



ИНДЕЙЦЫ



ПРАВИЛА ИГРЫ



Ищите на **YouTube**
«Как играть в Индейцев?»
#космоправила #индейцы



Каждый игрок является вождём одного из четырёх племён.
 Ваша цель — добиться процветания своего племени. Набирайте новых соплеменников, наращивайте запасы и возносите хвалу духам природы.
 В этой игре побеждает участник, набравший больше всего **победных очков** (ПО).

СОСТАВ БАЗОВОЙ ИГРЫ

52 карты индейцев

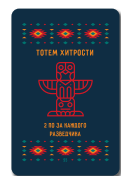


28 мужчин
(по 7 каждого племени)

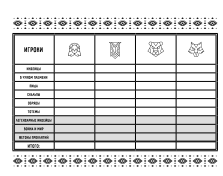


24 женщины
2 цветов

7 карт тотемов

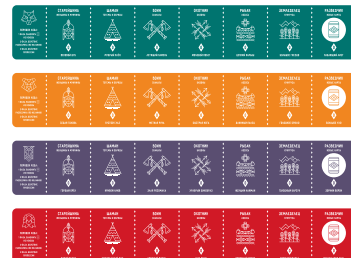


По 1 каждого типа



1 блокнот

4 планшета игроков

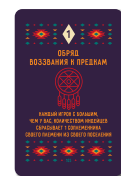


39 карт
пищи



18 карт кукурузы,
9 карт бизонов, 12 карт лосося

12 карт
обрядов



По 2 каждого типа,
«Обряд жертвоприношения» – 4 шт.

1 карта
первого игрока



1 карта
«Зима наступает»



СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ «ДУША ПРЕРИИ»

13 карт
крупной пищи



6 карт кукурузы,
3 карты бизонов, 4 карты лосося

4 карты
обрядов знаний



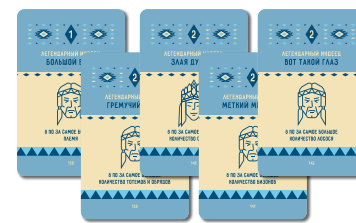
8 карт войны
и мира



1 карта
«Тотем злобы»



9 карт легендарных
индейцев



Каждая карта уникальна

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ «СЕЗОНЫ»

9 карт
сезонов



По 3 уникальные карты каждого сезона

2 карты
смены сезонов



18 жетонов
проклятий



СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ «ЧУЖАКИ»

4 карты индейцев
без племени



1 карта
«Тотем чужака»



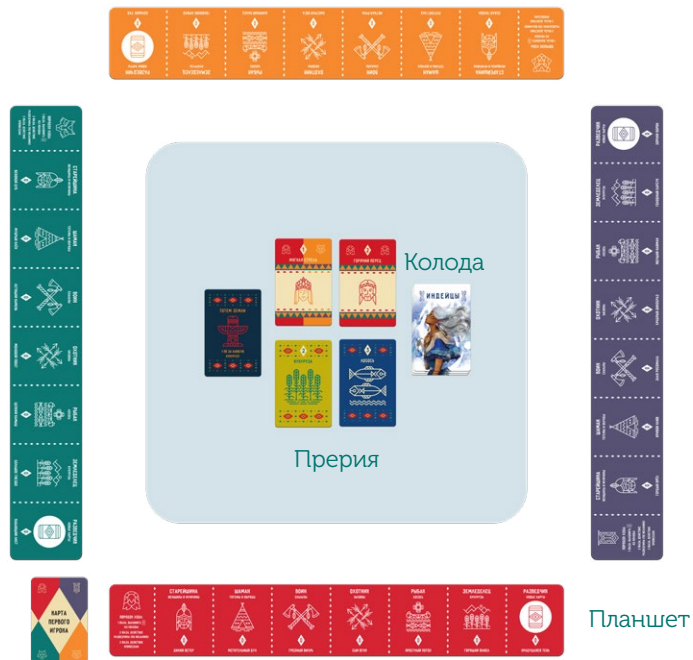
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Отделите от колоды карту «Зима наступает» ❄️ и карту первого игрока 🎴.
2. Перемешайте остальные карты и положите получившуюся колоду в центр стола лицом вниз.
3. Отсчитайте 10 карт из колоды и положите на них карту «Зима наступает» лицом вниз. Положите эту получившуюся стопку под колоду.
4. Возьмите с верха колоды 5 карт и положите их рядом с ней лицом вверх. Это место рядом с колодой, куда будут выкладываться карты в течение всей игры, — прерия.
5. Раздайте игрокам по планшету. По ходу игры вы будете класть карты сверху и снизу планшетов, поэтому расположите их так, чтобы для карт оставалось место.
6. Положите рядом блокнот и ручку. Они понадобятся в конце игры для подсчёта ПО.
7. Случайным образом выберите игрока, который начнёт партию (сделает первый ход) и вручите ему карту первого игрока.

