Лоик Лами

Лоик Вайарелло

ОРИНЬЯК

НА ЗАРЕ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

12+

1–5 игроков

30 минут на игрока



ПРАВИЛА ИГРЫ

«Ориньяк. На заре человечества» — асимметричная игра для опытных игроков, в которой вы сможете сыграть три роли с разными механиками и окунуться в первобытный мир, полный опасностей и трудностей!

Неандертальцу предстоит стать вождём и основывать новые племена, чтобы противостоять своему будущему вымиранию. Сапиенсу — создавать наскальные рисунки, статуэтки и другие элементы искусства, чтобы оставить о себе память в истории. А Матери-природе придётся приложить много усилий, чтобы избавиться от этих назойливых... людей!

LUDA

Настольные игры Стиль жизни

Содержание

1. Немного предыстории... 2
2. Компоненты игры 4
3. Распределение ролей 6
4. Цель игры 6
5. Подготовка к игре 6
Подготовка к игре для всех игроков 6
Подготовка к игре Матери-природы 6
Подготовка к игре неандертальца 7
Подготовка к игре сапиенса 8
Подготовка к игре для всех племён (кроме Матери-природы) 8
6. Ход игры 10
6.1. Ход сезона 10
6.2. Действия матери-природы 10
- Выбор Матери-природы 10
- В течение сезона 10
- Карты начала сезона 10
- Карты реакции (на перемещение, сбор ресурсов и охоту) 11
- Карты конца хода (дар и событие) 11
- Комбинации карт действия Матери-природы 11
- Гнев Матери-природы 11
- Конец сезона 11

6.3. Действия племён 12
Действия неандертальца 12
- Перемещение 13
- Сбор ресурса 13
- Изготовление 13
- Охота 13
- Атака 13
- Основание племени 13
- Конец сезона для неандертальца 14

Действия сапиенса 14
- Разыграть одну или несколько карт 14
- Адаптация 15
- Купить карту улучшения 15
- Продвинуть маркер прогресса по треку произведения первобытного искусства 15
- Спасовать 15

Описание карт действия сапиенса 15
- Стартовые карты 15
- Карты «Голод» 16
- Карты «Сбор/Перемещение» 16
- Карты улучшений 16

Конец сезона для сапиенса 17
Раны и битвы 17
6.4. Конец сезона 18
6.5. Конец игры 18
7. Игра без матери-природы или режим для 2 игроков 18
7.1. Подготовка к игре в режиме для 2 игроков 18
7.2. Ход игры 19
8. Соло-режим 19
8.1. Подготовка к игре в соло-режиме 19
8.2. Ход игры в соло-режиме 19
9. Памятка 20
Описание карт и жетонов 20
Символы и напоминания 24

1. Немного предыстории...

Предисловие

Большинство из нас знакомы с доисторической эпохой из школьных уроков истории, благодаря которым мы были очарованы динозаврами и открыли для себя образ жизни тех, кому суждено было стать нашими очень далёкими предками. Человек неандертальский, Человек прямоходящий, Человек разумный... Когда они появились? Откуда? Однозначных ответов на эти вопросы нет.

До сих пор остаётся неясным, как неандертальцы и сапиенсы уживались на одной территории и как они контактировали между собой. Новые открытия и способы исследования помогают учёным выдвигать гипотезы, но споры в научных кругах всё равно не утихают.

Поэтому мы дали немного воли фантазии и представили, как мог выглядеть исторический период, который лёг в основу этой игры. Мы исходили из наших скромных знаний, исследований и советов сотрудников Археологического музея в Ориньяке. Давайте же разберёмся во всём по порядку.

Благодарность от Лоика Лами

Спасибо всей команде Археологического музея, особенно Марии и Матильде, за их доверие, помощь и энтузиазм. Спасибо всем, кто участвовал в тестировании игры, особенно Матери-природе Джордан, Жюлю Сапиенсу и Жюлю Неандертальцу, а также Фредерику, Жану и Кристофу. Спасибо, Николас, за хорошие идеи по разработке, и ещё раз прости меня за мою нелепую ошибку. И, конечно, глубокая признательность моей личной Матери-природе и моим трём маленьким сапиенсам.

Кто такие сапиенсы?

Примерно 40 тысяч лет назад до нашей эры на территорию Западной Европы из Африки пришли сапиенсы. Эту территорию уже более 300 тысяч лет населяли неандертальцы. В течение последующих тысячелетий эти два вида жили бок о бок.

Сапиенсы были крупнее неандертальцев. Культура и духовная жизнь сапиенсов также отличались. Именно они и стали так называемым «современным» человеком. Сила сапиенсов заключалась в их способности анализировать и творить, что позволило им совершенствовать свои методы изготовления орудий труда, охоты и предметов искусства. Благодаря своим изобретениям они быстро адаптировались к окружающей среде, сумели выжить и расселиться по всему земному шару.

Кто такие неандертальцы?

Неандертальцы населяли Европу на протяжении более 300 тысяч лет и были мастерами выживания. Они были физически крепче сапиенсов и лучше адаптированы к жизни в условиях ледникового периода. На самом деле неандертальцы долгое время считались архаичными существами, более близкими к животным, чем к человеку. Однако это мнение в корне ошибочно. Они были умелыми собирателями, придумали несколько охотничьих приёмов, владели огнём и изготавливали орудия труда. Они занимались искусством (использовали охру для росписи пещер и мастерили украшения) и, безусловно, обладали сильной социальной организацией.

Племя играло очень важную роль в жизни неандертальцев. Они проявляли солидарность с другими членами племени и заботились о раненых, больных и стариках; хоронили умерших и совершали похоронные обряды.

Исчезновение неандертальцев

Примерно в то же время, когда в Европе зарождалась ориньякская культура, в течение которой активно развивалось первобытное искусство, происходит исчезновение неандертальцев. Полностью представители вида Homo neanderthalensis исчезли примерно через 10 тысяч лет после появления на их территории сапиенсов. Относительно вымирания неандертальцев существует много теорий, и одна из них предполагает, что причиной мог стать именно Homo sapiens.

Нет сомнений, что пути неандертальцев и сапиенсов пересекались, и они могли делить места обитания (убежища, стоянки под открытым небом) или охотничьи угодья. Археологические находки, связанные как с неандертальцами, так и сапиенсами, дают возможность предполагать, что оба вида обменивались знаниями и идеями, учились друг у друга и использовали одни и те же техники изготовления орудий.

Однако через несколько тысяч лет после появления сапиенсов на территории Европы неандертальцев почти не осталось. Как сапиенсы вытеснили более приспособленных к жизни в суровом климате неандертальцев, до конца не известно. Есть мнение, что неандертальцы не выдержали конкуренции за ресурсы. Кто-то считает, что они вымерли из-за неуклонного снижения рождаемости. Существует и теория исчезновения неандертальцев из-за межвидового скрещивания. Сегодня мы знаем, что часть населения земного шара унаследовала чуть менее 4% специфических для неандертальцев генов. Однако недостаток научных данных не позволяет утверждать, что конкретно стало причиной исчезновения целого вида Homo neanderthalensis.

Что такое «ориньяк»?

Для Западной Европы первой культурой ранней эпохи верхнего палеолита, непосредственно связанной с современным видом человека, считается ориньякская, названная так по раскопкам в пещере Ориньяк в регионе Окситания (Франция).

Что такое ориньякский период?

Ориньякский период представляет собой расцвет присутствия сапиенсов в Европе и появление технических новшеств. Он длился примерно с 43 000 по 31 000 годы до нашей эры.

Ориньякцы использовали новый метод огранки кремня, позволивший создать лезвия и наконечники, которые после особой обработки использовались непосредственно в качестве оружия и инструментов. Другим важным изменением стало регулярное использование твёрдых материалов животного происхождения (оленьих рогов и костей) для создания прочных орудий труда и оружия для охоты на животных. Благодаря таким изобретениям охота стала эффективнее, а одним из её результатов стало одомашнивание волка.

Однако самые большие перемены произошли в области искусства. Сапиенсы изображали животных в виде статуэток, наскальных живописных и гравированных рисунков. Именно в этот период впервые появились изображения женщин: различные фигурки, статуэтки Венеры и наскальные рисунки. Наряд обрёл конкретику и стал важным элементом одежды сапиенсов. Наконец, сапиенсы изобрели костяную флейту — так появилась музыка.

Сегодня всё ещё трудно объяснить, почему сапиенсы тяготели к искусству и духовному развитию, но именно это отличает их от неандертальцев.



Кремнёвые пластины



Одомашнивание волка



Костяная флейта, элементы украшения и кремнёвый скребок

Мы сердечно благодарим АРХЕОЛОГИЧЕСКИЙ МУЗЕЙ В ОРИНЬЯКЕ, ФРАНЦИЯ, *за помощь в работе над игрой. Мы с особым вниманием отнеслись к информации и советам, предоставленным сотрудниками музея.*

2. Компоненты игры

Игровое поле

На игровом поле есть **области охоты** на животных (отмечены квадратными рамками), **территории** между этими участками для размещения ваших племён (отмечены жёлтыми кругами) и **зоны ресурсов** для размещения кубиков ресурсов (отмечены прямоугольниками). Шесть территорий являются **особыми**.



На **областях охоты** размещаются жетоны животных, из которых состоят стада.

К 6 особым территориям относятся:
- Пещера
- 2 территории обмена
- 3 зоны ресурсов, **включая**:
  - Лес
  - Горы
  - Равнину

В **зонах ресурсов** племена могут собирать дерево, кремень или еду, размещённые там Матерью-природой.

