

РІЧКИ ТА ЧОВНИ

ДОПОВНЕННЯ

КОМПОНЕНТИ



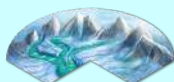
Іконка на компоненті
позначає його належність
до цього доповнення.



5 ОЗНАК
МІСЦЕВОСТІ



1 ТАЙП ДЕЛЬТИ
(двосторонній)



1 ТАЙП ВИТОКІВ
(двосторонній)



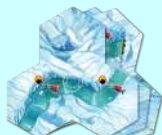
5 КАРТ ОЗНАК
МІСЦЕВОСТІ



15 КАРТ ПЛЕМЕНИ
(Воїн)



4 ЧОВНИ
(по 1 на гравця)



3 ТАЙПИ РІЧКИ
(двосторонні)



15 ТОКЕНІВ
РИБИ
(двосторонні)



4 СТАРТОВІ ТАЙПИ
ПЛЕМЕНИ
(по 1 на гравця)



5 КАРТ ТВАРИН
(Морська
Корова)



1
СВЯЩЕННИЙ
КАМІНЬ

НЕСКІНЧЕННА ЗИМА

ПАЛЕОАМЕРИКАНЦІ

Це доповнення додає тайли Річки й Ознаки Місцевості до поля Місцевості. Гравці пливуть у човнах за течією, ловлять рибу та змагаються за вплив на полі, що відкриває багато нових можливостей.

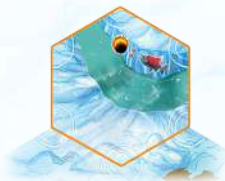
ПІДГОТОВКА

Підготуйте гру як зазвичай, але з деякими змінами, зазначеними нижче.

У грі з «Річками та Човнами» Базовий тайл Місцевості не використовується. Поверніть його в коробку.

Примітка. Кожен із тайлів Річки складається з трьох окремих гексів. Це важливо, коли йдеться про правила, що посилаються на "гекс".

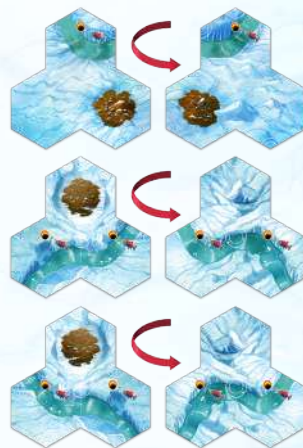
- 1 Розмістіть центральний гекс Річки (в центрі, де зазвичай розміщується Базовий тайл Місцевості) випадковою стороною догори.
- 2 Оберіть сторону кожного з двох інших тайлів Річки. Грайте або на стороні з гексом Ознаки Місцевості, або – з гексом Льодовика. Кожна використана Ознака Місцевості ускладнює гру, але дозволяє отримати додаткові бали.
- 3 Випадковим чином розмістіть два інших тайли Річки на кожну зі сторін центрального гекса Річки.
- 4 Розмістіть тайл Витоків з одного (випадкового) боку річки. Покладіть його так, щоб зображення збігалися.
- 5 Зробіть те саме з тайлом Дельти на іншому боці річки.
- 6 Приберіть із гри по одному тайлу кожного типу Місцевості (не рахуючи Льодовик).



Центральний гекс Річки



Гекс Ознаки Місцевості



- 7 З тайлів Місцевості, що залишилися, відкладіть по одному кожного типу (не рахуючи Льодовик).
- 8 До цих відкладених тайлів додайте тайли Льодовиків у кількості, на 1 меншій за кількість гексів Ознак Місцевості в грі (тобто в грі з 1 / 2 / 3 гексами Ознак Місцевості додайте 0 / 1 / 2 тайли Льодовиків відповідно).
- 9 Перетасуйте решту тайлів Місцевості долілиць і додайте до вже відкладених стільки, щоб їх стало 10. Поверніть невикористані тайли в коробку.

Примітка. Якщо ви граєте ще й із доповненням «Печерні Малюнки», використовуйте на 1 тайл Льодовика менше.

- 10** Перетасуйте 10 вибраних тайлів і розмістіть їх випадковим чином для завершення поля Місцевості, створюючи ті самі форму та розмір, що й у базовій грі.
- 11** Розмістіть на кожен гекс Ознаки Місцевості одну випадково обрану Ознаку Місцевості. Також розмістіть відповідну цій ознаці карту поруч із полем.
- 12** Розмістіть токени Риби долилиць у запас поруч і перемішайте їх.
- 13** Переконайтеся, що при розміщенні тайлів Священних Каменів на Основному полі ви розмістили Священний Камінь із цього доповнення.

14 Примітка. Якщо у грі присутній лише 1 гекс певного типу Місцевості, не використовуйте Священний Камінь з Ери I, який дає бали за Поселення, що торкаються цього типу Місцевості. Поверніть невикористані Священні Камені в коробку.



Важливо. При використанні варіанту підготовки до гри з драфтом карт Підготовки виконайте спершу підготовку поля Місцевості, після чого визначте порядок ходу гравців і здійсніть драфт карт.

