна** к остальным ресурсам.



В этом дополнении на планшете большой пещеры также находится амбар, где вы будете хранить зерно.



- 6** Положите **2 дополнительных жетона ловушек** вместе с жетонами ловушек из базовой игры перед мастерской. Рассортируйте оставшиеся **6 жетонов новых предметов** (лук и стрелы, флейта и ожерелье из ракушек) по типам и также положите их перед мастерской.



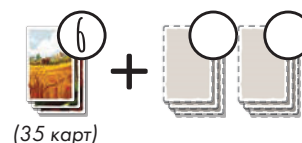
- 7** Положите **набор карт людей «7»** на планшет большой пещеры **вместо** набора карт людей «2». Замешайте новые карты снов и изобретений в соответствующие колоды из базовой игры. Поместите получившиеся колоды по обычным правилам на планшет большой пещеры.



- 8** Помимо карт сюжетов, указанных в модулях, вам **всегда** будут требоваться карты сюжетов **6** и **7**. Поместите эти карты лицевой стороной вниз на планшет ночлега. Положите **7 жетонов сюжета** лицевой стороной вниз рядом с планшетом ночлега.



- 9** Вместо набора «1» замешайте в колоду **набор базовых карт «6»** из этого дополнения. Затем раздайте карты каждому игроку, следуя обычным правилам.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПЛАНШЕТА ХОЗЯЙСТВА



Для того чтобы выполнять действия на планшете хозяйства, вам нужно раскрывать карты с определёнными символами.



Карты хозяйства

На каждой карте хозяйства всегда изображён хотя бы один из следующих символов:



Строительство улучшений



Действия животноводства



Действия земледелия



На большинстве карт этого дополнения, на которых изображены животные, указано, что это животное можно поймать и поместить в загон. Эти животные могут скрываться на картах любого типа.

Напоминание о том, что вы можете сделать при помощи карт с такими символами, находится на планшете хозяйства.

НОВЫЕ СИМВОЛЫ



Получить доход: почти все животные, которых вы ловите, приносят вам определённый доход (чаще всего жетон шкуры и/или фишки еды). Этот доход указан в правом верхнем углу карты пойманного животного. Вы получаете указанный доход, если выбираете действие «Использовать загон» (см. стр. 5).



Поймать животное: добавьте карту животного в свой загон (положите её в одну из трёх ячеек в верхней части планшета хозяйства). Если в загоне уже есть 3 карты животных, вы должны сначала поместить одну из этих трёх карт в открытый сброс.



Загон



Удалить карту пойманного животного: переместите 1 карту из загона на кладбище мамонтов.



Сбросить пойманное животное: сбросьте 1 карту из загона в открытый сброс.



Получить зерно: возьмите 1 фишку зерна из запаса и положите её на планшет большой пещеры.



Использовать зерно: верните 1 фишку зерна с планшета большой пещеры в запас.



Строительство улучшения: вы можете построить одно из улучшений, жетоны которых выложены рядом с планшетом хозяйства, потратив указанные ресурсы. См. раздел «Строительство улучшений» справа.



Животноводство: выберите одно из действий животноводства на планшете хозяйства (действие «Использовать загон» или «Забить животное»). Если у вас нет животных в загоне, вы не можете использовать эти действия.



Земледелие: выберите одно из действий земледелия, указанных на планшете хозяйства, — «Собрать урожай» или «Помолоть зерно» (см. стр. 5).



СТРОИТЕЛЬСТВО УЛУЧШЕНИЙ

Заплатив указанные на соответствующем жетоне ресурсы, вы можете построить 1 улучшение (ограду, косу, жёрнов или хижину). **Вы можете построить только 1 улучшение за действие.**



Это действие не позволяет вам изобретать предметы.



Действие карты «Родная пещера» (и др. карт, позволяющих изобретать предметы) не позволяет вам строить улучшения.



Ограда: поместите 1 жетон ограды в одну из ячеек выше планшета хозяйства. При этом не имеет значения, есть ли в данный момент в ячейке карта животного. Ограды нужны для того, чтобы позаботиться о животных во время фазы ночи (см. стр. 7).



