

КРОМАНЬОНЦЫ



ПРАВИЛА ИГРЫ

«Кроманьонцы» — это настольная карточная игра, в которой вы возглавите одну из общин первобытных людей.

Вам предстоит заново открывать технологии и создавать полезные предметы быта, воевать с соседними общинами или, объединившись с ними, охотиться и добывать ценные ресурсы — всё это позволит вашей общине добиться высочайших достижений и образовать первое полноценное поселение людей на земле.



Обзор компонентов

1 Игровое поле

21 Карта местности «Лес»



19 Карт местности «Горы»



19 Карт местности «Равнина»



19 Карт местности «Река»



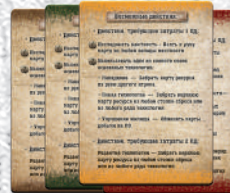
15 Карт «Добыча»



12 Карт технологий «Оружие»



4 Карты-памятки



4 фигурки Хищников



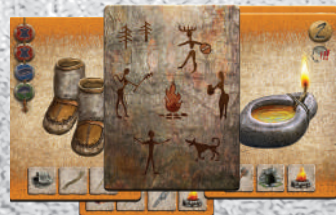
4 Цветных маркера подсчёта победных очков



6 Карт «Поселения»



12 Карт технологий «Быт»



12 Карт технологий «Жилище»



9 Карт «Первые технологии»



9 Карт «События» для одиночного режима игры



Подготовка к игре

1. Разложите игровое поле в центре стола.
2. Разместите колоду карт «Добыча» рядом с игровым полем лицевой стороной вниз.
3. Хорошо перемешайте и выложите на игровое поле лицевой стороной вниз четыре колоды карт местности: Лес, Горы, Река, Равнина. Разместите фигурку хищника рядом с соответствующей колодой.

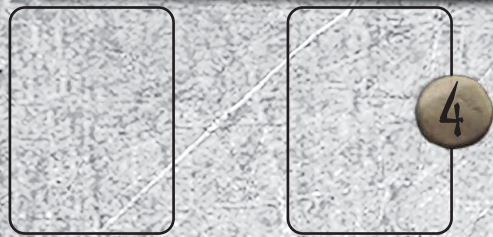
- Лес: волк.
- Горы: пещерный медведь.
- Река: крокодил.
- Равнина: саблезубый тигр.

4. Выделите место для стопок сброса каждой колоды рядом с полем.

5. Возьмите 9 карт «Первые технологии» и разделите их на 3 части по типам: «Оружие» (красный), «Быт» (жёлтый), «Жилище» (зелёный). Далее выложите эти карты в соответствии с их типом на игровое поле в 3 ряда по 3 карты лицевой стороной вверх, сформировав таким образом ряды технологий в указанном порядке:

- Верхний ряд технологий: топор, чоппер, каменный нож.
- Средний ряд технологий: костёр, волокно, игла.
- Нижний ряд технологий: сырец, укрытие, пещера.





6. Хорошо перемешайте по отдельности 3 колоды карт технологий «Оружие», «Быт», «Жилище». Затем положите каждую из этих колод лицевой стороной вверх на крайнюю левую клетку соответствующего ряда технологий, под карту из колоды «Первые технологии».

7. Возьмите 3 случайных карты из колоды «Поселения» и выложите по одной карте лицевой стороной вверх на крайней правой клетке каждого ряда технологий. Оставшиеся 3 карты верните в коробку.

8. Каждый игрок берёт себе памятку, выбирает цвет и размещает маркер выбранного цвета на делении «0» на счётчике победных очков.

Самый молодой игрок начинает игру.




Определения

- ◉ Сброс: стопка сброшенных карт, расположенная рядом с соответствующей колодой местности. Карты в стопках сброса размещаются лицевой стороной вверх.
- ◉ Ресурсы: тип карт, которые используются для освоения технологий.
- ◉ Добыча: ценный ресурс, получаемый в основном на охоте.
- ◉ Ряды технологий: нижняя часть игрового поля, разделённая решёткой, в которой лежат карты технологий, доступные к освоению.
- ◉ Технологии: карты, расположенные в рядах технологий.
- ◉ Освоенные технологии: карты технологий, выложенные перед игроком при помощи действия «Освоение технологии».
- ◉ Рука игрока: карты находящиеся в руке у игрока.



