

КРОМАНЬОНЦЫ



ПРАВИЛА ИГРЫ

«Кром ньонцы» — это не столько игра, в которой вы
возглавите одну из общин первобытных людей.

Вам предстоит заново открывать технологии и создавать полезные
предметы быта, воевать с соседними общинами или, объединившись
с ними, охотиться и добывать ценные ресурсы — всё это позволит
вашей общине добиться высочайших достижений и обрести
первое полноценное поселение людей на земле.



Обзор компонентов

1 Игровое поле

21 К рт
местности «Лес»



19 К рт
местности «Горы»



19 К рт местности
«Р ВНИН »



19 К рт
местности «Рек »



15 К рт
«Добыч »



12 К рт технологий
«Оружие»



6 К рт
«Поселения»



12 К рт технологий
«Быт»



12 К рт технологий
«Жилище»



9 К рт «Первые
технологии»



9 К рт «События»
для одиночного
режим игры



4 К рты-п мятки



4 фигурки
Хищников



4 Цветных м ркер
подсчёт победных
очков



Подготовка к игре

1. Разложите игровое поле в центре стола.
2. Разместите колоду карт «Добыча» рядом с игровым полем лицевой стороной вниз.
3. Хорошо перемешайте и выложите на игровое поле лицевой стороной вниз четыре колоды карт местности: Лес, Горы, Река, Равнина. Разместите фигурку хищника рядом с соответствующей колодой.

- Лес: волк.
- Горы: пещерный медведь.
- Река: крокодил.
- Равнина: слезубый тигр.

4. Выделите место для стопки сброса каждой колоды рядом с полем.

5. Возьмите 9 карт «Первые технологии» и разделите их на 3 группы по типу: «Оружие» (коричневый), «Быт» (жёлтый), «Жилище» (зелёный). Далее выложите эти карты в соответствии с их типом на игровое поле в 3 ряда по 3 карты лицевой стороной вверх, сформировав тем самым 3 ряда технологий в установленном порядке:

- Верхний ряд технологий: топор, чопер, каменный нож.
- Средний ряд технологий: костёр, волокно, игла.
- Нижний ряд технологий: сырец, укрытие, пещера.





4



6. Хорошо перемешайте по отдельности 3 колоды карт технологий «Оружие», «Быт», «Жилище». Затем положите каждую из этих колод лицевой стороной вверх на крайнюю левую клетку соответствующего ряда технологий, под карту из колоды «Первые технологии».

7. Возьмите 3 случайных карты из колоды «Поселения» и выложите по одной карте лицевой стороной вверх на крайнюю правую клетку каждого ряда технологий. Оставшиеся карты верните в коробку.

8. Каждый игрок берёт себе по мятку, выбирает цвет и размещает маркер выбранного цвета на делении «0» на счётчике победных очков.

Самый молодой игрок начинает игру.



Определения

- Сброс: стопк сброшенных карт, расположенная рядом с соответствующей колодой местности. Карты в стопке сброса размещаются лицевой стороной вверх.
- Ресурсы: тип карт, которые используются для освоения технологий.
- Добыч : ценный ресурс, получаемый в основном в охоте.
- Ряды технологий: нижняя часть игрового поля, выполненная решёткой, в которой лежат карты технологий, доступные к освоению.
- Технологии: карты, расположенные в ряд технологий.
- Освоенные технологии: карты технологий, выложенные перед игроком при помощи действия «Освоение технологии».
- Ручной игрок : карты, находящиеся в руке у игрока.



Цель игры

В игре «Кром-хьюнцы» игроки выполняют действия, с помощью которых они получают карты ресурсов. Карты ресурсов необходимы для освоения новых технологий. Освоенные технологии приносят своему владельцу победные очки, позволяют выполнять более эффективные действия, также позволяют основать собственное поселение.



Игрок, набравший наибольшее количество победных очков в конце игры, считается победителем. В шобин лучше всего освоился в суровом первобытном мире!

Ход игры

Игроки ходят по очереди, передвигая ход по часовой стрелке, начиная с самого младшего по возрасту игрока.

Каждый ход в распоряжении игрока есть 2 очка действий (далее ОД).