Остальные **территории** располагаются на поле между областями охоты. Племена перемещаются с территории на территорию.



Компоненты игры для Матери-природы



- 1 планшет Матери-природы (с памяткой о комбинациях её карт действия)



- 30 карт действия: 12 карт реакции, 8 карт начала сезона, 6 карт событий, 4 карты дара



- 18 карт сезонов (по 4 карты для осени, зимы, весны и 6 карт для лета)



- 8 жетонов животных

- 1 жетон пещерного льва



- 6 жетонов блокировки (пожар или метель)



Компоненты игры для неандертальца

(В игре могут быть два участника, играющих за неандертальца. В таком случае один игрок берёт набор компонентов игры для неандертальца зелёного цвета, а другой — жёлтого.)

Набор компонентов для каждого участника, играющего за неандертальца:

- 1 планшет неандертальца





- 1 большая фишка, символизирующая племя на игровом поле
- 5 маленьких фишек, символизирующих членов племени



Общие компоненты для обоих участников, играющих за неандертальца:

- 8 жетонов копья (силой 2)



- 8 жетонов рубила



- 8 жетонов одежды





- 1 ширма
- 15 жетонов основания племени



- 18 бонусных жетонов племени



Компоненты игры для сапиенса

(В игре может быть 2 участника, играющих за сапиенса. В таком случае один игрок берёт набор компонентов игры для сапиенса оранжевого цвета, а другой — синего.)

Набор компонентов для каждого участника, играющего за сапиенса:



- 5 кубиков развития искусства



- 1 большая фишка, символизирующая племя на игровом поле



- 1 двойной планшет сапиенса
- 14 стартовых карт (6 карт для синего игрока, 8 — для оранжевого)





Общие компоненты для обоих участников, играющих за сапиенса:

- 8 жетонов кости



- 5 жетонов оленьих рогов



- 10 жетонов произведений искусства





- 33 карты улучшений



- 10 карт «Голод»

Общие компоненты игры для неандертальца и сапиенса



- 10 жетонов ран



- 15 жетонов шкуры



- 75 кубиков ресурсов: 35 кубиков еды (светло-зелёные), 20 кубиков дерева (коричневые), 20 кубиков кремня (серые)



- 1 жетон первого игрока

Компоненты могут отличаться от изображённых.

3. Распределение ролей

«Ориньяк. На заре человечества» — игра с асимметричной механикой. Вы можете выбрать одну из трёх ролей и сыграть за Мать-природу, сапиенса или неандертальца. У каждой роли своя игровая механика и своя цель.

В зависимости от количества участников, играйте в разные режимы:

- **Режим для 2 игроков**: оба участника будут играть и за выбранное племя, и за Мать-природу (см. раздел 7 «Игра без Матери-природы или режим для 2 игроков» на стр. 18).
- **Режим для 3 или более игроков**: один участник играет за Мать-природу (в противном случае смотрите режим игры без Матери-природы в разделе 7 на стр. 18), а другие — за любое племя.
- **Соло-режим**: см. раздел 8 «Соло-режим» на стр. 19.

4. Цель игры

До окончания 10 сезонов:

- Неандерталец должен основать 7 племён.
- Сапиенс должен создать 3 разных произведения искусства.
- Мать-природа должна помешать сапиенсам и неандертальцам достичь их целей.

5. Подготовка к игре

Подготовка к игре для всех игроков

Мать-природа не считается племенем.

- Распределите роли между игроками: в игре может быть максимум 1 Мать-природа, 2 сапиенса и 2 неандертальца. Вы можете распределить роли по вашему желанию.

Если в игре 2 сапиенса или 2 неандертальца, эти игроки должны сидеть рядом друг с другом.

Для вашей первой игры рекомендуем распределить роли следующим образом:

- ***2 игрока:*** *1 сапиенс и 1 неандерталец (не рекомендуем играть с Матерью-природой вдвоём)*
- ***3 игрока:*** *1 Мать-природа, 1 сапиенс, 1 неандерталец*
- ***4 игрока:*** *1 Мать-природа, 2 сапиенса, 1 неандерталец*
- ***5 игроков:*** *1 Мать-природа, 2 сапиенса, 2 неандертальца*

- Выберите первого игрока любым способом: либо участника, играющего за неандертальца, либо за сапиенса. Он берёт себе жетон первого игрока.
- Разместите игровое поле в центре стола и положите рядом с ним жетоны и ресурсы — это общий запас.
- Возьмите 4 кубика дерева, 4 кубика кремня и 4 кубика еды и разложите их на поле случайным образом, поместив по 1 кубику на каждую особую территорию (см. стр. 4) и по 2 кубика на каждую территорию без эффекта.

Подготовка к игре Матери-природы

СТАДА

- Случайным образом разместите на областях охоты на игровом поле 8 жетонов животных лицом вниз. Затем переверните их лицом вверх.

Пример: *на областях охоты 1, 2 и 3 оказались три жетона лошадей.*



- Объедините жетоны животных в стада по их виду на одной области по вашему выбору, формируя таким образом 4 стада.

Пример: *3 жетона лошадей были сгруппированы на области охоты 2, но их также можно было бы положить на области охоты 1 или 3.*



Подготовка к игре Матери-природы (продолжение)

- Положите перед собой планшет Матери-природы.
- Разделите карты сезонов на 4 стопки по типу и разложите их по порядку, начиная с весны (см. символы на планшете).
- Перемешайте карты действия и сформируйте колоду слева от планшета Матери-природы.
- Возьмите по 1 карте действия на каждого игрока (Мать-природа тоже считается за 1 игрока).

Примечание: если Мать-природа пожелает, она может сбросить несколько своих карт, а затем снова взять такое же количество. Это действие можно выполнить только один раз во время подготовки к игре. Затем замешайте сброшенные карты в колоду.



Подготовка к игре неандертальца

- Перемешайте по отдельности стопку жетонов основания племени (цель) и стопку бонусных жетонов племени (бонус). Из каждой стопки откройте по 3 жетона (4 жетона, если в игре 2 неандертальца) и соедините их в пары «цель + бонус» за ширмой, чтобы другие игроки не видели эти жетоны.
- Положите перед собой планшет выбранного вами цвета с изображением неандертальца.
- Участник, играющий за жёлтое племя, берёт 4 маленькие фишки членов племени своего цвета и ставит их вертикально в зоне действий в центре планшета. Участник, играющий за зелёное племя, берёт 3 маленькие фишки членов племени своего цвета и также ставит их вертикально в зоне действий на своём планшете. Центр планшета — это зона действий: члены племени, чьи фишки стоят вертикально, представляют количество действий, доступных в течение сезона. Если фишка члена племени стоит вертикально, то она доступна для выполнения действия. Если правило велит положить фишку, положите её горизонтально, — вы не можете воспользоваться этим членом племени в течение сезона.
- При подготовке к игре остальные фишки (1 или 2) кладутся горизонтально в жилую зону на крайние правые ячейки.
- Члены племени, находящиеся в жилой зоне, недоступны для выполнения действий в течение сезона. В конце каждого сезона вы сможете вернуть одного из них обратно в зону действий (см. раздел 6.3 «Действия племён» на стр. 12).
- Зелёное племя, состоящее из 3 членов племени, получает 1 еду, 1 дерево и 1 кремень.
- Каждый неандерталец получает случайный бонусный жетон, который он может использовать в начале игры.
- Каждый неандерталец берёт большую фишку племени. Она будет размещена на игровом поле на определённой территории (см. раздел «Подготовка к игре для всех племён» на стр. 8).
- Положите жетоны копья, рубила и одежды неподалёку, чтобы каждому неандертальцу, если их двое в игре, было легко до них дотянуться.



Подготовка к игре сапиенса

- Перемешайте 33 карты улучшений, возьмите 5 и положите их в ряд лицом вверх. Эти карты составляют *ряд идей*. Оставшиеся карты улучшений положите в виде колоды лицом вниз слева от ряда идей. Карты улучшений доступны всем участникам, играющим за сапиенсов.
- Случайным образом выберите планшет сапиенса и положите его перед собой. На планшетах изображены предметы первобытного искусства, которые вам предстоит закончить в течение игры. (Так как они одинаковые для обоих сапиенсов, то игроки могут одновременно заканчивать одни и те же произведения искусства!) Положите 5 разных жетонов произведений искусства внизу вашего планшета.
- Поместите 5 кубиков прогресса вашего цвета снизу планшета.
- Возьмите колоду стартовых карт вашего племени (6 карт в колоде для синего племени, и 8 — для оранжевого. Карты отмечены синим/оранжевым цветом в нижнем левом углу), перемешайте их и положите колоду слева от планшета. Затем возьмите 5 карт и сформируйте свою активную руку.
- Оранжевое племя получает 1 кость, 1 шкуру и 1 олений рог.
- Каждый сапиенс берёт себе большую фишку племени своего цвета. Она будет размещена на игровом поле на определённой территории (см. раздел «Подготовка к игре для всех племён (кроме Матери-природы)» на стр. 8).
- Положите карты «Голод» справа от 5 открытых карт улучшения (ряда идей).

Положите оставшуюся колоду карт слева от своего планшета и оставьте справа место для стопки сброса. Во время игры разыгрывайте свои карты в «зоне действий» сверху планшета.

- Положите жетоны кости и оленьих рогов неподалёку, чтобы каждому сапиенсу, если их двое в игре, было легко до них дотянуться.



