

# НАСКАЛЬНЫЕ РИСУНКИ

ДОПОЛНЕНИЕ

ВЕЧНАЯ ЗИМА

ПАЛЕОИНДЕЙЦЫ



Дополнение «Наскальные рисунки» добавляет в игру новое действие «Рисование» и новые карты племени – художниц! С их помощью вы сможете получать различные бонусы и запечатлеть в веках священное животное своего племени.

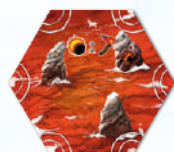
## КОМПОНЕНТЫ



4 ПЛАНШЕТА НАСКАЛЬНЫХ РИСУНКОВ  
(каждый с 2 опорами)



1 КОЛОНКА ДЕЙСТВИЯ  
«РИСОВАНИЕ»  
(прикладывается  
к игровому полю)



1 ТАЙЛ МЕСТНОСТИ



1 ЖЕТОН ЛЕДНИКА



15 КАРТ ПЛЕМЕНИ  
«ХУДОЖНИЦЫ»



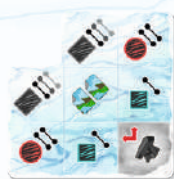
5 КАРТ КУЛЬТУРЫ  
(1 эпоха)



5 КАРТ ЖИВОТНЫХ  
(Хагерманские лошади)



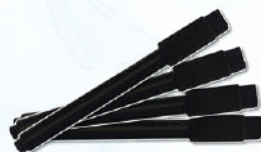
1 ЖЕТОН СВЯЩЕННОГО КАМНЯ  
(1 эпоха)



1 ПЛАНШЕТ  
МЕГАЛИТА



1 ЖЕТОН ОТДЫХА



4 СТИРАЕМЫХ  
МАРКЕРА

Опора



Вид сбоку

Перед началом первой партии прикрепите ножки-опоры к планшетам наскальных рисунков.



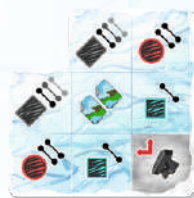
Все карты и компоненты из дополнения «Наскальные рисунки» отмечены этим символом.



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

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

- 1 Разместите колонку действия «Рисование» с правой стороны игрового поля (на одном уровне с остальными колонками).
- 2 Образуйте колоду из 15 карт племени «Художницы» и поместите её лицом вверх под колонкой действия «Рисование». Уберите в коробку все карты племени «Шаманы» (или карты племени того же типа): они не используются вместе с этим дополнением.
- 3 Прежде чем выкладывать открытые карты культуры, добавьте 5 карт культуры «Наскальные рисунки» в колоду карт культуры I эпохи и перемешайте её.
- 4 Прежде чем выкладывать охотничьи уголья, добавьте в колоду животных 5 карт животных «Хагерманская лошадь» и перемешайте её.
- 5 Используйте планшет мегалита из дополнения «Наскальные рисунки» как часть поля мегалитов, заменив планшет с бонусами карт животных или планшет с бонусами карт культуры (выберите случайным образом). Либо вы можете использовать все пять планшетов (см. внизу этой страницы).
- 6 На 3-м этапе подготовки местности замените один из тайлов ледников на тайл из этого дополнения.
- 7 Когда вы выкладываете жетоны священных камней на игровое поле (п. 3 базовых правил), жетон священного камня из этого дополнения обязательно должен быть среди них.
- 8 Каждый игрок берёт планшет наскального рисунка с животным своего цвета и кладёт его рядом со своим планшетом. Каждый игрок решает, какую сторону планшета из дополнения будет использовать (стороны с изображением мамонта идентичны, остальные — уникальны).  
**Примечание:** чтобы рисунок вашего священного животного выглядел эффектнее, советуем перед началом игры нарисовать его голову, следуя бледному силуэту на планшете. Делать это не обязательно, но так творение вашего племени будет выглядеть лучше!



**Вариант подготовки к игре:** вы можете взять планшеты наскальных рисунков случайных цветов, а не своего племени — или перед началом партии выложить их в открытую и выбрать себе планшеты по очереди (в любом порядке по вашему выбору).

## МОДУЛИ

Если вы играете с жетонами ледника, перед началом партии добавьте к ним жетон ледника из дополнения «Наскальные рисунки». Если вы играете с жетонами отдыха, перед началом партии добавьте к ним жетон отдыха из дополнения «Наскальные рисунки».



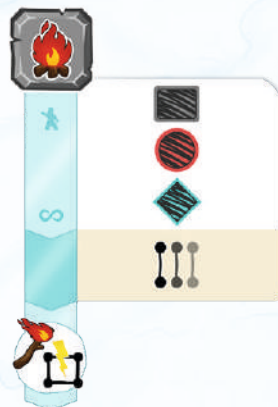
## АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПОЛЯ МЕГАЛИТОВ

Если вы хотите использовать все 5 планшетов мегалитов, разложите их по одной из схем слева. Поместите планшет из дополнения «Наскальные рисунки» (выделен тёмным) в центре поля мегалитов, а остальные расположите случайным образом. Этот вариант игры рекомендуется только для партий на 3-4 игроков.

# ИЗМЕНЕНИЯ В ХОДЕ ИГРЫ

Колонка действий «Рисование» считается частью игрового поля вместе с другими колонками. Она доступна на втором этапе хода, как и все остальные колонки действий.

Её описание приведено ниже.



