

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА МИХАЭЛЯ ТУММЕЛЬХОФФЕРА

КАМЕННЫЙ ВЕК



ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ:

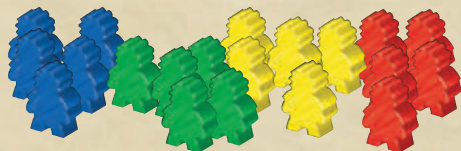
- 1 игровое поле
- 4 планшета игроков
- 68 деревянных фишек ресурсов
- 40 деревянных фишек жителей
- 8 маркеров двух разных размеров
- 53 жетона еды
- 28 жетонов построек
- 18 жетонов инструментов
- 1 жетон первого игрока с подставкой
- 36 карт цивилизации
- 7 кубиков
- 1 стакан для кубиков
- 1 правила игры

1. Разложите игровое поле на середине стола.



2. Рассортируйте **жетоны еды** по номиналу и сложите стопками в охотничьих угодьях (или рядом с игровым полем).

13. Вставьте **жетон первого игрока** в подставку. Самый юный игрок получает жетон первого игрока и начинает игру.



12. Оставшиеся **фишки жителей** (по 5 каждого цвета) положите в общий запас рядом с игровым полем. Туда же положите **7 кубиков** и **стакан**.



Ячейки для жетонов инструментов

Ячейки для карт цивилизации и памятка для финального подсчёта очков

Делитель при добыче ресурсов и очки, которые дают эти ресурсы



11. Каждый игрок берёт **планшет игрока**, на котором будет строить свою деревню. На планшете игрок размещает **5 фишек жителей** своего цвета и **жетоны еды общим номиналом «12»** (например, «10» и «2»). На планшетах игроки будут хранить свои жетоны инструментов, жетоны построек и другие игровые компоненты, полученные в ходе игры. Здесь же изображена памятка по ресурсам.

3. Положите 28 фишек древесины на лес.

4. Положите 18 фишек глины на карьер.

5. Положите 12 фишек камня на каменоломню.

6. Положите 10 фишек золота на реку.

7. Рассортируйте инструменты по номиналу (1/2 и 3/4) и сложите двумя стопками на соответствующие ячейки деревни.

10. Каждый игрок выбирает цвет и ставит **малый маркер** выбранного цвета на деление 0 на **счётчике земледелия** (слева внизу), а **большой маркер** — на деление 0 на **счётчике очков** (слева вверху).

9. Перемешайте **жетоны построек** и сложите их в закрытую в стопки по 7 **жетонов в каждой**. Количество стопок должно равняться количеству игроков: 4 стопки для 4 игроков, 3 стопки для 3 игроков, 2 стопки для 2 игроков. Лишние жетоны не глядя уберите в коробку. Раскройте верхний жетон в каждой стопке.

8. Перемешайте **карты цивилизации** и сложите их стопкой в закрытую рядом с игровым полем. Раскройте **4 верхние карты** (вне зависимости от количества игроков) и выложите их на 4 ячейки в правом нижнем углу поля, начиная с крайней правой.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

Первый игрок выставляет одну или несколько своих фишек жителей в одну из локаций и передаёт ход соседу слева. Тот делает то же самое. И так далее, по кругу. Игроки выставляют фишки до тех пор, пока все жители не окажутся на поле. Затем первый игрок выполняет действия во всех локациях, где находятся его жители, и передаёт ход соседу слева. Тот делает то же самое. И так далее до тех пор, пока каждый игрок не выполнит все действия. После этого игроки кормят свои племена. Наконец игрок с жетоном первого игрока передаёт этот жетон соседу слева, и начинается новый раунд.

РАУНД ИГРЫ

Каждый раунд делится на 3 фазы, идущие в следующем порядке:

1. Выставление фишек жителей
2. Выполнение действий
3. Прокорм племени

1. ВЫСТАВЛЕНИЕ ФИШЕК ЖИТЕЛЕЙ



Только 1 фишка жителя на круг

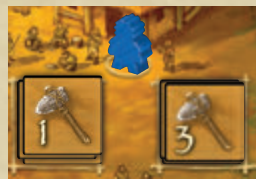
Первый игрок выставляет одну или несколько своих фишек жителей в одну локацию по своему выбору или на карту/жетон. Затем он передаёт ход соседу слева, и тот делает то же самое. Ход передаётся по кругу, и игроки выставляют фишки жителей до тех пор, пока все жители не окажутся на игровом поле.

