

ПРАВИЛА ИГРЫ

Лоскутное Королевство Источники



БРУНО КАТАЛА



СИРИЛ БУКЕ

В «Истоках» вам предстоит использовать вулканическую лаву, чтобы доставлять огонь до разных регионов. Вы сможете добывать различные природные ресурсы: мамонтов, рыбу, кремён, грибы, а также нанимать бесстрашных кроманьонцев, чтобы увеличить ваше племя и расширить охотничьи угодья!

В этой игре 3 режима. Для получения максимального удовольствия рекомендуем играть в следующем порядке:

- 1. РЕЖИМ НАХОДОК**
- 2. РЕЖИМ ТОТЕМОВ**
- 3. РЕЖИМ ПЛЕМЁН**



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Совмещайте прямоугольные участки таким образом, чтобы получились охотничьи угодья размером 5x5 квадратов. Зарабатывайте победные очки и создавайте максимально подходящую территорию для вашего племени.



КОМПОНЕНТЫ

- ▲ 4 стартовых участка
- ▲ 4 хижины (1 розовая, 1 жёлтая, 1 зелёная, 1 синяя)
- ▲ 8 деревянных фишек вождя племени (2 розовых, 2 жёлтых, 2 зелёных, 2 синих)
- ▲ 48 двусторонних прямоугольных участков (на одной стороне — ландшафт, на другой — число)
- ▲ 1 планшет пещеры
- ▲ 22 тайла кроманьонцев
- ▲ 4 тайла тотемов (мамонт, рыба, гриб, кремён)
- ▲ 49 деревянных фишек ресурсов (16 мамонтов, 13 рыб, 11 грибов, 9 кремней)
- ▲ 10 жетонов костра: 5 жетонов с одним костром, 4 — с двумя кострами, 1 — с тремя кострами
- ▲ 1 блокнот для подсчёта очков

1. РЕЖИМ НАХОДОК



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В этом разделе описаны правила игры для 3-4 игроков. Мы советуем сыграть несколько партий в **РЕЖИМЕ НАХОДОК**, чтобы поближе познакомиться с игрой. Особенности игры вдвоём вы найдёте в конце правил (см. стр. 7).

▶ Каждый игрок выбирает свой цвет и берёт следующие компоненты из коробки:

- 1 стартовый участок и хижину своего цвета. Положите стартовый участок перед собой и поставьте на него хижину.
- 1 фишку вождя племени своего цвета.

▶ Перед первой игрой соберите хижины. Перемешайте все прямоугольные участки и положите их в случайном порядке во вкладыш коробки стороной с цифрой к игрокам.

A Возьмите 4 первых участка и выложите их в вертикальный ряд под коробкой стороной с числом вверх. Расположите участки в порядке возрастания (участок с наименьшим числом должен быть ближе всего к коробке) и переверните стороной с ландшафтом вверх.

B Положите 10 жетонов костра рядом с коробкой и отсортируйте их по типу (1 костёр, 2 костра и 3 костра).

B Один из игроков берёт выбранные фишки вождя в руку, тщательно перемешивает их и вытягивает из руки по одному вождю в случайном порядке. Получив своего вождя, поместите его на любой свободный участок. При игре втроем оставшийся участок откладывается в сторону. При игре вчетвером у последнего игрока не остаётся выбора, и он ставит фишку вождя на последний свободный участок.

Г Когда все игроки разместят свои фишки вождя, выложите ещё один вертикальный ряд участков справа от уже выложенного (сторона с числом вверх в порядке возрастания чисел на обратной стороне) (шаг **A**).



ХОД ИГРЫ

Порядок ходов определяется **расположением фишек вождей на участках**.

Первым делает ход игрок, чья фишка вождя племени находится на ближайшем к коробке участке.

Выполните следующие два действия в указанном порядке:

① ПРИСОЕДИНИТЕ УЧАСТОК

Добавьте выбранный участок к вашей территории согласно **правилам размещения**.

Правила размещения:

Каждый игрок должен выстроить свои охотничьи угодья размером 5x5 квадратов (один прямоугольный участок состоит из 2 квадратов).

Размещайте участки следующим образом:

- Присоедините **прямоугольный участок к стартовому участку**. Помните, что **стартовый участок является джокером**. Вы можете присоединить к нему совершенно любой **прямоугольный участок**.
- **ИЛИ** присоедините **прямоугольный участок к другому участку с ландшафтом, совпадающим хотя бы на одной из его сторон** (горизонтально или вертикально, но не по диагонали).



Важно: следите за тем, чтобы общий размер вашей территории составлял не более 5x5 квадратов, включая стартовый участок.

