

Правила настольной игры «Энергосеть: Первые Искры» (The First Sparks)

Автор: Friedemann Friese

Игра для 2-6 игроков

Перевод правил на русский язык: Любовь Белова, ООО «Игровед» ©

Будучи вождями, игроки в ответе за процветание своего племени. Им необходимо развивать новые технологии охоты и получать новые знания, чтобы успешно охотиться, добывать еду и огонь. С помощью этих навыков игроки соберут достаточно еды, чтобы прокормить своё племя и освоить новые территории рядом с охотничьими угодьями.

Игроки сталкиваются с разнообразными проблемами: какие карты технологий предлагают больше преимуществ, когда самое подходящее время для расселения своего племени на игровом поле и в каком охотничьем угодье больше еды. Добраться до новых охотничьих угодий и защитить территорию своих племён на игровом поле – важные составляющие стратегии игроков. Расселение племени на пустых ячейках дешевле по сравнению с ячейками, которые уже заняты другими племенами. Игрок, у которого на поле оказалось больше жителей племени после того, как хотя бы один игрок увеличил население своего племени до 13 человек, побеждает в «Первых Искрах».

Компоненты игры:



1) 6 тайлов игрового поля (4 для 2-6 игроков, 1 для 4-6 игроков (отмеченный), 1 для 5-6 игроков (отмеченный)).

2) 1 кладовое поле с треками размера племени (1-15) и очередности игры, ячейками сбора урожая (поле, ягодник, озеро, лес, долина).

3) 102 жителя племени (по 17 зеленого, красного, синего, черного, белого и жёлтого цветов).

4) 98 жетонов еды:

18 полевых культур (значение 1) 

12 полевых культур (значение 3) 

18 ягод (значение 2) 

20 рыб (значение 3) 

18 медведей (значение 3) 

12 мамонтов (значение 4) 

5) 42 карты технологий: 6 стартовых карт «трав», 28 карт «инструментов», 7 карт «знаний», 1 карта «тасования».

- 6) 6 карт-памяток «еда/ увеличение племени»**
- 7) 6 карт-памяток «фазы игрового раунда»**
- 8) 12 тайлов «пищевые припасы» (4 ягоды, 3 рыбы, 3 медведя и 2 мамонта)**
- 9) правила**
- 10) таблица достижений**

Подготовка к игре

Правила описаны для игры 3-5 игроков. Изменения для 2 и 6 игроков смотрите на страницах 13-14.

1) Каждый игрок берёт по 17 жителей племени своего цвета и 7 пищевых припасов (1 жетон полевых культур со значением 1 и 2 жетона полевых культур со значением 3). Игроки всегда кладут все жетоны еды открыто перед собой (в своих игровых зонах). Дополнительно каждый игрок берёт карту-памятку «еда/ увеличение племени» и карту-памятку «фазы игрового раунда».

2) Возьмите стартовые карты «трав» с наименьшими числами, соответствующими количеству игроков (т.е. если игроков 4, используйте карты с номерами «1-4»), и перетасуйте их. Оставшиеся стартовые карты уберите обратно в коробку. Каждый игрок случайным образом вытягивает 1 стартовую карту и кладёт её картинкой вверх в своей игровой зоне. После этого игрок с наибольшим числом на стартовой карте (если игроков 4, то это число «4») ставит своего жителя племени на 1 ячейку трека очерёдности игры. Остальные игроки ставят жителей своего племени далее на ячейки 2, 3 и т.д. по убыванию чисел на своих стартовых картах.

3) Каждый игрок ставит ещё по 1 жителю племени на ячейку 1 трека размера племени.

4) Положите все жетоны еды в общий запас около кладового поля. Положите следующие жетоны еды на ячейки сбора урожая: положите все полевые культуры на поле, положите 4 ягоды на ягодник, положите 2 рыбы на озеро, положите 3 медведя на лес, положите 2 мамонта на долину. Эти ячейки представляют собой урожай, их не следует путать с общим запасом! Урожай полевых культур – единственные неограниченные припасы.