Подготовка к игре на четверых

Особенности подготовки к игре с дополнениями приведены на с. 11 и 15.

Карта первого игрока



ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди. Ход игрока состоит из трёх фаз: двух обязательных и одной не обязательной к выполнению.

Фаза 1. Пополнение прерии

Возьмите 1 карту с верха колоды и выложите её в прерию лицом вверх.

Фаза 2. Действие разведчика

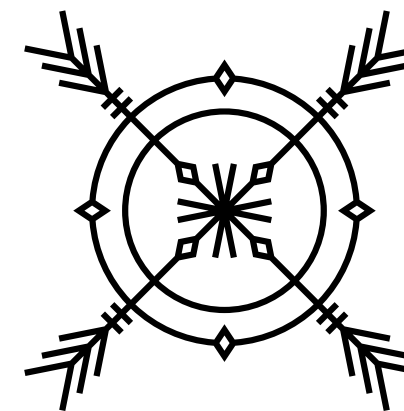
Это необязательная фаза. Добавьте ещё карты из колоды в прерию (см. профессию разведчика).

Фаза 3. Действие профессии

Выберите одну профессию (кроме разведчика) на вашем планшете и возьмите из прерии карты, которые можно получить благодаря этой профессии. Вы не можете взять карт больше, чем у вас есть индейцев выбранной профессии.

Далее ход передаётся игроку слева, и он делает свой ход, состоящий из тех же трёх фаз.

Важно: все карты вверху и внизу планшетов должны быть видны всем игрокам.



ДЕЙСТВИЯ ПРОФЕССИЙ

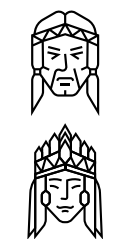
У каждого игрока в начале партии уже есть по одному индейцу каждой профессии. Они изображены на планшете. В свой ход игроки будут забирать карты из прерии с помощью одной профессии на свой выбор. Можно взять столько карт одного типа, сколько индейцев есть в выбранной профессии, но если в прерии меньше карт, придётся брать столько, сколько есть.



Старейшина

Возьмите из прерии столько карт индейцев, сколько старейшин есть в вашем племени или меньше. Положите карты индейцев под те профессии, которые считаете нужным развивать.

Индейцы очень важны для племени! Чем больше индейцев, тем больше полезных карт вы можете брать в свой ход. Карты индейцев можно выкладывать под профессией старейшины, чтобы брать из прерии больше карт индейцев в свой ход. Вы можете брать и класть снизу планшета карты индейцев любого цвета. Свои функции они выполняют одинаково. Мужчины верны одному племени и окрашены в один цвет. А женщины имеют два цвета, потому что рождаются в одном племени, а выходят замуж в другом. Можно положить все набранные в свой ход карты индейцев под одну профессию, а можно распределить между разными.

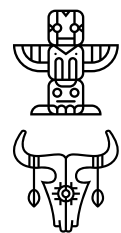


Шаман

Возьмите из прерии столько карт обрядов и тотемов, сколько шаманов есть в вашем племени или меньше. Немедленно разыграйте карты обрядов в любом порядке.

Благодаря шаманам вы можете забирать карты двух типов — тотемы и обряды. Обряды разыгрываются немедленно. Если обрядов несколько, игрок сам решает, в каком порядке их разыграть. Тотемы приносят дополнительные ПО в конце игры.

Сложите карты обрядов и тотемов над профессией шамана. Подробнее о картах обрядов и тотемов читайте на с. 8.



Воин

Возьмите из прерии столько карт индейцев, сколько воинов есть в вашем племени или меньше. Переверните эти карты индейцев и положите их над профессией воина. Это скальпы побеждённых врагов.

