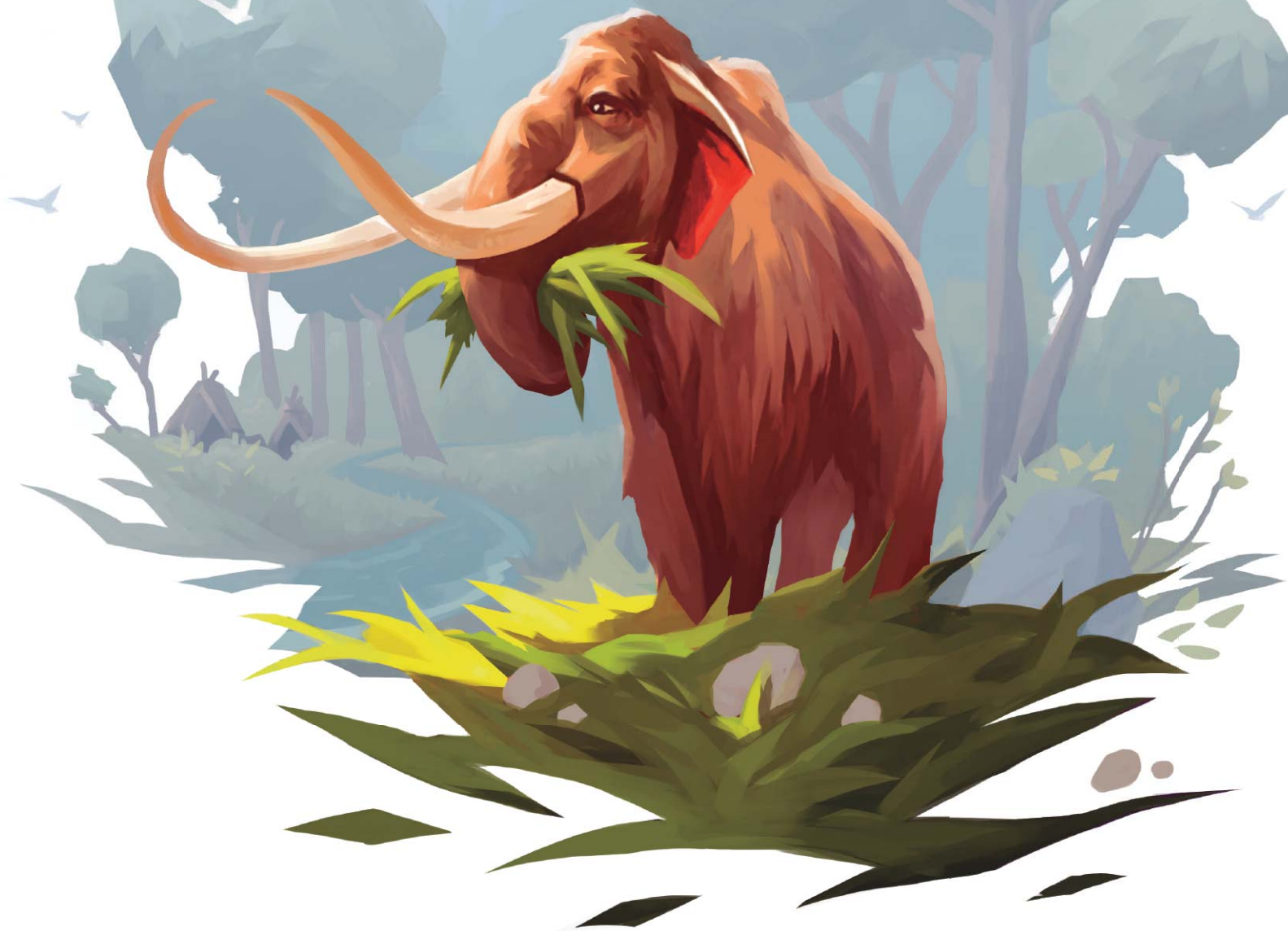


ПАЛЕО



Добро пожаловать в каменный век — эпоху первых сознательных шагов человечества. Вам предстоит исследовать дикую природу и совершать открытия, но мир вокруг полон опасностей: от болезней и хищников до враждебных племён. Сможет ли ваше племя выжить и оставить след в истории?

СОСТАВ ИГРЫ

3 планшета



Планшет большой пещеры



Планшет диких мест



Планшет ночлега

Кладбище мамонтов



(сюда вы будете помещать удалённые карты)

Мастерская



Перед первой игрой соберите этот компонент, как показано на иллюстрации выше.

222 карты



40 фишек ресурсов



Еда Дерево Камень

48 жетонов предметов



40 жетонов ран



5 жетонов смерти



5 жетонов рисунка



2 кубика



ВВЕДЕНИЕ

Каждый игрок управляет небольшой первобытной **общиной**, состоящей из отважных воинов, смыслённых изобретателей и наблюдательных разведчиков. **Все общины входят в одно племя**, люди которого сообща изучают мир вокруг. Дикая природа готовит вам испытания и приключения, и только объединившись, вы сможете пережить их и передать свои знания потомкам!

ВАЖНО!

Если вы играете впервые, играйте тремя общинами или меньше. Если вас четверо, пусть два игрока станут вождями одной общины, чтобы всего общин было **три**. Это не противоречит правилам, так как «Палео» — кооперативная игра и участники выигрывают или проигрывают все вместе. Играя вчетвером, управляйте четырьмя отдельными общинами, только если все игроки хорошо знакомы с игрой.

ОСНОВЫ ИГРЫ

- Игроки могут свободно делиться информацией друг с другом и вместе обсуждать план действий.
- Партия делится на несколько раундов, состоящих из **фазы дня** и **фазы ночи**. В фазе дня вы собираете ресурсы, создаёте орудия труда и предметы культуры и быта, преодолевая трудности первобытной жизни. В фазу ночи ваша община должна наесться досыта и подготовиться к следующему дню.
- Каждый игрок контролирует отдельную общину и имеет свою колоду карт. Эти карты являются одновременно и миром, который вы исследуете, и мерилем времени, которое у вас есть на исследование.
- Цель игры — открывать новое для своего племени и всего человеческого вида. Также вы будете получать разнообразные задания. Чтобы открытия оставались для вас неожиданными, старайтесь не вчитываться в карты, когда будете их сортировать.
- Как правило, вы будете использовать в партии только 2 из 10 имеющихся модулей. Модули разделены на 7 готовых сценариев с разной сложностью. Вы можете проходить их в любом порядке. Кроме того, вы можете сочетать модули так, как вам угодно, создавая собственные уникальные сценарии. В «Палео» вас всегда ждут новые приключения!

