



ВЕЧНАЯ ЗИМА

ПАЛЕОИНДЕЙЦЫ

ОБ ИГРЕ

«Вечная зима» перенесёт вас на североамериканский континент, каким он был за 10000 лет до начала нашей эры. Вы проведёте свои племена через несколько поколений и пройдёте путь от культуры охотников-собирателей до развитой общины со своей историей и обрядами. Вы будете заселять новые земли, охотиться на древних животных и возводить грандиозные мегалиты.



ВОЖДЬ КРЕПКИЙ БИВЕНЬ

Прекрасно обращается с копьем и топором. Его покрытое шрамами тело жёсткое, как камень, его руки сильные, в его глазах холод. Его народ смело идёт на любого зверя.

ВОЖДЬ ГРОЗНАЯ ЛАПА

Сильные ноги и мудрость ведут её племя вперёд неспешной поступью. Она надёжна и тверда, словно каменная стена пещеры, внутри которой пылает огонь.



ВОЖДЬ УМЕЛАЯ РУКА

Она чувствует дух камня и видит, что в нём таится, что из него можно высечь. Искусна и мудра, мать своему народу и его орудиям труда.



ВОЖДЬ ЗОРКИЙ ГЛАЗ

Он видит всё: жизнь и смерть, небо и землю, живых и мёртвых. Духи указывают путь ему, а он — своему народу.

ВОЖДЬ ОГНЕННЫЙ ВОЛК

Покоряет горные вершины и дремучие леса. Волк ему брат, а охота — жизнь. Его народ пройдёт там, где другие отступят.

КОМПОНЕНТЫ



1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ



4 ПЛАНШЕТА ИГРОКОВ



1 ПЛАНШЕТ ЖИВОТНЫХ



1 ПЛАНШЕТ ИДОЛОВ



25 ТАЙЛОВ МЕСТНОСТИ



4 ПЛАНШЕТА МЕГАЛИТОВ



20 ЖЕТОНОВ СВЯЩЕННЫХ
КАМНЕЙ
(по 10 на эпоху)



5 КАРТ ВОЖДЕЙ
(с изображениями
разных вождей)



36 СТАРТОВЫХ КАРТ
(по 9 на каждого игрока; отмечены
символами цветных животных
слева от названия карты)



75 КАРТ ПЛЕМЕНИ
(по 15 карт каждого из 5 типов;
отмечены символами лиц
в правом верхнем углу)



40 КАРТ КУЛЬТУРЫ
(по 20 карт на каждую эпоху;
отмечены символами шкур
животных в левом верхнем углу)



1 КАРТА НЕДОСТУПНОЙ
ЭПОХИ



4 КАРТЫ ЗАХОРОНЕНИЙ



60 КАРТ ЖИВОТНЫХ



5 КАРТ ПОДГОТОВКИ



4 ПАМЯТКИ



5 ФИГУРОК ВОЖДЕЙ



12 ОБЩИН
(по 3 на каждого игрока)



8 ФИГУРОК СОПЛЕМЕННОКОВ
(по 2 на каждого игрока)



40 МЕГАЛИТОВ
(8 серых + по 8 на каждого игрока)



20 СТОЯНОК
(по 5 на каждого игрока)



4 ПОДСТАВКИ ДЛЯ ФИГУРОК
ВОЖДЕЙ



4 ТОТЕМА ПЛЕМЕНИ



8 ИДОЛОВ
(по 2 на каждого игрока)



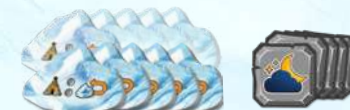
4 МАРКЕРА ПОБЕДНЫХ
ОЧКОВ



8 МАРКЕРОВ РЕСУРСОВ



1 МАРКЕР РАУНДА



10 ЖЕТОНОВ ЛЕДНИКОВ И 5 ЖЕТОНОВ ОТДЫХА
(используются в дополнительных модулях)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В этом разделе описана базовая подготовка. Когда вы ознакомитесь с игрой получше, можете попробовать альтернативные варианты подготовки на стр. 16.

- 1 Положите игровое поле, планшет животных и планшет идолов в центре стола. Оставьте под игровым полем достаточно места для трёх рядов карт.
- 2 Положите маркер раунда на крайнее левое деление на шкале раундов.
- 3 Разделите жетоны священных камней на эпохи (I и II), перемешайте каждую стопку отдельно и сложите их лицом вниз. Затем выложите по одному священному камню лицом вверх в предназначенные для этого ячейки игрового поля. В левую часть выкладывайте жетоны I эпохи, в правую часть — жетоны II эпохи. При игре вдвоём выложите 8 жетонов; втроем — 12 жетонов; вчетвером — 14 жетонов. Лишние жетоны священных камней уберите в коробку.

Выкладывайте жетоны в эти ячейки только в игре на троих или четверых.



Выкладывайте жетоны в эти ячейки только в игре на четверых.

В этих ячейках всегда должны быть жетоны.

- 4 Рассортируйте карты племени на 5 колод по их типам. В каждой колоде должно быть по 15 одинаковых карт. Разместите эти колоды лицом вверх под игровым полем так, чтобы символы на картах соответствовали символам на поле.
- 5 Разделите карты культуры на две колоды по номеру эпохи. Перемешайте эти колоды по отдельности и поместите их лицом вниз под картами племени. Поместите карту недоступной эпохи на колоду II эпохи.
- 6 Выложите 8 карт культуры из колоды I эпохи в два ряда по 4 карты (справа от колоды). Это будут открытые карты культуры.
- 7 Каждый игрок берёт планшет игрока, 2 кубика ресурсов, 2 нейтральных (серых) мегалита, случайную карту вождя, а также все компоненты своего цвета (включая 9 стартовых карт). Положите планшет игрока перед собой и убедитесь, что вокруг него достаточно места для компонентов.

Остальные компоненты разместите следующим образом:



- А** 1 маркер ресурса — на крайнее левое деление на шкале еды.
- Б** 1 маркер ресурса — на крайнее левое деление на шкале орудий.
- В** 5 стоянок — на крайние правые деления на шкале еды.
- Г** 3 общины — в ячейки общин.
- Д** 2 серых мегалита: образуйте из них стопку и поместите в крайнюю левую ячейку мегалитов.

- Е** 8 мегалитов (вашего цвета): образуйте из них 4 стопки по 2 мегалита и поместите в остальные ячейки мегалитов.
- Ж** 1 фигурку вождя (соответствующую карте вождя) и 2 фигурки соплеменников — справа от вашего планшета. Прикрепите к фигурке вождя подставку вашего цвета.
- З** 1 карту вождя — рядом с вашим планшетом. Каждый игрок сам решает, какую сторону карты своего вождя будет использовать в этой партии.
- И** 1 карту захоронения — в области для захоронений.



