

ЛОВУЦ И СЪББИРАЧИ

Играчи: от 2 до 4 участници

Възраст: от 10 години

Времетраене: около 45 минути

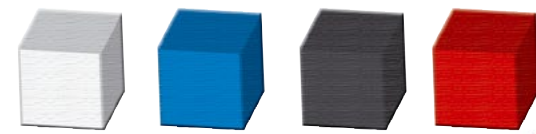
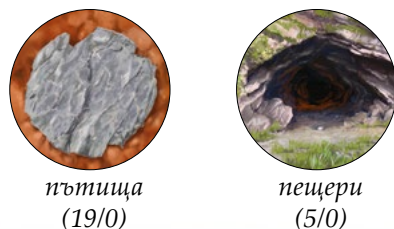
ИГРОВИ МАТЕРИАЛ

200 кръгли плочки: 112 летни плочки и 88 зимни плочки

Храна



Ценни вещи





Някога в каменната ера, животът никак не бил лек. Хората бродели непрестанно по земята в търсене на ядливи растения, било то плодове или грудки, или пък целебни билки за лечение. Особено важен бил ловът на мамути, защото те давали много месо и топли кожи за зимата. Ала за да оцелеят, ловците и събирачите се нуждаели от правилните сечива: с времето хората се научили да правят солидни оръжия, глинени гърнета за съхранение на безценната вода и не на последно място - костени украшения под формата на красиви огърлици или внушителни черепи с рога, които дарявали на съседните племена. Така опитвали да опазят мира, за да могат през лятото на спокойствие да събират храна, да произвеждат оръжия и да трупат запаси за зимата. Не го ли сторели, очаквали ги сигурен студ, глад и мизерия през дългите и сурови зимни дни...

ИДЕЯ НА ИГРАТА

Ловци и събирачи протича в 2 фази: През лятото играчите основно събират храна и трупат запаси в зимните убежища. През зимата използват оръжията си за лов на мамути и продължават да събират зимни плодове и грудки, за да оцелеят през суровия сезон.

В края на играта печели играчът, събрал най-много точки. При плодовете, грудките, билките и мамутите се броят изобразените върху тях точки. Колкото повече ценни плочки е събрал един играч, толкова повече точки получава той в края на играта. Сандъчетата с припаси също носят точки при завършек, ако са скъгани в някой летен бивак.

Зимни убежища

В началото на играта остават празни.

Сандъци с припаси

Всеки играч взима и поставя пред себе си своите четири сандъчета с припаси.



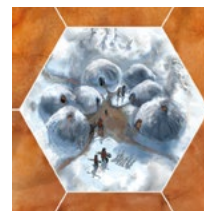


ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Игралното поле се поставя в средата на масата. То показва **4** летни лагера, **4** зимни убежища и **112** празни полета.



летен лагер



зимно убежище

Плочките се сортират според задната си страна (съответно на зимни и летни). Всички летни плочки се разбъркват, обърнати надолу и поставят на случаен принцип **отворени** по полето, като лагерите и убежищата остават празни. В началото на играта зимните плочки се поставят обратно в кутията.



задна страна
лятна плочка



задна страна
зимна плочка

Всеки играч получава по 4 фигурки и 4 сандъчета в избран от него цвят. След това поставя по **едно човече във всеки летен лагер** и струпва сандъците с припаси пред себе си.

ХОД НА ИГРАТА

Започва най-косматият играч :) - след това играта продължава по часовниковата стрелка.

ДВИЖЕНИЕ НА ФИГУРКИ И СЪБИРАНЕ НА ПЛОЧКИ

Когато играч е на ход, той има 2 стъпки за движение и трябва:

- или да премести с **две полета една своя фигурка**
- или да премести **две свои фигурки с по едно поле.**

Внимание: Фигурки може да се местят само на полета, където все още има поставена плочка или е изобразен лагер/убежище. В края на хода на един играч върху всяко поле трябва да стои само по **една** фигурка (виж. също **специални случаи**).

Щом някой играч напусне дадено поле, той **събира** лежащата отдолу плочка и я поставя **затворена** пред себе си. До края на играта **никой** повече няма право да поглежда тези плочки.

Исклучения:

- Плочките с пътища и пещери **не се вдигат** от игралното поле.
- Събраните оръжия и мамути се поставят **отворени** пред всеки.

Пещери

Плочките с пещери остават на игралното поле през цялата игра. Минавайки през пещерните ръкави, играчите си спестяват дълги отсечки по картата.

Летните лагери

Всеки играч поставя по 1 фигурка във всеки един от четирите летни лагери.

Пътища

Пътните плочки остават на игралното поле през цялата игра.





Белият играч мести своята фигурка с две полета и получава освободилите се под него плочки „грудки“ и „огърлица“.