Подготовка к игре для всех племён (кроме Матери-природы)

По часовой стрелке:

- 1-й игрок размещает большую фишку своего племени на свободной территории на игровом поле. Он берёт один из доступных ресурсов из зоны ресурсов этой территории.
- 2-й игрок также размещает фишку своего племени на свободной территории и берёт один из доступных ресурсов на этой территории.
- 3-й игрок действует так же, как 1-й и 2-й игроки, но затем дополнительно берёт 1 такой же ресурс, как он только что взял, из общего запаса.
- 4-й игрок действует так же, как 1-й и 2-й игроки, но также дополнительно берёт либо 1 еду, либо 1 дерево, либо 1 кремень из общего запаса.



Неандерталец

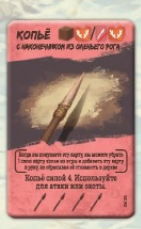
Пример подготовки к игре с 3 участниками

















Мать-природа

Сапиенс

6. Ход игры

ПРИМЕЧАНИЕ: ТЕРМИН ПЛЕМЯ ОТНОСИТСЯ ТОЛЬКО К УЧАСТНИКУ, ИГРАЮЩЕМУ ЗА НЕАНДЕРТАЛЬЦА ИЛИ САПИЕНСА.

6.1. Ход сезона

1. Выбор Матери-природы: Мать-природа выбирает эффект в зависимости от времени года.

2. В течение сезона: племена (игроки-неандертальцы или сапиенсы) по очереди разыгрывают действие или пропускают ход, начиная с первого игрока, до тех пор, пока все не спасуют. Как только все спасовали, сезон заканчивается.

Примечание: во время этой фазы у Матери-природы нет отдельного хода, но она может разыгрывать свои карты действия, чтобы мешать племенам.

3. Конец сезона: каждый игрок выполняет определённые действия конца сезона в зависимости от своей роли. Жетон 1-го игрока передаётся по часовой стрелке следующему игроку (сапиенсу или неандертальцу). Следующий сезон также начинается с п. 1.

ИГРА ПРОДОЛЖАЕТСЯ ДО ТЕХ ПОР, ПОКА КАКОЕ-ЛИБО ПЛЕМЯ — НЕАНДЕРТАЛЕЦ ИЛИ САПИЕНС — НЕ ВЫПОЛНИТ СВОЁ УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ ИЛИ ПОКА НЕ БУДЕТ ОКОНЧЕН ПОСЛЕДНИЙ, ДЕСЯТЫЙ, СЕЗОН.

6.2. Действия Матери-природы

Выбор Матери-природы

Пропустите этот этап в первом сезоне: игра начинается с мирной весны!

Второй сезон — лето. Затем следуйте порядку смены времён года (лето—осень—зима—весна).

- Мать-природа берёт 2 карты текущего сезона.
- Мать-природа выбирает из них 1 карту, которую разыграет, а оставшуюся карту сбрасывает.
- Затем она применяет эффекты выбранной карты:
  - **Эффект сезона**: действует на все племена.
  - **Добавление ресурса**: Мать-природа берёт столько кубиков каждого указанного ресурса, сколько племён в игре. Она выбирает стартовую территорию и размещает на ней ресурс по своему выбору, затем следующий ресурс — на соседней территории и так далее. Выкладывая ресурсы, Мать-природа не может возвращаться назад, но может сворачивать и выкладывать ресурсы по кругу.
  - **Колода карт действия**: Мать-природа берёт столько карт действия, сколько племён в игре, плюс или минус количество, указанное на карте сезона.

Если в колоде закончились карты действия, Мать-природа перемешивает свою колоду.



В течение сезона

У Матери-природы есть карты действия, которые она может разыгрывать в течение всего текущего сезона, чтобы помешать сапиенсам и неандертальцам достичь своих целей. Мать-природа может иметь неограниченное число карт в руке. Она может сохранять карты действия от одного сезона к следующему. Карты действия бывают трёх видов:

- **Начало сезона**
- **Реакция (на перемещение, сбор ресурсов и охоту)**
- **Конец хода (дар и событие)**

Карты начала сезона

Как только эффекты сезона применены, Мать-природа может разыграть карты действия начала сезона. Она может разыграть только одну карту начала сезона для каждого племени.
Действие карты распространяется только на племя, против которого была разыграна карта.
Примечание: в случае потери ресурсов племя сбрасывает максимально возможное количество, но не получает раны, если у него недостаточно ресурсов.



Карты реакции (на перемещение, сбор ресурсов и охоту)

Мать-природа может разыгрывать карты реакции во время хода племён (например, она может разыграть карту реакции на охоту во время выполнения племенем действия «Охота» или карту реакции на перемещение во время выполнения племенем действия «Перемещение»).

Мать-природа может разыгрывать столько карт одного типа, сколько захочет (например, если племя охотится, она может разыграть две или более карт реакции на охоту одновременно и суммировать эффекты). **Действие карт распространяется только на племя, против которого они были разыграны.**



Карты реакции

Карты дара и события



Карты конца хода (дар и событие)

Мать-природа может разыграть только одну карту дара или события в конце хода каждого племени. **Действие карт распространяется на все племена, удовлетворяющие условиям эффекта.**

Подробное описание карт Матери-природы см. в «Картах действия Матери-природы» раздела 9 на стр. 21.

Комбинации карт действия Матери-природы

На каждой карте действия Матери-природы есть символ: **огонь**, **гроза** или **смерч**. По мере того как Мать-природа разыгрывает карты, она выкладывает их в 3 стопки. Каждая разыгранная карта кладётся в любую стопку по выбору Матери-природы. Если 3 видимых символа соответствуют одной из комбинаций, примените эффект, а затем сбросьте 3 стопки.



3 x ОГОНЬ: каждое племя получает по 1 ране.

3 x ГРОЗА: каждое племя сбрасывает по 1 ресурсу по выбору Матери-природы.

3 x СМЕРЧ: Мать-природа берёт 1 карту действия.

3 РАЗНЫХ СИМВОЛА
(в любой последовательности):



- Разместите жетон льва на свободной территории — теперь она недоступна до конца этого сезона. Через эту территорию нельзя проходить.
- ИЛИ: разместите жетоны блокировки на особых территориях определённого типа (пещера, ИЛИ 2 территории обмена, ИЛИ 3 зоны ресурсов) — теперь их эффектами нельзя воспользоваться. Эти территории остаются доступными, но племена не могут применить их эффекты (см. «Особые территории» в разделе 9 на стр. 24).

На жетонах блокировки на одной стороне изображён огонь, а на другой — метель, но оба рисунка носят лишь декоративный характер (например, вы можете класть жетон стороной с огнём вверх весной и летом, а стороной с метелью — осенью и зимой).

Гнев Матери-природы

Когда племя убивает последнее животное в стаде (забирает последний жетон в стопке), Мать-природа тянет 1 карту действия.

Конец сезона

Сезон заканчивается, когда все племена сапиенсов и неандертальцев спасовали.

Если стадо было полностью уничтожено, Мать-природа возвращает всё стадо обратно на любую свободную область охоты по своему выбору.

В конце сезона Мать-природа убирает жетоны блокировки с особых территорий.

ПРИМЕЧАНИЕ: если есть сомнения, как трактовать правила, преимущество всегда будет у Матери-природы!

6.3. Действия племён

Каждое племя в свою очередь, начиная с 1-го игрока, выполняет определённое действие.

Предупреждение! *Мать-природа может вмешаться во время любого действия, чтобы разыграть одну из своих карт реакции на соответствующее действие племени и применить эффект карты к этому племени. Кроме того, после каждого действия Мать-природа может разыграть 1 карту события или 1 карту дара.*

Действия неандертальца

Неандерталец может выполнить следующие действия:

1. **Переместиться** на соседнюю территорию;
2. **Собрать 1 ресурс** с территории, на которой есть его племя;
3. **Изготовить** 2 копья (силой 2), 2 рубила или 2 одежды;
4. **Поохотиться на животное**, находящееся на прилегающей территории;
5. **Атаковать другое племя** на соседней территории;
6. **Основать племя**.

Чтобы выполнить действие, переместите одного из доступных членов племени в зоне действий в центре планшета на ячейку выбранного действия.

Игрок может одновременно разместить на ячейках действий «Перемещение», «Охота» и «Атака» столько фишек членов племени, сколько раз он хочет выполнить соответствующее действие.

Символы этих действий имеют двойную рамку в качестве напоминания.



Если все фишки членов племени игрока выставлены на ячейки действий, то он должен пропустить ход. В этом сезоне он больше не сможет выполнять действия.



Примечание:
Ресурсы неандертальцев: шкура, еда, кремень, дерево, копьё, одежда и рубило. Неандерталец не может получить кость или оленьи рога, независимо от своих действий: он не сможет ими воспользоваться!



1. Перемещение

Переместите своё племя на свободную соседнюю территорию (без племени). Вы можете переместиться сразу на несколько территорий и пройти мимо занятой территории, используя несколько фишек членов племени или карт действия. Территория, на которую вы хотите переместиться, должна быть свободной. Если перемещение заканчивается на особой территории, вы можете применить её эффект. Если вы перемещаетесь по нескольким территориям, вы получаете только бонус той территории, на которой закончите перемещение.





Особые территории:

- **Пещера**: сбросьте 1 еду, чтобы получить 1 члена племени, крайнего слева в жилой зоне. Поместите его в центр планшета. Вы сможете использовать его, начиная со следующего действия.
- **Территория обмена**: вы можете обменять 1 свой ресурс на 1 другой ресурс из общего запаса.
- **Зона ресурсов**: возьмите 1 ресурс указанного типа из общего запаса *(равнина = 1 еда, горы = 1 кремень, лес = 1 дерево).*

2. Сбор ресурса

- Возьмите 1 еду, 1 дерево или 1 кремень из зоны ресурсов территории, где находится племя.
- Вы можете сбросить 1 рубило, чтобы взять 1 дополнительный ресурс того же типа, что вы только что собрали, из общего запаса.

