

ПРАВИЛА ИГРЫ

ПРОЕКТ Возрождение

*Лёд отступает. Всё вновь оживает.
Настало время возродиться.*

Племя Надаир



14+

1-4

90-120 мин.

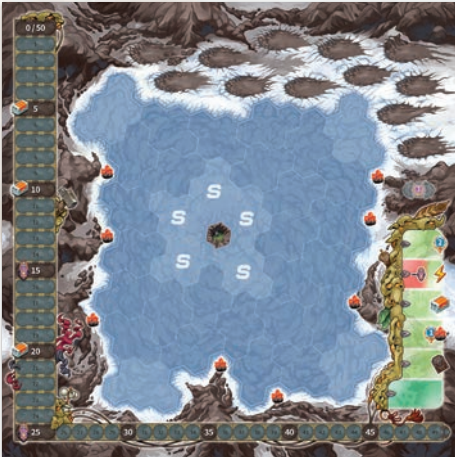


Не выдавливайте компоненты из красных картонных рамок, пока не получите соответствующее указание. Пока уберите эти картонные рамки обратно в коробку.

Не перемешивайте колоду кампании и не просматривайте карты в ней. Если порядок карт был нарушен, отсортируйте их по номеру, указанному в правом нижнем углу.

ОБЩИЕ КОМПОНЕНТЫ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



25 ТАЙЛОВ МЕСТНОСТИ



5 СТАРТОВЫХ ТАЙЛОВ МЕСТНОСТИ



5 ТАЙЛОВ КРУПНЫХ ЛОКАЦИЙ



28 ФИШЕК ЭНЕРГИИ



48 ЖЕТОНОВ МОДУЛЕЙ



30 ЖЕТОНОВ ОСОБЫХ МЕХАНИЗМОВ



×10

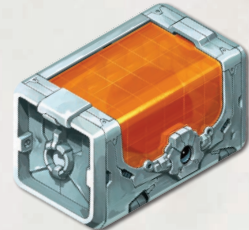


×10



×10

28 ЖЕТОНОВ КОНТЕЙНЕРОВ



12 ТАЙЛОВ ОСНОВНЫХ АРТЕФАКТОВ



×4



×4



×4

8 ТАЙЛОВ ЗАПАСНЫХ АРТЕФАКТОВ



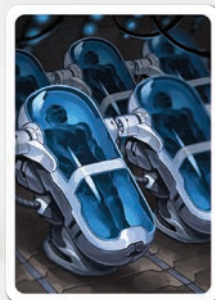
1 ТАЙЛ КОНЦА ИГРЫ



КОЛОДА КАМПАНИИ (30 КАРТ)
НЕ ПЕРЕМЕШИВАЙТЕ И НЕ ПРОСМАТРИВАЙТЕ
КАРТЫ В ЭТОЙ КОЛОДЕ!



39 КАРТ ЖИТЕЛЕЙ



2 КУБИКА ДЕЙСТВИЙ



Также в комплект входит 1 деревянная фишка сокола и две красные картонные рамки с компонентами для прохождения кампании. Уберите их в коробку до дальнейших указаний.

КОМПОНЕНТЫ ИГРОКОВ

4 ПЛАНШЕТА ИГРОКОВ



6 ПЛАНШЕТОВ ПЛЕМЁН

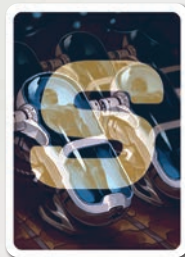
(2 ИЗ НИХ СТАНУТ ДОСТУПНЫ ПРИ ПРОХОЖДЕНИИ КАМПАНИИ)



24 СТАРТОВЫЕ КАРТЫ ЖИТЕЛЕЙ

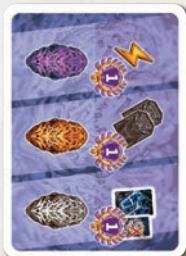


Лицо

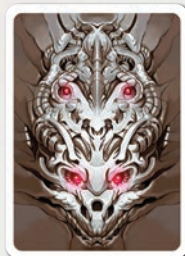


Рубашка

10 КАРТ АРТЕФАКТОВ



Лицо



Рубашка

4 КАРТЫ-ПАМЯТКИ



4 ЖЕТОНА ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЕЙ



12 МАРКЕРОВ ДЛЯ ТРЕКОВ МЕХАНИЗМОВ



80 МАРКЕРОВ ПРОГРЕССА



16 МАРКЕРОВ РЕСУРСОВ



В ЦВЕТАХ ИГРОКОВ:

20 МАЛЕНЬКИХ ЗДАНИЙ



12 БОЛЬШИХ ЗДАНИЙ



28 ФИГУРОК НАСЕЛЕНИЯ



8 ФИШЕК



СТРОЕНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ И ПЛАНШЕТОВ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



ПЛАНШЕТ ИГРОКА

ПЛАНШЕТ ПЛЕМЕНИ

Доступные для разблокировки технологии



ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

- 1 Положите **игровое поле** в центр стола.
 - 2 Перемешайте **5 стартовых тайлов местности** и положите их лицом вверх на указанные области в центре **игрового поля**. Перемешайте **25 тайлов местности** и разложите их лицом вниз по оставшимся свободным областям.
 - 3 Перемешайте **5 тайлов крупных локаций** и поместите по одному тайлу случайной стороной вверх на специальные области в углах **игрового поля**. Оставшийся (пятый) тайл уберите обратно в коробку.
 - 4 Перемешайте **карты жителей** и сложите в виде колоды лицом вниз. Откройте 5 карт из колоды и выложите их в ряд лицом вверх.
 - 5 Сложите **жетоны особых механизмов** (лицом вниз) в 3 стопки по цвету рядом с **игровым полем**. Откройте по 3 жетона из каждой стопки.
 - 6 Перемешайте **жетоны модулей** (далее — **модули**) и сложите их в виде стопки лицом вниз. Откройте 5 жетонов и выложите их лицом вверх рядом со стопкой.
- Лежащие лицом вверх карты жителей, жетоны особых механизмов и модули далее называются **предложением**.*
- 7 Перемешайте **жетоны контейнеров** (далее — **контейнеры**) и сложите их в виде стопки лицом вниз рядом с **игровым полем**.
 - 8 Положите **фишки энергии** (далее — **энергия**) в общий запас рядом с **игровым полем**.
 - 9 Поместите **кубики действий** рядом с игровым полем.
 - 10 Сложите **запасные артефакты** в виде стопки и положите сверху **тайл конца игры**.

Соло-режим: не используйте **тайл конца игры**. Уберите его обратно в коробку.

- 11 Разложите **основные артефакты** лицом вверх по «кратерам» в верхней части игрового поля. Используйте только основные артефакты, соответствующие количеству игроков (например, при игре с 3 участниками используйте артефакты с обозначением «1+», «2+» и «3+»). Лишние артефакты уберите обратно в коробку.

Вариант игры: для более длинной партии используйте артефакты, как если бы игроков было на одного больше (например, при игре с 3 участниками также используйте артефакты с обозначением «4»). Если вы уже играете четвером, то для более длинной партии положите 2 запасных артефакта рядом с основными артефактами в верхней части игрового поля (игра завершается, как только игроки разберут все 12 основных артефактов и эти 2 запасных артефакта).



ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

Выберите первого игрока с помощью квантового рандомайзера. Если у вас нет его под рукой, то выберите первого игрока случайным образом.

Каждый игрок берёт:

- 1 планшет игрока. Положите его перед собой.
- 2 1 случайный планшет племени. Положите его слева от вашего планшета игрока стороной с символом солнца вверх (сторона с символом луны станет доступна при прохождении кампании).

Если все игроки хорошо знакомы с особенностями племён, то каждый может выбрать свой планшет племени, начиная с игрока по правую руку от первого и далее против часовой стрелки.

