

ВЕЧНАЯ ЗИМА

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Компоненты



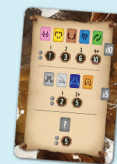
16 карт кочевников



1 памятка для
одиночного режима



6 карт миграции



1 карта подсчёта
ПО за животных

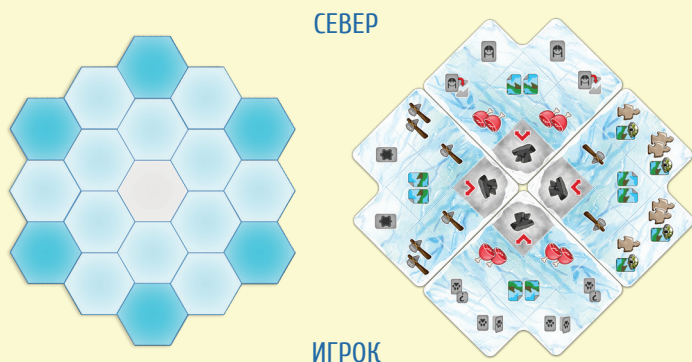


1 жетон
кочевников

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Стороны света

Некоторые эффекты в одиночной игре ориентируются на стороны света: север, юг, запад и восток. Подготовив местность и поле мегалитов, определите для игровых целей, где будет находиться север. Советуем расположить местность и поле мегалитов так, как указано ниже, и принять самые дальние края местности и поля мегалитов за север, а самые ближние — за юг.



На картах миграции есть особый символ Полярной звезды, обозначающий север на изображении.

Подготовьтесь к игре для двоих по обычным правилам, но со следующими изменениями:

- 1 Перемешайте карты миграции и сформируйте из них колоду. Поместите её лицом вниз. Раскройте верхнюю карту и поместите её рядом с колодой лицом вверх: это будет сброс карт миграции. Разместите все 5 стоянок кочевников на гексы, отмеченные на раскрытой карте миграции.
- 2 Возьмите 2 случайные карты подготовки и 2 случайные карты вождей. Выберите себе по одной и уберите остальные в коробку. После этого возьмите свою карту вождя и выберите, какую сторону использовать.
- 3 Неиспользуемый планшет игрока становится планшетом племени кочевников. Разместите на нём общины, мегалиты и маркеры кочевников по обычным правилам (0 еды, 0 орудий, 0 ПО, идолы под шкалой почитания и шкалой подношений).
- 4 Выложив карты животных в охотничьи уголья, раскройте верхнюю карту колоды животных и поместите её лицом вверх под планшетом кочевников.
- 5 Поместите карту захоронения в область для захоронений рядом с планшетом кочевников.
- 6 Поместите на планшет кочевников 2 фигурки соплеменников и 1 любую неиспользуемую фигурку вождя.
- 7 Поместите тотем племени кочевников на верхнее деление на шкале очерёдности хода, а ваш тотем — в ячейку под ним. Возьмите себе памятку игрока, отмеченную номером 2. Не забудьте получить 1 еду, поскольку вы ходите вторым.
- 8 Разместите жетон кочевников рядом с планшетом кочевников стороной с изображением стоянки вверх.
- 9 Перед тем как выкладывать карты культуры, возьмите по 5 случайных карт культуры I и II эпох, не глядя на них. Перемешайте их по отдельности и сформируйте колоду жертвоприношений рядом с планшетом кочевников: поместите лицом вниз 5 карт культуры I эпохи на 5 карт культуры II эпохи.
- 10 Перемешайте 16 карт кочевников и сформируйте из них колоду кочевников. Поместите её лицом вниз рядом с планшетом кочевников.



Увеличение сложности

Когда вы приналовитесь к одиночному режиму игры, вы сможете увеличить уровень сложности двумя способами. Вы можете использовать один из них или оба сразу:

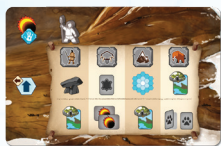
- В начале игры раскройте верхнюю карту колоды кочевников и поместите её рядом с колодой лицом вверх.
- Переверните жетон кочевников на сторону с изображением общины.



