

Правила настольной игры «Истоки» (Origin)

Автор игры: Андреа Майнини (Andrea Mainini)

Перевод на русский язык: Ольга Волкова, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-4 участников от 10 лет

С настольной игрой «Истоки» вы отправитесь в самое захватывающее путешествие всех времён и народов – освоение человечеством нашей планеты! Вы начнёте своё приключение в колыбели рода человеческого – Африке, вы будете открывать новые земли, приобретать необходимые знания и подниматься вверх по лестнице эволюции.

Цель игры

Наберите наибольшее количество очков, достигая целей, охотясь, контролируя проливы и получая новые знания.

Компоненты

1 игровое поле

1 поле наград

36 фишек племени

36 фишек поселений

30 тайлов инноваций

6 жетонов охоты

11 жетонов проливов

48 карт:

-14 карт действия (жёлтые)

-14 постоянных карт (оранжевые)

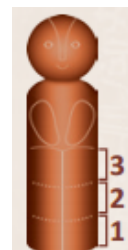
-20 карт цели (сиреневые)

Фишки племени

У каждой фишки есть три свойства: скорость (=высота), сила (=ширина) и цвет. Каждое из свойств попадает в трёх различных комбинациях.



Подсказка:
Вы можете легко определить
высоту фишки, посчитав
количество секций, обозначенных
пунктиром.





-Миграция. Передвиньте фишку племени и соответствующее поселение на незанятую территорию на игровом поле.

-Обмен. Передвиньте фишку племени и соответствующее поселение на территорию, занятую фишкой другого игрока.

2 – Игрок получает награды соответственно совершённой действию (см. фаза награждения).

3 – Помимо обязательного действия, участник может разыграть до одной карты каждого цвета в любой момент своего хода.

Эволюция

Поставьте новую фишку племени и соответствующее поселение на незанятую территорию на игровом поле.

Игрок берёт новую фишку племени из резерва и ставит её на незанятую территорию на игровом поле. Новую фишку можно ставить только на территорию, смежную с территорией, которая уже занята другой фишкой (не имеет значения, кто её контролирует). Территории, разделённые проливом, считаются смежными.

Чтобы можно было поставить фишку, она должна хотя бы по двум характеристикам совпадать с соседней. Единственное различие может быть следующим: разный цвет, высота+1 или сила+1. Нельзя поставить на поле фишку, если её сила или высота меньше, чем у соседней фишки!

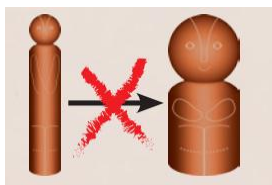
Допустимы следующие сочетания новой и соседней фишек:

Совершенно одинаковые свойства двух фишек: одинаковая высота, одинаковая сила, одинаковый цвет.

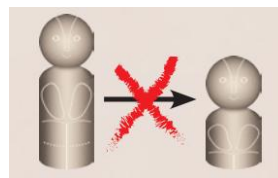
Различные цвета: одинаковая высота, одинаковая сила, разные цвета.

Сила+1: одинаковая высота, одинаковый цвет, сила новой фишки выше на 1.

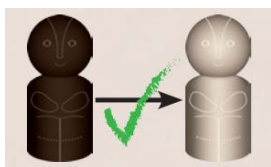
Высота+1: одинаковая сила, одинаковый цвет, высота новой фишки больше на 1.



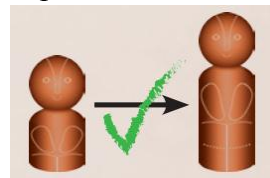
Неверно: разница сил больше единицы.



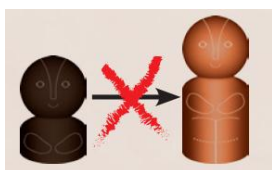
Неверно: высота новой фишки больше.



Верно: отличается только цвет.



Верно: отличается только высота (отличается на 1).



Неверно: два отличия – цвет и высота.

Примечание: если в ходе Эволюции вы ставите фишку на территорию, смежную с двумя другими территориями, то достаточно выполнить условия совместимости только одной из соседних фишек.

Игрок размещает фишку вместе с поселением своего цвета. Фишки силой 1 вставляются в отверстие в фишке поселения, а более сильные просто ставятся сверху. С момента помещения их на поле фишка племени и поселение не могут быть разделены, даже если фишка передвигается. Помещённые на поле фишки племени и поселений не могут быть убраны с поля ни при каких обстоятельствах.

