

The cover art depicts a prehistoric winter scene. In the foreground, a large, muscular man with a red face and a white fur hood with large antlers stands prominently. He has a determined, slightly angry expression and is holding a spear. Behind him, a woman with dark hair and a blue tunic looks on. The background shows a snowy landscape with several dome-shaped tents, some with animal skins on them. In the distance, other figures and a mammoth are visible. The sky is a bright blue with falling snow. The title is written in large, bold, blue letters with a white outline.

НЕСКІНЧЕННА ЗИМА

ПАЛЕОАМЕРИКАНЦІ



ОГЛЯД

Події «Нескінченної зими» відбуваються в Північній Америці в ранні дні людської експансії, близько 10 000 років до н. е. Ви керуватимете своїм плем'ям декілька поколінь і проведете його від простих груп мисливців-збирачів до процвітаючих племінних спільнот. Племена можуть відкривати та заселяти нові землі, вирости в кількості, опанувати полювання на велику дичину та звести довговічні мегалітичні споруди.



ВОЖДЬ ДИВИРУК

Життя і смерть, землю і небо, ба навіть дух – він бачить усе. Поводирі звідусіль вказують шлях йому, а він – своєму народові.

ВОЖДИНЯ ГРОМОЛАПА

Вона – грізніша за лютих бурих звірів, вона носить їхні шкури та поїдає їхні серця. Горе тим, хто піде проти її племені, бо гнів її жахливий.



ВОЖДИНЯ ВИРІЖКАМІНЬ

Вона відчуває душу каменя, вона бачить, що чаїться в ньому, готове народитися. Мудра та майстерна, вона є матір'ю своїх людей та їхніх знарядь.

ВОЖДЬ БИВНЕБІЙ

Він – майстер спису та сокири. Його пошрамовані м'язи тверді, мов камінь, руки – дужі, очі – холодні. Його люди не бояться жодного звіра.



ВОЖДЬ ВОГНЕВОК

Він той, хто підкорює невідомі вершини, хто біжить із вовками як із братами. Ніяка здобич не втече від нього, всяка подорож можлива для його витривалого племені.

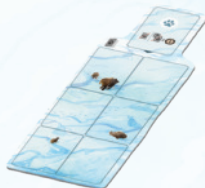
КОМПОНЕНТИ



1 ОСНОВНЕ ПОЛЕ



4 ПЛАНШЕТИ ГРАВЦІВ



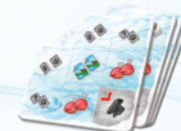
1 ПОЛЕ ТВАРИН



1 ПОЛЕ ІДОЛА



25 ТАЙЛІВ МІСЦЕВОСТІ



4 МЕГАЛІТИЧНІ ТАЙЛИ



20 СВЯЩЕННИХ
КАМЕНІВ
(по 10 на еру)



5 КАРТ ВОЖДІВ
(що зображають різних
вождів)



36 СТАРТОВИХ КАРТ
(по 9 на гравця, позначені
кольоровою іконкою
тварини зліва від назви
карти)



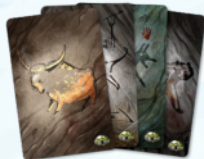
75 КАРТ ПЛЕМЕНІ
(по 15 кожного з 5 типів,
позначені іконкою
обличчя у верхньому
правому куті)



40 КАРТ КУЛЬТУРИ
(по 20 на еру, позначені
іконкою шкури тварини у
верхньому лівому куті)



1 КАРТА
КУЛЬТУРНОЇ МЕЖИ



4 КАРТИ
ПОХОВАННЯ



60 КАРТ ТВАРИН



5 КАРТ
ПІДГОТОВКИ



4 КАРТИ-ПАМ'ЯТКИ



5 МІНІАТЮР ВОЖДІВ



12 ПОСЕПЕНЬ
(по 3 на гравця)



8 ФІГУРОК ПЛЕМЕН
(по 2 на гравця)



40 МЕГАЛІТІВ
(8 нейтральних
+ по 8 на гравця)



20 ТАБОРІВ
(по 5 на гравця)



4 ОСНОВИ ДЛЯ
МІНІАТЮР ВОЖДІВ



4 МАРКЕРИ ПЛЕМЕНІ



8 МАРКЕРІВ ІДОЛА
(по 2 на гравця)



4 МАРКЕРИ
ПІДРАХУНКУ БАЛІВ



8 МАРКЕРІВ
РЕСУРСІВ



1 МАРКЕР
РАУНДІВ



10 ТОКЕНІВ ЛЬДОВИКІВ ТА
5 ТОКЕНІВ ВІДПОЧИНКУ
(використовуються з опціональними
модулями)

ПІДГОТОВКА

Це правила підготовки для базової гри. Коли ви будете добре знайомі з грою, ви можете спробувати один або обидва з варіантів підготовки, описаних на сторінці 16.

- 1 Розмістіть основне поле, поле тварин та поле ідола в центрі столу. Залиште під основним полем достатньо місця для трьох рядів карт.
- 2 Розмістіть маркер раундів на найлівішій поділці треку раундів.
- 3 Розділіть тайли священних каменів на еру I та еру II і перетасуйте кожен комплект окремо долілиць. Після чого помістіть по одному випадковому тайлу горілиць на кожне відведене для священного каменя місце відповідно до кількості гравців. Кладіть тайли ери I на місця в лівій секції, а тайли ери II – на місця в правій. Загальна кількість використаних тайлів дорівнює 8 при грі вдвох, 12 при грі втроєх та 14 при грі вчотирьох. Поверніть зайві тайли в коробку.

Кладіть тайли на ці місця, лише якщо гравців 3+



Кладіть тайли на ці місця, лише якщо гравців 4



Завжди кладіть тайли на ці місця

- 4 Розділіть карти племені на 5 колод племені, згідно з їхнім типом. Кожна колода племені має містити 15 ідентичних карт племені. Розмістіть їх горілиць під відповідною іконкою основного поля.
- 5 Розділіть карти культури на дві колоди, згідно з номером ери. Перетасуйте кожен колоду окремо та розмістіть їх під картами племені. Покладіть карту культурної межі поверх колоди культури ери II.
- 6 Викладіть верхні 8 карт із колоди культури ери I горілиць справа від обох колод культури, в два ряди по 4 карти. Це – доступні карти культури.
- 7 Кожен гравець бере 1 планшет гравця, 2 маркери ресурсів, 2 нейтральні (сірі) мегаліти, 1 випадкову карту вождя й усі компоненти свого кольору (включно з 9 стартовими картами). Розмістіть свій планшет гравця на столі перед собою та залиште місце навколо нього для різноманітних зон, в які викладатимуться карти впродовж гри. Розмістіть усі інші компоненти таким чином:



- А** 1 маркер ресурсів – на найлівішу комірку треку їжі.
- Б** 1 маркер ресурсів – на найлівішу комірку треку знарядь.
- В** 5 таборів – на 5 найправіших комірок треку їжі.
- Г** 3 поселення – на призначені для них місця.
- Ґ** 2 нейтральні мегаліти (покладені один на одного) – на найлівішу комірку в зоні запасу мегалітів.



- Д** 8 мегалітів свого кольору (стосами по два) – на решту комірок у зоні запасу мегалітів.
- Е** 1 мініатюру вождя (що відповідає вашій карті вождя) і 2 фігурки племені – праворуч від вашого планшета гравця. Прикріпіть свою мініатюру вождя до основи.
- Є** 1 карту вождя – поруч зі своїм планшетом гравця, будь-яким боком догори. Кожен гравець сам вибирає, яким боком карти вождя користуватися під час гри.
- Ж** 1 карту поховання – у поховальній зоні.

