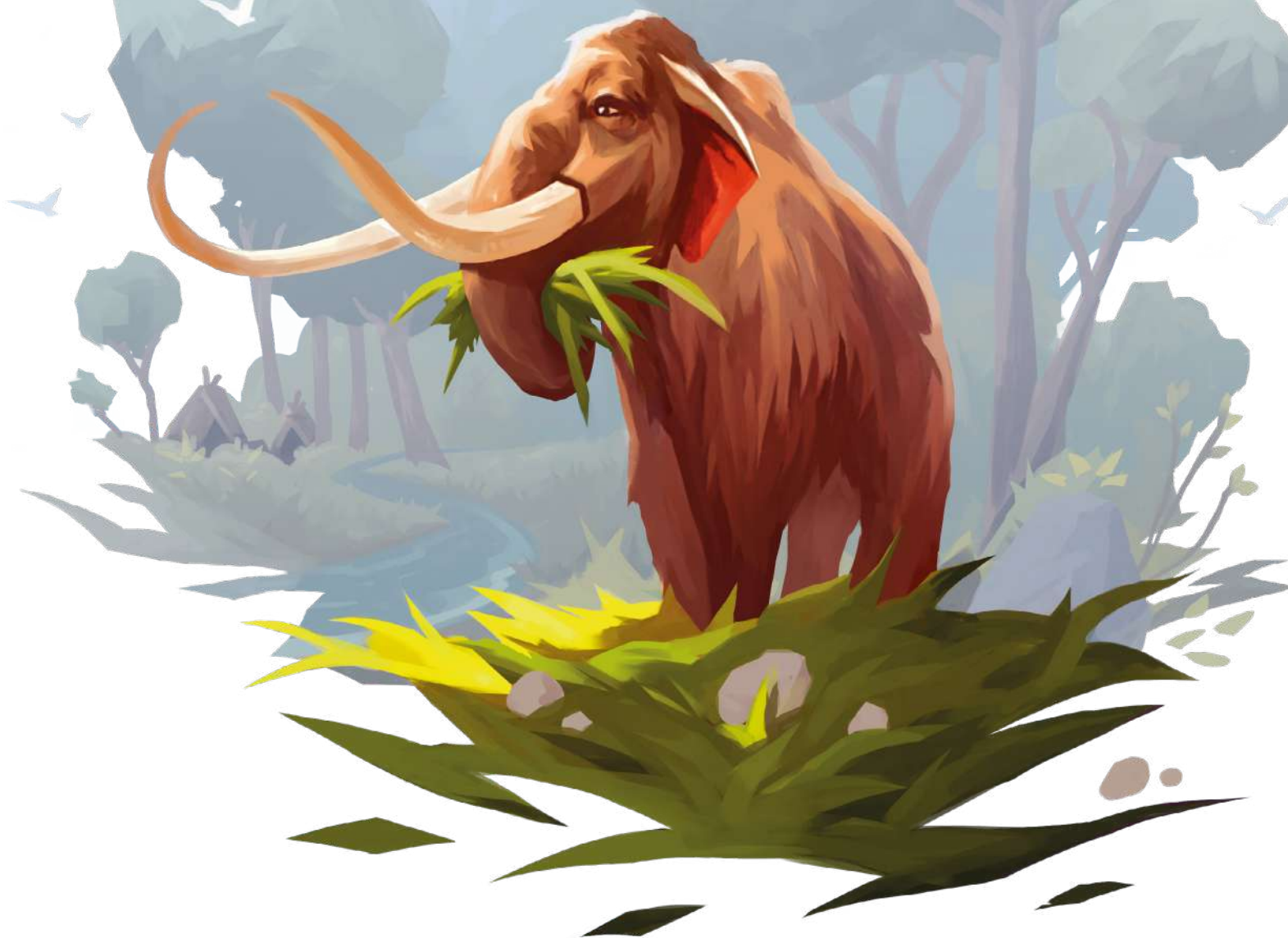


ПАЛЕО



Настає новий світанок у часи кам'яної доби. Ваше плем'я бореться за виживання, досліджуючи навколишній світ і закладаючи підґрунтя для майбутньої цивілізації. Однак у дикій природі на вас чигає чимало небезпек: тварини, негода, а ще й ворожі племена. Чи вдасться вашому племені вижити?

ВМІСТ ГРИ

3 планшети:



головний табір



пуща



ночівля

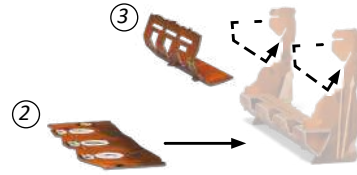


1 кладовище

1 майстерня (перед першою партією складіть її як на малюнку).



①



②



③

222 карти



40 фішок ресурсів



їжа

дерево

камінь

48 жетонів знарядь



40 жетонів поранень



5 жетонів черепів



5 переможних жетонів



2 кубики



ВСТУП

У «Палео» ви граєте за плем'я в часи кам'яного віку. Кожен гравець керує групою людей з різними здібностями, готових зіткнутися з пригодами, які представлені картами.

- «Палео» — це кооперативна гра. Усі гравці діють спільно, тому перемагають або програють усі разом.
- Намагайтеся якомога менше дивитися на лицьову сторону карт під час приготувань до початку гри та нового раунду, щоб завчасно не розкривати таємниці світу, який ви досліджуватимете.
- Усі карти розділено на 10 модулів, під час кожної партії ви використовуєте по 2 модулі. Додаток до правил містить 7 готових сценаріїв для гри. Ви можете проходити їх у будь-якому порядку. Крім того, ви можете як завгодно поєднувати модулі, щоб створювати власні сценарії.

ВАЖЛИВО!