- 8** Перемешайте карты подготовки и раздайте каждому игроку по одной случайной карте. Затем каждый игрок:


- А** Получает все ресурсы, указанные на своей карте подготовки (см. далее), а затем убирает эту карту в коробку.
- Б** Откладывает карту племени, полученную за эффект карты подготовки, а также карты «Храбрец» и «Соплеменница» из числа стартовых карт. Остальные свои стартовые карты игрок перемешивает и получившуюся колоду помещает лицом вниз слева от своего планшета.
- В** Берёт в руку 3 отложенные карты, затем берёт ещё 2 из своей только что образованной колоды: это стартовая рука игрока.

Примечание: не показывайте карты в своей руке другим игрокам.



Карта подготовки даёт следующие стартовые бонусы:

- А** Указанное количество еды или орудий (отмечается маркерами на планшете игрока).
- Б** Карту племени (становится одной из 5 карт стартовой руки в начале игры).


- В** Одну или несколько карт животных: найдите её (их) среди карт животных и поместите в своей области для животных лицом вверх.
- Г** Если на карте подготовки есть символ справа: возьмите крайнюю левую стоянку со своего планшета и разместите её на стартовом тайле местности после того, как все тайлы местности будут выложены (см. далее). 


- 9** Поместите маркеры победных очков всех игроков на деление «0/100» на шкале победных очков (ПО) стороной с отметкой «+100» вниз.
- 10** Поместите по два идола каждого игрока на планшет идолов (по одному идолу игрока под нижний уровень каждой шкалы).
- 11** Перемешайте карты животных и сложите их в колоду в соответствующую ячейку планшета животных.
- 12** Откройте из колоды животных по одной карте за каждого игрока и ещё одну (так, в партии на троих откройте 4 карты животных). Выложите их на планшет животных: это будут охотничьи угодья.

- 13** Возьмите памятки по количеству игроков так, чтобы номера на памятках шли в порядке возрастания (т. е. в партии на троих нужны памятки с номерами 1, 2 и 3). Перемешайте их и раздайте каждому игроку по одной памятке.
- 14** Поместите тотемы племён на шкалу очередности хода согласно номерам на их памятках. Так, игрок с памяткой с номером 1 занимает самое верхнее деление и будет ходить первым в начале игры.
- 15** Затем игроки получают бонусы в зависимости от очередности хода:

Первый игрок: (ничего)

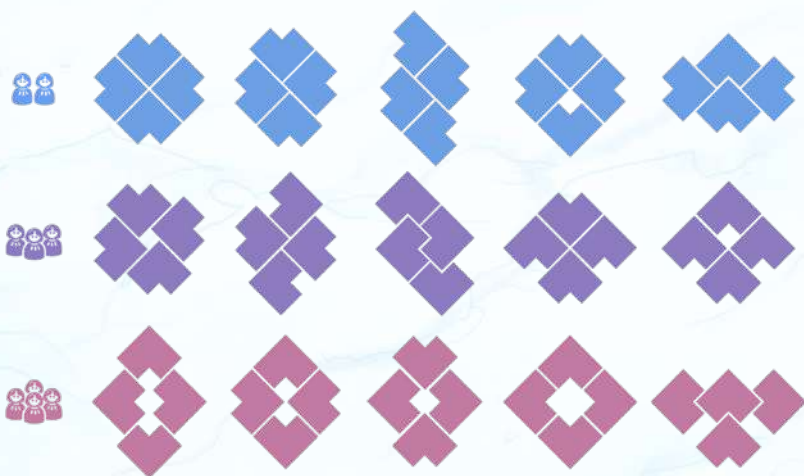
Третий игрок: 1 орудие 

Второй игрок: 1 еда 

Четвёртый игрок: 1 орудие и 1 еда 

16 ПОДГОТОВКА ПОЛЯ МЕГАЛИТОВ

Чтобы образовать поле мегалитов, перемешайте 4 планшета мегалитов и разместите их рядом друг с другом по одной из схем. Ниже приведены схемы, рекомендуемые для конкретного числа игроков.



17 ПОДГОТОВКА МЕСТНОСТИ

1. Поместите недалеко от игрового поля стартовый тайл местности.
2. Возьмите по 1 тайлу местности каждого типа (не считая ледников) и отложите их.
3. Добавьте к этим 6 тайлам нужное количество тайлов ледников (по таблице ниже). Оставшиеся тайлы ледников уберите в коробку.
4. Перемешайте остальные тайлы местности лицом вниз и добавьте к отложенным столько случайных, чтобы всего их стало 18.
5. Перемешайте 18 отложенных тайлов и разместите их вокруг стартового тайла лицом вверх так, чтобы образовать большой шестиугольник (см. пример справа).
6. Уберите в коробку неиспользуемые тайлы местности.
7. Поместите на стартовый тайл местности по крайней левой стоянке с планшета каждого игрока.



Пример подготовки местности в партии на троих игроков.

Тайлы и гексы.
Шестиугольные тайлы местности в правилах называются гексами.

ЧИСЛО ИГРОКОВ	ОТЛОЖЕННЫЕ ТАЙЛЫ	ТАЙЛЫ ЛЕДНИКОВ	ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТАЙЛЫ
2-3	6	6	6
4	6	3	9

ХОД ИГРЫ

ОБ ИГРЕ

Игра длится 4 раунда, каждый из которых представляет собой развитие целого поколения. Раунд состоит из 3 фаз:

- 1 Фаза действий:** игроки по очереди совершают ходы, пока каждый игрок не выполнит по 3 хода.
- 2 Фаза затмения:** очередность хода меняется, а затем игроки могут выполнить особые действия затмения.
- 3 Фаза подготовки:** подготовьте свои планшеты к новому раунду. В четвёртом раунде этой фазы нет: после затмения начинается итоговый подсчёт победных очков (ПО). Участник с наибольшим количеством ПО побеждает в игре.

ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА КОНЕЦ КОЛОДЫ

Если вам нужно взять карту, но ваша колода закончилась, перемешайте карты в своём сбросе, образуйте новую колоду, а затем возьмите карту из неё.

Пример: вам нужно взять 5 карт, но в колоде только 2 карты. Возьмите 2 карты, затем перемешайте свой сброс и доберите 3 карты из получившейся колоды.

ЗНАЧИМОСТЬ РЕСУРСОВ



Всякий раз, когда вы должны получить ресурс в фазе действий или фазе затмения, вы можете взять вместо него менее значимый ресурс.

Порядок значимости ресурсов таков:
Поставить 1 мегалит > Взять 1 карту > Получить 1 идола > Получить 1 орудие > Получить 1 еду

Пример: если у вас есть возможность получить 1 идола, вместо него вы можете получить 1 орудие или 1 еду.

Важно: вы НЕ можете просто обменивать ресурсы на менее значимые, когда вам угодно. Правило выше действует только в том случае, когда вы получаете ресурсы.