Миграция

Передвиньте фишку племени и соответствующее поселение на незанятую территорию на игровом поле.

Игрок может передвинуть одну из своих фишек (вместе с её поселением), стоящих на поле на столько территорий, сколько составляет её высота (или меньше). Во время движения фишка может проходить через занятые другими фишками территории.

Можно использовать только часть позволенных шагов.



Зелёный игрок двигает фишку высотой 2. Она проходит через зелёную территорию, занятую розовой фишкой и останавливается на оранжевой территории.

Обмен

Передвиньте фишку племени и соответствующее поселение на территорию, занятую фишкой другого игрока.

Передвижение происходит по тем же правилам, что и миграция. Территория, на которой останавливается фишка, должны быть занята меньшей по силе фишкой. Новая фишка провоцирует обмен: она встаёт на место более слабой фишки, а та занимает территорию, с которой только что ушла новая фишка.



Розовый игрок передвигает фишку силой 2 и высотой 2. Она останавливается на жёлтой территории с более слабой (сила =1) фишкой зелёного игрока. Фишка розового игрока занимает место фишки зелёного, а та, в свою очередь, помещается на место, с которого ушла фишка розового игрока.

Нельзя меняться местами с никому не принадлежащей фишкой, выставленной в центр поля в начале игры!

Фаза награждения

В конце своего хода игрок получает награду за произведённое действие. Существует 4 вида наград, получение которых зависит от завоёванной территории:

- **Карты** (действия, постоянные, цели)
- **Тайлы инноваций** (уровня 1, 2, 3, 4, 5)
- **Жетоны охоты** (стоимостью от 4 до 8)
- **Жетоны проливов** (стоимостью от 3 до 5)

***Примечание:** Игрок, совершивший обмен, получает награду, соответствующую территории, на которую он поместил свою фишку (так же, как при миграции и эволюции). Второй игрок (чьё фишку передвинули) не теряет ничего, но ничего и не приобретает от своего перемещения.*

***Примечание:** Если игрок имеет право взять карту или тайл инновации, а на поле наград их уже не осталось, то он ничего не получает.*

1) Получение карт и открытие инноваций

Когда игрок помещает или передвигает фишку на какую-либо территорию, он сразу же получает награду в соответствии с цветом этой территории.

Жёлтый, оранжевый, сиреневый и коричневый цвета территорий соответствуют цветам на поле наград:

Жёлтый

Возьмите один из трёх доступных тайлов инноваций с жёлтой части поля наград, а также карту действия с верха колоды.

-или-

Возьмите три верхние карты действия в руку, одну из них на ваш выбор оставьте себе, а оставшиеся две положите под колоду.

Оранжевый

Возьмите один из трёх доступных тайлов инноваций с оранжевой части поля наград, а также постоянную карту с верха колоды.

-или-

Возьмите три верхние постоянные карты в руку, одну из них на ваш выбор оставьте себе, а оставшиеся две положите под колоду.

Сиреневый

Возьмите один из трёх доступных тайлов инноваций с сиреневой части поля наград, а также карту цели с верха колоды.

-или-

Возьмите три верхние карты цели в руку, одну из них на ваш выбор оставьте себе, а оставшиеся две положите под колоду.

Коричневый

Выберите два из шести тайлов инноваций, доступных в коричневой части поля наград.

-или-

Выберите один тайл инноваций с любой части поля наград.

Когда тайл инноваций берётся с поля наград, на его место кладётся новый тайл из резерва. Если в резерве не осталось тайлов, больше они на поле наград не выкладываются.

Ограничения для тайлов инновации

Внимание! Тайлы кладутся перед игроком лицевой стороной вверх. Каждый новый взятый тайл может быть выложен только над тайлом с уровнем на единицу ниже, чем у него. Вы всегда можете выложить тайл уровня 1, но без тайлов предыдущих уровней вы не сможете выложить тайлы уровней 2-5.

Уровень тайла обозначен на нём количеством копий. Картинка несёт исключительно эстетическую функцию.



Пример: у игрока есть тайлы уровней 1-2-3-1. Он может взять только один тайл уровня 4 (положить над тайлом уровня 3), один тайл уровня 2 (положить над тайлом уровня 1) или новый тайл уровня 1.