- 3 1 серый, 1 зелёный и 1 жёлтый маркер для треков механизмов. Поместите каждый из 3 маркеров на первое деление соответствующего трека механизма.
- 4 1 фишку энергии из запаса. Поместите её в свой личный запас энергии.
- 5 1 жетон переключателя. Поместите жетон в указанную ячейку на планшете игрока (см. рис. ниже) и подвиньте его вверх до упора (в «неиспользованное» положение).
- 6 1 случайный набор из 6 стартовых карт жителей (с буквой S на рубашке). На лицевой стороне всех карт из одного набора указана одна и та же буква (A, B, C или D).

Перемешайте эти 6 карт и положите 3 из них лицом вниз справа от вашего планшета игрока (это ваша зона отдыха). Другие 3 карты выложите в ряд лицом вверх под своим планшетом племени (это ваша активная зона).

- 7 1 случайную карту артефакта. Держите свою карту артефакта в тайне от других игроков. Уберите лишние карты артефактов обратно в коробку.

Если все игроки хорошо знакомы с игрой, каждый берёт две карты артефактов, затем выбирает одну из них, а другую убирает обратно в коробку.

- 8 1 карту-памятку.

Используйте сторону с символом солнца



Каждый игрок выбирает цвет и берёт следующие компоненты этого цвета:

- 9** 5 маленьких зданий и 3 больших здания. Поместите их на специальные ячейки в левой части вашего планшета племени.
- 10** 7 фигурок населения. Поместите по одной фигурке на каждый значок населения на вашем планшете племени.
- 11** 2 фишки. Поместите одну фишку (маркер очков) на нулевое деление трека очков, а другую фишку (маркер анабиоза) на нижнее деление трека анабиоза.



Наконец, каждый игрок берёт следующие компоненты:

- 12** 20 маркеров прогресса. Поместите по одному маркеру прогресса на каждое из 15 бонусных делений на треках механизмов. Также поместите по одному маркеру прогресса на каждую из 5 ячеек в нижней части вашего планшета племени.
- 13** 4 маркера ресурсов. Поместите по одному маркеру на нижнее (нулевое) деление каждого трека ресурсов на вашем планшете игрока.



СТАРТОВЫЕ РЕСУРСЫ:

Первый игрок перемещает свой крайний левый маркер на 1 деление вверх (он начинает игру с **1 кристаллом**). Второй игрок перемещает свои два крайних левых маркера на 1 деление вверх (**1 кристалл + 1 шестерёнка**). Третий игрок перемещает свои три крайних левых маркера на 1 деление вверх (**1 кристалл + 1 шестерёнка + 1 книга**), а четвёртый игрок перемещает все свои маркеры на 1 деление вверх (**1 кристалл + 1 шестерёнка + 1 книга + 1 еда**).



Соло-режим:

Вы начинаете игру с **1 кристаллом** в качестве стартового ресурса.

Поместите **1 кубик действия** на первое деление трека прогресса (в левом нижнем углу вашего планшета игрока). Уберите второй **кубик действия** обратно в коробку.



Уберите все лишние компоненты обратно в коробку.

Пример: первый игрок начинает игру с **1 кристаллом** (крайний левый маркер).

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый игрок возглавляет своё племя и пытается возродить цивилизацию в соответствии со своими идеалами. Вы будете исследовать новые земли, строить здания и заселять различные локации. Некоторые действия позволяют получать артефакты. Игра завершается, как только один из игроков забирает с игрового поля последний основной артефакт. Затем игроки подсчитывают очки за собранные артефакты, карту артефакта, разблокированные технологии, продвижение по треку прогресса и заселённые локации. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков.

ВАЖНЫЕ ИГРОВЫЕ ПОНЯТИЯ

РЕСУРСЫ:

В игре есть 3 базовых ресурса: **шестерёнки**, **книги** и **еда**. Каждый раз, когда вы получаете ресурс, переместите соответствующий **маркер ресурса** на одно деление вверх по треку. Каждый раз, когда вы тратите ресурс, переместите соответствующий маркер ресурса на одно деление вниз по треку. Если вы получаете ресурс, а соответствующий маркер ресурса уже находится на самом верхнем делении трека, этот ресурс сгорает.

В любой момент вы можете обменять один **кристалл** на любой один **базовый ресурс**. Если вы получаете кристалл, а соответствующий маркер ресурса уже находится на самом верхнем делении трека, передвиньте любой другой маркер ресурса на одно деление вверх по треку. Кристаллы также нужны для выполнения некоторых действий.

Некоторые эффекты предоставляют скидку, однако стоимость никогда не может быть отрицательной.



ГОЛУБЫЕ И ФИОЛЕТОВЫЕ ОЧКИ:

Вы будете получать **голубые очки** в ходе игры. Когда вы получаете голубые очки, переместите маркер на соответствующее количество делений вперёд по **треку очков**. Когда вы останавливаетесь на бонусном делении или проходите через него, немедленно получите соответствующую награду (**контейнер** или **артефакт**).



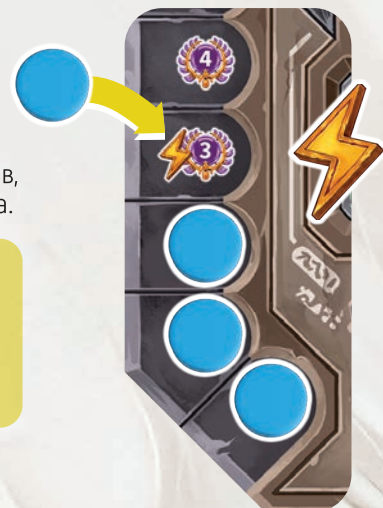
Фиолетовые очки подсчитываются только в конце игры. Когда вы подсчитываете фиолетовые очки, вы также передвигаете маркер по треку очков, однако вы не получаете награды за бонусные деления.



Примечание: если вы набрали больше 50 очков, продолжайте считать очки с начала трека. Вы не получаете награды за бонусные деления во второй раз.

МАРКЕРЫ ПРОГРЕССА И ТРЕК ПРОГРЕССА:

Каждый раз, когда вы активируете **способность своего племени** или получаете **награду на треке механизма**, переместите соответствующий **маркер прогресса** на самое нижнее свободное деление **трека прогресса**. Некоторые деления на треке прогресса приносят бонусы, позволяющие взять **фишку энергии** из запаса или **артефакт** с игрового поля. В конце игры вы получаете столько очков, сколько указано на самом нижнем свободном делении вашего трека прогресса.



Соло-режим: на вашем треке прогресса также есть **кубик действия**.

Вы будете перемещать этот кубик, когда выполняете действия «Сыграть карту» и «Погрузиться в анабиоз» (см. стр. 9). Он не мешает перемещению маркера прогресса по треку (маркер прогресса и кубик действия на треке прогресса перемещаются независимо друг от друга).

ДАЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЯ:

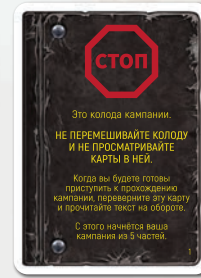
Когда вы выполняете разнообразные действия на игровом поле, вам нужно платить за **дальность действия**. На странице 11 вы найдёте подробное описание того, как она рассчитывается.

ОБ ИГРЕ

Кампания состоит из 5 глав. В ходе кампании вы будете добавлять в игру новые компоненты. Мы рекомендуем сразу приступить к прохождению кампании, но вы также можете сначала играть исключительно по базовым правилам.

Чтобы приступить к первой главе кампании, прочитайте верхнюю карту **колоды кампании**. Колода кампании последовательно проведёт вас через все 5 глав. Вам не обязательно проходить всю кампанию одним и тем же составом.

После того как вы пройдёте все 5 глав кампании, вы можете дальше играть со всеми новыми компонентами или самостоятельно выбирать, какие из них добавлять в игру.



Верхняя карта колоды кампании

ХОД ИГРЫ

Первый игрок начинает игру.

В свой ход вы можете:

Выполнить до 2 действий ИЛИ погрузиться в анабиоз.