Скальпы приносят ПО. Также действие воина полезно выполнять, чтобы не дать другим игрокам взять карты их индейцев.



Охотник, рыбак, земледelec

Возьмите из прерии столько карт бизонов, лосося и кукурузы (это всё карты пищи), сколько охотников, рыбаков и земледельцев соответственно есть в вашем племени или меньше.

Охотники позволяют игроку брать карты бизонов, рыбаки позволяют брать карты лосося, а земледельцы — карты кукурузы. Складывайте карты пищи над профессиями, к которым они относятся.



Разведчик

Во второй фазе хода выложите из колоды столько карт, сколько разведчиков есть в вашем племени или меньше.

Разведчики позволяют увеличить количество карт в прерии и дают больше выбора действий для других ваших профессий. Но при этом вы рискуете дать больше возможностей и другим игрокам. Выкладывайте карты по одной. Вы можете остановиться в любой момент и выложить карт меньше, чем количество разведчиков. Разведчика можно разыграть только во второй фазе.

ОБРЯДЫ

Все обряды, которые игрок взял из прерии в свой ход, нужно разыграть до начала хода другого участника. Обряды разыгрываются в любом порядке и по одному. Если разыгрываются два одинаковых обряда, то может возникнуть ситуация, когда второй обряд уже не будет иметь силы, так как условия для его свойства будут иными.



Обряд воззвания к предкам

Игроки, у которых количество карт индейцев больше, чем у вас, обязаны выбрать одну карту индейца своего цвета в своём племени и сбросить её в коробку. Больше эти карты индейцев не участвуют в игре. Если у игроков нет карт индейцев, ничего не происходит. В конце игры этот обряд принесёт вам 1 ПО.



Обряд призыва дождя

Игроки, у которых количество карт пищи больше, чем у вас, обязаны выбрать одну свою карту пищи и сбросить её в коробку. Больше эти карты пищи не участвуют в игре. Если у игроков нет пищи, ничего не происходит. В конце игры этот обряд принесёт вам 1 ПО.



Обряд жертвоприношения

Выберите одного индейца в своём племени и переложите его карту в скальпы. Если у вас нет карт индейцев, ничего не происходит. В конце игры этот обряд принесёт вам 1 ПО.



Обряд ясного взгляда

Игроки, у которых сумма карт тотемов и обрядов больше, чем у вас, обязаны сбросить одну карту тотема на свой выбор. Больше эти карты тотемов не участвуют в игре. Если у игрока нет тотемов, ничего не происходит. В конце игры этот обряд принесёт вам 1 ПО.



Обряд чистого неба

Немедленно добавьте 3 карты из колоды в прерию. В конце игры этот обряд принесёт вам 4 ПО.

ТОТЕМЫ

Тотемы приносят ПО в конце игры. Тотемы, которые приносят ПО за индейцев в вашем племени, действуют в том числе и на индейцев, присутствующих в вашем племени с самого начала (на планшете). Тотемы, которые дают ПО за карты пищи, приносят от 1 до 2 ПО за каждую карту пищи над вашим планшетом в конце игры.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ПО

Как только один из игроков открывает карту «Зима наступает», партия подходит к концу. Открыв карту «Зима наступает», отложите её в сторону; она не уменьшает число карт, которое вы должны были бы добавить в прерию. Участники делают ходы, пока очередность хода не дойдёт до обладателя карты первого игрока. То есть участник, сидящий справа от первого игрока, делает последний ход. Далее все приступают к подсчёту ПО.

Во время подсчёта ПО не убирайте и не перемещайте ваши выложенные карты, пока все игроки не подсчитают ПО за своё племя. Это важно, так как некоторые свойства карт взаимосвязаны. Возьмите блокнот и ручку для записи ПО.

ПО за индейцев в вашем племени

Подсчитайте ПО за карты женщин и мужчин в вашем племени. Мужчины вашего цвета племени приносят 2 ПО, а чужого племени отнимают 2 ПО. Если среди двух цветов на карте женщины есть ваш, то эта карта принесёт вам 1 ПО, а если его нет, то отнимет 1 ПО. Индейцы, нарисованные на вашем планшете не приносят ПО.

