

30 хв.

Вік 8+

2-5 гравців



ПРАДАВНІ ІСТОРІЇ

ПРАВИЛА

Старійшини дали завдання – вшанувати досягнення вашого племені. Розважливо вибирайте мисливців, полкйте та розмальовуйте печеру. Вітаємо у «Прадавніх історіях»!



КОМПОНЕНТИ

- 5 наборів із 12 карт **мисливців** (силою від 1 до 6)



- 5 пам'яток



- 25 тайлів **звірів** розміром 1



- 25 тайлів **звірів** розміром 2



- 10 тайлів **звірів** розміром 3



- 10 тайлів **звірів** розміром 4



- 5 тайлів **легендарних звірів**



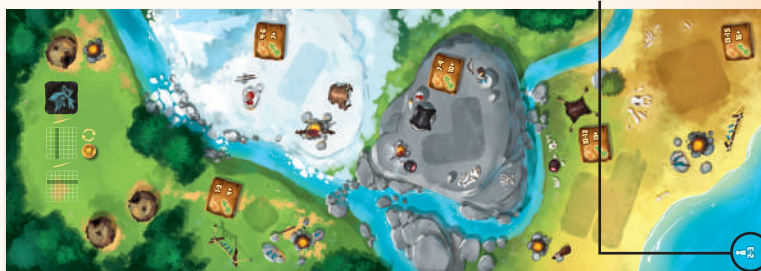
- 5 3D-печер



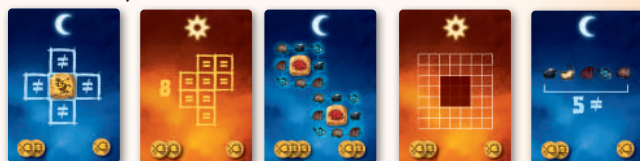
- 40 tokenів **тотемів** (по 8 на гравця)



- двобічне поле (на 2-3/4-5 гравців)



- 9 двобічних карт **цілей** (сонячний і місячний боки)






- прозорі **наліпки**

МАЛЮНОК МИСЛИВЦЯ →

← **ТОТЕМНИЙ ЗВІР**

Примітка. У кожній печері виділено місця для трьох тайлів відповідного кольору: 2 – для тотемних звірів і 1 – для малюнка мисливця. Перед першою грою приклейте ці тайли до планшетів печер за допомогою прозорих наліпок, щоб кольори й малюнки збігалися.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

- 1 Кожен гравець отримує **печеру**, **12 карт мисливців** і **8 токенів тотема** однакового кольору, а також пам'ятку.
- 2 Кожен гравець перетасовує свої **карти мисливців** і формує з них колоду, яку розміщує поряд зі своєю печерою. Після цього кожен бере по три карти з цієї колоди – це стартова "рука". Гравець може дивитися у свої карти, водночас не показуючи їх іншим.
- 3 Розкладіть **ігрове поле** в центрі столу догори боком, що відповідає кількості учасників (2-3 або 4-5 гравців).
- 4 Відсортуйте **тайли звірів** за розміром, сформувавши з них стоси. Для кожної зони полювання на ігровому полі візьміть і розмістіть по одному тайлу зі стосу з тайлами відповідного розміру.
- 5 Випадковим чином виберіть **карти цілей** (4 – для 2-3 гравців, 5 – для 4-5 гравців) і розмістіть їх поруч із ігровим полем сонячним або місячним боком догори. Для першої гри радимо використовувати  бік, потім міксите  і  на свій розсуд.



МЕТА ГРИ

Кожен гравець стає шаманом доісторичного кочового племені, яке вирушає на полювання, а потім повертається у свою печеру та розмальовує її стіни, щоб увіковічити здобутки. Племя, чий шаман розмалює стіни так, як того бажали старійшини, отримує звання найбільш культурно розвинутого. Для цього вам потрібно першим скинути всі **8 токенів тотема**, розміщуючи їх на **цілях** (на картах і на полі), які передають волю старійшин.