Ми наполегливо радимо не грати вашу першу партію вчотирьох. Якщо ж вас четверо, то хай два гравці разом стануть вождями одного племені, щоб у грі було лише три племені. Після того як більшість гравців добре ознайомиться з грою, партії вчотирьох стануть значно цікавішими.

МЕТА ГРИ

- Мета гри полягає в тому, щоб завершити наскельний малюнок, зібравши 5 переможних жетонів. Щойно ви матимете 5 таких жетонів, то гра негайно закінчиться вашою перемогою.
- Точно так само ви програєте, щойно зберете 5 жетонів черепів. Звичай ви отримуєте ці жетони, коли вам не вдається нагодувати своїх людей або вберегти їх від небезпек.
- Ви складаєте переможні жетони й жетони черепів на планшеті ночівлі. Якщо ви одночасно отримуєте 5-й череп і 5-й переможний жетон, то все одно перемагаєте.



Переможний жетон

Жетон черепа

СОРТУВАННЯ КАРТ

Відкривши коробку перед першою партією, зверніть увагу, що карти вже посортовано. Утім, окремі набори відрізняються лише символами (буквами або цифрами), надрукованими на лицьовій стороні карти.



Символ набору «1» на лицьовій стороні базової карти

Зворот карти



Базові карти (32 карти)

Люди (20 карт)

Сни (16 карт)

Винаходи (8 карт)

Таємниці (22 карти)

Модулі (124 карти)

- Посортуйте всі карти за їхніми символами у верхньому правому куті.
- Покладіть кожен набір карт в один з 15 пакетиків, що йдуть із грою. Для першої партії візьміть модулі «А» і «Б», а решту модулів поверніть у коробку. *Зауважте, що в грі немає модулів «Г», «Є», «З», «І», «І», «Й».*
- Ми також додали 10 порожніх карт, щоб ви могли створити власний модуль.

ПЕРЕБІГ ГРИ

- Гра починається з фази дня. Протягом цієї фази ви відвідаєте кілька різних місцин, представлених картами, які отримує кожен гравець. У цих місцинах ви знайдете тварин, рослини, а також вас чекатимуть небезпеки, випробування і багато іншого.
- Після того як кожен гравець закінчить фазу дня, починається фаза ночі. Під час цієї фази ви збираєтеся біля багаття, вечеряєте й виконуєте важливі завдання.
- Після фази ночі починається новий день. Цей цикл із фаз дня і ночі повторюється, поки ви не перемажете або не програєте.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Приготування до гри завжди складаються з тих самих основних кроків, з кількома варіаціями, що залежать від розіграних сценаріїв. Для прикладу приготувань ми використаємо сценарій I. Кожен сценарій складається з кількох модулів. Усі особливості наступних сценаріїв ми пояснюємо в додатку до правил на с. 1–3, де ви знайдете всю інформацію по кожному сценарію.

Перш ніж приготувати гру для сценаріїв II–VII, уважно ознайомтеся з особливими правилами для цих сценаріїв. Потім приготуйте гру як завжди. Для сценарію I кубики вам не знадобляться.

1 Покладіть 3 планшети на центр стола.

2 Поставте майстерню біля планшета головного табору. Біля майстерні поставте кладовище.

3 Покладіть фішки ресурсів і жетони поранень у запас біля планшетів.



5 5 фішок їжі покладіть на планшет головного табору.

4 Посортуйте жетони знарядь за типами. Покладіть по 5 жетонів смолоскипів, 5 рубил і 5 списів у відповідні комірки майстерні.



Ці знаряддя доступні з самого початку гри в будь-якому сценарії. Решту жетонів знарядь покладіть перед майстернею.

5 Покладіть 5 жетонів черепів і 5 переможних жетонів біля планшета ночівлі.



6 Візьміть такі 3 набори карт: люди, сніг і винаходи. Окремо перетасуйте кожен набір, потім покладіть їх долілиць у 3 відповідних комірки на планшеті головного табору.



7 Кожен гравець бере по 2 карти людей з планшета головного табору й кладе їх горілиць перед собою.




Ці 2 карти людей формують початкове плем'я кожного гравця.



Кожен гравець бере жетони знарядь, указані на його картах людей, і кладе їх біля карт свого племені.



! Деталі наступних кроків можуть відрізнятися залежно від модулів, з якими ви граєте. Розігруючи будь-який сценарій, крім сценарію I, спершу ознайомтеся з додатком до правил.

8 Кожен модуль містить 1 карту завдання, на звороті якої зображено місяць. Покладіть їх горілиць у комірки з символом  на планшеті ночівлі.



Карта завдання



У сценарії I використовують такі карти завдань для 2 модулів: «Велика здобич» і «Новий Світ».

9 Візьміть набір карт таємниць. Відокремте ті, які використовуються в цьому сценарії, і покладіть їх колодою долілиць на планшет ночівлі. Знайти потрібні карти таємниць ви можете за числами на звороті карт.



Для сценарію I вам потрібні лише карти таємниць з числами 1 і 2.

10 Деякі модулі містять карти винаходів, які ви розмістите в майстерні. Якщо на котрійсь із цих карт винаходів зображено знаряддя, покладіть відповідні жетони знаряддя в комірку перед такою картою.



У сценарії I модуль «Б» містить карту винаходу «Намет». Розмістіть цю карту разом із 3 жетонами наметів у майстерню.

11 Перетасуйте решту карт модулів разом з набором базових карт (набір «1»). Роздайте їх усі долілиць так, щоб гравці отримали приблизно однакову кількість карт. Ці карти — ваша колода.

! Не дивіться на лицьову сторону карт!

Часто гравці отримують різну кількість карт. Це не проблема й не свідчить про гірше становище гравців із меншою кількістю карт.



Для сценарію I ви повинні мати 8 карт модуля «А» та 9 карт модуля «Б». Перетасуйте долілиць ці 17 карт разом з 32 базовими картами й роздайте їх максимально порівну всім гравцям.