ПО за индейцев в чужом племени

Карты индейцев вашего цвета принесут ПО, даже если находятся в чужом племени. Каждый мужчина вашего цвета в чужом племени принесёт 2 ПО. А каждая женщина приносит по 1 ПО двум игрокам, к племенам которых она относится.

ПО за карты пищи

Сложите ПО на всех картах пищи и запишите получившееся число в блокнот. Каждая карта бизона приносит 4 ПО, каждая карта лосося — 3 ПО, а карта кукурузы — 2 ПО.

ПО за скальпы

Подсчитайте количество скальпов. Каждый скальп приносит 1 ПО.

ПО за обряды

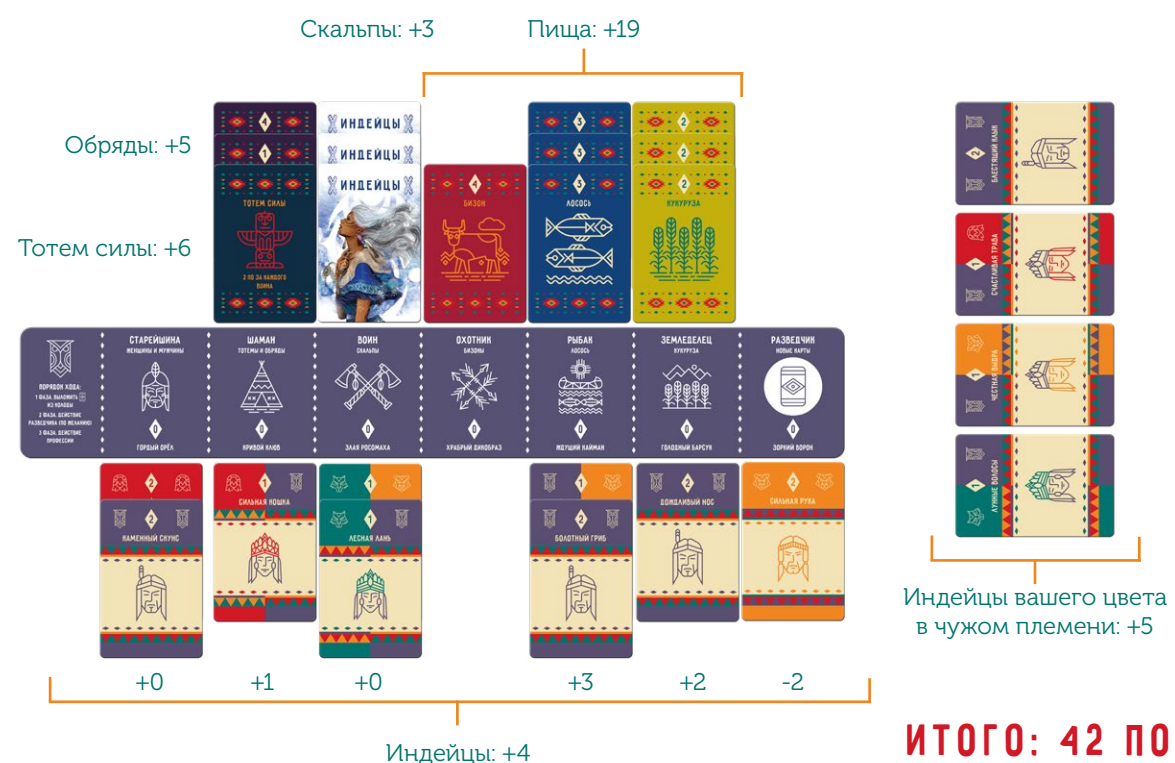
Каждая карта обряда, кроме обряда чистого неба, приносит 1 ПО. Обряд чистого неба приносит 4 ПО.

ПО за тотемы

Подсчитайте ПО согласно свойствам тотемов.

Выигрывает участник, набравший больше всего ПО. При равенстве побеждает претендент с меньшим количеством всех индейцев в племени.

Пример подсчёта ПО



ДУША ПРЕРИИ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Уберите из базовой игры карту «Тотем силы» в коробку.
2. Замешайте все карты дополнения «Душа прерии» в общую колоду карт.
3. Проведите подготовку к игре согласно базовым правилам «Индейцев».

Игра идёт по базовым правилам. Изменения вносят новые карты, описание которых представлено ниже.