- 8** Перетасуйте карти підготовки і випадковим чином роздайте по одній кожному гравцю, який:
 - А** отримує переваги, вказані на карті підготовки (див. нижче), після чого повертає цю карту в коробку;
 - Б** відкладає карту племені, отриману раніше, 1 хороброго(-у) та 1 жінку племені зі своїх стартових карт; решту карт тасує і розміщує долілиць як колоду зліва від свого планшета;
 - В** бере 3 раніше відкладені карти у руку, після чого добирає 2 карти зі своєї колоди, утворивши стартову руку з 5 карт.

Примітка. Карти в руці гравця тримаються в секреті від опонентів.



Карта підготовки відображає ваші стартові переваги.

- А** Налаштуйте свої маркери ресурсів, як вказано тут, щоб показати ваші стартові їжу та знаряддя.
- Б** Додайте карту племені, зображену тут, до ваших стартових карт.
- В** Знайдіть серед карт тварин ті, що зображені тут, та розмістіть їх горілиць у вашій зоні тварин.
- Г** Якщо ця іконка є на карті, розмістіть найлівіший табір зі свого планшета на базовий тайл місцевості (після того, як поле місцевості було підготовлене).



- 9** Розмістіть маркер підрахунку балів кожного гравця на клітинку «0/100» на треку підрахунку. Використовуйте бік без «100».
- 10** Розмістіть обидва маркери ідола кожного гравця на поле ідола, по одному на найнижчу клітинку кожного треку.
- 11** Перетасуйте карти тварин та розмістіть їх долілиць на відповідне місце на полі тварин.
- 12** Візьміть з верха колоди тварин стільки карт, скільки гравців бере участь у грі +1, і розмістіть їх горілиць на полі тварин (тобто 4 карти при грі втрьох). Це мисливські землі.
- 13** Візьміть карти-пам'ятки у кількості, що дорівнює кількості гравців, спершу беручи карти з меншими номерами (тобто при грі втрьох використовуйте карти 1, 2 і 3). Перетасуйте їх і роздайте по одній кожному гравцю.
- 14** Розмістіть маркери племені кожного гравця на треку порядку ходів. Гравець із картою-пам'яткою #1 опиняється на найвищій клітинці, з картою #2 на наступній і так далі.
- 15** Залежно від порядку ходів, гравці отримують такі переваги:

1-й гравець: (нічого)

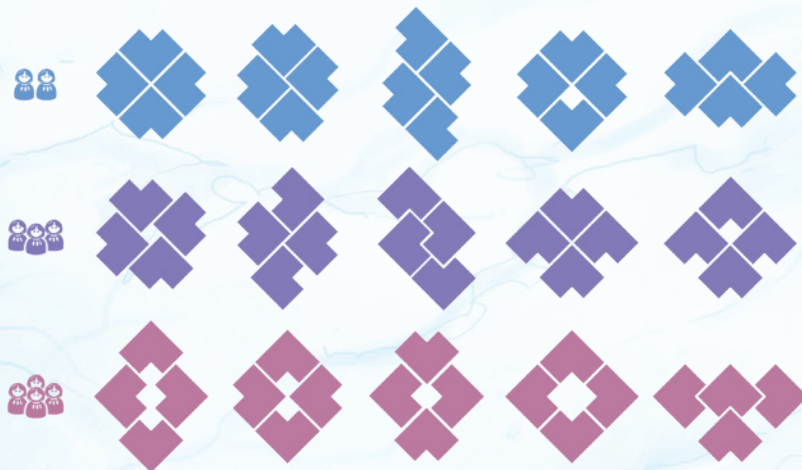
3-й гравець: 1 знаряддя

2-й гравець: 1 їжа

4-й гравець: 1 знаряддя та 1 їжа

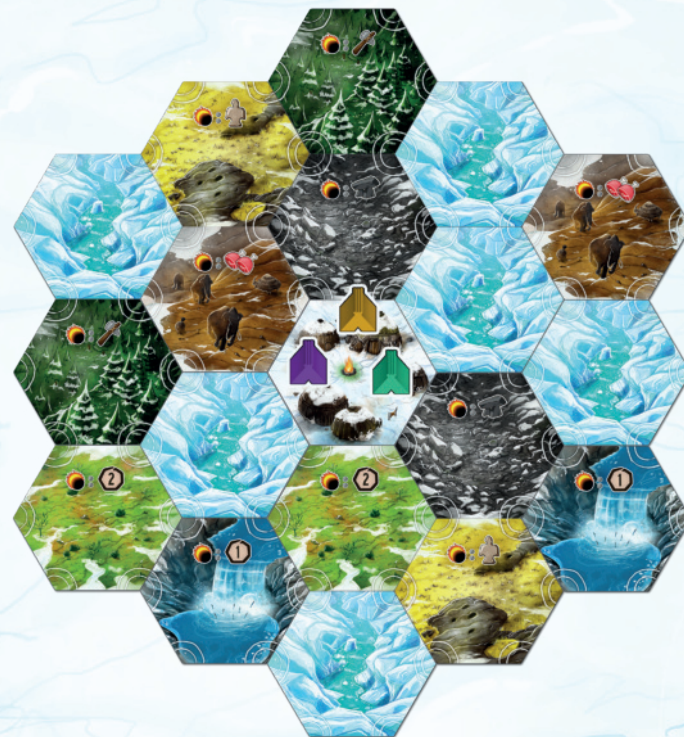
16 ПІДГОТОВКА МЕГАЛІТИЧНОГО ПОЛЯ

Щоб підготувати мегалітичне поле, перетасуйте 4 мегалітичні тайли і складіть їх згідно з однією зі схем підготовки нижче. Рекомендується використовувати схему, що відповідає кількості гравців.



17 ПІДГОТОВКА ПОЛЯ МІСЦЕВОСТІ

1. Розмістіть базовий тайл місцевості поруч.
2. Візьміть по одному тайлу кожного з шести типів місцевості (без льодовика).
3. До цих шести тайлів додайте певну кількість тайлів льодовиків згідно з таблицею нижче. Поверніть решту тайлів льодовиків у коробку.
4. Перетасуйте решту тайлів місцевості долілиць та додайте стільки випадкових тайлів, скільки треба, щоб їх стало 18.
5. Поверніть невикористані тайли в коробку.
6. Перетасуйте вибрані 18 тайлів і розмістіть їх випадковим чином навколо базового тайлу місцевості горілиць, згідно з малюнком-схемою справа.
7. Розмістіть найлівіший табір із кожного планшета гравця на базовий тайл місцевості.



Приклад поля місцевості на трьох гравців

КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ	ТАЙЛИ МІСЦЕВОСТІ*	ТАЙЛИ ЛЬДОВИКІВ	ВИПАДКОВІ ТАЙЛИ
2-3	6	6	6
4	6	3	9

* див. п. 17.2.

Тайли та гекси

У правилах кожен тайл місцевості називають «гекс».

ІГРОВИЙ ПРОЦЕС

ОГЛЯД ГРИ

Гра триває 4 раунди, кожен з яких представляє 1 покоління.
Кожен раунд складається з 3 фаз:

- 1 Фаза дій:** гравці ходять згідно з порядком ходів, доки кожен гравець не походить тричі.
- 2 Фаза затемнення:** змінюється порядок ходів і кожен гравець може здійснити дії затемнення.
- 3 Фаза приготувань:** підготуйте гру до наступного раунду.

Після 4-ї фази затемнення починається фінальний підрахунок.
Гравець із найбільшою кількістю балів перемагає.

ЗОЛОТІ ПРАВИЛА ПОРОЖНЯ КОЛОДА

Якщо в будь-який момент гри ваша колода спорожня, перетасуйте свій скид і розмістіть його долілиць як нову колоду.
Після чого продовжуйте брати карти.

Приклад. Якщо вам потрібно взяти 5 карт, але у вашій колоді залишилось лише 2, візьміть ці дві карти, перетасуйте свій скид, щоб сформувати нову колоду, і доберіть звідти ще 3 карти.