Цель игры

В игре «Кроманьонцы» игроки выполняют действия, с помощью которых они получают карты ресурсов. Карты ресурсов необходимы для освоения новых технологий. Освоенные технологии приносят своему владельцу победные очки, позволяют выполнять более эффективные действия, а также позволяют основать собственное поселение.



Игрок, набравший наибольшее количество победных очков в конце игры, считается победителем. Ваша община лучше всего освоилась в суровом первобытном мире!

Ход игры

Игроки ходят по очереди, передавая ход по часовой стрелке, начиная с самого младшего по возрасту игрока.

Каждый ход в распоряжении игрока есть 2 очка действий (далее ОД).

В основном действия имеют определённую стоимость - 1 или 2 ОД. Некоторые действия бесплатны и не требуют затрат ОД, а некоторые затрачивают целый ход игрока.



Во время своего хода игрок может в любом порядке

- выполнять действия, затрачивая на них ОД: можно повторять одно и то же действие, пока у вас есть ОД;
- выполнять неограниченное число бесплатных действий;
- при определенных условиях выполнять специальное действие без траты ОД.

Выполнив все желаемые действия, игрок заканчивает свой ход и передаёт ход по часовой стрелке следующему игроку.

Во время своего хода игрок может получать победные очки. Получив их, игрок перемещает свой маркер на счётчике подсчёта очков на столько делений вверх, сколько очков он получил.

Игра продолжается до момента, пока один из участников не достигнет определённого числа победных очков.

В игре побеждает тот, кто наберёт больше победных очков.



Доступные действия во время хода игрока



1. Исследование местности (стоимость 1 ОД)

В каждой колоде местности можно найти ценные ресурсы, необходимые для освоения новых технологий, а также встретить карты травоядных и хищных животных. В свой ход игрок, потратив 1 очко действия, может выбрать колоду местности и взять из неё 1 карту. Возможно два варианта событий:

- ◉ На карте изображение ресурса — игрок забирает карту в руку (см. с. 7 «Ресурсы»)
- ◉ На карте изображение животного — игрок делает выбор, охотиться на животное или отказаться от охоты (см. с. 7 «Животные»)



Внимание: В начале игры игрок может удерживать на руке не более 5 карт ресурсов к концу своего хода. Если карт на руке к концу хода оказывается больше установленного лимита в 5 карт, то игрок сбрасывает лишние карты, которые он не может удержать. Игрок сам выбирает, какие карты ему сбросить. Эти карты перемещаются в сброс соответствующих колод местности.

Возможна ситуация, когда вне своего хода у игрока окажется больше карт, чем предписано лимитом (например, после совместной охоты). В таком случае игрок дожидается своего хода и только в конце своего хода скидывает карты до значения лимита в 5 карт.

Если в процессе игры закончились карты в любой из колод местности, перемешайте сброс этой колоды и сформируйте из него новую колоду местности.

Состав колод



Местность «Лес»: 14 карт Дерево,
6 карт Олень/Птица, 1 карта Волк.



Местность «Горы»: 12 карт Камень, 6 карт Мархур/
Птица, 1 карта Пещерный медведь.



Местность «Река»: 12 карт Кремень,
6 карт Источник, 1 карта Крокодил.



Местность «Равнина»: 12 карт Трава,
6 карт Глина, 1 карта Саблезубый тигр.



Ресурсы



Если на полученной карте местности изображён ресурс Дерево, Камень, Источник, Кремень, Трава или Глина, то эта карта ресурса остаётся в руке игрока Взакрытую. Показывать её остальным игрокам не нужно.

Внимание: Любой обмен и передача карт ресурсов между игроками запрещены!



Животные



Если на полученной карте местности изображено травоядное или хищное животное, игрок выкладывает его на стол и решает, будет ли он охотиться или откажется от охоты. Обратите внимание, что процедуры охота и отказ от охоты для травоядных и хищных животных отличаются.

Охота на оленя и схватка с суровым медведем - абсолютно разные вещи!



Травоядные животные

Встреча с травоядным животным не опасна, но надо быть наготове и иметь оружие для того, чтобы получить необходимую добычу.



Охота на травоядное животное

Встретив травоядное животное, игрок может получить до 2 карт добычи из соответствующей стопки ресурсов.



Чтобы узнать размер получаемой добычи, нужно посчитать количество своих карт технологий «Оружие». За каждую освоенную игроком технологию «Оружие» он получает 1 карту добычи, но не более 2 карт добычи с одной карты травоядного животного.



