

задник



THE
FORGOTTEN HISTORY
MAMMOTHODUS

RULES OF THE GAME



GAME
MECHANICS AUTHORS

YURY
YAMSHCHIKOV

ALEKSEY
SOYER

GERMAN
TIKHOMIROV

SPECIAL
EDITION FOR
KICKSTARTER



TvoiToy
MINIATURES & BOARD GAMES



УСЛОЖНЕНИЕ И УПРОЩЕНИЕ ИГРЫ

БОЛЕЕ СЛОЖНЫЕ ВАРИАНТЫ ИГРЫ.

УМНЫЕ ЛЮДИ — в начале партии откройте одну карту Открытий людей.

ОНИ УЖЕ ЗДЕСЬ! — Добавьте на центральную территорию 2 фигурки племен людей.

ПРИХОД ДУХОВ — замените в начале партии одну любую фигурку племен людей на поле на фигурку духа.

СИЛА МЕСТ СИЛЫ — Откройте все фрагменты трека порталов. Игнорируйте требование открыть новый фрагмент трека порталов при перемешивании колоды действий людей.

БОЛЕЕ ПРОСТЫЕ ВАРИАНТЫ ИГРЫ

МНОГОЧИСЛЕННОСТЬ ДРЕВНИХ — добавьте в начале игры 3 популяции к каждому участвующему в игре клану.

ЗАБЫТЫЕ ЗНАНИЯ — в начале партии откройте 3 а не 4 фрагмента трека порталов.

СОДЕРЖАНИЕ

1
2
3
4
5
65
6
76
78
8
8
89
7
67
78
8
89
9
7
6
7

89
9
8
8
8
99
7
6
5
4
4

5
6
6



СЮЖЕТ

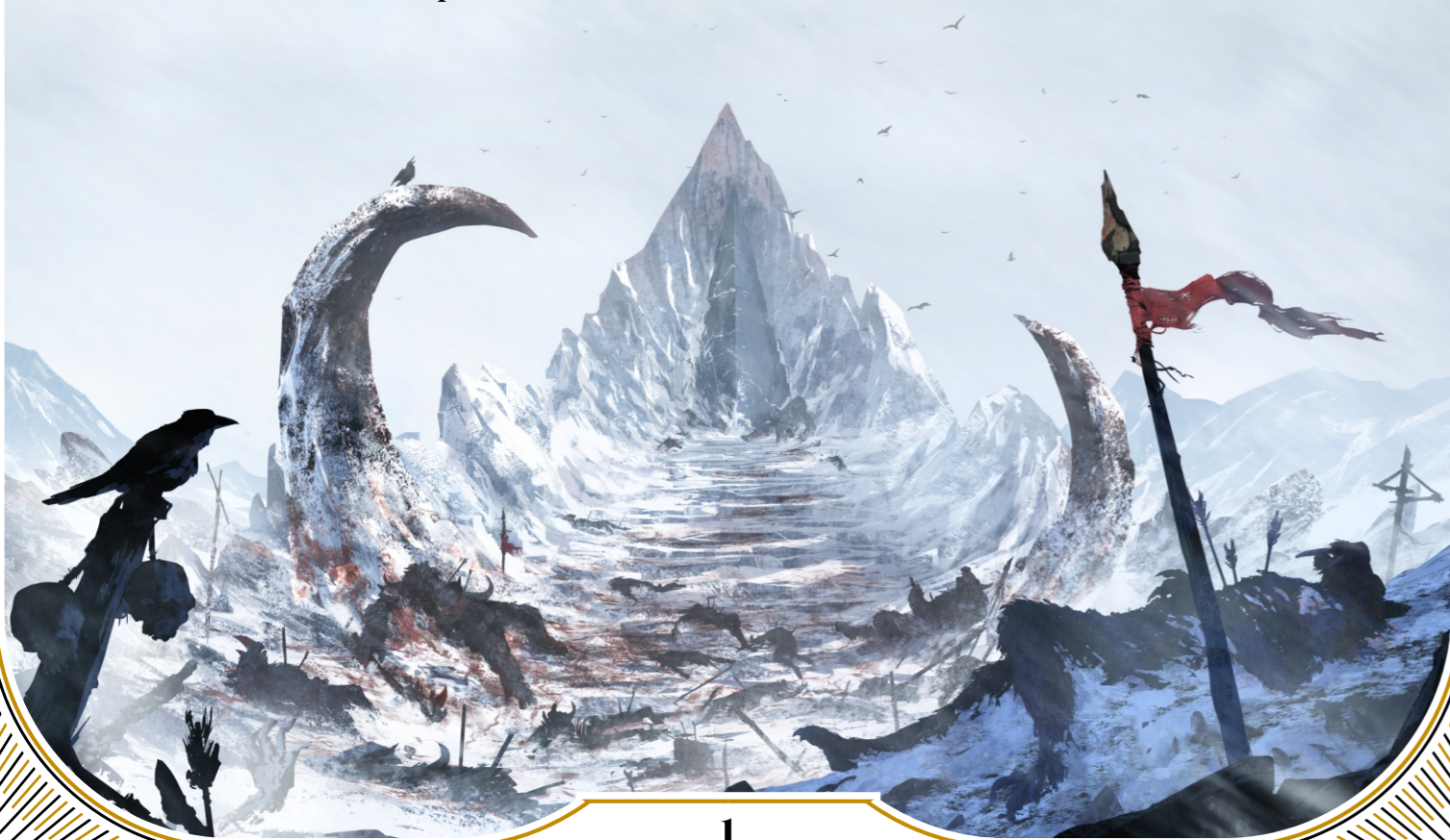
На заре человечества, когда слабые люди еще не могли ничего противопоставить голоду и холоду, на земле уже существовала могучая и древняя цивилизация, которая давно и уверенно правила в этом мире. Первые люди называли их «Древние». Их могущество основывалось на магии и технологиях.

Древние пожалели первых людей и поделились с ними технологиями. Они помогли выживать молодому человечеству, научили жить в гармонии с остальным миром. Технологии Древних помогли выстоять людям в борьбе со стихиями и болезнями. Шло время, человечество окрепло и стало сильным. У людей тоже появилась своя магия — следствие людской веры. Молодые и необузданные, коварные и жестокие духи выросли из этой магии, питаемые людскими желаниями они помогли людям в достижении их целей.

Со временем магия людей стала вытеснять и ослаблять магию Древних. Мир Древних начал приходить в упадок. Теряя свою магию, Древние начали становиться агрессивными, впадали в безумие и дичали, постепенно превращаясь в животных. Тем временем, сила человечества только росла.