ЦЕЛЬ ИГРЫ И КОНЕЦ ИГРЫ

Победа

Ваша основная цель — завершить на скальный рисунок на планшете ночлега. Для этого ваше племя (состоящее из общин всех игроков) должно собрать 5 жетонов рисунка. Из этих жетонов вы должны сложить рисунок мамонта в специальной ячейке на планшете ночлега. Завершив рисунок пятым жетоном, вы **немедленно** побеждаете: история вашего племени увековечена!

Поражение

При неудачных решениях и несчастливых стечениях обстоятельств в ходе игры вы будете получать жетоны смерти. Они также выкладываются на специальные ячейки на планшете ночлега. Выложив пятый жетон смерти, вы **немедленно** проигрываете.

Особый случай: когда по итогам одного действия нужно одновременно выложить и пятый жетон рисунка, и пятый жетон смерти, игроки всё равно побеждают.



ПОДГОТОВКА КАРТ

Карты в сборках изначально рассортированы по наборам. К какому модулю относится каждая карта, вы сможете понять по символу (цифрам или буквам) на её лицевой стороне.

- Распределите карты по пакетикам, ориентируясь на символы на их **лицевых сторонах**.

При подготовке к первой игре уберите в коробку колоды модулей от буквы «В» до буквы «Л». **Обратите внимание, что карт с буквами «Ё», «Й» и «З» в игре нет!**

Карты с номерами от «1» до «5» и буквами «А» и «Б» пригодятся вам в первой партии. Также в набор входят 10 пустых заготовок для карт, чтобы вы могли придумать собственный модуль!



Цифра «1» на лицевой стороне базовой карты

Оборот



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к любой партии проходит одинаково. Единственным отличием будет набор модулей, который вы выберете для партии.

Ниже описана часть подготовки, одинаковая для всех сценариев. При подготовке к игре обязательно ознакомьтесь с разделом «Дополнительная подготовка к игре» и описанием нужных модулей в разделе «Описание модулей» на стр. 1–3 справочника.

- 1** Поместите все 3 планшета в центр стола.



Планшет большой пещеры



Планшет диких мест



Планшет ночлега

- 2** Сложите фишки ресурсов и жетоны ран в запас рядом с планшетами.



Положите 5 фишек еды в область хранения на планшете большой пещеры.



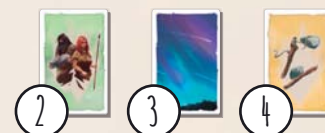
- 3** Поместите мастерскую рядом с планшетом большой пещеры.



- 4** Рассортируйте жетоны предметов по их типам. Затем положите по 5 жетонов факелов, рубил и копий в соответствующие ячейки мастерской. Остальные жетоны предметов сложите в запас рядом с мастерской.



- 5** Поместите кладбище мамонтов рядом с мастерской.



- 9** Каждый игрок берёт по 2 карты людей из соответствующей колоды на планшете большой пещеры и выкладывает их лицевой стороной вверх перед собой.

Эти два человека — ваша община. В ходе игры она может стать больше или меньше.

Наконец, каждый игрок берёт из запаса жетоны предметов, изображённые на картах его людей, и кладёт их рядом с картами своей общины.



Вы можете расположить компоненты так, как изображено ниже



- 8** Положите жетоны рисунка и жетоны смерти рядом с планшетом ночлега.



- 6** Возьмите следующие наборы карт: карты людей (набор «2»), карты снов (набор «3») и карты изобретений (набор «4»).

Перемешайте отдельно каждый набор и сложите стопкой лицевой стороной вниз в соответствующую ячейку на планшете большой пещеры.

Важно: при игре с модулями входящие в них карты снов не добавляются в колоду карт снов на планшете большой пещеры. Вместо этого при подготовке добавьте их к базовым картам вместе с другими картами модуля.

- 7** Возьмите набор базовых карт (набор «1»), добавьте к нему карты модулей, которые вы выбрали, перемешайте все карты лицевой стороной вниз.

Важно: перед тем как формировать колоду, из каждого модуля нужно убрать некоторые карты и расположить их на планшетах особым способом (см. стр. 1–3 справочника).

- Раздайте игрокам карты получившейся колоды так, чтобы количество карт в личных колодах игроков было примерно одинаковым. Пока не смотрите на лицевые стороны карт в колоде.
- В личных колодах игроков может оказаться разное количество карт. Это никак не влияет на баланс игры.

ХОД ФАЗЫ ДНЯ

ФАЗА ДНЯ

Фаза дня — первая из двух фаз каждого раунда. В ходе этой фазы племя сделает некоторое количество ходов. Все игроки будут **одновременно** раскрывать выбранные карты из своих колод и совместно решать, какие действия и в каком порядке будут выполняться. Таким образом, один ход племени состоит из розыгрыша каждым игроком 1 карты из его колоды.

ВЫБОР КАРТ

• Изучите **обороты трёх верхних карт** вашей колоды, **выберите 1 из них** и выложите её перед собой **лицевой стороной вниз**. **При выборе вы не можете смотреть на лицевые стороны карт.**

Также **вы можете в любой момент игры изучить обороты всех карт в вашей колоде**, но не можете при этом менять их порядок.

• Остальные 2 карты верните на верх колоды, не меняя их порядок.

Важно: если на начало хода у вас в колоде осталось только 2 карты или меньше, вы всё равно можете выбрать, раскрыть и сыграть 1 из них.

Пример: выбор карты



1 Возьмите 3 карты с верха вашей колоды и, не глядя на их лицевые стороны, изучите их обороты.