В основном действия имеют определённую стоимость – 1 или 2 ОД. Некоторые действия бесплатны и не требуют затрат ОД, некоторые затрачивают целый ход игрока.



Во время своего хода игрок может в любом порядке

- выполнять действия, затрачивая на них ОД: можно повторять одно и то же действие, пока у вас есть ОД;
- выполнять неограниченное число бесплатных действий;
- при определенных условиях выполнять специальное действие без затрат ОД.

Выполнив все желаемые действия, игрок заканчивает свой ход и передвигает ход по часовой стрелке следующему игроку.

Во время своего хода игрок может получить победные очки. Получив их, игрок перемещает свой маркер на счётчике подсчёта очков на столько делений вверх, сколько очков он получил.

Игра продолжается до момента, пока один из участников не достигнет определённого числа победных очков.

В игре побеждает тот, кто наберёт больше победных очков.



Доступные действия во время хода игрока

1. Исследование местности (стоимость 1 ОД)



В каждой колоде местности можно найти ценные ресурсы, необходимые для освоения новых технологий, тут же встретитесь с ртутью троядных и хищных животных. В свой ход игрок, потратив 1 очко действия, может выбрать колоду местности и взять из неё 1 карту. Возможно два варианта событий:

- На карте изображение ресурса — игрок забирает карту в руку (см. с. 7 «Ресурсы»)
- На карте изображение животного — игрок делает выбор, охотиться на животное или отказаться от охоты (см. с. 7 «Животные»)



Внимание: В начале игры игрок может удерживать в руке не более 5 карт ресурсов к концу своего хода. Если карта в руке к концу хода окажется больше установленного лимита в 5 карт, то игрок сбросит лишние карты, которые он не может удерживать. Игрок сам выбирает, какие карты ему сбросить. Эти карты перемещаются в сброс соответствующих колод местности.

Возможна ситуация, когда вне своего хода игрок окажется больше карт, чем предписано лимитом (например, после совместной охоты). В таком случае игрок дожидается своего хода и только в конце своего хода скидывает карты до значения лимита в 5 карт.

Если в процессе игры закончились карты в любой из колод местности, перемешайте сброс этой колоды и сформируйте из него новую колоду местности.

Сост В колод



Местность «Лес»: 14 к рт Дерево,
6 к рт Олень/Птица, 1 к рт Волк.



Местность «Горы»: 12 к рт Кмень, 6 к рт Мрхур/
Птица, 1 к рт Пещерный медведь.



Местность «Рек»: 12 к рт Кмень,
6 к рт Источник, 1 к рт Крокодил.



Местность «Рвнин»: 12 к рт Трв,
6 к рт Глин, 1 к рт Сблезубый тигр.



Ресурсы



Если н полученной к рте местности изобр жён ресурс Дерево, Кмень, Источник, Кмень, Трв или Глин, то эт к рт ресурс ост ётся в руке игрок Взкрытую. Показывть её ост льным игрокам не нужно.

Внимание: Любой обмен и передч к рт ресурсов между игроками зпрещены!



Животные



Если н полученной к рте местности изобр жено трвоядное или хищное животное, игрок выкладывает его н стол и решает, будет ли он охотиться или отк жется от охоты. Обращайте внимание, что процедуры охот и отк з от охоты для трвоядных и хищных животных отличаются.

Охот н оленя и схватк с суровым медведем - бсолютно рзные вещи!



Тр воядные животные

Встреч с тр воядным животным не оп сн ,
но н до быть н готове и иметь оружие для того,
чтобы получить необходимую добычу.



Охот н тр воядное животное

Встретив тр воядное животное, игрок может получить до 2 к рт добычи
из соответствующей стопки ресурсов.



Чтобы узн ть р змер получ емой добычи, нужно посчит ть количество
своих к рт технологий «Оружие». З к ждую освоенную
игроком технологию «Оружие» он получ ет 1 к рту добычи,
но не более 2 к рт добычи с одной к рты тр воядного животного.