Игроки ходят поочередно, пока один из них не заберёт последний **основной артефакт** с игрового поля. Все остальные игроки делают по одному последнему ходу, и игра завершается. Игрок с наибольшим количеством очков побеждает.



Если вы решаете **выполнить до 2 действий**, вы можете выбирать из следующих вариантов:

- Сыграть карту
- Воспользоваться **жетоном переключателя** (если это возможно)
- Исследовать
- Заселить
- Построить

См. полное описание всех действий на стр. 10–14.

Использование кубиков действий в партиях с 2–4 участниками:
Когда вы выполняете действие, вы можете помещать **кубик действия** на соответствующую область на вашей **карте-памятке**. Это поможет вам проследить, сколько и каких действий вы выполнили. Это будет особенно полезно в дальнейшем, когда действия станут более сложными.

Важные примечания:

- Вы можете выполнить два разных действия или одно и то же действие дважды.
- Если вы не можете или не хотите выполнить хотя бы 1 действие, вы должны погрузиться в анабиоз.
- Вне зависимости от того, выполняете вы действия или погружаетесь в анабиоз, вы также можете выполнить любое количество бесплатных действий в любых комбинациях: **обменять кристаллы** на другие ресурсы, **активировать механизмы** или **открыть контейнеры** (см. стр. 16).
- Если в результате какого-либо действия вы должны применить сразу несколько эффектов (например, эффект карты и модуля в слоте, куда вы сыграли карту), вы можете применить их в любом порядке на своё усмотрение.

Соло-режим: вы можете выполнить в сумме 20 действий «Сыграть карту» за игру. За ход вы можете выполнить 1 действие. Каждый раз, когда вы выбираете действие «Сыграть карту», переместите **кубик действия** на 1 деление вперёд по треку прогресса.

Когда вы выполняете действие «Погрузиться в анабиоз», переместите **кубик действия** на 2 деления вперёд по треку прогресса. Не перемещайте кубик действия при выполнении других действий.

ДЕЙСТВИЯ

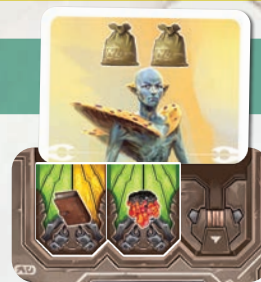
СЫГРАТЬ КАРТУ

Возьмите карту из вашей **активной зоны** и переложите её в любой **свободный слот для карт**.

Если вы играете карту в один из двух верхних слотов, получите эффект, указанный **в верхней части** карты.


Если вы играете карту в один из двух нижних слотов, получите эффект, указанный **в нижней части** карты.

Примечание: вы не можете играть карты в слот в правой части вашего планшета игрока, пока не разблокируете соответствующую технологию (см. «Заселить» на стр. 12).



Вы получаете 2 еды за сыгранную карту и 1 книгу за жёлто-зелёный модуль, потому что цвет карты совпадает (жёлтый).

МОДУЛИ: сыграв карту в слот для карт, проверьте все модули в этом слоте. Модуль активируется, если цвет сыгранной карты совпадает с цветом модуля (на каждом модуле указан либо 1, либо 2 цвета).

Когда вы получаете модуль (см. далее), поместите его в ячейку рядом с одним из слотов для карт на вашем планшете игрока. Если вы помещаете модуль в ячейку с **символом активации** , немедленно активируйте этот модуль и примените его эффект.

Вы можете в любой момент игры сбрасывать модули из ячеек на вашем планшете игрока, чтобы освободить место для новых модулей (при замене модуля в ячейке с символом активации новый модуль не активируется, так как символ активации срабатывает только в первый раз).



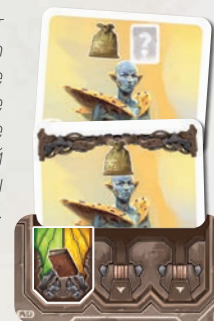
Так как вы поместили модуль в ячейку с символом активации, вы немедленно активируете его и получаете 1 книгу.



СИМВОЛ СЛОТА: у некоторых карт есть **символ слота** в верхней или нижней части. Этот символ позволяет впоследствии сыграть ещё одну карту в тот же слот.

Если это не первая карта, которую вы играете в слот, снова примените эффект всех ранее сыгранных в этот слот карт такого же цвета.

Вы играете в слот вторую карту жёлтого цвета и применяете её эффект, а также повторно применяете эффект первой жёлтой карты и эффект модуля.



ЭФФЕКТЫ НА СТАРТОВЫХ КАРТАХ: вы не обязаны применять указанный на карте эффект! (Дополнительные эффекты карт описаны на стр. 22–24).



Получите указанный ресурс.



Обменяйте один базовый ресурс (шестерёнка/книга/еда) на любой другой базовый ресурс. Вы можете выполнить обмен до 3 раз, каждый раз выбирая один и тот же или разные ресурсы.



Возьмите модуль из предложения и поместите его в свободную ячейку на вашем планшете игрока, затем выполните предложение.



Переместите маркер на 1 деление вперёд по треку механизма указанного цвета (см. подробнее на стр. 14).



Активируйте **способность своего племени** (указана под изображением персонажа на вашем **планшете племени**). Каждый раз, когда вы активируете способность своего племени, также переместите один **маркер прогресса** с вашего планшета племени на самое нижнее свободное деление вашего трека прогресса.

Если по какой-то причине вы не можете активировать способность (например, заплатить указанную стоимость), вы не перемещаете маркер прогресса. Обратите внимание, что вы всё ещё можете использовать способность своего племени даже после того, как переместили все маркеры прогресса с планшета племени на трек прогресса (однако так вы не сможете ещё дальше продвинуться по треку прогресса).



Игрок получает 2 книги при активации способности племени и перемещает 1 маркер прогресса с планшета племени на трек прогресса.



Получите модуль ИЛИ активируйте способность племени.

ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЖЕТОНОМ ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЯ

Передвиньте свой **жетон переключателя** в нижнюю («использованную») позицию и получите любой один базовый ресурс.

Вы не можете снова выполнить это действие, пока не передвинете свой жетон переключателя в верхнюю («неиспользованную») позицию (обычно вы можете сделать это, когда выбираете действие «Погрузиться в анабиоз»).

Эффект жетона переключателя может казаться простым, но ваше мнение может измениться в ходе кампании...



ИССЛЕДОВАТЬ

Выберите **тайл местности**, лежащий лицом вниз на игровом поле. Заплатите за **дальность действия** (см. далее), а также стоимость, указанную на выбранном тайле местности. *Вы не можете выбирать для исследования тайлы местности, которые отделены от вас другими неисследованными тайлами местности.*

Получите очки, указанные на выбранном **тайле местности** (переместите свой **маркер** на соответствующее количество делений вперёд по **треку очков**).

Затем наймите **нового жителя**: возьмите либо **карту жителя из предложения** (карты, лежащие лицом вверх), либо **верхнюю карту из колоды карт жителей**. Положите карту нанятого жителя лицом вверх в свою **активную зону** и восполните предложение новой картой из колоды (если есть такая необходимость).

Переверните выбранный **тайл местности** лицом вверх. Вы можете поворачивать его на своё усмотрение (*у каждого тайла есть две возможные ориентации*).

Важно: если какие-либо клетки тайла местности, который вы только что перевернули, оказались по соседству с ранее построенными зданиями, владельцы этих зданий получают соответствующую награду (см. «Построить» на стр. 13).



Стоимость исследования этого тайла составляет 3 еды. Вы также должны заплатить 2 еды за дальность действия (см. далее).

Вы берёте карту жителя из предложения и перемещаете свой маркер на 2 деления вперёд по треку очков.



Вы переворачиваете исследованный тайл лицом вверх.