Оказалось, что люди веками тайне завидовали своим учителям и покровителям. И вместо помощи в час нужды они решили воспользоваться их слабостью и силой отобрать технологии и тайные знания Древних. Началась война долгая, кровопролитная. Война, выматывающая для обеих сторон. Много Древних и людей погибло на полях сражений, но никто не мог одержать верх. После столетий опустошающей войны люди и Древние заключили перемирие. Древние понимали, что враги становятся сильнее год от года, и вскоре они нарушат перемирие, чтобы добить Древних. Тогда старейшины пяти кланов приняли тяжелое решение — оставить этот мир, так как он уже не принадлежит им. Они решили построить портал и сконцентрировав остатки своей магии открыть врата, чтобы через них скрыться в новых мирах. Но люди узнали об этом плане побега. И Гора Кирилээх — это именно то место, где произошел последний бой между людьми и Древними. А каменные глыбы — это окаменевшие гиганты Древние, последние защитники Портала. Нам остается только гадать, удалось ли Древним защитить свой портал и уйти в новые миры, где они вновь обрели могущество и мир.

Каждый игрок берет под управление одну или две расы Древних, а затем они совместными усилиями пытаются покинуть этот мир, ставший таким негостеприимным.



ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Древние — кооперативная игра и все игроки вместе побеждают или вместе проигрывают. Каждый игрок управляет одной или более расой Древних.

Цель игры — Активировать 4 места силы создав таким образом портал в другой мир и суметь эвакуировать представителей каждого клана. Это необходимо сделать раньше, чем люди заполонят эти земли, какой-либо клан окажется истреблен или общая деградация достигнет критического уровня.

Для этого нужно будет собирать “осколки силы” разбросанные по всему игровому полю. Собрав нужную комбинацию в подходящем месте, игроки смогут активировать “место силы”. И когда будет активировано четыре “места силы” в центральной территории откроется портал.

Но надо быть осторожными, так как места силы привлекают злых духов, которые ещё более опасны чем племена людей.

Игроки ходят по очереди, ход передается по часовой стрелке. Ход каждого игрока разделён на две фазы: фаза людей и фаза Древних.

В фазу людей игрок открывает верхнюю карту колоды людей и применяет её эффект. Люди могут двигаться, атаковать кланы Древних и вызывать враждебных духов в местах силы. Кроме того, люди прокладывают новые тропы в эти края, а может быть и совершают открытия, становясь не только многочисленнее, но и сильнее.

В фазу Древних игрок выбирает одно из 6 действий: движение, атака, развитие, забота, активирует место силы или поддаётся деградации и разыгрывает соответствующие этому действию карты из руки. Другие игроки могут помогать ему, играя подходящие карты.

В ходе игры кланы могут получать в свои колоды как вредные карты деградации, так и полезные карты, имеющие уникальные или более сильные эффекты.

В конце хода игрок собирает карты до 4, и передаёт ход следующему игроку по часовой стрелке.

За время игры у кланов Древних и у племен людей успеет смениться несколько поколений. От поколения к поколению будет меняться численность клана и его возможности. Люди же с каждым новым поколением будут становиться сильнее.

КОМПЛЕКТАЦІЯ

1.	<i>Ігрове поле</i>	1 шт.
2.	<i>Стартові колоди карт «Древних»</i>	4 колод по 12 шт.
3.	<i>Карты развития «Древних»</i>	18 шт.
4.	<i>Карты деградации</i>	12 шт.
5.	<i>Паншеты кланов «Древних»</i>	4 шт.
6.	<i>Маркеры популяции</i>	4 шт.
7.	<i>Маркеры деградации</i>	4 шт.
8.	<i>Фигурки «Древних»</i>	4 клана по 4 шт.
9.	<i>Колода действий людей</i>	14 шт.
10.	<i>Карты открытий людей</i>	5 шт.
11.	<i>Фигурки племен людей</i>	12 шт.
12.	<i>Фигурки духов</i>	3 шт.
13.	<i>Карты духов</i>	3 шт.
14.	<i>Фрагменты трека порталов (Трек предсказания)</i>	7 шт.
15.	<i>Жетоны осколков силы</i>	20 шт.
16.	<i>Жетоны людских троп</i>	8 шт.
17.	<i>Жетоны талантов «Древних»</i>	30 шт.
18.	<i>Паншеты талантов «Древних»</i>	5 шт.
19.	<i>Места силы</i>	4 шт.
20.	<i>Кубики d6</i>	5 шт.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите поле на середину стола.
2. Карты открытий людей, жетоны талантов Древних и карточки талантов Древних верните обратно в коробку. Они нужны для игр по продвинутым правилам (см. стр.).
3. Все жетоны осколков силы перемешайте и разложите рубашкой вверх по 1 в каждой территории, кроме центральной.
04. В каждой из 4 территорий со начальными тропами людей (*обозначены на поле) поставьте по фигурке племени людей. Остальные фигурки племён людей пометите рядом с полем.
05. Жетоны новых троп перемешайте и положите рядом с полем стороной с изображением тропы вверх.
06. Карты действий людей перемешайте и положите рядом с полем, рубашкой вверх.
07. Карты духов перемешайте и положите рядом с полем, рубашкой вверх. Рядом поместите фигурки духов.
08. Карты открытий Древних перемешайте и положите рядом с полем рубашкой вверх. Затем откройте 4 верхних карты и разложите их рядом с полем.
09. Карты деградации положите рядом с полем, лицом вверх.



10. Пять кубиков положите рядом с полем в удобном для всех месте.
11. Каждый игрок выбирает себе по 1 клану Древних и берет себе соответствующие ему фигурки, стартовую колоду, и планшет, а также 2 маркера чтобы отмечать популяцию и борьбу с деградацией.
12. Каждый игрок размещает на своем планшете маркер на треке популяции на позицию «7». И маркер защиты от деградации на «0».
13. Каждый игрок размещает на центральной территории 2 любые фигурки своего клана Древних (согласно треку популяции). Игроки сами выбирают какие именно (каждая фигурка имеет бонус к одному из действий, см стр ...). Оставшиеся фигурки размещаются на планшете на позициях «3» и «4» трека деградации.
14. Фрагменты трека портала переверните рубашкой вверх, перемешайте и разложите в ряд. Первые 4 откройте (положите лицевой стороной вверх). Обратите внимание на ориентацию жетонов, она должна быть одинаковой (ориентируйтесь на символ компаса).
15. Рядом с каждой строкой кладется жетон места силы.
16. Каждый игрок перемешивает свою колоду базовых действий и берет по 4 карты с верха колоды.
17. Случайным образом выбирается игрок, который будет ходить первым.



ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, ход передается по часовой стрелке. Ход каждого игрока разделён на две фазы:

1. Фаза племён людей
2. Фаза Древних

В конце своего хода игрок подбирает карты до 4 (это может вызвать смену поколения, см. стр. ...), и передаёт ход следующему игроку по часовой стрелке.

ФАЗА ПЛЕМЁН ЛЮДЕЙ

Игрок открывает верхнюю карту колоды людей и применяет её эффект. Люди могут двигаться, атаковать кланы Древних и вызывать враждебных духов в местах силы. Кроме того, люди прокладывают новые тропы в эти края и совершают открытия (см. подробнее на стр. ...).

ФАЗА ДРЕВНИХ

Игрок выбирает одно из 6 действий, которое будет выполнять: движение, атака, развитие, размножение, активация места силы или деградация и играет соответствующие карты. Это должны быть либо карты этого действия, либо с цветом региона, где это действие выполняется.

Другие игроки, фигурки которых находятся в регионе, в котором выполняется действие или на соседних с ним, могут помочь ему играя карты цвета действия (см. подробнее на стр. ...).

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Активировать 4 места силы, для чего нужно собрать в определённых территориях определённые осколки силы. Какие именно осколки силы для этого понадобятся и где они должны находиться, определяется треком портала. Чем дальше идёт игра — тем больше условий нужно выполнить для активации мест силы.

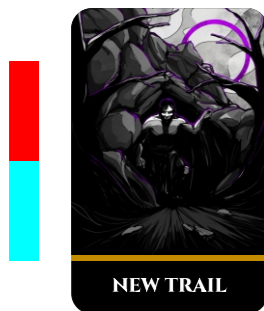
После того как портал будет открыт представители всех кланов должны собраться у портала, на центральной территории.

ФАЗА ПЛЕМЕН ЛЮДЕЙ



ФАЗА ПЛЕМЕН ЛЮДЕЙ

В начале своего хода игрок вскрывает 1 карту с верха колоды людей.



ЕСЛИ ВЫШЛА КАРТА “НОВАЯ ТРОПА”

Откройте один случайный жетон тропы, посмотрите на цифру на его обороте и положите на территорию на территорию, с соответствующим номером (от 1 до 8) стороной с изображением тропы вверх. Теперь люди будут появляться и в этом регионе.

В СЛУЧАЕ, ЕСЛИ ВЫШЛА ЦВЕТНАЯ КАРТА

Племена людей и духи совершают действия по следующим правилам: **Все племена и все духи активируются в территориях цвета вышедшей карты, в которых они находятся на момент открытия карты.**



ПРИ АКТИВАЦИИ ФИГУРКИ ПЛЕМЕНИ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО ПРОВЕРЯЕТСЯ:

1. Если одно или более племён людей находится на территории с открытым местом силы:

а) Происходит вызов духа — на территории появляется фигурка духа, а одна из фигурок племен удаляется с данного региона. Вытяните карту случайного духа и поставьте его фигурку в эту территорию.

1. Если в этой территории есть Фигурки Древних — дух немедленно атакует: бросается кубик и каждый клан получает урон популяции равный результату броска кубика делённому на 2, округляя вверх за каждую фигурку в этой территории.

Если на поле уже есть 3 фигурки духов и надо поставить четвертую, то игра немедленно заканчивается проигрышем игроков.

2. Если одно или более племён людей находится на территории с фигурками Древних и без открытого места силы, то они атакуют:

а. За каждое атакующее племя популяция каждого клана Древних на этой территории уменьшается на 1 за каждую его фигурку в этой территории. То есть, если на территории есть 2 фигурки древних, популяция уменьшается за каждую. Это значит, что 2 племена людей в территории с 2 фигурками Древних наносят 4 урона популяции.

Важно! Падение популяции не вызывает удаление фигурок с поля. Изменение числа фигур кланов Древних происходит ТОЛЬКО при смене поколения (см. стр. ...).

Однако если популяция любого из кланов в любой момент времени станет меньше -4, то игроки немедленно проигрывают.

3. Если фигурка племени находится в территории без фигурок Древних и/или мест силы она должна переместиться

а. Если на соседней территории есть место силы — племя людей перемещается туда

б. Если на соседней территории нет мест силы, но есть фигурки Древних — племя людей перемещается к фигуркам Древних (при выборе перемещается туда, где фигурок Древних больше)

с. Если на соседних территориях нет ни мест силы, ни фигурок Древних — племя людей перемещается на 1 по направлению к цели в пределах 2 территорий, определяемому той же логикой (сначала к местам силы, затем к наибольшей концентрации Древних).

д. Если нет мест силы и фигурок Древних на расстоянии 2 — то тоже самое происходит на расстояние 3, и так далее.

е. Если есть равнозначный выбор направления перемещения — активный игрок выбирает направление перемещения племени людей.

ЕСЛИ НИ ОДНА ФИГУРКА ПЛЕМЁН ЛЮДЕЙ НЕ СОВЕРШИЛА ДВИЖЕНИЯ

(Атаковала, вызывала духов или на нужных территориях не было племён людей): в каждой территории цвета открытой карты, где есть жетон людской тропы (включая начальные) появляется новая фигурка племени.

Если на поле уже есть 12 фигурок племен людей и надо поставить тринадцатую, то игра немедленно заканчивается проигрышем игроков.

ФАЗА ПЛЕМЕН ЛЮДЕЙ

ЕСЛИ НИ ОДНА ФИГУРКА ПЛЕМЁН ЛЮДЕЙ НЕ СОВЕРШИЛА ДВИЖЕНИЯ

(Атаквала, вызывала духов или на нужных территориях не было племён людей): в каждой территории цвета открытой карты, где есть жетон людской тропы (включая начальные) появляется новая фигурка племени. Если на поле уже есть 12 фигурок племён людей и надо поставить тринадцатую, то игра немедленно заканчивается проигрышем игроков.

ПРИ АКТИВАЦИИ ФИГУРКИ ДУХА ПРОВЕРЯЕТСЯ:

2. Если он на территории с хотя бы одной фигуркой Древнего. Дух атакует: бросается кубик и каждый клан получает урон популяции равный результату броска кубика делённому на 2, округляя вверх за каждую фигурку в этой территории.

3. Если ни одной фигурки Древнего на территории с духом нет, то дух перемещается в ближайшую территории с фигуркой Древнего (вне зависимости от расстояния, прямо туда) и сразу же атакует: бросается кубик и каждый клан получает урон популяции равный результату броска кубика делённому на 2, округляя вверх за каждую фигурку в этой территории.

а. При равном удалении перемещается туда, где фигурок Древних больше всего.

б. При равном расстоянии и числе фигурок Древних конкретное место, куда будет совершено перемещение, выбирает активный игрок.

