

# Игра за мать-природу

Игра идёт 10 раундов = 10 сезонов (Весна, Лето, Осень, Зима (1ый год), Весна, Лето, Осень, Зима (2ой год), Весна, Лето). Каждый сезон (т.е. раунд) состоит из чередующихся ходов каждого из племен с реакциями карт от игрока за мать-природу (далее МП). **прим:** Мать-природа – тоже игрок, но не считается племенем.

Побеждает: **мать-природа** (если ни одно племя не выиграло до конца 10 сезона), сапиенс (если создал 3 произв. искусств), неандерталец (если основал 7 племён)

Обозначения:

Племя

Любой ресурс

Поле игры

Планшет Матери-Природы



## Подготовка к игре:

↓ цвет: коричневый, серый, зелёный

1. Выложите 4 дерева + 4 кремня + 4 еды на поле случайным образом: по 1 кубику на особые территории ( , , , ) и по 2 на обычные территории ( )
2. 8 жетонов животных случайным образом выложить в большие рамки, раскрыть и объединить в стада каждого виду по вашему выбору (получится 4 стада: , , , )
3. Выложить по цветам карты сезонов ( , , , ) над планшетом МП
4. Взять по 1 карте действия ( ) за каждого игрока (любые из них можете пересдать 1 раз).

## Действия в игре:

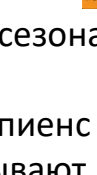
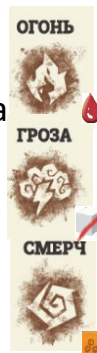
1. В начале сезона (кроме первого): возьмите 2 карты текущего сезона, разыграйте одну а вторую - сбросьте. **Розыгрыш:** а) Выполните эффект сезона, б) добавьте кубики на поле непрерывной цепочкой по 1 кубику в зоны с белой рамки ( ), в) возьмите карты действий ( мален. карты) по числу племён в игре (если карты закончатся создайте новую колоду, перемешав сброс);
2. В начале сезона: можете разыграть по 1 карте на каждое племя. Эффект карты касается только этого племени. При сбросе ресурсов: за недостающие ресурсы не получает раны;
3. В течении сезона: вы играете 1 - ∞ карт как реакцию на действие племени соотв. типу карты: *перемещение, сбор ресурсов или охоту*, и 1 карта в конце хода любого племени с типами: *дар и событие* - применимо сразу на нескл. племён.

Разыграв любую карту , сбросьте её на 1 из 3 мест на своём планшете. При сборе комбинации из 3 значков, можете разыграть эффект ниже, сбросив все карты планшета

**Комбинации:** 3 огня - все племена получают по 1 ране; 3 грозы - все племена теряют по 1 ресурсу по выбору МП; 3 смерча – возьмите 1 ; 3 разных значка: а) выложите льва на любую тер. (до конца сезона нельзя стать или пройти мимо), б) заблокируйте жетонами эффекты 1 типа особых территорий до конца сезона:

## Примечания:

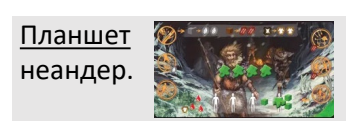
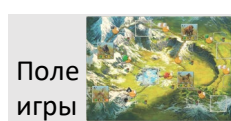
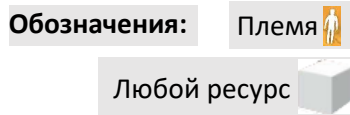
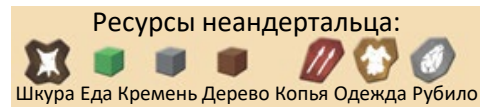
1. **Гнев МП:** Если племя убивает последнее животное в стаде – возьмите 1 . В конце сезона выложите всё стадо в одну любую свободную большую рамку.
2. При 3 ранах неандертальца он блокирует 1 мипла до конца сезона, при 2 ранах - сапиенс добав. карту голода поверх колоды. Получив за раз ран > лимита - остальные сбрасывают.