Если вы не можете присоединить новый участок к своей территории с соблюдением правил размещения, отложите этот участок в сторону. Очки за этот участок вы не получите.

Если участок может быть размещён согласно правилам, он **ДОЛЖЕН быть размещён**, даже если это нарушает планы игрока.

② ВЫБЕРИТЕ НОВЫЙ УЧАСТОК

Поместите вашу фигурку вождя на любой свободный участок из соседнего ряда. Ход переходит к следующему игроку в первом ряду участков. Он также выполняет два описанных выше действия.

Раунд завершается после хода последнего игрока, как только он выполнит свои два действия. Выложите недостающее количество участков и начните новый раунд.

Игра длится 12 раундов.



ВУЛКАНЫ

Вулкан является особенным типом ландшафта. Вулкан извергает лаву, с помощью которой племена потом добывают огонь для костров. Тем не менее, вулкан не приносит вам очков в конце игры.

► Существует 3 типа вулканов:



Вулкан с 1 кратером извергает 1 пламя на расстояние до 3 квадратов.



Вулкан с 2 кратерами извергает 2 пламени на расстояние до 2 квадратов.



Вулкан с 3 кратерами извергает 3 пламени на расстояние до 1 квадрата.

Как только вы добавите к своей территории прямоугольный участок с вулканом, возьмите соответствующий жетон костра.



Вулкан с 1 кратером: возьмите жетон с 1 костром,



Вулкан с 2 кратерами: возьмите жетон с 2 кострами,



Вулкан с 3 кратерами: возьмите жетон с 3 кострами.

Дальность выброса огня указана на обороте каждого жетона костра.

Определите квадраты на вашей территории, где вы можете положить жетон костра.

Поместите жетон согласно **правилам размещения костров**.

Правила размещения костров:

Пламя от вулкана должно размещаться на свободном участке, где нет жетона или символа костра.

Пламя от вулкана не может размещаться на квадрате вулкана.

Пламя может извергаться из вулкана в любых направлениях, в том числе по диагонали.

Если вы не можете поместить жетон костра согласно правилам размещения, его следует отложить в коробку.

Он больше не будет использоваться в игре.



КОНЕЦ ИГРЫ

После размещения последнего ряда прямоугольных участков, у каждого игрока остаётся по одному ходу, но выполняют они лишь одно действие — «Присоедините участок».

В конце игры у каждого игрока должна образоваться территория размером 5x5 квадратов. Некоторые территории могут оказаться неполными, если вам пришлось убрать один или несколько прямоугольных участков.

Территория состоит из нескольких регионов. Каждый регион представляет собой группу квадратов одного типа, соединённых по горизонтали или вертикали.

Каждый игрок записывает карандашом в блокноте победные очки, полученные за свою территорию, следующим образом:

▲ *Количество очков каждого региона равно количеству квадратов, умноженному на количество символов костра (изображённых на прямоугольных участках и на жетонах костра) в этом регионе. Ваша территория может включать несколько регионов с квадратами одного типа. Регион без костра не приносит очков.*

▲ *Сложите победные очки за каждый регион, и вы получите свой конечный результат.*

► Победителем становится игрок с наибольшим количеством очков. В случае равного результата победителем становится тот, у кого регион больше (независимо от количества костров в нём).

При сохранении равенства победителем становится игрок с наибольшим количеством символов костра. Если ничья сохраняется, игроки делят победу между собой.

	M			
1	2			
2	4			
3	6			
4	12			
5	8			
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
31				
32				
РЕЗУЛЬТАТ	32			



2. РЕЖИМ ТОТЕМОВ

Этот режим играется так же, как и **РЕЖИМ НАХОДОК**, но с бонусами в виде ресурсов. Играйте в этом режиме по следующим правилам.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

► Подготовка проводится аналогично предыдущему режиму.

► После переворачивания прямоугольных участков разместите по фишке ресурсов на каждый квадрат в соответствии с ландшафтом и символом ресурса. Вы не можете положить ресурс на квадрат с символом костра, потому что нет соответствующего ресурса.

- Поместите мамонта на каждом участке степи.
- Поместите рыбу на каждом участке озера.
- Поместите гриб на каждом участке джунглей.
- Поместите кремень на каждом участке карьера.

На участках пустыни и вулканов никакие ресурсы не размещаются.

Размещайте ресурсы каждый раз, когда выкладываете ряд из новых прямоугольных участков.

Ресурсы остаются на этих участках до конца игры, если только они не будут уничтожены огнём.



► Возьмите **4 фишки тотемов** из коробки и разместите их около 2 рядов прямоугольных участков, чтобы они были видны всем игрокам.