МЕНШІ ПЕРЕВАГИ

Коли в процесі гри ви отримуєте одну з переваг, зображених зліва, ви можете натомість отримати будь-яку меншу перевагу.

Ієрархія переваг є такою: **Розмістити 1 мегаліт** > **Взяти 1 карту** > **Отримати 1 ідола** > **Отримати 1 знаряддя** > **Отримати 1 їжу**.

Приклад. Якщо ви маєте отримати 1 ідола, ви можете натомість отримати 1 знаряддя або 1 їжу.

Важливо. Ви не можете просто обмінювати ці переваги одна на одну будь-коли; ви повинні бути в процесі отримання однієї з переваг, під час якого можете відмовитися від неї, щоб отримати меншу.

Підказка. Досить добре робити це, коли ви не можете отримати певну перевагу або коли вам потрібне щось конкретне, щоб виконати дію в майбутньому.

ЛІМІТ ТРЕКУ ЇЖИ

Кількість їжі, яку ви можете мати на планшеті, має ліміт. Коли ви прибираєте табори зі свого планшета, цей ліміт зростає. Будь-яка отримана їжа, що перевищує ліміт, втрачається.



Приклад. Якщо з вашого планшета прибрано 1 табір, ваш ліміт їжі дорівнює 6.

ПІДРАХУНОК БАЛІВ

У грі є дві іконки для підрахунку балів.



Ця іконка означає, що ви отримуєте вказану кількість балів негайно; пересуньте свій маркер на треку підрахунку.



Ця іконка означає, що ви отримуєте вказану кількість балів наприкінці гри.

Якщо ваш маркер пересунеться за кінець треку підрахунку, переверніть його боком «100» догори і продовжуйте рахувати бали, починаючи з клітинки 0.



ФАЗА ДІЙ

Всі гравці по черзі, як вказано на треку порядку ходів, роблять один хід (описаний нижче). Фаза триває, доки кожен із гравців не здійснить по 3 ходи.

У свій хід виконайте по порядку такі кроки:

- 1 зіграйте карти культури;
- 2 розмістіть 1 фігурку та виконайте дії;
- 3 скиньте зіграні карти;
- 4 приготуйте колоду затемнення (тільки в 3-й хід).

1 ЗІГРАЙТЕ КАРТИ КУЛЬТУРИ

Під час цього кроку ви можете зіграти будь-яку кількість карт культури горілиць у зону над вашим планшетом. За кожну зіграну карту (окрім першої) ви повинні скинути 1 карту з руки. Після розіграшу карти негайно виконайте вказані на ній дії.

Цей крок є опціональним; за бажанням ви можете пропустити його. Всі зіграні карти залишаються над планшетом до кроку 3 вашого ходу.

Примітка. Дії на картах культури описані на стор. 17.

Карта культури ери I



Карта культури ери II



2 РОЗМІСТІТЬ ФІГУРКУ ТА ВИКОНАЙТЕ ДІЇ

Ви повинні розмістити одну з ваших фігурок племені чи вождя:

- у верхню секцію колонки дій на основному полі або
- в зону відпочинку вашого планшета.

Примітка. Коли ви розміщуєте фігурку вождя, ви можете використати властивість своєї карти вождя (якщо можливо, один раз у будь-яку мить вашого ходу). Ці властивості описані на стор. 17.

ОСНОВНЕ ПОЛЕ

Кожна колонка дій розділена на 3 секції: верхню, середню та нижню.

ВЕРХНЯ: коли ви вперше розміщуєте фігурку на колонці дій, розмістіть її зліва від верхньої секції. Після цього ви можете виконати будь-які дії, зображені у верхній секції, у довільному порядку. Кожна з цих дій може бути здійснена будь-яку кількість разів, що позначено іконкою ∞. Після виконання будь-якої кількості дій (або невиконання їх взагалі) перемістіть свою фігурку в середню секцію.

СЕРЕДНЯ: ви можете виконати зображену дію лише один раз. Після чого перемістіть свою фігурку в нижню секцію.

НИЖНЯ: якщо ви першим перемістили свою фігурку до нижньої секції у цьому раунді, ви можете розмістити свою фігурку на іконку дії в нижній секції та виконати цю дію. Якщо іконка дії вже зайнята, розмістіть свою фігурку на окреслене місце під нею; ви не можете виконати нижню дію.

Присутність фігурки у колонці дій не заважає іншому гравцю (або навіть тому самому гравцю) використати цю колонку знову. Однак нижня секція кожної колонки може бути використана лише раз за раунд (першим гравцем, що розмістить фігурку в цю колонку).




Багато дій коштують певної кількості праці. Гравці отримують очки праці, граючи карти племені зі своєї руки та витрачаючи їжу.

РОЗІГРАШ КАРТ ПЛЕМЕНІ

Під час 2-го кроку ви можете зіграти будь-яку кількість карт племені з руки в зону над своїм планшетом. Кожна зіграна у такий спосіб карта створює певну кількість очок праці, що зображено у верхньому лівому куті карти. Деякі карти створюють ½ очка праці. Дві половини утворюють 1 очко праці.

Більшість карт племені також мають властивості, зображені на нижній частині карти.

- Деякі з цих властивостей створюють додаткову працю, якщо їх розіграти під час розміщення фігурки у певну колонку дій.
- Інші властивості можна використати один раз у будь-який момент вашого ходу (перш ніж карту буде скинуто під час 3-го кроку).
- Властивості затемнення (позначені іконкою затемнення ) не активуються, якщо карта зіграна протягом 2-го кроку. Вони використовуються лише коли карта грається під час 4-го кроку («Підготовка колоди затемнення»).

Примітка. Всі властивості карт описані на стор. 17.

Приклад. Майстриня створює 1 додаткову працю, якщо ви виконаєте дію «Розвиток». Властивість затемнення не може бути використана, коли карта зіграна у такий спосіб.



Приклад. Жінка племені створює 1½ очка праці для використання під час будь-якої дії. Інша її властивість (перетворити 1 їжу на 1 зброя) може бути використана 1 раз будь-якої миті протягом вашого ходу. Властивість затемнення не може бути використана, коли карта зіграна у такий спосіб.

Приклад. Хоробрий створює 1½ очка праці для використання під час будь-якої дії. Інша його властивість створює 1 додаткову працю при виконанні будь-якої дії. Властивість затемнення не може бути використана, коли карта зіграна у такий спосіб.



ВИТРАТА ЇЖИ

Ви можете витратити їжу, щоб створити додаткову працю, як показано на треку їжі. Ви можете витратити скільки завгодно їжі, рухаючи маркер на відповідну кількість комірок вліво. За кожну іконку праці, через яку проходить маркер, отримайте 1 додаткову працю.



Приклад підрахунку праці. Блакитний виконує дію «Полювання». Він використовує карту «Мисливець» (1 очко праці + 1 додаткове очко праці завдяки властивості). Він також витрачає 3 їжі (2 очка праці) та 2 зброя. Це створює 4 очки праці та 2 зброя, які він розподіляє між двома доступними діями полювання. Кожна колонка дій докладно описана на стор. 12-13.



ПЛАНШЕТ ГРАВЦЯ

Розмістіть 1 фігурку в зону відпочинку вашого планшета. Ця дія має 2 негайні ефекти: візьміть 1 карту з вашої колоди; після цього ви можете розвернути 1 зі своїх карт тварин (див. стор. 16).



Кожна фігурка в зоні відпочинку також надає вам 1½ очка праці під час наступної фази затемнення (див. стор. 10). Ви можете розміщувати фігурку в зону відпочинку декілька разів протягом раунду (але лише раз за хід).

Примітка. Під час розміщення фігурки в зону відпочинку ви не можете грати карти племені з руки. Однак властивості на вашій карті вождя все ще можуть бути активовані при розміщенні фігурки вождя (окрім властивостей, що спрацьовують лише у певній колонці дій).