- 15** Після завершення підготовки, але перед тим, як розпочати гру, здійсніть такі кроки:
- A** Кожен гравець розміщує свій Човен на тайл Витоків.
- Б** У зворотному порядку ходу кожен гравець розміщує свій Стартовий тайл племені ззовні поля Місцевості (так, щоб прямі краї співпадали з двома прямими краями сусідніх гексів поля). Розмістіть найлівіший Табір зі свого планшета Гравця на ваш Стартовий тайл племені. Стартові тайли племені не можна розміщувати поруч один із одним (див. зображення нижче).



Поруч із лише одним гексом



Два стартові тайли поруч один із одним



Поруч із лише одним гексом

ЗМІНИ ДО ІГРОВОГО ПРОЦЕСУ



ТАЙЛИ РІЧКИ

Кожен тайл Річки розділений на 3 гекси. Один із них є гексом Ознаки Місцевості або гексом Льодовика; всі інші вважаються гексами Річки.

Примітка. Хоча на гексах Річки та Ознак Місцевості й присутні зображення снігу, вони не є гексами Льодовика.



РОЗМІЩЕННЯ ТАБОРІВ

Коли ви маєте розмістити Табір на Базовий гекс Місцевості, натомість розмістіть його на ваш Стартовий тайл

племені. Альтернативно ви можете розмістити новий Табір на той гекс, де зараз перебуває ваш Човен. Табори не можна розміщувати на Витоках чи Дельті.



ПЕРЕСУВАННЯ ТАБОРІВ

Табори можна пересунути лише на гекси поля Місцевості, не на Витоки, Дельту чи Стартовий тайл племені (ваш чи іншого гравця).

ПЕРЕСУВАННЯ ВАШОГО ЧОВНА

Замість того, щоб пересувати один зі своїх Таборів, ви можете пересунути свій Човен. Якщо ви пересуваєте Човен "за течією" (від Витоків у напрямку Дельти), можете пересунути його так далеко, як забажаєте (навіть аж до самої Дельти). Інші Човни, Табори та Поселення не заважають вашому руху. Якщо ви пересуваєте човен "проти течії" (в напрямку Витоків), можете пересунути його лише на 1 гекс за кожен 1 перевагу пересування Табору, що ви використовуєте.

Приклад. Замість того, щоб пересувати Табір, ви можете використати свою перевагу, щоб пересунути свій Човен за течією на будь-яке з позначених місць.



Важливо. У фазі Приготувань кожного раунду всі Човни повертаються до Витоків.



РОЗМІЩЕННЯ ПОСЕЛЕНЬ

При будівництві Поселень Човни вважаються Таборами. Поверніть два Табори на свій

планшет Гравця як зазвичай і поставте Човен на Витоки.

Примітка. Поселення не можна будувати на місцях з'єднання Витоків, Дельти чи Стартових тайлів племені.



ФАЗА ЗАТЕМНЕННЯ: ЧОВНИ / ДЕЛЬТА

Ваш Човен вважається Табором і надає 1 Вплив на гексі, на якому він стоїть під час визначення переваг поля Місцевості.

Дельта

Коли ви отримуєте переваги поля Місцевості під час фази Затемнення, якщо ваш Човен найближчий (або рівнонаближений) до Дельти, отримайте за нього 1 бал і додатково по 1 балу за кожен ваш Табір, розміщений на гексі Річки.



Примітка. Якщо ваш Човен знаходиться на самій Дельті, то він вважається найближчим до неї.

Приклад. Червоний гравець першим отримує переваги під час фази Затемнення. Його Човен рівнонаближений до Дельти із човном зеленого гравця, тож червоний отримує 4 бали (1 за його Човен і 3 за його Табори на гексах Річки).

Коли жовтий гравець отримує переваги під час фази Затемнення, він отримує перевагу, що дозволяє йому пересунути свій Човен за течією в бік Дельти. Тепер той є найближчим, тож він отримує 1 бал (він не має Таборів на гексах Річки).

Нарешті, зелений гравець отримує переваги під час фази Затемнення, але він не може пересунути свій Човен. Відповідно, він не отримує балів за Човен, оскільки вже не є найближчим до Дельти.



Червоний отримує 4 бали.



Після пересування свого Човна жовтий отримує 1 бал.

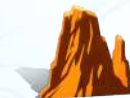
ОЗНАКИ МІСЦЕВОСТІ

Коли ви отримуєте свої переваги поля Місцевості під час фази Затемнення, якщо ви маєте найбільше Впливу (або розділяєте більшість) на гексі з Ознакою Місцевості, отримайте бали згідно з критеріями цієї Ознаки (вказаними на відповідній карті).



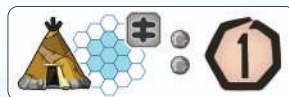
Вулкан

Отримайте 1 бал за кожен Табір, що все ще знаходиться на вашому планшеті Гравця.



Скеля

Отримайте 1 бал за кожен із центральних 7 гексів поля Місцевості, на якому є хоча б один ваш Табір.