Примечание: в каждой локации (за исключением охотничьих угодий) изображён один или несколько кругов . Они обозначают максимальное количество фишек жителей, которое может находиться в локации.

Когда до игрока снова доходит очередь выставлять фишки жителей, он не может пропустить ход, если у него ещё остались невыставленные фишки. **Игрок не может ставить жителей в локацию, где уже есть его фишки.** Например, если играющий красными выставил 4 жителей в лес, он не может в том же раунде поставить других своих жителей в лес, даже если там ещё есть свободные круги.

СКОЛЬКО ФИШЕК ЖИТЕЛЕЙ МОЖНО ВЫСТАВИТЬ?

1 фишка

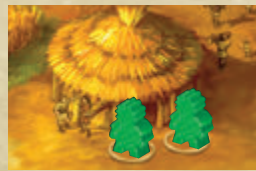


Мастерская ремесленника

В мастерскую ремесленника можно выставить **только 1 жителя** за раунд.

Пример: *играющий синими* ставит 1 фишку жителя в мастерскую ремесленника. Эта локация теперь занята, и в этом раунде в мастерскую нельзя ставить другие фишки.

2 фишки

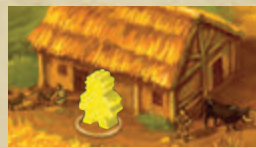


Хижина

В хижину можно выставить **только 2 жителей** за раунд, причём одновременно. Это может сделать **только один игрок**.

Пример: *играющий зелёными* ставит 2 фишки жителей в хижину. Эта локация теперь занята, и в этом раунде в хижину нельзя ставить другие фишки.

1 фишка



Ферма

На ферму можно выставить **только 1 жителя** за раунд.

Пример: *играющий жёлтыми* ставит фишку жителя на ферму. Эта локация теперь занята, и в этом раунде на ферму нельзя ставить другие фишки.

Нет ограничений



Охотничьи угодья

Единственная локация, где нет кругов. Каждый игрок может поставить сюда **сколько угодно своих жителей**.

Не больше 7 фишек



Лес, карьер, каменоломня и река

В каждую из этих локаций можно выставить **не больше 7 жителей**.

Пример: у *играющего красными* в лесу 4 фишки жителей. *Играющий жёлтыми* ставит туда ещё 2 фишки. Теперь в лесу 6 жителей. В свой ход *играющий синими* ставит ещё одну фишку в лес. Эта локация теперь занята, и в этом раунде в лес нельзя ставить другие фишки.



Карты цивилизации

На каждую карту можно выставить только **1 жителя за раунд**. Карты можно занимать в любом порядке.

Пример: *играющий красными* ставит 1 фишку жителя на вторую карту цивилизации. Эта карта теперь занята. Любые игроки могут занять оставшиеся 3 карты.

1 фишка на карту



Жетоны построек

На **каждый** жетон можно выставить только **1 жителя за раунд**. Жетоны построек можно занимать в любом порядке.

Пример: *играющий жёлтыми* ставит 1 фишку жителя на третий жетон постройки. Эта постройка теперь занята. Любые игроки могут занять оставшиеся 3 жетона построек.

1 фишка на жетон

Пример выставления фишек. Порядок хода: **красные** (первый игрок), **синие**, **зелёные**, **жёлтые**.



Играющий красными ставит 1 жителя на карту цивилизации.



Играющий синими ставит 5 жителей в охотничьи угодья.



Играющий зелёными ставит 2 жителей в хижину.



Играющий жёлтыми ставит 1 жителя на постройку.

Игроки передают ход по часовой стрелке

Выбирать локации можно в любом порядке

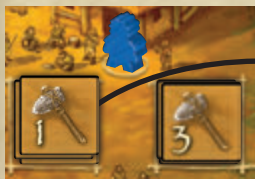
Поскольку игроки в каждый свой ход выставляют разное число фишек, у некоторых игроков жители могут закончиться довольно быстро, в то время как у других ещё останутся жители, которых можно выставить. Если ни один игрок не может выставить жителей (потому что все их жители уже на поле или потому что не осталось свободных локаций/карт/жетонов), начинается следующая фаза игры.

2. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки выполняют действия с помощью **всех** своих фишек жителей, находящихся в локациях, на картах и жетонах. В свой ход игрок сам определяет порядок, в котором будет выполнять действия (он может отличаться от порядка выставления жителей). Выполнив действие с помощью фишки/фишек, игрок возвращает их на свой планшет. Таким образом, в конце хода все фишки игрока возвращаются на его планшет. После этого он передаёт ход соседу слева.