Пример 1: В Фазу племён людей была открыта зелёная карта. Это значит, что все племена и духи, которые находятся в этот момент на зелёных территориях действуют.

1 — в территории с этим племенем нет ни мест силы, ни фигурок Древних. Это значит, что оно должно совершить движение. В соседней территории тоже нет мест силы, но есть фигурка Древнего, значит это племя движется к ней.

2 — Это племя тоже двигается, но в соседних территориях нет ни мест силы, ни фигурок Древних. Они есть ли они расстоянии 2 от этого племени. Приоритетом является место силы, и племя людей должно совершить движение на одну территорию по направлению к нему. Так как это можно сделать двумя способами, игрок в чей ход это происходит решает куда именно передвинется это племя людей.

3 — Это племя находится рядом с фигуркой Древнего и будет атаковать. Популяция этого клана Древних уменьшается на 1.

ФАЗА ПЛЕМЕН ЛЮДЕЙ

4 — Этот дух двигается к одной из ближайших фигурок Древних и сразу атакует. Это приведёт к потере популяции от 1 до 3, в зависимости от результата броска кубика.

Племена людей совершали движения в течении фазы, и это значит, что новых племён на поле НЕ добавляется.

Пример 2: В фазу племён людей открылась жёлтая карта и действуют племена людей, которые находятся в жёлтых территориях.

1 — три племена людей находятся в территории с фигуркой Древнего. Это значит, что они атакуют и снижают популяцию этого клана на 3.

2 — племена людей находятся в территории с активированным местом силы. Это значит, что они призывают духа, тянется случайная карточка духа и одна из фигурок племён убирается с поля. Вместо неё в этой территории появляется фигурка соответствующего духа. Так как в этой территории есть фигурка Древнего — этот дух немедленно атакует снижая популяцию этого клана по броску кубика. Остальные племена людей в этой территории больше не делают ничего.

3 и 4 — так как ни одно из племён людей не совершило перемещений в этом ходу в каждой жёлтой территории с открытой тропой людей появляется по 1 новому племени.

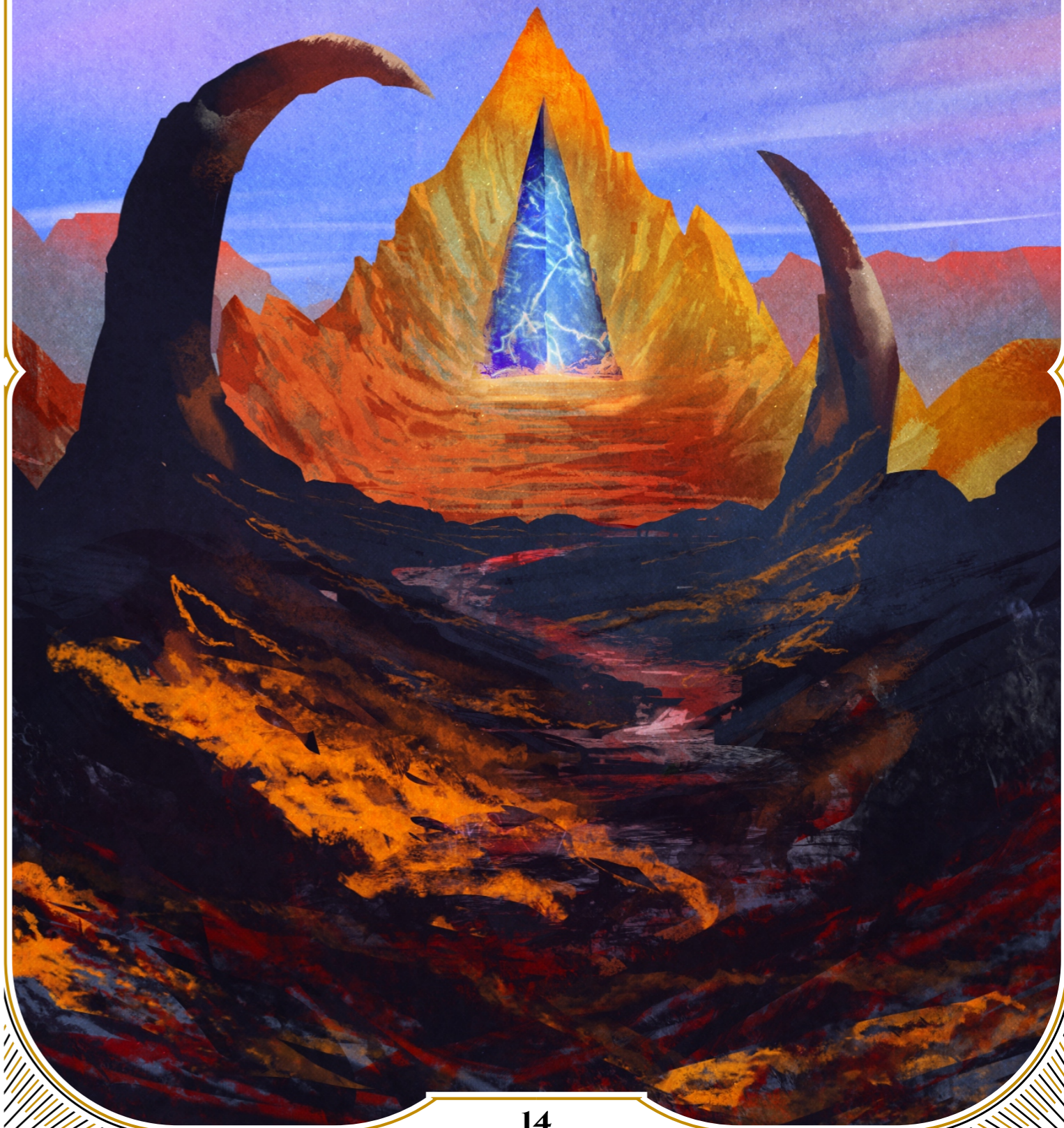


ЕСЛИ КОЛОДА ЛЮДЕЙ ЗАКОНЧИЛАСЬ И НАДО ВЗЯТЬ НОВУЮ КАРТУ ВЫПОЛНЯЕТСЯ СЛЕДУЮЩЕЕ:

1. Переворачивается самый левый из закрытых фрагментов трека портала, усложняя активацию всех оставшихся мест силы.
2. Карты людей перемешиваются и формируют новую колоду



ФАЗА ДРЕВНИХ



ФАЗА ДРЕВНИХ

Игрок выбирает **одно** из действий которое он будет применять в течении этого хода.