Коса: поместите жетон косы в **верхней части** амбара на планшете хозяйства. Это улучшение вашего действия сбора.



Жёрнов: поместите жетон жёрнова в **нижней части** амбара на планшете хозяйства. Это улучшение вашего действия перемалывания.



Крыша: поместите крышу на хижину. Как только у хижины будет крыша, в ходе каждой фазы ночи игроки могут вылечить не более 2 ран у одного или двух людей. Если вы лечиваете по 1 ране у двух разных людей, они могут быть из разных общин.



ЖЕТОНЫ СЮЖЕТА

Некоторые действия позволяют вам получить жетоны сюжета. Если вы получили такой жетон, возьмите указанный жетон и положите его лицевой стороной вверх либо к вашей общине, либо на планшет хозяйства, в зависимости от указаний. На стр. 12 вы можете подробнее прочитать о каждом жетоне сюжета.



Примечание: на планшете хозяйства вы можете выложить не больше 2 жетонов сюжета. Если вы хотите поместить третий жетон сюжета на планшет хозяйства, вам нужно вернуть в коробку либо имеющийся у вас жетон, либо новый жетон.



ДЕЙСТВИЯ ЖИВОТНОВОДСТВА

Вы можете выбрать **одно** из двух действий животноводства.



ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЗАГОН:

получите доход, указанный на каждом из животных в вашем загоне.

! Вы получаете доход вне зависимости от того, построили вы ограду или нет.



ЗАБИТЬ ЖИВОТНОЕ: уберите 1 карту животного из загона, положите её на кладбище и возьмите фишки еды и жетоны шкур в количестве, которое указано напротив верхнего действия на этой карте.

! Игнорируйте требования и плату за это действие, изображённые на карте животного.

Пример действия животноводства

1

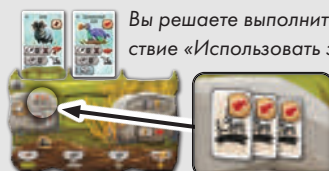


Вы раскрываете эту карту и выбираете действие животноводства.



Теперь у вас есть 2 варианта действий, либо действие «Использовать загон» **A**, либо действие «Забить животное» **B**.

A1



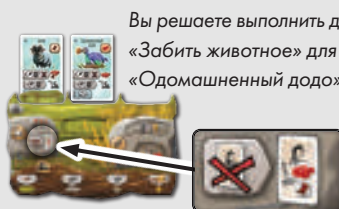
Вы решаете выполнить действие «Использовать загон».

A2



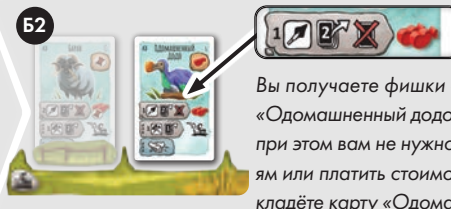
Вы получаете доход за каждое животное в загоне — 1 жетон шкуры с карты «Баран» и 1 фишку еды с карты «Одомашненный додо». Вы сбрасываете раскрытую карту по обычным правилам.

B1



Вы решаете выполнить действие «Забить животное» для карты «Одомашненный додо».

B2



Вы получаете фишки еды, указанные на карте «Одомашненный додо» напротив первого действия, при этом вам не нужно соответствовать требованиям или платить стоимость этого действия. Затем вы кладёте карту «Одомашненный додо» на кладбище.



ЗЕМЛЕДЕЛИЕ

Вы можете выбрать **одно** из двух действий земледелия:



СОБРАТЬ УРОЖАЙ:

положите 2 карты с верха своей колоды в закрытый сброс и получите 1 фишку зерна.



ПОМОЛОТЬ ЗЕРНО:

верните в запас 1 фишку зерна и получите 2 фишки еды.

! Для выполнения этого действия вы не сбрасываете карты.

Пример действия урожая

1



Вы раскрываете эту карту и выбираете действие урожая.



2

В ходе предыдущего действия вы получили жетон улучшения «Коса», что позволяет вам получать дополнительное зерно.