ХОД ИГРЫ

Если после того как вы присоединили новый участок к вашей территории, у вас абсолютное большинство одного из ресурсов, возьмите тайл соответствующего тотема. Если тайл тотема уже находится у другого игрока, заберите его себе.

Осторожно с пламенем вулканов! Если пламя попадает на квадрат с ресурсом, то этот ресурс уничтожается. Уберите фишку этого ресурса в коробку, так как она больше не будет использоваться в игре.

ВАЖНО:

Если вы теряете преимущество (другие игроки накопили больше ресурсов, либо вы потеряли ресурсы из-за воздействия вулкана), передайте тотем игроку, у которого больше всего определённых ресурсов. Если у соперников наблюдается равенство, выберите, кому вы отдадите тотем.

КОНЕЦ ИГРЫ

Подсчитайте победные очки по правилам режима находок и добавьте следующие бонусы:

▲ Каждый ресурс на ваших прямоугольных участках приносит 1 бонусное очко. (Символы на квадратах указывают, куда помещать ресурсы, но сами по себе ресурсами не являются.)

▲ Каждый имеющийся у вас тайл тотема (если вы обладаете абсолютным большинством определённого ресурса) приносит вам количество очков, указанное на тайле.



3. РЕЖИМ ПЛЕМЁН

Этот режим играется так же, как и **РЕЖИМ НАХОДОК**, но с бонусами в виде ресурсов и кроманьонцев! Играйте в этом режиме по следующим правилам.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выполните подготовку аналогично

РЕЖИМУ НАХОДОК.

Разместите ресурсы по правилам **РЕЖИМА ТОТЕМОВ** (кроме 4 тайлов тотемов, которые остаются лежать в коробке).

Затем:

- Поместите планшет пещеры над рядами прямоугольных участков.
- Перемешайте тайлы кроманьонцев и сложите их в виде стопки в крайней левой клетке планшета рубашкой вверх. Переверните 4 первых тайла и разместите их на 4 свободных клетках планшета.



ХОД ИГРЫ

В свой ход выполните действия «Присоедините участок» и «Выберите новый участок».

При желании вы можете выполнить дополнительное действие: «Нанять кроманьонца».

НАНЯТЬ КРОМАНЬОНЦА

После выбора нового участка вы можете:

☞ Потратить 2 разных ресурса, которые имеются на вашей территории, чтобы нанять одного из доступных кроманьонцев.

ЛИБО,

☞ Потратить 4 разных ресурса, находящиеся на вашей территории, чтобы нанять кроманьонца из стопки, лежащей рубашкой вверх. Как только вы выбрали тайл кроманьонца, перемешайте оставшиеся тайлы в стопку и положите стопку обратно рубашкой вверх.

Сбросьте ресурсы, использованные для найма кроманьонцев.

Поместите кроманьонца на любом квадрате, где нет СИМВОЛА КОСТРА, ЖЕТОНА КОСТРА ИЛИ ДЕРЕВЯННОГО РЕСУРСА.

Необязательно размещать кроманьонца на участке, с которого был убран ресурс.

В начале каждого раунда (при выкладывании нового ряда участков) необходимо полностью заполнить планшет пещеры 4 новыми тайлами.

Будьте внимательны с пламенем от вулкана! Если пламя достигает участка, где находится кроманьонец, то его тайл уничтожается. Уберите этот тайл в коробку, он больше не будет использоваться в игре.

КРОМАНЬОНЦЫ

Добавленные на вашу территорию кроманьонцы приносят вам дополнительные победные очки.

В коробке есть 22 кроманьонца:

☞ 14 охотников-собирателей,

☞ 8 воинов.



Охотники-собиратели

Существует 7 разных охотников-собирателей по 2 экземпляра каждого (всего 14).

Охотник-собиратель приносит очки в зависимости от элементов, расположенных на 8 участках вокруг него (по вертикали, горизонтали, диагонали).

Внимание! Для охотников-собирателей учитываются только деревянные ресурсы. Символы на прямоугольных участках призваны лишь напомнить о месте их размещения!



Охотник приносит вам 3 очка за каждого мамонта на 8 участках вокруг себя.

Пример: Охотник выше окружён 4 мамонтами. Он приносит 12 очков. Охотник ниже окружён 2 мамонтами и приносит 6 очков.

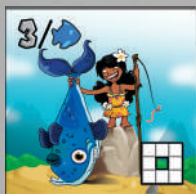


Художник приносит вам 2 очка за каждый ресурс любого типа на 8 участках вокруг себя.



