

**ОХОТНИКИ
И
СОБИРАТЕЛИ**

JÄGER und SAMMLER

Reiner Knizia
Райнер Книциа

Количество игроков: 2-4

Возраст: от 10 лет

Длительность: 45 минут

СОДЕРЖИМОЕ

200 жетонов: 112 летних жетонов и 88 зимних жетонов

Пища



Ягоды = 1 очко
(30 жетонов для лета
/ 30 для зимы)

Съедобные Клубни
= 2 очка (18/18)

Травы = 3 очка
(5/5)

Ценные предметы



Горшки
(10/0)

Ожерелья
(10/0)

Шкуры
(0/10)

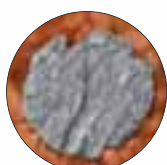
Череп
(0/10)



Оружие (12/3)



Мамонты = 3-8 очков (3/12)



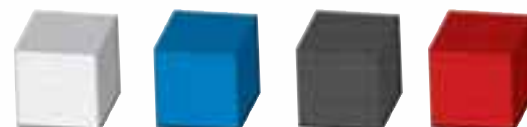
Тропы
(19/0)



Пещеры
(5/0)



16 соплеменников
(по 4 штуки каждого из 4-х цветов)



16 тюков с припасами
(по 4 штуки каждого из 4-х цветов)



1 Игровое поле





Во времена каменного века жизнь была не из легких. Нужно было постоянно передвигаться в поисках пропитания в виде ягод, съедобных клубней или лекарственных трав. Особое место занимала охота на мамонтов, из которых можно было получить много мяса, а их мех позволял согреться зимой. Кроме этого существовали некоторые примитивные орудия труда: делалось оружие из камня, из глины лепились горшки для сбора воды, наконец, ожерелья и украшенные оленьими рогами черепа использовались в качестве подарков, для поддержания мирных отношений с соседними племенами. Тем беднякам, которые не успевали летом собрать так много еды, как только возможно, а также сделать запасы оружия и прочих ценных предметов, приходилось обрекать себя на жизнь в нужде долгой суровой зимой.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Охотники и собиратели состоят из двух фаз: Летом игроки в основном запасают на зиму еду, складывая ее на стоянках. После чего зимой они используют оружие для охоты на мамонтов, позволяющей добыть больше еды, и переждать холода.

В конце игры побеждает игрок, набравший больше всего очков. Ягоды, съедобные клубни, травы и мамонты приносят столько очков, сколько написано на соответствующих жетонах. Предметы приносят тем больше очков, чем больше игрок их соберет. Тюки с припасами также приносят очки в конце игры, если находятся на стоянках.

Зимняя стоянка

В начале игры зимние стоянки не заняты.

Тюки с припасами

Каждый игрок берет и кладет перед собой 4 своих тюка с припасами.





ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игровое поле помещается в центр стола. На нем находятся по четыре зимних и летних стоянки, а также 112 прочих областей.



Летняя стоянка



Зимняя стоянка

Жетоны сортируются в соответствии с оборотной стороной (лето или зима). Все летние жетоны перемешиваются, затем произвольным образом выкладываются лицевой стороной по одному на каждую пустую область (все стоянки остаются пустыми). Зимние жетоны пока возвращаются в коробку.

Каждый игрок берет соплеменников и тюки с припасами своего цвета. Затем помещает по одному соплеменнику на четыре летних стоянки, а тюки с припасами кладет перед собой.



Оборотная сторона летнего жетона



Оборотная сторона зимнего жетона

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Самый заросший участник начинает игру, после чего право хода передается по часовой стрелке.

ПЕРЕМЕСТИТЬ СОПЛЕМЕННОКА И ЗАБРАТЬ ЖЕТОН

Во время хода вы можете выполнить два шага и должны переместить

- либо одного из своих соплеменников на две области
- либо двух соплеменников, каждого на одну область

На заметку: Соплеменники могут перемещаться только на область с жетоном или на стоянку. В конце хода в каждой области должно находиться по одному соплеменнику (см. описание особого случая на странице 4).

Когда соплеменник покидает содержащую жетон область, заберите жетон с игрового поля и положите перед собой лицевой стороной вниз. До конца игры вы более не можете смотреть, что это был за жетон.

Исключения:

Жетоны троп и пещер не забираются с поля.

Жетоны оружия и мамонтов выкладываются перед вами лицевой стороной вверх.

Жетоны пещер

Жетоны пещер лежат на игровом поле всю игру. Становясь на жетон пещеры, соплеменник может перемещаться на большие расстояния.

Летняя стоянка

Каждый игрок помещает по одной своей фишке соплеменника на четыре летних стоянки.

Жетоны троп

Жетоны троп лежат на игровом поле всю игру.





Белый игрок перемещает своего соплеменника на 2 области. Он забирает жетоны «ожерелье» и «сладкий клубень», выкладывая их перед собой лицевой стороной вниз.

ОСОБЫЕ СЛУЧАИ:

- Соплеменники могут перемещаться на любые стоянки, где одновременно может находиться любое их число.
- Находясь на жетоне пещеры, соплеменник может, вместо перемещения в соседнюю область, перепрыгнуть на любой другой жетон пещеры. Это считается за один шаг. На жетоне пещеры одновременно может находиться любое число соплеменников.
- Соплеменник может перемещаться на два шага через уже занятую область, если он завершит свой ход на свободной области, пещере или стоянке. Занятые жетоны не могут быть взяты.
- Соплеменник может быть передвинут на свободную область с жетоном мамонта только в том случае, если у игрока есть жетон оружия или он получил таковой во время текущего хода. Игрок расходует жетон оружия, убирая его обратно в коробку.
- Вместо того чтобы перемещать соплеменника по полю, игрок может забрать его. Это действие при рассматривается как один шаг перемещения, после чего игрок может забрать оставшийся на месте соплеменника жетон. По большому счету, это полезно только в конце лета или зимы, так как соплеменники не могут быть помещены обратно на игровое поле в том же сезоне, когда были убраны. Если у игрока не осталось соплеменников на игровом поле, то остальные участники доигрывают до конца сезона без его участия.