5) В зависимости от количества игроков выберите нужное количество тайлов ландшафта и перетасуйте их картинкой вниз. По порядку начиная с первого игрока (житель племени на первой ячейке трека очерёдности игры) игроки создают игровое поле. Первый игрок вытягивает тайл ландшафта и кладёт его на середину стола. Следующие игроки продолжают по порядку вытаскивать тайлы ландшафта и раскладывать их как игровое поле. Второй тайл должен соприкасаться с первым хотя бы одной стороной. Каждый последующий тайл ландшафта должен соприкасаться хотя бы с двумя другими тайлами.

6) Чтобы показать пищевые припасы, разместите соответствующие тайлы на ячейках сбора урожая. Пищевые припасы зависят от числа игроков и числа различных охотничьих угодий на игровом поле. В каждом игровом раунде на ячейках сбора урожая помещается количество жетонов еды в соответствии с

таблицей на странице 12 плюс 1 дополнительный жетон еды в соответствии с охотничьим угодьем на игровом поле. За более подробной информацией обратитесь к странице 12.

Пример: как показано в обзоре на странице 12, базовые пищевые припасы для 3 игроков это 3 ягоды, 2 рыбы, 1 медведь и 1 мамонт. При указанных тайлах ландшафта полные пищевые припасы будут следующими: 5 ягод, 3 рыбы, 2 медведя и 3 мамонта.

7) Положите карты технологий с номерами 07-14 в два ряда, чтобы сформировать рынок технологий. Положите карты 07-10 в порядке возрастания номера (слева направо) в верхнем ряду (текущий рынок) и карты 11-14 в порядке возрастания номера (слева направо) в нижнем ряду (следующий рынок).

8) Отложите в сторону карту «тасования» и перетасуйте оставшиеся карты. В зависимости от числа игроков, извлеките определенное количество карт технологий картинкой вниз из игры и уберите их обратно в коробку (3 игрока – извлеките 6 карт, 4 игрока – 3 карты, 5 игроков – используйте все карты). Из оставшихся карт технологий сделайте колоду для вытягивания около рынка технологий (карты лежат рубашками вверх) и, наконец, положите карту «тасования» под низ этой колоды рубашкой вверх.

Возможные варианты подготовки к игре на 3 игроков:



Тайлы ландшафта

Каждый тайл ландшафта состоит из двух охотничьих угодий, окружённых 3 ячейками. Племена могут охотиться только на определённый вид еды, когда хотя бы один житель племени стоит рядом с соответствующим охотничьим угодьем и владеет 1 или более соответствующим инструментом (смотрите ниже). Если есть несколько одинаковых охотничьих угодий, увеличиваются и пищевые припасы (смотрите страницу 11, фаза «бюрократия»), и эффективность инструментов, если племя стоит около двух или трёх этих охотничьих угодий (смотрите фазу «охота»).

Внимание: Мы знаем, что игроки не могут охотиться на ягоды, а рыба, медведи и мамонты редко бывают на местах сбора урожая. Но чтобы упростить терминологию игры, мы используем одинаковые термины для «охоты», «охотничьих угодий», «урожая» или «ячеек сбора урожая».



2 охотничьих угодья: медведи (слева) и ягоды (справа), каждое состоит из 3 смежных ячеек.

Жетоны еды



У разных жетонов еды (и у растений, и у животных) разные значения (смотрите также карты-памятки).

Еда равносильна деньгам. Игроки всегда могут обменять свои жетоны еды во время игры в общем запасе, когда им нужен размен (не обменивайте жетоны еды из ячеек сбора урожая!). Поскольку спрос на полевые культуры выше, зелёные жетоны имеют значение «1», а жёлтые - «3».

Карты технологий

В игре есть два вида карт технологий: инструменты и знания.