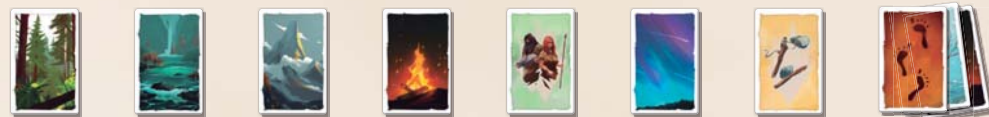
2 Выберите 1 из этих карт и выложите её перед собой **лицевой стороной вниз**.



3 Остальные 2 карты верните на верх колоды, не меняя их порядок.

Обороты карт

Карты «Палео» можно разделить на несколько типов по оборотам. Обороты карт — это подсказка о том, что вас ждёт на лицевой стороне. Но будьте готовы к тому, что на вашем пути будет множество сюрпризов.



Лес

Река

Горы

Родная пещера

Люди

Сны

Изобретения

И другие...

При помощи карт леса, реки и гор зачастую можно заполучить полезные ресурсы.

Новые люди, сны и изобретения, которые появятся в игре благодаря соответствующим картам, будут приближать вас к победе. На оборотах некоторых карт есть дополнительные изображения, предоставляющие чуть больше информации о том, что скрыто на лицевой стороне.

Пример: подсказки на оборотах карт

По обороту этой карты можно с уверенностью сказать, что это карта реки, но на ней также присутствует изображение мамонта — вероятно, на лицевой стороне будет возможность добыть нечто связанное с мамонтом. Таким образом, подсказки дают более точное, но всё же неполное представление о карте.



Река

Река

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СВЕДЕНИЯ

Обсуждайте с другими игроками, какие карты каждому из вас стоит выбрать в той или иной ситуации. Но помните, что окончательное решение по своей карте принимаете только вы.

Как правило, **в лесах** вы будете добывать дерево и еду, **на реках** — еду и шкуры, **в горах** — камень и шкуры. Находясь **в родной пещере**, вы можете изобретать предметы, добавлять в общину новых людей, и видеть сны. Напоминание о том, что можно заполучить при помощи карты определённого типа, вы можете найти на планшете большой пещеры.



РАСКРЫТИЕ КАРТ

Когда все игроки выбрали карты, которые хотят сыграть, **они одновременно их раскрывают**.

• **Каждый игрок либо выбирает одно из действий на раскрытой им карте и выполняет его, либо игнорирует раскрытую карту.** Игроки совместно решают, в каком порядке выполнять действия, и могут обсуждать, какое действие лучше выбрать. *Подробнее о том, какие бывают действия и как сбрасывать карты, на стр. 6.*

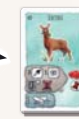
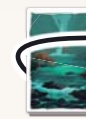
• Игроки выбирают, раскрывают и играют карты до тех пор, **пока все личные колоды не закончатся**.

Пример

Игрок А



Игрок Б



Выбранные карты раскрываются **одновременно**.

КОНЕЦ ФАЗЫ ДНЯ

Как только последняя карта из вашей колоды окажется в сбросе или на кладбище мамонтов, вы перестаёте принимать участие в фазе дня и уходите на ночлег. Сделав это, вы больше не можете разыгрывать карты и помогать другим игрокам. Фаза дня продолжается, пока все игроки не уйдут на ночлег — с этого момента начинается **фаза ночи** (подробнее на стр. 9).

РАННИЙ НОЧЛЕГ

Вместо того чтобы выбрать, раскрыть и сыграть карту, вы можете поместить всю свою колоду в закрытый сброс, не выполняя указанные на картах действия, чтобы уйти на ранний ночлег. Ранний ночлег — мудрое решение, если в вашей колоде осталось много карт с красным оборотом, которые с большой вероятностью могут оказаться картами опасности (подробнее о сбросе карт на стр. 6). В последующих разделах вы ознакомитесь с картами разных типов.

КАРТЫ ЛЮДЕЙ

Карты людей отличает зелёный фон. Становясь частью вашей общины, люди позволяют вам выполнять разнообразные действия.

СИМВОЛ ТИПА КАРТЫ

БОНУСНЫЙ ПРЕДМЕТ



Некоторые люди, входя в вашу общину, приносят с собой тот или иной предмет. Когда человек, на карте которого изображён соответствующий жетон, добавляется к вашей общине, берите нужный жетон из запаса и кладите его рядом со своей общиной.

Вы получаете этот жетон **только 1 раз**. Если человек, благодаря которому вы получили этот предмет, умрёт, жетон останется у вас.

Этот охотник даёт вам жетон шкуры (подробнее на стр.8).

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Как правило, каждый человек в общине обладает определённой характеристикой. Каждый такой символ на картах вашей общины и ваших жетонах даёт 1 очко соответствующей характеристики.

Эти характеристики нужны для выполнения определённых действий.

Этот охотник приносит вам 1 очко силы.



Сила



Наблюдательность



Мастерство

НАЗВАНИЕ

ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ К НАБОРУ

Числа и буквы в правом верхнем углу карты не влияют на ход игры. По ним вы будете сортировать карты при подготовке к игре. Рекомендуем отсортировать карты в отдельные пакеты по наборам перед первой игрой: так вам будет удобнее готовиться к следующим партиям.

ЗДОРОВЬЕ



Если человек в вашей общине должен получить рану, вы должны выбрать **любого одного человека** в вашей общине, который и получит эту рану: положите 1 жетон раны на пустую ячейку здоровья (с изображением сердца) на карте этого человека. Если люди в вашей общине должны получить раны по действиям нескольких карт, для каждого действия выбирайте карту человека отдельно (вы можете выбрать одного и того же человека).



Смерть соплеменника

• Если пустых ячеек здоровья нет ни на одной карте человека в вашей общине, положите 1 жетон раны в ячейку смерти (с изображением черепа) на карте человека на ваш выбор. Этот член вашей общины **умирает**. Если необходимо получить больше жетонов ран, чем вы можете положить жетонов на эту карту, непомявшиеся жетоны не распределяются между другими членами общины.

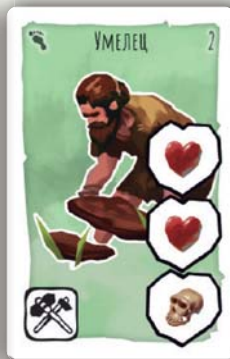
• Жетоны ран с карты умершего члена общины немедленно возвращаются в запас.