ФАЗА ДНЯ

ОГЛЯД ФАЗИ ДНЯ

Протягом фази дня гравці ходять по черзі, вибирають і розкривають карти зі своїх колод (ці карти лежать долілиць), а потім виконують дії, указані на цих картах. Карти гравці вибирають одночасно.

СТРУКТУРА ХОДУ

КРОК 1

ВИБЕРІТЬ КАРТУ

Візьміть 3 верхні карти зі своєї колоди, але не розкривайте їх. Вивчивши їхні звороти, виберіть 1 з них і покладіть долілиць перед собою. Ця карта — місцина, яку ваше плем'я досліджуватиме в цей хід.

- Поверніть 2 невібрані карти на верх своєї колоди, не змінюючи їхнього порядку.

Приклад вибору карти



! У будь-який момент гри ви можете подивитися звороти всіх карт у вашій колоді. Однак ви не можете змінювати їхній порядок.

- Ви також можете не вибирати карту, а натомість скинути долілиць усі карти зі своєї колоди, не виконуючи вказаних на них дій і без жодних наслідків. Це називається «лягти спати раніше». *Лягати спати раніше може бути доцільно, якщо ви вже досягли хорошого прогресу протягом дня, а у вашій колоді залишилися багато карт з червоними зворотами.*
- Ви все одно можете вибрати 1 карту, навіть якщо у вашій колоді залишилося менше ніж 3 карти.

КРОК 2

РОЗКРИЙТЕ СВОЮ КАРТУ

Після того як кожен гравець вибрав карту, усі одночасно їх розкривають.

КРОК 3

РОЗІГРАЙТЕ КАРТИ

Виконайте лише 1 з дій на вашій карті (див. с. 8).

- Гравці спільно вирішують, у якому порядку розігрувати карти.
- Після того як кожен гравець виконає 1 дію зі своєї карти, гравці повертаються до кроку 1 і вибирають ще одну карту. Ви вибираєте, розкриваєте й розігруєте карти, поки у вас не залишиться карт і ви не ляжете спати.

ЗАВЕРШЕННЯ ФАЗИ ДНЯ (СОН)

Щойно ваша колода вичерпається, ваше плем'я лягає спати, і ви більше нічого не робите протягом цієї фази дня.

- Ви більше не можете виконувати ніяких дій.
- Гравці, які ще не лягли спати, продовжують фазу дня.
- Коли всі гравці ляжуть спати, фаза дня завершується і починається фаза ночі.

ЗВОРОТ КАРТ

На зворотах карт є багато різних зображень, які підкажуть, що може вас чекати на лицьовій стороні карти.



Ліс

Річка

Гори

Домівка

Люди

Сни

Винаходи

Інше...

Карти лісу переважно забезпечують дровами та їжею, карти річки — їжею і шкурами, а карти гір — каменями та шкурами. Завдяки картам домівки ви можете створювати знаряддя і здобувати більше карт людей, снів і винаходів.

Ця інформація також є на планшетах головного табору.

Люди збільшують силу й досвід вашого племені, але їх треба годувати.

Сни пропонують безліч різних корисних дій.

Винаходи дозволяють створювати потрібні предмети, і ці карти завжди кладуть у майстерню.



! У грі також є карти з червоними зворотами. Червоний колір попереджує про те, що на цій карті є щось небезпечне. Однак інші карти також можуть приховувати небезпеки.



Червоний зворот

ДОДАТКОВІ ЗОБРАЖЕННЯ

На звороті деяких карт є додаткові зображення, які дають трохи більше інформації про те, що може бути на лицьовій стороні. Утім, ці карти вважають картами того самого типу.

Попри зображення мамонта, цю карту вважають картою річки.



Річка з мамонтом

Річка



ФАЗА НОЧІ

ОГЛЯД ФАЗИ НОЧІ

Фаза ночі починається, щойно всі гравці ляжуть спати. Протягом фази ночі ви годуєте своїх людей, завершуєте завдання тощо, виконуючи послідовно такі кроки.

КРОКИ ФАЗИ НОЧІ

КРОК 1

НАГОДУЙТЕ ЛЮДЕЙ



Кожен гравець повинен нагодувати всіх людей (карти із зеленими зворотами) свого племені.

- За кожну свою людину ви повертаєте в запас 1 фішку їжі з табору гравців.
- Якщо вам бракує їжі, щоб нагодувати всіх своїх людей, ви повинні покласти 1 жетон черепа на планшет ночівлі за кожну людину, яку ви не нагодували. Ці люди **не вмирають**, але вони голодують.

Приклад годування



Гравець А

Гравець Б

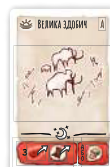
Гравець В

Щоб нагодувати цих 6 людей, ви повинні повернути в запас 6 фішок їжі, але ви маєте у своєму таборі лише 4. Тому ви повертаєте в запас ці 4 фішки, а потім кладете на планшет ночівлі 2 жетони черепів, бо не нагодували 2 людей.



КРОК 2

РОЗІГРАЙТЕ КАРТИ ЗАВДАНЬ



Далі ви повинні розіграти карти завдань, виконавши дії, узказані під символом на цих картах.

Як одна команда, гравці повинні виконати тільки 1 дію, вказану на кожній карті завдання. Зауважте, що на кожній карті завдання завжди є негативна дія, що переважно змушує вас отримати жетон черепа.

Гравці спільно розігрують карти завдань, тому вони можуть вирішити, хто саме заплатитиме за виконання дії (наприклад, жетонами знарядь).

! Карти завдань не можна ігнорувати, і вони залишаються в грі навіть після виконання їхніх дій, якщо не вказано інакше. Це означає, що ви повинні розігравати карти завдань під час кожної фази ночі.