Подсказка: это правило полезно, когда вы набрали максимальное количество какого-либо ресурса или когда вам очень нужен определённый ресурс.

МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО ЕДЫ

Вы можете получать еду, только если на вашем планшете игрока есть свободные ячейки под неё. Убирая стоянки с планшета, вы увеличиваете своё максимальное количество еды. Еда, которую вы получаете сверх максимального количества, «сгорает».



Пример: если вы убрали с планшета 1 стоянку, ваше максимальное количество еды становится 6.

ПОЛУЧЕНИЕ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ (ПО)

В игре есть 2 типа символов, которые приносят победные очки:



Этот символ означает, что вы получаете указанные ПО сразу; передвиньте свой маркер по шкале ПО.



Этот символ означает, что вы получите указанные ПО в конце игры.

Если ваш маркер сделал полный оборот по шкале и вернулся на стартовое деление шкалы ПО, переверните его на сторону с пометкой «+100». Вы продолжаете получать ПО как обычно.



ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Начиная с первого игрока, все делают по одному ходу в заданной очерёдности. Фаза действий заканчивается, когда каждый игрок сделал по 3 хода.

Ваш ход состоит из следующих этапов (строго в указанном порядке):

- 1 Разыграйте карты культуры.
- 2 Поместите 1 фигурку на поле, выполните действия.
- 3 Сбросьте разыгранные карты.
- 4 Подготовьте колоду для фазы затмения (только в третий ход).

1 РАЗЫГРАЙТЕ КАРТЫ КУЛЬТУРЫ

Карты культуры представляют ремёсла, технологии и события, значимые для вашего племени. Вы можете разыграть любое количество карт культуры, но для розыгрыша каждой карты культуры после первой вы должны сбросить 1 карту из руки. Когда вы разыгрываете карту культуры, положите её над своим планшетом и сразу же можете выполнить способность (если способностей несколько — то можете выполнить все или любые из них) один раз. Вы можете не разыгрывать карты культуры. Разыгранные карты остаются над вашим планшетом до третьего этапа хода.

Примечание: способности карт описаны на стр. 17.

Карта культуры I эпохи



Карта культуры II эпохи



2 ПОСТАВЬТЕ ФИГУРКУ И ВЫПОЛНИТЕ ДЕЙСТВИЯ

Вы должны поставить одну из оставшихся у вас фигурок (вождя или соплеменника) в одно из двух мест:

- на верхнюю ячейку в одной из колонок действий на игровом поле;
- на ячейку отдыха на вашем планшете.

Примечание: когда вы ставите фигурку своего вождя, вы можете использовать способность на его карте (если возможно, один раз, в любое время в течение вашего хода). Способности вождей описаны на стр. 17.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Каждая колонка действий делится на 3 части: верх, середина и низ.

ВЕРХ: если вы решили поставить фигурку в колонку действий, сначала поместите её слева от верхней части любой колонки на ваш выбор.

∞ означает, что вы можете выполнить одно или несколько изображённых здесь действий в любом порядке и в любом количестве. После этого сдвиньте фигурку в середину колонки действий.

СЕРЕДИНА: вы можете выполнить изображённое здесь действие только один раз. После этого сдвиньте свою фигурку в низ колонки действий.

НИЗ: если вы первый игрок в раунде, который выбирает эту колонку (внизу нет других фигурок), то можете получить указанные здесь бонусы. Поставьте свою фигурку на символ этого действия; в этом раунде оно недоступно. Если действие в низу колонки уже закрыто чужой фигуркой, вместо этого поместите свою фигурку на большую ячейку под колонкой.

Если у вас уже есть фигурка в колонке действий, вы и другие игроки можете снова ставить в неё фигурки. Однако действие в низу колонки можно использовать только один раз в раунд (это действие получает только игрок, поставивший туда фигурку первым).



Многие действия стоят определённое количество очков труда (ОТ). Игроки получают ОТ, когда разыгрывают карты племени и/или тратят еду.



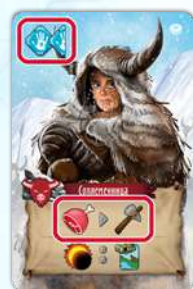
РОЗЫГРЫШ КАРТ ПЛЕМЕНИ

На втором этапе своего хода вы можете разыграть из руки любое количество карт племени. Поместите разыгранные карты над своим планшетом. Каждая такая карта даёт вам ОТ (значение в левом верхнем углу карты), а также те или иные способности. Некоторые карты дают вам 0,5 ОТ. Два таких символа дадут вам 1 ОТ.

- Некоторые способности дают дополнительные ОТ, если вы разыгрываете их одновременно с тем, как ставите фигурку в определённую колонку действий.
- Многие способности можно использовать в любой момент хода (до того, как карта будет сброшена на третьем этапе хода).
- Способности фазы затмения (отмечены символом ☀️) не применяются, если вы разыгрываете карту на этом этапе. Эти способности действуют только при розыгрыше карты на этапе 4.

Примечание: способности карт племени описаны на стр. 17.

Пример: «Ремесленница» даёт 1 ОТ и дополнительное ОТ, если вы выполняете действие «Развитие». Способность фазы затмения не применяется, если разыграть карту на этом этапе.



Пример: «Соплеменница» даёт 1,5 ОТ для любого действия. Её способность (обменять 1 еду на 1 орудие) можно применить один раз в любое время вашего хода. Способность фазы затмения не применяется, если разыграть карту на этом этапе.

Пример: «Храбрец» даёт 1,5 ОТ для любого действия. Его способность даёт 1 дополнительное ОТ, если карту разыграть при выполнении любого действия. Способность фазы затмения не применяется, если разыграть карту на этом этапе.



РАСХОД ЕДЫ

В любой момент своего хода вы можете потратить еду, чтобы получить дополнительные ОТ. Вы можете потратить сколько угодно еды за один раз (но не больше, чем у вас есть). Когда вы тратите еду, передвигайте маркер влево по шкале еды, а затем получите по 1 ОТ за каждый символ труда над шкалой, который пересёк маркер.



Пример подсчёта ОТ: игрок выполняет действие «Охота». Он использует карту «Охотник» (1 ОТ + 1 ОТ за способность карты). Также он тратит 3 еды (и получает 2 ОТ) и 2 орудия. В сумме он получает 4 ОТ и 2 орудия, которые можно распределить между двумя доступными действиями в колонке «Охота». Колонки действий описаны на стр. 12-13.



ПЛАНШЕТ ИГРОКА

Поставьте 1 фигурку в ячейку отдыха на своём планшете. Сразу же вы можете взять 1 карту из вашей колоды и после этого можете использовать 1 свою карту животного (см. стр. 16).



Более того, каждая фигурка на ячейке отдыха даст 1,5 ОТ во время фазы затмения (стр. 10). В течение раунда вы можете поставить несколько фигурок в ячейку отдыха (по одной в ход).