ІГРОВИЙ ПРОЦЕС

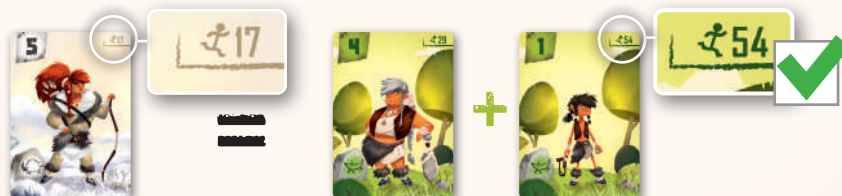
На початку раунду **розмістіть тайли звірів** у кожній порожній зоні полювання відповідно до розміру. Якщо тайлів якогось розміру не залишилося, отже, мисливці вполювали всіх **звірів** із цієї зони й до кінця гри тайлів там більше не буде.

Після цього гравцям потрібно з'ясувати, хто йде на полювання першим, – це фаза **ініціативи**. Кожен вибирає зі своєї руки довільну кількість карт, які хоче зіграти в цьому раунді, та кладе їх перед собою долілиць. Коли всі це зробили, гравці одночасно відкривають карти.

Примітка. Гравець може вирішити не грати жодних карт під час раунду.



У прадавні часи найменші мисливці зазвичай були найшвидшими, тому **гравець із найменшою силою полювання ходитиме першим**. Сила полювання дорівнює сумі всіх чисел на вибраних гравцем картах. Якщо в когось після підрахунку **сума виявилася однаковою**, ці гравці порівнюють швидкості своїх найспритніших мисливців. Гравець із найшвидшим мисливцем ходить першим.



2 гравці мають силу полювання **5**, найспритніший мисливець **білого гравця** має швидкість **17**, тоді як у **зеленого гравця** це мисливець зі швидкістю **54**. Зелений гравець швидший, тож він здобуває ініціативу.

Примітка. Мисливці із силою полювання **1** завжди швидші за мисливців із силою полювання **2**, ті, відповідно, завжди швидші за мисливців із силою полювання **3** тощо.

👁️ ПОЛЮВАННЯ

Збирайте тайли звірів відповідно до порядку ініціативи, використовуючи вибрані карти мисливців.




На полі поряд із кожним тайлом звірів є **два значення полювання**.





Зелена стріла позначає успішне полювання **без поранень**.



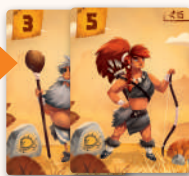
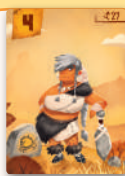
Помаранчева стріла позначає успішне полювання, однак у вашому племені **є поранений**.

Щоб зібрати тайли звірів, відправте одного або більше мисливців до однієї або декількох зон полювання, так щоб їхня сумарна сила досягала щонайменше значення з пораненням  відповідної зони полювання.

Якщо сумарна сила полювання відповідає значенню з пораненням  зони полювання, ваше плем'я забере тайл звірів, але один із мисливців **дістане поранення**.

Якщо сумарна сила полювання дорівнює або більша за значення полювання без поранень , ваше плем'я забере тайл звірів, **не діставши поранень**.

Примітка. Відібраних мисливців не обов'язково посилати на полювання. Ви можете забрати їх у руку і використати під час наступних раундів.



Сила групи перевищує значення полювання з пораненням, тому гравець здобуває тайл без поранень.

Друга група складається з двох мисливців із силами 3 і 5, загальна сила полювання групи – 8. Ця група забере тайл із **мамонтом розміром 3**. Це можливо, бо сила має принаймні дорівнювати значенню полювання з пораненням. Проте оскільки без поранень досягти цього значення полювання не вдається, разом із тайлом мамонтів гравець дістає поранення в цьому раунді.

Після полювання скиньте використаних мисливців: для цього створіть колоду скиду поряд зі своєю колодою мисливців, склавши туди використані карти горілиць. Потім витягніть нових мисливців зі своєї колоди відповідно до кількості поранень і здобутих тайлів:

- **візьміть 3 карти**, якщо ви не здобули жодного тайла **звірів**;
- **візьміть 2 карти**, якщо ви здобули один або більше тайлів **звірів** без жодного поранення;
- **візьміть 1 карту**, якщо ви дістали одне поранення;
- **не беріть карт**, якщо ви дістали **більш ніж одне поранення**.

Жовтий гравець грає 3 карти, його сумарна сила полювання – 12. Він вирішує розділити мисливців на дві групи. Перша група із силою полювання 4 забере тайл із **рибою розміром 1**.