3. Изготовление

Вы можете изготовить:

- **Копьё**: сбросьте 1 дерево, чтобы взять 2 жетона копья из общего запаса. Оно используется для охоты или атаки. Каждый жетон копья — это копьё силой 2, которое увеличивает значение атаки.
- **Рубило**: сбросьте 1 кремень и возьмите 2 жетона рубила из общего запаса. Оно используется для сбора ресурсов. Во время сбора ресурса вы можете сбросить 1 рубило, чтобы взять 1 дополнительный ресурс того же типа, что вы только что собрали, из общего запаса.
- **Одежда**: сбросьте 1 шкуру и возьмите 2 жетона одежды. Она защищает от ран. Когда вы должны получить 1 рану, вместо этого вы можете сбросить 1 жетон одежды.

4. Охота

- Выберите стадо на области охоты, прилегающей к территории, где находится ваше племя.
- Неандерталец решает, какие силы он будет использовать: для охоты может быть задействовано столько членов племени (включая того, кто использовался для выполнения действия) и жетонов копья, сколько он пожелает.
- Мать-природа может разыграть карту реакции на охоту. В этом случае неандерталец может добавить 1 члена своего племени или 1 жетон копья.
- Неандерталец подсчитывает свою силу: каждый член племени имеет силу 1, жетон копья — 2.
- Если сила неандертальца как минимум равна силе животного, на которого он охотится, то охота прошла успешно — соберите ресурсы, указанные на жетоне животного (еду и шкуры), и затем отдайте этот жетон Матери-природе. (Если это последнее животное в стаде, остерегайтесь гнева Матери-природы! См. подробнее на стр. 11.) В противном случае охота провалена, и на этом ваш ход завершается.
- Сбросьте использованные жетоны копья.

5. Атака

Выберите племя, находящееся на соседней территории. Поместите 1 члена племени на ячейку действия «Атака на племя» на вашем планшете действий, затем вступите в бой (см. «Раны и битвы» на стр. 17).

6. Основание племени

- Сбросьте ресурсы, указанные на жетоне основания племени, и поместите его и парный с ним бонусный жетон перед собой — теперь вы получаете этот эффект.
- Положите фишку члена племени, которая использовалась для выполнения действия «Основание племени», в жилую зону на крайнюю правую свободную ячейку. *Примечание: неандерталец может использовать свою последнюю фишку члена племени для основания племени, только если благодаря этому действию он одержит победу в игре, основав седьмое племя.*
- Откройте новый жетон основания племени и бонусный жетон и разместите их парой за ширмой.

Бонусные жетоны имеют два эффекта разного типа (см. «Бонус неандертальца» в разделе 9 на стр. 23):

- **одноразовый эффект:** сбросьте жетон после использования. Этот тип бонуса можно использовать в любое время в течение сезона (даже, например, во время эффекта сезона, который требует, чтобы вы сбросили ресурс).
- **один раз в сезон:** не сбрасывайте жетон после использования. Переверните жетон стороной с эффектом вверх в конце сезона, чтобы воспользоваться им в следующем сезоне.

Конец сезона для неандертальца

Конец сезона не наступает до тех пор, пока все племена не спасуют.

В конце сезона:

- верните членов племени, использованных для действий, в центр своего планшета;
- если в жилой зоне остались фишки членов племени, вы можете вернуть только крайнюю левую фишку члена племени, заплатив соответствующую стоимость (ничего за первые 3 ячейки, или 1 еду за 4-ю ячейку, или 2 еды за 5-ю ячейку);
- переверните использованные жетоны бонусов «Один раз в сезон» стороной с эффектом вверх в конце сезона, чтобы воспользоваться ими в следующем сезоне.

Действия сапиенса

В свой ход сапиенс должен:

Совершить действие либо **Спасовать**

Совершить действие

Разыграть одну или несколько карт: сапиенс должен разыграть в зону действий хотя бы одну карту, позволяющую выполнить действие.

Некоторые карты позволяют выполнять несколько различных действий: вы обязаны выполнить как минимум одно из них.



*Пример: если вы разыгрываете карту **«Сверло»**, вы можете выбрать из двух действий: сбросить 1 кость и продвинуться на 1 шаг по треку флейты, или сбросить 1 любой ресурс и продвинуться по треку украшения.*

Другие карты позволяют выполнить несколько различных действий. Сапиенс может выбирать действия, которые он хочет совершить, но он должен совершить как минимум одно действие. Более того, он должен соблюдать порядок, указанный на карте.



*Пример: если вы разыгрываете карту **«Пропитание»**, то вы можете либо выбрать одно из двух действий, либо выполнить оба, соблюдая очередность (чтобы взять 1 карту, сначала вы должны переместить племя, а затем убрать карту).*

Для перемещения, охоты и атаки сапиенс может разыгрывать несколько карт одновременно, при условии, что вы выполните одно и то же действие. Таким образом, нельзя одновременно разыгрывать карту, позволяющую выполнить несколько действий разного типа, вместе с картой, позволяющей выполнить действия другого типа.



☑

Примеры:

- ☑ *2 карты **«Сбор/Перемещение»** (можно сыграть вместе, только если вы выполняете действие **«Перемещение»** обеих карт)*
- ☑ *1 карта **«Сбор/Перемещение»** + 1 карта **«Обувь»** (можно сыграть вместе, только если вы выполняете действие **«Перемещение»** карты **«Сбор/Перемещение»**)*
- ☑ *2 карты **«Копьё»** + карта **«Одомашнивание волка»** (можно сыграть вместе, только если вы разыгрываете бонус карты **«Одомашнивание волка»**)*
- ☒ *1 карта **«Сбор/Перемещение»** + карта **«Волокуши»** (нельзя сыграть вместе, так как у этих карт нет одинакового действия для совместного выполнения)*

Примечание: ресурсы сапиенса — шкура, еда, кремень, дерево, кость, оленьи рога.



АДАПТАЦИЯ: сапиенс обладает способностью адаптироваться, поэтому он может разыграть любые 2 карты (включая карту «Голод»), чтобы, по своему выбору, 1 раз переместиться или получить примитивное копьё силой 1.
Эффект адаптации может быть добавлен к другим картам, разыгрываемым по тем же правилам.



*Пример 1: 1 карта **«Обувь»** (2 перемещения) + **Адаптация** (2 карты **«Голод»** позволяют выполнить 1 перемещение)* **= 3 перемещения**



*Пример 2: 2 карты **«Кремнёвое копьё»** (2 копья силой 2) + **Адаптация** (1 **«Голод»** + 1 **«Сбор»** — примитивное копьё силой 1)* **= сила 5**

Купить карту улучшения (один раз за ход): выберите карту улучшения, которая открыта в ряде идей, сбросьте ресурсы, соответствующие стоимости карты. Положите выбранную карту в вашу стопку сброса.

После покупки откройте новую карту из колоды улучшений (если она пуста, перетасуйте колоду сброса улучшений), чтобы у вас всегда был выбор из 5 карт.

Как только действие разыгрывается, карты остаются лежать в вашей зоне действий лицом вверх.

Примечание: в любой момент, если сапиенс должен взять карту, но его колода пуста, перемешайте стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду. В это время не перемешивайте карты в зоне действий (см. описание карт сапиенса в разделе 9 на стр. 20).

Продвинуть маркер прогресса по треку произведения первобытного искусства (один раз за ход): сбросьте столько еды, сколько указано на планшете, чтобы разместить или продвинуть маркер на 1 деление на треке произведения первобытного искусства. Если маркер достигает последнего деления трека, произведение завершено, и вы можете разместить на планшете соответствующий жетон.

Каждый сапиенс может создать: **флейту**, **гравюру**, **украшение**, **рисунок**, **фигурку Венеры**

Оранжевый маркер достиг конца трека: Венера завершена.



Примечание: в начале игры маркеры прогресса находятся в нижней части планшета. Вы должны выполнить действие, чтобы поместить маркер на трек произведения искусства!

Спасовать

Если сапиенс **Пасует**, он больше не сможет совершить никаких действий, покупок или продвигать маркер по треку произведения искусства в течение этого хода и до конца всего текущего сезона. Сбросьте оставшиеся в вашей руке карты, а также те, что находятся в зоне действий. На этом фаза действий сапиенса заканчивается.

Описание карт действия сапиенса

Стартовые карты

Карты стартовой колоды бывают четырёх типов: **«Копьё»**, **«Сбор»**, **«Сбор/Перемещение»** и **«Голод»**.

У синего племени 6 карт стартовой колоды, у оранжевого — 8.

- Синее племя: 1 карта «Копьё с кремнёвым наконечником», 1 карта «Копьё с костяным наконечником», 2 карты «Сбор/Перемещение», 1 карта «Сбор», 1 карта «Голод».
- Оранжевое племя: 1 карта «Копьё с кремнёвым наконечником», 1 карта «Копьё с костяным наконечником», 2 карты «Сбор/Перемещение», 2 карты «Сбор», 2 карты «Голод».

Карты копья

Карты копья используются для охоты или атаки (см. далее и раздел «Раны и битвы» на стр. 17).