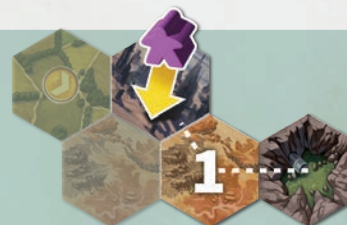
ДАЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЯ:

Каждый раз, когда вы выполняете действия «Исследовать», «Построить» или «Заселить», вы должны заплатить за **дальность действия**. В начале игры дальность действия отсчитывается от **воронки в центре игрового поля**. После того, как вы поместите на игровое поле **здание** или **фигурку населения**, отсчитывайте дальность действия от вашего ближайшего компонента к нужной клетке (и никогда больше от воронок).

Заплатите **1 еду** за каждую клетку между вами и клеткой, где вы хотите выполнить действие (считаются только те клетки, через которые вам придётся пройти — клетка, от которой вы отсчитываете дальность действия, и целевая клетка не считаются).

Примечание: если вы хотите выполнить действие на клетке, соседней с одним из ваших компонентов, вам не нужно платить за дальность действия.

Важно: когда вы рассчитываете дальность действия, вы можете «проходить» через занятые клетки, но только не через неисследованные тайлы местности.



Игрок хочет выполнить действие «Заселить». У него нет компонентов на игровом поле, поэтому он отсчитывает дальность действия от воронки (1 клетка = 1 еда).



Игрок хочет выполнить действие «Построить». Он должен пройти через 2 клетки, чтобы добраться до клетки, на которой хочет выполнить действие, от своего ближайшего компонента, поэтому платит 2 еды.

ЗАСЕЛИТЬ

Выберите **локацию на игровом поле**, которую вы ещё не успели заселить. Это может быть локация, которая уже была заселена другими игроками.

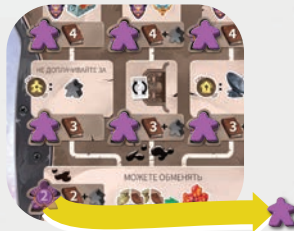
Примечание:

Локации бывают двух типов: стандартные и крупные. Стандартные локации представляют собой серые клетки на тайлах местности с изображением города в руинах, а крупные локации – особые тайлы по углам игрового поля.

Выберите **фигурку населения** со своего планшета племени и поместите её на выбранную локацию. Вы должны заплатить за **дальность действия** (см. стр. 11), а также стоимость самого действия.

Стоимость действия составляет количество книг, указанное на **технологии**, с которой вы взяли фигурку населения. В дополнение к этому вы должны заплатить по 1 книге каждому игроку, который уже заселил эту локацию.

Когда вы впервые выполняете действие «Заселить», вы должны взять фигурку населения с самой нижней технологии на вашем планшете племени. Теперь эта технология разблокирована, и вы можете пользоваться её уникальной способностью до самого конца игры.



Далее при выполнении действия «Заселить» вы можете брать фигурки населения только с тех технологий, которые соединены с ранее разблокированной технологией.

Крупные локации по углам игрового поля заселяются по тем же правилам, что и стандартные локации. Каждая крупная локация считается как одна большая клетка. Когда вы заселяете крупную локацию, вы также получаете указанные на ней очки в конце игры (см. стр. 18).

Примечания:

- Каждая локация (как крупная, так и стандартная) может быть заселена сразу несколькими игроками, но один игрок может заселить одну и ту же локацию только один раз.
- Некоторые карты и эффекты механизмов предоставляют скидку на стоимость действия «Заселить» (указана на технологии, с которой вы берёте фигурку населения). Вы всё ещё должны заплатить по 1 книге каждому игроку, который уже заселил эту локацию.



Стандартная локация

Крупная локация



Фиолетовый игрок платит 2 еды (дальность действия) и 3 книги (2 книги — за технологию, 1 книгу — синему игроку, потому что у того есть фигурка населения на этой локации).

Теперь фиолетовый игрок может пользоваться способностью только что разблокированной технологии.



Фиолетовый игрок должен заплатить по 1 книге зелёному и синему игрокам, потому что они уже заселили эту локацию. Все игроки, заселившие эту локацию, получают указанные на ней очки в конце игры.

ОБЩИЕ ТЕХНОЛОГИИ (одинаковые для всех племён):



Разблокируйте свой пятый слот для карт (в правой части вашего планшета игрока). Когда вы играете карту в этот слот, вы можете повернуть её на своё усмотрение, чтобы применить либо её верхний, либо её нижний эффект.

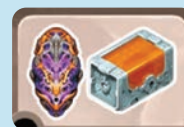
Примечание: вы можете помещать модули в ячейки рядом с пятым слотом для карт ещё до того, как разблокируете его.

Возьмите 1 основной артефакт с игрового поля

И



Возьмите 1 фишку энергии из запаса



Возьмите 1 контейнер из запаса



Передвиньте свой маркер на 2 деления вперёд по треку очков

ПОСТРОИТЬ

Выберите свободную **клетку пустыни**, на которой вы хотите построить здание. Заплатите за **дальность действия** (см. стр. 11), а также стоимость самого здания (3 шестерёнки за **маленькое здание** или 5 шестерёнок за **большое здание**).

Затем проверьте, можете ли вы получить награды:

- Если здание находится по соседству с одной или несколькими **клетками леса/гор/поля**, переместите **маркер соответствующего трека механизма** на 1 деление вперёд за каждую такую клетку (см. следующую страницу).
- Если здание находится по соседству с **кристаллом** (изображены по краям игрового поля), получите 1 кристалл.
- Если здание находится по соседству с **клеткой океана** (и у вас нет других зданий по соседству с этой клеткой, построенных ранее), получите указанную награду. *Обратите внимание, что сразу несколько игроков могут получить награду за одну и ту же клетку океана, но один и тот же игрок может получить награду за каждую такую клетку только один раз.*

Большие здания: большие здания **удваивают** награды за соседство с **клетками леса/гор/поля** и **кристаллами** (перемещайте маркер трека механизма на 2 деления вперёд или получайте 2 кристалла соответственно). На награду за соседство с клеткой океана это не распространяется.

Важные примечания:

- Строить здания можно только на клетках пустыни.
- На каждой клетке можно построить только 1 здание.
- Если в результате действия «Исследовать» (кто бы его ни выполнил) по соседству с одним из ваших уже построенных зданий оказалась новая клетка леса/гор/поля или океана, немедленно получите соответствующую награду. Если награду должны получить сразу несколько игроков, они делают это по часовой стрелке, начиная с активного игрока.



Чтобы построить маленькое здание, фиолетовый игрок платит 1 еду (дальность действия) и 3 шестерёнки (стоимость здания). Он перемещает свой маркер на 2 деления вперёд по зелёному треку механизма и на 1 деление вперёд по жёлтому треку механизма.

Игрок не получает фишку энергии за соседство с клеткой океана, так как он уже получил эту награду за ранее построенное здание. Соседняя стандартная локация также не приносит никаких бонусов.



Фиолетовый игрок строит большое здание и перемещает маркер на 4 деления вперёд по зелёному треку механизма и на 2 деления вперёд по серому треку механизма. Он также получает модуль (так как это его первое здание по соседству с этой клеткой океана).



ПРОДВИЖЕНИЕ ПО ТРЕКАМ:

Вы получаете **награду**, как только перемещаете маркер на бонусное деление трека механизма или проходите через него.

Важно: чтобы получить некоторые награды, вам нужно переместиться на бонусное деление или пройти через него сразу двумя маркерами.

При получении награды переместите **маркер прогресса** с бонусного деления на самое нижнее свободное деление трека прогресса (в левой части планшета игрока).

Если ваш маркер достиг последнего деления трека механизма, то далее вместо того, чтобы перемещать маркер, каждый раз получайте 1 указанный ресурс.



Серое бонусное деление является общим для серого и зелёного треков механизмов, поэтому для получения награды вам нужно пройти через него сразу двумя маркерами (серым и зелёным).

БОНУСНЫЕ ДЕЛЕНИЯ:

Стандартный механизм: после того как вы разблокировали стандартный механизм, вы можете активировать его с помощью **энергии** (подробнее об использовании механизмов на стр. 16).