# Игра за неандертальца

Игра идёт 10 раундов = 10 сезонов (Весна, Лето, Осень, Зима (1ый год), Весна, Лето, Осень, Зима (2ой год), Весна, Лето). Каждый сезон (т.е. раунд) состоит из чередующихся ходов каждого из племен с реакциями карт от игрока за мать-природу (далее МП). **прим:** Мать-природа – тоже игрок, но не считается племенем.

Побеждает: мать-природа (если ни одно племя не выиграло до конца 10 сезона), сапиенс (как только создал 3 произв. искусств), **неандерталец** (как только основал 7 племён)



## Подготовка к игре :

1. Выложите за ширму 3 пары жетонов «цель + бонус» случайным образом (4 пары, если играет 2 неанд.). Возьмите все миплы своего цвета (вы играете только ими);
2. Если вы желтый неанд.: Возьмите 4 малых мипла и поставьте в центр планшета;
3. Если вы зеленый неанд.: Возьмите 3 малых мипла и поставьте в центр планшета. Возьмите 1 еду , 1 дерево , 1 кремень .  
По цветам: 1 зеленый, 1 серый, 1 коричневый
4. Оставшиеся малые миплы выложите в жилой зоне планшета по 1 (справа налево)
5. Каждый получает 1 бонус жетон (может использовать в начале игры).
6. Жетоны копья, рубила и одежды используются только неандертальцы.
7. **Общее:** По кругу от 1го игрока, племена ставят на свободную тер. большого мипла и берут 1 ресурс из зоны ресурсов. Зий берет ещё (из запаса) такой же ресурс, а 4ый – ещё   .

**В свой ход выполните действие** (выставив миплов на планшет. На двойную рамку – мож. сразу несколько):

1. **Перемещение:** на расстояние по числу миплов на: Пещеру  – сбросив 1  верните 1 крайнего левого мипла (из жилой зоны), Обмен  – 1 ресурс на 1 любой другой (кубик/жетон), Ресурс  – взять соот. 1.
2. **Сбор ресурса:** возьмите 1 ресурс, что есть в вашей зоне. Сбросив 1  возьмите из запаса ещё 1 такой же ресурс.
3. **Изготовить:** за 1  возьмите 1 копье (эффект: жетон с силой 2); за 1  → 2 рубила (при сборе +1 ресурс что собрали); за 1  → 2 одежда (вместо получения 1 раны, сбрось 1 одежду)
4. **Охота:** Выберите сосед. стадо, положите любое кол-во миплов на клетку действия Охота + ж.копий. МП может сыграть карту(ы) реакций на охоту. Вы добавляете 1 мипла или 1 ж.копья. Подведите итог охоты: если общая сила (1 мипл = 1 сила, 1 ж.копья = 2 сила) >= стадо, получите ресурсы, и отдайте жетон МП.
5. **Атака:** атакуя соседнее племя объявите стартовую силу. Силы у сап.: карты копий; у неанд.: миплы (включая совершающего атаку) + жетоны копий. По очереди добавляете свои силы чтобы как минимум сравнять. Атакующий победил, если его сила больше: Получите 1 ресурс на выбор + 1 рану защищающийся (МП перемещает его на любую территорию, но эффекты тер. на него не действуют). В других случаях – нет последствий. В обоих случаях, стороны сбрасывают потраченные на бой ресурсы.
6. **Основание племени:** Сбросив ресурсы на жетоны, вы получаете его эффект. Выложите мипла в жилую зону – крайнюю правую свободную ячейку. Если это 7 племя, вы тут же побеждаете (и для 7-го основания можно использовать последнего мипла). Иначе, добавьте за ширму 1 новую пару жетонов «цель + бонус»

## Конец сезона:

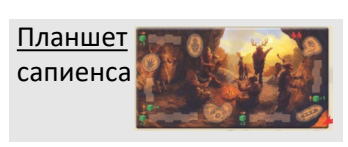
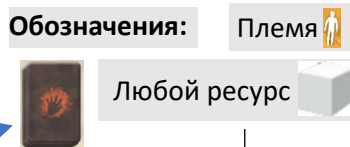
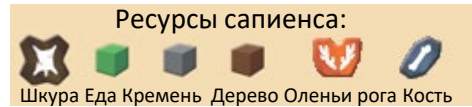
1. Верните 1 мипла с жилой зоны, верните всех миплов с действий в центр планшета. Восстановите жетоны «1 раз в сезон». Передайте жетон 1го игрока следующему племени (если он у вас).