Арка

Отримайте 1 бал за кожен із зовнішніх 12 гексів поля Місцевості, на якому є хоча б один ваш Табір.



Моноліт

Отримайте 1 бал за кожен ваш Табір на цьому гексі.



Дерево

Отримайте 2 бали за кожне Поселення, що торкається принаймні одного гекса Річки.



РИБА

Кожен гекс Річки має іконку Затемнення та іконку Риби. Коли ви отримуєте свої переваги поля Місцевості під час фази Затемнення, якщо ви маєте найбільше Впливу (чи розділяєте більшість) на гексі Річки, візьміть 1 випадковий токен Риби із запасу та розкрийте його. Опісля отримайте вказані на ньому переваги та скиньте цей токен горілиць біля запасу.

Примітка. Якщо ви розкриєте токен, зображений нижче, негайно отримайте 2 бали, перемішайте всі скинуті токени (включно з цим) та покладіть їх у запас долілиць.



МОРСЬКА КОРОВА СТЕПЛЕРА

Під час підготовки затасуйте карти Морської корови в колоду Тварин до утворення Мисливських Земель.

Примітка. Ви можете грати з картами Морської корови лише якщо використовуєте доповнення «Річки та Човни» (оскільки вони взаємодіють з токенами Риби).

Якщо ви розвертаєте карту Морської Корови, отримайте 2 токени Риби (тобто негайно візьміть їх із запасу, отримайте вказані переваги і скиньте горілиць).



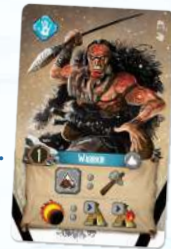
СВЯЩЕННИЙ КАМІНЬ

Отримайте 2 бали за кожне своє Поселення, що торкається принаймні одного гекса Ознаки Місцевості.

КАРТИ ПЛЕМЕНІ «ВОЇН»

Це доповнення включає 15 карт Воїна. Якщо ви хочете грати з ними, вони заміняють 15 карт Поводиря з базової гри. Поверніть ці карти в коробку.

Примітка. Карти Воїна можна використовувати, коли ви граєте у базову гру, або з будь-якими іншими модулями; вони не потребують інших компонентів із «Річок та Човнів».



Властивість Міграції. Отримайте 1 Знаряддя.

Властивість Затемнення. Ви можете пересунути 1 зі своїх Таборів (чи свій Човен) і пересунути Табір опонента (але не його Човен) з одного гекса на сусідній гекс (включно з Базовим тайлом Місцевості, якщо ви граєте без тайлів Річки).

Примітка. Ви можете пересунути Табір лише на гекс, не на Витоки / Дельту / Стартовий тайл племені.

ТВОРЦІ ГРИ

Автор: Джонні Пак, Стен Кордонський

Розробник гри: Джонні Пак

Ілюстратор: The Mico

Художній керівник/ Керівник проекту / Графічний дизайнер: Йома

Соло-режим: Дрейк Віллареал

Розробник соло-режиму: Джонні Пак, Карстен Бурак

Адміністратор / Головний тестувальник: Танос Аргіріс

Редактор правил: Пол Гроген («Gaming Rules!»)

Макет правил: Бріджит Інделікато, Джим Гарнер

Тестувальники: Джозеф Апостол, Стівен Араміні, Вільям Дж. Браун III, Денні Дівайн, Джордж Енглесос, Рікардо Гонсалвес, Джон Гатрі, Річард Гем (Rahdo), Девід Гоук, Ерік Джом, Дейл Кіфер, Холден Кім, Рейчел Кордонська, Нік Каунтзас, Денні ЛаПланте, Костянтинос Ласкас, Кле Негре, Міхаліс Ніколау, Алекс Редкліф, Джабу Родро, Девід Сеттерфілд, Полін Сірл, Бен Тейлор, Тімоті С. Райт, Антоніо Закс.

Коректори: Джонатан Бобал, Брюс Флетчер, Джонні Пак, учасники команди «Gaming Rules!» і члени discord-спільноти «Endless Winter».

Переклад українською: ТОВ «Ігромаг»

Перекладач: Петро Квасняк

Редактори: Оксана Квасняк, Віктор Шлехт

Верстальник: Дмитро Білоус

MORE ENDLESS WINTER PRODUCTS!



- **ENDLESS WINTER - PALEOAMERICANS** (CORE GAME)
- **ANCESTORS** - EXPANSION
- **RIVERS & RAFTS** - EXPANSION
- **CAVE PAINTINGS** - EXPANSION
- **BIG PLAYMAT** - ONE PIECE OR SPLIT
- **SMALL PLAYMAT** - FITS IN THE BOX
- **MAMMOTH** - MODULE
- **CANINE FAMILIARS** - MODULE
- **CEREMONIAL GROUNDS** - MODULE
- **AURORA BOREALIS** - MODULE
- **RESIN PACK** - IDOL, SCORING, & MEGALITH PIECES



FANTASIA