КАКИЕ ДЕЙСТВИЯ МОЖНО ВЫПОЛНИТЬ?



Мастерская ремесленника

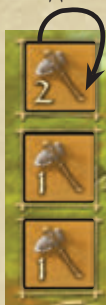
Здесь игроки получают новые жетоны инструментов. Если у игрока ещё нет инструментов, он берёт жетон номиналом 1 и кладёт его цифрой 1 вверх на одну из ячеек для инструментов на своём планшете.

1 новый инструмент

Дальше действуют следующие правила:



Когда игрок должен получить второй или третий инструмент, он берёт новый жетон инструмента номиналом 1 и кладёт на свободную ячейку своего планшета.



Когда игрок должен получить четвёртый инструмент, он переворачивает жетон на своём планшете с номинала 1 на 2.



Начиная с седьмого инструмента, игрок заменяет жетон номиналом 2 на жетон номиналом 3. Начиная с десятого инструмента, игрок переворачивает жетон с номинала 3 на 4.

Важно: каждый инструмент можно использовать только один раз за раунд при броске кубика для добычи еды или ресурсов. Жетон инструмента всегда используется полностью – нельзя оставить часть его номинала для другого броска. Используя инструмент, игрок должен повернуть жетон на 90°, тем самым показывая, что инструмент уже был использован в этом раунде.



Каждый инструмент можно использовать только раз за раунд

Примеры использования инструментов см. в главе «Бросок кубиков на охоте» на стр. 6.

Приносит 1 фишку жителя

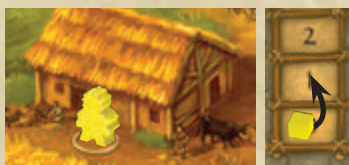


Хижина

Эта локация позволяет игроку, поставившему сюда 2 фишки жителей, взять 1 **дополнительного жителя из запаса** и поставить его себе на планшет. Остаток игры он сможет использовать на одну фишку жителя больше.

Пример: *играющий зелёными* поставил 2 фишки в хижину. Он берёт 1 зелёную фишку жителя из запаса, ставит на свой планшет и забирает 2 своих жителей из хижины.

Повышает уровень земледелия



Ферма

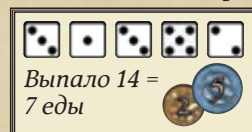
Игрок передвигает свой маркер на счётчике земледелия на 1 деление вверх. Количество еды, которую игрок получает в конце каждого раунда, увеличивается на 1 с каждым новым делением счётчика земледелия.

На охоте добывается еда



Бросок кубиков на охоте

Игрок берёт 1 кубик за каждую свою фишку жителя в охотничьих угодьях и кладёт в стакан. Он должен бросить эти кубики и сложить выпавшие на них значения. Затем игрок может использовать любое количество инструментов на своём планшете, чтобы прибавить их номинал к результату броска. Наконец, он **делит получившийся результат на 2** (с округлением вниз). Результат деления указывает количество еды, которое получает игрок.







Пример: *играющий синими* бросает 5 кубиков, и результат его броска равен 14. Он не использует инструменты и берёт 7 еды с игрового поля.

Пример: *играющий зелёными* бросает 3 кубика, и результат его броска равен 11. За это он может получить только 5 еды. Но он использует инструмент номиналом 1, чтобы увеличить результат до 12 (так он получит уже 6 еды). Игрок поворачивает жетон использованного инструмента на 90° и не может использовать его вновь до конца раунда.

Пример: *играющий жёлтыми* бросает 2 кубика, и результат его броска равен 4. Игрок использует 2 инструмента номиналом 1, увеличивает результат до 6 и получает 3 еды.

Еды, которую игрок получает с помощью счётчика земледелия, может быть недостаточно. Благодаря охоте игрок может получить дополнительные жетоны еды, необходимые для прокорма его деревни (см. фазу 3).

Ресурсы:

-  Древесина
-  Глина
-  Камни
-  Золото



Бросок кубиков в лесу, карьере, каменоломне, реке

В этих локациях игроки могут добывать древесину, глину, камни и золото соответственно. Эти ресурсы добываются так же, как и еда в охотничьих угодьях, но итоговый результат броска (после использования инструментов) делится на другие числа:

Лес – результат делится на 3.