**Прим:** а) При **3 ранах** вы кладёте 1 мипла (включая того, что уже на действие) в жилую зону. Получив за раз ран > лимита, остаток в сброс. б) МП может играть карты реакции только на действия Охота/Перем./Сбор

# Игра за сапиенса

Игра идёт 10 раундов = 10 сезонов (Весна, Лето, Осень, Зима (1ый год), Весна, Лето, Осень, Зима (2ой год), Весна, Лето). Каждый сезон (т.е. раунд) состоит из чередующихся ходов каждого из племен с реакциями карт от игрока за мать-природу (далее МП). **прим:** Мать-природа – тоже игрок, но не считается племенем.

Побеждает: мать-природа (если ни одно племя не выиграло до конца 10 сезона), **сапиенс** (как только создал 3 произв. искусств), неандерталец (как только основал 7 племён)



## Подготовка к игре :

1. Перемешайте 33 **карты улучшений**, выложите 5, это рынок покупки карт - **ряд идей**. Он общий для всех сапиенсов. Остальные – выложите колодой **слева**.
2. **Справа** от ряда идей выложите колоду карт голода
3. Возьмите случайный планшет сапиенса: оранжевого или синего цвета (в нижнем правом углу) и карты:
4. Если цвет **оранж.**: 8 стартовых карт (оранж. уголок в лев.нижнем углу); перемешайте и возьмите 5 рук на руку. Возьмите: 1 / 1 / 1 (1 шкуру / 1 кость / 1 рог).

**В свой ход:** а) сыграйте карту(ы)-с-действиями + 1 доп. (если не можете сыграть, обязаны спасовать) или б) спасовать.

а) **Карта-с-действиями** - выложите подход. карту(ы) с руки перед собой в «зону действий» (не в сброс) и совершите:

1. **Перемещение:** Если закончили движение на: **Пещере** - сбросив 1 возьмите в руку 1 карту из колоды сброса, **Обмен** – 1 ресурс на 1 любой другой (кубик/жетон), **Ресурс** – возьмите 1 соответствующий ресурс. Остановится на занятой племенем тер. нельзя, но можно пройти если хватает кол-ва перемещений.
2. **Сбор ресурса:** возьмите 1 ресурс, что есть в вашей зоне.
3. **Охота:** Выберите соседнее стадо, выберите карты дающие копыя в кол-ве  $\geq$  силе животного. МП может сыграть карту(ы) реакций на охоту, а вы сыграть карты копыя и/или адаптаций. Итог охоты: Если общая сила (по числу копий или паре карт адаптаций)  $\geq$  силе стада, получите ресурсы с животного, и отдайте сам жетон МП.
4. **Атака:** атакуя соседнее племя объявите стартовую силу. Силы у **сап.:** карты копий; у **неанд:** миплы (включая совершающего атаку) + жетоны копий. По очереди добавляете свои силы чтобы как минимум сравнять. Атакующий победил, если его сила больше: Получите 1 ресурс на выбор + 1 рану защищающийся (МП перемещает его на любую территорию, но эффекты тер. на него не действуют). В других случаях – нет последствий. В обоих случаях, стороны сбрасывают потраченные на бой ресурсы.

**Дополнительное. Можно сделать одно из двух (необязательно):**

- 1) **Купить карту улучшений:** 1 раз можете купить с ряда идей 1 карту, сбросив указанную сверху карты цену.
- 2) **Продвинуться по треку искусств.:** 1 раз, сбросив кубиков еды в кол-ве указанном рядом с треком, продвиньтесь на 1 шаг. Если это первый шаг, выставьте кубик своего цвета на 1ое деление. Если достигли последнего деления – получите жетон этого произведения искусства. Если это 3-ее произведение искусства – **вы тут же побеждаете.**

б) **Спасовать** – Положите несыгранные и из зоны действий карты в сброс. Пропускайте ходы до конца сезона.