Примечание: когда вы ставите фигурку в ячейку отдыха, вы не можете разыгрывать карты племени из руки. Однако, если вы поставите туда фигурку вождя, вы можете применить его способность (если эта способность не связана напрямую с колонкой действий).

3 СБРОСЬТЕ РАЗЫГРАННЫЕ КАРТЫ

Уберите все карты над вашим планшетом (то есть разыгранные в текущем ходу) в сброс лицом вверх. Не берите новые карты.



4 ПРИГОТОВЬТЕ КОЛОДУ ЗАТМЕНИЯ

Если сейчас ваш третий ход в раунде (то есть вы поставили свою третью фигурку), можете сформировать колоду затмения из карт культуры и карт племени у вас в руке.



Поместите эту колоду над своим планшетом.

Карты, которые вы не разыграли ни на одном этапе, остаются в вашей руке и переходят в следующий раунд.

После этого ваш третий ход заканчивается, и следующий игрок делает свой третий ход. Когда последний игрок сделал третий ход, передвиньте маркер раунда на следующее деление с затмением. Фаза действий заканчивается и начинается фаза затмения.

ФАЗА ЗАТМЕНИЯ



В доисторический период солнечные затмения возмещали о смене поколений. Люди считали эти величественные явления знаками от духов, которых нужно было почтить соревнованием племён. Когда солнце появлялось вновь, новое поколение вступало в свои права, а племена возвращались к обычной жизни... до следующего затмения.

В фазе затмения проделайте следующее:

- 1 Все игроки одновременно раскрывают карты из своих колод затмения и подсчитывают очки труда за фазу затмения:
 - ОТ на раскрытых картах племени, включая способности фазы затмения, дающие ОТ.
 - 1,5 ОТ за каждую фигурку на ячейке отдыха на своём планшете игрока.

Примечание: раскрытые карты культуры не дают ОТ; игрок возвращает их в руку после раскрытия. Таким образом, добавление карт культуры в колоду затмения можно использовать для блефа.

Важно: в фазе затмения нельзя тратить еду, чтобы получить дополнительные ОТ.

- 2 Игрок с наибольшим количеством ОТ перемещает свой тотем племени на верхнее деление шкалы очерёдности хода, игрок на втором месте — на второе деление и так далее. Ничьи разрешаются в пользу игроков, которые в текущем раунде ходили позднее (даже между игроками с 0 ОТ).
- 3 Затем согласно новой очерёдности хода каждый игрок выполняет все описанные ниже действия в строго указанном порядке. Если действие даёт несколько ресурсов, игрок может получить их в любом порядке. Также он может выбрать, какие ресурсы получить, а какие — нет.



- а. Шкала очерёдности хода: получите ресурс, соответствующий вашему положению на шкале.



- б. Карты племени: примените способности фазы затмения на всех своих картах в колоде затмения (одну за другой в любом порядке).

- в. Бонусы местности: получите бонусы с каждого гекса местности, на котором у вас больше влияния, чем у других игроков (при ничьей бонус получают все претенденты). Эти бонусы описаны на стр. 20.



Примечание: стоянка даёт 1 ед. влияния на гексе, на котором она находится. Община даёт по 2 ед. влияния на каждом из трёх гексов, которых она касается.

- г. Планшет игрока: получите бонусы затмения, указанные на вашем планшете (см. ниже).

Когда все игроки выполнили все действия, они отправляют карты из своих колод затмения в сброс. Затем начинается фаза подготовки.

БОНУСЫ НА ПЛАНШЕТЕ ИГРОКА

По мере того как вы убираете со своего планшета мегалиты и общины, вам будут открываться дополнительные бонусы. Именно их вы будете получать в фазе затмения.

- 1 Возьмите 1 карту за каждую убранную с планшета игрока общину.
- 2 За каждую пустую ячейку мегалита получите указанный на ней бонус (орудие на первой ячейке, идолы на третьей и пятой ячейках).
- 3 Также получите ПО за условия, указанные на ваших священных камнях (см. стр. 18).



Пример: в фазе затмения племя Волка получает 3 ОТ (1,5 за карту «Храбрец» и 1,5 за фигурку в ячейке отдыха).

Племя Бизона получает 1,5 ОТ за карту «Шаман». Племя Льва также получает 1,5 ОТ (за фигурку в ячейке отдыха).

Племя Волка будет ходить первым, так как у него больше всех ОТ. Бизон и Лев набрали одинаково, но в текущем раунде Бизон ходил позже Льва, поэтому в новом раунде он будет ходить вторым, а Лев — третьим.

ПЕРВЫЙ РАУНД	ПЛЕМЯ ВОЛКА	ПЛЕМЯ БИЗОНА	ПЛЕМЯ ЛЬВА	ВТОРОЙ РАУНД
				
	3 	1 1/2 	1 1/2 	

ФАЗА ПОДГОТОВКИ

В последнем раунде игры пропустите эту фазу: после затмения начинается итоговый подсчёт ПО. Если это не последний раунд, сделайте следующее:

- 1 Продвиньте маркер раунда с деления с затмением на следующее деление шкалы раундов.
- 2 Верните все фигурки (включая те, что в ячейках отдыха) на планшеты игроков.
- 3 Если нужно, добавьте карты животных из колоды животных к охотничьим угождам так, чтобы их снова стало на 1 больше, чем игроков.
- 4 В конце первого раунда добавьте недостающие открытые карты культуры из колоды I эпохи. Затем переложите карту недоступной эпохи с верха колоды II эпохи на верх колоды I эпохи.
В конце второго раунда уберите все открытые карты культуры и выложите 8 новых карт из колоды II эпохи.
В конце третьего раунда восполните ряд открытых карт культуры из колоды II эпохи.
- 5 Каждый игрок берёт в руку 5 карт из своей колоды (также в руке могут остаться карты из предыдущих раундов). Количество карт в руке не ограничено.

Важно: набор карт в этом пункте не считается получением ресурса. Это значит, что вы не можете вместо карты взять менее значимый ресурс в эту фазу.

После этого начинается фаза действий следующего раунда.



КОЛОНКИ ДЕЙСТВИЙ

ИНИЦИАЦИЯ:

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ ПЛЕМЕНИ
ЗАХОРОНЕНИЕ КАРТ



∞ ВЕРХ

Потратьте 1 орудие и 1 ОТ, чтобы взять в руку одну из открытых карт племени (под игровым полем). Если вы выполняете это действие несколько раз, все взятые карты должны быть разных типов.

Важно: карты племени, которые вы берёте с помощью этого действия, нельзя разыгрывать в этот же ход, чтобы получить ОТ. Это значит, что вы не можете взять карту и получить с её помощью ОТ, чтобы взять ещё карту.

Примечание: вы можете выбрать это действие, даже если колода пуста. В этом случае получите 1 ПО вместо того чтобы брать карту.