- Вы не можете одновременно охотиться и атаковать.
- Каждый тип копья обладает силой, обозначаемой количеством символов копья.
- Существует три типа копья: **с кремнёвым наконечником, с костяным наконечником, с наконечником из оленьего рога.**



Охота

- Выберите 1 стадо для охоты на области охоты, соседней с территорией, на которой вы находитесь, и разыграйте необходимые карты копья (суммарная сила карт (символов копья) должна как минимум быть равна силе животного).
- Мать-природа может разыграть карту(-ы) реакции на охоту.
- В зависимости от действий Матери-природы сапиенс может добавить одну или несколько карт копья или применить одну или несколько адаптаций, разыграв любые две карты в качестве примитивного копья силой 1.
- Если сила разыгранных карт по крайней мере равна силе животного, то охота успешна. Сапиенс получает ресурсы, указанные на жетоне (еда, кость, шкура, оленьи рога), и затем отдаёт жетон животного, на которого он только что охотился, Матери-природе (будьте осторожны, Мать-природа может разгневаться, см. стр. 11). В противном случае вы провалили охоту — перейдите к следующему этапу.

Атака

Используйте карту копья, чтобы атаковать племя на соседней территории, и затем начните битву (см. раздел «Раны и битвы» на стр. 17).



Карты «Голод»



У карт «Голод» нет никакого эффекта, они просто замедляют ваши действия. Так что вы не можете разыгрывать карты «Голод» сами по себе, но можете применять их для **адаптации**.

Карты «Сбор» и «Сбор/Перемещение»



«Символ перемещения»

Всегда интерпретируйте «/» как «или».



Примечание: если символы действия расположены в две строки (или разделены косой чертой «/»),вы должны выбрать одно из двух действий. Например, карта «Сбор/Перемещение».

Сбор

Возьмите 1 доступный ресурс (еду, дерево или кремень) из зоны ресурсов на игровом поле с территории вашего племени.



Перемещение

Переместите своё племя на свободную соседнюю территорию (без фишки племени). Вы можете переместиться сразу на несколько территорий и пройти мимо занятой территории, используя несколько символов перемещения или карт действия. Территория, на которую вы хотите переместиться, должна быть свободной.

Если перемещение заканчивается на **особой территории**, вы можете применить её эффект.
Если вы перемещаетесь по нескольким территориям, вы получите только бонус той территории, на которой закончите перемещение.

Особые территории

- **Территория обмена**: вы можете обменять 1 свой ресурс на 1 другой ресурс из общего запаса.
- **Зона ресурсов**: возьмите 1 ресурс указанного типа из общего запаса. (Равнина = 1 еда, горы = 1 кремень, лес = 1 дерево.)
- **Пещера**: сбросьте 1 еду, чтобы взять карту по вашему выбору из своей стопки сброса.

Карты улучшений

Карты улучшений бывают трёх типов: приёмы охоты (розовые карты), комфорт племени (синие карты) и инструменты (бежевые карты).

Напоминание: если на карте указано несколько действий, то игрок может выбрать, какие действия выполнять, но он обязан выполнить хотя бы 1 действие из них. Вы можете выполнить оба действия, но в том порядке, в котором они указаны на карте.



Подробную информацию о каждой карте смотрите в разделе 9 на стр. 20.



Карта: возьмите верхнюю карту из вашей колоды.



Зачёркнутая карта: уберите карту из вашей руки или из вашей стопки сброса. Если это карта «Голод», положите её к другим картам «Голод». В противном случае положите её обратно в коробку.



Зачёркнутая рана: сбросьте 1 жетон раны.



Ресурс: возьмите указанный ресурс с территории вашего племени. (Белый кубик означает «любой ресурс».)



Зачёркнутый ресурс: сбросьте указанный ресурс, чтобы выполнить эффект(-ы), указанный(-ые) после стрелки.



Обмен: вы можете обменять один из ваших ресурсов на ресурс из общего запаса.



Бонус копья: этот бонус добавляется к охоте или атаке только в том случае, если была разыграна карта копья или примитивное копьё (применена адаптация).

Конец сезона для сапиенса

Конец сезона не наступает до тех пор, пока все племена (сапиенсы и неандертальцы) не спасуют.
В конце сезона:

- Сапиенсы кладут карты из своей зоны действий в стопку сброса и берут 5 карт из колоды.
- Если все участники, играющие за сапиенсов, согласны, то они могут сбросить 5 карт улучшений, доступных для покупки в ряде идей, и заменить их на 5 новых.

Раны и битвы

Раны

Неандерталец: если у неандертальца есть 3 или более раны, сбросьте их, а затем поместите члена вашего племени (если только это не последняя фишка) на первую свободную ячейку в вашей жилой зоне, начиная с крайней правой ячейки. Вы можете положить фишку члена племени, которая уже использовалась в этом сезоне. Примечание: неандерталец никогда не может горизонтально положить последнюю фишку члена племени, даже если он получит другие раны.

Сапиенс: если у сапиенса есть 2 или более раны, сбросьте их и добавьте карту «Голод» в вашу колоду.

- Если у вас больше нет доступных карт «Голод», то дополнительного эффекта нет.
- Если оба игрока, играющие за сапиенсов, вынуждены одновременно взять последнюю доступную карту «Голод», Мать-природа выбирает, кто из них её получит.

Битвы

Племя может напасть на другое племя, находящееся на соседней территории. Чтобы это сделать:

- Атакующее племя объявляет о своей стартовой силе: сапиенс использует любые карты копья, имеющиеся у него в руке, а неандерталец — доступных членов своего племени (включая фишку того, кто использовался для совершения действия) и, если возможно, жетоны копья.
- Защищающееся племя может ответить на атаку, потратив, по крайней мере, столько же сил, сколько атакующее племя, и используя свои карты/членов своего племени и жетоны копья.
- Затем атакующее племя может перебить значение силы защищающегося и так далее.
- Если сила защищающегося племени по крайней мере равна силе атакующего, ничего не происходит. На этом битва завершается ничьей.
- Если сила атакующего племени в конечном итоге превышает силу защищающегося, атакующий побеждает в этом бою:
  - Защищающееся племя получает 1 рану.
  - Атакующее племя забирает у защищающегося 1 ресурс по своему выбору.
  - Мать-природа перемещает фишку защищающегося племени на свободную территорию по своему выбору, не применяя никакого эффекта.

- Атакующее племя может переместиться (без затрат на действие) на территорию, где находилась фишка защищающегося племени, и применить соответствующий эффект территории, если возможно.
- Наконец, сапиенс сбрасывает все использованные карты копья, а неандерталец сбрасывает все использованные жетоны копья.

6.4. Конец сезона

Когда все племена спасовали, сезон завершается, и выполняются следующие действия окончания сезона:

Мать-природа: если стадо было полностью уничтожено, объедините все жетоны животных одного (уничтоженного) вида в стадо и положите их стопкой на любую свободную область охоты по вашему выбору.

Неандерталец: верните членов племени, использованных для действий, в центр вашего планшета.

Если в жилой зоне ещё остались фишки членов племени, неандерталец может вернуть только 1 члена племени в конце сезона, крайнего левого, сбросив соответствующие ресурсы (ничего за членов племени на ячейках 1 и 2 или 1 еду за члена племени на ячейке 3, или 2 еды за члена племени на ячейке 4, см. пример справа). Переверните использованные жетоны бонусов «Один раз в сезон» стороной с эффектом вверх в конце сезона, чтобы воспользоваться ими в следующем сезоне.



*Пример возврата члена племени в конце сезона: 2 члена племени, находящиеся на ячейках действий **«Перемещение»** и **«Атака»** возвращаются в центр планшета. Затем игрок может бесплатно переместить фишку члена племени на ячейке 2 обратно в зону действий.*

Сапиенс: положите все карты из своей зоны действий в стопку сброса и возьмите 5 карт из колоды. Если все участники, играющие за сапиенсов, согласны, они могут сбросить 5 карт улучшений, доступных для покупки в ряде идей, и заменить их на 5 новых.

Все игроки: жетон 1-го игрока переходит по часовой стрелке к следующему игроку (Мать-природа никогда не бывает первым игроком). Затем начинается следующий сезон (Мать-природа выбирает одну из двух карт, которую разыграет в этом сезоне).

6.5. Конец игры

НЕАНДЕРТАЛЕЦ выигрывает, как только он **основывает своё 7-е племя** — игра немедленно заканчивается.
САПИЕНС выигрывает, как только он **создаст 3 произведения искусства** — игра немедленно заканчивается.
МАТЬ-ПРИРОДА побеждает **в конце лета 3-го года** (после 10 сезонов), если ни одно племя не победило.

7. Игра без Матери-природы или режим для 2 игроков

Это режим игры без Матери-природы. Прежде всего, мы рекомендуем играть в него с 2 участниками. Однако если вы хотите сыграть без Матери-природы с 3 или 4 участниками, то вы также можете выбрать этот режим, только учтите, то при игре вчетвером есть риск, что карт действия на всех не хватит.

В этом игровом режиме каждый является Матерью-природой для других игроков. Правила игры действуют как обычно, за исключением пунктов, перечисленных ниже.

7.1. Подготовка к игре в режиме для 2 игроков

- Уберите из игры карты дара Матери-природы.
- Перед размещением племён на поле последний игрок группирует животных одного вида, образуя 4 стада.
- Каждый игрок получает 1 карту действия Матери-природы.