а) Инструменты

С помощью инструментов племя собирает еду во время охоты. Племя может иметь **максимум 3 карты «инструментов»**. Если племя получает четвёртый инструмент, игрок должен сбросить 1 из своих инструментов и убрать его из игры. Стартовые карты «трав» и карты «поле» тоже считаются за инструменты. У племени могут быть любые наборы инструментов, даже несколько инструментов одного типа (например, 2 лука).

б) Знания

С помощью знаний племя получает постоянные преимущества. Помимо инструментов племя может обладать любым количеством карт знаний. Карты

знаний не занимают места и могут накапливаться в дополнение к инструментам. Но у одного племени может быть только 1 карта знаний каждого типа.



Инструменты:

(Ягодное) Лукошко – житель племени должен стоять около, по меньшей мере, 1 охотничьего уголья, чтобы использовать это лукошко.



Инструменты:

Поле – гарантированный урожай, не зависит от положения племени на игровом поле (например, 3 полевые культуры)



Знания:

Огонь – количество карт не ограничено в отличие от карт инструментов, которых можно иметь не более 3 штук.

А) Число указывает ранг карты.

В) Название и картинка иллюстрируют инструмент или знание и не имеют существенного отношения к ходу игры.

С) Цена показывает количество еды, которое необходимо заплатить покупателю за карту. Еда идёт обратно в общий запас.

Д) Цвет рамки и символов определяет тип и количество жетонов еды, которое соберёт игрок во время охоты. Зеленый цвет – полевые культуры, красный – ягоды, синий – рыба, светло-коричневый – медведи, темно-коричневый – мамонты. Поля (и травы) всегда дают племени гарантированное количество еды. Другие инструменты дают племени не постоянное количество еды, а в зависимости от числа жетонов еды на ячейках сбора урожая. Племя также должно находиться около соответствующего охотничьего уголья, чтобы иметь возможность использовать соответствующие инструменты. **(Пример:** с лукошком, изображённым наверху слева, племя получает 1 ягоду, если на ячейке сбора урожая до 3 ягод. Если там 4-6 ягод, племя берёт 2 ягоды, а если на ячейке сбора урожая 7 и больше ягод, племя получает 3 ягоды).

Е) Описание преимуществ знания, если у племени есть такая карта.

Ход игры

Игра начинается с короткого раунда размещения, представляющего стартовое положение племени на игровом поле. Во время последующих раундов племена

покупают карты технологий, ходят на охоту и расселяются по игровому полю. В конце игры побеждает самое большое племя.

Раунд размещения Расселение племени

В начале игры у каждого племени на игровом поле 1 или 2 жителя.

а) В обратном порядке, начиная с последнего игрока, каждый игрок должен поставить одного жителя племени на одну любую свободную ячейку игрового поля. Около каждого охотничьего уголья только 1 племя может поставить своего первого жителя. Первое размещение бесплатно. В зависимости от смежных охотничьих уголков племя может собирать соответствующую еду во время охоты.

Для самой первой игры мы предлагаем игрокам использовать стартовые позиции, описанные ниже. Начиная со второй игры, племена могут использовать стартовые ячейки на своё усмотрение.

Предлагаемые стартовые позиции для первой игры:



В обратном порядке последний игрок ставит 1 жителя племени на ячейку 1, предпоследний игрок – на ячейку 2 и так далее.

б) Далее по порядку, начиная с первого игрока, каждое племя может по желанию разместить второго жителя племени. Игрок ставит своего второго жителя на ячейку, смежную с той, где стоит первый житель племени. Другие племена могут занимать уже выбранные ячейки. Ячейка может быть занята одним жителем каждого племени по количеству игроков. Цены на размещение второго жителя племени такие же, как на странице 6 (смотрите фазу 3 «Расселение племени»).

с) После того как каждый игрок поставил 1 или 2 жителей своего племени, подкорректируйте их количество на треке размера племени.