## РИСОВАНИЕ: ЗАКРАШИВАНИЕ ТОЧЕК РИСОВАНИЕ ЛИНИЙ

### ∞ ВЕРХ

Закрасьте маркером любую точку на вашем планшете наскального рисунка. Вы должны оплатить стоимость этой точки, указанную в правой части своего планшета (с учётом скидок за факелы). Вы можете выполнить это действие несколько раз, но должны оплатить стоимость каждой точки.

**Примечание:** вы можете закрасить любую точку, если можете оплатить её стоимость. Эта точка не обязательно должна быть соединена с другими точками или линиями.

### 1x СЕРЕДИНА

Вы можете нарисовать одну или несколько линий на планшете наскального рисунка. Каждая линия должна соединять 2 соседних покрашенных точки и проходить по бледному силуэту на планшете.

### 1x НИЗ

(только для первой фигурки)

Получите 1 факел. Получите бонус за одну из полностью завершённых областей в нижней части вашего рисунка (ноги), если есть хотя бы одна.

## ЗАВЕРШЕНИЕ ОБЛАСТИ РИСУНКА



Каждый планшет наскального рисунка состоит из 4 областей тела и 8 областей ног.

С момента, когда вы завершаете область в нижней части рисунка (ноги), вы будете получать изображённый в ней бонус каждую фазу затмения. Не зачёркивайте этот бонус, когда получаете его.

Когда вы завершаете область в верхней части рисунка (тело), немедленно получите изображённые в ней бонусы в любом порядке. Затем зачёркните все полученные бонусы.





## СТОИМОСТЬ ЗАКРАШИВАНИЯ ТОЧЕК

Серая точка: 1 ОТ + 1 орудие.

Красная точка: 1 ОТ + 1 еда.

Бирюзовая точка: 2 ОТ.

**Примечание:** в этом списке точки расположены в вертикальной иерархии. За 1 ОТ и 1 орудие вы можете нарисовать серую, красную или бирюзовую точку, за 1 ОТ и 1 еду — красную или бирюзовую, за 2 ОТ — только бирюзовую.



## СКИДКИ

Каждый раз, когда вы получаете факел, зачеркните самый нижний символ ОТ в левой колонке **или** получите 1 идола. Если символ ОТ зачёркнут, точка соответствующего типа будет стоить на 1 ОТ меньше при выполнении действия «Рисование».

**Примечание:** зачёркивать можно только символы в левой колонке. Если зачёркнуты все 3 символа, за факелы можно получать только идолов.



*Пример: ранее вы получили факел и зачеркнули первый символ ОТ. Теперь вы сможете закрашивать бирюзовые точки за 1 ОТ вместо 2 ОТ.*





# ФАЗА ЗАТМЕНИЯ

В свой ход в фазе затмения после розыгрыша карт племени и карт животных, но до получения бонусов с гексов местности (то есть между пунктами «б» и «в» фазы затмения), получите бонусы, изображённые внутри каждой окружённой области в нижней части своего рисунка (ноги), в любом порядке. Не зачёркивайте эти бонусы: вы будете получать их каждую фазу затмения.

**Примечание:** если вы окружаете линиями ещё одну область ног, когда получаете бонусы за эти области, вы можете получить изображённые внутри неё бонусы в эту же фазу затмения.



## СВЯЩЕННЫЙ КАМЕНЬ

Получите 2 ПО за каждый зачёркнутый символ ОТ на вашем планшете рисования.



*Пример: в данной ситуации вы получите 2 ПО.*

# ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Во время итогового подсчёта очков каждый игрок получает 1 ПО за каждую закрашенную точку в самой длинной непрерывной линии, проходящей по белому пунктиру на своём планшете наскального рисунка (то есть по внешней границе силуэта священного животного).

**Примечание:** точки и линии, которые по умолчанию «нарисованы» (напечатаны) на внешней границе силуэта, также учитываются и считаются частью этой линии.



*Пример: в данной ситуации вы получите 12 ПО (самая длинная непрерывная линия выделена зелёным).*

## НОВЫЕ СИМВОЛЫ

В этом дополнении вам встретятся следующие новые символы:



Закрасьте 1 точку указанного цвета (или менее ценную) на своём планшете наскального рисунка.



Нарисуйте 1 линию между 2 соседними нарисованными точками, ориентируясь на силуэт животного на планшете рисования.



Нарисуйте одну или несколько линий на планшете наскального рисунка. Каждая линия должна соединять 2 соседних покрашенных точки и проходить по бледному силуэту на планшете.



Получите 1 факел (или 1 идола).



Бесплатно получите священный камень (по обычным правилам, но не трата еду и орудия). Вы получаете бонусы за размещение жетона.



Выберите священный камень на своём планшете и сразу же получите ПО в соответствии с его условиями.



Сразу же получите бонус одной из окружённых областей в нижней части вашего рисунка (ноги), если у вас есть такие области.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор: Джонни Пак, Стэн Кордонский

Разработка: Джонни Пак

Художник: Михайло Мисо Димитриевски

Арт-директор / управление проектом / графический дизайн: Yoma

Автор одиночного режима: Дрейк Вильяреаль

Разработка одиночного режима: Джонни Пак, Карстен Бурак

Организатор / ведущий тестировщик: Танос Аргирис

Редактура правил: Пол Гроган (Gaming Rules!)

Вёрстка: Бриджетт Инделикато, Джэйсон Д. Кингсли

3D-моделирование: Эриберто Валле Мартинес

Организер: Дэниэл Каннинггэм

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

Вычитка: Джонатан Бобал, Брюс Флетчер, Джонни Пак, члены команды Gaming Rules! и члены сообщества Endless Winter Discord.

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 Сковородин

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

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



**GAGA**  
**GAMES**