2) Охотничьи угодья

Игрок, помещающий илидвигающий фишку племени на зелёную территорию, сразу же получает жетон охоты, размещённый на ней. После этого другой награды эта территория никому не предоставляет. В конце игры участники получают указанное на полученных ими жетонах охоты количество очков. Полученный жетон проиграть уже нельзя.

3) Проливы

Когда у игрока есть поселения на территориях по обе стороны от пролива, это значит, что он контролирует этот пролив. Он забирает себе соответствующий жетон пролива с игрового поля. Как только жетон взят, уже не имеет значения, кто контролирует сам пролив, жетон остаётся у владельца.

Карты

В любой момент во время своего хода игрок может разыграть до трёх карт (по одной каждого цвета – жёлтую, оранжевую, сиреневую).

Примечание: Нельзя разыгрывать карту во время хода другого игрока. Однако в свой ход можно разыграть до трёх карт (по одной каждого цвета).

Пример: Можно сыграть карту действия в начале своего хода, затем передвинуть фишку, сыграть постоянную карту, а уже потом сыграть карту цели.

Карты действия (жёлтые)

Когда разыгрывается карта действия, соответствующий эффект применяется сразу, а карта отправляется в сброс.

Постоянные карты (оранжевые)

Чтобы сыграть постоянную карту, необходимо иметь хотя бы один тайл инновации обозначенного на карте уровня. Чтобы разыграть карту и применить её эффект, её нужно положить лицевой стороной вверх перед собой. Эффект карты постоянен и длится до конца игры, даже если игрок теряет тайл инновации, позволивший ему активировать карту.



Пример: На этой карте изображён символ уровня инновации 3. Значит, чтобы разыграть её, у вас должен быть тайл инновации уровня 3.

Карты цели (сиреневые)

Игроки получают победные очки за достижение целей, обозначенных на карте. Как только они выполняют все указанные на карте условия (для этого нужно иметь указанное число элементов или больше), цель считается достигнутой, а игрок может положить карту цели лицевой стороной вверх перед собой. Лежащая таким образом карта уже не может быть потеряна или украдена.

Очень важно!

- Как только игрок выполняет условия своей карты цели, он сразу должен вытянуть следующую карту цели.
- У игрока не может быть более двух карт цели в руке одновременно. Если в какой-то момент у игрока есть две карты цели, а он имеет право вытянуть ещё одну, он должен выбрать, какие две из этих трёх он оставит в руке, а лишнюю карту положить под колоду.



Примечание: Некоторые карты цели в игре имеют отношение к «континентам». Территории, отделённые от других территорий проливом, считаются континентами. Исключение составляют два острова, которые обозначают Океанию (на рисунке).

Конец игры

Игра завершается, когда закончились (что-то одно или несколько одновременно):

- Карты в одной из трёх колод (действия, постоянных карт, цели).
- Тайлы инноваций на поле наград.
- Фишки племени в резерве.
- Поселения у всех игроков.

Тот, кто взял последний из закончившихся элементов, инициирует окончание игры. Остальные игроки делают по одному ходу, и только после этого происходит подсчёт победных очков.

В последнем раунде участники могут разыграть больше одной карты цели, но брать карты цели вместо разыгранных уже не нужно.

- Игроки получают победные очки, обозначенные на разыгранных ими картах цели.
- Каждая карта действия, карта цели и постоянная карта, оставшаяся в руке, приносит игроку одно очко.
- Жетоны охоты и проливов приносят обозначенные на них победные очки.
- Каждый тайл инноваций, лежащий перед игроком, приносит ему 1 очко, за исключением тайлов 5 уровня, приносящих по 5 очков.

Игрок, набравший больше всего очков, побеждает!

В случае ничьей между несколькими игроками побеждает тот из них, у кого осталось больше карт в руке.

Пример подсчёта очков:

У игрока есть

- 5 карт цели со значением

6/5/5/4/4 очка

= 24 очка

- 2 постоянных карты и

1 карта действия в руке

= 3 очка

- 1 жетон охоты, со значением 4 очка

= 4 очка

- 2 жетона проливов

(со значением 4 и 5)

= 9 очков

- 2 тайла инноваций уровня 1,

2 тайла инноваций уровня 2,

1 тайл инноваций уровня 3,

1 тайл инноваций уровня 4

1 тайл инноваций уровня 5

= 11 очков

Итого у игрока = 51 победное очко!