



ПАЛЕО

ОБРЯД ПОСВЯЩЕНИЯ

Сегодня великий день: дети племени готовы пройти особые испытания силы, духа, храбрости и ума, чтобы доказать, что они достойны занять своё место под солнцем!

ВНИМАНИЕ!

Это не самостоятельная игра. Для игры необходим набор базовой игры «Палео».

СОЧЕТАНИЯ МОДУЛЕЙ

Вы можете сочетать этот модуль с любым другим. В сочетании с модулями «А» или «Б» этот модуль будет представлять альтернативу сценарию I. С другими же модулями он поможет разнообразить игру даже самым опытным игрокам.

АЛЬТЕРНАТИВА СЦЕНАРИЮ I

Модули **А** + **Н**

Модули **Б** + **Н**

ОСОБЕННО УДАЧНЫЕ СОЧЕТАНИЯ МОДУЛЕЙ

Модули **Г** + **Н**

Модули **Г** + **Л** + **Н**

Модули **Е** + **Н**

ОПИСАНИЕ МОДУЛЯ **Н**

ОБРЯД ПОСВЯЩЕНИЯ (17 карт)

Уровень сложности: низкий

Юные герои готовы занять своё место в племени!

Поместите на соответствующие ячейки на планшете ночлега следующие компоненты (соблюдая обычные правила подготовки):

- карту задания «Н»;
- карту сюжета «9».



Рядом с мастерской положите 2 кубика.

КАК СДЕЛАТЬ ИГРУ СЛОЖНЕЕ

В модуль входят 3 карты снов . Если вы хотите усложнить игру, перед началом партии уберите их в коробку — они используются только на низком уровне сложности.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В этом модуле добавляются **4 новые карты**: «Юный воитель», «Юная разведчица», «Юная умелица» и «Юный герой». Это карты детей племени. Раздайте игрокам эти карты так, чтобы у каждого участника их было одинаковое количество. Если вы играете вдвоём, один из участников получит 2 карты детей племени вместо одной. Положите их голубой стороной вверх. Только после этого раздайте каждому игроку по 2 . Так, у каждого участника на начало игры будет 3 карты в общине.



Дети племени

! Не переворачивайте и не смотрите оборотные (зелёные) стороны карт детей племени.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

На картах детей племени изображены определённые предметы. Вы можете положить на карту только эти предметы и только в том количестве, в котором они изображены на этой карте.

Пример: на карту «Юный герой» вы можете положить только 1 жетон факела, 1 жетон рубила и 1 жетон копья.



- **Особый случай:** вы можете сразу же положить на карту ребёнка племени жетон, полученный в ходе подготовки к игре. Например, вы получили жетон факела  благодаря карте человека и теперь можете положить его на карту «Юная разведчица» или «Юный герой», если они являются частью вашей общины.
- Положив жетон на карту ребёнка племени, вы не можете переместить его в область хранения или использовать для выполнения других действий. Они используются только для выполнения действия этой карты ребёнка.
- Карты детей племени **не являются** картами людей , поэтому вы не можете класть на них жетоны ран и не должны тратить на них фишки еды в фазе ночи.

НОВЫЕ СИМВОЛЫ И ДЕЙСТВИЯ



Этим символом обозначаются карты испытаний (4 карты с каменным монолитом на обороте).



Верните указанные жетоны предметов с указанной карты ребёнка племени в запас (например, 2 жетона копий с карты «Юный воитель»).



Этот символ обозначает, что вы должны перевернуть определённую карту ребёнка племени. Перевернув карту ребёнка племени на зелёную сторону, вы превращаете её в карту человека. **Особый случай:** если на перевернутой карте оставались жетоны, вы их не теряете — положите их рядом со своей общиной.



Так обозначаются характеристики и количество их очков, которыми вашей общине надо обладать, чтобы выполнить указанное на карте действие (характеристики можно учитывать в любом сочетании). На примере слева вам нужны 6 очков любых из трёх характеристик (например, 2 очка мастерства и 4 очка силы).

СПРАВОЧНИК



ШУЛЕРСТВО

После броска кубиков вы должны удалить карту «Шулерство» вне зависимости от того, выпали ли вам нужные символы.



Пример: выбросив на кубике 1 , вы можете сбросить на 1 жетон рубила меньше.



Рубило



ЧРЕЗМЕРНОЕ УСИЛИЕ

При выполнении этого действия другой игрок может вам помочь: раскрыть следующую  из своей колоды вместо вас и выполнить действие на карте вместе с вами.



ТРЕНИРОВКА

Посмотрев карту, вы не должны выполнять действие на ней. Эта карта не должна быть одной из трёх верхних карт вашей колоды.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор: Петер Рустемейер

Дизайнер: Франц-Георг Штэммеле

Художник: Доминик Майер

© 2021 Hans im Glück Verlags-GmbH

Birnauer Str. 15, 80809 München

www.hans-im-glueck.de



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор и переводчик: Анастасия Егорова

Дополнительная вычитка: Дарья Дунайцева, Юлия Колесникова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Велисар

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2021 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.