3 СКИНЬТЕ ЗІГРАНІ КАРТИ

Усі карти над вашим планшетом (ті, що ви зіграли в цей хід) скидаються у ваш скид горілиць. Наразі ще не добирайте карт у руку.

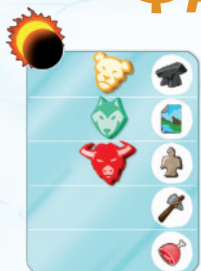


4 ПІДГОТУЙТЕ КОЛОДУ ЗАТЕМНЕННЯ

Якщо це ваш 3-й хід у цьому раунді (ви щойно розмістили 3-тю фігурку), ви можете помістити будь-яку кількість карт культури та/або племені з руки у свою колоду затемнення долілиць над планшетом. Будь-які карти, які ви не розмістили в колоду затемнення, залишаються у вас у руці до наступного раунду.

Після виконання всіх кроків хід переходить до наступного, згідно з порядком ходу, гравця. Це продовжується, доки всі гравці не походять тричі.

ФАЗА ЗАТЕМНЕННЯ



У кам'яну добу астрономічні феномени на кшталт затемнень знаменували зміну поколінь. Ці неймовірні події сприймалися як духовні знаки, пробуджуючи суперництво й різноманітні змагання між племенами. Наприкінці таких подій формувалося нове покоління, перед яким поставали нові виклики.

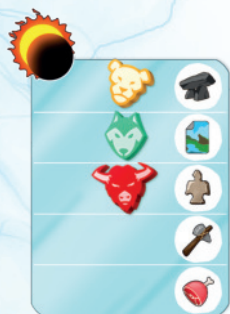
На початку фази затемнення перемістіть маркер раундів на наступну поділку затемнення на треку раундів. Після чого виконайте такі кроки:

- 1 Усі гравці одночасно відкривають свої колоди затемнення і порівнюють суми очок праці, додаючи наступне:
 - іконки праці на відкритих картах племені;
 - 1½ праці за фігурку в зоні відпочинку.

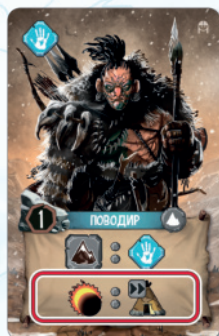
Примітка. Відкриті карти культури не додають працю і повертаються у руку гравця після відкриття. Додавання карт культури до колоди затемнення покликане заплутати (обдурити) опонентів.

Важливо. Ви не можете витратити їжу для отримання додаткової праці під час фази затемнення.

- 2 Гравець із найбільшою кількістю праці пересуває свій маркер на треку порядку ходів на найвищу позицію. Гравець, наступний за кількістю праці, пересуває свій маркер на наступну зверху позицію і так далі. Будь-які нічії (навіть між гравцями з 0 праці) вирішуються на користь того, хто ходив пізніше в цьому раунді.
- 3 Кожен гравець, згідно з новим порядком ходів, виконує такі дії у вказаній послідовності. Якщо дія має декілька переваг, їх можна отримати в будь-якому порядку і кожна є опціональною.



А. Трек порядку ходів. Отримайте перевагу, вказану поруч із вашим маркером племені (або меншу перевагу).



Б. Карти колоди затемнення. Активуйте властивості затемнення, вказані на кожній карті племені у вашій колоді затемнення, по одній карті за раз.

В. Тайли місцевості. Отримайте переваги з кожного гексу, де у вас є найбільше впливу (або у вас нічия з найбільшої кількості впливу), по одному тайлу за раз. Список цих переваг див. на стор. 20.
Примітка. Кожен табір надає 1 вплив на гекс, де він знаходиться. Кожне поселення надає 2 впливи на кожен із 3 гексів, де воно знаходиться.



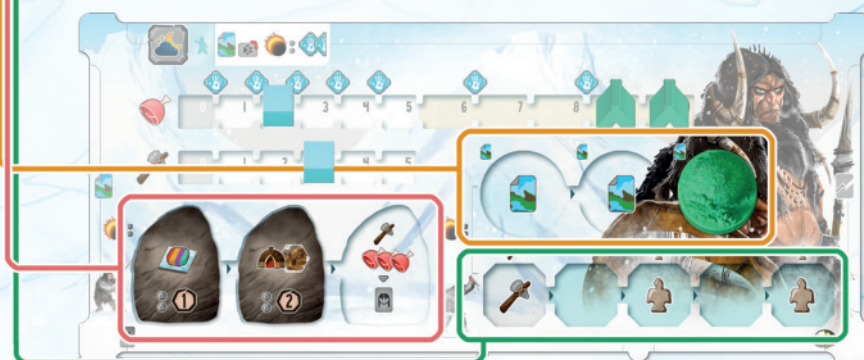
Г. Планшет гравця. Отримайте будь-які переваги фази затемнення, вказані на вашому планшеті гравця (див. нижче).

Щойно останній за порядком ходу гравець завершив свої дії затемнення, всі гравці скидають карти зі своїх колод затемнення у свій скид. Після цього перейдіть до фази приготувань.

ПЕРЕВАГИ ПЛАНШЕТА ГРАВЦЯ

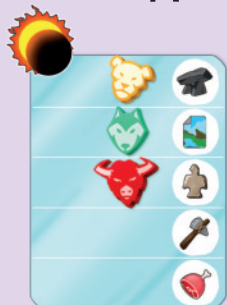
Коли ви прибираєте мегаліти та поселення з планшета, стають доступними додаткові переваги, які ви отримаєте під час фази затемнення.

- 1 За кожне прибране поселення візьміть 1 карту.
- 2 За кожну порожню комірку в зоні запасу мегалітів отримайте те, що вказано на цій комірці (1 знаряддя за комірку 1 та по 1 ідолу за 3 і за 5 комірки).
- 3 Також за кожен ваш священний камінь отримайте бали згідно з критеріями, зазначеними на ньому (див. стор. 18).

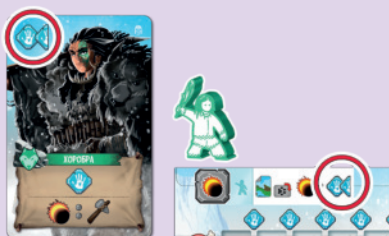


Приклад. Під час фази затемнення гравець Вовк отримує 3 праці (1½ за свою хоробру та 1½ за фігурку в зоні відпочинку). Гравець Бізон отримує 1½ праці за свою шаманку. Гравець Лев також отримує 1½ очка праці (за фігурку в зоні відпочинку). Вовк ходитиме першим, оскільки він має найбільше очок праці. Бізон та Лев мають нічию, але оскільки нічії вирішуються на користь гравця, що ходив останнім у цьому раунді, Бізон стає другим, а Лев третім.

РАУНД 1

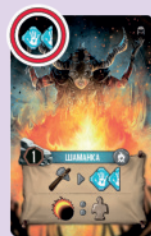


ГРАВЕЦЬ ВОVK



3

ГРАВЕЦЬ БІЗОН



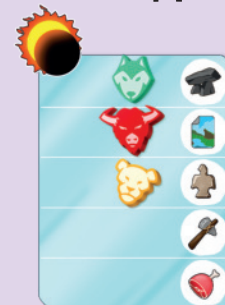
1½

ГРАВЕЦЬ ЛЕВ



1½

РАУНД 2



ФАЗА ПРИГОТУВАНЬ

Якщо це останній раунд у грі, пропустіть цю фазу та перейдіть до фінального підрахунку. Інакше, виконайте такі кроки:

- 1 Пересуньте маркер раундів із зони затемнення на наступну поділку треку раундів.
- 2 Поверніть усі фігурки на відповідні їм планшети гравців.
- 3 Поповніть мисливські землі, беручи нові карти тварин із колоди та розміщуючи їх горілиць у мисливських землях доти, доки їх не стане на одну більше, ніж гравців.
- 4 Наприкінці 1-го раунду заповніть усі порожні місця в зоні доступних карт культури картами з колоди ери I. Опісля перекладіть карту культурної межі з колоди ери II на колоду ери I.
Наприкінці 2-го раунду приберіть усі доступні карти культури і покладіть на їхнє місце 8 карт із колоди ери II.
Наприкінці 3-го раунду заповніть усі порожні місця серед доступних карт культури картами з колоди ери II.
- 5 Кожен гравець бере 5 карт зі своєї колоди в руку, додаючи їх до тих карт, що вже там були. Немає обмежень на можливу кількість карт у руці гравця.