Определение очередности игроков

Поскольку в начале игры порядок очередности выбирался произвольным образом, теперь игроки заново определяют порядок. Игрок с наибольшим значением племени становится первым, далее за ним следуют игроки по порядку уменьшения размера племени. В случае пата очередность определяется по наибольшему числу на стартовой карте «трав».

Пример: в начале игры втроём Вова был первым (стартовая карта «3»), Аня была второй (стартовая карта «2»), а Стёпа был третьим (стартовая карта «1»). Только Аня поставила на игровое поле двух жителей племени; она становится первым игроком. И Вова, и Стёпа поставили по 1 жителю племени, поэтому Вова становится вторым игроком, так как у него более высокая стартовая карта, а Стёпа остаётся третьим.

Все последующие раунды игры

Игроки проведут несколько игровых раундов, каждый из которых состоит из 4 фаз. Каждая фаза завершается всеми игроками, прежде чем они приступят к следующей.

- 1. Покупка новых технологий/ сброс испорченной еды**
- 2. Выход на охоту/ кормление племени**
- 3. Расселение племени**
- 4. Бюрократия**

1. Покупка новых технологий/ сброс испорченной еды

Во время этой фазы каждое племя может купить по одной карте технологий. В конце фазы, если часть еды испортилась, её необходимо сбросить.

Покупка новых технологий

В начале этой фазы поместите полевую культуру со значением 1 как бонус на карту с наименьшим значением на текущем рынке технологий.

По порядку, начиная с первого игрока, каждый игрок выбирает карту технологий и предлагает её для покупки. Во время хода игрок выбирает между двумя действиями:

а) Спасовать

Если он не хочет выбирать карту технологий и предлагать её для покупки, он пасует. В этом раунде игрок не получит новую карту технологий. Даже если другие игроки позже выберут карты технологий и предложат их для покупки, этому игроку нельзя покупать карту в этом раунде.

б) Выбрать карту технологий для покупки

Игрок выбирает карту технологий из текущего рынка и предлагает её для покупки (одну из четырёх карт технологий из верхнего ряда). У игроков по очереди есть единственная возможность купить эту карту для себя. Игрок, следующий по очереди, который хочет купить предложенную карту, платит указанную на ней цену своей едой и кладёт карту картинкой вверх в своей игровой зоне. Если нет желающих купить эту карту, её должен купить предложивший игрок. Когда игрок

берёт карту с наименьшим значением на текущем рынке, он также получает полевую культуру, которая лежит на этой карте. Он может немедленно использовать эту бесплатную полевую культуру, чтобы оплатить часть цены карты технологий.

Сразу же вытяните новые карты технологий, чтобы возместить распроданные карты, и разложите их на рынке. Перегруппируйте карты технологий на рынке в порядке возрастания: 4 карты с наименьшими значениями на текущий рынок, 4 карты с наибольшими значениями на следующий рынок. Если игроки вытянули карту со значением меньшим, чем у карты, на которой лежала полевая культура в начале фазы, уберите полевую культуру обратно в общий запас.

Если игроки вытянули карту «тасования» во время этой фазы, положите её на время как самую высокую карту на рынке. Тщательно перетасуйте оставшиеся в колоде карты технологий и положите новую колоду для вытягивания на стол. Продолжайте эту фазу и предлагайте новые карты технологий, пока все игроки либо не купят по одной, либо не спасуют. Вытяните новые карты из колоды, если необходимо пополнить рынок.

Каждое племя может купить только по 1 карте технологий в каждом раунде. Для отслеживания игроки могут немного сдвигать жителей племени на треке очередности игроков во время покупки карты.

Если первый игрок берёт карту, которую он выбрал, следующий по очереди игрок предлагает карту технологий для покупки, если он еще не купил карту технологий в этом раунде. Если он купил, карту предлагает следующий по порядку игрок и так далее. Когда кто-то из игроков купил карту технологий, следующий предлагающий за ним может заново выбрать карту для покупки на текущем рынке или спасовать.