7.2. Ход игры

Выбор Матери-природы

- Сбросьте верхнюю карту из колоды текущего сезона, не открывая её. Затем откройте следующую карту сезона и разыграйте её по обычным правилам со следующими изменениями:
  - Если открывается карта «Подношение», каждый игрок берёт одну карту действия Матери-природы и одну дополнительную карту действия за каждые 2 кубика, сброшенные соперником.
  - Если карт действия недостаточно, раздайте их все по одной, начиная с последнего игрока.
- Начиная с первого игрока, каждый игрок может разыграть карту начала сезона. Как обычно, за сезон на каждого игрока можно разыграть только одну карту начала сезона.
- Последний игрок добавляет указанные ресурсы, начиная со свободной территории (без фишек племени), которая имеет наименьшее количество ресурсов, а затем размещает ресурсы в соответствии с обычным правилом раскладки ресурсов (см. стр. 10).

В течение сезона

- Каждый игрок может разыгрывать карты действия в ответ на действия другого игрока.
- Выполнив своё действие, игрок может разыграть карту события. Это относится ко всем игрокам, в том числе и к тому, кто выполнял действие.
- Если игрок уже спасовал, он может разыграть карту события в свой ход.
- Каждый игрок держит карты действия перед собой в 3 стопках, чтобы составить свою собственную комбинацию. Эффекты «1 рана каждому игроку» и «-1 ресурс каждому игроку» применяются только в отношении других игроков.
- После победы в битве атакующее племя перемещает фишку проигравшего (защищающегося) племени.
- Когда стадо опустошается, гнева Матери-природы не происходит. Верните последнее животное на область охоты, где оно находилось. В конце сезона перед сменой 1-го игрока, 1-й игрок размещает каждое опустошённое стадо на другой свободной области охоты, отличной от той, на которой оно находилось.
- Если никто не выиграл после 10 сезонов, все проиграли!

8. Соло-режим

Вы играете за племя по своему выбору: неандертальца или сапиенса.

8.1. Подготовка к игре в соло-режиме

- Уберите из игры карты дара Матери-природы, ни одна из этих карт не понадобится вам для игры в этом режиме.
- Разместите большую фишку племени перед тем, как сгруппируете стада.
- Сгруппируйте каждое стадо на области охоты с животным того же типа, которое находится дальше всего от вас. Если на двух и более областях есть животные этого типа, выберите одну из них.

8.2. Ход игры в соло-режиме

Выбор Матери-природы

- Сбросьте верхнюю карту из колоды текущего сезона, не открывая её. Затем откройте следующую карту сезона и разыграйте её по обычным правилам со следующим изменением: если открывается карта «Подношение», возьмите две карты действия Матери-природы и ещё одну дополнительную карту действия за каждые 2 ресурса, которые вы сбросили.
- Затем добавьте ресурсы, указанные на карте, начиная с территории с наименьшим количеством ресурсов, и на которой вы не находитесь.
- Если вы должны разместить второй ресурс, положите его на территорию, прилегающую к этой первой территории.
- Возьмите столько карт действия Матери-природы, сколько указано, считая, что символ 1 племени равен двум.
- Посмотрите на символы на взятых картах и определите, символов какого типа больше. Если всех символов поровну, то ОГОНЬ преобладает над остальными, а СМЕРЧ — над ГРОЗОЙ. Затем примените соответствующий эффект: **ОГОНЬ**: получите рану | **СМЕРЧ**: сбросьте ресурс по вашему выбору. | **ГРОЗА**: возьмите дополнительную карту действия, независимо от её символа.
- Немедленно примените эффект всех карт **начала сезона**, а затем сбросьте их.

- **Карты событий**:
  - **Стада в панике**: разыграйте в начале сезона. В порядке по вашему выбору переместите каждое стадо на свободную область охоты, наиболее удалённую от вас. Если таких областей несколько, выберите любую из них.
  - **Пещерный лев**: разместите льва на прилегающей к вам территории с наибольшим количеством ресурсов. Если таких территорий несколько, разместите льва на территории со специальным эффектом. Если таких территорий по-прежнему несколько, выберите любую из них.
  - **Нехватка**: уберите ресурсы из зоны ресурсов территории, на которой вы находитесь, и с территории, которая находится ближе всего к вам. Если таких территорий несколько, выберите любую из них. Уберите по одному ресурсу по вашему выбору с каждой определённой таким образом территории.
  - **Камнепад / Разъярённый мамонт / Наводнение**: примените, как только окажетесь на территории, где на вас распространяется этот эффект.
- Сбросьте карту события сразу после применения.
- Карты реакции открываются, но их эффект пока ещё не применяется.

В течение сезона

- Каждый раз, когда вы разыгрываете действие, соответствующее открытой карте реакции, примените эффект этой карты. Если карт реакции, соответствующих одному и тому же действию, несколько, примените эффекты всех карт. Затем сбросьте эти карты реакции.
- После розыгрыша вашего действия, если открытое событие может быть применено, разыграйте его. Затем сбросьте это событие.
- Когда стадо опустошается, Мать-природа не испытывает гнева.
- В конце сезона разместите каждое опустошённое стадо в порядке по вашему выбору на пустой области охоты, наиболее удалённой от вас. Если таких областей несколько, выберите одну из них.

Конец сезона

Сбросьте оставшиеся карты действия.

Конец игры

В КОНЦЕ 10 СЕЗОНОВ ИГРА НЕМЕДЛЕННО ЗАКАНЧИВАЕТСЯ.

ОПРЕДЕЛИТЕ СВОЙ УРОВЕНЬ УСПЕХА. ЕСЛИ ВЫ ДОСТИГЛИ УРОВНЯ ЭВОЛЮЦИИ, ПОЗДРАВЛЯЕМ!

Неандерталец

- **Выживание:** основано 5 племён.
- **Застой:** основано 7 племён.
- **Рост:** основано 9 племён.
- **Эволюция:** основано 11 племён.

Сапиенс

- **Выживание:** создано 2 работы.
- **Застой:** создано 3 работы.
- **Рост:** создано 4 работы.
- **Эволюция:** создано 5 работ.

9. Памятка: описание карт и жетонов

Стартовые карты сапиенсов

(цвет племени указан в левом нижнем углу)

Копьё с кремнёвым наконечником: копьё силой 2. Используйте для атаки или охоты.

Копьё с костяным наконечником: копьё силой 3. Используйте для атаки или охоты.

Сбор: возьмите 1 доступный ресурс (еду, дерево или кремень) из зоны ресурсов с вашей территории на поле.

Сбор/перемещение: возьмите 1 ресурс (еду, дерево или кремень) с вашей территории на поле или переместитесь на свободную соседнюю территорию (вы можете применить несколько карт этого типа, чтобы выполнить несколько перемещений, но выполнить таким образом несколько раз действие «Сбор» нельзя!).

Голод: нет эффекта.

Карты улучшений сапиенса

Есть 3 типа карт: карты с розовым фоном, карты с синим фоном и карты с бежевым фоном. *Стоимость покупки указана в правом верхнем углу.*

Розовые карты: Приёмы охоты

Копьё с кремнёвым наконечником: копьё силой 2. Используйте для атаки или охоты.

Копьё с костяным наконечником: копьё силой 3. Используйте для атаки или охоты.

Копьё с наконечником из оленьего рога: копьё силой 4. Используйте для атаки или охоты.

Копьё с костяным наконечником или из оленьего рога: при покупке одной из этих карт можно, убрав 1 свою карту копья из игры в коробку, добавить купленную карту

сразу в руку, не сбрасывая её стоимость в дереве. Затем вы можете сыграть эту карту в течение этого сезона. Вы по-прежнему должны сбросить другие ресурсы, такие как кость или оленьи рога.

Нож: добавьте 2 копья к охоте или атаке, при условии, что вы ранее разыграли карту копья или примитивное копьё, применив адаптацию, **ИЛИ** возьмите 1 карту из вашей колоды.

Копьеметалка: увеличивает в два раза силу копья с костяным наконечником или примитивного копья (применение адаптации). (*Пример: если вы разыгрываете карту «Копьё с костяным наконечником» и «Копьеметалка», ваша сила для охоты или атаки будет равна 8. Но если вы дополнительно разыграете ещё и карту «Нож» или «Одомашнивание волка», то ваша сила будет равна 10, сила этих карт «Нож» и «Одомашнивание волка» умножаться не будет*) **ИЛИ** возьмите карту из вашей колоды.

Синие карты: Комфорт племени

Обмен: сбросьте 1 ресурс по вашему выбору, чтобы продвинуться на одно деление вперёд по треку украшения, **ИЛИ** обменяйте 1 ваш любой ресурс на 1 любой ресурс из общего запаса.

Одомашнивание волка: вы можете переместить ваше племя на две территории **ИЛИ** добавьте +2 силы к охоте или атаке, при условии, что вы ранее разыгрывали карту копья или примитивное копьё (применив адаптацию).

Стоянка: вы можете взять 1 карту из вашей колоды и убрать карту из вашей руки или вашей стопки сброса.

Волокуши: вы можете взять 1 карту из вашей колоды и переместить ваше племя на 1 или 2 территории.

Обувь: вы можете переместиться на 1 или 2 территории.

Одежда: вы можете взять 1 или 2 карты из вашей колоды и переместить ваше племя на 1 территорию.

Хирургия: сбросьте 1 рану **ИЛИ** сбросьте 1 кремень, чтобы убрать карту из вашей руки или вашей стопки сброса.

Лекарство: сбросьте 1 рану **ИЛИ** сбросьте 1 еду, чтобы убрать карту из вашей руки или вашей стопки сброса.

Пропитание: сбросьте 1 еду, чтобы взять 1 карту из вашей колоды, и/или переместить ваше племя с территории и/или убрать карту из вашей руки или из вашей стопки сброса.

Краска из охры: возьмите 1 карту из вашей колоды. Вы можете продвинуть ваш маркер на 1 деление вперёд по треку рисунка, только когда вы покупаете эту карту.