Важливо. Взяття карт не вважається перевагою в такому разі. Отже, менші переваги не можуть бути отримані замість взяття карти.

Перейдіть до наступної фази дій.



КОЛОНКИ ДІЙ

ПОЧАТОК:

ОТРИМАЙТЕ КАРТИ ПЛЕМЕНІ
ПОХОВАЙТЕ КАРТИ



∞ ВЕРХНЯ СЕКЦІЯ

Витратьте 1 знаряддя й 1 працю, щоб взяти одну з відкритих карт племені, що лежать під основним полем, собі в руку. Якщо ви виконаєте цю дію декілька разів за 1 хід, карти, які ви берете, мають бути різних типів.

Важливо. Карти племені, які ви отримуєте завдяки цій дії, не можуть бути зіграні для отримання додаткової праці в цей хід; тобто ви не можете взяти карту й одразу зіграти її, отримавши працю для здобуття нової карти.

1x СЕРЕДНЯ СЕКЦІЯ

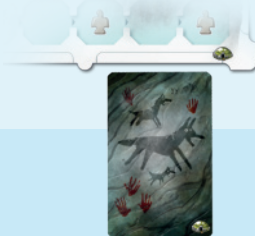
Ви можете витратити 1 їжу, щоб зробити такі дії (одну або обидві):

- Візьміть одну з відкритих карт племені, що лежать під основним полем, і покладіть у свій скид.
- Поховайте карту (виберіть 1 карту племені чи культури зі своїх руки, скиду чи зони над планшетом і покладіть її під карту поховання).

Примітка. Карта племені, яку ви берете, може бути того ж типу, що й карта, яку ви взяли, виконуючи дію верхньої секції.

Поховані карти знаходяться під картою поховання (у вашій поховальній зоні) до кінця гри, коли ви отримаєте за них бали.

Примітка. Ви можете дивитися на ваші поховані карти будь-якої миті.



1x НИЖНЯ СЕКЦІЯ

(лише перша фігурка)
Отримайте 1 ідола.
Ви можете поховати 1 карту.



Примітка. Ви можете вибрати карту зі спорожнілої колоди. В такому разі отримайте 1 бал замість взяття карти.

РОЗВИТОК:

ОТРИМАЙТЕ КАРТИ КУЛЬТУРИ
ОТРИМАЙТЕ ТАЙЛИ СВЯЩЕННИХ
КАМЕНІВ



∞ ВЕРХНЯ СЕКЦІЯ

Витратьте 3 праці, щоб взяти одну з доступних карт культури у свою руку. Ви можете виконати цю дію декілька разів, витрачаючи 3 праці за кожну взяту карту.

Примітка. Місця, на яких лежали взяті карти, не заповнюються новими картами до фази приготувань.

1x СЕРЕДНЯ СЕКЦІЯ

Ви можете взяти 1 тайл священного каменя із запасу. В ері I (1-2 раунди) ви можете брати тайли лише з лівої сторони. В ері II (3-4 раунди) ви можете брати їх з обох сторін.

Кожен взятий тайл священного каменя ви повинні розмістити на найлівішу комірку свого планшета, сплативши відповідну ціну в їжі та знаряддях. Якщо ви не можете сплатити ціну, ви не можете взяти тайл.

Примітка. Ви можете розмістити максимум 3 тайли священних каменів на планшеті, їх не можна прибрати після розміщення.

Коли ви розміщуєте тайл священного каменя на планшеті, негайно отримайте переваги, вказані під ним. Ці переваги описані на стор. 20.

Тайли священних каменів приносять бали кожну фазу затемнення.



1x НИЖНЯ СЕКЦІЯ

(лише перша фігурка)
Отримайте 1 знаряддя та 1 їжу.



Примітка. Якщо ви вирішили взяти карту культури, а колода порожня, натомість отримайте 1 бал.

МИГРАЦІЯ: РОЗМІЩУЙТЕ ТАБОРИ ПЕРЕСУВАЙТЕ ТАБОРИ РОЗМІЩУЙТЕ ПОСЕЛЕННЯ



∞ ВЕРХНЯ СЕКЦІЯ

Витратьте 1 знаряддя, щоб розмістити найлівиший табір зі свого планшета на базовий тайл місцевості. Ви можете виконати цю дію декілька разів, витрачаючи 1 знаряддя за кожен розміщений табір.

ТА/АБО

Витратьте 1 працю, щоб пересунути 1 із ваших таборів на полі місцевості на сусідній гекс. Ви можете виконати цю дію декілька разів, витрачаючи 1 працю за кожне пересування окремого табору. Один табір можна пересунути декілька разів за хід.

Кожен табір надає вам 1 вплив на гексі, де він знаходиться.

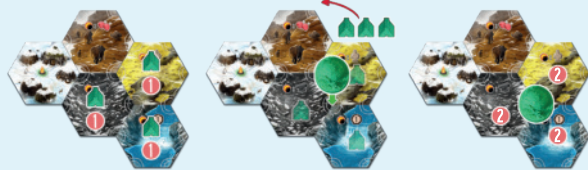
Примітка. На гексі може знаходитись будь-яка кількість таборів.

1x СЕРЕДНЯ СЕКЦІЯ

Ви можете витратити 3 їжі і повернути 3 ваших табори з 3-х сусідніх гексів, що всі торкаються один одного. Якщо зробили це, розмістіть найлівише поселення з вашого планшета гравця на місце з'єднання усіх 3-х гексів.

Примітка.

- Базовий тайл місцевості не може бути одним із 3-х обраних гексів.
- На кожному з'єднанні може знаходитись лише 1 поселення.
- Кожен повернений табір розміщується на найправішій комірці на треку їжі.
- Кожне розміщене поселення надає вам 2 впливи на кожному з 3-х гексів, де воно знаходиться, і надає перевагу планшета гравця під час фази затемнення (взяти 1 карту).



1x НИЖНЯ СЕКЦІЯ

(лише перша фігурка) Розмістіть 1 табір на базовий тайл місцевості, після чого можете пересунути 1 будь-який свій табір (за тими ж правилами, що й у верхній секції).

ПОЛЮВАННЯ: БЕРІТЬ / ОТРИМУЙТЕ / РОЗВЕРТАЙТЕ КАРТИ ТВАРИН



∞ ВЕРХНЯ СЕКЦІЯ

Витратьте 1 працю, щоб розмістити 2 верхні карти з колоди тварин горілиць на мисливських землях. Ви можете виконати цю дію декілька разів, витрачаючи 1 працю за кожні 2 відкриті карти.

Примітка.

- Існує ліміт із 6 карт тварин на мисливських землях. Якщо під час виконання цієї дії на мисливських землях уже є 5 карт, додайте лише 1 карту.
- Якщо колода тварин спорожня, ви не можете виконати цю дію. Якщо ви виконуєте цю дію, коли в колоді лишилася лише 1 карта, просто викладіть її на мисливські землі.

ТА/АБО

Витратьте 1 знаряддя і 1 працю, щоб взяти карту тварини з мисливських земель і розмістити її горілиць у вашій зоні тварин. Ви можете виконати цю дію декілька разів, витрачаючи 1 знаряддя і 1 працю за кожен взяті вами карту. Якщо карт на мисливських землях не залишилося, а колода тварин порожня, ви можете виконати цю дію, щоб отримати 1 бал.