Примітка. Гравець може не отримати жодного тайла звірів, якщо він вирішив не грати карт узагалі, або якщо після визначення ініціативи він ухвалив рішення не відправляти мисливців на полювання, або якщо на полі не лишилося здобичі (всі тайли розібрали до його ходу). Гравець може дістати більш ніж одне поранення за раунд, якщо відправить на полювання декілька груп мисливців і сила кожної з них досягає лише значення полювання з пораненням.

Наприкінці **намалюйте здобуті досягнення, викладаючи тайли звірів у своїй печері** (див. далі).

Якщо вам треба взяти карти з колоди мисливців, а вона порожня, перетасуйте колоду скиду й **створіть нову колоду мисливців**.

Нагадування: на початку наступного раунду (і тільки тоді) покладіть нові тайли звірів у порожні зони полювання.

👁️ РОЗМІСТІТЬ СВОЇ ТАЙЛИ В ПЕЧЕРІ

Розмальовуючи печеру тайлами **звірів**, ви можете скидати токени тотема, а це – шлях до перемоги. Розміщуйте здобуті на полюванні тайли звірів у вашій печері відповідно до таких правил:

- Шамани – не поціновувачі абстрактного мистецтва, тож **звірі в печері мають бути намальовані реалістично** (лапами/плавниками донизу).
- **Тайли звірів двобічні.** Ви можете подивитися обидва боки, перш ніж вибирати мисливців. Викладати тайли можна будь-яким боком.
- **Перший тайл** треба розмістити (принаймні частково) у першій колонці печери.
- **Усі наступні тайли мають дотикатися** принаймні однією стороною до вже викладених тайлів або до малюнків **мисливця** чи **тотемних звірів**, якщо вони вже суміжні з викладеними тайлами.
- Тайли не можуть виходити за межі печери.

- Не можна накладати тайли один на одного (зокрема на малюнки **мисливця** та **тотемних звірів**).
- **Відбитки долонь** на стінах – свідчення, що раніше в печері проживали інші племена. Коли ви розміщуєте тайл поверх відбитка однієї або двох долонь, візьміть стільки ж карт зі своєї колоди мисливців додатково до карт, які ви взяли після полювання (ваше плем'я все більше обживає печеру).
- Якщо ви не можете розмістити тайл у печері згідно з усіма правилами, негайно скиньте його.



Гравець вирішив розмістити першим тайл із **4 кабанями**. Після цього він може горизонтально покласти тайл із **2 мамонтами**, або з **1 зубром**, або з **1 мамонтом**, бо вони дотикаються до вже викладеного тайла (або до малюнка, що дотикається до вже викладеного тайла). Гравець не може розмістити **легендарного звіра** (чорний квадрат) у такий спосіб, бо той ні до чого не дотикається. Він також не може викласти таким чином тайл із **3 рибинами**, оскільки, хоч він і дотикається до вже викладеного тайла, рибини мають бути розміщені плавниками донизу. Проте, якщо повернути тайл правильно та покласти його поряд із малюнком мисливця, гравець також матиме змогу **витягнути додаткову карту** завдяки тому, що він накриє відбиток долоні.

Якщо, розмальовуючи печеру, ви виконали завдання старійшин (на картах цілей або на полі), розмістіть біля досягнутої **цілі** вказану кількість tokenів **тотема**. Під час фази виконання цілей зберігається порядок ініціативи – найшвидший гравець розміщує свої токени першим.



🦁 КІНЕЦЬ ГРИ 🦁

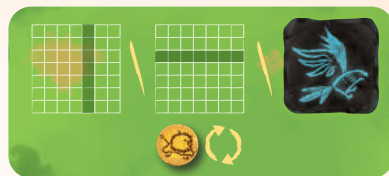
Гравець, який першим розмістить на **цілях** усі свої токени **тотема**, **виграє**. Гра завершується негайно, без закінчення раунду. Нічия неможлива, оскільки ініціатива визначає порядок, у якому ходять гравці.

🦁 ЦІЛІ 🦁

У кожній грі є декілька **постійних цілей**, позначених на полі, та **карти цілей** (4 – для 2-3 гравців, 5 – для 4-5 гравців), що змінюються для кожної гри.