ХОД ИГРЫ

Ваша задача в одиночной игре — набрать больше очков, чем племя кочевников, которое живёт по известным им одним правилам. Вы и кочевники совершаете ходы по очереди, как при игре вдвоём. В ход кочевников проделайте следующее:

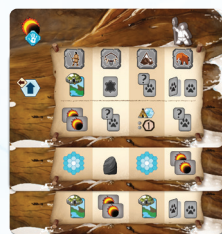
- 1 Раскройте верхнюю карту колоды кочевников и положите её лицом вверх на предыдущие раскрытые карты так, чтобы был виден нижний ряд каждой карты под ней.



Первый ход кочевников



Второй ход кочевников



Третий ход кочевников

Примечание: если вы увеличили уровень сложности, кочевники могут начинать каждый раунд с 1 дополнительной раскрытой картой.

- 2 Определите колонку действия, которую будут использовать кочевники (см. ниже), и поставьте туда их фигурку.
- 3 Выполните предписанные действия (см. стр. 4).



Стрелки выбора

В левой части каждой карты кочевников изображены две направляющие стрелки: большая (запад/восток) и малая (север/юг). Стрелки на только что раскрытой карте определяют ход кочевников.

Если кочевники должны совершить действие и у них есть несколько вариантов того, как это сделать, они руководствуются направлением большой стрелки выбора. Если после этого всё равно осталось несколько вариантов, кочевники также следуют за малой стрелкой выбора.

Выбор колонки действий

Одна из колонок действий на каждой карте кочевников отмечена символом соплеменника: это их наиболее вероятный выбор в текущий ход.



Когда кочевники должны поставить свою фигурку в колонку действий, они выбирают колонку с символом соплеменника, если:

- Обозначенная колонка пуста (т. е. в ней нет фигурок); или
- Все колонки заняты (т. е. в каждой есть хотя бы одна фигурка).

Если ни одно из этих условий не выполняется, проверьте колонку справа или слева от отмеченной (в направлении стрелки «запад/восток»). Если она пуста, кочевники ставят свою фигурку туда: если нет, проверьте следующую в том же направлении. Если вы дошли до крайней колонки, продолжите с противоположного края.

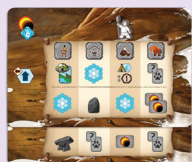
Кочевники ставят в выбранную колонку любую свою фигурку (фигурка вождя считается за простого соплеменника). Если ячейка действия в низу колонки пуста, поставьте её туда: однако кочевники не получают за это никаких преимуществ.

Пример первого раунда одиночной игры:



1. Кочевники ходят первыми. Раскрывается карта кочевников. Поскольку все колонки действий пусты, фигурка соплеменника кочевников ставится в ячейку действия в низ колонки «Охота» (её символ обозначен на карте). Затем кочевники выполняют свои действия (см. правила далее).

2. Наступает ваш ход. Вы ставите фигурку в колонку «Исследование».



3. Во второй ход кочевников раскрывается карта с символом колонки «Исследование». Поскольку эту колонку уже заняли вы, кочевники определяют колонку по большой стрелке, которая указывает влево.

Ближайшая колонка «Развитие» не занята никем: кочевники ставят фигурку в её ячейку действий (так как она пуста) и после этого выполняют свои действия.

4. В свой второй ход вы выбираете колонку «Инициация». Кочевники не успели занять её ячейку действий: у вас есть возможность получить преимущество за неё.



5. В третий ход кочевников раскрывается карта с символом колонки «Охота». Поскольку в каждой колонке есть по фигурке соплеменника, они ставят свою фигурку в отмеченную колонку.

6. Наконец, вы своим последним ходом ставите фигурку в ячейку отдыха.

Охотничьи угодья и открытые карты культуры

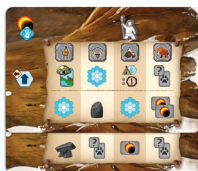
В одиночной игре не меняйте местами и не перемещайте карты культуры и карты животных в охотничьих угодьях, когда открываете или помещаете их. Когда кочевники берут карту культуры или карту животного из охотничьих угодий, они руководствуются направлением стрелок выбора.

Когда вы выкладываете новые карты культуры и животных, заполняйте свободные места слева направо, начиная с верхнего ряда.

Действия кочевников

Под каждым символом колонки на карте кочевников изображено 2 действия. Когда кочевники ставят соплеменника в колонку действий, они выполняют все видимые действия в столбце с символом этой колонки — 2 действия на открытой карте и по 1 нижнему действию на каждой карте под ней, сверху вниз в указанном порядке. Выполняйте действия под символом колонки, куда поставили фигурку соплеменника (а не с символом соплеменника).