1. ДВИЖЕНИЕ

2. АТАКА

3. ЗАБОТА

4. АДАПТАЦИЯ И РАЗВИТИЕ

5. ДЕГРАДАЦИЯ

6. АКТИВАЦИЯ МЕСТА СИЛЫ

Выбранное действие может быть совершенно любыми фигурками его клана. Для выполнения действия ему потребуется разыгрывать из руки карты **этого действия** или карты **цвета региона**, в котором находится фигурка, совершающая действие.

Игрок действует своими фигурками по одной. То есть сначала выбирает фигурку, играет на неё подходящие карты, применяет их эффект. Затем может выбрать другую фигурку и проделать то же самое. И так далее, пока есть доступные фигурки на поле, карты в руке и желание применять выбранное действие.

Каждая фигурка имеет бонус на одно из действий.

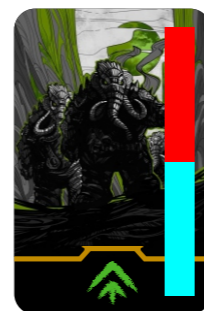
Важно! Фигурка, имеющая бонус на какое-либо действие, получает этот бонус только если на неё была разыграна хотя бы одна карта.

Игроки могут усиливать действие друг друга, добавляя карты в действие другого игрока (см. стр. ...).

Игрок не обязан разыгрывать все карты. Не разыгранные карты остаются в руке игрока.

Внимание! За один ход игрок совершает только одно действие!

Если у игрока на начало хода нет карт или нет возможности их разыграть — игрок сразу переходит к добору карт.



ДВИЖЕНИЕ

Зеленые карты + карты, цвета территории на которой начинает ход двигающаяся фигурка.

Каждая сыгранная карта позволяет передвинуть одну фигурку Древнего на одну смежную территорию. Одна фигурка может сделать любое число перемещений, в пределах числа сыгранных на неё карт. Но каждая фигурка может совершить движение только раз за ход.

При перемещении каждая фигурка может двигать с собой по 1 открытому осколку силы. Осколок можно «подбирать» и «бросать» в любой момент движения.

Когда все фигурки Древних завершили движение, открываются жетоны осколков силы в территориях, где остановились фигурки Древних.

Зеленая фигурка может передвинуться на 1 дополнительную территорию если на неё была сыграна хотя бы 1 карта.

Пример: красная фигурка клана мамонтов начинает ход на синей территории. Игрок играет на неё одну зелёную карту и одну синюю, что позволяет ему переместить эту фигурку на две территории. По дороге эта фигурка берёт с собой один из открытых осколков силы, но только один.

Зелёная фигурка стоит на красной территории, игрок играет на неё 1 красную карту и совершает движение тоже на 2 территории, так как эта фигурка всегда может двигаться на дополнительную территории, если совершает движение.

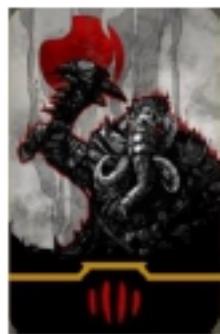
Так как красная фигурка завершила ход в территории с закрытым жетоном осколка силы — это жетон открывается.

Игрок не мог сыграть эту карту на красную фигурку несмотря на то, что она теперь находится в красной территории, так как она уже двигалась в этом ходу.



Обратите внимание, что все территории, имеющие общую границу, считаются смежными. Горы отделяют «северную», «западную», «восточную», «южную» части поля (это может быть важно для активации места силы) и центральную территорию, но не мешают движению.

ФАЗА ДРЕВНИХ



2. АТАКА

Красные карты + карты, цвета территории на которой находится атакующая фигурка.

Каждая сыгранная карта позволяет кинуть 1 боевой кубик. Число кидаемых кубиков определяется строго до броска. За один ход одна фигурка может атаковать только один раз.

Каждый результат 4 и более позволяет уничтожить 1 племя людей. Необходимые значения на кубиках для уничтожения духа, а также их количество указаны на карточке самого духа. Раны на духах не накапливаются. Весь урон нужно нанести духу во время одной атаки. Выпавшие значения можно распределить между целями в территории, на которой происходит атака.

Красная фигурка, участвующая в атаке, при атаке кидает на 1 кубик больше. При этом необходимо сыграть на нее хотя бы 1 подходящую карту.

Переброс за популяцию

Игрок в праве, после броска, снизить популяцию своего клана на 1 и перебросить любые кубики. Это можно делать, несколько раз.

Пример: красная фигурка клана мамонтов начинает ход на синей территории. Игрок играет на неё одну красную карту и одну синюю, что позволяет ему совершить атаку тремя кубиками. У него выпадает 1, 2 и 5. Это позволяет убрать из территории 1 фигурку племён людей. Но не хватает для победы над Духом камня. Игрок решает потратить 1 популяцию и перекинуть кубики с 1 и 2. Новый результат — 4 и 2. Этого хватает чтобы уничтожить либо 2 племени людей, либо Духа камня.

Игрок не может сыграть ещё карт, чтобы совершить новый бросок, так как эта фигурка уже сделала атаку в этом ходу.

Зелёная фигурка стоит на красной территории, это означает что игрок может играть на неё только красные карты для атаки. Он играет 1 красную карту и атакует 1 кубиком. том ходу.

The diagram illustrates the attack phase on page 18. It shows a map with a mammoth figure on a blue territory and a rhinoceros figure on a red territory. A dice roll of 1, 2, and 5 is shown, with a population reduction of 1. A Spirit of Stone card is shown with its stats: PROTECTION: 4, PERSISTENCE: 2. The card also shows a population table with values 8, 9, 10, 2, 11 and a damage table with values -2, -1, 0.

ФАЗА ДРЕВНИХ

3. ЗАБОТА

Желтые карты + карты цвета территории, на которой активируемая фигурка.

Игрок увеличивает популяцию своей расы на столько пунктов, сколько карт сыграл.

Желтая фигурка, участвующая в действии, дополнительно увеличивает популяцию на 1.

Важно! Рост популяции не приводит к немедленному добавлению фигурок на поля. Изменение числа фигурок кланов Древних происходит ТОЛЬКО при смене поколения (см. стр. ...).

Пример: красная фигурка клана мамонтов начинает ход на синей территории. Игрок играет на неё одну жёлтую и одну синюю карты, и повышает популяцию на 2.

Жёлтая фигурка стоит на красной территории, игрок играет на неё две красных карты. Так как это жёлтая фигурка — то рост популяции составляет 3: 2 за карты и ещё один за свойство фигурки.

Несмотря на то, что маркер популяции теперь показывает, что игрок может иметь на поле 4 фигурки — новую фигурку игрок не выставляет. Это произойдёт только когда совершится смена поколения.



4. АДАПТАЦИЯ И РАЗВИТИЕ

Синие карты + карты, цвета территории на которой активируемая фигурка.

