

АВТОРЫ ИГРЫ:
ШКЛЯРОВ АНАТОЛИЙ, ПАЛЬЦЕВ АЛЕКСЕЙ,
КОННОВ АЛЕКСЕЙ



ИНДЕЙЦЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ





ИНДЕЙЦЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Каждый игрок является вождём одного из четырёх племён. Ваша цель — добиться процветания своего племени. Набирайте новых членов племени, наращивайте запасы и возносите хвалу духам природы. В этой игре побеждает игрок, набравший больше всего **Победных очков (ПО)**.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Отделите от колоды карту «Зима наступает» ❄️ и карту первого игрока 🎴.
2. Перемешайте остальные игровые карты и положите получившуюся колоду в центр стола рубашкой вверх.
3. Отсчитайте десять карт от колоды и положите на получившуюся стопку карту «Зима наступает» лицом вниз. Положите стопку под колоду.
4. Снимите сверху колоды 5 карт и положите их рядом лицом вверх. Это место рядом с колодой, куда будут выкладываться карты в течение всей игры – Прерия.
5. Раздайте игрокам планшеты. По ходу игры вы будете класть карты сверху и снизу планшетов, поэтому расположите их так, чтобы для карт оставалось место.
6. Положите рядом блокнот и ручку. Они понадобятся в конце игры для подсчёта ПО.



Стартовая раскладка на четверых игроков



Карта первого игрока



Планшет

Случайным образом выберите игрока, который начнёт игру (сделает первый ход) и вручите ему Карту первого игрока.

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди. Ход игрока состоит из трёх фаз: двух обязательных и одной не обязательной к выполнению.

Фаза 1: Пополнение Прерии

Возьмите одну карту сверху колоды и выложите её в Прерию лицом вверх.

Фаза 2: Действие Разведчика

Это необязательная фаза. Откройте еще карты из колоды в Прерию (см. профессия Разведчик).

Фаза 3: Действие профессии

Выберите одну профессию на вашем планшете и возьмите из Прерии карты, которые можно получить благодаря этой профессии. Вы не можете взять карт больше, чем у вас есть индейцев выбранной профессии.

Далее ход переходит игроку слева, и он совершает свой ход, состоящий из тех же трёх фаз по порядку. **Важно:** все карты на планшетах должны быть видны другим игрокам.



ДЕЙСТВИЯ ПРОФЕССИЙ

У каждого игрока в начале игры уже есть по одному индейцу каждой профессии. Это указано на планшете. В свой ход игроки будут забирать карты из Прерии с помощью одной профессии на свой выбор. Можно взять столько карт одного типа, сколько индейцев есть в выбранной вами профессии, но если в Прерии меньше карт — придётся брать столько сколько есть.



Старейшина

Возьмите из Прерии столько карт индейцев, сколько Старейшин есть в вашем племени или меньше. Положите карты индейцев под те профессии, которые считаете нужным развивать.



Индейцы очень важны для племени! Чем больше индейцев, тем больше полезных карт вы можете брать в свой ход. Карты индейцев можно выкладывать под профессией Старейшина, тем самым обеспечить возможность брать из Прерий больше карт индейцев в свой ход. Вы можете брать и класть снизу у планшета карты индейцев любого цвета. Свои функции они выполняют одинаково. Мужчины верны одному племени и окрашены в один цвет. А женщины имеют два цвета, потому что рождаются в одном племени, а выходят замуж в другом. Можно положить все набранные в свой ход карты индейцев под одну профессию, а можно распределить между разными.



Шаман

Возьмите из Прерии столько карт Обрядов и Тотемов, сколько Шаманов есть в вашем племени или меньше. Немедленно разыграйте карты Обрядов в любом порядке.



Благодаря Шаманам вы можете забирать карты двух типов — Тотемы и Обряды. Обряды разыгрываются немедленно. Если Обрядов несколько, игрок сам решает, в каком порядке их разыграть. Тотемы приносят дополнительные ПО в конце игры.

Сложите карты Обрядов и Тотемов над профессией Шаман. Подробнее о картах Обряды и Тотемы читайте на странице 9.



Воин

Возьмите из Прерии столько карт индейцев, сколько Воинов есть в вашем племени или меньше. Переверните карты индейцев и положите их над профессией Воин. Это скальпы побеждённых.