Пример: в свой второй ход кочевники ставят фигурку в колонку «Исследование». Они выполняют следующие действия: «Получение ПО за ледники», «Строительство общин/перемещение стоянок», «Карта затмения».



Список действий

Ниже вы найдёте описания всех действий на картах кочевников. Если кочевники не могут получить какие-либо бонусы, вместо этого они получают бонусы ниже по порядку согласно памятке для одиночного режима.



Идол

Кочевники перемещают своего идола на 1 уровень вверх по шкале почитания. Если идол кочевников уже находится на самом верхнем уровне шкалы почитания, вместо этого переместите второго идола кочевников на 1 деление вверх по шкале подношений. Если второй идол кочевников уже находится на самом верхнем уровне шкалы подношений, вместо этого кочевники получают 1 ПО (как при обычной игре).

- Кочевники получают ПО, указанные на уровнях шкалы почитания.
- Кочевники получают бонусы, указанные на уровнях шкалы подношений. Первый из этих бонусов — захоронение карты, два следующих — по 1 орудию (как указано в памятке).



Орудие

Кочевники получают 1 орудие. Если у них максимальное количество орудий, вместо этого они получают 1 еду (как указано в памятке).



Еда

Кочевники получают 1 еду. Если у них максимальное количество еды, вместо этого они получают 1 идола (как указано в памятке).



Карта затмения

Положите верхнюю карту колоды кочевников в колоду затмения кочевников лицом вниз.

Примечание: в отличие от вас, кочевники накапливают карты для колоды затмения постепенно в ходе раунда с помощью этого действия.



Захоронение карты

Положите верхнюю карту колоды жертвоприношений в область для захоронений кочевников (под карту захоронения). Если в колоде жертвоприношений нет карт, кочевники получают 1 орудие (как указано в памятке).



Карта культуры

Кочевники берут 1 карту культуры (согласно направлению стрелок выбора). Положите эту карту на верх колоды жертвоприношений лицом вверх.



Пример: если на верхней открытой карте кочевников стрелки выбора направлены так, то кочевники должны взять карту из самого левого столбца карт культуры, в котором есть карты. Если в этом столбце несколько карт, они берут нижнюю.



Карта животного

Кочевники берут из охотничьих угодий 1 карту животного того же вида, которая у них уже есть, пока не соберут группу из 4 таких животных. В противном случае кочевники руководствуются направлением стрелок выбора. Поместите эту карту животного в область для животных рядом с планшетом племени кочевников.



Пример: если у кочевников есть только карта гигантского ленивца и в охотничьих угодьях нет других таких же, они берут нижнюю карту животного из крайней правой колонки, в которой есть карты.



Случайная карта животного

Кочевники берут верхнюю карту колоды животных. Поместите её лицом вверх в область для животных рядом с планшетом племени кочевников.



Новая карта животного

Раскройте верхнюю карту колоды животных и поместите её в первую пустую ячейку в охотничьих угодьях (слева направо, сверху вниз).



Получение ПО за ледники

Кочевники получают 1 ПО за каждый гекс ледника, на котором есть хотя бы 1 их стоянка.



Священный камень

Кочевники берут один из доступных жетонов священных камней, руководствуясь направлением стрелок выбора. Для этого у них должно быть достаточное количество ресурсов, чтобы разместить этот священный камень на своём планшете в крайнюю левую пустую ячейку. Они получают бонусы за взятый священный камень. Если у кочевников недостаточно ресурсов, вместо этого действия они размещают мегалит (как указано в памятке).

В фазу затмения кочевники получают по 2 ПО за каждый священный камень на своём планшете.