Вним ние: Любой игрок всегд может попросить помощи у других игроков,
объявив совместную охоту—в т ком случ е все игроки, уч ствующие
в совместной охоте, суммируют свои освоенные технологии «Оружие».
До н ч л совместной охоты н тр воядное животное игроки могут
догов рив ться о р зделе между собой получ емых к рт добычи.
З ключённые между игрок ми договорённости необходимо соблюд ть.

После получения к рт добычи, к рт тр воядного животного перемещ ется
в стопку сброс колоды соответствующей местности.

Отк з от охоты н тр воядное животное

Игрок всегд может добровольно отк з ться от охоты н тр воядное животное.
В случ е отк з от охоты он перемещ ет к рту тр воядного животного в стопку сброс
колоды соответствующей местности—животное убеж ет.

Отк з вшись от охоты н тр воядное животное, игрок получ ет 1 ОД!



— Виды тр воядных животных и мест их обит ния:

- Местность Лес: Олень/Птиц . 6 к рт. Трофеи: 2 к рты добычи.
- Местность Горы: М рхур/Птиц . 6 к рт. Трофеи: 2 к рты добычи.





Хищные животные



В начале игры рядом с каждой колодой местности располагается фигурка хищника. Это предостережение о том, что в данной местности обитает хищный зверь. Встреча с хищным животным очень опасна, но, если быть готовым и приложить усилия, можно получить ценные трофеи.

Наличие хищного животного увеличивает его силу, количество получаемых победных очков и добычи. Также особую ценность имеет фигурка животного — при удачной охоте игрок получает её в знак победы над могучим хищником. В конце игры он даёт дополнительные победные очки.



Охота на хищное животное



Во время охоты на хищника игрок считает количество своих карт технологий «Оружие» и сравнивает его с силой хищника. Если число освоенных им технологий «Оружие» равно или больше, он побеждает хищника. Игрок получает победные очки и добычу, увеличенную на количество этого животного, также забирает фигурку хищника, стоящую рядом с колодой соответствующей местности.

Символ хищника



Получаемые победные очки и добыча



Фигурка хищника



Сила хищника

Внимание: Любой игрок всегда может попросить помощи у других игроков, объявив совместную охоту — в том случае все игроки, участвующие в совместной охоте, учитывают свои освоенные технологии «Оружие». До начала совместной охоты на хищника игроки могут договариваться о разделе между собой получаемых победных очков и карт добычи. Заключённые между игроками договорённости необходимо соблюдать.



После получения победных очков и добычи уберите к рту этого хищник из игры.



Внимание: Если число освоенных игроком технологий «Оружие» меньше силы хищник, он обязан отказаться от охоты.

Отказ от охоты и хищное животное

Каждый игрок всегда может добровольно отказаться от охоты и хищное животное. В случае отказа от охоты он перемещает к рту хищного животного в стопку сброс колоды соответствующей местности — игрок спешит бегством. Чтобы отвлечь хищника, игрок сбрасывает с руки столько карт ресурсов, сколько победных очков у него на карте этого хищника. Игрок сам выбирает, какие карты ресурсов сбрасывать с руки. Сброшенные карты перемещаются в сброс соответствующих колод. Если карт на руке меньше, чем необходимо сбросить, игрок сбрасывает все свои карты. Если карт ресурсов на руке нет, игрок ничего не сбрасывает с руки.



Отказавшись от охоты и хищное животное, игрок получает 1 ОД!

Виды хищных животных и мест их обитания:

- Местность Лес: Волк. 1 карта. Сила 3. Трофеи: 1 ПО, 1 карта Добычи, +1 ПО в конце игры.
- Местность Горы: Пещерный медведь. 1 карта. Сила 4. Трофеи: 1 ПО, 2 карты Добычи, ф+2 ПО в конце игры.
- Местность Река: Крокодил. 1 карта. Сила 4. Трофеи: 2 ПО, 1 карта Добычи, +3 ПО в конце игры.
- Местность Равнина: Слизеубый тигр. 1 карта. Сила 5. Трофеи: 2 ПО, 2 карты Добычи, +4 ПО в конце игры.