ОПИСАНИЕ КАРТ

КАРТЫ ВОЙНЫ И МИРА

Если в процессе партии игрок открыл и выложил в свой ход в прерию карту войны и мира (далее карту ВМ), он тут же должен решить: заключить мир или воевать с племенем, чей символ изображён на карте ВМ. Для этого игрок берёт эту карту себе, положив её над планшетом стороной «Мир» или «Война». Если карта ВМ оказалась открыта в начале игры, то сначала примените все её эффекты и лишь потом приступайте к 1-й фазе.

Война. Чтобы начать войну, у игрока должно быть больше воинов, чем у соперника. Соперник — это тот, чей символ указан на карте ВМ. Если этого племени нет в игре, то считается, что у него есть 2 воина (как будто у отсутствующего соперника есть воин на планшете и одна карта воина). Игрок берёт карту и размещает стороной «Война» вверх над своими воинами; игрок получит 3 ПО в конце партии. При равенстве воинов считается, что их больше у игрока, делающего ход.



Мир. Если у игрока нет нужного числа воинов или он не хочет воевать, он выкладывает карту стороны «Мир» вверх над своими старейшинами. В таком случае она принесёт по 1 ПО обоим игрокам в конце партии. То есть тому игроку, кто открыл карту, и игроку, чей символ указан на карте ВМ.



Важно: если вы открыли карту ВМ, а на ней указан символ вашего племени, то просто сбросьте эту карту ВМ в коробку. Взамен сброшенной карты ВМ вы не берёте новую карту.

КАРТЫ ЛЕГЕНДАРНЫХ ИНДЕЙЦЕВ

Эти карты не относятся ни к одному из племён в игре. Они всегда отнимают у вас ПО по базовым правилам игры «Индейцы». При этом вы также можете их использовать как обычные карты индейцев и даже брать их в качестве скальпов из прерии. Однако, если игрок выполнит их условия, они вознаградят его дополнительными ПО в конце партии.

Шесть карт легендарных индейцев имеют одинаковый принцип действия. Это относится к картам:

- Старейшина Большой Брат.
- Шаман Гремучий Змей.
- Воин Злая Дубина.
- Охотник Меткий Мизинец.
- Рыбак Вот Такой Глаз.
- Земледелец Большая Кукурузина.

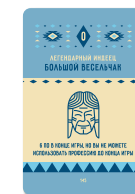


Каждый из них принесёт вам 8 ПО, если у вас будет больше карт указанного типа, чем у каждого другого игрока. В случае ничьей по количеству карт вы не получаете ПО за этих легендарных индейцев.



Разведчик Быстрая Длань

Является таким же легендарным индейцем, как и карты выше, но при добавлении в прерию тут же достаётся игроку с самым большим числом разведчиков. Если таких игроков несколько, то, кому из них отдать карту, решает игрок, делающий ход. Карта тут же помещается под профессию разведчика.



Большой Весельчак

Эта карта приносит 6 ПО в конце игры, но вы больше не можете использовать профессию, под которую положите эту карту. Помимо этого, в дальнейшем вы не можете класть и перемещать в эту профессию другие карты индейцев.



Братья Ах и Ох

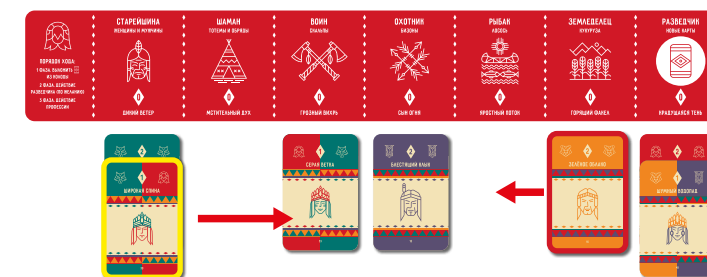
Являются картой индейца, которую нельзя забрать в скальпы. В отличие от обычных карт индейцев, считаются сразу двумя картами индейцев. При использовании профессии считаются за две карты индейцев.



ОБРЯД ЗНАНИЙ

Используется как обычный обряд по базовым правилам. Позволяет переместить до двух индейцев на другие профессии внутри своего племени.

Например: игрок меняет две карты местами. Начиная со следующего хода, у него будет 3 воина (1 на планшете + 2 карты) и 2 рыбака (1 на планшете + 1 карта).