В любой момент на протяжении всей игры у каждого племени может быть одновременно не более 3 инструментов. Когда игрок покупает четвёртый инструмент, он должен сбросить один из своих инструментов и положить его обратно в коробку. Карты знаний не занимают места. Помимо инструментов у племени может быть любое количество (различных!) карт знаний.

После того как все игроки купили новую карту технологий или спасовали, а наименьшая карта технологий (с полевой культурой) всё ещё лежит на рынке, уберите полевую культуру обратно в общий запас. Сбросьте эту карту технологий, уберите её обратно в коробку. Вытяните новую карту и поменяйте порядок карт на рынке по возрастанию их значений.

Сброс испорченной еды

Все племена, не имеющие карты знаний «огонь», должны сбросить 1/3 своей еды (с округлением в меньшую сторону) и вернуть её обратно в общий запас. Племя, у которого есть огонь, сохраняет всю еду.

Пример: *в конце этой фазы у Вовы есть 1 мамонт, 1 ягода и 2 полевые культуры с общим значением 8. Он должен сбросить еду с общим значением 2, и сбрасывает ягоду.*

2. Выход на охоту/ кормление племени

Во время этой фазы племени ходят на охоту, им надо накормить своих жителей. Племена собирают еду с ячеек сбора урожая, если у них есть соответствующие инструменты и они находятся около соответствующего охотничьего уголья. В конце этой фазы игроки должны накормить жителей своего племени на игровом поле.

Выход на охоту

В обратном порядке, начиная с последнего, игроки выходят на охоту. Во время своего хода игрок проверяет, около каких охотничьих угодий стоят его жители, и какие соответствующие инструменты есть у его племени для этого типа еды. Только если оба критерия выполняются, племя может выходить на охоту. Племя может использовать один или более инструмент одного типа, пока хотя бы один житель племени стоит около соответствующих охотничьих угодий. За стартовые карты «трав» и карту инструментов «поле» игрок всегда получает гарантированное количество еды, независимо от того, находится он около конкретного охотничьего уголья или нет.

Пример: Один житель племени Вовы стоит около озера. У племени есть удочка, позволяющая ловить рыбу. Другой житель племени находится около ягодника, но у племени нет лукошка, по этой причине он не может собирать ягоды. Поскольку у племени по-прежнему есть карта «трав», оно получает 1 полевою культуру.

Племя проверяет, какое количество еды позволяет собрать каждая карта инструментов, и берёт соответствующее количество с ячеек сбора урожая на кладовом поле. Если у племени есть более одной карты инструментов для еды одного типа, оно может использовать все эти карты во время охоты и выбирать порядок использования этих карт, чтобы собрать максимальный урожай. Игрок берёт все жетоны еды для первого инструмента, после этого проверяет количество еды на ячейках сбора урожая для следующего инструмента такого же типа.

Если жители одного племени стоят около 2 (или даже 3) охотничьих угодий одного типа, племя может использовать инструменты более эффективно и собирать больше еды. Когда племя собирает еду с одной ячейки сбора урожая, просто добавьте 1 (или 2) воображаемых жетона к количеству жетонов еды, когда будете считать этот тип еды. Когда несколько жителей племени стоят около одного и того же охотничьего уголья, никаких преимуществ нет.

Пример: у племени Вовы есть копы для охоты на мамонтов, он может добыть 2 мамонтов, если хотя бы один житель его племени стоит около долины, а на ячейке сбора урожая есть минимум 4 мамонта. Если жители племени Вовы стоят около двух разных долин, он получает уже 2 мамонтов, если на ячейке сбора

урожая есть минимум 3 мамонта, поскольку он может добавить одного вообразжаемого мамонта при счёте.