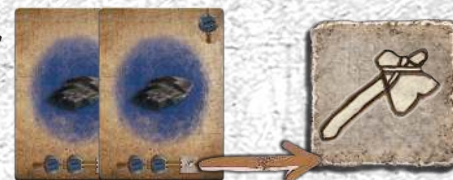
2. Натуральный обмен (Стоимость 0 ОД)

В свой ход игрок, не затрачивая очков действий, может обменивать несколько своих карт ресурсов из руки на 1 или несколько карт ресурсов добычи. На карты ресурсов Дерево, Кремень, Источник, Тростина и Глина размещен информация о курсе их обмена на добычу.

Для обмена с руки собираются необходимые карты ресурсов в соответствующие стопки сброса местности и из колоды добычи выбирается 1 или несколько карт добычи в руку.



Исключение составляет карта ресурса «Кремень»: во время Охоты игрок, не затрачивая очков действия, может сбросить с руки 2 или более карт «Кремня», чтобы добывать 1 к количеству освоенных им карт технологий «Оружие» за каждые 2 сброшенные карты «Кремня».



3. Освоение технологии (Стоимость 0 ОД)



В свой ход игрок, не затрачивая очков действий, может освоить технологии. Освоенная карта технологий выбирается из соответствующего ряда технологий и выкладывается перед игроком лицевой стороной вверх. Карты технологий располагаются в три ряда – Оружие, Быт, Жилище. На карты технологий указаны условия их освоения: количество ресурсов и виды необходимых уже освоенных технологий, также информация о количестве получаемых игроком победных очков за освоение технологии.

Для освоения технологии необходимо выполнить 2 условия:

1. Иметь в руке достаточное количество ресурсов, указанных на карте технологии.
2. На игровом столе должны быть уже освоены технологии, указанные на карте осваиваемой технологии.

Ресурсы, необходимые для освоения технологии



Технологии, которые должны быть освоены для освоения этой технологии

Внимание: перед освоением новой технологии нужно обязательно проверить наличие в столе уже освоенных технологий, изображённых внизу карты. Если таких технологий нет ни у одного из игроков, то освоение данной технологии пока считается невозможным!



Пополнение рядов технологий ресурсами

Освоив технологию, игрок забирает её карту из ряда и выкладывает перед собой лицевой стороной вверх. При этом карта ресурса, у которого последнего в условиях освоения этой технологии, выкладывается на её место в ряду, остальные карты ресурсов, использованные для освоения этой технологии, уходят в сброс.

Таким образом в процессе освоения, ряды технологий пополняются ресурсами, которые впоследствии могут забрать себе игроки.



Если игрок освоит технологию из колоды, то ресурс в данном случае не выкладывается в ряд, перемещается в сброс.