Передача знаний: вы можете немедленно купить 1 карту улучшения ряда идей, заплатив на 1 ресурс меньше, и положить её непосредственно в вашу колоду.

Использование этой карты не считается покупкой, вы можете купить ещё 1 карту как обычно с помощью действия «Купить карту улучшения».

Бежевые карты: Инструменты

Рубило: соберите до 3 ресурсов по вашему выбору с вашей территории.

Скребок: если у вас есть хотя бы 1 шкура, вы можете взять 1 или 2 карты.

Отщепы: если у вас есть хотя бы 1 кремень, вы можете взять 1 или 2 карты.

Резец: если у вас есть хотя бы 1 шкура, возьмите 1 шкуру из общего запаса.

Зубило: сбросьте 1 еду, чтобы продвинуться на 1 шаг вперёд по треку гравюры или Венеры.

Лампа: сбросьте 2 еды, чтобы продвинуться на 1 шаг вперёд по треку рисунка, **ИЛИ** сбросьте 1 еду, чтобы продвинуться на 1 шаг вперёд по треку гравюры.

Лощило: сбросьте 1 кость или 1 олений рог, чтобы продвинуться на 1 шаг вперёд по треку Венеры.

Сверло: сбросьте 1 кость, чтобы продвинуться на 1 шаг вперёд по треку флейты, **ИЛИ** сбросьте 1 ресурс по вашему выбору, чтобы продвинуться по треку орнамента.

Карты действия Матери-природы

В случае сомнений всегда принимайте решение в пользу Матери-природы!

Мать-природа не может разыграть карту действия, если она не имеет эффекта в текущей ситуации.

Напоминание: если племя не может выполнить требования по оплате ресурсов, оно сбрасывает максимально возможное число ресурсов, но не получает рану, как в случае с некоторыми картами сезона.

Карты начала сезона (серые)

Паразиты: племя должно сбросить 1 шкуру.

Оплошность: племя должно сбросить 1 дерево или 1 кремень по выбору Матери-природы.

Гниение: племя должно сбросить 2 еды.

Дефицит: племя должно сбросить 2 ресурса по своему выбору.

Несчастный случай: племя получает 1 рану.

Счётчик времени: 1 сапиенс должен убрать 1 карту из своей руки обратно в колоду **ИЛИ** 1 неандерталец должен положить 1 фишку члена своего племени на действие, не выполняя его.

Потеря: 1 сапиенс должен сбросить из своей руки 1 карту, кроме карты «Голод», **ИЛИ** 1 неандерталец должен сбросить 1 копьё, или 1 рубило, или 1 одежду (по выбору племени).

Карты реакции (синие)

А. Перемещение:

Перелом: выбранное племя получает 1 рану.

Животный инстинкт: в конце перемещения племени Мать-природа выбирает стадо на соседней с этим племенем территории и перемещает его на свободную область охоты по своему выбору.

Лёд: племя делает на 1 перемещение меньше.

Лишение: племя не может воспользоваться эффектом особой территории.

Б. Сбор:

Нехватка: племя должно оставить ресурс, который оно должно было взять с территории (если племя должно было собрать более одного ресурса, то Мать-природа выбирает, какой ресурс останется на территории).

Месть: если племя забирает последний ресурс на территории, то это племя получает 1 рану.

Справедливость: как только племя собрало ресурс, Мать-природа возвращает один оставшийся ресурс с территории (если таковой имеется) в общий запас.

В. Охота:

Звериная ярость: племя получает 1 рану.

Выносливость: сила животного увеличивается на 1.

Истощение: во время охоты племя получает на 1 еду и на 1 шкуру меньше.

Карты дара и событий (разыгрываются в конце хода племени)

А. Дар (зелёные)

Роскошь: Мать-природа добавляет 2 еды из общего запаса на 1 территорию и берёт 2 карты действия.

Изобилие: каждое племя берёт по 1 еде из общего запаса, а Мать-природа берёт столько карт действия, сколько племён в игре.

Богатство: Мать-природа добавляет 1 дерево и 1 кремень из общего запаса на 1 территорию и может сбросить карты действия, чтобы взять столько же.

Процветание: Мать-природа добавляет по 1 еде к каждому стаду (племя, которое первым поохотится на животное из этого стада, получит эту дополнительную еду), и выбирает карту действия из своей стопки сброса, не показывая её другим, и добавляет себе в руку.

Б. Событие (красные)

Камнепад: все племена в пещере или в горах получают по 2 раны.

Пещерный лев: Мать-природа помещает жетон льва на свободную территорию по своему выбору. Эта территория недоступна для племён до конца этого сезона. Кроме того, она убирает 1 животное из 1 стада, которое находится на соседней со львом области охоты. (Гнев Матери-природы не наступает, даже если это последнее животное в стаде.)

Наводнение: все племена на территории равнины, леса или обмена получают 1 рану.

Разъярённый мамонт: все племена, которые находятся на соседней с мамонтом территории, получают 2 раны.

Стада в панике: Мать-природа перемещает стада на области охоты по своему выбору, по 1 стаду определённого типа на 1 область охоты. (При этом Мать-природа может переместить все или только некоторые стада.)

Опустошение: Мать-природа убирает по 1 ресурсу по своему выбору с 3 разных территорий.

Карты сезонов Матери-природы

Напоминание: в некоторые сезоны племена должны заплатить ресурсы, сбросив максимально возможное их количество, и получить 1 рану за каждый недостающий ресурс.

Эффект сезона: распространяется на все племена.

Добавление ресурса: Мать-природа берёт столько кубиков каждого указанного ресурса, сколько племён в игре. Она выбирает стартовую территорию и размещает на ней 1 ресурс по своему выбору, затем другой — на соседней территории и так далее, не меняя направления (но можно размещать ресурсы по кругу).

Добор карт действия: Мать-природа берёт столько карт действия, сколько племён в игре, плюс или минус количество, указанное на карте сезона.

Весна

Подношение:

Эффект сезона: все племена могут сбросить 2, 4 или 6 ресурсов по своему выбору (необязательно одинаковые). За каждые 2 сброшенных ресурса:
— сапиенс берёт 1 дополнительную карту из своей колоды;
— неандерталец получает 1 члена племени из жилой зоны.

Добавление ресурсов: 1 еда и 1 кремень на племя.

Добор карт действия: возьмите по 1 карте действия на племя и 1 дополнительную карту действия за каждые 2 ресурса, сброшенных племенем.

Затянувшаяся зима:

Эффект сезона: все племена сбрасывают 1 еду и 1 шкуру. В противном случае племя получает по 1 ране за каждый недостающий ресурс.

Добавление ресурсов: 1 кремень и 1 дерево на племя.

Добор карт действия: возьмите на 2 карты действия меньше, чем племён в игре.

Падаль:

Эффект сезона: все племена берут 1 еду, или 1 шкуру, или 1 кость из общего запаса.

Добавление ресурсов: 1 дерево на племя.

Добор карт действия: возьмите по 1 карте действия на племя.

Засуха:

Эффект сезона: все племена сбрасывают 1 еду. В противном случае племя получает 1 рану.

Добавление ресурсов: 1 кремень и 1 дерево на племя.

Добор карт действия: возьмите на 1 карту действия меньше, чем племён в игре.

Лето

Подношение:

Эффект сезона: все племена могут сбросить 2, 4 или 6 ресурсов по своему выбору (необязательно одинаковые). За каждые 2 сброшенных ресурса:
– сапиенс берёт 1 дополнительную карту из своей колоды;
– неандерталец получает 1 члена племени из жилой зоны.

Добавление ресурсов: 1 еда на племя.

Добор карт действия: возьмите на 2 карты действия больше, чем племён в игре, и возьмите 1 дополнительную карту действия за каждые 2 ресурса, сброшенных племенем.

Падаль:

Эффект сезона: все племена берут 1 еду, или 1 шкуру, или 1 кость из общего запаса.

Добавление ресурсов: ресурсы не добавляются.

Добор карт действия: возьмите на 2 карты действия больше, чем племён в игре.

Зной:

Эффект сезона: все племена получают по 2 раны.

Добавление ресурсов: 2 еды на племя.

Добор карт действия: возьмите по 1 карте действия на племя.

Эпидемия:

Эффект сезона: племена не смогут использовать 2 территории обмена.

Добавление ресурсов: 1 еда на племя.

Добор карт действия: возьмите на 1 карту действия больше, чем племён в игре.

Засуха:

Эффект сезона: все племена сбрасывают по 2 еды. В противном случае племя получает по 1 ране за каждый недостающий ресурс.

Добавление ресурсов: 1 еда на племя.

Добор карт действия: возьмите по 1 карте действия на племя.

Пожар:

Эффект сезона: все племена должны сбросить половину своих ресурсов (еда, дерево, кремень, шкура, кость, оленьи рога, копьё, рубило, одежда). Племя выбирает ресурсы, которые оно сбросит. Если ресурсов нечётное количество, округлите результат в большую сторону.

Добавление ресурсов: 1 еда на племя.

ДОБОР КАРТ ДЕЙСТВИЯ: возьмите на 1 карту действия меньше, чем племён в игре.

Осень

ПЕРВЫЕ ЗАМОРОЗКИ:

ЭФФЕКТ СЕЗОНА: все племена сбрасывают 1 еду и 1 дерево. В противном случае племя получает по 1 ране за каждый недостающий ресурс.
ДОБАВЛЕНИЕ РЕСУРСОВ: 1 дерево на племя.
ДОБОР КАРТ ДЕЙСТВИЯ: возьмите на 2 карты действия меньше, чем племён в игре.