Приклад розігрування карт завдань



Для виконання лівої дії карти завдання «Велика здобич» у таборі бракує їжі. Отже, ви повинні виконати іншу дію, поклавши жетон черепа на планшет ночівлі.



Для виконання дії карти завдання «Новий Світ» ви вирішуєте заплатити жетон намету . Ви змогли знайти прихисток, (виконавши дію ліворуч), тому не виконуєте іншої дії й не отримуєте жетон черепа.

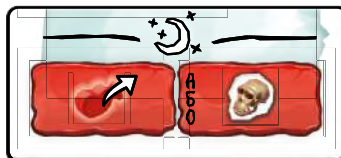
КРОК 3

РОЗІГРАЙТЕ КАРТИ НОЧІ



Якщо ваше плем'я має карти з символом , ви повинні вибрати й виконати тільки 1 дію кожної з цих карт так само, як і у випадку з картами завдань.

У сценарії I немає карт ночі.



Ви повинні заплатити 1 фішку їжі або отримати 1 жетон черепа.

КРОК 4

ЗАВЕРШЕННЯ ФАЗИ НОЧІ ТА ПРИГОТУВАННЯ ДО ФАЗИ ДНЯ

Нарешті ви готуєтеся до нової фази дня. Перетасуйте разом відкритий і закритий скиди, потім роздайте долілиць кожному гравцеві рівну (наскільки це можливо) кількість карт.

Тепер починається нова фаза дня!

Цей цикл із фаз дня і ночі триває, поки ви не матимете або 5 переможних жетонів, або 5 жетонів черепів.



ПРИКЛАД РАУНДУ

У цьому прикладі ми докладно опишемо, як проходить фаза дня, щоб ви отримали загальне уявлення про ігровий день. Не хвилюйтеся, якщо ви побачите незнайомі терміни чи символи. Ми пізніше пояснимо їх. Для зручності ми присвоїли гравцям кольори.

- 1** Ви граєте втрійох. Кожен гравець вивчає звороти 3 верхніх карт своєї колоди й вибирає 1 з них.



ГРАВЕЦЬ А — ПОМАРАНЧЕВИЙ



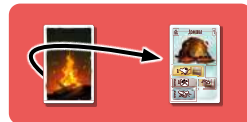
ГРАВЕЦЬ Б — БУЗКОВИЙ



ГРАВЕЦЬ В — ЧЕРВОНИЙ

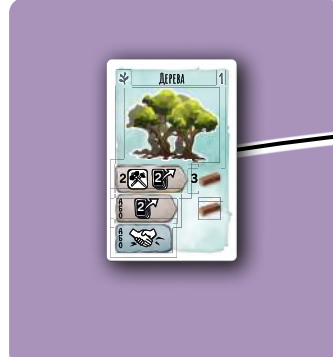
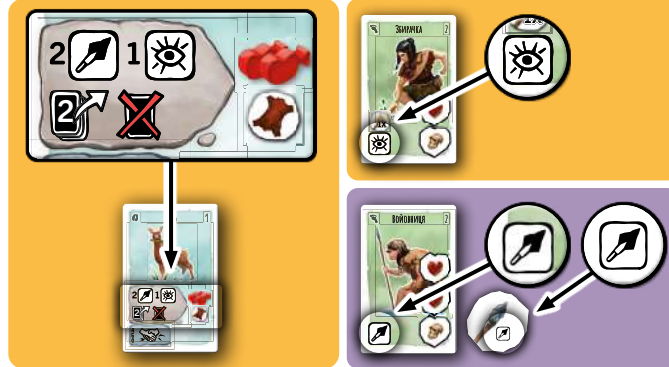


- 2** Кожен гравець розкриває свою карту.



- 3** Гравець А розкриває карту «Лань». Щоб уполювати цю лань, йому треба виконати кілька умов. Він повинен мати 2 очки сили (🏹), 1 очко кмітливості (👁️), а також повинен скинути 2 карти (🗑️) і вилучити цю карту з гри (🗑️).

Гравець А має достатньо очок кмітливості, але йому бракує очок сили. Гравець Б виконує дію «Допомога» зі своєї карти, а також скидає свою карту. Разом вони виконують усі умови, потрібні для того, щоб уполювати лань.



- 4** Виконати дію
Гравець А скидає 2 верхні карти своєї колоди, виконуючи останню умову щодо полювання на лань.



5 Зазнати поранення

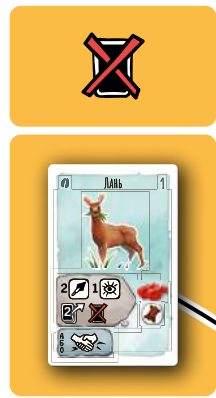
Одна з карт, скинутих **гравцем А**, має червоний зворот, тому вона завдає 1 поранення. **Гравець Б** вирішує скинути жетон шкіри, щоб запобігти цьому пораненню.

**6 Отримати винагороду**

Гравець А кладе 2 фішки їжі на планшет табору. **Гравець А** і **гравець Б** вирішують, що жетон шкіри дістанеться **гравцю Б**.

**7 Завершити полювання**

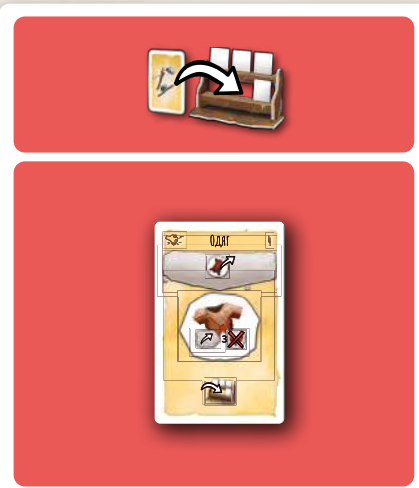
Гравець А кладе карту «Лань» на кладовище.