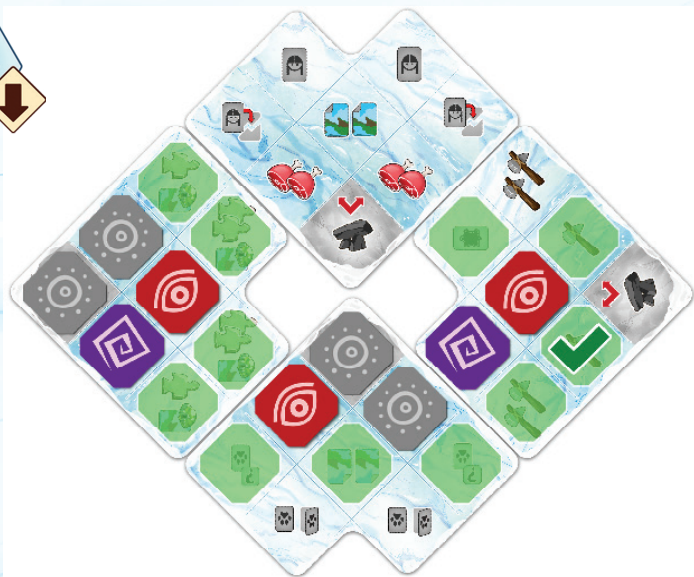
Мегалит

Кочевники размещают крайний левый мегалит со своего планшета на поле мегалитов. Если у них есть возможность, они всегда размещают цветной (не серый) мегалит поверх других мегалитов, поскольку серые мегалиты нельзя размещать поверх других.

Если мегалит можно разместить несколькими способами (или таких мест нет совсем), кочевники руководствуются направлениями стрелок выбора.

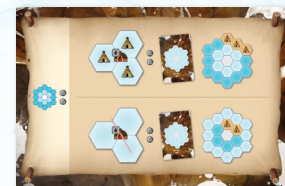
За размещение мегалитов кочевники получают бонусы по обычным правилам (бонусы из ячейки на планшете мегалитов либо ПО за размещение поверх других мегалитов). При необходимости руководствуйтесь памяткой.

Пример: у кочевников нет возможности разместить свой мегалит поверх других, поэтому они размещают его прямо на планшете мегалитов. Им доступно несколько ячеек (выделены зелёным): стрелки выбора указывают на самую нижнюю («юг») из крайних правых ячеек («восток»).



Строительство общин/перемещение стоянок

Если кочевники могут создать общину (3 их стоянки находятся на трёх гексах, соприкасающихся друг с другом), выполните действия в пункте А. В противном случае выполните действия в пункте Б.



А: определите, на каком пересечении гексов можно создать общину кочевников. Если таких пересечений несколько, руководствуйтесь направлением стрелок выбора.



Пример: кочевники могут создать общину в нескольких местах (отмечены зелёным цветом). Первая стрелка выбора указывает на восток: такое пересечение только одно. Если бы их было несколько, кочевники создали бы общину на самом южном пересечении среди восточных.

Поместите общину кочевников на это пересечение гексов. Затем раскройте верхнюю карту в колоде миграции. Поместите её в сброс рядом с колодой лицом вверх, а затем переместите 3 стоянки кочевников на внешнем кольце гексов местности на гексы, отмеченные на внешнем кольце гексов на карте миграции (выделено синим).

Примечание: если кочевники построили все свои общины, всё равно определите доступное место для общины и положите туда жетон кочевников. На обычном уровне сложности он считается стоянкой, дающей 1 ед. влияния на каждом из соседних гексов. На повышенном уровне сложности он считается общиной, дающей 2 ед. влияния на каждом из соседних гексов. Если жетон кочевников уже выложен, перенесите его на новое место, определённое стрелками.

Б: раскройте верхнюю карту миграции и положите её лицом вверх в сброс рядом с колодой. Переместите 2 стоянки кочевников на внутреннем кольце гексов местности на гексы, отмеченные на внутреннем кольце гексов на карте миграции (выделено синим).

Важно:

- Никогда не убирайте стоянки кочевников с местности, даже когда они создают общину — вместо этого все стоянки на внутреннем или внешнем кольце гексов перекочёвывают на новое место в том же круге. Все 5 стоянок кочевников должны всегда находиться на местности.
- Если кочевники получают бонус, который позволяет им разместить стоянку или переместить 1 или 2 стоянки, вместо этого они выполняют действие «Строительство общин/перемещение стоянок» один раз (по описанному выше алгоритму).



Это не финальная версия правил

Памятка

На этой карте вы найдёте всю информацию, необходимую для одиночной игры.