Особый механизм: после того как вы разблокировали особый механизм, возьмите жетон особого механизма соответствующего цвета из предложения и поместите его в эту свободную ячейку. Вы можете активировать его с помощью **энергии** (см. стр. 16). Восполните предложение новым жетоном, чтобы там всегда было по 3 жетона особых механизмов каждого цвета.



Примечание: если вы разблокировали сразу несколько особых механизмов в свой ход, не забывайте каждый раз восполнять предложение, когда забираете оттуда жетоны.

Артефакт: немедленно возьмите один любой основной артефакт с игрового поля и положите его рядом с вашей **картой артефакта**. Артефакты приносят очки в конце игры.



Бонус за карты в конце игры: в конце игры вы получаете 2 очка за каждую карту указанного цвета (стартовые карты не учитываются).



ПОГРУЗИТЬСЯ В АНАБИОЗ

Вместо того чтобы выполнить до 2 действий, вы можете **погрузиться в анабиоз**. Если вы не хотите или не можете выполнить 1 или 2 действия в свой ход, вы должны погрузиться в анабиоз.

Выбрав анабиоз, выполните следующие шаги:

1. Верните все **фишки энергии** с механизмов в свой личный **запас энергии**. Вы можете использовать их снова в последующих ходах.
2. Возьмите все карты из **зоны отдыха** и выложите их лицом вверх в **активную зону**. Если в вашей активной зоне есть несыгранные карты, они остаются лежать на месте.
3. Возьмите все сыгранные карты из **слотов для карт** и сложите их лицом вниз в виде стопки в **зоне отдыха**.
4. Передвиньте **жетон переключателя** в верхнюю («неиспользованную») позицию.
5. Переместите **маркер анабиоза** на 1 деление вперёд по треку. Получите награду справа от деления, на котором вы остановились, или любого деления ниже него.

Когда вы перемещаете маркер на четвёртое деление **трека анабиоза**, немедленно уберите с игрового поля один **основной артефакт** на свой выбор (уберите его обратно в коробку). Если это был последний основной артефакт, возьмите **тайл конца игры**: наступает конец игры (см. стр. 17).

Важно: если вы решаете погрузиться в анабиоз, вы можете потратить оставшиеся фишки энергии на активацию механизмов в начале этого хода. Однако как только вы переместите фишки энергии в свой личный запас энергии, вы больше не можете активировать механизмы в этот ход.

Примечание: вы можете выполнять действие «Погрузиться в анабиоз», даже если ваш маркер находится на последнем делении трека анабиоза. В этом случае вы не перемещаете маркер по треку и можете выбрать любую награду справа от трека анабиоза.



Выберите награду справа от деления, на котором находится маркер, или любого деления ниже него.

Соло-режим: если вы решаете погрузиться в анабиоз, вы можете сбросить любое количество **карт жителей, жетонов особых механизмов и/или модулей из предложения** (уберите сброшенные компоненты обратно в коробку). Затем восполните предложение.

Не забывайте перемещать кубик действия на 2 деления по треку прогресса каждый раз, когда погружаетесь в анабиоз.

БЕСПЛАТНОЕ ДЕЙСТВИЕ: ОБМЕН

В любой момент своего хода вы можете обменять один **кристалл** на один любой базовый ресурс (шестерёнка/книга/еда). Технологии некоторых племён дают дополнительные опции обмена.



БЕСПЛАТНОЕ ДЕЙСТВИЕ: ИСПОЛЬЗОВАТЬ МЕХАНИЗМ

В любой момент своего хода вы можете потратить **энергию**, чтобы активировать любой из своих разблокированных механизмов и применить его немедленный эффект. Переместите фишку **энергии** из своего личного **запаса энергии** на механизм, который вы хотите активировать. Вы не можете снова активировать этот механизм, пока не уберёте с него фишку энергии (обычно вы можете это сделать при выполнении действия «Погрузиться в анабиоз»).



Примечания:

- В свой ход вы можете использовать любое количество механизмов.
- У некоторых племён есть механизм на планшете племени. После разблокировки (обычно с помощью действия «Заселить») эти механизмы используются так же, как и любые другие механизмы.

СТАНДАРТНЫЕ МЕХАНИЗМЫ:

Три стандартных механизма изображены на вашем планшете игрока. (См. описание других механизмов на стр. 22–24.)



Обменяйте 1 любой базовый ресурс на 1 кристалл.



Переместите сыгранную карту из слота для карт в зону отдыха. *Это не только освобождает слот для карт, но и позволяет скорее вернуть эту карту в активную зону (обычно при выполнении действия «Погрузиться в анабиоз»).*



Используйте этот механизм при выполнении действий, чтобы временно платить на 1 еду меньше за дальность действия.

БЕСПЛАТНОЕ ДЕЙСТВИЕ: ОТКРЫТЬ КОНТЕЙНЕР

Складывайте полученные **контейнеры** над своим **планшетом племени** (стороной с изображением закрытого контейнера вверх). Вы можете посмотреть на их обратную сторону в любой момент игры.

В любой момент своего хода вы можете открыть закрытый контейнер и получить немедленный эффект, указанный на обратной стороне. *Держите открытые контейнеры рядом со своим планшетом игрока до самого конца игры. Некоторые эффекты приносят очки за собранные в ходе игры контейнеры.*



Получите 1 шестерёнку и 1 книгу.

Примечание: вы можете открыть любое количество контейнеров в свой ход.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если игрок забирает с поля последний **основной артефакт**, он также забирает **тайл конца игры**. После того, как он завершил свой ход, все остальные игроки делают по одному последнему ходу и игра завершается.

Если игрок должен взять артефакт после того, как с поля забрали последний основной артефакт, вместо этого он берёт **запасной артефакт** (приносит 2 очка в конце игры). *Запас таких артефактов не ограничен: если у вас также кончатся запасные артефакты, используйте любую неиспользованную фишку или маркер в качестве замены.*

Затем игроки подсчитывают свои **фиолетовые очки**. Обратите внимание, что игроки не получают награды за продвижение по треку очков при подсчёте очков в конце игры!

Каждый игрок получает:

- Очки, указанные на самом нижнем свободном делении **трека прогресса** (рис. а);
- Очки, указанные на **разблокированных технологиях** на планшете племени (рис. б);
- Очки, указанные на каждой **крупной локации, заселённой игроком** (см. стр. 18);
- 2 очка за каждую карту указанного цвета, если он разблокировал на треке механизма **бонус за карты в конце игры** (рис. в) — стартовые карты не учитываются;
- 4 очка, если он забрал **тайл конца игры** (рис. г);
- 2 очка за каждый **запасной артефакт** (артефакты, полученные после того, как с поля забрали последний основной артефакт) — рис. д;
- 1 очко за каждые 5 **оставшихся ресурсов** (результат округляется в меньшую сторону);
- Очки за **карту артефакта** и **основные артефакты** (рис. е). Игрок получает очки за каждую из 3 категорий на карте артефакта (см. стр. 18). Каждый собранный основной артефакт позволяет повторно получить очки за категорию соответствующего цвета.



Рис. а



Рис. б

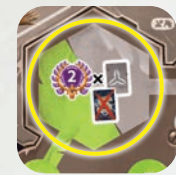


Рис. в



Рис. г



Рис. д



Рис. е

Игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем.

Ничья разрешается в пользу игрока с наибольшим количеством оставшихся ресурсов, за которые он не смог получить очки. Если ничья сохраняется, то побеждает игрок, который дальше всего продвинулся суммарно на всех трёх треках механизмов. Если и тогда ничья сохраняется, игроки разделяют победу.










Синий игрок собрал 1 фиолетовый и 2 белых основных артефакта. Он дважды получает очки за фиолетовую категорию, один раз — за оранжевую и трижды — за белую.