**8 Виконати дію**

Гравець В вирішує розіграти свою карту після дій **гравця А** та **гравця Б**. Вона вибирає нову карту винаходу, бо її майстер має достатньо очок майстерності

**9 Виконати дію (прод.)**

Гравець В бере верхню карту з колоди винаходів на планшеті табору, розкриває її та розміщує в майстерні. Потім вона кладе відповідні жетони з запасу в комірку перед картою в майстерні. Розіграну карту кладуть горілиць у скід.



КАРТИ

У цьому розділі ми роз'яснимо типи карт і символів.

КАРТИ ЛЮДЕЙ

Карти людей відрізняються зеленим тлом. Карти людей утворюють ваше плем'я і дають вам змогу виконувати багато дій. Тип карти, назву та її набір указано у верхній частині більшості карт.

ТИП КАРТИ

Деякі особливі правила посилаються на тип карти.



ЗНАРЯДДЯ

Долучившись до вашого племені, деякі люди приносять із собою знаряддя. Коли ви отримуєте карту людини з символом знаряддя, то берете відповідний жетон знаряддя і кладете його біля свого племені. Якщо ви скидаєте чи вилучаєте карту людини, що принесла знаряддя, то все одно залишаєте це знаряддя собі. Докладніше про знаряддя читайте на с. 11. Цей мисливець приніс із собою жетон знаряддя «Шкура».



ЗДІБНОСТІ

Більшість людей володіють 1 із 3 здібностей. Здібність кожної людини збільшує загальне значення цієї здібності всього племені. Цей мисливець дає вам 1 очко сили.



Кмітливість Сила Майстерність

НАЗВА

Якщо після назви карти є символ «*», то докладніше про цю карту ви зможете почитати в додатку до правил на с. 4–6.

ПОЗНАЧЕННЯ НАБОРУ

Номери наборів карт не впливають на ігровий процес, вони мають значення лише під час приготування.

ЗДОРОВ'Я

Кожна людина має певну кількість очок здоров'я. Протягом гри ви викладатимете на карти людей жетони поранень (див. розділ «Поранення» на наступній сторінці).



КАРТИ ДІЙ

Карти дій мають блакитне тло. Коли ви розкриваєте карту дії, то завжди повинні вибрати тільки 1 з 3 наведених варіантів. Розігравши карту, ви повинні скинути її або вилучити (якщо це вказано на карті). Докладніше про вилучення карт читайте на с. 10.

ВАРІАНТ 1



ДІЯ

Щоб виконати дію, ви повинні виконати умови й заплатити потрібну вартість. Деякі карти дають змогу вибрати між кількома діями.



Умови: здібності

Багато дій вимагають від вашого племені володіти певними здібностями. Докладніше про здібності читайте на с. 10.

Виконання цієї дії вимагає 2 очок майстерності.



Вартість: скинути карти

Для виконання багатьох дій ви повинні скинути карти зі своєї колоди, що символізує час, потрібний на виконання дії.

Ця карта вимагає скинути 2 карти.

! Якщо ви скидаєте карту з червоним зворотом, то зазнаєте поранення. Докладніше читайте на с. 10.



ВИНАГОРОДИ

Виконавши всі умови й оплативши вартість дії, ви негайно здобуваєте винагороду. Фішки отриманих ресурсів (дерево, їжа, камінь) кладіть на відповідне місце на планшеті головного табору.

Докладніше про інші винагороди читайте на с. 11.



ВАРІАНТ 2



ДОПОМОГА

Цей варіант дозволяє вам допомогти іншому гравцеві. Він може трактувати ваше плем'я як частину свого племені. Докладніше читайте на с. 12.

ВАРІАНТ 3

ІГНОРУВАТИ КАРТУ

Якщо ви не можете або не хочете використати свою карту, можете проігнорувати її.

ВІДКРИТИЙ СКИД



Вибравши один з варіантів ви повинні горілиць скинути карту у праву комірку планшета луці. Це відкритий скид, карти якого можна переглядати коли завгодно. Однак деякі карти натомість вилучають із гри.

КАРТИ НЕБЕЗПЕКИ

Карти небезпеки мають червоне тло або символ (!) у верхньому лівому куті. На картах небезпеки завжди є принаймні одна негативна дія, і ці карти не можна ігнорувати. Ви завжди повинні виконувати дію карти небезпеки, навіть якщо вона негативна.



НЕГАТИВНА ДІЯ

На відміну від звичайних дій, негативні дії зазвичай не дозволяють вам отримувати винагороди.

Негативна дія на цій карті завдає вам 1 поранення. Переважно негативні дії змушують вас заплатити щось або зазнати поранення, щоб отримати винагороду.



Більшість карт з червоними зворотами — це карти небезпеки. Однак небезпека може таїтися і на картах з іншими зворотами, а деякі карти з червоними зворотами можуть принести вам винагороди.

- Карти небезпеки не можна ігнорувати, ви повинні розігравати їх.
- Якщо ви маєте на вибір кілька негативних дій, то повинні вибирати ту, яку зможете виконати.
- Якщо ви не можете повністю виконати жодну негативну дію, то повинні виконати 1 негативну дію так повно, як тільки це можливо. Ви завжди можете виконати дію, що завдає поранень чи дає жетони черепів.

ПОРАНЕННЯ

ЗАЗНАВАННЯ ПОРАНЕНЬ



Зазнаючи будь-якої кількості поранень, ви кладете таку саму кількість жетонів поранень у порожні комірки здоров'я (із зображенням серця) на карті людини свого племені.

! Ви повинні покласти всі жетони поранень від однієї карти в комірки карти однієї людини. Ці поранення не можна розділяти між кількома людьми.

