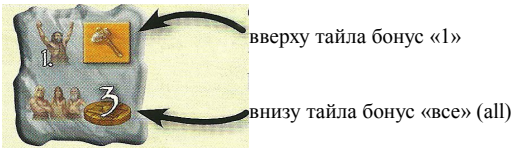


Рядом с вашей деревней проходит стадо мамонтов. Вы можете приручить их, и они помогут в обустройстве вашей деревни. Но поспешите! Другие племена также хотят заполучить их! Вы можете добавить минидополнение **«Каменный век. Стадо мамонтов»** к базовой игре, а также играть вместе со всеми другими дополнениями.

КОМПОНЕНТЫ И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

16 бонусных тайлов

На лицевой стороне указаны 2 бонуса:



На обратной стороне указан 1 ресурс (дерево/ кирпич/камень/золото) и символ победных очков для финального подсчета.

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

1 жетон «стадо мамонтов»

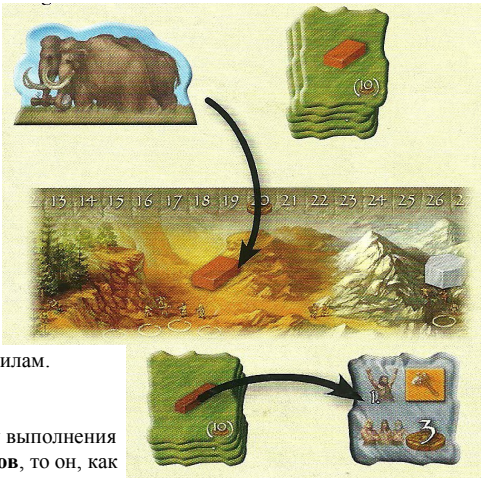
Вставьте жетон стада мамонтов в подставку и поместите его рядом со стопкой. Можно начинать игру.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Процесс игры остается прежним, за исключением следующих изменений:

НАЧАЛО РАУНДА

В начале каждого раунда игрок ставит жетон стада мамонтов на ресурсе, указанном на самой верхнем бонусном тайле. Например, если на тайле изображен кирпич, то первый игрок помещает жетон стада мамонтов в глиняный карьер. Затем он берет верхний бонусный тайл и кладет его лицом вверх рядом со стопкой. (Появившийся новый ресурс не имеет значения для текущего раунда.) Если бонусных тайлов не осталось, то всё стадо приручено. В этом случае вы убираете жетон стада мамонтов и продолжаете играть по обычным правилам.



НАПРАВИТЬ ЖИТЕЛЕЙ НА ПРИРУЧЕНИЕ МАМОНТОВ

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

Сразу после этого он может переместить одну или несколько своих фишек жителей из локации с ресурсом, на котором находится жетон стада мамонтов, на бонусный тайл, который был перевернут.

Позже этими фишками жителей он сможет попробовать приручить мамонта. Перемещать фишки жителей можно из локации с производством только этого ресурса, кроме того игрок **немедленно** выплачивает **по 1 жетону еды за каждую фишку жителя**, размещенную им на бонусном тайле.

Как и в случае с прокормом племени он может заменять еду ресурсами (1 еда = 1 ресурс).

Фишки жителей, которые не были размещены на бонусном тайле, должны быть возвращены на планшет игрока.

После того, как все игроки выполнили действия своими жителями, **но перед прокормом племени**, приручается 1 мамонт из стада мамонтов.



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 на ваш планшет.

Все игроки, которые переместили фишки жителей на бонусный тайл, бросают кубики. Каждый игрок бросает столько кубиков, сколько фишек жителей у него размещено на бонусном тайле. Все игроки бросают кубики одновременно. Далее игроки сравнивают **максимальные результаты одного лучшего из своих кубиков**. (Результаты нескольких кубиков одного игрока не складываются, как это делается обычно, кроме того не разрешается использовать инструменты.) Игрок с наибольшим значением кубика побеждает и получает бонус "1". **Вместо этого** бонуса он может получить бонус "все". Проигравшие игроки получают бонус "все". Затем победитель забирает тайл и размещает его перед собой лицом вниз.

- игрок не получает. Символ служит в качестве напоминания при финальном подсчете.

Если самые высокие значения кубиков одинаковые, то игроки сравнивают результаты следующих по значению кубиков и т. д. Если после сравнения всех результатов случилась ничья, то все эти игроки получают бонус "все". Тайл убирается из игры в коробку. Если никто не разместил фишку жителя на бонусном тайле, то бонус никто не получает. Тайл также убирается из игры в коробку. После приручения мамонта все игроки возвращают фишки жителей на свои планшеты и кормят их, как обычно.

Пример. Чтобы приручить мамонта вы послали 2 своих жителя. Следовательно, вы бросаете 2 кубика. Выпадает «6» и «1».
Ваши товарищи также бросает 2 кубика, выпадает «5» и «3».
Другой игрок направил 1 жителя, бросает 1 кубик, выпадает «6».
Максимальное значение одного кубика - 6, результаты вашего броска и броска другого игрока совпали.
Сравниваются следующие значения. У вас «1», у другого игрока нет второго кубика. Вы побеждаете.
Вы получаете бонус «1» и берете инструмент. Оба ваших товарища получают бонус «все», в данном примере это 3 ПО.
Затем вы забираете тайл и помещаете его лицом вниз перед собой.

КОНЕЦ ИГРЫ

Перед подсчетом очков за карты цивилизации подсчитываются очки за мамонтов. Игрок с наибольшим количеством бонусных тайлов получает 10 очков. Если случилась ничья, то все игроки, разделившие победу, получают по 10 очков.

ИЗМЕНЕНИЯ ДЛЯ 2-3 ИГРОКОВ

В локации, где находится жетон стада мамонтов, все игроки могут размещать фишки своих жителей. Обычное ограничение для 2 или 3 игроков в данном случае отменяется. Однако, ограничение в 7 фишек жителей сохраняется.

ВАРИАНТЫ БОНУСОВ

Вероятно, вы уже знакомы с символами на бонусных тайлах. Вот их варианты:

- игрок немедленно продвигает свой маркер на счётчике земледелия на 1 деление,
- игрок немедленно получает 1 инструмент или улучшает 1 инструмент,
- игрок немедленно получает еще 1 фигурку своего жителя,
- игрок немедленно получает указанные ресурсы, например, 2 кирпича,
- игрок немедленно получает 1 ресурс по своему выбору,
- игрок немедленно получает указанное количество ПО,
- игрок берёт верхнюю карту цивилизации из стопки, смотрит и кладёт эту карту в закрытую рядом с остальными своими картами цивилизации.

Он использует эту карту только при финальном подсчёте очков. Верхняя часть полученной карты не используется..