Карьер – результат делится на 4.

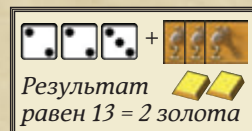
Каменоломня – результат делится на 5.

Река – результат делится на 6.



Пример: *играющий зелёными* бросает 2 кубика за 2 свои фишки жителей на реке. Результат его броска 5. Он уже использовал свой единственный инструмент на охоте и не может использовать его снова для добычи золота. Поскольку результат ниже 6, он не получает золота.

Пример: *играющий красными* бросает 3 кубика за 3 свои фишки жителей на реке. Результат его броска 7. Он использует 3 инструмента номиналом 2, увеличивает результат до 13 и получает 2 золота.



Ресурсы нужны для приобретения карт цивилизации и жетонов построек.

Ресурсы не ограничены. Если необходимо, можете использовать любые предметы на замену (пуговицы, жетоны, монеты и т. д.).

Приобретение карты цивилизации



Карты цивилизации

Игрок берёт карту и платит указанное над картой количество ресурсов (возвращает их на место добычи). Игрок сам выбирает, какими ресурсами расплачиваться (обычно это древесина или глина; **еда не считается ресурсом**, и за неё нельзя покупать карты или постройки). Если игрок **не может или не хочет** заплатить цену в ресурсах, он забирает свою фишку жителя на планшет и не получает карту.

Каждая карта цивилизации подробно описана на стр. 10

Оплатив приобретение карты, игрок немедленно получает за неё ресурс, указанный в верхней части карты (подробнее на стр. 10), после чего кладёт карту в закрытую на соответствующую ячейку своего планшета. Игроки могут заглядывать в свои карты в любой момент. Карты одноразовых инструментов кладутся рядом с планшетом, пока их не используют.



Жетоны построек

Игрок берёт постройку и платит указанные на ней ресурсы. Потраченные ресурсы возвращаются на места их добычи. Затем игрок передвигает свою фишку на счётчике очков на столько делений, сколько указано на постройке, и раскрывает следующий жетон постройки (тот, что лежит под взятым). Если игрок **не может или не хочет** заплатить цену в ресурсах, он забирает свою фишку жителя на планшет и не получает постройку.

Пример: *играющий жёлтыми* платит 2 древесины и 1 глину, кладёт жетон постройки на свой планшет и передвигает свою фишку на счётчике очков на 10 делений вперёд.

Есть 8 построек, позволяющих игроку самому выбрать вид ресурсов для оплаты, но не их количество. Кроме того, есть 3 постройки, позволяющие игроку выбрать и количество (максимум 7), и вид ресурсов для оплаты. Приобретя одну из таких построек, игрок должен сам подсчитать количество полученных очков и продвинуть свою фишку на счётчике на соответствующее число делений. В этом случае каждый ресурс приносит количество очков, равное делителю этого ресурса при добыче.

Различные постройки



Очки, которые получит игрок.
Ресурсы, необходимые для приобретения постройки.



Полученные очки зависят от потраченных ресурсов.
Чтобы приобрести эту постройку, нужно заплатить ровно 4 ресурса.
Эти 4 ресурса должны быть двух разных видов. Игрок сам выбирает виды и количество ресурсов каждого вида.



Количество полученных очков зависят от потраченных ресурсов.
Игрок может приобрести эту постройку, заплатив от 1 до 7 ресурсов по своему выбору.
Игрок сам выбирает виды и количество ресурсов, которые он потратит на эту постройку.



Пример: *играющий синими* тратит 3 камня и 1 древесину (т. е. 4 ресурса двух разных видов). Эти ресурсы приносят игроку 18 очков (каждый камень даёт 5 очков, а древесина даёт 3 очка).



Взятый жетон постройки игрок кладёт на соответствующую свободную ячейку своего планшета. Когда у игрока больше 5 построек, новые он кладёт поверх уже лежащих.

Приобретение постройки

Постройка за определённые ресурсы

Постройка за любые ресурсы

3. ПРОКОРМ ПЛЕМЕНИ

Вернув все фишки жителей на планшеты, игроки должны накормить свои племена. Каждому жителю нужна 1 еда.

Сначала каждый игрок смотрит, на каком делении счётчика земледелия находится его маркер, и берёт из общего запаса соответствующее количество еды. Затем каждый игрок возвращает в общий запас 1 еду за каждую фишку жителя на своём планшете. Неиспользованные жетоны еды остаются в личном запасе игрока.