• Эта карта человека удаляется из игры: поместите её на кладбище. Затем положите 1 жетон смерти на планшет ночлега.

Если вы потеряли последнего человека в вашей общине, сразу же возьмите 1 новую карту человека из соответствующей колоды на планшете большой пещеры и добавьте её к вашей общине.



Пример: получение ран



1 Человек в вашей общине должен получить 2 раны. Вы должны выбрать 1 человека, на карту которого положите жетоны ран.

2 Вы решаете положить жетоны ран на карту охотника. На этой карте уже есть 1 жетон раны, а значит, вы кладёте первый из двух жетонов на ячейку смерти. Охотник умирает. Оставшийся жетон раны верните в запас.

3 Поместите карту охотника на кладбище мамонтов. Верните жетоны ран в общий запас.

4 Положите 1 жетон смерти на соответствующую ячейку на планшете ночлега.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Карты действий отличает голубой фон. Разыгрывая такую карту, вы **должны** выбрать **1 из следующих вариантов**:

- выполнить 1 из доступных действий и получить награду;
- помочь другому игроку выполнить действие его карты;
- игнорировать карту.

КАК ВЫПОЛНИТЬ ДЕЙСТВИЕ



На большинстве карт указано несколько действий. На камнях в левой нижней части карты обозначены **условия** (требования и стоимость) их выполнения: это то, что вы должны иметь или заплатить, чтобы заполучить **награду**, обозначенную в правой нижней части карты напротив условия.

ХАРАКТЕРИСТИКИ (ТРЕБОВАНИЯ)



На ваших картах людей и жетонах суммарно должно быть столько же или больше очков указанной характеристики, чем указано на карте действия.

Пример: такое действие требует 2 очка мастерства.

Также на карте может быть указано требование «У вас есть...» или «Карта „X“ удалена»: это значит, что **на момент выполнения действия** у вас (или у игрока, который вам помогает) должен быть определённый жетон/карта или определённая карта должна находиться на кладбище мамонтов соответственно.



СБРОС КАРТ (СТОИМОСТЬ)

• Вы должны положить указанное на символе количество карт с верха вашей колоды в **закрытый сброс**, не глядя на их лицевые стороны. Если у вас в колоде недостаточно карт для оплаты действия, вы не можете его выполнить.

Пример: это действие требует сбросить 2 карты.



• Сбрасывая карты с красным оборотом для оплаты действия, вы **должны получить 1 рану за каждую такую карту**, которую сбрасываете.



Оборот

НАГРАДА



Если вы удовлетворяете требованиям и оплачиваете стоимость действия, вы сразу же получаете награду.

- Фишки полученных ресурсов (дерево, еда, камень) складывайте в область хранения на планшете большой пещеры.

Подробнее о наградах на стр. 8.

КАК ПОМОЧЬ ДРУГОМУ ИГРОКУ



На каждой карте действия есть вариант «Помочь другому игроку». Выбирая это действие, вы позволяете другому игроку учитывать все характеристики, указанные на картах людей вашей общины и ваших жетонах, а также пользоваться любыми преимуществами, которыми они обладают.

- Если игрок, которому вы помогаете, должен получить раны, вы можете получить их вместо него.
- Выполнив действие, вы можете распределить награду между участвовавшими в его выполнении игроками как угодно.
- Вы **не можете** сбрасывать карты из своей колоды для оплаты действия вместо игрока, которому вы помогаете.
- Вы можете выбрать действие «Помочь другому игроку», даже если он не нуждается в вашей помощи, — например, чтобы разделить награду за выполнение действия.

Пример помощи другому игроку на стр. 10–11.

КАК ИГНОРИРОВАТЬ КАРТУ

Если вы не можете или не хотите выполнять действия на карте, вы можете положить её **в открытый сброс**.

ПОСЛЕ РОЗЫГРЫША КАРТЫ

Выполнив действие карты, положите её **в открытый сброс**.

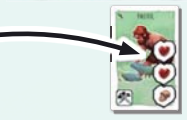
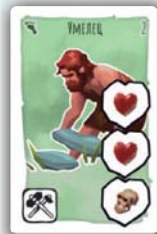
СБРОС КАРТ

Сбрасывая карты **в закрытый сброс**, кладите их на левую ячейку планшета диких мест **лицевой стороной вниз** (на верх стопки). Карты в закрытом сбросе нельзя просматривать в ходе игры.



Сбрасывая карты **в открытый сброс**, кладите их на правую ячейку на планшете диких мест **лицевой стороной вверх** (на верх стопки). Карты в открытом сбросе можно просмотреть в любой момент игры.

Пример: розыгрыш карты действия



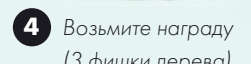
1 Вы раскрываете карту и решаете выполнить верхнее действие.



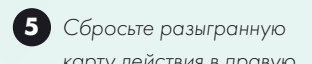
2 Чтобы выполнить его, у вас должно быть 2 очка мастерства. В вашу общину входят два умельца, поэтому помощь от других игроков вам не понадобится.



3 Также вы должны положить 2 верхние карты вашей колоды в закрытый сброс. Вы сбрасываете их лицевой стороной вниз в левую ячейку на планшете диких мест. Поскольку оборот одной из этих карт был красным, вы получаете 1 рану.



4 Возьмите награду (3 фишки дерева) из запаса и сложите ресурсы в область хранения на планшете большой пещеры.



5 Сбросьте разыгранную карту действия в правую ячейку на планшете диких мест лицевой стороной вверх.

КАРТА ОПАСНОСТИ

Карты опасности отличает красный фон и символ (!) в левом верхнем углу. На картах опасности есть как минимум одно негативное действие; к тому же эти карты **нельзя игнорировать**. Вы **должны** выполнить одно из действий на карте опасности, даже если можете выполнить только негативное. Если негативное действие невозможно выполнить полностью, вы должны выполнить его настолько, насколько возможно.

НЕГАТИВНОЕ ДЕЙСТВИЕ



В отличие от обычных действий, негативные действия почти никогда не позволяют получить награду.