ПОДНОШЕНИЕ:

ЭФФЕКТ СЕЗОНА: все племена могут сбросить 2, 4 или 6 ресурсов по своему выбору (необязательно одинаковые). За каждые 2 сброшенных ресурса:
– сапиенс берёт 1 дополнительную карту из своей колоды;
– неандерталец получает 1 члена племени из жилой зоны.
ДОБАВЛЕНИЕ РЕСУРСОВ: ресурсы не добавляются.
ДОБОР КАРТ ДЕЙСТВИЯ: возьмите на 1 карту действия меньше, чем племён в игре, и возьмите 1 дополнительную карту действия за каждые 2 ресурса, сброшенных племенем.

ПАДАЛЬ:

ЭФФЕКТ СЕЗОНА: все племена берут 1 еду, или 1 шкуру, или 1 кость из общего запаса.
ДОБАВЛЕНИЕ РЕСУРСОВ: 1 дерево на племя.
ДОБОР КАРТ ДЕЙСТВИЯ: возьмите на 1 карту действия больше, чем племён в игре.

МОРОЗ:

ЭФФЕКТ СЕЗОНА: все племена должны сбросить 1 кремень. В противном случае племя получает 1 рану.
ДОБАВЛЕНИЕ РЕСУРСОВ: 2 дерева на племя.
ДОБОР КАРТ ДЕЙСТВИЯ: возьмите по 1 карте действия на племя.

Зима

ИНЕЙ:

ЭФФЕКТ СЕЗОНА: сбор ресурсов невозможен, а также в течение сезона нельзя получить бонусы от эффектов (собрать ресурсы) гор, равнины и леса.
ДОБАВЛЕНИЕ РЕСУРСОВ: 1 кремень на племя.
ДОБОР КАРТ ДЕЙСТВИЯ: возьмите на 2 карты действия больше, чем племён в игре.

ЛЕДЯНАЯ ЗИМА:

ЭФФЕКТ СЕЗОНА: все племена должны сбросить 1 дерево и 1 шкуру. В противном случае племя получает по 1 ране за каждый недостающий ресурс.
ДОБАВЛЕНИЕ РЕСУРСОВ: ресурсы не добавляются.
ДОБОР КАРТ ДЕЙСТВИЯ: возьмите на 1 карту действия больше, чем племён в игре.

МЕТЕЛЬ:

ЭФФЕКТ СЕЗОНА: все племена должны сбросить 2 еды, 1 дерево и 1 шкуру. В противном случае племя получает по 1 ране за каждый недостающий ресурс.
ДОБАВЛЕНИЕ РЕСУРСОВ: 2 кремня на племя.
ДОБОР КАРТ ДЕЙСТВИЯ: возьмите на 1 карту действия больше, чем племён в игре.

БУРАН:

ЭФФЕКТ СЕЗОНА: в зависимости от племени:
– сапиенс возвращает 3 карты в свою колоду (положите карты сверху);
– неандерталец кладёт 2 членов племени горизонтально (их нельзя использовать в этом сезоне).
ДОБАВЛЕНИЕ РЕСУРСОВ: 1 кремень на племя.
ДОБОР КАРТ ДЕЙСТВИЯ: возьмите по 1 карте действия на племя.

Бонус неандертальца

Напоминание: есть два разных типа эффекта для бонусных жетонов:

– **Один раз:** жетон сбрасывается после использования. Этот вид бонуса можно использовать в любое время в течение сезона.

– **Один раз в сезон:** можно использовать только в свой ход, затем жетон переворачивается лицевой стороной вниз (вы можете перевернуть его в конце сезона, чтобы снова воспользоваться его эффектом в следующем сезоне).

Один раз:

ПОДАРОК: возьмите 1 дерево, или 1 еду, или 1 кремень из общего запаса (не считается ресурсом, пока бонус не будет использован).

ПОДАРОК: возьмите 1 рубило, или 1 одежду, или 1 копьё из общего запаса (не считается ресурсом, пока бонус не будет использован).

ЗДОРОВЬЕ: сбросьте 1 или 2 раны.

ВОЗВРАТ: верните 1 члена племени в зону действий в центр планшета.

ОСНОВАНИЕ ПЛЕМЕНИ: сбросьте на 1 ресурс меньше, чтобы основать 1 племя.

ЗАЩИТА: проигнорируйте эффект 1 карты действия, сыгранной Матерью-природой.

Один раз в сезон:

ОБМЕН: неандерталец может дважды выполнить обмен во время перемещения на территорию обмена.

СИЛА: сбросьте 1 ресурс по своему выбору, чтобы добавить 1 силу к копью во время охоты.

ДЕРЕВО: дополнительно возьмите 1 дерево из общего запаса во время сбора дерева (если вы используете рубило, возьмите ещё 1 дерево из общего запаса).

КРЕМЕНЬ: дополнительно возьмите 1 кремень из общего запаса во время сбора кремня (если вы используете рубило, возьмите ещё 1 кремень из общего запаса).

ЕДА: дополнительно возьмите 1 еду из общего запаса во время сбора еды (если вы используете рубило, возьмите ещё 1 еду из общего запаса).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: дополнительно переместитесь на 1 территорию во время перемещения.

РУБИЛО: дополнительно возьмите 1 рубило из общего запаса во время действия «Изготовить».

ОДЕЖДА: дополнительно возьмите 1 одежду из общего запаса во время действия «Изготовить».

МЕТАТЕЛЬНОЕ КОПЬЁ: дополнительно возьмите 1 копьё из общего запаса во время действия «Изготовить».

ПРИМАНКА: переместите 1 стадо на 1 территорию охоты ближе к себе, если такая территория есть. Вы можете переместить стадо, которое находится не далее чем через 1 территорию от вас.

ОХОТА: дополнительно возьмите 1 шкуру из общего запаса во время охоты.

ОХОТА: дополнительно возьмите 1 еду из общего запаса во время охоты.

Автор игры: Лоик Лами
Иллюстратор: Лоик Вайарелло
Перевод на русский язык: Анастасия Губанова
Корректор: Маргарита Наташина
Руководитель редакции: Анастасия Дурова
Вёрстка: Артур Бурлаков
Технолог: Юрий Хмелевской

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.

БОЛЬШЕ ИНТЕРЕСНЫХ НАСТОЛЬНЫХ ИГР ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ И ДЕТЕЙ НА САЙТЕ КОМПАНИИ «СТИЛЬ ЖИЗНИ» WWW.LIFESTYLELTD.RU

9. Памятка: символы и напоминания

Особые территории

Когда племя заканчивает перемещение на особой территории, срабатывает её эффект:

- **Эффект территории обмена:** вы можете обменять 1 ваш ресурс на 1 другой ресурс из общего запаса.
- **Эффект зоны ресурса:** возьмите 1 ресурс указанного типа из общего запаса (равнина: 1 еда, горы: 1 кремень, лес: 1 дерево).
- **Эффекты пещеры**:
  - **для неандертальца:** сбросьте 1 еду, чтобы получить 1 члена племени, крайнего слева в жилой зоне. Поместите его в центр планшета — вы сможете использовать его в следующем действии.
  - **для сапиенса:** сбросьте 1 еду, чтобы взять карту по вашему выбору из вашей стопки сброса.



Территория равнины (x1)

Территория леса (x1)

Территория гор (x1)

Территория обмена (x2)

Территория пещеры (x1)

Ресурсы



Дерево

Кремень

Еда

Любой ресурс



Оленьи рога *(сапиенс)*

Кость *(сапиенс)*

Копьё силой 2 *(неандерталец)*

Одежда *(неандерталец)*

Рубило *(неандерталец)*

Шкура *(сапиенс и неандерталец)*

Сапиенс (2 раны)



Гравюра

Венера

Украшение

Рисунок

Флейта

Перемещение

Копьё

Обмен

«или»

Возьмите 1 карту из вашей колоды

Уберите 1 карту из вашей руки или вашей стопки сброса

Карта «Голод»

Карта копья

Карты действия Матери-природы



Карты начала сезона

- Разыгрываются после применения эффектов сезона.
- Действие карт распространяется только на племя, против которого они были разыграны.
- Мать-природа может сыграть только 1 карту на племя.

Карты реакции (на перемещение, сбор и охоту)

- Разыгрываются во время хода племени.
- Действие карты распространяется только на племя, против которого она была разыграна.
- Мать-природа может сыграть столько карт, сколько захочет, для одного типа действия.

Карты конца хода племени (дар и событие)

- Разыгрываются в конце хода племени.
- Действие карты может быть применено к нескольким племенам.
- Мать-природа может сыграть только 1 карту.

Неандерталец



Изготовление (копья/рубила/одежды)
1 член племени за раз

Основание 1 племени
1 член племени за раз

Сбор ресурсов
1 член племени за раз

Охота
Несколько членов племени одновременно

Атака на племя
Несколько членов племени одновременно

Перемещение
Несколько членов племени одновременно

Ход сезона

1. Выбор Матери-природы:

Мать-природа выбирает эффект в зависимости от времени года.

2. В течение сезона:

Племена по очереди разыгрывают по 1 действию или пасуют. Если все спасовали, сезон заканчивается.

3. Конец сезона:

Жетон 1-го игрока передаётся игроку слева. Затем каждое племя выполняет действия конца сезона. Следующий сезон также начнётся с шага 1.

Условия победы:

Неандерталец – 7 основанных племён; Сапиенс – 3 выполненных работы; Мать-природа – 10 завершённых сезонов.