Примітка. Під час виконання цілей ви можете використовувати свої малюнки тотемних звірів, так само як звичайних. Малюнок мисливця у вашій печері теж допоможе досягнути деяких цілей – це не звір, проте він може з'єднувати інших звірів. Оскільки відбитки долонь залишило не ваше плем'я, використовувати їх для виконання цілей не можна.

👁️ ПОСТІЙНІ ЦІЛІ НА ПОЛІ



Ці цілі актуальні для кожної гри. Щоразу, коли ви виконуєте одну з них, розмістіть свій токен **тотема** поряд із цією ціллю на полі. Постійні цілі можна виконувати скільки завгодно разів, щоразу викладаючи по токену **тотема**.

Потрібно розмалювати печеру якомога повніше: гравці кладуть на поле токен **тотема** за кожні заповнені колонку або рядок. Заповнювати їх можна будь-якими тайлами звірів, також враховуються малюнки мисливця й тотемних звірів.

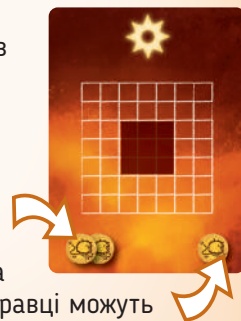
Окрім того, за кожного впольованого та розміщеного в печері **легендарного звіра** ви також викладаєте на поле один токен **тотема**.

Примітка. Легендарні звіри завжди вважаються різними звірами під час виконання цілей. Якщо розміщення легендарного звіра дає змогу одночасно виконати декілька цілей, гравець викладає свої токени **тотема** на всі досягнені цілі.

👁️ КАРТИ ЦІЛЕЙ

Є 9 двобічних карт **цілей**.

Принцип виконання всіх цілей однаковий: перший гравець, якому вдалося досягнути цілі, викладає на неї максимальну кількість tokenів **тотема**, зазначену в лівому нижньому кутку карти. Інші гравці, що виконують ціль пізніше (навіть у тому самому раунді), викладають меншу кількість tokenів, зазначену в правому нижньому кутку. На відміну від постійних цілей, гравці можуть виконати ці цілі тільки по одному разу.

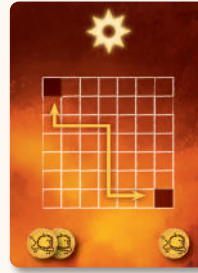




Розмалюйте колонку 5 різними звірами (включно з легендарними та тотемними). Порядок не відіграє ролі. Звірі можуть повторюватися (але однакові будуть рахуватися за одного) і не обов'язково мають іти підряд.



Намалюйте 5 тайлів звірів розміром 1. Можна використовувати будь-яких звірів, вони не обов'язково мають дотикатись один до одного.



Розмалюйте лівий верхній і правий нижній кутки печери та з'єднайте їх між собою тайлами. Можна використовувати будь-яких звірів, а також малюнки мисливця й тотемних звірів. Тайли мають дотикатись один до одного принаймні однією стороною.



Намалюйте групу з 8 однакових звірів, кількість використаних тайлів неважлива. Тайли мають дотикатись один до одного принаймні однією стороною. Виконувати цю ціль за допомогою двох тайлів легендарних звірів не можна.



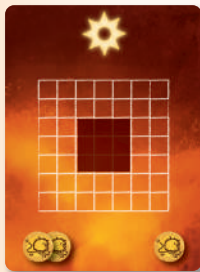
Повністю оточіть тайл легендарного звіра. Можна використовувати межі печери, малюнки мисливця та тотемних звірів, а також будь-які тайли звірів (зокрема інших легендарних). Можна використовувати скільки завгодно однакових звірів.



Повністю оточіть малюнок мисливця 8 будь-якими звірами (включно з легендарними). Можна використовувати скільки завгодно однакових звірів.



Намалюйте 5 однакових звірів у одній колонці. Для цієї цілі не можна використовувати легендарних звірів. Звірі не обов'язково мають іти підряд.



Розмалюйте квадрат 3x3 у центрі печери. Для цього можна використовувати різних звірів. Якщо там уже є малюнок мисливця, він враховується для виконання цієї цілі.