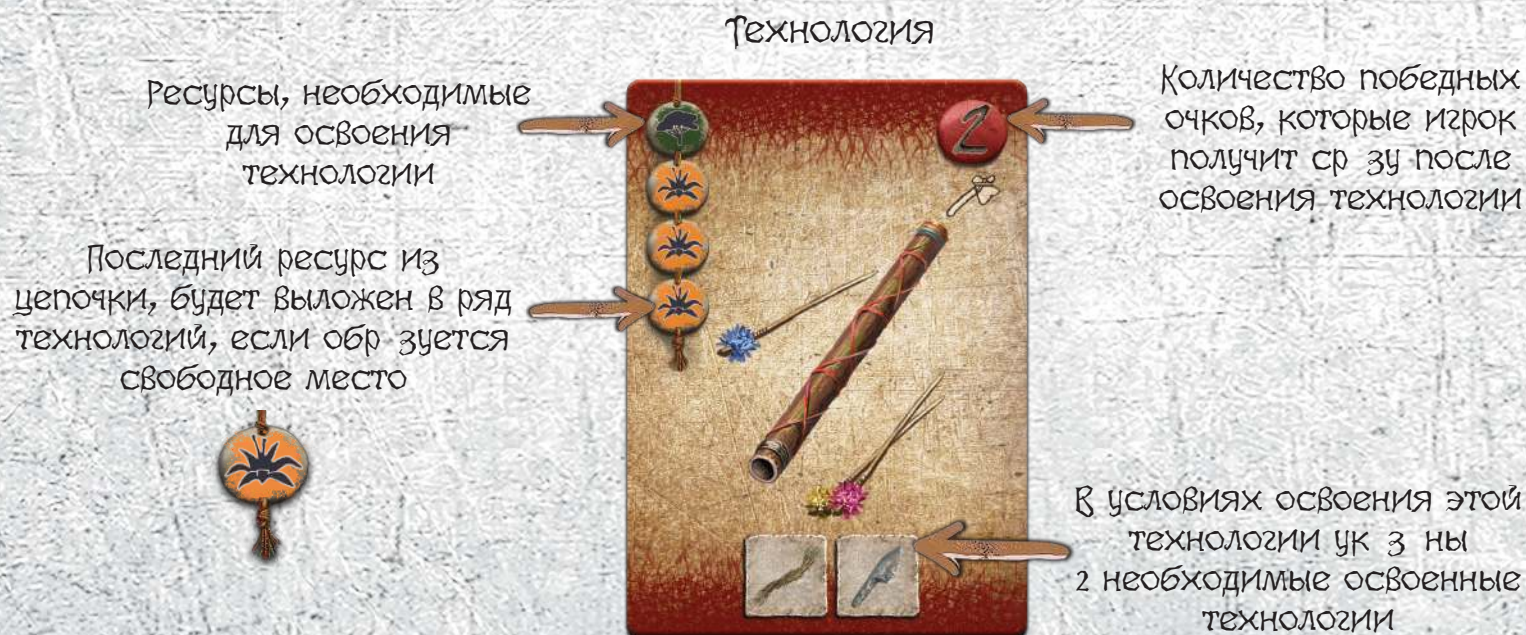
Особое правило — «Ценная Добыча»

При освоении технологии ресурс «Добыча» может использоваться как своеобразный «джокер». Игрок может сбросить 3 ресурса «добыча» вместо единицы любого ресурса в освоиваемой технологии. Если кто-то из игроков таким образом, закрывает требование ресурса, указанного последним в условиях этой технологии, то он выкладывает 1 карту «Добычи» в ряд технологии, остальные отправляет в сброс.



Особое правило — «Прогресс в технологии»

Если игрок освоивает новую технологию и в её условиях освоения есть технологии, уже освоенные этим игроком, он получает одно дополнительное победное очко за каждую такую освоенную технологию.



Игрок имеет одну освоенную технологию, указанную в условиях освоения технологии, поэтому он получит дополнительное ПО, при освоении этой технологии



Игрок сразу имеет освоенную технологию

Количество освоенных технологий, выложенных перед игроком, не ограничено.

4. Использование технологий (Стоимость 1 ОД)

Освоенные технологии обладают к к свойствам ми, действующими постоянно, т к и свойствам ми, требующими т р т очков действий.

В свой ход можно использовать свойства своих технологий.

Технологии делятся на три вида :

Оружие (красные), Быт (жёлтые), Жилище (зелёные).



Участники игры могут использовать только свои освоенные технологии. Нельзя использовать свойства из рядов технологий или освоенные технологии других игроков!

Оружие

Свойством каждой технологии «Оружие» является возможность выполнения действия «Н п дение»:

«Н п дение» — стоимость 1 ОД



Потратив 1 очко действия, игрок может забрать руку 1 карты с руки любого другого игрока. Нельзя смотреть лицевую сторону карты, но можно выбрать её по виду рубашки.

После выполнения действия «Н п дение» игрок должен повернуть на 180 градусов одну свою карту технологии «Оружие». До окончания игры этот карт больше не учитывается для охоты и не может быть использован для выполнения действия «Н п дение», но он по-прежнему продолжает учитываться как освоенная игроком технология.



Быт

Свойством каждой технологии «Быт» является возможность выполнения действия «Нов я технология».

«Нов я технология» — стоимость 1 ОД



Потратив 1 очко действия, игрок может забрать в руку 1 верхнюю карту ресурс из любой стопки сброс. ИЛИ 1 любую карту ресурс из любого ряда технологий и выложить вместо неё верхнюю карту из колоды технологий этого ряда.