Внимание: Любой игрок всегда может попросить помощи у других игроков, объявив совместную охоту — в таком случае все игроки, участвующие в совместной охоте, суммируют свои освоенные технологии «Оружие». До начала совместной охоты на травоядное животное игроки могут договариваться о разделе между собой получаемых карт добычи. Заключённые между игроками договорённости необходимо соблюдать.

После получения карт добычи, карта травоядного животного перемещается в стопку сброса колоды соответствующей местности.

Отказ от охоты на травоядное животное

Игрок всегда может добровольно отказаться от охоты на травоядное животное. В случае отказа от охоты он перемещает карту травоядного животного в стопку сброса колоды соответствующей местности — животное убегает.

Отказавшись от охоты на травоядное животное, игрок получает 1 ОД!



— Виды травоядных животных и места их обитания:

- Местность Лес: Олень/Птица. 6 карт. Трофеи: 2 карты добычи.
- Местность Горы: Мархур/Птица. 6 карт. Трофеи: 2 карты добычи.



Хищные животные



В начале игры рядом с каждой колодой местности располагается фигурка хищника. Это предостережение о том, что в данной местности обитает хищный зверь. Встреча с хищным животным очень опасна, но, если быть готовым и приложить усилия, можно получить ценные трофеи.

На карте хищного животного указана его сила, количество получаемых победных очков и добычи. Также особую ценность имеет фигурка животного — при удачной охоте игрок получает её в знак победы над могучим хищником. В конце игры она даст дополнительные победные очки.



Охота на хищное животное



Во время охоты на хищника игрок считает количество своих карт технологий «Оружие» и сравнивает его с силой хищника. Если число освоенных им технологий «Оружие» равна или больше, он побеждает хищника. Игрок получает победные очки и добычу, указанную на карте этого животного, а также забирает фигурку хищника, стоящую рядом с колодой соответствующей местности.

Символ хищника



Получаемые победные очки и добыча



фигурка хищника



Сила хищника

Внимание: Любой игрок всегда может попросить помощи у других игроков, объявив совместную охоту — в таком случае все игроки, участвующие в совместной охоте, учитывают свои освоенные технологии «Оружие». До начала совместной охоты на хищника игроки могут договариваться о разделе между собой получаемых победных очков и карт добычи. Заключённые между игроками договорённости необходимо соблюдать.



После получения победных очков и добычи уберите карту этого хищника из игры.



Внимание: Если число освоенных игроком технологий «Оружие» меньше силы хищника, он обязан отказаться от охоты.

Отказ от охоты на хищное животное

Каждый игрок всегда может добровольно отказаться от охоты на хищное животное. В случае отказа от охоты он перемещает карту хищного животного в стопку сброса колоды соответствующей местности — игрок спасается бегством.

Чтобы отвлечь хищника, игрок сбрасывает с руки столько карт ресурсов, сколько победных очков указано на карте этого хищника. Игрок сам выбирает, какие карты ресурсов сбрасывать с руки. Сброшенные карты перемещаются в сброс соответствующих колод. Если карт на руке меньше, чем необходимо сбросить, игрок сбрасывает все свои карты. Если карт ресурсов на руке нет, игрок ничего не сбрасывает с руки.



Отказавшись от охоты на хищное животное, игрок получает 1 ОД!

Виды хищных животных и места их обитания:

- Местность Лес: Волк. 1 карта. Сила 3. Трофеи: 1 ПО, 1 карта Добычи, +1ПО в конце игры.
- Местность Горы: Пещерный медведь. 1 карта. Сила 4. Трофеи: 1 ПО, 2 карты Добычи, ф+2ПО в конце игры.
- Местность Река: Крокодил. 1 карта. Сила 4. Трофеи: 2 ПО, 1 карта Добычи, +3 ПО в конце игры.
- Местность Равнина: Саблезубый тигр. 1 карта. Сила 5. Трофеи: 2 ПО, 2 карты Добычи, +4 ПО в конце игры.



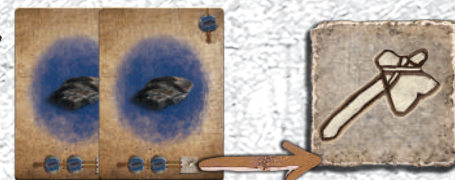
2. Натуральный обмен (Стоимость 0 ОД)

В свой ход игрок, не затрачивая очков действий, может обменять несколько своих карт ресурсов из руки на 1 или несколько карт ресурсов добычи. На картах ресурсов Дерево, Камень, Источник, Трава и Глина размещена информация о курсе их обмена на добычу.