Это действие позволяет защитить клан Древних от деградации и получить в колоду карты развития. За каждую сыгранную карту можно сдвинуть жетон защиты от деградации по треку слева направо. Это уменьшит число карт деградации, которые игрок может получить в свою колоду при **смене поколений** (см. стр. ...)

Когда маркер дойдёт до закрытых фигурками полей — игрок может за каждую сыгранную карту взять 1 карту развития из "рынка" или сверху колоды развития и поместить её в руку (Рынок карт развития пополняется в конце хода). Таким образом число карт, которое необходимо сыграть для защиты от деградации равняется числу фигурок на поле. Синяя фигурка, участвующая в действии, усиливает это действие на 1.

Пример: зелёная фигурка клана Древних стоит на красной территории. Игрок играет одну красную и одну синюю карту. Это позволяет сдвинуть маркер на 2 позиции.

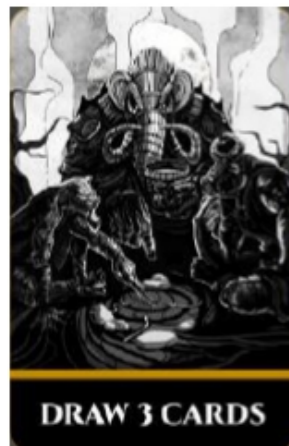
Синяя фигурка стоит на синей территории. Игрок играет 1 синюю карту, но так как это синяя фигурка — то маркер должен сдвинуться на 2. Первый раз он сдвигается и достигает закрытых полей. Это означает, что игрок может взять себе в руку одну из карт развития, которые доступны в данный момент.



КАРТЫ РАЗВИТИЯ

Игроки могут получить в свою колоду карты Развития. Это особые карты, показывающие что клан Древних лучше приспособился к новому, жестокому миру.

Карты Развития бывают нескольких видов:



Эта карта может быть сыграна в любой момент игры, чтобы немедленно добрать 3 карты. Обратите внимание, что в этом случае у игрока может оказаться больше 4 карт в руке. Также это может привести к немедленной смене поколения (см. стр. ...)

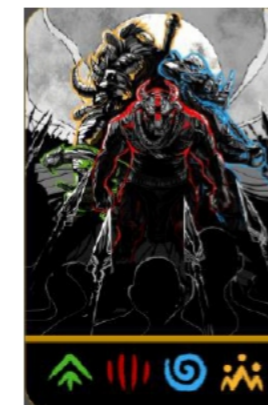


Эта карта считается как 2 карты указанного цвета. Но может быть сыграна только на 1 фигурку. Иными словами, вы не можете «разделить» эту карту и сыграть отдельно на разные фигурки.

КАРТЫ РАЗВИТИЯ



Карта дающая возможность совершить за ход 2 разных действия. Эта карта может быть сыгранна как действие указанного на ней цвета. В этом случае она ничем не отличается от прочих карт. или может быть сыграна после завершения действия игроком, чтобы немедленно выбрать ещё одно действие и разыграть его по тем же правилам. Например, игрок может сыграть 1 карту для движения, потом сбросить карту, дающую дополнительный ход, и немедленно сыграть действие «атака» оставшимися картами.



Эта карта считается картой любого цвета на выбор игрока.



Карты деградации
Игрок может выбрать это действие ради того, чтобы избавиться от карт деградации в руке. Сыгранные карты деградации отправляются в сброс (это значит, что в будущем они снова могут попасть в руку). Это действие не привязано к фигуркам и территориям, но оно занимает ход игрока. Как и в случае с другими действиями, остальные игроки могут "помочь" скинув свои карты деградации, если находятся в том же или соседнем регионе (см. "помощь союзникам"). Это действие или помощь в нём — единственный способ избавиться от карт деградации в руке.



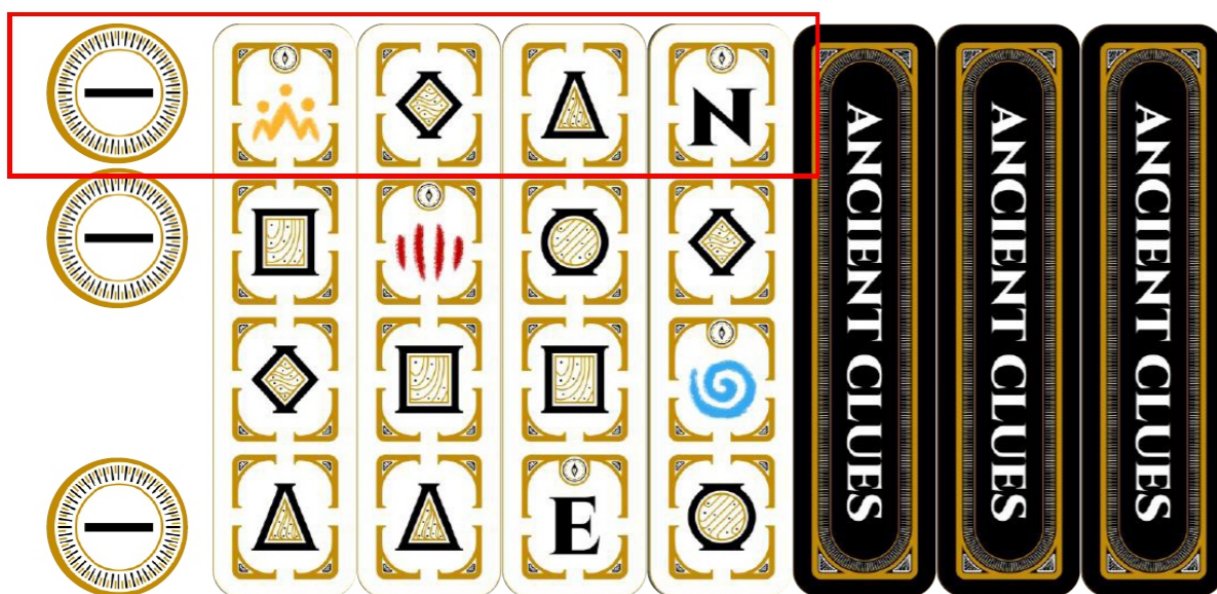
6. АКТИВАЦИЯ МЕСТА СИЛЫ

Синие карты + карты, цвета территории в которой активируется место силы.

Число карт, которое необходимо для активации места силы, равно числу уже активированных мест силы +1.

Для активации места силы необходимо собрать в одной территории все необходимые на данный момент осколки силы.

В некоторых случаях необходимо их собрать на конкретной территории. Необходимые жетоны и территории указываются на открытых частях трека портала в строчке, идущей от ещё не выставленного на поле жетона места силы.