Соло-режим: игра не завершается, когда вы забираете последний основной артефакт. Если вы далее должны взять артефакт, возьмите запасной. Игра завершается, как только вы перемещаете кубик действия на деление «30» трека прогресса. Подсчитайте очки и сравните свой результат с таблицей ниже. Обратите внимание, что получить высокий результат может быть проще или сложнее в зависимости от того, с каким племенем вы играете (не все технологии одинаково полезны в соло-режиме). Воспринимайте это как вызов: наберите как можно больше очков, играя с разными племенами!

49 очков или меньше:	Провал
50+ очков:	Выживание
75+ очков:	Мелкая победа
100+ очков:	Обычная победа
130+ очков:	Крупная победа
160+ очков:	Процветание
180+ очков:	Утопия




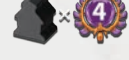


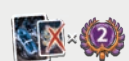

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ЗА КАРТЫ АРТЕФАКТОВ:

Помните: сначала получите очки за каждую из 3 категорий на вашей карте артефакта, затем — очки за собранные артефакты (каждый артефакт позволяет повторно получить очки за категорию соответствующего цвета).







-  • Каждый **контейнер** (считаются как открытые, так и закрытые контейнеры);
-  • Каждая **фишка энергии**;
-  • Каждые **2 модуля** (результат округляется в меньшую сторону);
-  • Каждая помещённая на игровое поле **фигурка населения** (как на крупных, так и на стандартных локациях);
-  • Каждый **маркер прогресса**, перемещённый с планшета племени на трек прогресса (каждое применение способности племени);
-  • Каждый **символ колбы** на ваших механизмах, модулях и картах (включая карты в зоне отдыха);
-  • Каждая **карта** (считаются все карты в активной зоне, слотах для карт и зоне отдыха, кроме стартовых);
-  • Каждая отдельная **клетка океана**, за которую вы получили награду (по соседству с вашими зданиями);
-  • Каждый отдельный **символ кристалла** по соседству с вашими зданиями.

Каждый кристалл приносит очки только один раз, даже если по соседству с ним находится сразу несколько ваших зданий. Кластеры кристаллов также учитываются (доступны при прохождении кампании).

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ЗА КРУПНЫЕ ЛОКАЦИИ:

-  • Очки, указанные на делениях, на которых находятся ваши **маркеры треков механизмов** (зелёный, жёлтый и серый);
-  • Каждая **фишка энергии**;
-  • Каждый **модуль**;
-  • Каждое построенное **большое здание**;
-  • Каждая помещённая на игровое поле **фигурка населения** (как на крупных, так и на стандартных локациях);
-  • Каждая **фигурка населения на крупных локациях** (включая эту);
-  • Каждая **карта** (считаются все карты в вашей активной зоне, слотах для карт и вашей зоне отдыха, кроме стартовых);
-  • Каждая отдельная **клетка океана**, за которую вы получили награду (по соседству с вашими зданиями).

ДОСТУПНО ПРИ ПРОХОЖДЕНИИ КАМПАНИИ:

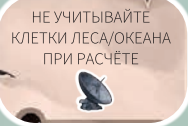
-  • Каждый **маркер прогресса**, перемещённый с планшета племени на трек прогресса (каждое применение способности племени).
-  • Каждый отдельный **символ кристалла** по соседству с вашими зданиями. Каждый кристалл засчитывается только один раз, даже если по соседству с ним находится сразу несколько ваших зданий. Кластеры кристаллов также учитываются (доступны при прохождении кампании).
-  • Каждый **символ колбы** на ваших механизмах, модулях и картах (включая карты в зоне отдыха).
-  • Каждый **контейнер** (считаются как открытые, так и закрытые контейнеры).
-  • Посчитайте количество отдельных **тайлов местности** (включая стартовые тайлы местности), на которых у вас есть **здание** или **фигурка населения**. Тайлы крупных локаций не считаются! Получите 3/7/12/15 очков за присутствие хотя бы на 3/6/8/10 тайлах.
-  • Когда вы заселяете эту локацию, немедленно получите 1 фишку энергии из запаса. В конце игры получите 1 очко за каждый символ колбы (включая карты в зоне отдыха).



ОПИСАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ ПЛЕМЁН И ТЕХНОЛОГИЙ

**НАДАИР**

Вы получаете 1 дополнительную книгу и 1 очко каждый раз, когда используете способность вашего племени.



НЕ УЧИТЫВАЙТЕ КЛЕТКИ ЛЕСА/ОКЕАНА ПРИ РАСЧЁТЕ

Когда вы рассчитываете дальность действия, не учитывайте клетки леса и клетки океана.



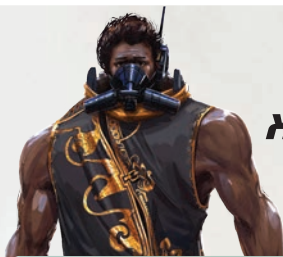
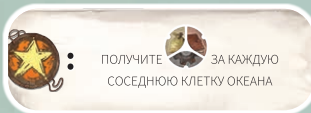
Вы начинаете игру с 5 тайлами леса



Способность племени: заплатите 1 кристалл, чтобы поместить тайл леса на любую свободную клетку пустыни. Вы должны заплатить за дальность этого действия (отсчитывается от вашего ближайшего здания или фигурки населения). Все владельцы зданий по соседству с этим тайлом леса перемещают маркер по треку зелёного механизма, как обычно. Затем вы получаете 1 книгу за этот тайл, а также по 1 книге за каждый другой тайл леса, образующий одну группу с ним.



Вы получаете 4 книги, а синий игрок перемещает маркер на 1 деление вперёд по треку зелёного механизма (потому что синее здание находится по соседству с тайлом леса, который вы только что поместили).

**ХОФШТАДТЕРИАНЦЫ**

Способность племени: получите 1 базовый ресурс за каждую клетку океана по соседству с вашим зданием.

МОЖЕТЕ ОБМЕНЯТЬ



Вы можете в любой момент обменять 2 любых базовых ресурса на 1 кристалл.

НЕ ДОПЛАЧИВАЙТЕ ЗА



Вы не платите дополнительные книги, когда выполняете действие «Заселить» на клетке, которая ранее была заселена другими игроками. Это также касается локации, которую вы заселили, чтобы разблокировать эту технологию.



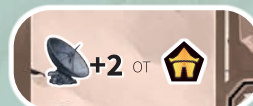
Вы начинаете игру с 5 жетонами храмов



Способность племени: заплатите 1 кристалл, чтобы поместить 1 жетон храма на любую свободную клетку океана. Вы должны заплатить за дальность этого действия. Немедленно получите награду за эту клетку океана, даже если вы получили её, построив здание по соседству с ней.

Теперь вы можете отсчитывать дальность действия от вашего ближайшего храма.

С помощью храмов вы можете получать награду за каждую клетку океана дважды (когда строите здание по соседству с ней, а также когда помещаете на неё жетон храма). Каждая клетка океана учитывается только один раз при финальном подсчёте очков (см. стр. 18). После того как вы поместили жетон храма на клетку океана, вы, а также другие игроки, всё ещё можете получать награду, построив здание по соседству с ней.



Вы платите на 2 еды меньше, когда отсчитываете дальность действия от вашего храма.



+1 ЭНЕРГИЯ

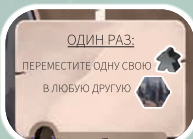
ОПИСАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ ПЛЕМЁН И ТЕХНОЛОГИЙ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

**ЮХ49Г**

Каждый раз, когда вы выполняете действие «Исследовать», платите на 1 еду меньше.



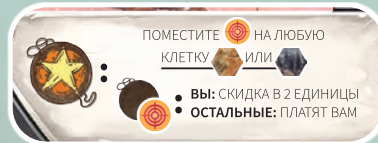
Вы можете активировать этот механизм с помощью **энергии**. Активируйте его при выполнении действия «Исследовать», чтобы не платить за дальность действия. Вы также можете использовать этот механизм, чтобы исследовать любой тайл местности на игровом поле (даже те тайлы местности, которые отделены от вас другими неисследованными тайлами местности).



