

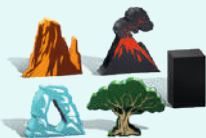
РЕКИ И ЛОДКИ

ДОПОЛНЕНИЕ

КОМПОНЕНТЫ



Карты и печатные компоненты из дополнения «Реки и лодки» отмечены этим символом.



5 ОРИЕНТИРОВ



**1 ОСОБЫЙ ТАЙЛ
ДЕЛЬТЫ РЕКИ**
(двухсторонний)



**1 ОСОБЫЙ
ТАЙЛ ИСТОКА**
(двухсторонний)



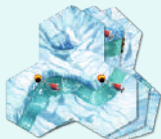
**5 КАРТ
ОРИЕНТИРОВ**



15 КАРТ ПЛЕМЕНИ
(Воители)



4 ЛОДКИ
*(по одной
на каждого игрока)*



3 ТАЙЛА РЕКИ
(двухсторонние)



**15 ЖЕТОНОВ
РЫБ**
(двухсторонние)



4 ЛАГЕРЯ
*(по одному
на каждого игрока)*



**5 КАРТ
ЖИВОТНЫХ**
(морские коровы)



**1 ЖЕТОН
СВЯЩЕННОГО
КАМНЯ**

ВЕЧНАЯ ЗИМА

ПАЛЕОИНДЕЙЦЫ

В этом дополнении игроки будут сплавляться по реке на лодках, ловить рыбу и отмечать природные ориентиры. Вы встретите новых животных — морских коров, а также новых соплеменников — воителей.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Проведите подготовку по правилам базовой игры со следующими изменениями:

Важно: если вы хотите выбрать карты подготовки, то перед определением первого игрока и выбором карт вы должны подготовить местность.

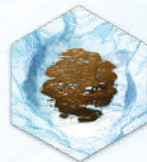
В партии с дополнением «Реки и лодки» не требуется стартовый тайл местности; уберите его в коробку.

Примечание: каждый тайл реки состоит из 3 гексов местности, которые соприкасаются друг с другом.

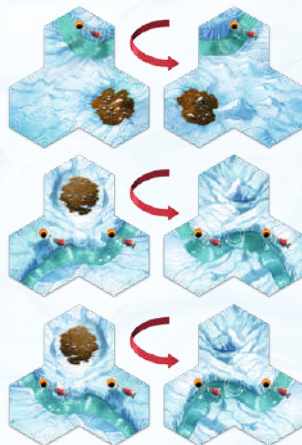
- 1 Разместите центральный тайл реки (тайл, на котором река проходит только по одному из гексов) случайной стороной вверх.
- 2 Для 2 оставшихся тайлов реки выберите сторону — либо с ориентиром вверх, либо с ледником вверх. Каждый ориентир повышает сложность партии, но увеличивает количество возможностей для получения ПО.
- 3 Случайным образом расположите эти два тайла реки с обеих сторон от центрального тайла — так, чтобы образовалась одна непрерывную реку.
- 4 С одного конца реки (любого или случайного) разместите тайл истока так, чтобы изображение на одной из его сторон совместилось с соседними гексами.
- 5 Таким же образом разместите на другом конце реки тайл дельты.



Центральный гекс с рекой



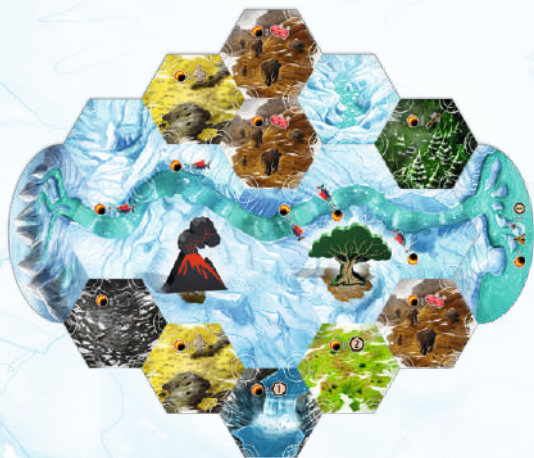
Гекс с ориентиром



- 6 Уберите из игры по одному тайлу каждого типа (кроме ледников).
- 7 Из оставшихся тайлов отложите по одному тайлу каждого типа (кроме ледников).
- 8 Добавьте к отложенным тайлам ледники в следующем количестве: на один меньше, чем количество ориентиров, видимых на тайлах с гексами реки. То есть при игре с 1/2/3 видимыми ориентирами используйте 0/1/2 тайла ледников соответственно.