3


Сбросив 2 верхние карты вашей колоды по обычным правилам, вы получаете 2 фишки зерна и сбрасываете раскрытую вами карту по обычным правилам.





НОВЫЕ КАРТЫ ЛЮДЕЙ И ИЗОБРЕТЕНИЙ

НОВЫЕ КАРТЫ ЛЮДЕЙ

На карты из набора карт людей «7» действуют все правила, указанные для карт людей базовой игры. Однако, кроме бонусных предметов, 1 раз за игру они приносят ресурсы или карты, а также некоторые из них имеют лучшие показатели здоровья, чем карты людей из базы.

 **РЕСУРСЫ:** поместите нужные фишки на планшет большой пещеры.


 **КАРТЫ ИЗОБРЕТЕНИЙ:** поместите карту изобретения в мастерскую по обычным правилам. Положите перед мастерской соответствующие жетоны.

 **КАРТЫ СНОВ:** поместите карту снов на верх вашей колоды.
Примечание: если в ходе подготовки к игре вы получите карты людей, которые позволяют вам взять карты снов, берите эти карты **после того, как получите свою основную колоду.**


НОВЫЕ ЖЕТОНЫ ПРЕДМЕТОВ

Для изобретения предметов и применения их эффектов следуйте правилам базовой игры.

 **ЛУК И СТРЕЛЫ:** этот жетон даёт вашей общине 2 очка силы.


 **ОЖЕРЕЛЬЕ ИЗ РАКУШЕК:** этот жетон приносит вашей общине 1 очко наблюдательности.


Примечание: эффекты двух описанных выше жетонов **постоянные**, т. е. вы не должны сбрасывать такие жетоны после применения их эффектов.


 **ФЛЕЙТА:** вернув жетон флейты в запас, возьмите 2 верхние карты из закрытого сброса и положите на верх вашей колоды.

Примечание: если вы используете флейту, когда вам помогает другой игрок, вы можете разделить полученные карты между собой и этим игроком.


НОВЫЕ СИМВОЛЫ

 **ПОЛУЧИТЕ ЛЮБОЙ ПРЕДМЕТ:** возьмите из запаса 1 жетон предмета на ваш выбор вне зависимости от того, есть ли соответствующая ему карта в мастерской. Нельзя выбирать жетоны сюжета, которые не были раскрыты.


 **СБРОСЬТЕ ЛЮБОЙ ПРЕДМЕТ:** сбросьте любой предмет, принадлежащий вашей общине. **Открытые жетоны сюжета** вашей общины также считаются жетонами предметов, и вы можете их сбросить.

 **УДАЛИТЕ ОПРЕДЕЛЁННЫЕ КАРТЫ:** вы должны удалить из вашей колоды следующую карту с указанным на символе оборотом. Положите её лицевой стороной вверх на кладбище. Если в вашей колоде нет карт с указанным оборотом, вам не нужно удалять никаких карт. Если на символе указана определённая карта сюжета, её нужно удалить вне зависимости от того, где она находится.


Примечание: если с этим действием вам помогает другой игрок, он может вместо вас удалить карту из своей колоды. Таким образом, только один любой из участвующих в действии игроков должен удалить соответствующую карту, даже если у каждого из них есть подходящая карта в колоде.

 **СБРОСЬТЕ КАРТЫ СНОВ:** сбросьте указанное количество карт снов из вашей колоды в закрытый сброс.

Примечание: если с этим действием вам помогает другой игрок, он может вместо вас сбросить карты из своей колоды — как полностью, так и частично.

 **МИР СНОВ:** переверните карту одного из людей вашей общины лицевой стороной вниз. Теперь он находится в мире снов. Жетоны ран остаются на его карте, но его нельзя лечить, он не может получать новые раны или ещё каким-либо образом влиять на ход игры. Однако его всё ещё нужно кормить в ходе фазы ночи.

Примечание: если вы переворачиваете лицевой стороной вниз последнего члена вашей общины, вы получаете новую карту человека из колоды, как если бы все члены вашей общины были мертвы.