Если вы разблокировали эту технологию, немедленно примените одноразовый эффект: переместите свою фигурку населения из одной стандартной локации в другую стандартную локацию, которую вы ещё не заселили (вам не нужно платить книги игрокам, у которых уже есть фигурки населения в этой локации).



Вы начинаете игру с **5 жетонами мишени**



Способность племени: положите жетон мишени на любую клетку пустыни или локацию, где у вас нет здания или фигурки населения (эта клетка или локация может быть расположена в любой части игрового поля, так как вам не нужно платить за дальность действия).

Если позже в ходе игры вы выполняете действие на этой клетке («Построить» или «Заселить»), вы получаете скидку на это действие в размере 2 единиц. После выполнения действия уберите жетон мишени с игрового поля в свой личный запас.

Если другой игрок выполняет действие на этой клетке, то вы получаете ресурсы, которые он платит за выполнение этого действия (за исключением стоимости дальности действия и книг, которые он платит другим игрокам при выполнении действия «Заселить»).

После того как игрок закончил выполнять действие, уберите жетон мишени с игрового поля в свой личный запас.

Скидка
в **2 шестерёнки**
при строительстве



Скидка в **2 книги**
при заселении

**КАНИБАН**

Способность племени: заплатите 1 еду, чтобы взять карту из предложения и положить её в свою активную зону.



Каждый раз, когда вы берёте карту из предложения, получите 1 ресурс (тип ресурса определяется цветом карты).



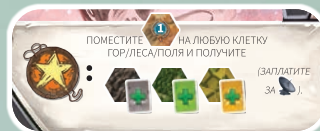
В любой момент игры вы можете заплатить 1 кристалл, чтобы переместить сыгранную карту из любого из ваших слотов для карт в зону отдыха.



Вы можете активировать этот механизм с помощью **энергии**. Активируйте его, чтобы переместить одну несыгранную карту из активной зоны в зону отдыха. Примените верхний эффект этой карты.



Вы начинаете игру с **5 тайлами пустыни**



Способность племени: поместите **тайл пустыни** на любую свободную клетку поля/леса/гор. Вы должны заплатить за дальность этого действия.

Примечание: вы не можете поместить тайл пустыни на клетку океана или любую клетку, на которой уже есть какие-либо маркеры, жетоны или фигурки.

Затем возьмите из предложения 1 карту, лежащую лицом вверх и соответствующую цвету перекрытого ландшафта (поле = жёлтый, лес = зелёный, горы = серый), и положите её в свою активную зону. Если в предложении нет подходящей по цвету карты, лежащей лицом вверх, вы не получаете карту.

Если любой игрок выполняет действие «Построить» на вашем **тайле пустыни**, то вы немедленно получаете 1 очко.

Возьмите 1 серую карту жителя из предложения и поместите её в свою активную зону.



+1 ПО



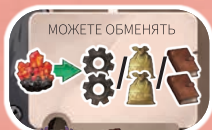
ДОСТУПНЫ ПРИ ПРОХОЖДЕНИИ
КАМПАНИИ

ФОРМИКА



ЗА КАЖДУЮ
СОСЕДНЮЮ
КЛЕТКУ ГОР

При выполнении действия «Построить», вы получаете скидку в размере 1 единицы за каждую клетку гор по соседству с клеткой, на которой вы строите.



МОЖЕТЕ ОБМЕНЯТЬ

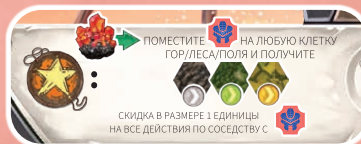
В любой момент игры вы можете обменять 1 кристалл на 2 ресурса одного типа.



Вы можете активировать этот механизм с помощью **энергии**. Активируйте его, чтобы получить 1 кристалл.



Вы начинаете игру с **5 жетонами мастерской**



ПОМЕСТИТЕ ЖЕТОН МАСТЕРСКОЙ НА ЛЮБУЮ КЛЕТКУ ГОР/ЛЕСА/ПОЛЯ И ПОЛУЧИТЕ СКИДКУ В РАЗМЕРЕ 1 ЕДИНИЦЫ НА ВСЕ ДЕЙСТВИЯ ПО СОСЕДСТВУ С

Способность племени: заплатите 1 кристалл, чтобы поместить **жетон мастерской** на любую клетку поля/гор/леса. Вам не нужно платить за дальность этого действия. Немедленно переместите маркер на 1 деление вперёд по треку соответствующего механизма.

Вы получаете скидку в размере 1 единицы на все действия, которые выполняете по соседству с мастерской (т. е. действие «Построить» стоит на 1 шестерёнку меньше, действие «Заселить» стоит на 1 книгу меньше, действие «Исследовать» стоит на 1 ресурс меньше). Мастерские не дают скидку на дальность действия. Вы можете получить только одну скидку на действие за счёт мастерских (даже если по соседству с клеткой, на которой вы выполняете действие, есть сразу несколько мастерских, вы всё равно получаете скидку в размере 1 единицы).



Немедленно передвиньте ваш жетон переключателя в верхнюю («неиспользованную») позицию. С этого момента, когда вы выполняете действие «Воспользоваться жетоном переключателя», вы можете скопировать нижний эффект карты другого игрока. Применяйте этот эффект так же, как если бы вы сами сыграли эту карту в слот для карт на своём планшете игрока.



ОДИН
РАЗ:



ВУКУНТУР



+1

Способность племени: вы можете немедленно выполнить действие «Исследовать», «Построить» или «Заселить» (это действие не считается как одно из двух ваших действий). Вы можете пропустить 1 клетку, когда рассчитываете дальность этого действия.



+1

Вы можете всегда пропускать 1 клетку, когда рассчитываете дальность действия. Все бонусы, связанные с дальностью действия, суммируются.



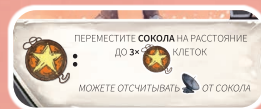
ОДИН
РАЗ:

+1

Немедленно получите 1 контейнер и 1 кристалл. С этого момента вы получаете 1 кристалл каждый раз, когда получаете контейнер.



Вы начинаете игру с **фигуркой сокола**. Поместите сокола на клетку с воронкой в центре игрового поля.



ПЕРЕМЕСТИТЕ СОКОЛА НА РАССТОЯНИЕ ДО 3 КЛЕТОК. МОЖЕТЕ ОТСЧИТЫВАТЬ ОТ СОКОЛА

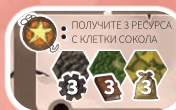
Способность племени: вы всегда можете отсчитывать дальность действия от фигурки сокола (вы по-прежнему можете отсчитывать дальность действия от ваших зданий / фигурок населения, как обычно).

Когда вы активируете способность племени, переместите фигурку сокола на расстояние до 3 клеток за каждый маркер прогресса, который вы убрали с планшета племени, включая маркер, который вы убрали с помощью этого действия. Сокол должен закончить своё перемещение на клетке леса/гор/поля. Мастерские не препятствуют перемещению сокола. Сокол может закончить перемещение на клетке, с которой его начал.



СКИДКА В РАЗМЕРЕ 1 ЕДИНИЦЫ НА ВСЕ ДЕЙСТВИЯ ПО СОСЕДСТВУ С СОКОЛОМ

Вы получаете скидку в размере 1 единицы на любые действия, выполняемые на клетке по соседству с соколом (т. е. действие «Построить» стоит на 1 шестерёнку меньше, действие «Заселить» стоит на 1 книгу меньше, а действие «Исследовать» стоит на 1 ресурс меньше).



ПОЛУЧИТЕ 3 РЕСУРСА С КЛЕТКИ СОКОЛА

Когда вы пользуетесь способностью своего племени, получите 3 ресурса (тип ресурса определяется типом местности, на которой сокол заканчивает своё перемещение).