- 1 Если кочевники получают бонус, который позволяет им разместить стоянку или переместить 1 или 2 стоянки, вместо этого они выполняют действие «Строительство общин/перемещение стоянок».
- 2 Порядок бонусов на памятке работает для кочевников по тому же принципу, что и порядок значимости ресурсов для игроков. Если кочевники не могут получить бонус, указанный в левом столбце памятки, они получают бонус в правой части той же строки. Если они не могут получить бонус в правом столбце, то они получают бонус ниже в том же столбце.
 - А Если кочевники не могут взять жетон священного камня (на их планшете уже есть 3 камня, не хватает ресурсов или нет доступных жетонов), вместо этого они размещают мегалит. Если у них нет мегалита, они должны захоронить карту и т. д.
 - Б Если кочевники не могут взять открытую карту культуры или должны взять её из своей колоды, вместо этого они хоронят карту. Если это невозможно (т. е. в колоде жертвоприношений нет карт), они получают 1 оружие и т. д.
 - В Если кочевники должны взять карту племени или положить её в сброс, вместо этого они получают 1 оружие. Если это невозможно (т. е. у них уже 5 орудий), вместо этого они получают 1 еду и т. д.
 - Г Если кочевникам нужно использовать карту животного, вместо этого они получают 1 еду. Если это невозможно (т. е. у них уже есть 10 еды), они получают 1 идола.
- 3 В фазе затмения кочевники получают по 2 ПО за каждый жетон священного камня на своём планшете. Они игнорируют ПО за условия на самих жетонах: учитывается только их количество.



Фаза затмения

В фазе затмения раскройте все карты в колоде затмения кочевников. Для определения очерёдности хода кочевники получают ОТ с верхней раскрытой карты кочевников и ОТ с карт в своей колоде затмения (если они есть).



В свой ход в фазе затмения кочевники выполняют следующие действия в строгом порядке:

- 1 Кочевники получают ресурс, соответствующий их положению на шкале очерёдности хода.
- 2 Кочевники получают бонусы с каждого гекса местности, на котором у них больше влияния (при ничьей они получают бонус вместе с игроком). Помните, что на обычном уровне сложности жетон кочевников считается стоянкой, дающей 1 ед. влияния на каждом из соседних гексов. На повышенном уровне сложности он считается общиной, дающей 2 ед. влияния на каждом из соседних гексов.
- 3 Кочевники получают бонусы со своего планшета по обычным правилам — кроме бонусов со священными камнями. Кочевники получают по 2 ПО за каждый камень и игнорируют условия на них.

Примечание: в фазе затмения игнорируйте стрелки выбора на картах кочевников в колоде затмения. Кочевники руководствуются направлением стрелок выбора только на своей верхней раскрытой карте (как обычно).

Фаза подготовки

В фазе подготовки перемешайте все карты кочевников и сложите из них новую колоду. Если вы играете на повышенном уровне сложности, сразу же раскройте верхнюю карту.



ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце игры кочевники получают победные очки по обычным правилам:

- 1 ПО за остатки еды и орудий в зависимости от положения идола на шкале подношений.
- 2 ПО за захороненные карты в зависимости от положения идола на шкале почитания.
- 3 ПО за захороненные карты культуры. Карты культуры, оставшиеся в колоде жертвоприношений, не приносят ПО.
- 4 Карты животных приносят кочевникам победные очки следующим образом:
 - Карты животных с пометкой «x10» дают ПО по обычным правилам (1/2/3/4+ животных одного вида принесут кочевникам 1/3/6/10 ПО соответственно);
 - Карты животных с пометкой «x5» (включая аргентависов) дают ПО так же, как «Шерстистые мамонты» из обычной игры (1/2+ животных одного вида принесут кочевникам 2/5 ПО соответственно);
 - Карты животных с пометкой «x1» (промокарты) приносят по 5 ПО.



ОДИНОЧНАЯ ИГРА С МОДУЛЯМИ

Если вы используете один или несколько модулей в одиночной игре, следуйте правилам ниже. Как правило, кочевники используют компоненты из дополнений по тем же правилам, что и игроки, либо полностью игнорируют их (например, так как кочевники не могут брать карты племени и не применяют эффекты на картах культуры).

Модули базовой игры

Жетоны отдыха

Кочевники игнорируют жетоны отдыха.

Жетоны ледников

Кочевники используют жетоны ледников по обычным правилам.

Дополнительные модули

Карты собак-компаньонов

Кочевники игнорируют эти карты.

Карты церемоний

Во время подготовки выложите 4 случайных карты церемоний в ряд под открытыми картами культуры. В каждой фазе затмения в ход кочевников, если вы ещё не взяли карту церемонии, сделайте следующее:

- Уберите в коробку крайнюю левую или крайнюю правую карту церемонии (согласно большой стрелке выбора).
- Кочевники получают 5 ПО.

Если вы взяли карту церемонии, уберите все остальные карты церемоний из игры (кочевники больше никак не взаимодействуют с ними).