 **ПРОБУЖДЕНИЕ:** переверните на лицевую сторону одну из карт людей вашей общины, лежащих лицевой стороной вниз. Этот человек снова учитывается для всех игровых действий по обычным правилам.

ОСОБЫЕ КАРТЫ ОПАСНОСТЕЙ

В этом дополнении появляются карты избегаемых опасностей — они не действуют при отсутствии у вас жетонов/карт/фишек, указанных на этих картах. Они имеют голубой фон и символ (!) в левом верхнем углу на лицевой стороне. Кроме негативного действия, на этих картах есть действие «Помочь другому игроку». Если вам удалось избежать опасности, вы можете выполнить это действие или же игнорировать карту.

Пример розыгрыша избегаемой опасности



1 Вы раскрываете карту и проверяете, есть ли у вас фишки зерна в амбаре на планшете большой пещеры.



2 Поскольку у вас нет фишек зерна, вы можете выбрать действие «Помочь другому игроку» или же игнорировать карту.

3 Вы сбрасываете карту по обычным правилам.



ФАЗА НОЧИ

НОВЫЕ ПРАВИЛА




После выполнения шагов фазы ночи из базовой игры, но **перед** раздачей карт для следующей фазы дня вы должны вернуть все оставшиеся фишки еды в запас и позаботиться о ваших животных.

НОВЫЙ ЭТАП № 1



ЕДА ПОРТИТСЯ

Накормив всех людей и выполнив действия на картах заданий, вы должны вернуть всю оставшуюся еду с планшета большой пещеры в запас.

! Если у вас недостаточно фишек еды  для того, чтобы прокормить ваших людей, вы продолжаете получать жетоны смерти по обычным правилам. Зерно, дерево и камень остаются на вашем планшете большой пещеры до тех пор, пока не будут использованы.

НОВЫЙ ЭТАП № 2



ЗАБОТА О ЖИВОТНЫХ

После нового этапа № 1 вы должны сбросить все карты животных **в ячейках без жетонов ограда** в открытый сброс.

- Перед сбросом карт животных вы можете перераспределить их в загоне, чтобы выбрать, какое животное вы хотите оставить.
 - Вы можете вернуть в запас 1 фишку зерна за каждую карту животного, которую не хотите сбрасывать.
- Поскольку новый этап № 2 происходит **перед** раздачей карт для следующей фазы дня, вы можете снова заполучить сброшенную карту на следующий день.

Пример побега животного



Вы поймали 2 животных, но у вас есть только одна ограда. Вы решаете оставить «Барана» и не тратьте зерно. Вы сбрасываете карту «Одомашненный додо» в открытый сброс.

СЦЕНАРИИ

СОЧЕТАНИЕ МОДУЛЕЙ

Все модули из этого дополнения можно свободно совмещать друг с другом. Как и всегда, каждый модуль можно совмещать с одним другим, за исключением модуля «У» который нужно совмещать с **двумя другими модулями**.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ СЦЕНАРИИ

СЦЕНАРИЙ I	модули	 + 	СЦЕНАРИЙ IV	модули	 + 
СЦЕНАРИЙ II	модули	 + 	СЦЕНАРИЙ V	модули	 + 
СЦЕНАРИЙ III	модули	 + 	СЦЕНАРИЙ VI	модули	 +  + 

ОПИСАНИЕ МОДУЛЕЙ

0 НОВОЕ НАЧАЛО (12 карт)

Уровень сложности: низкий

Перед нами раскинулась плодородная долина. Мы можем остаться здесь и осесть. Но начинать сначала — всегда тяжело, и нам нужно многому научиться, чтобы это место стало нашим домом.




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

- карту задания «О»;
- карту изобретения «Утепление»;
- карту сюжета «23».

Рядом с мастерской положите 2 кубика.

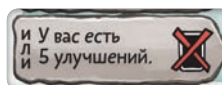
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

Положите карту «Поселение» на .



ПОСЕЛЕНИЕ

При помощи этой карты вы можете получить только **один** из двух жетонов рисунка, потому что после этого она будет удалена.