В данном примере вы получаете 1 рану. Обычно карты опасностей вынуждают вас сбросить что-то полезное, хотя порой компенсируют потери.



КРАСНЫЙ ОБОРОТ

Большинство карт с красным оборотом — карты опасностей. Но иногда опасности поджидают на картах с другими оборотами, а карты с красным оборотом, напротив, могут преподнести приятный сюрприз.

СИМВОЛЫ НА КАРТАХ ДЕЙСТВИЙ

В этом разделе вы узнаете, какие символы встречаются на картах действий и что они обозначают.

ХАРАКТЕРИСТИКИ (ТРЕБОВАНИЯ)



Чтобы выполнить действие, на картах людей в вашей общине в сумме должно быть столько же (или больше) очков характеристики, сколько указано в условии.

СТОИМОСТЬ ДЕЙСТВИЙ



Символ стрелки обозначает, что вы должны сбросить ваши карты или вернуть в запас жетоны или фишки, чтобы выполнить действие. Если вы не можете или не хотите этого делать, то и действие выполнить не можете.



- Верните фишку указанного ресурса из области хранения в запас.
 - Верните указанные жетоны предметов в запас.
- Для этого у вашей общины должно быть достаточное количество требуемых жетонов.

Вы **не можете** одновременно применить эффект жетона предмета, и вернуть жетон в запас в качестве оплаты действия.



- Положите карты с верха вашей колоды в закрытый сброс. При этом вы не можете менять порядок карт в вашей колоде.

Помните, что вы получаете 1 рану за каждую карту с красным оборотом, которую сбрасываете для оплаты действия.

Другие игроки **не могут** помогать вам в оплате стоимости действия картами — в качестве оплаты вы можете сбрасывать карты только с верха вашей колоды (см. раздел «Как помочь другому игроку» на стр. 6).

УДАЛЕНИЕ КАРТ



Этот символ обозначает, что вы **должны удалить эту карту**, выполнив действие.

Важно: удалить карту не то же самое, что сбросить её. Чтобы удалить карту, положите её на кладбище мамонтов после выполнения действия. Сброшенные карты лежат на планшете диких мест, и из них вы формируете новые колоды в начале следующей фазы дня. Удалённые же карты больше не участвуют в игре (если не указано иное).

Пример: удаление карты



КУБИКИ



В условие выполнения действия могут входить требования, зависящие от броска кубиков. В таком случае число рядом с символом кубика указывает, сколько кубиков нужно бросить.

- Выпавшие на гранях кубиков символы добавляются к тем, символы которых уже указаны в условии для выполнения действия. Вы также должны заплатить стоимость выполнения действия, как в случае с любым другим действием без кубика.

- Если по результатам броска вы не можете выполнить действие, вместо этого **вы должны либо выполнить негативное действие**, либо проигнорировать карту (если на ней нет негативных действий).

- Если вы хотите попросить о помощи, это нужно сделать **до** броска кубиков. Другие игроки **не могут прийти к вам на помощь после того, как вы бросили кубики**.

Пример: бросок кубиков



Вы бросаете кубики и получаете следующие значения: 1 символ мастерства и двойной символ силы. Теперь, чтобы выполнить это действие, вам нужно иметь 3 очка мастерства и 2 очка силы, а также сбросить 2 карты. После выполнения действия положите эту карту на кладбище мамонтов.

ИЗОБРЕТЕНИЯ



Чтобы выжить в каменном веке, вашей общине понадобится множество разных изобретений. В начале игры вам уже известны 3 орудия труда: факел, рубило и копьё — соответствующие им жетоны предметов кладутся в мастерскую при подготовке к игре. В ходе игры у вас будет возможность изобрести новые предметы.

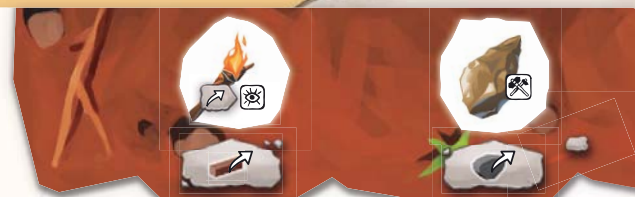


- Этот символ обозначает, что вы можете изобрести 1 предмет из мастерской. Для этого вы должны убедиться, что ваша община удовлетворяет всем требованиям, и вернуть в запас нужные ресурсы и жетоны предметов.
- Выполнив все условия изобретения предмета, вы получаете награду.

Пример: изобретение предмета



- Вы раскрываете карту с символом изобретения предмета. Вы можете создать 2 предмета или меньше из мастерской, если там есть соответствующие карты изобретений.



- Вы решаете изобрести 1 факел и 1 рубило: предметы, доступные с начала игры. Вы сбрасываете 1 фишку дерева и 1 фишку камня и берёте 1 жетон факела и 1 жетон рубила.

НАГРАДА

Успешно выполнив действие на карте, вы сразу получаете указанную награду. Ниже перечислены возможные варианты награды.

Важно: количество жетонов, карт и фишек ограничено компонентами игры. Если нужных компонентов меньше, чем вы должны получить в награду, вы получаете её в том объёме, который позволяют оставшиеся компоненты.

РЕСУРСЫ



Чаще всего в качестве награды вы будете получать фишки еды, дерева и камня. Эти ресурсы нужны вам, чтобы изобретать предметы и выполнять другие действия.

Если вы должны получить в награду ресурсы, возьмите нужные фишки из запаса и положите в область хранения на планшете большой пещеры.

Примечание: область хранения для всех общая, поэтому один игрок может использовать ресурсы, которые получил другой участник в этот же ход.

ПРЕДМЕТЫ



Одни предметы вы можете изобрести в мастерской, другие — получить, выполнив действия. Получив предмет, положите его жетон рядом со своей общиной. **Обмениваться жетонами предметов с другими игроками нельзя!** Вы можете сразу применить эффект этого предмета.

- Символ стрелки обозначает, что чтобы применить эффект предмета, вы должны вернуть его жетон в запас, то есть **эффект любого такого предмета можно применить только 1 раз.**



Талисман: раскрыв карту опасности, вы можете сбросить жетон талисмана, чтобы проигнорировать эту карту.