**Конец сезона:** Возьмите 5 карт из колоды. Если не хватает, перемешайте сброс, создав новую колоду и доберите из него. Передайте жетон 1го игрока следующему племени.

Примечания: а) **Адаптация** – сыграв пару любых карт, можно получить/добавить +1 перемещение или +1 копыё.

Применимо для карт голода. б) При **2 ранах** сап. кладёт карту голода поверх своей колоды из колоды карт голода.

Получив за раз ран  $>$  лимита, сбрось лишние. в) На карте-с-действиями действия выполняются строго слева направо, можно любые пропускать, но обязательно выполнить хотя бы одно. г) прим.: в ответ только на действия

Охота/Перемещение/Сбор МП может играть свои карты реакции

**FAQ:** отвечает сам автор игры Лоик Лами (Loic Lamy @lynkowsky) (<https://boardgamegeek.com/user/lynkowsky>).

### **Об игре за неандертальца (/thread/3251373/about-playing-as-a-neanderthal)**

**Вопрос 1:** Получает ли игрок эффект жетона Food goal (+1 еда из общего запаса во время действия "сбор"), если Мать-Природа разыграла карту дефицита (племя должно оставить после себя ресурс, который оно должно было забрать с территории)?

**Ответ:** Если вы ничего не берете из-за Природы, то вы не сможете активировать бонус, и поэтому на этот раз вы не берете бонусную еду.

**Вопрос 2:** Получает ли игрок эффект целевого жетона Кремния (+ 1 кремний из общего запаса во время действия "создание"), если я создаю копье или одежду?

**Ответ:** У вас есть 3 разных бонуса, каждый специфичный для одного вида ремесла. Итак, чтобы получить + 1 кремний, вам нужно создать кремний.

### **Об игре за сапиенса (/thread/3245848/about-use-adaptation)**

**Вопрос 1:** может ли игрок Сапиенс использовать адаптацию для сбора (ресурсов с территории) или эта способность доступна только для Движения и получения Копья?

**Ответ:** Нет, адаптация - это только 1 движение или + 1 копье

**Вопрос 2:** Можно ли выполнять адаптацию несколько раз для каждого действия, чтобы добавить одинаковое количество движения или добавить одинаковое количество копий (оружии)?

**Ответ:** Да, вы можете потратить 4 карты, чтобы получить 2 движения. Но в большинстве случаев это может быть слишком дорого ...

**Вопрос 3:** Можно ли разыграть только адаптацию (любые 2 карты), чтобы получить движение или копье?

**Ответ:** Да, вы можете потратить 2 карты и сделать 1 движение, или вы можете потратить 2 карты и атаковать кого-то 1 копьем

**Вопрос 4:** Можно ли покупать несколько карт за сезон? (1 действие длится 1 ход?)

**Ответ:** Да, в течение сезона вы будете играть несколько раз, и каждый раз вы можете купить 1 карту (если у вас достаточно ресурсов для оплаты): в свой ход вы разыгрываете карты для выполнения 1 действия, затем вы можете купить 1 карту. Играют другие игроки. Затем возвращается ваша очередь, розыгрыш карты и т.д... Пока вы не разыгрываете все свои карты.

**Вопрос 5:** Розыгрыш действий за сапиенса - можете ли пояснить, как правильно: а) выполнить 1 действие плюс (и при желании) купить 1 карту или продвинуться по треку произведений искусств, или б) выполнить 1 действие или купить 1 карту или продвинуться по треку произведений искусств.

**Ответ:** Ход Сапиенса: 1) разыграть карты, чтобы выполнить действие (обязательно) 2) купить 1 карту ИЛИ 1 продвинуться по треку произведений искусств (необязательно) Если 1) невозможно, то пас, а не 2).