СОХРАНЕНИЕ ТЮКА С ПРИПАСАМИ

Каким бы образом соплеменники не перемещались через зимнюю стоянку или останавливались на ней, игрок сразу кладет туда на хранение тюк с припасами. Сохранение не считается шагом при перемещении. На каждой стоянке может храниться только по одному тюку каждого цвета.



Синий игрок перемещает своего соплеменника через зимнюю стоянку. Он получает жетон «сладкий клубень» и кладет на хранение тюк с припасами.

КОНЕЦ ЛЕТА

В процессе того, как все больше жетонов забирается с поля, свобода перемещения соплеменников постепенно уменьшается. Лето заканчивается, когда все жетоны, без учета троп и пещер, забираются с игрового поля или становятся недоступными. Оставшиеся на поле жетоны удаляются из игры. Только жетоны троп и пещер остаются лежать на прежних местах. Все игроки забирают еще находящиеся на игровом поле соплеменников.

Листья опадают, дни становятся короче, приближается зима! Счастливы те люди, которые хорошо подготовились и теперь имеют в достатке оружия, ведь зимой вероятность встретить мамонтов велика. И после первого снега сбор ягод и прочих вкусностей продолжится...

ПРИХОД ЗИМЫ

88 зимних жетонов перемешиваются, затем произвольным образом выкладываются лицевой стороной по одному на каждую пустую область (летняя и зимняя стоянки остаются пустыми). Все игроки расставляют своих соплеменников по зимним стоянкам, на которых хранятся тюки с припасами их цвета.



Зимние жетоны



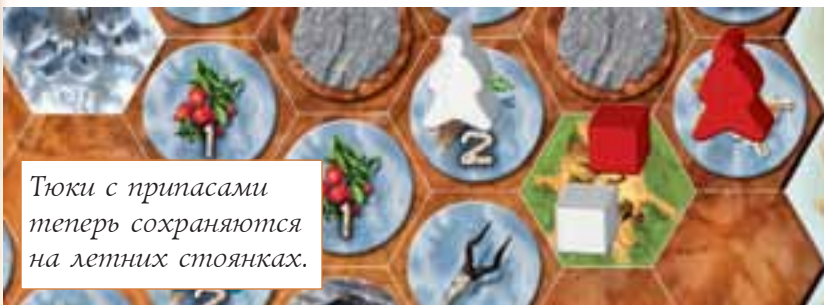
Каждый тюк с припасами на зимней стоянке будет заменен на соплеменника.





Таким образом, если игрок не успел добраться до зимней стоянки в летнее время, то в течение зимы он играет с меньшим числом соплеменников.

Все тюки с припасами возвращаются игрокам. Не участвующие в игре соплеменники возвращаются в коробку. Игрок, убивший летом самого ценного мамонта, начинает игру зимой. Игра происходит так же, как и летом, за исключением того, что тюки с припасами теперь сохраняются на летних стоянках.



Тюки с припасами теперь сохраняются на летних стоянках.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Зима заканчивается, когда все жетоны, без учета троп и пещер, забираются с игрового поля или становятся недоступными.

Ягоды, съедобные клубни и травы приносят столько очков, сколько написано на их жетонах (1, 2 или 3). Жетоны мамонтов так же приносят написанное на них количество очков. Оружие не приносит очков. Чем больше жетонов определенного типа ценных предметов (кожи, черепов, горшков и ожерелий) вы собрали, тем больше очков они приносят:

Жетоны	1	2	3	4	5	6+
Очки	1	3	6	10	15	20

Каждый тюк с припасами вашего цвета на летних стоянках приносит по 5 очков. Теперь подсчитываются очки каждого игрока. Побеждает участник, набравший больше всех очков.

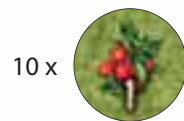
Автор выражает благодарности всем принимавшим участие в тесте игры и внесшим вклад в ее развитие, а именно: Iain Adams, Jonty Blackwell, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Chris Dearlowe, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simone Kane, Richard Kemp and Chris Lawson.

Специально для
магазина настольных игр
DesktopGames.com.ua



ПРИМЕР ПОДСЧЕТА ОЧКОВ

Красный игрок собрал следующие жетоны:



10 x

10 очков за ягоды



10 очков за съедобные клубни



12 очков за травы



23 очка за мамонтов



Не дает очков



20 очей за 7 горшков



1 очко за 1 кожу



10 очков за 4 черепа



10 очков за 2 тюка с припасами

Итого Красный игрок
набрал 96 очков.

Версия 1.0

Заметка по хранению игры

После того, как вы выдавите все жетоны из форм, пожалуйста, не выкидывайте пустые формы. Просто выньте органайзер и положите их на дно коробки. Затем поместите органайзер поверх положенных форм. Таким образом, при хранении коробки в вертикальном положении элементы не будут болтаться по коробке.



Вы приобрели качественный продукт. Если у вас есть причина для жалобы, свяжитесь напрямую с нами.
У вас есть вопросы? Мы с радостью вам поможем:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