- Якщо всі комірки здоров'я людини зайняті жетонами поранень, а вам треба завдати ще поранень цій людині, то ви кладете 1 жетон поранення в комірку із зображенням черепа на карті. Коли це стається, людина вмирає. Якщо на карті людини не лишилося жодної вільної комірки, то ви ігноруйте решту жетонів поранень.
- Коли людина вмирає, поверніть її жетони поранень у запас. Покладіть карту людини на кладовище, а жетон черепа — на планшет ночівлі.
- Якщо помирає остання людина у вашому племені, то відразу після розміщення жетона черепа ви берете нову карту людини з колоди людей. Ви не втрачаєте жетонів знярядь та інших карт вашого племені.

УНИКАННЯ АБО ЛІКУВАННЯ ПОРАНЕНЬ



Уникання поранень: карти й жетони можуть допомогти вам уникнути поранень людей.

! Ви не можете використовувати цей символ, щоб вилучати жетони поранення, що лежать на картах людей.



Лікування: карти й жетони дають вам змогу вилучати жетони поранень з карт людей вашого племені. Якщо ви можете вилікувати більше ніж 1 поранення, то можете вилікувати поранення кількох людей.

! Ви також можете вилікувати людей з інших племен, але тільки тоді, коли вони допомагають вам або ви — їм.

Приклад поранення



1 Ви берете 2 жетони поранення і повинні покласти їх на карту одного зі своїх людей.

2 Ви вирішуєте розмістити їх на карті свого мисливця. На цій карті вже є 1 жетон поранення, тому ви кладете перший із двох жетонів у комірку смерті, і мисливець помирає. Другий жетон поранення ви ігноруйте.



3 Покладіть карту мисливця на кладовище й поверніть жетони поранення в запас.



4 Покладіть 1 жетон черепа на планшет ночівлі.

УМОВИ

ЗДІБНОСТІ



Часто, щоб виконати умову, ваше плем'я повинно володіти певними здібностями. Якщо сумарне значення очок здібності відповідає потрібному значенню чи перевищує його, то умову вважають виконаною. Ви ніколи не скидаєте й не повертаєте карти, щоб виконати умову для певної здібності.

Здібності зазвичай указані на картах людей і жетонах знярядь.



КУБИКИ



Кубики ускладнюють умови, потрібні для виконання дії. Якщо в умові зображено кубики:

- Киньте вказану кількість кубиків.
- Якщо після кидка ви не можете виконати умови, то повинні виконати іншу (можливо, негативну) дію або проігнорувати карту, якщо можливо.
- Виконуючи дію, що передбачає кидання кубиків, гравці можуть допомогти один одному, але вирішити, чи допомагати, гравці повинні перед киданням кубиків.

Приклад кидання кубиків

1



Для виконання цієї дії гравець повинен не лише оплатити вартість і виконати умови, а й кинути 2 кубики.

2



Результат кидка: 1 очко майстерності та 2 очки сили. Загалом для виконання дії вам треба мати 3 очки майстерності та 2 очки сили, а також оплатити вказану вартість.

ВИМОГИ

На деяких картах вказано вимоги, які треба задовольнити, щоб ви могли виконати дію.

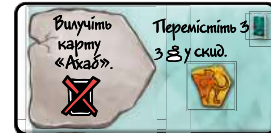
Інші гравці також можуть допомогти вам задовольнити ці вимоги (див. с. 12).



Ця дія вимагає, щоб на кладовищі було 5 карт вовків.



Ця дія вимагає, щоб ви мали карту «Драко».



Ця дія вимагає, щоб ви вилучили зі свого племені карту «Ахаб» і поклали її на кладовище.

ВАРТІСТЬ

ЗАПЛАТИТИ РЕСУРСАМИ ТА ЗНАРЯДДАМИ



Ця стрілка означає, що ви повинні витратити карти, знаряддя або ресурси. Якщо ви не можете або не хочете заплатити всі потрібні предмети, то не зможете виконати дію.



Поверніть ресурси з вашого табору в запас.



Якщо ресурси розділено символом «/», ви можете вибрати, якими ресурси заплатити. Якщо вам треба заплатити кілька ресурсів, вони можуть бути одного типу. *Щоб виконати цю дію, можете заплатити 1 фішку каменю, 1 фішку дерева або 1 фішку їжі.*



Поверніть жетон знаряддя в запас. Ви не можете одночасно застосувати ефект жетона знаряддя, і повернути його в запас під час оплати вартості.

ВИЛУЧИТИ КАРТУ



Ви не кладете карту в скид, як зазвичай, а повинні після виконання дії покласти її на кладовище. На відміну від скинутих карт, які перетасовують для кожної нової фази дня, вилучені карти вибувають з гри.



СКИНУТИ КАРТИ



Ви повинні скинути вказану кількість карт зі своєї колоди. *Щоб виконати цю дію, ви повинні скинути 2 верхні карти своєї колоди.*

- Ви скидаєте верхні карти своєї колоди долілиць, не дивлячись на них.
- Скинуті карти ви кладете в ліву комірку планшета пущі, утворюючи закритий скид.
- Якщо ви не можете скинути потрібну кількість карт (у вашій колоді бракує карт), то не можете виконати дію.



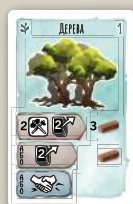
СКИДАННЯ КАРТ З ЧЕРВОНИМ ЗВОРОТОМ

- За кожну скинуту карту з червоним зворотом ви зазнаєте 1 поранення.
- Якщо ви скидаєте кілька карт із червоним зворотом під час однієї дії, то кожна з них окремо завдає 1 поранення.
- Гравці, що допомагають вам, можуть зазнавати поранень замість вас (див. «Допомога» на с. 12).