**Вопрос 6:** Куда класть получаемую карту голода

**Ответ:** Карта голода кладется поверх колоды </thread/3229866/adding-hunger-card>

**Вопрос 7:** При игре с одним сапиенсом следует ли дополнительно использовать 6 или 12 карт голода?

**Ответ:** При игре с 1 Сапиенсом используйте их все.

**Вопрос 8:** На карте Сапиенса "Копье с костяным наконечником" написано: "Когда вы покупаете эту карту, вы можете убрать из игры 1 свое копье...". Должен ли я сбросить карту копья из руки, сброса или колоды? Если у меня его нет в руках или я не могу сбросить его, я не

смогу купить его с помощью этого эффекта?

**Ответ:** Вы должны сбросить карту копья из руки, чтобы взять копье с костяным наконечником прямо в руки, не тратя вытаскивания. Тематическая идея состоит в том, чтобы улучшить своё старое оружие. Если у вас нет карты копья в руке, то вам придется оплатить обычную стоимость и положить копье в свою стопку для сброса. </thread/3364566/article/44833074#44833074>

### **Об игре за Мать-природу**

**Вопрос 1:** Существуют сезонные карты МП, в которых игрок должен сбросить ресурсы, в противном случае он получает ранение за каждый не сброшенный ресурс. Здесь вы можете выбрать, или если у вас есть этот ресурс, вы должны отказаться от него, а ранить только в том случае, если нет доступного ресурса? Просто в конце игры, например, когда карты голода уже закончились, сапиенсу нет смысла отказываться от ресурса, но он может получить раны, потому что больше не будет испытывать голода

**Ответ:** Вы должны платить за ресурсы. Вы получаете ранение, только если не можете заплатить.

**Вопрос 2:** "Если 3 видимых символа соответствуют одной из следующих комбинаций, примените эффект, затем сбросьте 3 стопки." Может ли Мать-природа не использовать это сразу, а использовать в более поздних ходах?

**Ответ:** Она должна использовать это немедленно, да.

</thread/3221943/mother-nature-combinations>

### **Общие вопросы**

**Вопрос 1 Перемещение:**

Пример: Играем две карты движения чтобы переместить на 2 клетки вперед, пропуская соседнюю клетку с другим кланом. Игрок разыгрывает карту реакции на 1 перемещение, и это клетка с другим кланом. В результате мы остаемся где были и теряем 2 движения, верно?

**Ответ:** Да, это риск перемещения на 2 сквозь кого-либо. При значении -1 вы можете вообще не двигаться. </thread/3228826/a-few-questions>

**Вопрос 1.1:** Могу ли я добавить еще мипла одного члена племени Неандертальцев или карту движения Сапиенса, чтобы продвигаться вперед и не потерять 2 движения в этом случае??

**Ответ:** Да, вы можете.

**Вопрос 2:** Если у сапиенса 1 рана или у неандертальца 2 раны, и он получает 2 раны, останется ли 0 ран или 1 после применения эффекта?

**Ответ:** когда вы получаете 2 (сапиенс) / 3 (неандерталец), вы теряете все. Итак, в вашем примере у вас 0 ран в конце.

**Вопрос 3:** Возможно ли при помощи перемещения возвращаться назад и всё за один ход?

**Ответ:** Вы правы, вы не можете. Идея двойного перемещения заключается в том, чтобы пройти через другую территорию. Ходить туда-сюда - это не проходить. Но это пункт правила, который можно легко изменить, если игроки пожелают. Я помню, что тестировал его с конкретным указанием возврата. Это работает, но не имеет особого смысла... </thread/3226211/correct-moving>

**Вопрос 4:** Что такое ресурсы для каждого из племён

**Ответ:** \*1. Для неандертальца ресурсы: кожа, еда, кремь, дерево, оружие, одежда, зубило (Страница 12 правил) 2. Для сапиенсов ресурсы:кожа, еда, кремь, дерево, кость, рога северного оленя - </thread/2982922/identification-des-ressources> (Страница 14 правил)

Все ссылки на форум boardgamegeek.com (добавьте перед любым url)