Скальпы приносят ПО. Также свойства Воинов полезны, например, чтобы не дать другим игрокам взять карты их индейцев.



Охотник, Рыбак, Земледелец

Возьмите из Прерии столько карт Бизонов, Лосося и Кукурузы (это всё карты Пищи), сколько Охотников, Рыбаков и Земледельцев, соответственно, есть в вашем племени или меньше.

Охотники позволяют игроку брать карты Бизонов, Рыбаки позволяют брать карты Лосося, а Земледельцы карты Кукурузы. Складывайте карты Пищи над профессиями, к которым они относятся.



Разведчик

Во второй фазе хода, до начала действий других профессий, выложите из колоды столько карт, сколько Разведчиков есть в вашем племени или меньше.

Разведчики позволяют увеличить количество карт в Прерии и дают вам возможность выбора действий для других ваших профессий. Но при этом вы рискуете дать больше возможностей и другим игрокам. Выкладывайте карты по одной. Вы можете остановиться в любой момент и выложить карт меньше, чем количество разведчиков.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ПО

Как только один из игроков открывает карту «Зима наступает», игра продолжается до ходившего самым первым игрока (держателя карты первого игрока). То есть игрок, сидящий справа от первого игрока, делает последний ход. Далее все приступают к подсчёту ПО.

Во время подсчёта ПО не убирайте и не перемещайте карты на своих планшетах, пока все игроки не подсчитают ПО за своё племя. Это важно, так как некоторые свойства карт взаимосвязаны. Возьмите блокнот и ручку для записи ПО.

ПО за индейцев

Подсчитайте ПО за карты женщин и мужчин в вашем племени. Мужчины вашего цвета племени приносят 2 ПО, а чужого племени отнимают 2 ПО. Если среди двух цветов на карте женщины есть ваш, то эта карта принесёт вам 1 ПО, а если его нет, то отнимет 1 ПО.

ПО за индейцев в чужом племени

Карты индейцев вашего цвета принесут ПО, даже если находятся в чужом племени. Каждый мужчина вашего цвета в чужом племени принесёт 2 ПО. А каждая женщина приносит по одному ПО двум игрокам, к племенам которых она относится.

ПО за карты пищи

Сложите ПО на всех картах пищи и запишите получившееся число в блокнот. Каждая карта Бизонов приносит 4 ПО, каждая карта Лосося — 3 ПО, а карта Кукурузы — 2 ПО.

ПО за скальпы

Подсчитайте количество скальпов. Каждый скальп приносит 1 ПО.

ПО за Обряды

Каждая карта Обряда, кроме Обряда Чистого неба, приносит 1 ПО. Обряд Чистого неба приносит 4 ПО.

ПО за Тотемы

Подсчитайте ПО согласно свойству Тотемов.

Выигрывает игрок, набравший больше всего ПО. При равенстве побеждает игрок, с меньшим количеством всех индейцев в племени.

Пример подсчёта ПО



ОБРЯДЫ

Все обряды, которые игрок взял из Прерии в свой ход, обязаны быть разыграны до начала хода другого игрока. Обряды разыгрываются по очереди на выбор игрока. Если разыгрываются два одинаковых Обряда, то может возникнуть ситуация, когда второй Обряд уже не будет иметь силы, так как условия для его свойства будут иными.



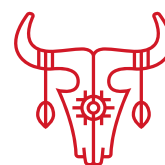
Обряд Воззвания к предкам

Игроки, у которых количество карт Индейцев больше, чем у вас, обязаны выбрать одну карту Индейца своего цвета в своём племени и сбросить её в коробку. Более эти карты Индейцев не участвуют в игре. В конце игры этот Обряд принесёт вам 1 ПО.



Обряд Призыва дождя

Игроки, у которых количество карт Пищи больше, чем у вас, обязаны выбрать одну карту Пищи и сбросить её в коробку. Более эти карты Пищи не участвуют в игре. В конце игры этот Обряд принесёт вам 1 ПО.



Обряд Жертвоприношения

Выберите одного Индейца в своём племени и переложите его карту в Скальпы. В конце игры этот Обряд принесёт вам 1 ПО.



Обряд Ясного взгляда

Игроки, у которых сумма карт Тотемов и Обрядов больше, чем у вас, обязаны сбросить одну карту Тотема на свой выбор. Более эти карты Тотемов не участвуют в игре. Если у игрока нет Тотемов, ничего не происходит. В конце игры этот Обряд принесёт вам 1 ПО.