Для этого действия учитывайте все построенные улучшения, включая ограду, полученную при подготовке к игре.



УТЕПЛЕНИЕ

Чтобы выполнить действие этой карты, вы должны достроить хижину (приладить к ней крышу). Вдобавок вы должны удалить карты «Камыш» и «Глина» из вашей общины или общины помогающего игрока.

ОПИСАНИЕ МОДУЛЕЙ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

П НОЧНАЯ ЖИЗНЬ (18 карт)


Уровень сложности: средний

Днём мы бродим по джунглям, но ночью джунгли приходят к нам. Мы должны подготoвиться и установить ловушки!



Карты ночи

КАРТА ЗАДАНИЯ

После каждой фазы ночи, но перед подготовкой к новой фазе дня перемешивайте 5 карт ночи, затем раскрывайте 2 карты и выполняйте указанные на них действия одно за другим (в любом порядке). После того как карты разыграны, положите их лицевой стороной вниз в колоду ночи на .

! Если вы получите фишки еды при помощи карт ночи, положите их на планшет большой пещеры по обычным правилам. Карты ночи раскрываются после того, как портится еда, поэтому полученные фишки еды не возвращаются в запас из-за порчи еды в этой фазе.

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

- карту задания «П»;
- карты сюжета «24» и «25».

Рядом с мастерской положите 2 кубика.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

Поместите **5 карт ночи** лицевой стороной вниз на .

ЛОВУШКИ



Как только вы получаете жетон ловушки, вы можете добавить его к своей общине или положить на карту задания.



Вы можете дополнительно выполнить действие «Помочь другому игроку», сбросить 1 карту и вернуть в запас 1 фишку дерева, чтобы поместить жетон ловушки из запаса на карту задания. Вы не можете таким образом добавить жетон ловушки к вашей общине.

Р ПЛЕМЯ ЗРИБОВ (18 карт)

Уровень сложности: высокий

Глубоко в джунглях мы повстречали чужое племя, и настроение их воинов весьма переменчиво. Нам стоит ознакомиться с племенем зрибов и их религией.

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

- карту задания «Р»;
- карты сюжета «1», «13», «14» и «26».

Рядом с мастерской положите 2 кубика.



ДВУСТОРОННЯЯ КАРТА ЗАДАНИЯ



Дружелюбные зрибы

Враждебные зрибы

Карта задания этого модуля олицетворяет собой переменчивое племя зрибов. В зависимости от того, какой стороной вверх лежит эта карта, зрибы настроены либо дружелюбно, либо враждебно. В ходе игры вы будете встречать отдельных членов этого племени. В зависимости от того, какой стороной вверх лежит карта, вы либо можете выбрать положительные действия с карты члена племени зрибов, либо он нападает на вас.

ОСОБЫЕ СИМВОЛЫ



Дружелюбные: вы можете выбрать это действие только тогда, когда зрибы настроены дружелюбно.



Смена настроения: переверните карту задания на указанную сторону. Если карта уже лежит соответствующей символу стороной вверх, ничего не происходит.



КАРТЫ ДОДО

Все карты со словом «Додо» в названии считаются **картами додо**, вне зависимости от того, к какому модулю относится додо.

С ЧЁРНЫЙ КАМЕНЬ (17 карт)

Уровень сложности: высокий


Обсидиан подходит для создания очень прочных изобретений. К несчастью, найти его можно по большей части в весьма неблагоприятных местах. Нам придётся пройти через великие испытания, чтобы добыть этот камень.

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

- карту задания «С»;
- карту изобретения «Обсидиановый топор»;
- карты сюжета «9», «27» и «28»;
- 5 жетонов обсидиана.

Рядом с мастерской положите 2 кубика.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

Поместите **5 жетонов обсидиана**  в качестве дополнительного ресурса в запас.

! Жетон обсидиана не является жетоном предмета.

ОСОБЫЕ СИМВОЛЫ



Получить жетон обсидиана: поместите 1 жетон обсидиана на планшет большой пещеры.