Например, в данном случае место силы можно активировать в жёлтой территории в северном регионе, если собрать там жетоны осколков



Обратите внимание, что каждый раз, когда вы открываете новый фрагмент трека, сложность активации места силы увеличивается.

Однако, на уже активированные места силы это уже не оказывает никакого влияния.

Когда место силы активируется — сбросьте все осколки силы, которые был и использованы для этого (неиспользованные остаются лежать в территории) и поставьте в эту территорию жетон места силы.

С этого момента вы стали чуть ближе к победе, но и угроза для вас выросла, так как теперь люди будут вызывать в этом месте духов, которые гораздо опаснее, чем племена людей.

Место силы не может быть активировано в центральной территории!

Пример: Строчка трека портала указывает на необходимость собрать в желтой северной территории осколки силы и . Это условие выполняется на начало фазы Древних и игрок решает выбрать действие «Активация места силы». Он сбрасывает 2 карты (так как одно место силы уже активировано) — одну синюю и одну цвета территории. Те осколки силы, которые требовались для активации уходят с поля, а вместо них в территорию ставится жетон места силы.

Осколки силы которые не требовались для этого действия остаются лежать на месте.



Помощь союзникам

Игроки могут усиливать действия друг друга, играя в чужой ход карты на фигурки игрока, который совершает сейчас ход. Для этого необходимо иметь фигурку в той же или соседней территории, где совершается это действие. Усилить действие можно только строго картами этого действия (не цвета территории) и бонусы фигурок для этого значения не имеют.

Эти карты добавляются к картам, которые сыграл ходящий игрок. Но игрок должен сыграть хотя бы одну карту сам, чтобы его действие можно было усилить.

Внимание! Карты добираются только в конце хода игрока. Таким образом помогая другим игрокам вы теряете карты, которые вы могли бы использовать на свои действия.

Пример: Красная фигурка клана мамонтов играет действие атака в синей территории. Для этого игрок сбрасывает одну красную и одну синюю карты, получая 3 кубика атаки.

Находящаяся в соседней территории фигурка клана тигров может помочь совершить атаку, скинув любое число красных карт, добавив по кубику за каждую. На смотря на то, что это тоже красная фигурка — она не добавляет в атаку своего бонуса.



ДОБОР КАРТ

В конце хода игрок может сбросить любые карты и затем добирает в руку со своей колоды карты до 4.

Если при этом его колода закончилась, а ему необходимо взять ещё хотя бы одну карту — происходит смена поколения (см. ниже).

После завершения всех действия связанных со сменой поколения игрок замешивает весь сброс (включая полученные карты развития и деградации), формирует из него новую колоду и добирает карты до 4-х.

СМЕНА ПОКОЛЕНИЯ ДРЕВНИХ

Каждый раз, когда игрок должен взять карту, а в его колоде закончились карты, происходит смена поколения. Игрок должен выполнить следующие действия:

1. Проверка деградации: Если у игрока маркер защит от деградации не достиг закрытых полей

— игрок должен положить в свой сброс столько карт деградации, сколько осталось полей до последнего закрытого.

Иными словами, игрок должен добавить в сброс столько карт деградации, сколько у него фигур на поле минус число сыгранных за это поколение карт развития. После этого маркер защиты от деградации смещается обратно на начальную позицию. Если игроку необходимо взять еще одну карту деградации, а их больше нет, то партия немедленно заканчивается проигрышем игроков.

2. Проверка популяции: а. Если количество фигурок на поле меньше, чем его текущая популяция, он добавляет фигурки на центральную территорию, на территорию со своими фигурками или на соседнюю со своими фигурками территорию.

б. Если количество фигурок на поле больше, чем его популяция, он убирает с поля лишние фигурки (на свой выбор).

Если после смены популяции на поле не осталось фигурок клана (иными словами популяция в момент её смены 0 или менее), то игроки немедленно проиграли.

При смене поколения можно поменять специализации фигурок, заменяя текущие, сохраняя при этом локации, в которых они расположены.

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ В ИГРЕ

Игроки проигрывают в одном из следующих случаев:

- Если на поле уже есть 12 фигурок племен и надо поставить тринадцатую.
- Если на поле уже есть 3 фигурки духов и надо поставить четвертую.
- Если на поле уже есть 8 жетонов тропы и надо поставить девятый.
- Если нужно взять карту деградации, а их в запасе не осталось.
- Если на момент смены поколения любого из Древних его популяция меньше или равна 0.
- Если в любой момент времени популяция любого игрока уменьшилась ниже, чем -4.

Общий принцип: если игроки должны выполнить что-то, но не могут — это поражение

Игроки немедленно выигрывают если в любой момент игры если: будет активировано все 4 места силы и на центральной территории будет находиться хотя бы по 1 фигурке каждого клана, участвующего в игре.

ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Мы не рекомендуем использовать эти правила в вашей первой партии. Если вы освоили основную игру вы можете добавить в неё следующие правила:

+ ДЕЙСТВИЕ В ФАЗУ ПЛЕМЁН ЛЮДЕЙ

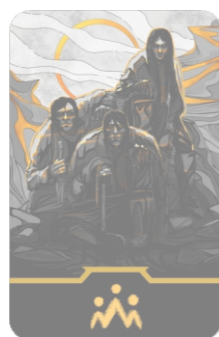
Когда колода людей перемешивается, кроме всего прочего, откройте карту открытий людей. Каждое из этих открытий в этого момента вступает в силу и влияет на всю дальнейшую игру.

РАСПОЛОЖЕНИЕ КОЛОДЫ «ОТКРЫТИЯ ЛЮДЕЙ»

Перемешайте и положите рядом с колодой «Действий людей».



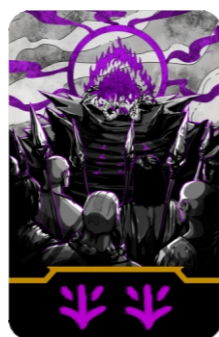
колода
«Действий людей»



сброс колоды
«Действий людей»



место для колоды
«Открытия людей»

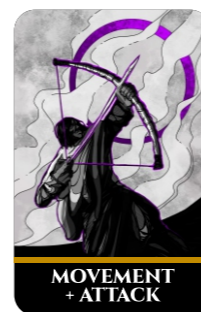


место для открытых карт
«Открытия людей»



+1 TO DEFENSE

ОТКРЫТИЯ ЛЮДЕЙ



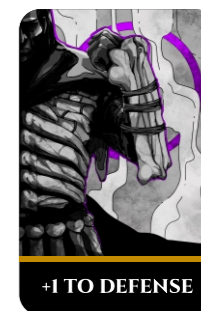
MOVEMENT
+ ATTACK

MOVEMENT + ATTACK

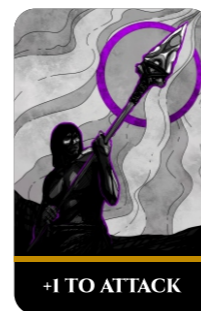
С момента как эта карта была открыта и до конца игры каждый раз когда люди совершают движение (но не когда появляются через тропы) они немедленно совершают атаку по фигуркам Древних, если это возможно. Это не влияет на приоритет движения. Но если племена людей входят в территорию с местом силы и фигурками Древних — они всё равно атакуют.