Шалаш: у этого предмета нет своего эффекта, но он требуется для выполнения некоторых действий.



Плот: плоты нужны только в партиях с модулем «И». Подробнее на стр. 3 справочника.

КАРТЫ



Карта человека: возьмите 1 карту из колоды людей на планшете большой пещеры и добавьте её к своей общине лицевой стороной вверх. Если на добавленной карте изображён жетон предмета, возьмите этот жетон из запаса.

- Выберите 1 карту человека в вашей общине и положите её на кладбище мамонтов. Затем положите жетон смерти на планшет ночлега.



Карта сна: возьмите 1 карту из колоды снов на планшете пещеры и **положите её на верх вашей колоды лицевой стороной вниз.**

Примечание: сны укажут вам путь к особым животным и местам — или вдохновят вас на новые свершения.



Карта изобретения: возьмите 1 карту из колоды изобретений на планшете большой пещеры и вставьте её в пустую ячейку для карт в мастерской.



или
Если все ячейки заполнены, уберите одну из карт изобретений из мастерской и положите её на кладбище мамонтов. Поместив карту изобретения в мастерскую, возьмите соответствующие ей жетоны предметов и поместите их в специальную ячейку перед картой этого изобретения: теперь эти предметы можно изобретать.



Карта сюжета: найдите карту с указанным номером в колоде сюжетов на планшете ночлега. Раскройте её и прочтите вслух. Если нужная карта была раскрыта ранее, её нельзя сыграть повторно.

- На карте сюжета указаны уникальные действия. **Карту сюжета разыгрывает тот же игрок, который раскрыл её.**

- Другие игроки могут помочь участнику, раскрывшему карту сюжета, с выполнением действия на ней после того, как он её прочтает, по обычным правилам.

РАНЫ



1 человек в общине получает указанное количество ран (см. раздел «Здоровье» на стр. 5).



Защита: вы можете предотвратить получение указанного количества ран (как правило, вернув жетон определённого предмета в запас). **Вы не можете убрать полученные ранее жетоны ран** — только защититься от тех, которые должны получить в данный момент.



Лечение: уберите указанное количество жетонов ран с карт людей вашей общины. Вы можете убрать жетоны ран с карты одного или нескольких людей в вашей общине.

Важно: вы можете лечить людей из другой общины, только если участник, управляющий этой общиной, помогает вам или вы — ему.

ЖЕТОНЫ СМЕРТИ



Положите 1 жетон смерти на планшет ночлега. Как только вы выложите пятый такой жетон, вы сразу проигрываете. Стоит избегать получения таких жетонов, однако иногда у вас такой возможности не будет.



- Уберите жетон смерти с планшета ночлега в запас.


ЖЕТОН РИСУНКА




Положите жетон рисунка на планшет ночлега. Как только вы положите пятый жетон и завершите наскальное изображение мамонта, вы сразу побеждаете.

ХОД ФАЗЫ НОЧИ


ФАЗА НОЧИ

 Как только последний участник уходит на ночлег (ни у кого из игроков не осталось карт в колоде), начинается фаза ночи (см. раздел «Конец фазы дня» на стр. 4).

КАК НАКОРМИТЬ ПЛЕМЯ

 Игроки должны снабдить едой всех людей в своих общинах. За каждую карту человека в общине каждого игрока необходимо вернуть в запас 1 фишку еды из области хранения. **Если вы не можете накормить всех людей в племени, за каждую карту человека, не получившего еды, положите 1 жетон смерти на планшет ночлега.** Однако эти люди не умирают.

КАРТЫ ЗАДАНИЙ


Накормив племя, вы **должны выполнить действия**, указанные под символом  в нижней части соответствующих карт (каждый модуль содержит 1 карту задания).

Игроки должны совместно решить, какое из действий на карте будут выполнять. Как и на картах опасности, одно из них будет негативным (как правило, заставляющим получить жетон смерти).

Примечание: поскольку вы выполняете действие на карте задания всем племенем, для его выполнения все игроки могут использовать характеристики своих людей и жетоны в любом сочетании.

Карты заданий нельзя игнорировать. После выполнения действия карта задания остаётся в игре (если на ней не указано иное).

ДЕЙСТВИЯ ФАЗЫ НОЧИ

Карты, нижняя часть которых отделена линией с символом  — это карты, действия на которых должны быть выполнены в фазу ночи. В фазе ночи вы должны выполнить одно из действий на каждой из таких карт.



В случае с этой картой вы должны сбросить 1 фишку еды или положить 1 жетон смерти.

ВАЖНО

В каждой фазе ночи вы должны и накормить своё племя, и выполнить действия на картах заданий.



Пример: карта задания модуля «А»



Верните в запас 3 фишки еды и 1 жетон шкуры **или** положите на планшет ночлега 1 жетон смерти. Карты заданий не сбрасываются и не удаляются до конца игры: вы должны выполнять одно из действий на каждой из них **каждую фазу ночи**.

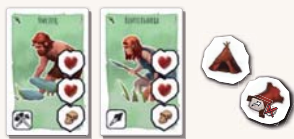


Пример: фаза ночи (сценарий 1)

Игрок А



Игрок Б



Игрок В



1 Всего в племени 6 человек. Вы должны сбросить 6 фишек еды из области хранения, но на начало фазы ночи на ней лежит только 4 фишки. Вы возвращаете в запас все эти фишки, а затем кладёте на планшет ночлега 2 жетона смерти.

2 Вы пытаетесь выполнить действие карты «Крупная добыча». У вас есть 1 жетон шкуры, но не хватает фишек еды, поэтому вы получаете ещё 1 жетон смерти. Поскольку действие не выполнено, жетон шкуры остаётся у вас.

3 Вы пытаетесь выполнить действие карты «Новый мир». Один из игроков возвращает в запас свой жетон шалаша. Поскольку действие выполнено, племя не получает жетон смерти.