Сбросить жетон обсидиана: верните 1 жетон обсидиана в запас.

Т ПУТЕШЕСТВИЕ ВО СНАХ (20 карт)

Уровень сложности: высокий

Мы разозлили духов наших предков. Чтобы их успокоить, мы должны пересечь границу мира снов.



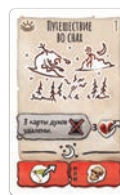
Поместите на соответствующие ячейки на планшете ночлега следующие компоненты (соблюдая обычные правила подготовки):

- карту задания «Т»;
- 9 карт снов;
- карты сюжета «8» и «29».

Рядом с мастерской положите 2 кубика.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

Перемешайте 21 карту снов из набора «3», затем верните 9 из них в коробку, не глядя на их лицевые стороны. Затем перемешайте 9 карт снов из этого модуля с оставшимися 12 картами снов и положите их лицевой стороной вниз на соответствующую ячейку на планшете большой пещеры. Некоторые из карт снов имеют особый символ на обратной стороне. Если вы должны взять карту сна, вы берёте верхнюю карту колоды, вне зависимости от того, есть ли на ней особый символ этого модуля.



КАРТА ЗАДАНИЯ

Все карты со словом «дух» в названии считаются **картами духов** (кроме карты «Дух предка»). После того как вы удалили 3 карты духов, вы можете удалить карту задания и вылечить суммарно 3 раны (у людей одного или разных игроков). Кладите сброшенные карты духов рядом с кладбищем, чтобы подсчитывать их количество.

У ГНЕВ БОГА ОГНЯ (15 карт)

Уровень сложности: высокий

Горящая гора изрыгает на нас огненный дождь. Мы должны спасти как можно больше людей, любой ценой!




Карты вулкана

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

- 2 карты задания «У»;
- карту изобретения «Жертвенный алтарь»;
- 20 карт людей из базовой игры (набор «2»);
- карту сюжета «30».




Рядом с мастерской положите 2 кубика.



Спасти людей: верните одну карту человека с  в коробку. Не имеет значения, какого конкретно человека вы спасли.


! Если вы спасёте суммарно 20 людей, вы немедленно побеждаете!

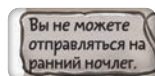
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

Перемешайте **8 карт вулкана**  и поместите 6 из них в колоду лицевой стороной вниз на . Добавьте 2 оставшиеся карты вулкана к базовым картам. Положите карты людей из базовой игры стопкой лицевой стороной вниз на . Именно их вы будете спасать от вулкана, но другого игрового эффекта у этих карт людей нет.

КАРТА ЗАДАНИЯ 1: ГНЕВ БОГА ОГНЯ



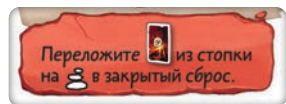
Задача: при игре с этим модулем игроки не получают жетоны рисунка. Вместо этого условием победы считается спасение 20 карт людей с .




Вы не можете уходить на ранний ночлег: вы не можете сбросить оставшиеся карты, чтобы быстрее завершить ход племени.



Жетоны рисунка: когда вы должны получить жетон рисунка, вместо этого вы убираете 1 жетон смерти с планшета ночлега и возвращаете его в запас.



Вулкан: после каждой фазы ночи, перед подготовки к новой фазе дня возьмите 1 карту вулкана из колоды на  и положите её в закрытый сброс. Пропустите этот шаг, если карт вулкана в стопке не осталось.


ОСОБЫЕ СИМВОЛЫ



Сбросьте карты вулкана: за каждую карту вулкана, которую вы сбрасываете лицевой стороной вниз для выполнения действия, вы получаете 1 жетон смерти.

КАРТА ЗАДАНИЯ 2: СПАСЕНИЕ



В ходе каждой фазы ночи вы автоматически спасаете 3 карты людей с . Когда вы спасёте всех людей, вы немедленно побеждаете в игре. Как и в случае других карт заданий, условия карты «Спасение» выполняются **после того, как вы накормили людей.**

Игроки решают, в каком порядке разыгрывать карты заданий, так что вы можете по желанию разыграть эту карту раньше остальных.