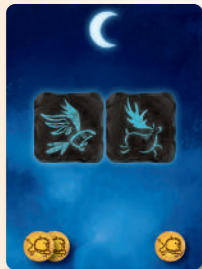


З'єднайте два малюнки тотемних звірів. Можна використовувати різні типи звірів, а також малюнок мисливця. Тайли мають дотикатись один до одного принаймні однією стороною.

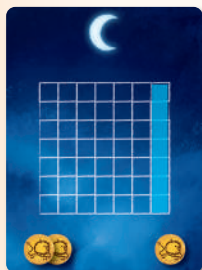




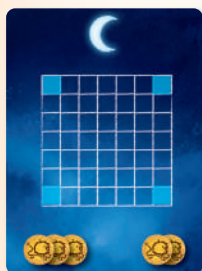
Вполюйте 3 тайли звірів із поля за один хід.



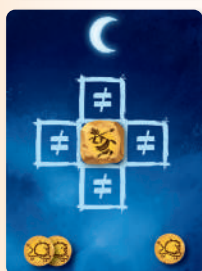
Намалюйте поряд 2 легендарних звірів. Тайли мають повністю дотикатись однією стороною.



Розмалюйте дальню стіну печери (права колонка) будь-якими звірами (зокрема легендарними) зверху донизу.



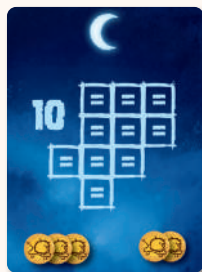
Розмалюйте всі 4 кутки печери.



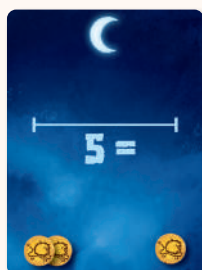
Намалюйте 4 різних звірів навколо малюнка мисливця.



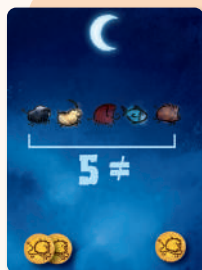
Повністю оточіть обох тотемних звірів. Можна використовувати тайли будь-яких звірів (зокрема легендарних), типи звірів можуть повторюватися.



Намалюйте групу з 10 однакових звірів, кількість використаних тайлів неважлива. Тайли мають дотикатись один до одного принаймні однією стороною.



Намалюйте 5 однакових звірів у одному рядку. Для цієї цілі не можна використовувати легендарних звірів. Звірі не обов'язково мають іти підряд.



Розмалюйте рядок 5 різними звірами (включно з легендарними й тотемними). Порядок не відіграє ролі. Звірі можуть повторюватися (але однакові будуть рахуватися за одного) і не обов'язково мають іти підряд.



ТВОРЦІ ГРИ

Автори: Алекс Емері та Бенуа Тюрлін
Художниця: Каміль Шоссі
Дизайнер: Ігор Полушин
Пакування: Origames
Видавець: The Flying Games, 24 rue Sibuet, 75012 Paris, France
Контакти: david@theflyinggames.com

Подяка. Алекс: «Дякую Бенуа, з яким було чудово розмальовувати печери, та Девіду за його нескінченний ентузіазм. Спасибі Міріам та К'ярі за їхню допомогу в цій новій пригоді. Дякую Каміль за її неймовірне мистецтво, а також тестувальникам гри: Каміль, Дюзелін, Клер, Магалі, Крістофу й Оліверу». Бенуа: «Завдяки фестивалю ігор у Каннах я познайомився з Алексом та розпочав цю чудову історію, а згодом продовжив її разом із Девідом і Каміль. Особлива подяка Вірджинії за всю допомогу та підтримку в моєму новому житті. А також привіт приятелям із MALT (спільнота французьких дизайнерів у Тулузі)».

Українська локалізація: TOB «Ігромаг»
Керівниця проекту: Аліса Соляніченко
Перекладач з англійської: Володимир Яшунін
Редакторка: Аліна Тимошук
Головний редактор: Віктор Шлехт
Верстальник: Дмитро Білоус

Забороняється будь-яке комерційне використання правил або їхніх фрагментів із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.
 © TOB «Ігромаг», 2022. Усі права застережено. www.igromag.ua
 Версія правил 1.0

Увага! Не призначено для дітей віком до 3 років через наявність дрібних компонентів і ризик удушення.