НОВЫЙ ДЕНЬ

Перемешайте карты из обеих стопок сброса на планшете исследования лицевой стороной вниз. Раздайте каждому игроку равное (насколько это возможно) количество карт, не глядя на их лицевые стороны. **Это новые личные колоды игроков.**

На этом заканчивается фаза ночи и начинается следующая фаза дня. Игра продолжается до тех пор, пока племя не выиграет или не проиграет.

ПРИМЕР ХОДА ПЛЕМЕНИ

В данном примере мы разберём, как племя может совершить свой ход. Для наглядности всем трём игрокам в примере будут присвоены цвета.

- 1** Каждый игрок изучает обороты 3 верхних карт своей колоды и выбирает одну из них. Остальные карты игроки возвращают на верх своих колод, не меняя их порядок.

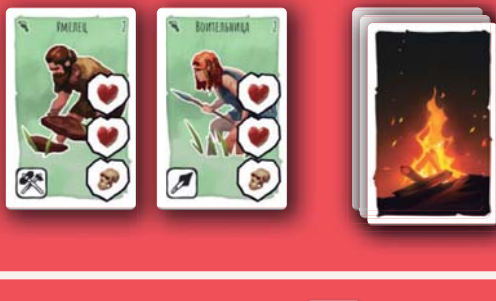
Игрок А



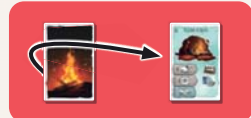
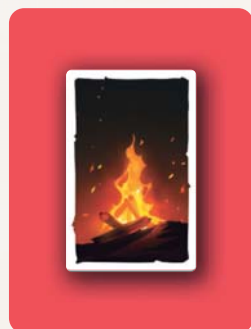
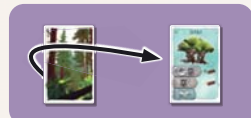
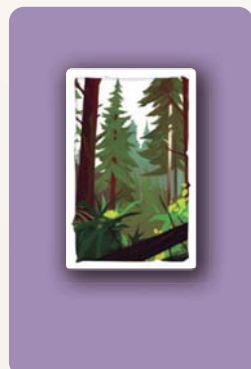
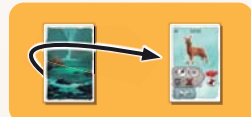
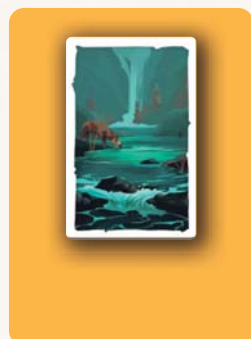
Игрок Б



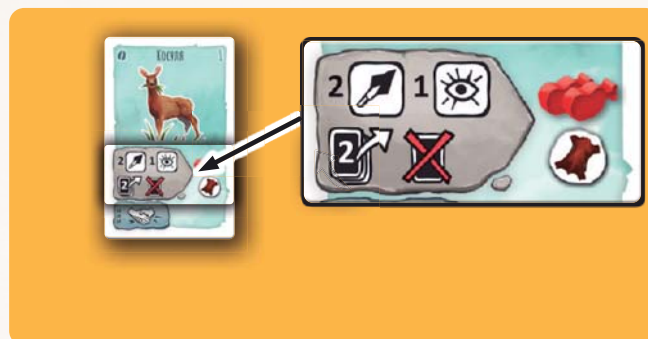
Игрок В



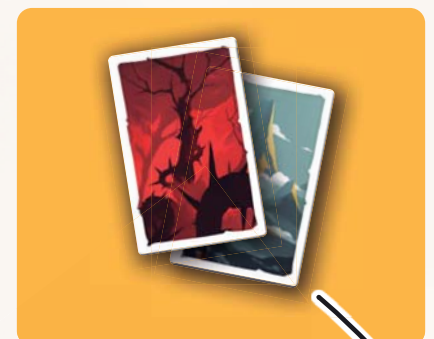
- 2** Все игроки одновременно раскрывают выбранные карты.



- 3** Оба человека в общине **Игрока А** имеют 1 очко наблюдательности, но в ней нет ни одного с характеристикой «Сила». **Игрок Б** решает выполнить действие «Помочь другому игроку» на своей карте и сбрасывает её, чтобы помочь **Игроку А** с выполнением действия карты. Вместе они способны выполнить верхнее действие на этой карте.

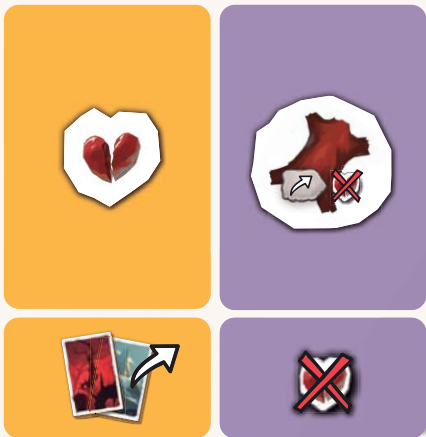


- 4** **Выполнение действия**
Вместе общины **Игрока А** и **Игрока Б** удовлетворяют требованиям карты. У действия также есть стоимость: 2 карты, которые **Игрок А** сбрасывает с верха своей колоды.



5 Получение ран

Одна из карт, сброшенных **Игроком А**, была картой опасности, поэтому он получает 1 жетон раны. **Игрок В** всё ещё помогает ему, поэтому решает вернуть в запас жетон шкуры, чтобы защитить людей общины **Игрока А**.

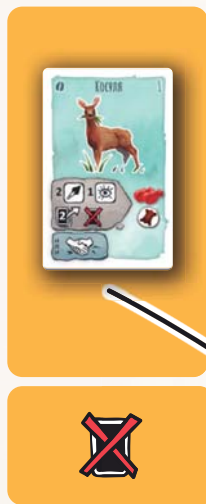


6 Награда

Игрок А кладёт 2 фишки еды в область хранения на планшете пещеры. Он и **Игрок В** договариваются, что жетон шкуры достанется **Игроку В**.



7 Игрок А удаляет карту «Косуля» — кладёт её на кладбище мамонтов.