Кормление племени

После того как племя игрока соберёт урожай, он должен накормить каждого члена племени на доске 1 едой и убрать эту еду обратно в общий запас. В очень редких случаях, когда у игрока не хватает еды, он должен выбрать и убрать одного голодного жителя племени. Игрок корректирует количество жителей своего племени на треке размера племени, чтобы показать, сколько человек выжило на игровом поле. Он может выбирать, каких жителей племени удалять из игры, до тех пор, пока все остальные жители племени стоят на смежных ячейках как одна группа.

3. Расселение племени

Во время этой фазы племена расселяются по игровому полю, чтобы добраться до новых охотничьих угодий. На каждой ячейке каждое племя может иметь только по одному жителю, но все племена могут находиться на одной ячейке. Игрок может поставить нового жителя племени на любую смежную ячейку; новым жителям не обязательно стоять в ряд или даже рядом друг с другом. Игрок может использовать вновь размещённых жителей племени как «соседей».

В обратном порядке, начиная с последнего игрока, каждое племя добавляет на игровое поле нового жителя. Во время своего хода игрок платит базовую цену за размещение новых жителей племени:

новые жители племени
еда

1	2	3	4	5
1	3	6	10	15

Игроку может понадобиться заплатить дополнительную цену:

→ Если племя игрока переходит через гору, он платит +1 еду.

→ Если игрок ставит нового жителя племени на ячейку, где уже есть 1 или более жителей других племён, он платит + X еды, где X – общее количество жителей племён, включая его (т.е. +2, если игрок второй, + 3, если третий и т.д.).

Пример: цена за размещение двух жителей племени.

Цены за новых жителей племени:

А) Зелёный игрок расселяется на двух пустых ячейках и платит 3 еды (базовая цена).

В) Чёрный игрок сначала расселяется на уже занятой ячейке, а затем переходит через гору. Он платит 3 (базовая цена) + 2 за занятую ячейку

+ 1 за переход через гору:

Итоговая цена $3+2+1=6$ жетонов еды

Когда игрок расселяет новых жителей племени, лучше всего ставить их вертикально и в одном направлении после подсчёта и уплаты по цене. Во время этой фазы игроку разрешается поставить максимум 5 жителей племени на игровое поле. После этого он соответствующим образом меняет количество жителей племени на треке размера племени.

Очень важно: в начале следующего раунда игроку потребуется некоторое количество еды для покупки новой карты технологий. Если игрок тратит слишком много еды на расселение своего племени, ему понадобится минимум один полный раунд, чтобы заработать на покупку новой карты технологий на рынке!

4. Бюрократия

Во время этой фазы игроки определяют порядок хода в следующем игровом раунде, пополняют пищевые припасы на ячейках сбора урожая и удаляют карту с самым высоким значением с рынка технологий.

Определение порядка игроков

Игрок с наибольшим племенем становится первым (в соответствии с треком размера племени). Далее идут игроки в порядке убывания размера племени. В случае пата, первым становится игрок, у которого наибольшее значение карты технологий.

Пример: у Ани 6 жителей племени, а у Стёпы и Вовы по 7. Поскольку у Стёпы карта технологий со значением 18, а у Вовы только 15, Стёпа становится новым первым игроком, Вова становится вторым, а Аня – третьей.

Пополнение пищевых припасов

В зависимости от количества игроков, они пополняют следующее базовое количество еды на ячейках сбора урожая.

	ягоды	рыба	медведи	мамонты
2 игрока	2	1	0	0
3 игрока	3	2	1	1
4 игрока	4	2	1	1
5 игроков	5	3	2	1
6 игроков	6	4	3	1

Кроме того, игроки добавляют 1 дополнительный жетон еды за каждое охотничье угодье на игровом поле. Для простоты обзора ставьте соответствующие маркеры пищевых припасов на ячейки сбора урожая в начале игры.

Пример: в игре вчетвером есть 3 ягодника, 2 озера, 2 леса и 1 долина. Пищевые припасы для этой игры: 7 ягод, 4 рыбы, 3 медведя и 2 мамонта.