КАРТЫ КРУПНОЙ ПИЩИ

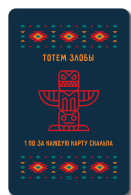
Являются обычными картами пищи и участвуют в подсчёте ПО за тотемы земли, воды и воздуха, но сами по себе приносят больше ПО в конце игры, чем обычные карты пищи. За ход игрок не может взять больше одной карты крупной пищи. Это не относится к остальным картам пищи.

Например: в ход игрока в прерии лежат показанные ниже карты. Игрок решает использовать профессию рыбака, в которой у него две карты индейцев. Игрок забирает одну карту «Гигантский лосось» и одну карту «Лосось». Он не может взять две карты крупной пищи в ход.



ТОТЕМ ЗЛОБЫ

Используется по базовым правилам игры «Индейцы». Даёт 1 ПО за каждый скальп в вашем племени в конце игры.



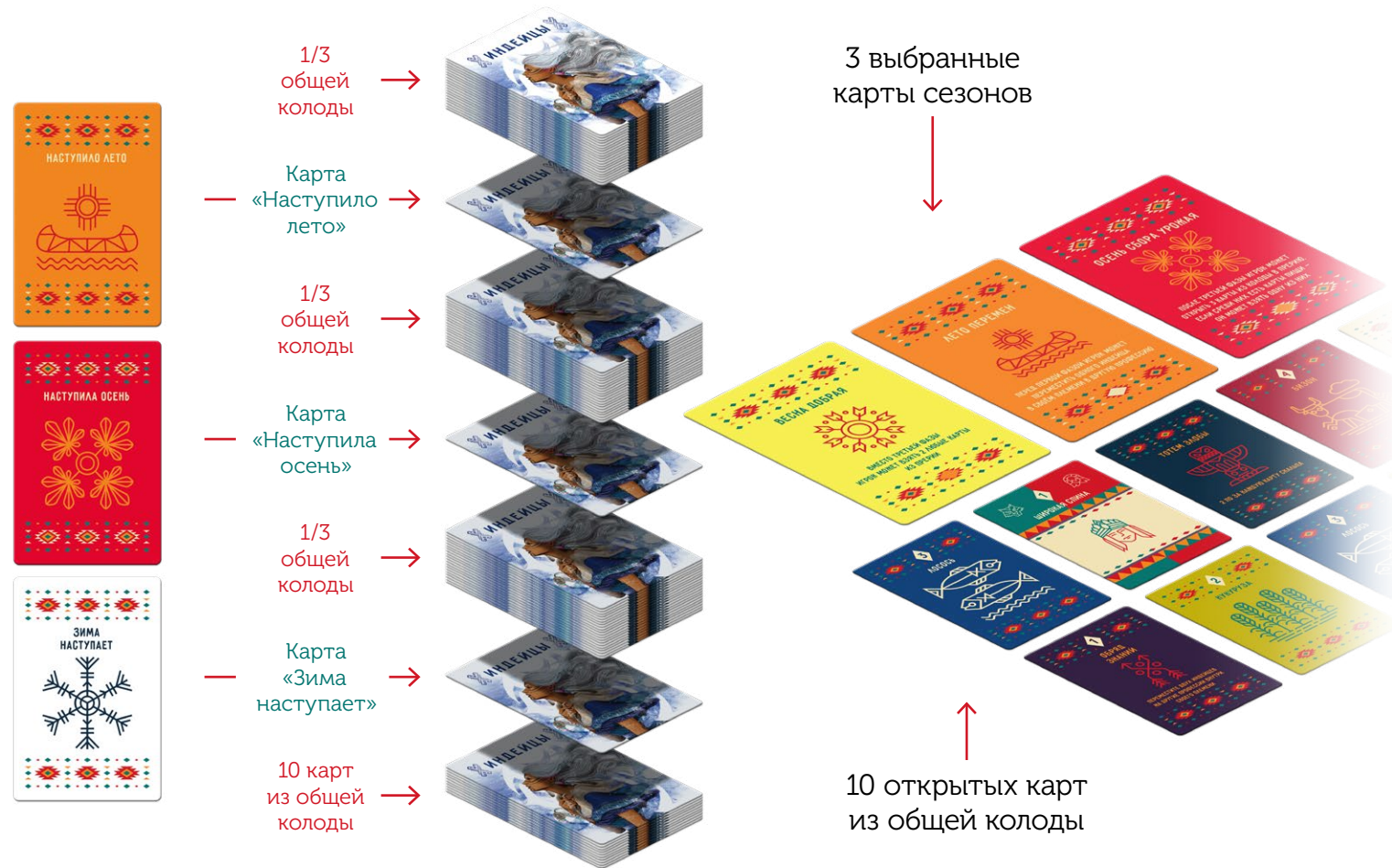
СЕЗОНЫ

Выберите по одной карте каждого сезона на текущую партию. Вы можете выбрать случайные сезоны, договориться об использовании определённых сезонов или воспользоваться одним из рекомендованных наборов в конце правил.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Отделите карту «Зима наступает» и карту первого игрока. Перемешайте остальные карты базового набора и все карты дополнения «Душа прерий», если играете с ним.
2. Отсчитайте и положите 10 случайных карт в прерию лицом вверх.
3. Отсчитайте 10 случайных карт и положите рядом с прерией лицом вниз.
4. Положите сверху на эти 10 карт карту «Зима наступает» лицом вниз.
5. Оставшуюся колоду разделите на 3 приблизительно равные стопки.
6. Поверх 11 карт в центре стола (10 + «Зима наступает») положите первую из трёх стопок лицом вниз.
7. Далее сверху положите карту «Наступила осень» лицом вниз.
8. Далее сверху положите вторую из трёх стопок лицом вниз.
9. Далее сверху положите карту «Наступила лето» лицом вниз.
10. И наконец сверху положите оставшуюся третью стопку лицом вниз.

Воспользуйтесь примером на следующей странице.



ХОД ИГРЫ

Игра идёт по базовым правилам. Но активные карты сезонов могут влиять на ваш ход, либо давая дополнительное действие, либо обязывая применить определённый эффект. Карты сезонов, эффект которых вы обязаны выполнить, помечены значком ★.