Примечание: если вы играете с дополнением «Наскальные рисунки», используйте на 1 тайл ледника меньше, заменив его на уникальный тайл из этого дополнения.

- 9 Перемешайте оставшиеся тайлы местности лицом вниз и добавьте к отложенным столько случайных тайлов, чтобы всего их стало 10. Неиспользуемые тайлы верните в коробку.
- 10 Перемешайте 10 отложенных тайлов и разместите их случайным образом вокруг тайлов реки так, чтобы у вас получилась местность тех же размеров и формы, что после базовой подготовки.
- 11 Поместите по маркеру ориентира на каждый ориентир, видимый на тайлах реки. Выберите их случайным образом. Поместите рядом соответствующие карты-памятки ориентиров.
- 12 Переверните все жетоны рыб лицом вниз, перемешайте их и образуйте запас рядом с местностью.
- 13 Выкладывая жетоны священных камней на игровое поле, обязательно поместите на поле жетон священного камня из этого дополнения.



Примечание: если жетон священных камней I эпохи даёт ПО за общины возле тайлов определённого типа местности, верните этот священный камень в коробку, если в вашей местности есть только 1 гекс нужного типа, и замените его случайным священным камнем I эпохи.

Убедитесь, что все типы местностей, которые могут принести ПО за священные камни, представлены как минимум двумя гексами.

Завершив подготовку с этими изменениями, выполните следующие шаги:

- А** Каждый игрок размещает лодку своего цвета на тайл истока.
- Б** Затем в порядке, обратном очерёдности хода, каждый игрок должен разместить свой лагерь на краю местности. Лагерь должен касаться своими прямыми сторонами 2 гексов местности, но не тайлов дельты или истока. После этого поместите крайнюю левую стоянку со своего планшета на лагерь своего цвета.

Примечание: лагерь нельзя расположить рядом с тайлом местности, если его уже касается другой лагерь (см. ниже).



Не может касаться дельты или истока

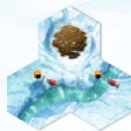


Два лагеря не могут быть рядом



Должен касаться 2 гексов местности

ИЗМЕНЕНИЯ В ХОДЕ ИГРЫ



ТАЙЛЫ РЕК

Каждый тайл реки состоит из 3 гексов. Один из этих гексов может быть гексом с ориентиром или гексом с ледником.

Остальные считаются «гексами реки».

Примечание: хотя на гексах рек и ориентиров виден снег, они *не считаются* ледниками.



СОЗДАНИЕ СТОЯНОК

Когда вы должны поместить свою стоянку на стартовый гекс местности, вместо этого поместите её на свой лагерь либо на гекс со своей лодкой (кроме тайлов истока и дельты).



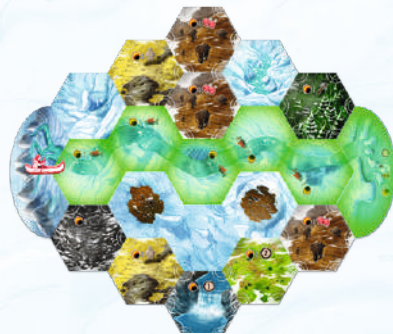
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ СТОЯНОК

Вы не можете перемещать стоянки на тайлы истока, дельты или лагеря (включая свой).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЛОДКИ

Каждый раз, когда вы можете переместить стоянку, вместо этого вы можете переместить свою лодку. Если вы перемещаетесь «вниз по реке», то есть от истока в сторону дельты, вы можете передвинуть лодку на любое количество гексов, даже сразу на тайл дельты. Лодки, стоянки и общины других игроков не препятствуют движению вашей лодки. Если же вы перемещаетесь «вверх по реке», то есть в сторону истока, вы можете переместить свою лодку только на 1 гекс вместо каждого перемещения стоянки.