+1 TO DEFENSE

С момента как эта карта была открыта и до конца игры для уничтожения племени людей нужен результат на кубика атаки 5 и более (вместо 4 и более).



+1 TO DEFENSE



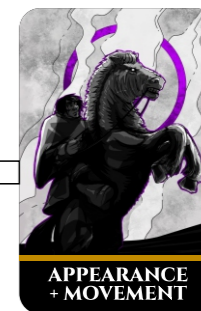
+1 TO ATTACK

+1 TO ATTACK

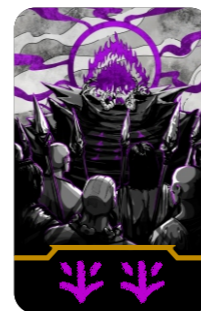
С момента как эта карта была открыта и до конца игры, каждый раз когда люди атакуют Древних они снижают популяцию на 1 дополнительно за атакованную фигурку Древнего. Число атакующих фигурок племён людей значение не имеет. То есть 1 племя снизит популяцию на 2, а 4 племени на 5.

APPEARANCE + MOVEMENT

С момента как эта карта была открыта и до конца игры, когда племена людей появляются в месте тропы людей, они немедленно совершают движение. Если племя людей появилось в территории с фигуркой Древнего или местом силы — этого не происходит, они уже находятся там, где хотели.



APPEARANCE
+ MOVEMENT



+2 DEGRADATION

+2 ДЕГРАДАЦИИ

Когда эта карта открывается — игрок, в чей ход это произошло, немедленно кладёт в свой вброс 2 карты деградации. После чего эта карта выходит из игры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

+ ДЕЙСТВИЕ В ФАЗУ ДРЕВНИХ

Во время своего хода игрок может использовать таланты своего клана. Это не зависит от выполняемого действия и делается в дополнение к действию (кроме деградации, которая не позволяет пользоваться талантами кланов). Для этого он может в любой момент своего хода сбросить карту того же цвета, что и цвет совершающей действие фигурки. Каждая сыгранная таким образом карта позволяет положить жетон таланта в территорию с этой фигуркой клана или соседнюю.



Каждый из жетонов оказывает на игру своё действие (указано на планшете клана). Чаще всего его можно сбросить чтобы предотвратить определённое действие людей.

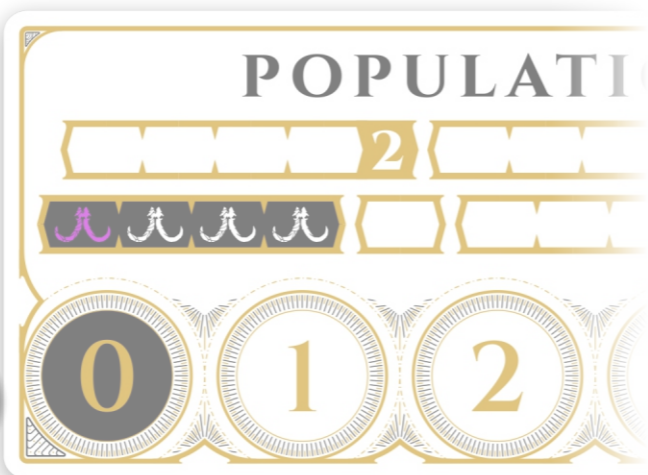
Каждый жетон сбрасывается после срабатывания. Игроки сами решают, использовать жетон или нет. Активация выложенного на поле жетона не является действием и не требует использования карт с руки.

РАСПОЛОЖЕНИЕ ПЛАНШЕТА «ТАЛАНТА ДРЕВНИХ»

Каждый игрок выбирает один из доступных талантов Древних и берёт себе карточку этого таланта и все соответствующие ей жетоны талантов Древних.



место для планшета «Таланта Древних» с жетонами «Таланты Древних»



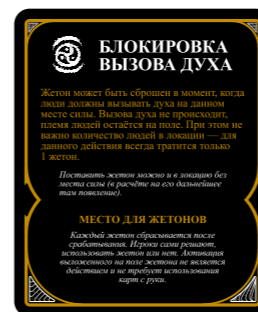
планшет «Древних»

ТАЛАНТЫ ДРЕВНИХ

БЛОКИРОВКА ВЫЗОВА ДУХА

Жетон может быть сброшен в момент, когда люди должны вызывать духа на данном месте силы. Вызова духа не происходит, племя людей остаётся на поле. При этом не важно количество людей в локации — для данного действия всегда тратится только 1 жетон.

Поставить жетон можно и в локацию без места силы (в расчёте на его дальнейшее там появление).



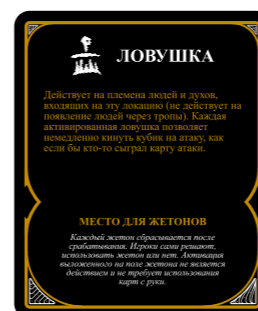
ЗАЩИТА

Действует при атаке людей. Защищает от всех атак людей и духов в данной территории на протяжении хода. Дает +2 к результату броска всех кубиков при атаке на людей и духов.



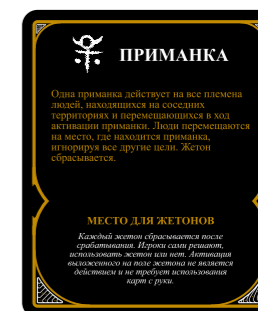
ЛОВУШКА

Действует на племена людей и духов, входящих на эту локацию (не действует на появление людей через тропы). Игрок может активировать любое число ловушек в территории. Каждая активированная ловушка позволяет немедленно кинуть кубик атаки, как если бы кто-то сыграл карту атаки.



ПРИМАНКА

При активации приманки все племена людей, находящихся на соседних территориях перемещаются в территорию с приманкой, а те кто находились в ней — не покидают её игнорируя все другие цели.



БЛОКИРОВКА ТРОПЫ

При активации данной локации люди не появляются на тропе в ход использования жетона. Жетон сбрасывается.

Поставить жетон можно и в локацию с ещё не открытой тропой (в расчёте на ее дальнейшее там появление).

