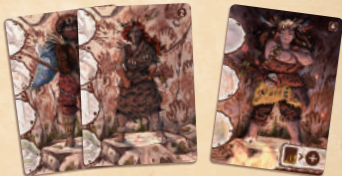


ЦЕЛИ ИГРЫ

Создайте собственное племя первобытных людей, дайте им орудия труда, постройте хижины и следите, чтобы на все хватило ресурсов и припасов. При взятии карт вы получаете ресурсы, необходимые для розыгрыша карт с руки. При правильном планировании, разыгранные карты принесут вам максимальное количество победных очков (ПО) и вы выиграете!

КОМПОНЕНТЫ

➤ 4 карты вождей



➤ 60 карт племени

первобытные люди – 23 шт., припасы – 14 шт., хижины – 14 шт., орудия – 9 шт.



➤ 80 жетонов ресурсов

ягоды – 24 шт., мясо – 20 шт., кремьень – 16 шт., шкуры – 12 шт., кости – 8 шт. (особый ресурс)



➤ 1 кострище

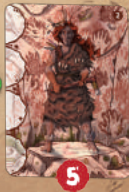


ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Разместите кострище в центре стола.
- 2 Перетасуйте карты племени и, не глядя, разделите их на 6 стопок по 10 карт в каждой, а затем переверните стопки лицевой стороной вверх и положите вокруг кострища.
- 3 Перемешайте жетоны ресурсов лицевой стороной вниз, разделите их на 6 стопок по 5 жетонов в каждой и разложите возле стопок с картами, перевернув лицом вверх.
- 4 Соберите еще одну стопку ресурсов из оставшихся жетонов и положите ее лицом вниз на кострище. Эта стопка называется «**центральной**», и в ней должно быть:
 - **6 жетонов ресурсов** при игре вдвоем,
 - **8 жетонов ресурсов** при игре втроем,
 - **10 жетонов ресурсов** при игре вчетвером.

Оставшиеся жетоны ресурсов положите рядом с игровой зоной лицевой стороной вниз – это запас ресурсов.

- 5 Каждый игрок берет по карте вождя. Далее игроки решают, как будет проходить игра: в обычном или продвинутом режиме. Карты вождей размещают на столе перед игроками соответствующей стороной вверх. Игрок, на чьей карте самое маленькое число, ходит первым.



ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с первого игрока, до тех пор, пока в **центральной стопке** есть ресурсы. В свой ход каждый игрок должен выполнить 4 шага:

- взять карту племени и соответствующее количество ресурсов
- сыграть карту племени из руки
- использовать карту припасов
- распределить доступные ресурсы

ВОЗЬМИТЕ КАРТУ И РЕСУРСЫ

- 1** Игрок выбирает одну из шести карт в центре стола.
- 2** Число в правом нижнем углу выбранной карты указывает, **сколько ресурсов возьмет игрок** в дополнение к этой карте. Ресурсы берутся следующим образом. Первым ресурсом игрок забирает верхний ресурс из стопки, **следующей** по направлению часовой стрелки от выбранной им карты. Игрок следует далее по часовой стрелке и берет по одному верхнему ресурсу из каждой стопки, пока не возьмет столько жетонов ресурсов, сколько указано на карте. Полученные жетоны следует положить слева от карты вождя — это ваши **доступные ресурсы**.
- 3** Игрок берет выбранную карту в руку.



Что, если одна из шести стопок ресурсов закончится?

Каждый раз, когда игрок берет последний жетон ресурсов из стопки, он берет дополнительный жетон ресурсов из центральной стопки. После этого нужно взять из запаса 5 случайных жетонов ресурсов и положить их на место закончившейся стопки. Если запас пуст, создайте его заново, перемешав использованные ресурсы лицом вниз.

Что, если центральная стопка ресурсов закончится?

Игроки переходят к завершению игры.

Что, если стопка с картами племени закончится?


Ничего не произойдет. Игроки не смогут брать новые карты из соответствующего места, однако стопка ресурсов останется на своем месте, и ее нужно будет заменить, если она закончится.

КАРТЫ ПЛЕМЕНИ


В свой ход игрок может выложить перед собой сколько угодно карт племени. Количество карт племени в руке также не ограничено.



➤ **Потратьте ресурсы.** Игрок должен оплачивать стоимость карт, которые разыгрывает, сбрасывая доступные ему ресурсы. Кости играют роль джокеров: их можно тратить вместо любого другого ресурса.

➤ Чтобы разыграть карты племени с символом , нужно принести жертву: игрок сбрасывает карту племени с руки вдобавок к потраченным ресурсам.

➤ **Разыгранную карту племени** игрок выкладывает перед собой. В конце игры она принесет победные очки.