С начала игры активным сезоном будет считаться «Весна», пока из колоды не выйдет карта смены сезона. Как только из колоды выходит карта смены сезона, текущий сезон продолжается до начала хода первого игрока. Если первый игрок открыл карту смены сезона в свой ход, то текущий раунд всё ещё проводится по текущему сезону. После этого переверните карту сезона. Теперь активным сезоном становится следующий. За весной следует лето, а за летом — осень. Карта «Зима наступает», как обычно, заканчивает игру — после её открытия участники ещё могут пользоваться свойствами карты «Осень» в последнем раунде. Открыв карту смены сезона или карту «Зима наступает», отложите её в сторону; она не уменьшает число карт, которое вы должны были бы добавить в прерию.



Весна богатая ★

В начале хода игрок обязан добавить 2 карты в прерию вместо одной. Данная карта заменяет базовое правило 1-й фазы хода каждого игрока.

Весна красная

Данная карта сезона позволяет дополнительно взять из прерии 1 карту индейца (если она есть) и положить под одну из профессий. Это может быть карта любого племени или даже легендарный индеец. Данный эффект можно применить после 3-й фазы хода игрока.

Весна добрая

Данная карта позволяет вместо проведения 3-й фазы — без использования профессии — взять 2 любые карты из прерии. Исключение: нельзя взять две карты крупной пищи.



СЕЗОН «ЛЕТО»

Лето радушное

Данная карта сезона позволяет дополнительно взять из прерии 1 карту пищи (если она есть) и положить над соответствующей профессией. Данный эффект можно применить после 3-й фазы хода игрока. Исключение: нельзя взять карту крупной пищи, если вы уже брали карту крупной пищи в этот ход.

Лето перемен

Игрок в свой ход, до начала 1-й фазы, может переместить одного индейца в своём племени из одной профессии в другую.

Лето молитв

Данная карта позволяет забрать обряд из прерии (если он есть в прерии) до начала 1-й фазы и тут же его применить. Исключение: данным эффектом нельзя взять обряд «Чистое небо».



СЕЗОН «ОСЕНЬ»

Осень ветреная ★

Данная карта обязывает игрока в свой ход, после 3-й фазы, сбросить одну карту пищи (в том числе и крупной пищи) или взять жетон проклятия. Жетон проклятия отнимает 2 ПО в конце игры.

