

МАМОНТ

ВЕЧНАЯ ЗИМА

ПАЛЕОИНДЕЙЦЫ

ДЖОННИ ПАК
СТЭН КОРДОНСКИЙ



ПОДГОТОВКА

Поместите фигурку мамонта около сформированной местности.

ХОД ИГРЫ



переместить мамонта на любое пустое пересечение 3 гексов.

В отличие от размещения общин, в этом случае один из тайлов может быть стартовым.

Примечание: способность фазы затмения карт племени «Воителей» также считается перемещением 2 стоянок (вы можете отказаться от обоих перемещений, чтобы вместо этого переместить мамонта).



В фазе затмения мамонт соревнуется за влияние наряду с другими игроками, считаясь одним из них. Его влияние на гексах, которых он касается, равно номеру текущего раунда (в первом раунде мамонт будет иметь 1 влияние, во втором — 2 и т. д.).

Если у вас меньше влияния на гексе, чем у мамонта, вы не получаете бонусов с этого гекса. Но если ваше влияние равно или больше влияния мамонта (и других игроков), получите указанный бонус дважды.



Пример: в фазе затмения второго раунда у мамонта 2 очка влияния на каждом из трёх гексов, которых он касается. У красного игрока 2 влияния на гексе с 2 ПО — больше, чем у другого игрока, и равно влиянию мамонта. Красный игрок получает удвоенный бонус — 4 ПО, фиолетовый не получает ничего.

Фигурка мамонта с другими расширениями

Реки и лодки: влияние мамонта распространяется на ориентиры (удваивая возможные победные очки) и на гексы с рекой (2 рыбы вместо одной).

Жетоны ледников: мамонт никак не влияет на жетоны ледников.



Одиночная игра: когда кочевники перемещают 2 стоянки на внутреннем кольце гексов, они также перемещают фигурку мамонта так, чтобы она касалась центрального из трёх гексов на внешнем кольце, указанных на карте миграции, и двух соседних с ним гексов на внутреннем кольце. Если такое место занято, то мамонт не перемещается.

Примечание: кочевники перемещают мамонта только при перемещении 2 стоянок на внутреннем кольце гексов.