Если игроку не хватает еды, чтобы прокормить своих жителей:

Игрок должен сначала **вернуть всю свою еду в общий запас**. Затем при желании он может потратить любые свои ресурсы взамен недостающей еды (1 еда = 1 ресурс) и таким образом прокормить своё племя (в контексте игры он как бы обменял ресурсы на еду). Если игрок не хочет тратить ресурсы взамен еды или у него просто недостаточно ресурсов, он немедленно **теряет 10 победных очков**. Число теряемых очков в таком случае всегда равно 10, независимо от числа ненакормленных жителей (число победных очков игрока в итоге может стать отрицательным). Даже в этом случае игрок всё равно должен потратить всю еду из своего запаса.

Когда все игроки накормят своих жителей (или не накормят и потеряют 10 очков), раунд заканчивается. Передайте жетон первого игрока следующему игроку по часовой стрелке и начинайте новый раунд.



1 фишка – 1 еда

В начале нового раунда:

выложите новые карты и поверните обратно использованные инструменты

НОВЫЙ РАУНД

В начале нового раунда сдвиньте оставшиеся на поле карты цивилизации вправо. Затем выложите новые карты на пустые ячейки справа налево. Наконец, поверните использованные жетоны инструментов в исходное положение, чтобы показать, что их снова можно использовать. Новый раунд начинается с первой фазы.

Пример: в предыдущем раунде игроки взяли вторую и третью карты. Первая карта (крайняя правая) остаётся на месте, а четвёртую карту нужно сдвинуть вправо. Игроки берут из стопки две новые карты и кладут их на две пустые ячейки.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в одном из двух случаев:

- если карт цивилизации уже не хватает, чтобы заполнить все 4 ячейки в начале раунда, или
- если опустела хотя бы одна стопка построек.

В первом случае игра заканчивается немедленно. Новый раунд не начинается. Во втором случае текущий раунд доигрывают до конца, включая прокорм племён.

После этого игроки подводят итоги.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ



По ходу игры вы отмечали победные очки за жетоны построек. Теперь нужно подсчитать очки за полученные вами карты цивилизации. Каждая карта разделена на две части.

В верхней части показано, что вы получаете **немедленно**, как только приобретаете карту.

В нижней части показано, что вы получаете при **финальном подсчёте очков**.



16 карт с травяным фоном, с 8 разными символами культуры, каждый встречается дважды

КАРТЫ С ТРАВЯНЫМ ФОНОМ

Из ваших карт с травяным фоном составьте набор, на всех картах которого будут **разные символы культуры**. Возведите количество карт в этом наборе в квадрат — именно столько очков вы получаете за набор.

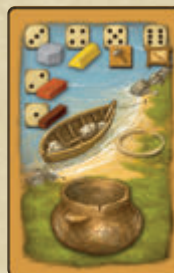
Если у вас после этого ещё остаются карты с травяным фоном, они образуют отдельные наборы. Очки за них подсчитываются по тому же принципу.



Письменность



Медицина



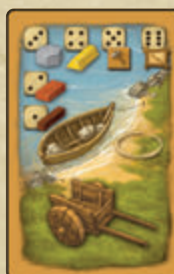
Керамика



Скульптура



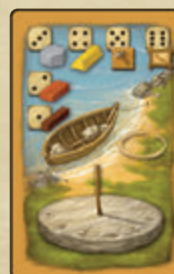
Музыка



Транспорт

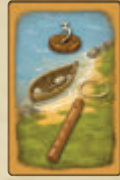
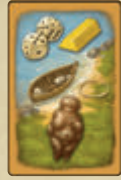
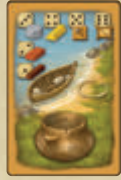
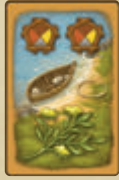


Ткачество



Время

Пример: у Елены есть набор из 5 карт цивилизации с разными символами культуры.



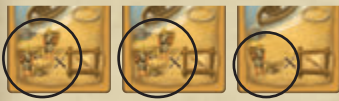
Письменность Медицина Керамика Скульптура Музыка = 25 очков (5×5)

Также у неё есть ещё одна карта керамики, которая создаёт второй набор: 1 очко (1×1).
Всего Елена получает 26 очков.