Осень сбора урожая

В свой ход, после 3-й фазы, игрок может добавить ровно 3 карты из колоды в прерию. Если среди них есть карты пищи, он может забрать себе одну из этих карт пищи и разместить над соответствующей профессией. Исключение: нельзя взять карту крупной пищи, если вы уже брали карту крупной пищи в этот ход.

Осень гнева богов ★

Данная карта обязывает игрока в свой ход, после 3-й фазы, сбросить одну карту скальпа или взять жетон проклятия. Жетон проклятия отнимает 2 ПО в конце игры.

При наличии значка ★ на карте сезона игрок обязан применить её эффект, а если он забыл это сделать, то другие игроки обязаны ему об этом сказать. Если такого значка нет и игрок забыл применить эффект карты сезона, то на текущем ходу этот эффект ему уже недоступен.

ВАРИАНТЫ НАБОРОВ КАРТ СЕЗОНОВ НА ИГРУ

Вариант 1. Сон в летнюю ночь

Самый добрый режим. Рекомендуется для игроков, которые любят спокойную, лёгкую игру.



Вариант 2. Пир во время чумы

Агрессивный набор. Заставит игроков запастись скальпами.



Вариант 3. Старикам здесь не место

Самый конфликтный набор, который заставит вас менять свою стратегию.



ЧУЖАКИ

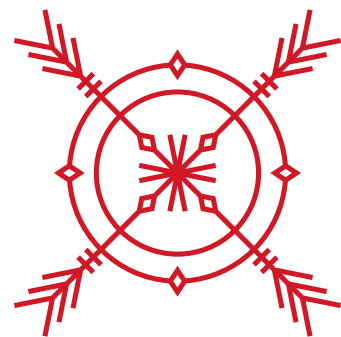
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Замешайте все пять карт в колоду на втором этапе подготовки к игре.



Эти индейцы не принадлежат к племени. Они не отнимают и не дают ПО в конце игры. Но вы можете побеждать их воинами и нанимать старейшинами, назначая на любые профессии. На них распространяются базовые правила игры «Индейцы».

Тотем чужака даёт 2 ПО в конце игры за каждого чужого индейца в вашем племени. Чужими считаются все индейцы не вашего цвета в вашем племени.



НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Авторы игры: Анатолий Шкляр, Алексей Пальцев, Алексей Коннов.

Девелопер: Иван Лашин.

Корректор: Александр Петрунин.

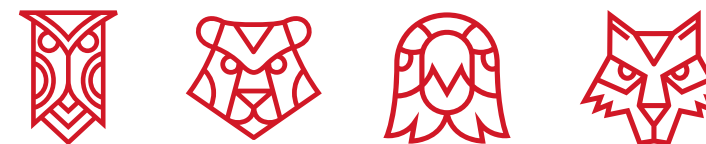
Дизайнер: Виктор Забурдаев.

Главный редактор: Максим Верещагин.

Продакшн-директор: Сергей Морозов.

Арт-директор: Виктор Забурдаев.

Генеральный директор: Михаил Пахомов.



БЛАГОДАРНОСТИ ОТ АВТОРОВ

Анатолию Копылову, Андрею Ионову, Сергею Афанасьеву, Slim Slam Snaga.

БЛАГОДАРНОСТЬ ТЕСТЕРАМ БАЗОВОЙ ИГРЫ

Анастасии Ефремовой, Андрею Аристову, Анне Астаховой, Антону Кравченко, Антону Парину, Вадиму Цыганову, Валерию Новикову, Евгению Семагину, Евгении Ибрагимовой, Олегу Мелешину, Павлу Харченко, Роману Гаффарову, Савве Фирсову, Сергею Графчикову, Сергею Капцову, Сергею Притуле, Станиславу Снопку, Юлии Ткаченко, Delli Arieri, Loergil Meflizh.

БЛАГОДАРНОСТЬ ТЕСТЕРАМ ДОПОЛНЕНИЙ

Алексее Епихину, Константину Малыгину, Маргарите Нагорной, Василию Рединскому, Игорю Ганжа, Сергею Морозову, Филиппу Иванову, Юлии Ильинской.



   /cosmodrome.games
#cosmodromegames