После совершения действия «Новая технология» игрок должен повернуть на 90 градусов одну свою карту технологии «Быт» — эта карта больше не может быть использована для выполнения действия «Новая технология» в этом ходу. В начале своего следующего хода игрок восстанавливает вертикальное положение всех своих карт технологий «Быт» и снова может использовать действие «Новая технология» с помощью этих карт.

Жилище



Свойством каждой технологии «Жилище» является увеличение лимита удерживаемых карт.



Количество всех таких значков, указанных на карте технологии «Жилище», складывается и определяет количество дополнительных удерживаемых игроком карт. В начале игры лимит удерживаемых карт в руке равен 5.



Также свойством каждой технологии «Жилище» является возможность выполнения действия «Улучшение жилищ».

«Улучшение жилищ» — стоимость 1 ОД



Рзные технологии «Жилище» позволяют сбросить от 1 до 3 карт ресурсов добычи и получить столько же победных очков за одно действие «Улучшение жилищ».

Игрок получает победные очки и перемещает свой маркер подсчёта очков на столько делений вверх, сколько карт ресурсов добычи он сбросил во время действия «Улучшение жилищ».

По своему желанию игрок может сбросить меньше карт добычи, чем указано в символе улучшения жилищ.

После выполнения действия «Улучшение жилищ» игрок должен повернуть на 180 градусов одну свою карту технологии «Жилище» — до окончания игры эта карта больше не может быть использована для выполнения действия «Улучшение жилищ», но она по-прежнему продолжает учитываться как освоенная игроком технология.

5. Развитие технологий (Стоимость 2 ОД)



В свой ход игрок, потратив 2 очка действия, может забрать в руку 1 верхнюю карту ресурс из любой стопки сброс ИЛИ 1 любую карту ресурс из любого ряда технологий и выложить вместо неё верхнюю карту из колоды технологий этого ряда.



6. Обозначение поселения (Стоимость - весь ход)



Выполнив определённые условия и потратив весь свой ход, игрок может обозначить поселение.

Для обозначения поселения ему требуются определённый набор освоенных технологий. Тип необходимых технологий указан цветом мини-карты поселения.

Все необходимые технологии должны быть у игрока в наличии, так как обозначить поселение при помощи технологий других игроков и неосвоенных технологий нельзя! Для выполнения действия «Обозначение поселения» игрок должен потратить весь свой ход.

Выполнять любые другие действия в этот ход нельзя!

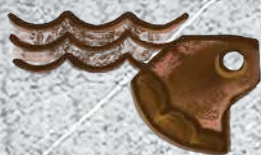
После обозначения поселения игрок забирает карту этого поселения из ряда и выкладывает перед собой лицевой стороной вверх. На её место добавляется новая карта из колоды технологий этого ряда. Таким образом появляется 4-е место в ряду технологий, которое подчиняется общим правилам игры.

Игрок сразу получает 6 победных очков и перемещает свой маркер подсчёта очков на 6 делений вверх. Каждый участник может обозначить не более одного поселения за игру!

Технологии, освоенные игроком

Обозначение поселения





7. Дополнительное исследование местности



В свой ход игрок (один раз ход и при определённых условиях), может взять карты из любой колоды местности, не затрачивая на это очков действий.

Количество карт висит от положения игрока на счётчике победных очков.

На счётчике победных очков есть три значительные линии.

Если маркер подсчёта очков игрока находится ниже третьей значительной линии, маркер любого соперника находится выше нее, этот игрок получает возможность взять карту из любой колоды местности за каждую третью значительную линию, находящуюся между его маркером и маркером выбранного соперника.

В примере на иллюстрации «медный» игрок может взять 2 карты, «зеленый» и «желтый» игроки — по 1 карте, «красный» игрок лидирует и не может брать карты этим действием.

Если игрок вытягивает карту ресурса, то он оставляет её у себя в руке. Если вытянут карта животного, то он действует по общим правилам, за одним исключением — игрок не получает дополнительного действия при отклизе от охоты.



Конец игры и подсчёт победных очков

Окончание игры наступит при достижении одним из игроков определённого числа победных очков, которое зависит от количества игроков:

Количество игроков

2 игрок
3 игрок
4 игрок

Количество ПО

30 очков
24 очк
22 очк

Когда один из игроков достигнет установленного количества победных очков, он сразу завершит свой ход.