Приклад розігрування карти

1



Ви розкриваєте цю карту й вирішуєте виконати цю дію:



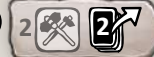
2



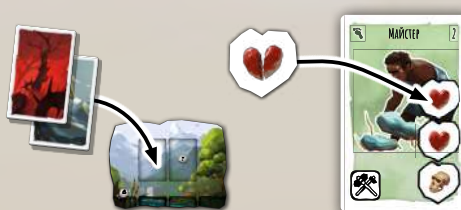
Щоб виконати дію, ви повинні мати принаймні 2 очки майстерності. У вашому племені є 2 майстри, тому ви виконуєте цю умову без допомоги інших гравців.



3



Вам також треба скинути 2 верхні карти зі своєї колоди, поклавши їх долілиць у закритий скид. Одна з цих карт має червоний зворот, тому 1 людина з вашого племені зазнає 1 поранення.



3



4

Ви успішно виконали дію, тому берете винагороду із запасу й розміщуєте її на планшеті табору.

5

Тепер ви горілиць скидаєте розіграну карту у відкритий скид.

СТВОРЕННЯ ЗНАРЯДЬ ПРАЦІ

МАЙСТРУВАННЯ



Щоб вижити в цьому небезпечному світі, важливо забезпечити своє плем'я відповідними знаряддями.

На початку гри ви завжди зможете змайструвати принаймні 3 винаходи: смолоскип, рубило і спис. Вартість їхнього виготовлення вказана в нижній частині майстерні. Інші винаходи доступні на картах винаходів, які ви можете знайти протягом гри.



Виконуючи цю дію, ви можете майструвати винаходи з майстерні. Число показує вам, скільки винаходів ви можете змайструвати. Як і під час виконання інших дій, ви повинні виконувати умови й оплачувати вартість.

Завдяки дії «Допомоги» інші гравці можуть допомогти вам виконати умови майстрування і/або взяти участь у розподілі створених знарядь праці..

Приклад майстрування



1 Ви берете карту з дією «Майструвати». Ви можете виконати її, щоб змайструвати до 2 винаходів з майстерні.



2 Ви вирішуєте виготовити смолоскип і рубило з нижньої частини майстерні. Ви платите загалом 1 фішку дерева та 1 фішку каменю, й отримуєте 1 смолоскип і 1 рубило.

ВИНАГОРОДИ

- ! Перед отриманням винагороди, ви повинні спершу оплатити всі витрати й задовольнити всі вимоги.
- Якщо в запасі бракує ресурсів, карт або знарядь, ви не зможете отримати ці винагороди.

ФІШКИ РЕСУРСІВ



Завдяки багатьом картам ви здобуватимете їжу, дерево або камінь. Візьміть ресурси з запасу й покладіть їх на свій планшет табору.

Інший гравець може використовувати ці ресурси протягом того самого ходу.

ЖЕТОНИ ЧЕРЕПІВ



ЧЕРЕП. Покладіть 1 жетон черепа на планшет ночівлі. Ви відразу ж програєте, коли кладете 5-й жетон черепа.

Іноді ви не можете уникнути взяття жетона черепа.



ВИЛУЧИТИ ЧЕРЕП. Вилучіть жетон черепа з планшета ночівлі й поверніть його в запас.

Це може дати вам більше часу для здобуття перемоги.

ПЕРЕМОЖНІ ЖЕТОНИ



Візьміть переможний жетон і покладіть його на планшет ночівлі. Ви відразу перемагаєте, щойно всі 5 переможних жетонів опиняться на планшеті ночівлі.

КАРТИ



ЛЮДИ. Візьміть 1 закриту карту людини з колоди на планшеті табору й додайте її горілиць до свого племені. Якщо на цій карті зображено жетон знаряддя, візьміть відповідний жетон із запасу й додайте його до свого племені.



ВИЛУЧИТИ КАРТУ ЛЮДИНИ. Ви повинні покласти карту людини на кладовище й узяти жетон черепа.



СНИ. Візьміть 1 закриту карту з колоди снів на планшеті табору. Не дивлячись на неї, розмістіть узяті карту сну долілиць на верх вашої колоди. Ці карти залишаються у вашій колоді, якщо не вказано інакше.

Сни підкажуть вам як знайти тварин, особливі місця або набратися відваги.



ВИНАХОДИ. Візьміть 1 закриту карту з колоди винаходів на планшеті табору й покладіть її горілиць у відкриту комірку майстерні. Якщо вільних комірок немає, ви повинні звільнити одну з них, перемістивши звідти карту винаходу на кладовище.

• Деякі винаходи дають змогу створювати нові знаряддя. У такому разі ви кладете жетони знарядь із запасу в комірку перед картою винаходу.



ТАЄМНИЦІ. Знайдіть карту з відповідним номером у колоді таємниць на планшеті ночівлі. Розкрийте її та прочитайте вголос усім гравцям. Якщо потрібна карта таємниці була розкрита раніше і її немає на планшеті ночівлі, то ви не можете розіграти її знову.

• На цих картах є нові дії. Отже, гравець може знадобитися за один хід розіграти кілька карт.

• Якщо гравець допоміг вам узяти карту таємниці, він також може допомогти вам розіграти її.

• Розігравши карту таємниці, як завжди покладіть її у скид, якщо не вказано інакше.



ІГНОРУВАТИ КАРТУ НЕБЕЗПЕКИ. Проігноруйте свою відкриту карту небезпеки й покладіть її у скид без будь-яких наслідків.

ЗНАРЯДДЯ



Ваше плем'я може отримати більше здібностей завдяки жетонам знарядь. Ви часто отримуєте знаряддя, змайструвавши винахід. Однак шкура, корінці й подібні предмети також трактують як знаряддя. Ви не можете обмінюватися знаряддями з іншими гравцями.