ЭФФЕКТЫ СИМВОЛОВ

СИМВОЛЫ, КОТОРЫЕ ВСТРЕЧАЮТСЯ ТОЛЬКО НА МЕХАНИЗМАХ:

Все эффекты механизмов имеют временное действие (применяются только при активации механизма).



- Переместите одну (несыгранную) карту из активной зоны в зону отдыха. Получите эффект, указанный в верхней части карты.



- Этот механизм может быть активирован, только когда вы играете карту. Вы можете повернуть карту на 180 градусов, чтобы выполнить действие, указанное в нижней части карты (для карт в двух верхних слотах), или действие, указанное в верхней части карты (для карт в двух нижних слотах).



- Этот механизм может быть активирован только при выполнении действия «Исследовать». Вам не нужно платить за дальность действия. С помощью этого механизма вы можете исследовать любой тайл местности на игровом поле (даже те тайлы, которые отделены от вас другими неисследованными тайлами местности).



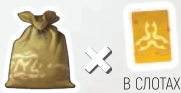
- Активируйте этот механизм, чтобы считать, что одна любая карта одновременно имеет все цвета. Это может быть полезно для применения эффектов, где важен цвет карты. Вы не можете использовать этот механизм при подсчёте очков в конце игры.



- Заплатите 1 шестерёнку, чтобы ещё раз применить эффект одного любого ранее открытого вами контейнера. Вы можете применить эффект каждого контейнера не более 2 раз за игру. Чтобы отслеживать это, складывайте контейнеры, эффект которых вы применили дважды, справа от планшета игрока.



- Используйте этот механизм при выполнении указанного действия, чтобы получить скидку в размере 2 единиц на стоимость этого действия (не распространяется на дальность действия).

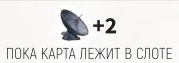
СИМВОЛЫ, КОТОРЫЕ ВСТРЕЧАЮТСЯ ТОЛЬКО НА КАРТАХ:

- Получите 1 еду за каждую жёлтую карту в ваших слотах для карт (включая эту).



- Получите 1 ресурс за каждый ваш видимый символ колбы (на механизмах, модулях и всех видимых картах в активной зоне или слотах для карт, включая эту карту).

Примечание: символ колбы в нижней части карты не считается видимым, если при розыгрыше карты был применён эффект в верхней части карты.



ПОКА КАРТА ЛЕЖИТ В СЛОТЕ

- Этот эффект применяется, только пока карта лежит в слоте для карт. Он немедленно перестаёт действовать, как только вы перемещаете карту в зону отдыха.



- Вы можете сыграть ещё одну карту в этот слот для карт. Повторно активируйте эффекты карт такого же цвета, как и только что сыгранная карта (подробнее на стр. 10).

ПОГРУЗИТЕСЬ В АНАБИОЗ,
ЗАТЕМ УБЕРИТЕ ЭТУ КАРТУ
ИЗ ИГРЫ

- После того как вы сыграли эту карту, выполните действие «Погрузиться в анабиоз». На этом ваш ход завершается. Затем уберите эту карту обратно в коробку.

Соло-режим: вы не передвигаете кубик действия после выполнения этого действия «Погрузиться в анабиоз».

ЭФФЕКТЫ СИМВОЛОВ

ОБЩИЕ СИМВОЛЫ:



- Получите указанный ресурс.



- Получите 1 базовый ресурс (шестерёнка, книга или еда).



- Получите 1 кристалл.



- Переместите свой маркер на указанное количество делений вперёд по треку очков (получите награды за пройденные бонусные деления).



- Фиолетовые очки подсчитываются только в конце игры.



- Заплатите ресурс(ы) слева, чтобы один раз получить награду справа.



- Заплатите ресурс(ы) слева, чтобы получить награду справа (можете применить до 3 раз).



- Заплатите 1 шестерёнку, чтобы получить 2 еды или 2 книги (можете применить до 3 раз, каждый раз выбирая один и тот же или разный ресурс).




- Передвиньте маркер на 1 деление вперёд по треку механизма указанного цвета.



- Передвиньте маркер на 1 деление вперёд по любому треку механизма.



- Возьмите модуль из предложения и поместите его в любую свободную ячейку на планшете игрока. Если вы помещаете его в ячейку с символом , немедленно активируйте этот модуль и примените его эффект (подробнее на стр. 10).



- Воспользуйтесь способностью своего племени и переместите 1 маркер прогресса с планшета племени на трек прогресса (подробнее на стр. 10).



- Возьмите 1 энергию из общего запаса и положите её в свой личный запас.



- Возьмите 1 энергию с любого из ваших механизмов и верните её в свой личный запас.



- Возьмите 1 контейнер из общего запаса (см. описание контейнеров на стр. 16).



- Переместите 1 карту из слота для карт в зону отдыха. Вы не можете переместить карту, с помощью которой был активирован этот эффект (вы должны выбрать другую карту).



- Выберите 1 любую карту из зоны отдыха (вы можете просмотреть лежащие там карты) и положите её в активную зону.

ЭФФЕКТЫ СИМВОЛОВ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)



- Возьмите 1 основной артефакт с игрового поля. Если это последний основной артефакт, то также возьмите **тайл конца игры**. Если вы должны взять артефакт после того, как основные артефакты закончились и кто-то забрал тайл конца игры, возьмите **запасной артефакт**.



- Платите на 1 еду меньше за дальность действия.



- Получите по 1 базовому ресурсу на свой выбор за каждую фигурку населения, помещённую на игровое поле.



- Немедленно сыграйте ещё одну карту указанного цвета (если есть). Белый цвет означает, что вы можете сыграть карту любого цвета. Это не считается отдельным действием.



- Возьмите 1 карту указанного цвета из предложения (если есть) и положите её в активную зону. Затем выполните предложение.



- Переместите 1 карту из слота для карт в зону отдыха (вы не можете переместить карту, с помощью которой был активирован этот эффект).



- Немедленно выполните действие «Построить», «Исследовать» или «Заселить». Это не считается отдельным действием.



- Этот символ не имеет эффекта сам по себе, но в игре есть другие эффекты, которые приносят очки за каждый такой символ.



- Возьмите 1 карту из предложения и положите её в активную зону. Затем выполните предложение.

ОБ АВТОРАХ

Авторы игры:

Кристиан Амундсен Эстбю
Хельге Майсснер
Анна Вермлунд
Эйлиф Свенссон

Иллюстраторы:

Йермунн Мёрквед Боне
Мартен Мотте
Дэн Рофф

Идея, легенда и вселенная:

Кристиан Амундсен Эстбю
Хельге Майсснер
Анна Вермлунд

История кампании и художественный руководитель:

Кристиан Амундсен Эстбю

Ведущий тестировщик соло-режима:

Хьетиль Свендсен

Благодарность выражается всем, кто участвовал в тестировании игры: Хьетиль Свендсен, Марианна Рингос, Мортен Педерсен, Уве Валь, Стурла К. Йохансен, Хелене Форберг, Тронн Мейстад, Пер Йохан Люсберг, Бьёрн Асле Тарангер, Ларс Мортен Кро, Хьетиль Сьюрсен, Рольф Крей, Андреас Веггеланн, Хенрик Йёрансон Фоссо, Мортен Рённинг, Стейнар Ватне, Гейр Харалд Хелгейд, Катерине Марион Росланн, Стейнар Берге, Терье Вedo Нёустеллер, Эмма Гилмор, Эрленн Х. Лиллебё, Ларс Йёршта, Микаэль Беккер, Йёрг Риттерс, Гейр Андре Валвкист, Тронн Рёйсе, Анастасия Учаева, Димитриос Циморотас, Карлос Лосано, Мария Баррера.

Русское издание

Редактор: Полина Басалаева
Корректор: Анастасия Губанова
Вёрстка: Анна Медведева
Руководитель редакции:
Анастасия Дурова



Больше интересных настольных игр
для взрослых и детей на сайте
компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru



Все права защищены
©2022 Aporta Games
www.aportagames.com