1x СЕРЕДИНА

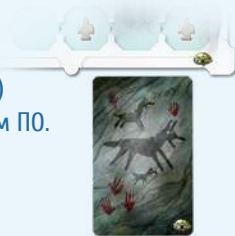
Вы можете потратить 1 еду, чтобы выполнить одно или два из следующих действий:

- Возьмите одну из открытых карт племени (под игровым полем) и положите её в свой сброс.
- Захороните карту (выберите одну карту племени или культуры из руки, из своего сброса или над своим планшетом и поместите её под свою карту захоронения).

Примечание: карта племени, которую вы берёте с помощью этого действия, может быть того же типа, что взятая с помощью действия вверху колонки.

Захороненные карты должны лежать под картой захоронения (в месте для захоронений) до конца игры. В конце игры они принесут вам ПО.

Примечание: вы можете смотреть свои захороненные карты в любой момент.



1x НИЗ

(только для первой фигурки)
Получите 1 идола.
Можете захоронить 1 карту.

РАЗВИТИЕ:

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ КУЛЬТУРЫ
ПОЛУЧЕНИЕ СВЯЩЕННЫХ КАМНЕЙ



∞ ВЕРХ

Потратьте 3 ОТ, чтобы взять в руку одну из открытых карт культуры. Вы можете выполнить это действие несколько раз, но должны тратить по 3 ОТ каждый раз.

Примечание: новые карты культуры выкладываются на место взятых только в фазе подготовки.

1x СЕРЕДИНА

Вы можете взять священный камень из ячейки священного камня на игровом поле.

В I эпохе (раунды 1 и 2) можно брать священные камни только из левой части. Во II эпохе (раунды 3 и 4) вам становятся доступны все священные камни с игрового поля.

Когда вы получаете священные камни, кладите их в специальные ячейки на своём планшете слева направо. При этом вы должны оплатить стоимость в еде и орудиях, указанную в ячейке. Если у вас не хватает ресурсов, вы не можете взять священный камень.

Примечание: вы можете разместить на планшете только 3 священных камня. Священные камни остаются на вашем планшете до конца игры.

Положив священный камень на свой планшет, сразу получите бонусы, указанные под ним. Эти бонусы описаны на стр. 20.

Священные камни приносят ПО в каждую фазу затмения.



1x НИЗ

(только для первой фигурки)
Получите 1 орудие и 1 еду.

ЗАСЕЛЕНИЕ: СОЗДАНИЕ СТОЯНОК ПЕРЕМЕЩЕНИЕ СТОЯНОК СОЗДАНИЕ ОБЩИН



∞ ВЕРХ

Потратьте 1 орудие, чтобы поместить крайнюю левую стоянку со своего планшета на стартовый тайл местности. Вы можете выполнить это действие несколько раз, но должны тратить по 1 орудю каждый раз.

ИЛИЛИ

Потратьте 1 ОТ, чтобы переместить свою стоянку с её гекса местности на соседний с ним гекс. Вы можете выполнить это действие несколько раз с одной или разными стоянками, но должны тратить по 1 ОТ каждый раз.

Каждая стоянка даёт 1 ед. влияния на гексе, на котором она находится.

Примечание: количество стоянок на одном гексе не ограничено.

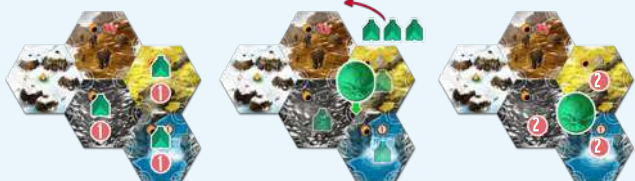
1x СЕРЕДИНА

Вы можете потратить 3 еды, чтобы создать общину. Для этого выберите 3 свои стоянки, находящиеся на трёх гексах, соприкасающихся друг с другом. Верните эти стоянки на свой планшет и поставьте общину на пересечение этих гексов.

Примечания:

- Стоянки на стартовом файле не могут быть использованы для этого действия.
- На каждом пересечении гексов может быть только одна община.
- Когда вы возвращаете стоянки на свой планшет, помещайте их на крайние правые свободные деления вашей шкалы еды.

Размещенная община даёт по 2 влияния на каждом из трёх гексов, которых она касается, и позволяет вам взять 1 карту в фазе затмения (бонус на планшете игрока).



1x НИЗ

(только для первой фигурки)

Поставьте стоянку со своего планшета на стартовый тайл местности. Затем можете переместить любую свою стоянку, включая только что поставленную.

ОХОТА: ОХОТНИЧЬИ УГОДЬЯ, ПОЛУЧЕНИЕ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ ЖИВОТНЫХ



∞ ВЕРХ

Потратьте 1 ОТ и добавьте 2 верхние карты из колоды животных к охотничьим угожьям (лицом вверх). Вы можете выполнить это действие несколько раз, но должны тратить по 1 ОТ каждый раз.

Примечания:

- Максимум карт животных в охотничьих угожьях — 6. Если уже выложено 5 карт, то это действие добавит только 1 новую карту.
- Если в колоде животных закончились карты, это действие нельзя выполнить. Если в колоде животных осталась 1 карта, вы добавляете только её.

Потратьте 1 орудие и 1 ОТ, чтобы взять карту животного из охотничьих угожий и поместить её лицом вверх в области для животных у своего планшета. Вы можете выполнить это действие несколько раз, но должны тратить по 1 орудю и 1 ОТ каждый раз. Если охотничьи угожья и колода животных пусты, вы всё равно можете выполнить это действие. В этом случае вы получаете 1 ПО.

Примечание: не выкладывайте новые карты животных взамен тех, что вы берёте из охотничьих угожий!

1x СЕРЕДИНА

Вы можете использовать 1 свою карту животного, чтобы получить указанные на ней ресурсы (поверните эту карту животного набок).



Важно: использованные животные не учитываются при получении ПО в конце игры.

1x НИЗ

(только для первой фигурки)

Возьмите верхнюю карту из колоды животных и поместите её лицом вверх в области для животных у своего планшета. Если колода животных пуста, получите 1 ПО.

МЕГАЛИТЫ



Каждый раз, когда вы применяете эффект с символом мегалита, вы можете взять крайний левый мегалит со своего планшета и разместить его на поле мегалитов.

Мегалит можно разместить тремя способами:

- А** В начальной клетке (серая клетка с изображением мегалита). Так можно размещать только серые мегалиты.



- Б** В клетке, смежной с мегалитом любого цвета (в том числе серого) по горизонтали или вертикали.



- В** Поверх 4 мегалитов, выложенных квадратом 2 на 2 (в центре этого квадрата).

Первые 2 мегалита, которые вы разместите, будут серого цвета. Они не могут быть размещены поверх других мегалитов.