ОПИСАНИЕ КАРТ

БАЗОВЫЕ
КАРТЫ

МЕНЯЛЬЩИК



Это действие позволяет вам взять **любой** жетон предмета из запаса или мастерской и добавить его к вашей общине. Для этого вам не нужна карта этого изобретения.

ЦЕЛЕБНЫЕ ТРАВЫ



Если вы выберете это действие, положите жетон сюжета «1» на незанятую ячейку на планшете хозяйства. *Подробнее на стр. 12.*

СВИНЯ



Пойманная свинья, находящаяся в загоне, не позволяет вам получить доход по действию «Использовать загон», но вы можете применить к ней действие «Забить животное».

КАРЬЕР



Выполняйте это действие так же, как и соответствующее действие карт «Родная пещера». Заплатите ресурсы, необходимые для изготовления предмета из мастерской.

РОДНАЯ ПЕЩЕРА



Как и в случае с картами хозяйства, эта карта позволяет вам выполнить действие животноводства или земледелия.

3

КАРТЫ СЮЖЕТОВ

УДОБРЕНИЕ



Если вы выбираете это действие, поместите жетон сюжета «2» на незанятую ячейку на планшете хозяйства. *Подробнее на стр. 12.*

ПОСЛЕДНИЙ ШАНС



Если вы выбираете это действие, вы «обмениваете» свою нынешнюю общину (вне зависимости от количества людей в ней) на новую общину из 3 людей и получаете 1 жетон смерти.

Примечание: если вам помогает другой игрок, этот игрок может заменить всю свою общину на новую общину из 3 людей, но только 1 игрок может применить этот эффект. Вы не можете делиться новыми людьми.

5

КАРТЫ СЮЖЕТОВ

АРТЕФАКТ



После того как вы выбрали действие и бросили кубик, вы можете перебросить один или два кубика. Вы не можете перебросить 1 кубик дважды.

ТЁМНАЯ СИЛА



Если карта «Артефакт» добавлена к общине какого-либо игрока, удалите её вне зависимости от того, помогает вам этот игрок с действием или нет.

Положите карту «Тёмная сила» обратно в колоду сюжетов. Её можно раскрыть снова из колоды сюжетов.

ДУХ ПРЕДКА



Поместите эту карту на кладбище, чтобы получить 1 , 1 и 1 на 1 ход. Вы также можете применить эффект этой карты после броска кубика.

0

НОВОЕ
НАЧАЛО

КАМЫШ



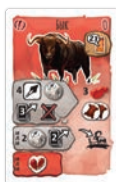
Чтобы выбрать это действие, вы должны сбросить 2 карты и у вас должен быть жетон улучшения «Коса». После выполнения этого действия добавьте эту карту к вашей общине. У этой карты нет других действий, но она будет нужна для карты изобретения «Утепление».

ГЛИНА



Добавьте эту карту к вашей общине. У этой карты нет других действий, но она будет нужна для карты изобретения «Утепление».

БЫК

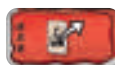


Если вы поймали быка и выбираете действие «Использовать загон», вы можете раскрыть карту сюжета «23».

ПОБЕГ



Вы можете избежать этой опасности (см. стр. 6): если в загоне нет карт животных, ничего не происходит и вы можете выбрать на этой карте действие «Помочь другому игроку» или игнорировать её.



В обратном случае вы должны положить одну из карт животных из загона в открытый сброс, вне зависимости от того, находилось ли она в ячейке с оградой или нет.

СПОРЫНЯ



Вы можете избежать этой опасности (см. стр. 6): если на вашем планшете большой пещеры нет зерна, ничего не происходит и вы можете выбрать на этой карте действие «Помочь другому игроку» или игнорировать её.

ПРОКЛЯТИЕ



Это действие можно выбрать, только если к общине какого-то из игроков добавлена карта «Артефакт».

Это действие можно выбрать, только если ни у одного из игроков нет карты «Артефакт».