Ця стрілка означає, що ви повинні витратити цей жетон знаряддя (тобто повернути його в запас), щоб використати його властивість. Ви не витрачаєте жетони знарядь без цього символу, а можете використовувати їхні властивості скільки завгодно разів.

! Ці інструменти не збільшують здібності вашого племені, але володіють особливими ефектами:



ТАЛІСМАН. Ігноруйте відкриту карту небезпеки. На відміну від інших ефектів, ви можете використовувати талісман після кидка кубика (див. с. 10).



НАМЕТ. Намет не має свого ефекту, але він може знадобитися для інших карт.



ШКУРА. Ви можете витратити шкуру, щоб уникнути поранення (див. с. 9).



ОДЯГ. Ви можете витратити одяг, щоб уникнути поранення (див. с. 9).



ПЛІТ. Плоті потрібні для модуля «И» (див. с. 3 додатку до правил).




КОРІНЦІ. Поверніть у запас жетон корінців до виконання дії або після неї, щоб вилікувати до 3 поранень (див. с. 9).

ДОПОМОГА

ДОПОМОГИ ІНШОМУ ГРАВЦЕВІ








На більшості карт один з варіантів дії — це допомога іншому гравцеві. Для цього ви дозволяєте іншому гравцеві користуватися всіма здобутками й здібностями свого племені. Разом ви подолаєте труднощі, які не до снаги одному.


- Ви можете зазнати поранення замість гравця, якому допомагаєте.
- Ви можете допомогти іншому гравцеві, навіть якщо він не потребує допомоги, просто щоб розділити нагороду за виконання дії. Гравці самі вирішують, як розділити винагороду.
- Ви не можете скидати свої карти для оплати вартості дії  того гравця, якому допомагаєте.
- Ви не можете обмінюватися жетонами знарядь з іншими гравцями, але можете витратити й використовувати знаряддя для іншого гравця.
- Кілька гравців одночасно можуть допомагати іншому гравцеві.



! Не об'єднуйте насправді племена, просто зробіть це подумки.

ДІЯ ДОПОМОГИ ЯК УМОВА



Якщо символ допомоги  зображено всередині прямокутника дії , то це означає, що дія допомоги — обов'язкова умова. Тому, щоб виконати цю умову карти, ви повинні вибрати дію допомоги . Карти з такою умовою можуть бути або в племені гравця, або на  чи на .

- Ви також можете спільно виконувати дію з такою умовою. Для цього ті гравці, які хочуть допомогти, повинні вибрати дію , щоб виконати умови карти й/або взяти участь у розподілі винагороди.
- Після того як ви виконали дію, що містить допомогу як умову, не кладіть цю карту у скид. Натомість ця карта залишається у грі, і пізніше ви зможете розіграти її знову.


Якщо карта з символом допомоги в прямокутнику дії  належить будь-якому гравцеві, то цей гравець повинен узяти участь у її розіграванні, тобто він також повинен вибрати дію допомоги .

Приклад розігрування карти, що містить дію допомоги як умову



Ваше плем'я


Ваша відкрита карта

- 1 У вашому племені є карта «Драко», на якій є умова з символом допомоги. Ви розкриваєте карту зі своєї колоди, яка має варіант дії .




2




Щоб виконати дію карти «Драко», ви повинні виконати дію допомоги. Для цього ви використовуєте символ  з розкритої карти й кладете «Лань» горілиць у стос.

3



Крім того, ви повинні покласти верхню карту своєї колоди долілиць у закритий скид, щоб виконати умову . Не кладіть карту «Драко» у скид.



- 4 Ви виконали всі умови дії, тому тепер отримуєте свою винагороду. Ви берете карту людини  з планшета табору й додаєте її горілиць до свого племені.

ОСОБЛИВІ КАРТИ

Ці правила не діють на початку сценарію I, тому ви матимете з ними справу аж під кінець гри.

РОЗМІЩЕННЯ ЗНАРЯДЬ АБО РЕСУРСІВ НА КАРТАХ





У деяких ситуаціях вам доведеться класти знаряддя або ресурси безпосередньо на карту.


- Щойно ви отримаєте відповідне знаряддя або ресурс, вам доведеться вирішити, узяти їх за звичайними правилами чи покласти на таку карту.
- Поклавши жетон знаряддя чи фішку ресурсу на таку карту ви не зможете використати його для свого племені чи забрати назад. Ви можете використовувати його тільки для виконання дії, узваної на карті.



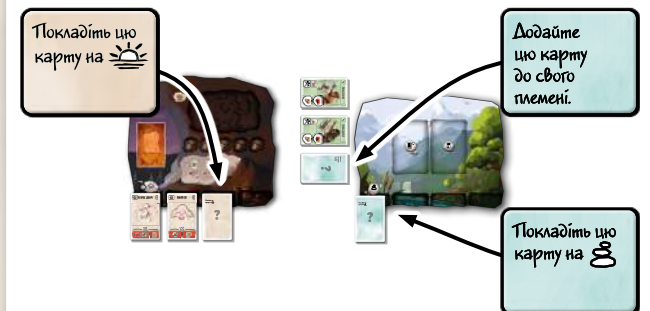
ДОДАТКОВІ ДІЇ



Деякі відкриті карти також мають додаткові дії. Ці карти можуть бути або у вашому племені, або на  чи на .

- Такі дії не вважають одним з варіантів звичайної дії для вибору під час вашого ходу. Не скидайте ці карти після виконання додаткових дій (більшість із цих карт вилучають  після виконання дії).
- Ви можете виконувати ці додаткові дії будь-яку кількість разів до виконання у свій хід вашої звичайної дії або після неї.

РОЗМІЩЕННЯ НОВИХ КАРТ



На деяких картах указано, куди їх класти після розкриття. Ви повинні дотримуватися цих вказівок. Це вважають розігруванням карти, і ви не можете вибрати жоден інший варіант.