Stone Age – Mammoth Herd (Стадо мамонтов)

Рядом с вашей деревней проходит стадо мамонтов. Вы можете приручить их, и они помогут вам в обустройстве вашей деревни. Но поторопитесь! Другие племена также хотят заполучить их!

Components and Setup (Компоненты и подготовка к игре)

Вы можете добавить это минидополнение к базовой игре, а также играть с ним вместе со всеми другими дополнениями.

16 Bonus tiles (16 Бонусных жетонов)

На лицевой стороне указано 2 бонуса:



в верхней части бонус „1.“

в нижней части бонус „все“

На обратной стороне указан 1 ресурс и символ 10 - победных очков для финального подсчета.



дерево кирпич камень золото

Перемешайте все 16 бонусных жетонов и разместите их в стопку лицом вниз рядом с игровым полем.

1 mammoth herd (1 стадо мамонтов)

Вставьте фигуру стада мамонтов в подставку и поместите её рядом со стопкой. Теперь можно начинать игру.



Game play (Игровой процесс)

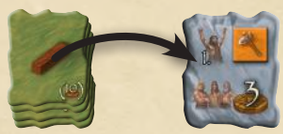
Процесс игры сохраняется с учётом некоторых изменений.

Start of a round (Начало раунда)

В начале каждого раунда игрок ставит фигуру стада мамонтов на ресурсе, указанном на обратной стороне бонусного жетона. Например, если на жетоне изображен кирпич, то первый игрок помещает жетон стада мамонтов в глиняный карьер.



Затем он берет верхний жетон и кладет его лицом вверх рядом со стопкой. (Новый ресурс наверху стопки не имеет значения для текущего раунда.)



Если бонусных жетонов не осталось, то всё стадо приручено. В этом случае фигура стада мамонтов убирается из игры и добывая ресурсы вы продолжаете дальше играть по обычным правилам.

Sending people to tame a mammoth (Отправка жителей на приручение мамонтов)

Игрок размещает жителей по правилам базовой игры. Фигура стада мамонтов оказывает влияние только на фазу выполнения действий. Если у игрока есть **жители, размещенные на ресурсе, где находится фигура стада мамонтов**, то он, как обычно, бросает кубики и берет себе ресурсы.

Сразу же после этого игрок может переместить одну или несколько своих фишек жителей из локации с ресурсом, на котором находится фигура стада мамонтов, **на бонусный жетон, что был перевернут**. Перемещать жителей можно из локации с производством только этого ресурса.

Перемещая жителя, игрок **обязан уплатить по 1 жетону еды** за каждую фишку жителя, размещенную на бонусном жетоне. Как и в случае с прокормом племени можно заменить еду ресурсом (1 еда = 1 ресурс).

Жители не размещенные на бонусном жетоне, должны быть возвращены на планшет игрока.

После того, как все игроки выполнили действия своими жителями, **перед прокормом племени**, может быть приручен 1 мамонт из стада.

***Пример**: Стадо мамонтов находится в глиняном карьере. **У вас** в этой локации 3 фишки жителей. После того, как бросили кубики для получения кирпичей, вы размещаете 2 фишки жителей на бонусном тайле. Вы платите 2 еды. Третья фишка возвращается из карьера на ваш планшет.*



StoneAge_Mammutherde_D_Regel2.indd 3 19.09.17 11:28

Taming a mammoth (Приручение мамонта)

Все игроки, переместившие фишки жителей на бонусный жетон, бросают кубики.

Каждый игрок бросает ровно столько кубиков, сколько его фишек жителей размещено на бонусном жетоне. При этом все игроки бросают кубики одновременно.

Далее игроки сравнивают результаты броска **по одному лучшему из своих кубиков**. (Результаты нескольких кубиков одного игрока не суммируются, как это делается при добыче ресурсов, а также не используется инструмент).

Игрок с наибольшим значением кубика побеждает и получает бонус "1.". **Вместо** этого бонуса он может получить бонус "все".

Затем победитель забирает себе бонусный жетон и кладёт его перед собой лицом вниз.

10 - игрок не получает. Символ этот служит для напоминания при финальном подсчете.

*Пример: **Вы** отправили 2 своих жителей приручить мамонта и бросили 2 кубика.*



***Другой игрок** тоже направил 2 жителей и бросил 2 кубика.*



***Третий игрок** отправил только 1 жителя и бросил всего 1 кубик .*



*Наибольшее значение кубика . Результат **вашего** броска и броска **третьего игрока** совпали. Сравним следующие значения. выпало у **вас**, а у **третьего игрока** нет второго кубика. **Вы** побеждаете.*

***Вы** получаете бонус „1.“ и берёте инструмент.*

Оба других игрока берут бонус „все“ и получают по 3 очка.



***Вы** забираете бонусный жетон и кладёте его лицом вниз перед собой.*



Если самые высокие значения кубиков одинаковые, то игроки сравнивают результаты следующих по значению кубиков и т.д. (если они есть, в противном случае побеждает тот, у кого больше кубиков). Если после сравнения всех результатов случилась ничья, то все игроки, отправившие жителей на приручение мамонта получают бонус "все". Бонусный жетон не достаётся никому и выходит из игры.

Если никто из игроков не разместил фишку жителя на бонусном жетоне, то бонус никто не получает. Бонусный жетон также не достаётся никому и убирается из игры в коробку.

End of the Game (Конец игры)

Перед подсчетом очков за карты цивилизации подсчитываются очки за мамонтов. Игрок с наибольшим количеством бонусных жетонов получает 10 очков. При ничьей все разделившие победу получают 10.

Changes for 2 or 3 players (Изменения для 2 или 3 игроков)

В локации, где находится фигура стада мамонтов, все игроки могут размещать фишки своих жителей. Обычное ограничение для 2 или 3 игроков в данном случае отменяется. Однако, ограничение по размещению на добыче ресурсов не более 7 фишек жителей сохраняется.

The different bonuses (Варианты бонусов)

Вероятно, вы уже знакомы с символами на бонусных жетонах. Вот их варианты как напоминание:


Сдвиньте ваш маркер на треке земледелия на 1 деление вверх.


Получите/улучшите 1 инструмент.


Получите +1 жителя (если возможно).


Получите указанные на жетоне ресурсы, например, 2 кирпича.


Получите 1 любой ресурс на ваш выбор.


Получите указанное количество очков.


Возьмите верхнюю карту из стопки карт цивилизаций. Посмотрите её и не применяя эффекта положите в закрытую рядом с остальными своими картами цивилизации. Эта карта используется только при финальном подсчёте очков.

StoneAge_Mammutherde_D_Regel2.indd 4 19.09.17 11:28