Дополнение «Зов предков»

Новые карты племени

Кочевники не берут карты племени.

Новые карты животных

Кочевники не получают ПО за новые карты животных в фазе затмения. Однако эти карты приносят ПО при итоговом подсчёте очков (стр. 7).

Новые карты культуры

Во время подготовки к игре после формирования колоды жертвоприношений кочевников замешайте карты модуля «Процветание» в колоду карт культуры I эпохи (если вы используете этот модуль), затем замешайте карты модуля «Борьба» в колоду карт культуры II эпохи (если вы используете этот модуль). Кочевники могут взять эти карты по обычным правилам.

Когда вы разыгрываете карту из модуля «Процветание», кочевники выполняют бонусное действие, как обычный игрок.

Когда вы разыгрываете карту из модуля «Борьба», кочевники теряют 2 ПО, если это возможно. Если они теряют ПО, то они выполняют основное действие этой карты.

Дополнение «Реки и лодки»

Подготовка

Раскройте карту миграции и разместите 5 стоянок кочевников по обычным правилам. Затем поместите лодку кочевников на тайле истока. Не размещайте тайл лагеря кочевников.

Лодки

Когда кочевники выполняют действие «Строительство общины/перемещение стоянок», они также перемещают свою лодку на 1 гекс вниз по реке. Если лодка кочевников достигает тайла дельты, в текущем раунде лодка больше не движется.

В фазе подготовки верните лодку кочевников на тайл истока.

При строительстве общины лодка кочевников считается их стоянкой по обычным правилам дополнения.

Если в фазе затмения кочевники ближе вас к дельте (или наравне с вами), они получают ПО так же, как обычный игрок.

В фазе затмения кочевники получают 5 ПО с каждого гекса ориентира, на котором у них больше влияния, чем у других игроков (при ничьей они всё равно получают этот бонус). Кочевники игнорируют условия на картах ориентиров.

Жетоны рыб

Кочевники берут жетоны рыб и получают бонусы за них по обычным правилам.

Дополнение «Наскальные рисунки»

Подготовка

Во время подготовки к игре после формирования колоды жертвоприношений кочевников замешайте карты культуры из этого дополнения в колоду I эпохи. Кочевники могут брать эти карты по обычным правилам.

Кочевники не используют планшет пещерных рисунков.

Поставьте фигурку неиспользуемого цвета в ячейку в низу колонки действия «Рисование». Эта фигурка должна находиться там всю игру. Кочевники никогда не могут занять эту колонку, а вы не получите бонус первого игрока, первым поставив фигурку в эту колонку.

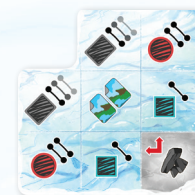
Кочевники начинают игру с 25 ПО.

Факелы

Каждый раз, когда кочевникам нужно получить факел, вместо этого они получают 1 идола.

Мегалиты

Каждый раз, когда кочевники получают с поля мегалитов бонус, который позволит закрасить точку или нарисовать одну или несколько линий, вместо этого они получают идола 1 раз.



Создатели игры

Автор: Стэн Кордонский

Производство: Джонни Пак

Художник: Михайло Мисо Димитриевски

Арт-директор / управление проектом / графический дизайн: Yoma

Автор одиночного режима: Дрейк Вильярреал

Производство модуля с одиночным режимом: Джонни Пак, Карстен Бурак

Организатор / ведущий тестировщик: Танос Аргирис

Вёрстка: Бриджетт Инделикато, Джим Гарнер

3D-моделирование: Эриберто Валле Мартинес

Организатор: Дэниэл Каннингэм

Тестирование: Константинос Ласкас, Антонио Закс, Джабу Родро, Дейл Кифер, Рикардо Гонсалес, Дэвид Саттерфилд, Полин Серл, Денни Лаплан, Дэвид Хоук, Джон Гатри, Ник Каунтзас, Джордж Англесос, Михалис Николау, Жозеп, Кле Негре, Эрик Жоме, Рэйчел Кордонски, Холден Ким

Вычитка правил: Джонатан Бобал, члены команды Gaming Rules! и участники сообщества Endless Winter в Discord.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Даниил Яковенко

Корректор: ООО «Корректор»

Редактор: Данила Евстифеев

Дизайнер-верстальщик: Елена Шлюйкова

Руководитель проекта: Артём Савельев

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© 000 «ГаГа Трейд», 2021 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