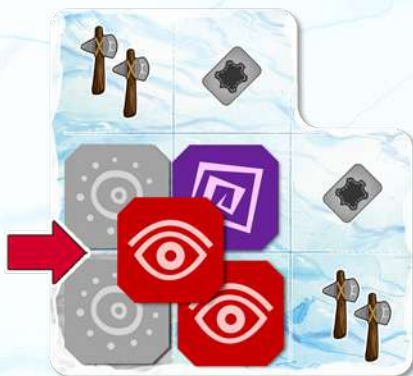
Серые мегалиты — единственные, которые можно разместить в любой клетке, включая начальные.

Когда вы размещаете мегалит в клетке планшета, вы сразу получаете бонус, изображённый в этой клетке. Подробное описание всех бонусов можно посмотреть на стр. 20.

Когда вы размещаете мегалит поверх других мегалитов, вы сразу получаете ПО в зависимости от того, какие мегалиты оказались под ним: по 1 ПО за каждый мегалит другого цвета (серый или другого игрока) и по 2 ПО за каждый мегалит вашего цвета. При этом другие игроки получают по 1 ПО за каждый мегалит своего цвета под мегалитом, который вы только что разместили.

Примечание: можно размещать мегалиты поверх 4 мегалитов, которые сами лежат поверх нижних. Вы и другие игроки получаете ПО только за эти 4 мегалита (нижние мегалиты не считаются).

Пример: красный игрок выставляет мегалит так, как указано. Он сразу же получает 5 ПО. Фиолетовый игрок получает 1 ПО.



ПЛАНШЕТ ИДОЛОВ



Каждый раз, когда вы получаете идола, сразу продвиньте любого из своих идолов на 1 уровень вверх по его шкале. На одном уровне могут находиться несколько идолов.

Примечание: если вы получаете сразу несколько идолов, вы можете продвинуть обоих идолов или одного идола несколько раз.

ШКАЛА ПОДНОШЕНИЙ (слева)

Положение вашего идола на шкале подношений (слева) определяет ценность еды и орудий, которые останутся у вас к концу игры.

Некоторые уровни на шкале подношений дают игрокам бонусы. Когда ваш идол попадает на такой уровень, немедленно получите изображённый бонус.

Если ваш идол на верхнем уровне шкалы подношения, вы всё ещё можете его «продвигать»: он остаётся на месте, а вы получаете 1 ПО за каждое его «передвижение».

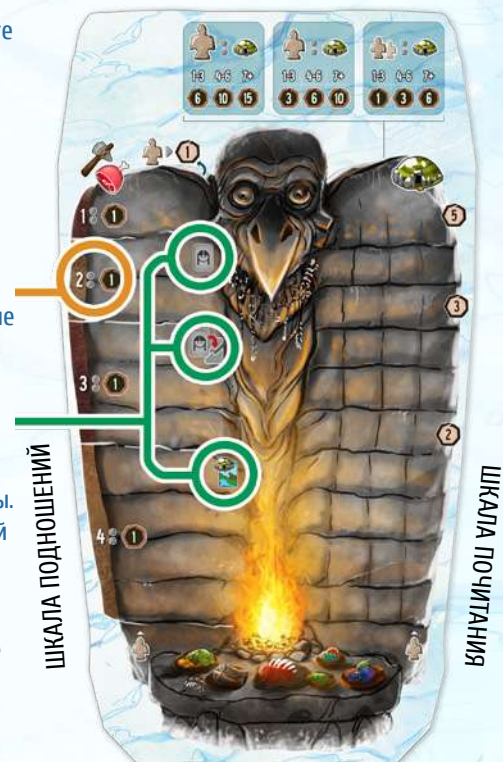
ШКАЛА ПОЧИТАНИЯ (справа)

Положение вашего идола на шкале почитания (справа) по отношению к идолам других игроков определяет ценность ваших захороненных карт.

Когда вы продвигаете своего идола вверх по шкале почитания, помещайте его в крайнюю левую незанятую ячейку нового уровня. Когда идол покидает уровень, образуя пробел, идолы справа от него сдвигаются влево.

Когда ваш идол на шкале почитания достигает одного из трёх уровней с бонусами (ПО), сразу получите указанные справа ПО. Таким образом, за достижение самого верхнего уровня в общей сложности вы получите $2+3+5=10$ ПО.

Идол, находящийся на верхнем уровне шкалы почитания, не может продвигаться ни вверх, ни в стороны.



ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Наконец пришло время узнать, чьё племя самое достойное и процветающее! Игроки подсчитывают свои победные очки: вождь с наибольшим количеством ПО побеждает. В случае ничьей побеждает игрок, находящийся выше в очерёдности хода на конец партии. Игроки добавляют к своему текущему счёту ПО за следующее:

- Шкала подношений
- Шкала почитания
- Карты племени и карты культуры
- Неиспользованные карты животных

ШКАЛА ПОДНОШЕНИЙ

Положение вашего идола на шкале подношений определяет, сколько ПО принесут ваши остатки еды и орудий. Курс обмена указан слева, напротив уровня вашего идола. Сложите количество вашей еды и орудий, разделите получившуюся сумму по курсу обмена и добавьте ПО к своему счёту (остаток от деления не приносит ПО).

Важно: если вы ни разу не передвигали своего идола на шкале подношений, вы не получаете ПО за остатки еды и орудий.



Пример: если в конце игры ваш идол здесь и у вас осталось 3 еды и 2 орудия, вы получите 2 ПО.

ШКАЛА ПОЧИТАНИЯ

Получите ПО за свои захороненные карты. Количество ПО зависит от вашего положения на шкале почитания по отношению к другим игрокам (см. таблицы над шкалой).

Важно: если вы ни разу не передвигали своего идола на шкале почитания, вы не получаете ПО за захороненные карты, указанные над шкалой почитания.

Игрок, занимающий самое высокое положение на шкале почитания, использует левую таблицу для получения ПО, игрок на втором месте — таблицу посередине, остальные игроки — правую таблицу.

Если несколько игроков занимают один уровень, первенство определяется тем, чей идол находится ближе к левому краю этого уровня. Таблицы над шкалой почитания показывают, сколько вы получите ПО в зависимости от количества своих захороненных карт.

1-3	1-3	1-3
4-6	4-6	4-6
7+	7+	7+
6	3	1
10	6	3
15	10	6

Пример: если в конце игры вы выше всех на шкале почитания и у вас 4 захороненные карты, вы получите 10 ПО.

В партии на двоих игроков самая правая таблица не используется.



КАРТЫ ПЛЕМЕНИ И КАРТЫ КУЛЬТУРЫ

Выложите перед собой все свои карты: из руки, из колоды, из сброса, захороненные. Получите указанные на них ПО.

Пример: эта карта принесёт 1 ПО.

КАРТЫ ЖИВОТНЫХ

Неиспользованные карты животных (неповёрнутые) приносят ПО, если у вас получилось собрать наборы животных одного вида (вид указан в нижней части карты).