Далее в порядке очередности все оставшиеся игроки выполняют по одному последнему ходу по общим правилам игры.

В завершении свой последний ход выполняет игрок, который первым достиг установленного количества победных очков, и игра закончится.

Финальный подсчет очков

В конце игры все игроки получают по 1 победному очку за каждые 2 любые карты ресурсов, оставшиеся у них в руке.

Фигурки хищников приносят их владельцу победные очки:



Волк - 1 ПО



Крокодил - 3 ПО



Пещерный медведь - 2 ПО



Саблезубый тигр - 4 ПО

Игрок, набравший больше очков побеждает в игре.

Одиночный режим игры «Приближение зимы»

В одиночном режиме игрок соревнуется не с другим игроком, а с самым безжалостным противником – временем. Приближается зима, и игроку нужно успеть обрзвать собственное поселение до прихода холодов.

В игре сохраняются все основные правила игры, но в некоторых спектрах правил присутствуют отличия, которые будут перечислены ниже.

Подготовка к одиночной игре

1. Подготовьтесь к игре по стандартным правилам.
2. Найдите среди карт событий одиночного режима карту «Зима» и отложите её в сторону.
3. Создайте колоду событий: Перемешайте 8 карт одиночного режима и разместите их стопкой лицом вниз в любом удобном для вас месте на столе или на счётчике победных очков. В одиночном режиме игры счётчик победных очков использоваться не будет.
4. Разместите карту «Зима» лицом вниз под колодой событий одиночного режима игры.
5. Разместите 4 цветных маркера на верхней карте колоды событий.





Ход игры в одиночном режиме

- Одиночная игра длится девять ходов (игровых месяцев) и продолжается до момента, пока игрок не проигрывает действие «Образование поселения» или карту события «Зима».
- Во время хода игрок в любом порядке может выполнять доступные ему действия, игрок может повторять выполнение одного и того же действия.
- Во время каждого хода в распоряжении игрока есть 4 очка действия (ОД), которые он может тратить на выполнение действий, требующих затрат (ОД).
- Каждый раз за потраченное одно очко действия (ОД), игрок получает с колоды «Событий» одну цветную маркер.
- Выполнив все желаемые действия, игрок берёт верхнюю карту из колоды событий и разыгрывает её, выполняя указанные на ней инструкции. После этого игрок получает эту карту из игры и размещает 4 цветных маркера на следующей верхней карте колоды событий.
- Начинается новый ход.

Особые правила в режиме одиночной игры:

- Действие «Образование поселения» требует затрат 4 очков действий (ОД).
- Игрок не может выполнять действия «Наделение» и «Улучшение жилищ».
- В одиночном режиме игры не начисляются победные очки, счётчик победных очков не используется.

Окончание одиночной игры

Игрок терпит поражение, если он проигрывает карту события «Зима».

Игрок одерживает победу, если проигрывает действие «Образование поселения».

Н д игрой р бот ли:

Автор игры: Артём Белоусов
Креативный директор: Денис Плстинин
Художник: Игорь Свченко
Дизайнер: Светлана Аргент
Редактор: Игорь Трескунов, Владимир Кичин
Руководитель проекта: Роман Шмолин

Отдельно выражаем благодарность за неоценимую помощь при создании игры
Дарье Белоусовой, Никите Белоусову, Маргарите Белоусовой, Марии Бобковой,
Игорю Бобкову, Антону Атрешкову, Ольге Кузиковой, Полине Хриловой,
Алексее Хрилову, Андрею Трубкину, Геннадия Белоусову, Александру Никифорову,
Марии Кривченко, Ирине Плстининой, Григорию финоженкову, Кириллу Хрустлёву,
Артёму Лису, Владимиру Нумову, и многим другим людям, которые помогли нам,
давали полезные советы и тестировали игру.

Большое спасибо!



Перечислять и публикация компонентов и иллюстраций игры без разрешения
просто обидно.

©Jet games studio 2020



Jet
Games
studio



LAVKA
GAMES