















Если у тебя не хватает припасов для постройки, ты не можешь строить хижину в своём поселении.

Ты можешь построить только 1 хижину в ход.

Если ты построил хижину, то раскрой новую из той же стопки. А что, если стопка опустела?

Тогда ничего не раскрывай: теперь у игроков на одну доступную стопку меньше.

### Жетоны собак

Жетоны собак пригодятся при постройке хижин. Когда ты хочешь построить хижину, можешь заменить один из припасов жетоном собаки (если он у тебя есть). Верни жетон собаки на псарню и потрати на постройку хижины на 1 припас меньше. Ты сам выбираешь, какой припас заменить жетоном собаки. Если у тебя есть два жетона собак, ты можешь использовать для постройки их оба и потратить на постройку на 2 припаса меньше.


### Переверни жетоны леса

Каждый раз, когда твоя фигурка оказывается на строительной площадке, ты должен перевернуть все раскрытые жетоны леса лицевой стороной вниз (даже если не строил хижину).

Затем поменяй местами 2 жетона леса. Это нужно сделать обязательно.





Проследи, чтобы все видели, какие жетоны меняются местами.



Чтобы ты не забыл перевернуть жетоны леса лицевой стороной вниз, когда окажешься на строительной площадке, я оставил для тебя на поле вот такую подсказку: . Ну вот и всё. Желаю весело провести время в каменном веке!

Каждый раз, когда ты строишь хижину, твоё поселение становится больше.



Пример: ты хочешь построить хижину, но среди твоих припасов нет зубов мамонтов . Тогда ты тратишь на постройку 1 горшок , 1 наконечник , а вместо зуба — 1 жетон собаки . С помощью собаки ты смог построить в своём поселении новую хижину.



Пример: переверни все раскрытые жетоны леса лицевой стороной вниз.



Пример: поменяй местами 2 жетона леса.



## Конец игры

Когда игрок построил третью хижину в своём поселении, игра немедленно заканчивается. Теперь поселение достроено, и его владелец выигрывает. Поздравляем!

## Создатели игры

Автор игры: Марко Тойбнер  
Редакторы: Грегор Абрахам, Анна Вайс, Алекс Вайс  
Художник: Михаэль Менцель  
Эта игра посвящена сыну Марко Тойбнера, Полу.



© 2016 Hans im Glück Verlags-GmbH

Русское издание: ООО «Мир Хобби»  
Общее руководство: Михаил Акулов  
Руководство производством: Иван Попов  
Руководство редакцией: Владимир Сергеев  
Главный редактор: Александр Киселев  
Переводчик: Евгения Некрасова  
Редактор: Валентин Матюша  
Дизайнер-верстальщик: Ангелина Чугунова  
Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка:  
Иван Суховей

Креативный директор:  
Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес [newgame@hobbyworld.ru](mailto: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. [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем! Пишите свои вопросы на электронную почту [vopros@hobbyworld.ru](mailto:vopros@hobbyworld.ru) или задавайте нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru).



Играть интересно