Пример: вместо одного перемещения стоянки вы можете передвинуть свою лодку на любой из гексов, выделенных зелёным.



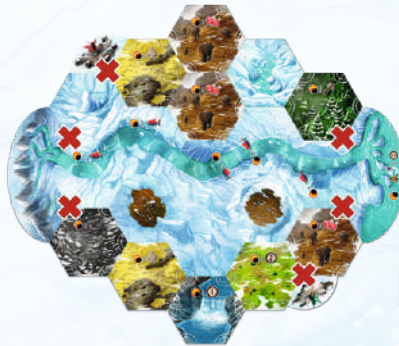
Важно: в фазе подготовки каждого раунда все игроки возвращают свои лодки на тайл истока.



СОЗДАНИЕ ОБЩИН

При создании общины ваша лодка считается стоянкой. Создав общину с использованием лодки, верните на свой планшет обе стоянки и переместите свою лодку на тайл истока.

Примечание: общины не могут касаться тайлов дельты и истока или лагерей.



ФАЗА ЗАТМЕНИЯ: ЛОДКИ / ДЕЛЬТА

При подсчёте ПО лодка всегда считается стоянкой. При определении бонусов за гексы местности лодка так же, как и стоянка, даёт 1 ед. влияния на гексе, на котором находится.

Дельта

После получения бонусов с тайлов местности в фазе затмения получите ПО за вашу лодку и по 1 ПО за каждую стоянку вашего цвета на гексах реки, если ваша лодка находится ближе всего к дельте (при ничьей ПО получают все игроки, чьи лодки стоят ближе всего к дельте).



Каждый игрок получает эти ПО именно после своей фазы затмения. Иногда положение лодок меняется в ходе фазы затмения, и одни игроки получают, а другие — теряют возможность заработать эти ПО.

Примечание: лодка, находящаяся на тайле дельты, считается ближайшей к дельте.

Пример: красный игрок выполняет все действия в фазе затмения. Его лодка находится ближе всех к дельте (вместе с лодкой зелёного игрока), и он получает 4 ПО (1 ПО за его лодку и 3 ПО за его стоянки на гексах реки).

Затем жёлтый игрок выполняет свои действия в фазе затмения: они позволяют ему переместить свою лодку на тайл дельты. Он становится ближайшим к дельте и получает 1 ПО (т. к. у него нет стоянок на гексах реки).

Наконец, зелёный игрок выполняет свои действия в фазе затмения, но ни одно из них не позволяет ему переместить свою лодку. Он не получает ПО, потому что его лодка не является ближайшей к дельте.



Красный игрок получает 4 ПО.



Жёлтый игрок после перемещения своей лодки получает 1 ПО.

ОРИЕНТИРЫ

Во время пункта «в» фазы затмения («Бонусы местности») получите бонусы с гексов ориентиров, на которых у вас больше влияния, чем у других игроков (при ничьей бонус получают все претенденты). Бонус каждого ориентира указан на его карте-памятке.



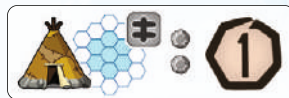
Вулкан

Получите 1 ПО за каждую стоянку на своём планшете.



Останец

Получите 1 ПО за каждый из 7 центральных гексов, на которых есть хотя бы 1 ваша стоянка.



Арка

Получите 1 ПО за каждый из 12 крайних гексов, на которых есть хотя бы 1 ваша стоянка. Гексы местности, не являющиеся центральными, считаются крайними.