Для обмена с руки сбрасываются необходимые карты ресурсов в соответствующие стопки сброса местности и из колоды добычи забирается 1 или несколько карт добычи в руку.



Исключение составляет карта ресурса «Кремень»: во время Охоты игрок, не затрачивая очков действия, может сбросить с руки 2 или более карт «Кремня», чтобы добавить 1 к количеству освоенных им карт технологий «Оружие» за каждые 2 сброшенные карты «Кремня».



3. Освоение технологии (Стоимость 0 ОД)



В свой ход игрок, не затрачивая очков действий, может осваивать технологии. Освоенная карта технологий забирается из соответствующего ряда технологий и выкладывается перед игроком лицевой стороной вверх. Карты технологий располагаются в три ряда - Оружие, Быт, Жилище. На картах технологии указаны условия их освоения: количество ресурсов и виды необходимых уже освоенных технологий, а также информация о количестве получаемых игроком победных очков за освоение технологии.

Для освоения технологии необходимо выполнить 2 условия:

1. Иметь на руке достаточное количество ресурсов, указанных на карте технологии.
2. На игровом столе должны быть уже освоены технологии указанные на карте осваиваемой технологии.

Ресурсы, необходимые для освоения технологии



Технологии, которые должны быть освоены для освоения этой технологии

Внимание: перед освоением новой технологии нужно обязательно проверить наличие на столе уже освоенных технологий, изображённых внизу карты. Если таких технологий нет ни у одного из игроков, то освоение данной технологии пока считается невозможным!



Пополнение рядов технологий ресурсами

Освоив технологию, игрок забирает её карту из ряда и выкладывает перед собой лицевой стороной вверх. При этом карта ресурса, указанного последним в условиях освоения этой технологии, выкладывается на её место в ряду, а остальные карты ресурсов, использованные для освоения этой технологии, уходят в сброс.

Таким образом в процессе освоения, ряды технологий пополняются ресурсами, которые впоследствии могут забрать себе игроки.



Если игрок осваивает технологию из колоды, то ресурс в данном случае не выкладывается в ряд, а перемещается в сброс.



Особое правило — «Ценная Добыча»

При освоении технологии ресурс «Добыча» может использоваться как своеобразный «джокер». Игрок может сбросить 3 ресурса «добыча» вместо единицы любого ресурса в осваиваемой технологии. Если кто-то из игроков таким образом, закрывает требование ресурса, указанного последним в условиях этой технологии, то он выкладывает 1 карту «Добычи» в ряд технологии, а остальные отправляет в сброс.



Особое правило — «Прогресс в технологии»

Если игрок осваивает новую технологию и в её условиях освоения есть технологии, уже освоенные этим игроком, он получает одно дополнительное победное очко за каждую такую освоенную технологию.

Технология

Ресурсы, необходимые для освоения технологии

Последний ресурс из цепочки, будет выложен в ряд технологий, если образуется свободное место



Количество победных очков, которые игрок получит сразу после освоения технологии

В условиях освоения этой технологии указаны 2 необходимые освоенные технологии



Игрок имеет одну освоенную технологию, указанную в условиях освоения технологии, поэтому он получит дополнительное ПО, при освоении этой технологии



Игрок справа имеет освоенную технологию

Количество освоенных технологий, выложенных перед игроком, не ограничено.

4. Использование технологий (Стоимость 1 ОД)

Освоенные технологии обладают как свойствами, действующими постоянно, так и свойствами, требующими трат очков действий.

В свой ход можно использовать свойства своих технологий.

Технологии делятся на три вида:

Оружие (красные), Быт (жёлтые), Жилище (зелёные).



Участники игры могут использовать только свои освоенные технологии. Нельзя использовать свойства из рядов технологий или освоенные технологии других игроков!

Оружие

Свойством каждой технологии «Оружие» является возможность выполнения действия «Нападение»:

«Нападение» — стоимость 1 ОД



Потратив 1 очко действия, игрок может забрать на руку 1 карту с руки любого другого игрока. Нельзя смотреть лицевую сторону карты, но можно выбрать её по виду рубашки.