Примітка. Мисливські землі не поповнюються, доки не настане фаза приготувань.

1x СЕРЕДНЯ СЕКЦІЯ

Ви можете розвернути на 90° одну карту тварини у своїй зоні тварин, щоб негайно отримати вказані на ній переваги.



Важливо. Розвернуті на 90° карти тварин не вважаються частиною наборів наприкінці гри.

1x НИЖНЯ СЕКЦІЯ

(лише перша фігурка)

Візьміть верхню карту з колоди тварин та розмістіть її горілиць у своїй зоні тварин.



Примітка. Якщо ви вирішили взяти верхню карту тварини, а колода порожня, натомість отримайте 1 бал.

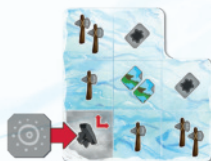
МЕГАЛІТИ



Коли ви отримуєте перевагу із зображенням мегаліта, ви можете розмістити найлівіший мегаліт зі свого планшета на мегалітичне поле.

Кожен мегаліт можна розмістити на одному з 3-х місць, перелічених нижче.

- A** На початковій клітинці тайла (сіра клітинка із зображенням мегаліта); на цих клітинках можна розмістити лише нейтральні (сірі) мегаліти.



- B** На ортогонально (недіагонально) сусідніх з іншим мегалітом клітинках (будь-якого кольору, включно з нейтральним).



- B** Зверху на 4 мегаліти на місці їхнього з'єднання (рівно посередині між ними).

Перші 2 з розміщених вами мегалітів мають бути нейтральними (сірими). Вони мають бути розміщені прямо на мегалітичне поле, а не на інші мегаліти.

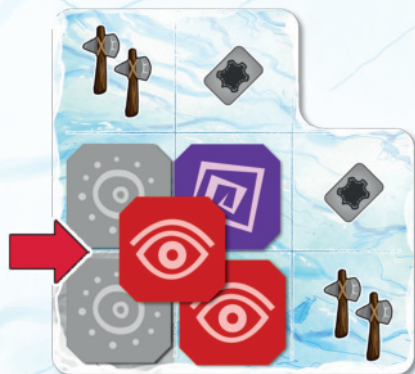
Уточнення. Хоча нейтральні мегаліти можуть бути розміщені на будь-якій клітинці, лише вони можуть бути розміщені на початкових клітинках.

Кожен мегаліт, розміщений прямо на полі, дає вам негайну перевагу, вказану на щойно накритій вами клітинці. Див. стор. 20 із повним переліком переваг.

Кожен мегаліт, розміщений на вищому рівні (на інших мегалітах), дасть вам кількість балів, що залежить від мегалітів, на яких його розміщено: 1 бал за кожен чужий або нейтральний мегаліт і 2 бали за кожен мегаліт вашого кольору. Всі інші гравці отримують по одному балу за кожен їхній частково накритий у такий спосіб мегаліт.

Примітка. Можна покласти мегаліт на 4 мегаліти, що вже лежать на інших мегалітах. У такій ситуації ви отримуєте бали лише за 4 верхні мегаліти (ті, безпосередньо на які ви поклали свій).

Приклад. Ви (червоний) розміщуєте мегаліт як показано тут. Ви негайно отримуєте 5 балів. Фіолетовий отримує 1 бал.



ПОЛЕ ІДОЛА



Щоразу, коли ви отримуєте ідола, негайно пересуньте 1 зі своїх маркерів ідола (на ваш вибір) на 1 рівень вгору на відповідному треку. Декілька маркерів можуть знаходитися на 1 рівні.

Примітка. Якщо ви одночасно отримали більше 1-го ідола, кожен ідол може бути використаний для просування на одному або різних треках.

ТРЕК ПОЖЕРТВ (зліва). Позиція вашого маркера на треку жертв визначає цінність ваших невитрачених їжі та знарядь наприкінці гри.

На деяких клітинках цього треку зображена перевага. Коли ваш маркер пересувається на одну з таких клітинок, негайно отримайте вказану перевагу.

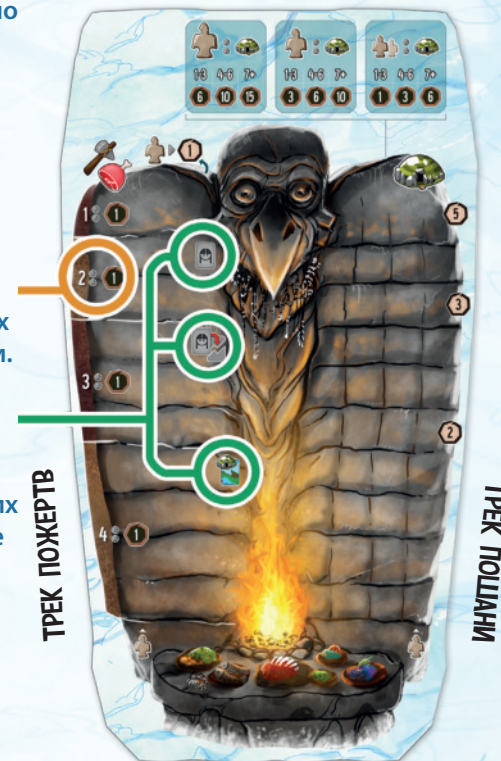
Якщо ваш маркер досяг найвищої клітинки, ви все ще можете використовувати ідола на цьому треку, щоб негайно отримати 1 бал за кожен використаний ідол (залиште свій маркер на найвищій клітинці).

ТРЕК ПОШАНИ (справа). Позиція вашого маркера на треку пошани відносно інших гравців визначає цінність ваших похованих карт наприкінці гри.

Коли ви рухаєте свій маркер вгору по треку пошани, розміщуйте його на найлівішій вільній клітинці кожного рівня. Коли маркер залишає рівень, решта маркерів на цьому рівні зміщуються вліво, щоб заповнити будь-які проміжки.

Коли ваш маркер досягне рівня із зображеними справа балами, негайно отримайте вказану кількість балів. Тобто, якщо ви досягли найвищого рівня, ви отримаєте разом 10 балів (2+3+5).

Щойно ваш маркер досяг найвищого рівня треку пошани, він більше не може рухатися.



ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК

Настав час з'ясувати, чиє плем'я є найуспішнішим, порівнявши фінальні бали всіх гравців. Перемагає гравець із найбільшою кількістю балів. У разі нічиєї перемагає гравець, що ходить раніше згідно з нинішнім порядком ходів. Гравці отримують бали за:

- трек пожертв;
- трек пошани;
- свої карти племені та культури;
- нерозвернуті карти тварин.

ТРЕК ПОЖЕРТВ

Позиція вашого маркера на треку пожертв визначає співвідношення ваших залишків їжі та знарядь до балів. Подивіться на секцію зліва від вашого маркера, щоб побачити актуальне для вас співвідношення.

Додайте кількість їжі та знарядь на вашому планшеті та використайте вказане співвідношення, щоб визначити кількість отриманих вами балів (ігноруючи остачу).

Важливо. Якщо ви взагалі не просунули свій маркер по треку пожертв, ви не отримуєте бали за залишки їжі та знарядь.



Приклад. Наприкінці гри у вас є 3 їжі, 2 знаряддя та ваш маркер знаходиться тут. Ви отримуєте 2 бали.



ТРЕК ПОШАНИ

Ви отримуєте бали за загальну кількість ваших похованих карт відповідно до вашої відносної позиції на треку пошани (див. таблички над треками).

Важливо. Якщо ви взагалі не просунули свій маркер по треку пошани, ви не отримуєте жодних додаткових балів за поховані карти.

Гравець на найвищій позиції використовує найлівішу табличку; гравець на другій за висотою позиції використовує середню табличку; всі інші гравці використовують найправішу табличку.

Якщо декілька гравців знаходяться на одному рівні, вищим вважається той, хто знаходиться лівіше (тобто досягнув цього рівня раніше). Таблички показують кількість отриманих вами балів залежно від того, скільки карт ви поховали.