КАРТЫ С ПЕСОЧНЫМ ФОНОМ

Разделите полученные карты с песочным фоном по видам. Очки за них подсчитываются следующим образом:



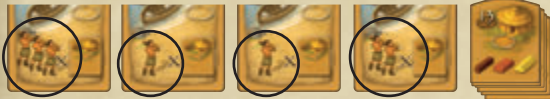
Умножьте количество земледельцев на номер деления на счётчике земледелия, на котором находится ваш маркер.

5 земледельцев × 7-е деление земледелия = 35 очков



Умножьте количество ремесленников на суммарный номинал жетонов инструментов на вашем планшете.

3 ремесленника × 7 инструментов = 21 очко



Умножьте количество строителей на количество жетонов построек на вашем планшете.

7 строителей × 6 построек = 42 очка



Умножьте количество шаманов на количество фишек жителей на вашем планшете.

3 шамана × 8 фишек = 24 очка



20 карт с песочным фоном с изображением земледельцев, ремесленников, строителей и шаманов

Каждый оставшийся ресурс (напомним, что еда не ресурс) приносит 1 очко.

Фиксируйте полученные очки на счётчике очков по мере подсчёта.

Побеждает игрок, у которого больше всего очков.

В случае ничьей каждый претендент суммирует номиналы своих жетонов инструментов, прибавляет к нему количество своих фишек жителей и деление, на котором находится его маркер на счётчике земледелия. Это уровень развития его деревни. Побеждает претендент с самым высоким уровнем развития.



ПАМЯТКА ПО КАРТАМ ЦИВИЛИЗАЦИИ

Следующие карты используются немедленно, как только игрок их получает:

ПРЕДМЕТЫ ЗА БРОСОК КУБИКА (10 КАРТ)



Когда игрок получает эту карту, он немедленно бросает столько кубиков, сколько участников в игре. Затем он расставляет кубики вокруг карты напротив соответствующих чисел. Начиная с игрока, получившего эту карту, и по часовой стрелке каждый игрок убирает один кубик на свой выбор и берёт соответствующий бонус.

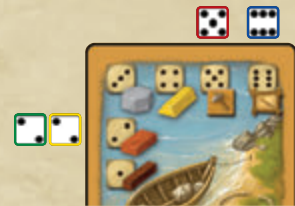
Нельзя изменять результат этого броска с помощью инструментов.

Пример: *играющий красными* получает карту и бросает 4 кубика:

Он выбирает первым и решает взять 1 инструмент. Затем он убирает кубик с результатом «5».

Играющий синими ходит следующим. Он продвигает свою фишку на 1 деление вверх по счётчику земледелия и убирает кубик с результатом «6».

Играющие зелёными и *жёлтыми* берут по 1 глине каждый и убирают кубики с результатом «2».



ЕДА (7 КАРТ)

Игрок немедленно берёт из общего запаса столько еды, сколько указано на карте.

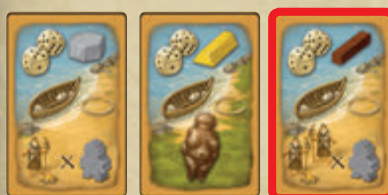
Пример: получив такую карту, игрок берёт 4 еды из общего запаса.



РЕСУРС (5 КАРТ)

Игрок немедленно берёт из общего запаса (с места добычи) ресурс, указанный на карте.

Пример: получив такую карту, игрок берёт 1 золото из общего запаса.



РЕСУРСЫ ЗА БРОСОК КУБИКОВ (3 КАРТЫ)

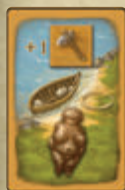
Игрок немедленно бросает 2 кубика и берёт указанный ресурс по тем же правилам, что и при добыче ресурсов. Он может добавить номинал неиспользованных инструментов к результату броска.

Пример: получив такую карту, игрок бросает 2 кубика и делит результат на 3. Результат деления – это количество ресурсов, которое он должен взять (в точности как во время добычи).



ОЧКИ (3 КАРТЫ)

Игрок немедленно продвигает свой маркер на счётчике очков на 3 деления.



НОВЫЙ ИНСТРУМЕНТ (1 КАРТА)

Игрок немедленно берёт 1 инструмент (по правилам мастерской ремесленника).



БОНУС К ЗЕМЛЕДЕЛИЮ (2 КАРТЫ)

Игрок немедленно продвигает свой маркер на счётчике земледелия на 1 деление (в точности как с фермой).