Использованные животные не учитываются.

В наборе может быть максимум 4 карты (кроме шерстистых мамонтов — в их наборе может быть максимум 2 карты). Животные того же вида сверх этого количества не приносят дополнительные ПО. Животные одного вида (кроме аргентависов) всегда образуют один набор.

Аргентависы считаются животными любого вида. Вы можете добавить одну или несколько карт аргентависов к любому своему набору, чтобы увеличить его ценность. Сами аргентависы не составляют набор.

Пример: вы собрали таких животных в ходе игры.



Вы получаете 3 ПО за шерстистых носорогов (использованная карта не учитывается), 2 ПО за шерстистого мамонта и 10 ПО за гигантских ленивцев (3 ленивец + 1 аргентавис, которого вы решили добавить к гигантским ленивцам).



ВАРИАНТЫ ПОДГОТОВКИ

Познакомившись с игрой поближе, вы можете попробовать различные варианты подготовки, чтобы разнообразить её.

Примечание: подготовьте тайлы местности перед тем, как игроки выложат карты для выбора.

ВЫБОР КАРТ ПОДГОТОВКИ

Вместо того чтобы распределять карты подготовки случайным образом, вы можете после определения очерёдности хода перемешать карты подготовки и выложить в центр стола по одной карте на каждого игрока и ещё одну (лицом вверх). Затем игроки в порядке, противоположном очерёдности хода, берут по одной карте подготовки. Невыбранные карты уберите в коробку.

ВЫБОР КАРТ ПОДГОТОВКИ И ВОЖДЕЙ

Вместо того чтобы распределять карты вождей случайным образом, вы можете после определения очерёдности хода перемешать карты вождей и выложить в центр стола по одной карте на каждого игрока и ещё одну (лицом вверх).

Затем игроки в порядке очерёдности хода выбирают по одной карте вождя (вместе с фигуркой и подставкой нужного цвета). Невыбранные карты уберите в колоду.

После выбора карт вождей распределите карты подготовки как указано выше. То есть последний выбиравший вождя игрок первым будет выбирать карту подготовки.

СПОСОБНОСТИ КАРТ

У каждой карты в игре есть одна или несколько способностей, указанных в её нижней части. Способности обозначаются символами, описание которых можно найти на стр. 20. Применять способности не обязательно. Способность можно применить только один раз в ход.

Способности встречаются на следующих картах:

- **Карты культуры.** Эти карты разыгрываются на первом этапе вашего хода, и тогда же применяются их способности. После розыгрыша они сбрасываются на третьем этапе хода.
- **Карты племени.** Эти карты разыгрываются на втором этапе вашего хода, и тогда же применяются их способности. После розыгрыша они сбрасываются на третьем этапе хода.
- **Карты вождей.** Эти карты не разыгрываются. Вы можете применить способность на карте вождя, когда ставите его фигурку в колонку действий (это можно сделать до, во время или после выполнения действий).

Если способность отмечена символом какой-либо из колонок действий, то вы можете применить эту способность, только если в свой ход поставите фигурку в соответствующую колонку. При этом вы можете разыгрывать карты ради очков труда, игнорируя их способности.



Пример: эту способность можно применить, только если вы выполняете действие «Инициация». Вы получаете 1 дополнительное ОТ.

Если способность не отмечена символом колонки или затмения, то её можно применить в любой момент вашего хода в фазе действий.



Пример: эту способность можно применить в любой момент вашего хода после того, как вы разыграли эту карту (вне зависимости от того, куда вы поставили фигурку). Способность позволяет обменять 1 еду на 1 оружие.

Если способность отмечена символом затмения, она применяется только в фазе затмения. Такие способности могут быть применены, только если вы поместили эту карту в свою колоду затмения.



Пример: если вы поместили эту карту в колоду затмения, то в фазе затмения вы сможете переместить одну стоянку дважды или две стоянки по одному разу.

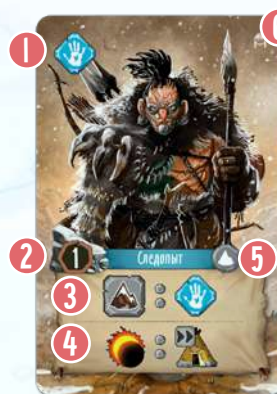
Чтобы применить способность, просто сделайте то, что позволяют сделать символы, изображённые на карте. Символ означает, что вам нужно заплатить то, что слева, чтобы получить то, что справа. Все символы подробно описаны на стр. 20.

ИНФОРМАЦИЯ НА КАРТАХ



КАРТЫ КУЛЬТУРЫ

- 1 Номер эпохи
- 2 ПО в конце игры
- 3 Способность



КАРТЫ ПЛЕМЕНИ

- 1 Очки труда (ОТ)
- 2 ПО в конце игры
- 3 Способность фазы действий
- 4 Способность фазы затмения
- 5 Тип карты
- 6 Символ карты племени



КАРТЫ ЖИВОТНЫХ

- 1 Количество животных этого вида в колоде
- 2 Способность
- 3 ПО за набор этого вида



КАРТЫ ВОЖДЕЙ

- 1 Способность фазы действий

СВЯЩЕННЫЕ КАМНИ

I ЭПОХА



Получите 2 ПО за каждую вашу общину, которая касается хотя бы одного гекса указанного типа.



Примечание: две разные общины вашего цвета, касающиеся одного и того же гекса, принесут 4 ПО, а одна община, которая касается двух гексов, принесёт только 2 ПО.



Получите 1 ПО за каждый гекс уникального типа (из указанных ниже), на котором есть хотя бы 1 ваша стоянка.

За каждый из этих типов гексов можно получить не более 1 ПО.

Примечание: стартовый тайл и особые тайлы дельты и истока (из дополнения «Реки и лодки») не участвуют в этом подсчёте.



Получите 1 ПО за каждый мегалит вашего цвета, находящийся непосредственно на планшете мегалитов (не поверх других мегалитов).



Получите ПО в зависимости от количества разных планшетов мегалитов, на которых непосредственно находится хотя бы 1 мегалит вашего цвета (не поверх других мегалитов).

II ЭПОХА



Получите ПО в зависимости от количества ваших захороненных карт.



Получите 2 ПО за каждый мегалит вашего цвета, находящийся поверх других мегалитов.



Получите 1 ПО за каждые 2 деления, пройденные вашими идолами на планшете идолов на обеих шкалах (сложите количество делений и разделите на 2 с округлением вниз).



Получите 1 ПО за каждое ваше использованное животное уникального вида.



Получите ПО в зависимости от количества использованных животных указанного вида.



Получите ПО в зависимости от количества использованных животных обоих указанных видов.