		
1-3	4-6	7+
6	10	15
		
1-3	4-6	7+
3	6	10
		
1-3	4-6	7+
1	3	6

Приклад. Якщо ваш маркер є найвищим на треку пошани і ви маєте 4 поховані карти, ви отримуєте 10 балів.

При грі вдвох ігноруйте найправішу табличку. Гравець на найвищій позиції використовує ліву табличку, а інший гравець використовує середню.



КАРТИ ПЛЕМЕНІ ТА КАРТИ КУЛЬТУРИ

Розмістіть усі ваші карти з руки, колоди, скиду та поховальної зони горілиць перед собою. Отримайте вказані на них бали.

Приклад. Ця карта приносить 1 бал.

КАРТИ ТВАРИН

Карты тварин у вертикальній позиції (не розвернуті) приносять кількість балів, що залежить від кількості однакових карт у наборі, як вказано внизу карт.

Розвернуті на 90° карти тварин не приносять балів і не є частиною наборів.

Максимальна кількість карт у наборі вказана на самій карті (2 для косматих мамутів, 4 для решти тварин); якщо у вас є більше максимуму карт певного типу, за зайві карти бали не нараховуються.

Карты аргентавіса вважаються джокерами. Ви можете додати 1 або більше таких карт до набору, щоб підвищити його цінність. Карты аргентавіса не можуть скласти свій власний набір.

Приклад. У вас є такі карти тварин наприкінці гри.



Ви отримуєте 3 бали за волохатих носорогів (розвернутих не рахується), 2 бали за косматого мамута та 10 балів за гігантських лінивців (ви вирішуєте рахувати аргентавіса як гігантського лінивця при підрахунку).



ВАРІАНТИ ПІДГОТОВКИ

Коли ви отримаєте достатньо досвіду у грі, ви можете використати один із варіантів, описаних нижче.

Примітка. Коли ви використовуєте один із цих варіантів підготовки, ви повинні підготувати поле місцевості, перш ніж почнеться драфт карт.

Драфт карт підготовки. Замість того, щоб роздавати карти підготовки випадковим чином, після визначення порядку ходів перетасуйте карти підготовки і розмістіть стільки карт горілиць посередині ігрової зони, скільки гравців +1. Після цього, у зворотному порядку ходу, кожен гравець бере одну з карт і використовує її для підготовки. Поверніть необрану карту в коробку.

Драфт карт вождя та підготовки. Замість того, щоб гравці отримували випадкову карту вождя, після визначення порядку ходу перетасуйте карти вождів і розмістіть стільки карт посередині ігрової зони, скільки гравців +1.

Після цього, у звичайному порядку ходу, кожен гравець бере одну з карт і розміщує перед собою, будь-яким боком догори, з відповідною фігуркою вождя. Поверніть необрану карту в коробку.

Нарешті, розподіліть карти підготовки, як описано вище (тобто останній гравець обиратиме карту вождя останнім, але карту підготовки – першим).

ВАРІАНТ ІГРОЛАДУ

- В ері I у кожного гравця тепер на одну фігурку племені менше. Під час підготовки кожен гравець розміщує 1 фігурку племені на іконку ери II треку раундів. Готуючись до ери II, кожен гравець отримує свою третю фігурку.

Соло-режим: на початку гри і під час фази приготування до 2 раунду покладіть додаткову карту кочівника на верх стосу його вікритих карт.

- Щоб отримати переваги затемнення з гексу місцевості, лише ви повинні мати на ньому найбільше впливу (тобто ви не отримуєте переваг за нічиї).

ВЛАСТИВОСТІ КАРТ

Кожна карта у грі має одну чи більше властивостей, що зображені в нижній частині карти. Всі ці властивості показані іконками, що позначають їхні ефекти. Див. стор. 20 для роз'яснення цих іконок. Кожна властивість на карті є опціональною та може бути використана лише раз за хід (якщо застосовується).

Карти мають такі властивості:

- **Карти культури.** Ці карти розігруються на 1-му кроці вашого ходу й їхні властивості активуються негайно при розіграві по 1 карті за раз. Вони скидаються на 3-му кроці вашого ходу.
- **Карти племені.** Ці карти розігруються на 2-му кроці вашого ходу і ви можете активувати їхні властивості один раз, в будь-який момент, до того, як вони будуть скинуті на 3-му кроці.
- **Карти вождів.** Ці карти ніколи не розігруються. Натомість, властивість на вашій карті вождя може бути активована під час ходу, в який ви розміщуєте свою фігурку вождя (перед, під час або після виконання дій).

Якщо ви використовуєте властивість із зображенням однієї з дій, ця властивість може бути використана лише коли ви розміщуєте фігурку у відповідну колонку. Однак ви все ще можете зіграти будь-яку карту задля очок праці в лівому верхньому куті карти або задля інших властивостей, якщо це не потребує використання колонки дій.



Приклад. Ця властивість може бути активована, коли ви виконуєте дії у колонці «Полювання». Ви створюєте 1 додаткову працю.

Якщо ви граєте карту з властивістю без іконки дії чи затемнення, вона може бути використана будь-якої миті протягом вашого ходу у фазі дій.




Приклад. Ця властивість може бути використана будь-якої миті під час вашого ходу після того, як ви зіграли карту, незалежно від того, в яку колонку дій ви розмістили фігурку. Ви можете обміняти 1 їжу на 1 знаряддя.

Якщо властивість має іконку затемнення, її можна активувати лише у фазі затемнення, і тільки якщо ця карта була зіграна у вашу колоду затемнення.



Приклад. Якщо ви зіграли цю карту в колоду затемнення, то під час фази затемнення ви можете перемістити 1 табір двічі або 2 табори 1 раз.

Щоб активувати властивість карти, просто слідуйте іконкам на ній. Якщо властивість має , ви маєте сплатити те, що зображено ліворуч від стрілки, щоб отримати те, що зображено праворуч. Див. стор. 20 із повним переліком іконок.

БУДОВА КАРТ



КАРТИ КУЛЬТУРИ

- 1 Іконка ери
- 2 Бали наприкінці гри
- 3 Властивість



КАРТИ ПЛЕМЕНІ

- 1 Праця
- 2 Бали наприкінці гри
- 3 Властивість фази дій
- 4 Властивість фази затемнення
- 5 Іконка (тип)
- 6 Іконка карти племені



КАРТИ ТВАРИН

- 1 Назва тварини
- 2 Кількість тварин цього типу в колоді
- 3 Переваги розвернутої карти
- 4 Вартість набору карт



КАРТИ ВОЖДІВ

- 1 Властивість фази дій

ТАЙЛИ СВЯЩЕННИХ КАМЕНІВ

ЕРА I



Отримайте 2 бали за кожне ваше поселення, що торкається принаймні одного гекса зображеного типу.

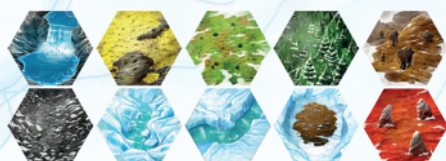


Примітка. Два різні поселення, що торкаються того самого гекса, принесуть 4 бали, а одне поселення, що торкається двох зображених гексів, принесе лише 2 бали.



Отримайте 1 бал за кожен тип гекса (із зображених нижче), на якому у вас є хоча б 1 табір. Ви можете отримати лише 1 бал за кожен тип місцевості.

Примітка. Базовий гекс місцевості, гекси витоків та дельти не враховуються.



Отримайте 1 бал за кожен мегаліт вашого кольору, розміщений прямо на мегалітичне поле (не на інші мегаліти).



Отримайте бали залежно від кількості різних мегалітичних тайлів із принаймні одним мегалітом вашого кольору, розміщеним безпосередньо на полі (не на інших мегалітах).

ЕРА II



Отримайте бали залежно від кількості ваших похованих карт.