Изменение рынка технологий

Удалите карту технологий с самым высоким значением со следующего рынка и положите её вверх рубашкой в низ колоды для вытягивания. Взамен вытяните новую карту и положите её на рынок. Передвиньте карты технологий по порядку возрастания: 4 карты с наименьшими значениями на текущий рынок и 4 карты с наибольшими значениями на следующий рынок.

Когда игроки во время этой фазы вытягивают карту «тасования», положите её как наивысшую карту на рынке технологий, перетасуйте остальные карты колоды для вытягивания и положите их обратно в качестве новой колоды рубашками вверх.

Когда карта «тасования» оказывается наибольшей на рынке технологий, игра меняется следующим образом: уберите карту «тасования» вместе с наименьшей картой рынка и положите их обратно в коробку. Таким образом, рынок технологий сокращается до 6 карт. С этого момента игроки могут выбирать из 6 карт во время фазы 1 и не убирают карту с наибольшим значением под колоду для вытягивания все оставшиеся раунды игры.

Далее игроки начинают новый раунд с фазы «Покупка новых технологий/Сброс испорченной еды».

Окончание игры

Как только одно племя ставит 13го жителя на игровое поле, игроки заканчивают текущую 3 фазу («Расселение племени»), чтобы все игроки могли

завершить свой ход. Разумеется, игрок может поставить больше, чем 13 жителей племени (максимум 15). На этом игра заканчивается, то есть игроки пропускают фазу 4 («Бюрократия») в последнем игровом раунде.

Побеждает игрок с самым многочисленным племенем. В случае пата, среди игроков с одинаковым количеством жителей побеждает тот, у которого осталось больше еды.

2 игрока

При игре вдвоём действуют все те же правила с некоторыми дополнениями. Главное изменение – третье нейтральное племя, расселяющееся на игровом поле. Кроме того, можно убирать карты технологий с рынка и некоторое количество еды с ячеек сбора урожая.

Подготовка

Случайным образом определите очерёдность игроков между двумя реальными игроками с помощью стартовых карт «1» и «2». Нейтральное племя не учитывается во время определения очерёдности игроков. После этого игроки создают игровое поле из трёх тайлов ландшафта. Первый игрок размещает два тайла ландшафта, а второй – третий тайл.

Уберите следующие карты технологий из игры и положите их обратно в коробку: 10, 11, 15, 20, 24, 26, 33, 39. На рынок технологий положите только 6 карт (3 с наименьшими значениями на текущий рынок и 3 с наибольшими на следующий). После создания стартового рынка перетасуйте оставшиеся карты и удалите две случайные рубашкой вверх из стека, прежде чем положить под низ колоды карту «тасования».

Поставьте всех жителей племени третьего цвета около игрового поля. Поставьте одного из них на ячейку 1 на треке размера племени.

Ход игры

Раунд размещения

Второй игрок ставит 1 жителя нейтрального племени на любую пустую ячейку игрового поля. После этого игроки ставят 1 или 2 жителей своих племён в соответствии с обычными правилами. Поменяйте количество жителей на треке размера племени (для 3х племён) и порядок хода игроков для завершения раунда размещения.

Для самой первой игры мы предлагаем игрокам использовать стартовое игровое поле для 3 игроков на странице 6. Прежде чем у обоих игроков появится возможность поставить своего второго жителя племени, второй игрок должен выбрать одну из 3 стартовых ячеек для нейтрального племени до того, как он займёт оставшиеся ячейки для своего племени.

Все последующие игровые раунды

1. Покупка новых технологий

Первому игроку не нужно покупать свою первую выбранную карту технологий. Если второй игрок отклоняет его предложение купить эту карту, первый игрок может сбросить её и убрать обратно в коробку. Если это карта инструментов, он также убирает наибольшее количество жетонов еды с ячейки сбора урожая (он соблюдает обычные правила охоты и сравнивает количество жетонов еды и урожай). Первый игрок должен купить вторую выбранную им карту, если соперник опять отвергает предложение купить её.