После выполнения действия «Нападение» игрок должен повернуть на 180 градусов одну свою карту технологии «Оружие». До окончания игры эта карта больше не учитывается для охоты и не может быть использована для выполнения действия «Нападение», но она по-прежнему продолжает учитываться как освоенная игроком технология.



Быт

Свойством каждой технологии «Быт» является возможность выполнения действия «Новая технология».

«Новая технология» — стоимость 1 ОД



Потратив 1 очко действия, игрок может забрать на руку 1 верхнюю карту ресурса из любой стопки сброса ИЛИ 1 любую карту ресурса из любого ряда технологий и выложить вместо неё верхнюю карту из колоды технологий этого ряда.

После совершения действия «Новая технология» игрок должен повернуть на 90 градусов одну свою карту технологии «Быт» — эта карта больше не может быть использована для выполнения действия «Новая технология» в этом ходу. В начале своего следующего хода игрок восстанавливает вертикальное положение всех своих карт технологий «Быт» и снова может использовать действие «Новая технология» с помощью этих карт.

Жилище



Свойством каждой технологии «Жилище» является увеличение лимита удерживаемых карт.



Количество всех таких значков, указанных на картах технологии «Жилище», складывается и определяет количество дополнительных удерживаемых игроком карт. В начале игры лимит удерживаемых карт в руке равен 5.



Также свойством каждой технологии «Жилище» является возможность выполнения действия «Улучшение жилища».

«Улучшение жилища» — стоимость 1 ОД



Разные технологии «Жилище» позволяют сбросить от 1 до 3 карт ресурсов добычи и получить столько же победных очков за одно действие «Улучшение жилища».

Игрок получает победные очки и перемещает свой маркер подсчёта очков на столько делений вверх, сколько карт ресурсов добычи он сбросил во время действия «Улучшение жилища».

По своему желанию игрок может сбросить меньше карт добычи, чем указано на символе улучшения жилища.

После выполнения действия «Улучшение жилища» игрок должен повернуть на 180 градусов одну свою карту технологии «жилище» — до окончания игры эта карта больше не может быть использована для выполнения действия «Улучшение жилища», но она по-прежнему продолжает учитываться как освоенная игроком технология.

5. Развитие технологии (Стоимость 2 ОД)



В свой ход игрок, потратив 2 очка действия, может забрать на руку 1 верхнюю карту ресурса из любой стопки сброса ИЛИ 1 любую карту ресурса из любого ряда технологий и выложить вместо неё верхнюю карту из колоды технологий этого ряда.



6. Образование поселения (Стоимость - весь ХОД)



Выполнив определённые условия и потратив весь свой ход, игрок может образовать поселение.

Для образования поселения ему требуются определённый набор освоенных технологий. Тип необходимых технологий указан цветами на карте поселения.

Все необходимые технологии должны быть у игрока в наличии, так как образовать поселение при помощи технологий других игроков и неосвоенных технологий нельзя! Для выполнения действия «Образование поселения» игрок должен потратить весь свой ход.

Выполнять любые другие действия в этот ход нельзя!

После образования поселения игрок забирает карту этого поселения из ряда и выкладывает перед собой лицевой стороной вверх. На её место добавляется новая карта из колоды технологий этого ряда. Таким образом появляется 4-е место в ряду технологий, которое подчиняется общим правилам игры.

Игрок сразу получает 6 победных очков и перемещает свой маркер подсчёта очков на 6 делений вверх. Каждый участник может образовать не более одного поселения за игру!

Технологии, освоенные игроком

Образование поселения



7. Дополнительное исследование местности

В свой ход игрок (один раз за ход и при определённых условиях), может взять карты из любой колоды местности, не затрачивая на это очков действий.

Количество карт зависит от положения игрока на счетчике победных очков.

На счётчике победных очков есть разграничительные линии.

Если маркер подсчёта очков игрока находится ниже разграничительной линии, а маркер любого соперника находится выше нее, этот игрок получает возможность взять карту из любой колоды местности за каждую разграничительную линию, находящуюся между его маркером и маркером выбранного соперника.

В примере на иллюстрации «медный» игрок может взять 2 карты, «зеленый» и «желтый» игроки — по 1 карте, а «Красный» игрок лидирует и не может брать карты этим действием.

Если игрок вытягивает карту ресурса, то он оставляет её у себя на руке. Если вытянута карта животного, то он действует по общим правилам, за одним исключением — игрок не получает дополнительного действия при отказе от охоты.