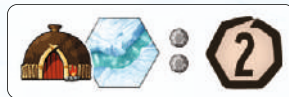
Монолит

Получите 1 ПО за каждую вашу стоянку на этом гексе.



Древо

Получите 2 ПО за каждую вашу общину, которая касается хотя бы одного гекса реки.



РЫБАЛКА

Каждый гекс с рекой отмечен символами затмения и рыбы. В шаг «в» фазы затмения («Бонусы местности») получите 1 случайный жетон рыбы с каждого гекса реки, на котором у вас больше влияния, чем у других игроков (при ничьей все претенденты получают по 1 жетону рыбы). Для этого возьмите из запаса 1 случайный жетон рыбы, лежащий на столе лицом вниз, получите указанный на нём бонус и поместите в сброс рядом с запасом лицом вверх.

Примечание: один из жетонов рыбы является особенным. Если вы взяли этот жетон рыбы, получите 2 ПО, верните его в запас, затем переверните все сброшенные жетоны рыбы лицом вниз и перемешайте с остальными, формируя новый запас рыбы.



МОРСКИЕ КОРОВЫ

Карты животных вида «Морская корова» можно использовать только с дополнением «Реки и лодки».

Во время подготовки замешайте карты морских коров в колоду животных перед созданием охотничьих угодий.

Используя карту морской коровы, вы получаете 2 жетона рыб (вы берёте их из запаса, раскрываете, получаете бонусы и сразу сбрасываете).



СВЯЩЕННЫЙ КАМЕНЬ

Получите 2 ПО за каждую вашу общину, которая касается хотя бы одного гекса с ориентиром.

ВОИТЕЛИ

«Воители» — новый тип карт племени из дополнения «Реки и лодки». Если вы решили играть с ними, уберите из игры карты племени типа «Следопыты» (или типа «Первопроходцы», если вы играете с дополнением «Зов предков»).



Примечание: «Воителей» можно включить в любую партию с любыми модулями, даже если вы не используете дополнение «Реки и лодки».

Способность при действии «Исследование»: получите 1 орудие.

Способность фазы затмения: вы можете переместить одну свою стоянку (или лодку) и/или переместить стоянку одного соперника (но не его лодку) на соседний гекс (включая стартовый, если вы играете без дополнения «Реки и лодки»).

Примечание: если вы играете с дополнением «Реки и лодки», то вы не можете этим действием переместить стоянку на тайлы истока и дельты или лагеря.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор: Джонни Пак, Стэн Кордонский

Разработка: Джонни Пак

Художник: Михайло Мисо Димитриевски

Арт-директор / управление проектом / графический дизайн: Yoma

Автор одиночного режима: Дрейк Вильярель

Разработка одиночного режима: Джонни Пак, Карстен Бурак

Организатор / ведущий тестировщик: Танос Аргирис

Редактура правил: Пол Гроган (Gaming Rules!)

Вёрстка: Бриджетт Инделикато, Дэйвсон Д. Кингсли

3D-моделирование: Эриберто Валле Мартинес

Организер: Дэниэл Каннингэм

Тестирование: Константинос Ласкас, Антонио Закс, Джабу Родро, Дейл Кифер, Рикарду Гонсалес, Дэвид Саттерфилд, Полин Серл, Денни Лаплан, Дэвид Хоук, Джон

Гатри, Ник Каунтзас, Джордж Энглезос, Михалис Николау, Жозеп, Кле Негре, Эрик Жоме, Рэйчел Кордонская, Холден Ким

Вычитка: Джонатан Бобал, Брюс Флетчер, Джонни Пак, члены команды Gaming Rules! и члены сообщества Endless Winter Discord.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Даниил Яковенко

Корректор: ООО «Корректор»

Редактор: Данила Евстифеев

Дизайнеры-верстальщики: Елена Шлюйкова, Антон Поясов

Руководитель проекта: Артём Савельев

Общее руководство: Антон Сквородин

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

© ООО «ГаГа Трейд», 2021 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.





GGA
GAMES



FANTASIA