МОДУЛИ

В коробке с игрой вы также найдёте два дополнительных модуля для игры: жетоны ледников и жетоны отдыха. Вы можете сыграть партию с одним из модулей или с обоими.

ЖЕТОНЫ ЛЕДНИКОВ

- А** После подготовки местности перемешайте жетоны ледников и выложите по одному из них на каждый тайл ледника лицом вниз. Неиспользованные жетоны ледников уберите в коробку, не глядя в них.
- Б** Каждый раз, когда любой игрок помещает или перемещает свою стоянку на гекс с жетоном ледника, переверните этот жетон. При этом игрок не обязан завершать перемещение на этом гексе: жетон ледника раскрывается, даже если стоянка продолжила перемещение через гекс с этим жетоном.
- В** В дальнейшем каждый раз, когда любой игрок создаёт общину, касающуюся гекса с раскрытым жетоном ледника, этот игрок получает указанный на жетоне бонус. Жетоны ледников остаются на гексах до конца игры и служат стимулом для создания общин на них.



Примечание: жетоны ледников не приносят дополнительные ресурсы в фазе затмения.

ЖЕТОНЫ ОТДЫХА



После подготовки местности перемешайте жетоны отдыха, сложите их в стопку над шкалой очередности хода лицом вниз и раскройте верхний жетон.

Игрок, который первым в текущем раунде поставил свою фигурку в ячейку отдыха, выбирает одно из двух (до выполнения действия «Отдых»):

- Взять раскрытый жетон отдыха
- ИЛИ
- Убрать раскрытый жетон отдыха под низ стопки лицом вниз и взять верхний жетон отдыха.

Вы можете применить эффекты жетона отдыха перед, после или во время выполнения действия «Отдых». Если на жетоне указано 2 эффекта, вы можете применить их в любом порядке.

В конце своего хода уберите жетон отдыха под низ стопки лицом вниз (даже если вы его не использовали).

В конце фазы подготовки, если на вершине стопки все еще лежит раскрытый жетон отдыха (ни один игрок не поставил фигурку в ячейку отдыха), переверните жетон лицом вниз и положите его под низ стопки.

Затем раскройте верхний жетон отдыха и оставьте его на верху стопки (независимо от того, был ли жетон взят во время раунда или нет).



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ:

Автор: Стэн Кордонский
Разработка: Джонни Пак
Художник: Михайло Мисо Димитриевски
Арт-директор/управление проектом/графический дизайн: Yoma
Автор одиночного режима: Дрейк Вильярреал
Организатор/ведущий тестировщик: Танос Аргирис
Редактор правил: Пол Гроган (Gaming Rules!)
Вёрстка: Бриджетт Инделикато, Джим Гарнер
3D-моделирование: Эриберто Валле Мартинес
Организер: Дэниэл Каннингэм
Тестирование: Константинос Ласкас, Антонио Закс, Джабу Родро, Дейл Кифер, Рикардо Гонсалес, Дэвид Саттерфилд, Полин Серл, Денни Лаллан, Дэвид Хоук, Джон Гатри, Ник Каунтзас, Джордж Энглезос, Михалис Николау, Жозеп, Кле Негре, Эрик Жоме, Рэйчел Кордонски, Холден Ким
Вычитка: Джонатан Бобал, Брюс Флетчер, Эван Хэлберт, Джонни Пак, члены команды Gaming Rules! и члены сообщества Endless Winter Discord.

Особая благодарность: Майклу Рафтопулосу из M.O.B Vanguard, а также всем лицензиатам и партнерам по локализации, благодаря которым Endless Winter стала доступна на стольких многих языках; нашим замечательным бэкерам за их любящую поддержку и участие; рецензентам за их искренний интерес и помощь; сообществам настольных игр и группам в социальных сетях; и последнее, но не менее важное: нашим жёнам Марии и Элени за их понимание и бесконечную поддержку в течение всех этих месяцев бесконечных встреч и игровых тестов. Мы не смогли бы сделать это без вас!

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.
Переводчик: Даниил Яковенко
Корректор: ООО «Корректор»
Редактор: Данила Евстифеев
Дизайнеры-верстальщики: Елена Шлюйкова, Антон Поясов
Руководитель проекта: Артём Савельев
Общее руководство: Антон Сквородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «ГаГа Трейд», 2021 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.



ОПИСАНИЕ СИМВОЛОВ



Очки труда (ОТ) 0,5 ОТ



Область для захоронений



Захороните 1 карту (выберите карту племени или культуры из руки, из своего сброса или над своим планшетом, после чего поместите её под свою карту захоронения).



1 еда



1 орудие



Община



Стоянка



Создайте 1 общину.



Поставьте 1 стоянку на стартовый тайл местности.



Переместите 1 стоянку один раз.



Переместите 1 стоянку дважды ИЛИ переместите 2 стоянки по 1 разу.



Возьмите в руку 1 карту племени под игровым полем. Вы можете сделать это, даже если колода пуста. В этом случае получите 1 ПО вместо того, чтобы брать карту.



Отправьте в свой сброс 1 карту племени под игровым полем. Вы можете сделать это, даже если колода пуста. В этом случае получите 1 ПО вместо того, чтобы брать карту.



Сброс



Возьмите 1 карту из своей колоды в руку.



Сбросьте 1 карту из своей руки.



Возьмите в руку 1 карту культуры из открытых карт культуры.



Возьмите 1 карту животного из охотничьих угодий и поместите в свою область для животных. Вы можете сделать это, даже если карт животных не осталось ни в охотничьих угодьях, ни в колоде животных. В этом случае получите 1 ПО вместо того, чтобы брать карту.



Возьмите 1 карту из колоды животных и поместите в свою область для животных. Вы можете сделать это, даже если в колоде животных не осталось карт. В этом случае получите 1 ПО вместо того, чтобы брать карту.



Выложите верхнюю карту из колоды животных в охотничьи угодья (если есть место).



Используйте 1 животное в своей области для животных, чтобы получить указанные на его карте бонусы.



Идол (продвиньтесь по одной из шкал на планшете идолов на 1 деление вверх)



Немедленно получаемые ПО



ПО в конце игры



Фаза затмения



Карта культуры I эпохи



Карта культуры II эпохи



Получите текущее максимальное количество еды.



Игрок



Разместите 1 мегалит.



Возьмите 1 священный камень из запаса (в I эпохе доступна только левая часть). Разместите его в левой незанятой ячейке на вашем планшете.



Немедленно разместите ещё 1 мегалит в одной из клеток, на которые указывают стрелки. Если обе клетки заняты, этот эффект не применяется. **Примечание:** в таких клетках можно размещать только серые мегалиты.



Вы можете потратить ресурс, изображённый слева, чтобы получить ресурс(ы) справа от этого символа.



Когда вы выполняете условие и/или действие, изображённое слева, вы можете получить ресурс(ы) справа от этого символа.



Другого типа



Того же типа



Считается за животное любого типа