Пример: Вова – первый игрок, он выбирает лукошко 22. Поскольку Петя не хочет покупать эту карту, Вова решает её сбросить. На ячейке сбора урожая лежат 5 ягод, поэтому Вова берёт оттуда 2 ягоды и кладёт их обратно в общий запас.

3. Расселение племени

Второй игрок начинает фазу, ставя жителя нейтрального племени, прежде, чем поставит на игровое поле жителя своего племени. Он должен поставить как можно больше жителей нейтрального племени, пока его размер не будет равен размеру племени первого игрока. При размещении жителей нейтрального племени необходимо соблюдать все обычные правила расселения (только один житель племени на одну ячейку; ячейку могут занимать жители соперничающих племён), но за расселение платить не надо. Далее оба игрока продолжают игру в соответствии с правилами.

4. Бюрократия

Изменение рынка технологий

Когда игрок удаляет карту «тасования» и карту технологий с наименьшим значением, весь рынок сокращается до 4 карт.

6 игроков

Для 6 игроков в существующих правилах есть только одно маленькое изменение.

Подготовка

После подготовки рынка технологий, отложите карту «тасования» и карту технологий 15 в сторону и перетасуйте оставшиеся карты. После этого положите карту технологий 15 картинкой вниз на верх колоды, а карту «тасования» картинкой вниз под низ колоды.

Ход игры

Раунд размещения

Мы советуем играть только с 6 опытными игроками, поэтому стартовые позиции для самой первой игры не приводятся.

Описание карт «знаний»

Огонь: когда племя добывает огонь, игрок может спрятать все свои жетоны еды, он может не показывать их другим игрокам до конца игры. Во время фазы 1 этот игрок не теряет испорченную еду, а полностью сохраняет всё, что у него осталось (карты технологий 9 и 15).

Плуг: игрок получает бонусные полевые культуры за карты инструментов «поле». Стартовые карты «трав» для этого бонуса не учитываются (карта технологий 18)

Салазки: у племени может быть максимум 4 инструмента. Игрок кладёт четвёртую карту инструментов на салазки как напоминание. Когда игрок покупает пятую карту инструментов, он должен сбросить один из своих инструментов и убрать его обратно в коробку (карта технологий 21).

Интеллект: как только племя получает интеллект, порядок игроков должен быть изменён в первый раз. Во время фазы 4 («Бюрократия») игрок всегда отодвигается на шаг назад по порядку – он знает, что быть «хуже» в очередности игроков – лучше! (карта технологий 28).

СЛОВО АВТОРА

Чтобы отметить 10 годовщину выхода оригинальной игры Энергосеть (Funkenschlag), я хотел сделать нечто особенное. Пока я размышлял над различными вариантами, мне в голову пришла интересная идея. Давайте поиграем с названием игры (дословный перевод: «Летающие искры») и сделаем что-нибудь с этими искрами. Так и родилась эта игра: Каменный век, огонь, еда.

«Первые искры» переносят принципы Энергосети в Каменный век. Порядок фаз в игровом раунде, очередность хода игроков, карты технологий: все эти компоненты игры вы уже знаете из Энергосети. Но что нового? В чем отличия?

«Первые искры» - гораздо более быстрая и прямолинейная игра: вы немедленно становитесь участником действия, и каждый ход, каждое решение очень важно.

Совет для играющих впервые: если вы решили купить определенную карту знаний, полностью продумайте свою стратегию с учётом этой карты. Кроме того, не пытайтесь получить всё и сразу. Самый важный совет: не тратьте слишком много еды на расселение своего племени. В этом случае у вас может остаться недостаточно еды для покупки следующей карты технологий. Это самая большая ошибка, которую можно сделать в «Первых искрах».

Желаю весёлого времяпрепровождения в Каменном веке!