Отримайте 2 бали за кожен ваш мегаліт, розміщений на вищому рівні (на інших мегалітах).



Отримайте 1 бал за кожен 2 клітинки, по яких ваші маркери просунулись на полі ідола (додайте кількість клітинок, на які ви просунулись на обох треках, і розділіть суму на 2, з округленням вниз).



Отримайте 1 бал за кожен тип розвернутих на 90° карт тварин, що у вас є.



Отримайте бали залежно від кількості ваших розвернутих карт тварин зображеного типу.



Отримайте бали залежно від кількості ваших розвернутих карт тварин обох зображених типів.

МОДУЛІ

У грі присутні 2 додаткові модулі: токени льодовиків і токени відпочинку. За бажанням ви можете додати один чи обидва з цих модулів у гру.

ТОКЕНИ ЛЬОДОВИКІВ

А Після підготовки поля місцевості перетасуйте токени льодовиків та розмістіть по одному на кожен гекс льодовика долілиць. Поверніть решту tokenів льодовиків у коробку, не дивлячись на них.

Б Під час гри щоразу, коли табір пересувають на гекс з невідкритим токеном льодовика, відкрийте цей token. Табір не мусить завершити своє переміщення на гексі, щоб відкрити token льодовика. Тобто, якщо ви пересунули свій табір на два гекси через гекс із токеном льодовика, token відкривається.

В Щоразу, коли гравець розміщує поселення, що торкається гекса з відкритим токеном льодовика, цей гравець негайно отримує переваги, вказані на токени. Token не прибирається; він надає переваги всім побудованим поселенням, що торкаються його гекса.

Примітка. Токени льодовиків надають перевагу лише раз за розміщення поселення; вони не надають перевагу під час фази затемнення.



ТОКЕНИ ВІДПОЧИНКУ



Під час підготовки перетасуйте токени відпочинку та розмістіть їх долілиць у стос над треком порядку ходів. Після цього відкрийте верхній token і залиште його горілиць на вершині стосу.

Перший гравець у раунді, що розмістив фігурку в зоні відпочинку, вибирає (перед виконанням будь-яких інших кроків) одне з 2-х:

- взяти відкритий token відпочинку або
- перевернути відкритий token відпочинку та розмістити його під низ стосу. Опісля взяти верхній token відпочинку зі стосу.

Ви можете активувати ефект токenu відпочинку до, після чи між двома ефектами від розміщення фігурки у зоні відпочинку. Якщо зображено 2 ефекти, ви можете активувати їх у будь-якому порядку.

Наприкінці вашого ходу помістіть token відпочинку під низ стосу долілиць (незалежно від того, використали ви його чи ні).

Наприкінці фази приготувань, якщо нагорі стосу все ще є відкритий token (ніхто не виконав дію відпочинку), переверніть token та розмістіть його під низ стосу.

Опісля відкрийте верхній token відпочинку і залиште його нагорі стосу.



ТВОРЦІ ГРИ

Автор: Стен Кордонський

Розробник гри: Джонні Пак

Ілюстратор: The Mico

Художній керівник / Керівник проєкту / Графічний дизайнер: Йома

Соло-режим/модулі «Токени льодовиків» та «Токени відпочинку»: Дрейк Віллареал

Розробники соло-режиму: Джонні Пак, Карстен Бурак

Адміністратор / Головний тестувальник: Танос Аргіріс

Редактор правил: Пол Гроген («Gaming Rules!»)

Макет правил: Бріджит Інделікато, Джим Гарнер

ЗД моделі: Геріберто Валле Мартінез

Лотки: Деніел Канінгем

Тестувальники: Костянтинос Ласкас, Антоніо Закс, Джабу Родро, Дейл Кіфер, Рікардо Гонсалвес, Девід Сеттерфілд, Полін Сірл, Денні ЛаПланте, Девід Гоук, Джон Гатрі, Нік Каунтзас, Джордж Енглесос, Міхаліс Ніколау, Йосеп, Кле Негре, Ерік Джом, Рейчел Кордонська, Холден Кім.

Коректори: Джонатан Бобал, Брюс Флетчер, учасники команди «Gaming Rules!» і члени discord-спільноти «Endless Winter».

Особлива подяка: Майклу Раптопулосу з M.O.V Vanguard, разом з усіма ліцензіатами та партнерами з локалізацій, які зробили цю гру доступною різними мовами у багатьох регіонах; нашим чудовим прихильникам за люблячу підтримку та залучення; рецензентам та інфлюенсерам за щирий інтерес і допомогу; настільній спільноті та групі соціальних медіа; нарешті, але не в останню чергу, нашим дружинам Марії та Елені за розуміння і безмежну підтримку протягом всіх цих місяців нескінченних зустрічей та ігрових випробувань. Ми не змогли б зробити це без вас!

Локалізація українською: ТОВ «Ігромаг»
Керівниця проєкту: Аліса Солянченко
Перекладач з англійської: Петро Квасняк
Головні редактори: Оксана Квасняк, Віктор Шлехт

Версія правил 2.0



ЗНАЧЕННЯ СИМВОЛІВ



1 праця



½ праці



Поховальна зона



Поховайте 1 карту (виберіть карту племені чи культури з вашої руки, скиду чи зони над вашим планшетом гравця та розмістіть її під вашу карту поховання).



1 їжа



1 знаряддя



Поселення



Табір



Розмістіть 1 поселення.



Розмістіть 1 із ваших таборів на базовий тайл місцевості.



Пересуньте 1 із ваших таборів 1 раз.



Пересуньте 1 із ваших таборів 2 рази або пересуньте 2 ваші табори 1 раз кожен.



Візьміть 1 з карт племені із зони під основним полем і додайте її у руку. Ви можете вирішити взяти карту зі спорожнілої колоди; в такому разі отримайте 1 бал.



Візьміть 1 з карт племені із зони під основним полем і розмістіть її у свій скид. Ви можете вирішити взяти карту зі спорожнілої колоди; в такому разі отримайте 1 бал.



Скид



Візьміть в руку 1 карту зі своєї колоди.



Скиньте 1 карту з руки до свого скиду.



Візьміть 1 карту культури з доступних карт культури та додайте у свою руку.



Виберіть 1 карту тварини з мисливських земель і розмістіть її у своїй зоні тварин горілиць. Якщо в мисливських землях немає карт, а колода тварин порожня, натомість отримайте 1 бал.



Візьміть верхню карту з колоди тварин та розмістіть її у своїй зоні тварин горілиць. Якщо колода тварин порожня, натомість отримайте 1 бал.



Розмістіть верхню карту з колоди тварин горілиць на мисливській землі (тільки якщо є місце).



Розверніть 1 карту тварини, щоб отримати її переваги.



Ідол (просуньтеся на 1 крок по 1 з треків).



Бали негайно



Бали наприкінці гри



Фаза затемнення



Карта культури ери I



Карта культури ери II



Заповніть трек їжі наскільки можливо.



Гравець



Розмістіть 1 мегаліт.



Візьміть 1 тайл священного каменя з відповідного місця (ера I – лише найлівіша секція). Розмістіть тайл на найлівіше порожнє місце свого планшета.



Негайно розмістіть ще 1 мегаліт на одну з 2-х клітинок, на які вказують стрілки. Якщо обидві клітинки вже зайняті, це не має ефекту.

Примітка. Лише нейтральні мегаліти можуть бути розміщені на ці клітинки.



Заплатіть те, що зліва від стрілки, щоб отримати те, що справа.



Умова зліва від іконки активує ефект справа від неї.



Інший тип



Однаковий тип



Джокерний тип тварини

Fantasia Games Limited, 26 Paparrigopoulou Street, Larnaca 6035, Cyprus.

©2023 Fantasia Games Limited. www.fantasiaboardgames.com

© 2023 ТОВ «Ігромэг». www.igromag.ua

Усі права застережено.