➤ Если у карты есть мгновенный эффект, который обозначается символом , он срабатывает сразу после розыгрыша карты. В конце буклета правил вы найдете более подробное описание карт племени.

- 1 Победные очки
- 2 Тип карты
- 3 Цвет карты
- 4 Требуемые ресурсы
- 5 Эффект карты
- 6 Количество ресурсов, которые возьмет игрок



КАРТЫ ПРИПАСОВ (ОПЦИОНАЛЬНО)

Некоторые карты племени позволяют игрокам хранить ресурсы, за которые в конце игры можно будет получить победные очки.

В этом шаге на каждую карту припасов игрок **может разместить по одному ресурсу** из доступных ему (лежат слева от карты его вождя). Игрок не может размещать на карте припасов более одного ресурса за ход. Размещенный ресурс должен совпадать с тем, который указан на карте. Кость можно разместить в качестве любого ресурса.

УПРАВЛЕНИЕ ДОСТУПНЫМИ РЕСУРСАМИ

На конец хода у игрока не может быть больше доступных ресурсов, чем количество мест на карте вождя (4 – на стандартной стороне и 3 – на продвинутой). Игрок должен выбрать лишние ресурсы и сбросить их.

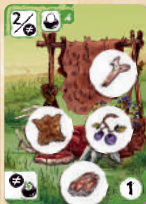
Теперь ход игрока закончен, и начинается ход игрока, сидящего слева от него.


КОНЕЦ ИГРЫ


Игра завершается, когда в **центральной стопке ресурсов** не останется жетонов. Игроки продолжают свои ходы, завершая текущий раунд. Когда ход переходит к игроку, начинавшему раунд (то есть к тому, у которого вождь с наименьшим числом на карте), наступает конец игры.


Каждый игрок подсчитывает сумму победных очков своего племени на выложенных (разыгранных) перед ним картах. Игрок, набравший больше всех победных очков, объявляется победителем в игре.

В случае ничьей побеждает игрок, имеющий больше доступных ресурсов. Если и здесь игроки равны, победа делится между ними.



➤ по 4 ПО
за каждый  = 8 ПО

➤ по 2 ПО
за каждый  = 8 ПО

➤ по 3 ПО
за каждый  = 9 ПО

➤ 6 ПО
за синюю
карту



+ 16 ПО
за красную
карту

+ 3 ПО
за желтую
карту = 25 ПО

ИТОГО = 50 ПО

ПОДРОБНЕЕ О КАРТАХ ПЛЕМЕНИ

МГНОВЕННЫЙ ЭФФЕКТ



Когда игрок выкладывает (разыгрывает) перед собой такую карту, он выбирает стопку с картами племени и берет одну верхнюю карту себе в руку, не получая ресурсы.

Когда игрок выкладывает (разыгрывает) перед собой такую карту, он берет один случайный ресурс из запаса ресурсов и помещает его в свои доступные ресурсы.



ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ



Х ПО за каждую карту указанного цвета в племени игрока.



Х ПО за каждый разный вид ресурсов (ягоды, мясо, кремь, шкуры), размещенный на этой карте. Кости могут заменить любой вид ресурсов.



Х ПО за каждый жетон ресурсов на этой карте.



Х ПО за каждую карту указанного типа в племени игрока.

СПОСОБНОСТИ ВОЖДЕЙ



Когда игрок выкладывает (разыгрывает) перед собой вторую карту племени за один ход, он сбрасывает на 1 ресурс меньше, чем необходимо для ее розыгрыша.

Когда игрок опустошает одну из шести стопок ресурсов, он не только берет дополнительный ресурс из центральной стопки, но и любую карту племени, лежащую вверх лицом. Ресурсы, положенные за эту карту, игрок получает.



Когда игрок выбирает карту племени, которая даст только один жетон ресурсов, он берет еще один дополнительный случайный ресурс из запаса ресурсов.

Когда игрок берет ресурсы, положенные за выбранную им карту, он может пропустить одну стопку ресурсов.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработка игры: Джоханнес Гупи и Корентан Лебра

Иллюстрации: Эльза Рома

Шрифты: Ларри Э. Йеркс

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

Руководитель проекта: Олег Раптовский

Отдельная благодарность: Евгений Сенкевич

Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Украины, Республики Беларусь, Республики Молдова, Республики Армения, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: **ООО «СР ПОСТАВКА»**.

COLORADD

ColorADD – это универсальный, инклюзивный и недискриминационный язык, который позволяет людям с проблемами определять цвета. По лицензии Vombux.



Синий

Зеленый

Желтый

Оранжевый

Красный

Фиолетовый

Коричневый