Конец игры и подсчёт победных очков

Окончание игры наступает при достижении одним из игроков определённого числа победных очков, которое зависит от количества игроков:

Количество игроков

2 игрока
3 игрока
4 игрока

Количество ПО

30 очков
24 очка
22 очка

Когда один из игроков достигает установленного количества победных очков, он сразу завершает свой ход.

Далее в порядке очередности все оставшиеся игроки выполняют по одному последнему ходу по общим правилам игры.

В завершении свой последний ход выполняет игрок, который первым достиг установленного количества победных очков, и игра заканчивается.

Финальный подсчет очков

В конце игры все игроки получают по 1 победному очку за каждые 2 любые карты ресурсов, оставшиеся у них на руке.

Фигурки хищников приносят их владельцам победные очки:



Волк = 1 ПО



Крокодил = 3 ПО



Пещерный медведь = 2 ПО



Саблезубый тигр = 4 ПО

Игрок, набравший больше очков побеждает в игре.

Одиночный режим игры «Приближение зимы»

В одиночном режиме игрок соревнуется не с другим игроками, а с самым безжалостным противником – временем. Приближается зима, и игроку нужно успеть образовать собственное поселение до прихода холодов.

В игре сохраняются все основные правила игры, но в некоторых аспектах правил присутствуют отличия, которые будут перечислены ниже.

Подготовка к одиночной игре

1. Подготовьтесь к игре по стандартным правилам.
2. Найдите среди карт событий одиночного режима карту «Зима» и отложите её в сторону.
3. Создайте колоду событий: Перемешайте 8 карт одиночного режима и разместите их стопкой лицом вниз в любом удобном для вас месте на столе или на счётчике победных очков. В одиночном режиме игры счётчик победных очков использоваться не будет.
4. Разместите карту «Зима» лицом вниз под колодой событий одиночного режима игры.
5. Разместите 4 цветных маркера на верхней карте колоды событий.





Ход игры в одиночном режиме

- Одиночная игра длится девять ходов (игровых месяцев) и продолжается до момента, пока игрок не разыграет действие «Образование поселения» или карту события «Зима».
- Во время хода игрок в любом порядке может выполнять доступные ему действия, игрок может повторять выполнение одного и того же действия.
- Во время каждого хода в распоряжении игрока есть 4 очка действия (ОД), которые он может тратить на выполнение действий, требующих затрат (ОД).
- Каждый раз затрачивая одно очко действия (ОД), игрок сбрасывает с колоды «Событий» один цветной маркер.
- Выполнив все желаемые действия, игрок берёт верхнюю карту из колоды событий и разыгрывает её, выполняя указанные на ней инструкции. После этого игрок сбрасывает эту карту из игры и размещает 4 цветных маркера на следующей верхней карте колоды событий.
- Начинается новый ход.

Особые правила в режиме одиночной игры:

- Действие «Образование поселения» требует затраты 4 очков действий (ОД).
- Игрок не может выполнять действия «Нападение» и «Улучшение жилища».
- В одиночном режиме игры не начисляются победные очки, счётчик победных очков не используется.

Окончание одиночной игры

Игрок терпит поражение, если он разыгрывает карту события «Зима».

Игрок одерживает победу, если разыгрывает действие «Образование поселения».

Над игрой работали:

Автор игры: Артём Белоусов
Креативный директор: Денис Пластинин
Художник: Игорь Савченко
Дизайнер: Светлана Аргат
Редактор: Игорь Трескунов, Влад Канчин
Руководитель проекта: Роман Шамолин

Отдельно выражаем благодарность за неоценимую помощь при создании игры Дарье Белоусовой, Никите Белоусову, Маргарите Белоусовой, Марии Бобковой, Игорю Бобкову, Антону Атрашкову, Ольге Кугашовой, Полине Харламовой, Алексею Харламову, Андрею Тарабукину, Геннадию Белоусову, Александру Никифорову, Марии Кравченко, Ирине Пластининой, Григорию финоженкову, Кириллу Хрусталёву, Артёму Лису, Владимиру Наумову, и многим другим людям, которые помогли нам, давали полезные советы и тестировали игру.

Большое вам спасибо!

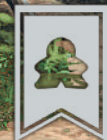


Перепечатка и публикация компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

©Jet games studio 2020



Jet
Games
studio



LAVKA
GAMES