Н
ОЧНАЯ
ЖИЗНЬ

Р

ВЗАИМНАЯ ВЫГОДА



Вы можете выбрать верхнее действие, только если племя зрибов настроено дружелюбно. Также вы должны убрать 4 карты изобретений на ваш выбор из мастерской и поместить их на кладбище.

Если у вас не хватает карт изобретений, вы не можете выбрать это действие.

Выполнив это действие, поместите жетон сюжета «3» на незанятую ячейку на планшете хозяйства. *Подробнее на стр. 12.*

П
ПЛЕМЯ ЗРИБ

С

ЛЕДЯНОЙ ВЕТЕР



У вас или игрока, который вам помогает, должен быть жетон одежды. Вам не нужно возвращать его в запас, чтобы получить карту снов.

Ч
ЧЁРНЫЙ
КАМЕНЬ

ЗАБЫТАЯ ПЕЩЕРА



Вы должны добавить жетон сюжета «5» лицевой стороной вверх к вашей общине. *Подробнее на стр. 12.*



У вас или игрока, который вам помогает, совместно должны быть все 3 жетона. Это жетоны сюжета, так что, если вы их не узнаете, возможно, вы их ещё не нашли.

Т

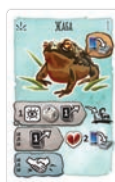
ГЛУБОКИЙ СОН



Вместо верхней карты из колоды снов вы кладёте следующую карту снов с символом этого модуля из колоды снов на планшете большой пещеры на верх вашей колоды. Если таких карт в колоде не осталось, положите верхнюю карту колоды снов.

П
ПУТЕШЕСТВИЕ
ВО СНАХ

ЖАБА



При выполнении действия «Использовать загон» эта карта позволяет вам положить верхнюю карту колоды снов на верх вашей колоды.

ЖЕТОНЫ СЮЖЕТОВ



ЦЕЛЕБНЫЕ ТРАВЫ

Положите этот жетон на планшет хозяйства. Выполните действие земледелия и сбросьте 1 карту из вашей колоды, чтобы вылечить 2 раны у людей в вашей общине.



УДОБРЕНИЕ

Положите этот жетон на планшет хозяйства. Выполните любое действие животноводства и сбросьте 2 карты из вашей колоды, чтобы получить 1 фишку зерна за каждую карту животного в загоне.



КАКАО

Положите этот жетон на планшет хозяйства. Выполните любое действие земледелия, чтобы получить 1 карту снов и 2 фишки еды.



ОБСИДИАНОВЫЙ ТОПОР

Добавьте этот жетон к вашей общине. Этот жетон даёт вам 1 очко мастерства и 2 очка силы (постоянный эффект) и считается жетоном предмета. Дополнительные правил для него нет.



ОБСИДИАНОВОЕ УКРАШЕНИЕ

Добавьте этот жетон к вашей общине. Если выбранное вами действие требует использовать 1 или 2 кубика, вам не нужно бросать кубики, чтобы узнать, какие символы входят в требования и добавлять их. Этот жетон считается жетоном предмета, и его можно использовать, когда вы помогаете другим игрокам.



ОБСИДИАНОВОЕ КОПЬЁ

Добавьте этот жетон к вашей общине. Этот жетон даёт вам 3 очка силы (постоянный эффект) и считается жетоном предмета. Дополнительные правил для него нет.



ЖЕРТВЕННЫЙ АЛТАРЬ

Положите этот жетон на планшет хозяйства. Выполните любое действие животноводства и положите карту пойманного животного на кладбище, не получая при этом награду за это действие, чтобы получить 1 жетон талисмана и 2 фишки еды.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Петер Рустемейер
Дизайнер: Франц-Георг Штэммеле
Художники: Доминик Майер и Ингрэм Шелл
3D-рендеринг: Андреас Реш



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Главный редактор: Валентин Матюша
Выпускающий редактор: Анастасия Егорова
Переводчик: Евгения Некрасова
Дополнительная вычитка: Юлия Колесникова, Анна Ахатова
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон
Корректор: Ольга Португалова
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.



© 2022 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены. Версия правил 1.0
hobbyworld.ru