БОНУСНАЯ КАРТА, ТОЛЬКО ДЛЯ ФИНАЛЬНОГО ПОДСЧЁТА ОЧКОВ (1 КАРТА)

Игрок берёт верхнюю карту цивилизации из стопки, смотрит и кладёт эту карту в закрытую рядом с остальными своими картами цивилизации. Он использует эту карту только при финальном подсчёте очков. Верхняя часть полученной карты не используется.

Следующие карты можно использовать как при получении, так и позже по ходу игры:



ОДНОРАЗОВЫЙ ИНСТРУМЕНТ (3 КАРТЫ)

Игрок кладёт эту карту в открытую рядом со своим планшетом. Она считается инструментом с номиналом, который указан в верхней части карты. Игрок может использовать этот инструмент **один раз** при броске кубика (можно и вместе с другими инструментами). После использования инструмент больше не действует — игрок кладёт эту карту на свой планшет в закрытую к остальным своим картам цивилизации.

Пример: игрок получает инструмент номиналом 4, который можно использовать только один раз.



2 РЕСУРСА ПО ВЫБОРУ ИГРОКА (1 КАРТА)

Игрок кладёт эту карту в открытую рядом со своим планшетом. Он может **один раз, немедленно или позже**, взять из общего запаса 2 ресурса по своему выбору (2 разных или 2 одинаковых). Используя карту для получения ресурсов, игрок кладёт её в закрытую на свой планшет к остальным своим картам цивилизации.

ИЗМЕНЕНИЯ ПРИ ИГРЕ С ДВУМЯ ИЛИ ТРЕМЯ ИГРОКАМИ

- При игре **вдвоём или втроём** в каждый раунд разрешается занимать только **две из трёх** нижеперечисленных локаций: **мастерская ремесленника, хижина и ферма**. Третья локация должна остаться незанятой. Незанятая локация может меняться от раунда к раунду.
- При игре **втроём** только **два игрока** могут ставить фишки жителей в каждую из этих локаций: **лес, карьер, каменоломня и река**.
- При игре **вдвоём** только **один игрок** может ставить фишки жителей в каждую из этих локаций: **лес, карьер, каменоломня и река**.
- Остальные правила не меняются.

ПРИМЕЧАНИЯ ПО ТАКТИКЕ

Не забывайте про карты цивилизации! Помимо того, что они могут мгновенно приносить ресурсы, еду и прочее, они приносят игрокам много очков при финальном подсчёте.

Дополнительные фишки, бонусы земледелия и инструменты очень ценны, поскольку действуют до самого конца игры. Кроме того, карта, которая стоит всего 1 ресурс, почти всегда окупается.

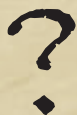
Собирая карты цивилизации, держите в уме финальный подсчёт очков. Большое разнообразие карт обычно не так эффективно, как карты, хорошо работающие вместе. Если вы решили добавить фишки жителей на ваш планшет игрока, вам надо также увеличить добычу еды, чтобы прокормить племя. Если справитесь с этой стратегией, то в конце игры у вас будет достаточно жителей, а ваш маркер будет высоко на счётчике земледелия. При такой стратегии старайтесь также **с самого начала** собирать карты цивилизации с шаманами и земледельцами.

Подобный подход применяйте и к другим стратегиям.

Не стесняйтесь блокировать другим игрокам доступ к «дешёвым» ресурсам, чтобы им приходилось покупать себе карты за более ценные ресурсы.

С умом выбирайте порядок, в котором выполняете действия с помощью своих фишек жителей. Например, если у вас есть фишка на карте цивилизации, которая даёт вам инструмент, надо взять эту карту, прежде чем использовать фишку в каменоломне. Таким образом, вы сможете, если нужно, использовать инструмент в каменоломне.

Попробуйте заблокировать стопку жетонов построек, когда в ней останется всего 1 или 2 постройки. Помните: когда одна из стопок жетонов построек опустеет, игра закончится. Если вы не хотите, чтобы игра завершилась слишком рано, поставьте одну из своих фишек на стопку жетонов построек, но не берите с неё постройку во второй фазе. Таким образом, вы продлите игру на раунд-другой.



Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем! Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Михаэль Туммельхоффер

Художник: Михаэль Менцель

© 2008 Hans im Gluck Verlags-GmbH



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Гагинский

Редакторы: Валентин Матюша, Евгения Некрасова

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Сухой

Креативный директор: Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2017 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



Играть интересно

hobbyworld.ru