Повелительница огня приносит вам 1 очко за каждый значок костра на 8 участках вокруг себя.

Пример: Повелительница огня приносит 5 очков (вокруг неё 5 символов костра).



Рыбачка приносит вам 3 очка за каждую рыбу на 8 участках вокруг себя.



Собирательница приносит вам 4 очка за каждый гриб на 8 участках вокруг себя.



Шаман приносит вам 2 очка за каждый тайл кроманьонца на 8 участках вокруг себя.



Ваятельница приносит вам 5 очков за каждый кремь на 8 участках вокруг себя.



Воины

Существует 3 вида воинов:

- 4 низкорослых воина с маленьким копьём силой 1,
- 3 воина-амазонки со средним копьём силой 2,
- 1 воин-громила с большим копьём силой 3.

Воины приносят очки в составе орд. Орда — это группа воинов, соединённых перпендикулярными линиями.

Орда приносит количество победных очков, равное количеству воинов, умноженному на общую силу орды. Общая сила орды — это сумма чисел на тайлах воинов.

ПРИМЕЧАНИЕ: одинокий воин приносит только количество очков, равное своей силе.

Пример: Справа изображена орда из 3 воинов и одинокий воин. Орда приносит 12 очков (сила 4 x 3 воина). Одинокий воин приносит 1 очко (сила 1 x 1 воин).



КОНЕЦ ИГРЫ

Чтобы получить ваш финальный счёт, подсчитайте очки по правилам игры в **РЕЖИМЕ НАХОДОК** и прибавьте все бонусные очки от тайлов кроманьонцев. В этом режиме игры присутствующие на вашей территории ресурсы не приносят очков.



Обратите внимание: в этом режиме не используются тайлы тотемов.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ — НЕОЛИТ:

Возьмите для игры 48 прямоугольных участков и создавайте территорию размером 7x7 квадратов! Правила остаются неизменными за небольшими исключениями:

Во время подготовки к игре

Возьмите двух вождей одного цвета вместо одного.



Во время игры

При игре вдвоём в ходе первого раунда игрок, чей вождь выпал первым, ставит своих вождей на участки 1 и 4 ИЛИ 2 и 3 (из одной колонки, отсчитывая сверху). Сопернику достаётся два оставшихся участка. Далее каждый игрок выполняет действие «Разместить участки» и «Выбрать новый участок» по два раза — по одному разу для каждого вождя. Далее каждый ход игроки будут выбирать участки в порядке следования их вождей.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ 3 РЕЖИМОВ ИГРЫ

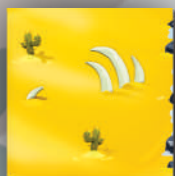
♣ **Империя огня:** добавьте себе 10 бонусных очков, если ваша хижина находится в центре территории. Если в конце игры ваша территория заполнена не полностью, но хижина расположена в центре, вы всё равно получаете эти бонусные очки.

10



♣ **Человек умелый:** получите 5 бонусных очков, если вы построили территорию 5x5 квадратов и вам не пришлось откладывать прямоугольные участки в сторону.

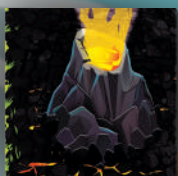
5



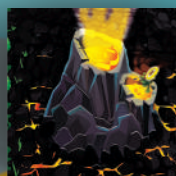
x20



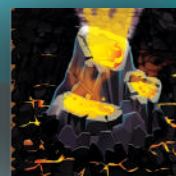
x2



x5



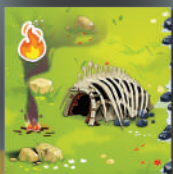
x4



x1



x16



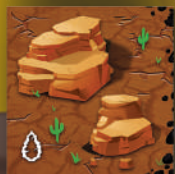
x3



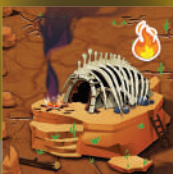
x13



x4



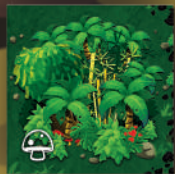
x9



x2



x2



x11



x3



x1

Над русской версией работали:

Редактор: Полина Басалаева

Корректор: Анастасия Ермакова

Вёрстка: Леся Яцко

Особая благодарность
выражается Александру Пешкову
и Екатерине Плужниковой.



© 2021 Blue Orange Edition. Kingdomino
Origins и Blue Orange — торговые марки
Blue Orange Edition, Франция. Издание
и дистрибуция игры: Blue Orange,
97 impasse Jean Lamour,
54700 Pont-à-Mousson, France.

www.blueorangegames.eu



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