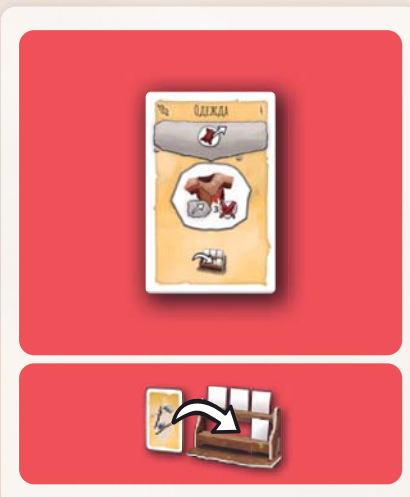


8 Выполнение действия

Выдав, пока **Игрок А** и **Игрок В** вместе выполняют действие, **Игрок В** в одиночку выполняет действие на своей карте, поскольку его общине не нужна помощь. Он решает поместить в мастерскую новую карту изобретения.



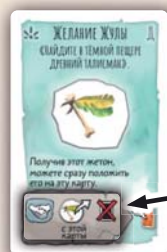
9 Игрок В раскрывает верхнюю карту колоды изобретений и вставляет её в ячейку в мастерской. Поскольку на этой карте есть изображение жетона предмета, он кладёт соответствующие жетоны в ячейку перед картой. Теперь эти предметы можно изобрести.



ОСОБЫЕ КАРТЫ

Вы ознакомились с основными правилами и готовы начать игру. Можете пропустить этот раздел и возвращаться к нему по мере необходимости.

РАЗМЕЩЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ И РЕСУРСОВ НА КАРТАХ



Некоторые карты позволяют класть фишки ресурсов и жетоны предметов прямо на них. Каждый раз, когда вы получаете фишки ресурсов и жетоны предметов, вы должны решить, взять их по обычным правилам или положить на такую карту.



Сделав выбор, вы **не можете** передумать. Фишки ресурсов и жетоны предметов, лежащие на картах, нельзя перемещать в область хранения или использовать для выполнения других действий. Они используются только для выполнения действия карты, на которой лежат.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ



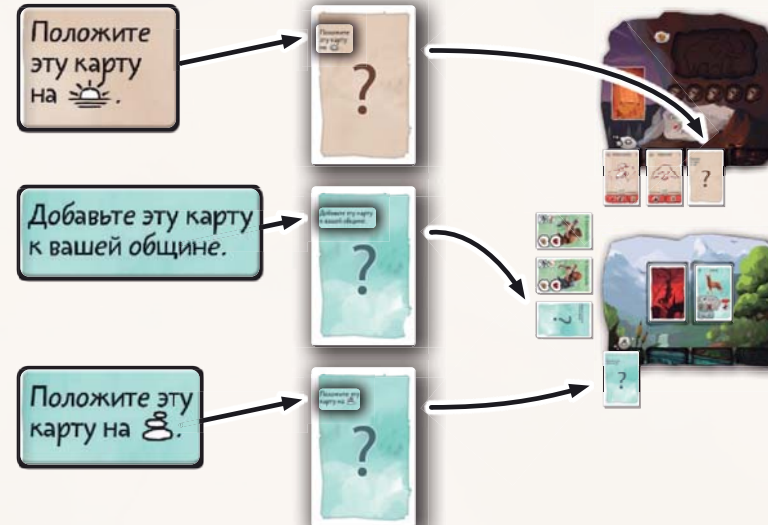
Действия, в условия которых входит символ «Помочь другому игроку», — **альтернативные действия**, которые вы можете выполнить **вместо** действия на раскрытой вами карте. Для этого выберите действие «Помочь другому игроку» на раскрытой в этот ход карте, выполните условие, указанное на карте с альтернативным действием и получите полагающуюся награду. Карты с альтернативными действиями могут оказаться в общине игрока, на ☀️ или на ⚙️ и не сбрасываются после выполнения действия.

Если вы хотите выполнить такое действие, указанное на карте, относящейся к общине другого игрока, этот игрок тоже должен выбрать действие «Помочь другому игроку» на карте, раскрытой им в этот ход, и помочь вам выполнить его.

НОВЫЕ КАРТЫ

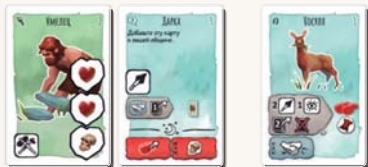
На некоторых картах указано, куда вы **должны** поместить их после раскрытия. Это считается розыгрышем карты — вы не можете дополнительно раскрыть ещё одну карту.

Пример: добавление новых карт

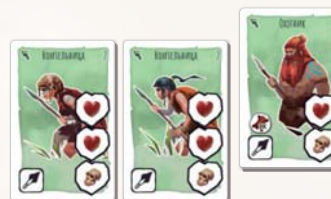
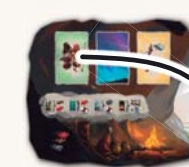
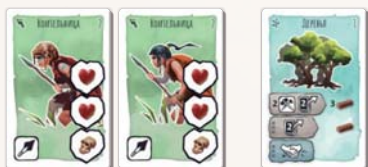


Пример: выполнение альтернативного действия

Игрок А



Игрок Б



1 Игрок А и игрок Б раскрыли свои карты — «Косуля» и «Дерево» соответственно.

2 Игроки решают совместно выполнить действие на карте «Дарка», входящей в общину игрока А. Тот даёт такую возможность, выбирая действие «Помочь другому игроку» на только что раскрытой им карте «Косуля».

3 Игрок Б также выбирает действие «Помочь другому игроку» со своей карты «Дерево», чтобы выполнить действие «Дарки». Поскольку «Дарка» входит в общину игрока А, именно он должен оплатить стоимость действия: сбросить карту.

4 По общему решению награду получает игрок Б: добавляет новую карту человека к своей общине.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В ходе игры вы будете раскрывать карты с дополнительными действиями. Некоторые из них добавятся к вашей общине, другие — окажутся на ☀️ или на ⚙️. Вы можете выполнить сколько угодно дополнительных действий в свой ход, однако до или после выполнения этих действий вы должны выполнить либо 1 действие с карты, разыгранной вами в этот ход, либо 1 альтернативное действие.

Карты с дополнительными действиями не сбрасываются после их выполнения.

Пример: дополнительное действие на карте задания «Вой в ночи».