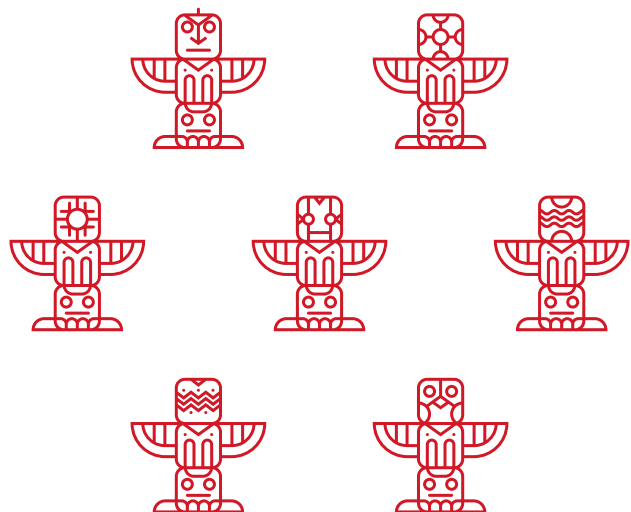


Обряд Чистого неба

Немедленно откройте три карты из колоды в Прерию. В конце игры этот Обряд принесёт вам 4 ПО.

ТОТЕМЫ

Тотемы приносят ПО в конце игры. Тотемы, которые приносят ПО за Индейцев в вашем племени, действуют в том числе и на тех Индейцев, которые есть в вашем племени первоначально (на планшете). Тотемы, которые дают ПО за карты Пищи, приносят от 1 до 2 ПО за каждую карту Пищи над вашим планшетом в конце игры.



ПРИЯТНОЙ ВАМ ИГРЫ!

БЛАГОДАРНОСТИ ОТ АВТОРОВ

Анатолию Копылову, Андрею Ионову, Сергею Афанасьеву, Slim Slam Snaga.

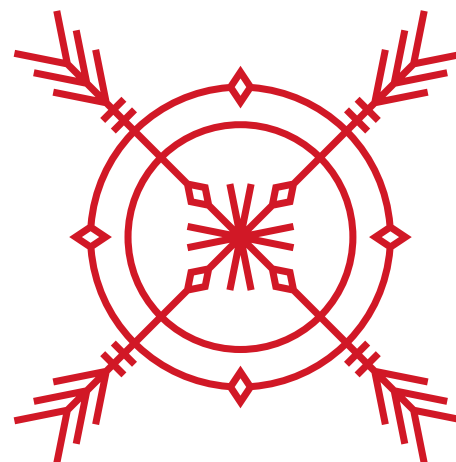
БЛАГОДАРНОСТЬ

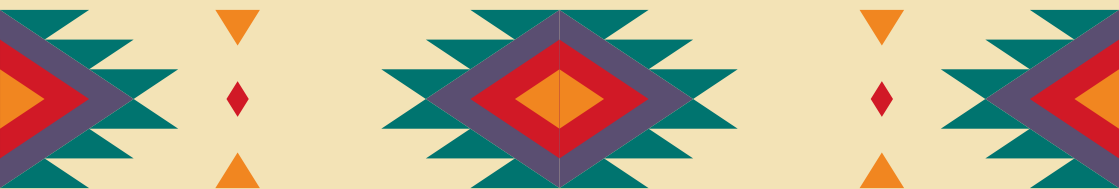
«АСТРОНАВТАМ С КУВАЛДОЙ»

Анастасии Ефремовой, Андрею Аристову, Анне Астаховой, Антону Кравченко, Антону Парину, Вадиму Цыганову, Валерию Новикову, Евгению Семагину, Евгению Ибрагимовой, Олегу Мелешину, Павлу Харченко, Роману Гаффарову, Савве Фирсову, Сергею Графчикову, Сергею Капцову, Сергею Притула, Станиславу Снопку, Юлии Ткаченко, Delli Arieri, Loergil Mefizh.

Тестируй ещё не изданные игры вместе с «Астронавтами с кувалдой» и получай подарки!

  /astrokuvalda





ЕЩЁ БОЛЬШЕ ИНТЕРЕСНЫХ ИГР НА
COSMODROME-GAMES.COM