СПЕЦИАЛНИ СЛУЧАИ:

- Фигурките може да посещават **всички** летни и зимни лагери. Там може да се поставят множество фигурки едновременно.
- От едно поле с вход на пещера всеки играч може да „прескочи“ директно до всеки друг вход/изход на пещера по полето. Това се брои за **една стъпка**. На полетата с пещери **едновременно** може да стоят **множество фигурки** на различни играчи.
- Всеки играч има право в рамките на двете си стъпки да **преминава през заети полета**, но ходът му винаги трябва да свършва на свободно поле, пещера или лагер/убежище. Плочки, заети от свои или чужди фигурки, **не се събират** от полето.
- Фигурка (ловец) може да бъде преместена върху незаето поле с **мамут**, само ако играчът **вече притежава** или се сдобива в предходната стъпка от хода си с оръжие (може и посредством друга фигурка). Когато ловец стъпи на такова поле, плочката с оръжие се предава обратно в кутията, а мамута се счита за **сразен**.
- Вместо да мести фигурка по игралното поле, всеки играч има право да **я прибере от там пред себе си**. Това действие се брои за направена стъпка и играчът има право да събере плочката под фигурката си. Това разбира се, има смисъл да се прави само в края на лятото или зимата, защото фигурката няма право да се завърне повече на игралното поле в същия сезон. Ако някой играч е останал по тази причина без фигурки на полето, останалите играчи доиграват сезона **без него**.

СЪБИРАНЕ НА ПРОВИЗИИ

Когато дадена фигурка мине през поле със зимно убежище, оставя там автоматично по **едно сандъче с припаси** в неговия цвят. Оставянето на сандъка **не се брои** за стъпка. Във всеки лагер може да има само по едно сандъче от всеки цвят.



Синият играч преминава през зимен лагер. Събира плочката „грудки“ и оставя пътъом едно сандъче.

КРАЯТ НА ЛЯТОТО

С напредването на играта събирането на плочки от игралното поле ограничава все повече свободата на движение на отделните фигурки. Лятото свършва, когато всички плочки (с изключение на пътищата и пещерите) са събрани от полето или оставащите плочки **не могат** да бъдат достигнати повече от никоя фигурка по терена. Недостъпните плочки се прибират в кутията, а плочките с пътища и пещери **остават по местата** си за следващия сезон. Всеки играч прибира пред себе си останалите по полето фигурки.

Листата капят, дните стават по-къси, зимата иде...! Най-добре ще е този, който се е погрижил за достатъчно оръжия, защото това е „сезонът на мамутите“. А търсенето на ценни зимни плодове и други скъпоценности продължава, дори и когато падне първият сняг...

НАЧАЛОТО НА ЗИМАТА

Всички 88 зимни плочки се разбъркват обърнати надолу и се поставят **отворени**, но на случаен принцип по свободните полета на терена (по една за всяко поле).

Всеки играч поставя **по една фигурка** във всяко зимно убежище, **където има негов сандък** с припаси. Следователно, ако през лятото някой играч не е успял да обиколи всички зимни лагери и да струпа там провизии, играе с по-малко фигурки през зимата.



зимна плочка



всеки 1 сандък с провизии в зимно убежище се заменя с по 1 фигурка.





Всички сандъци с провизии се поставят отново пред играчите. Неизползваните фигурки се връщат обратно в кутията.

Играчът, който през лятото е убил най-ценния мамут, става стартов играч за зимния период.

Важат същите правила както и през лятото, с тази разлика, че този път поставяме пъгьом „опразнените“ сандъци с провизии обратно в летните лагери.



Сандъците с припаси сега трябва да се поставят в летните лагери.

КРАЙ НА ИГРАТА

Зимата свършва, когато отново всички плочки (с изключение на пътищата и пещерите) са събрани от полето или оставащите плочки не могат да бъдат достигнати от никоя фигурка по терена.

При плодовете, грудките и билките се броят съответните точки, изобразени върху плочките (1, 2 или 3).

При плочки с мамути се броят също изобразените върху тях точки. Оръжията не носят точки!

Колкото повече ценни вещи (кожи, гърнета, огърлици и черепи) от един вид е събрал даден играч, толкова повече точки му носят те:

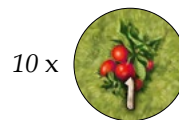
плочки	1	2	3	4	5	6+
точки	1	3	6	10	15	20

Всеки сандък с припаси върху летен лагер се брой за 5 точки.

В края на играта всеки играч преброява собствените си точки. Победител е играчът, събрал най-много точки.

ПРИМЕР ЗА ОЦЕНЯВАНЕ

Червеният играч е събрал следните плочки:



10 x

10 точки от плодове



10 точки от грудки



12 точки от билки



23 точки от мамути



0 точки ...



20 точки за 7 гърнета



1 точка за 1 кожа



10 точки за 4 черепа с рога



10 точки за 2 сандъка с провизии

Червеният играч е постигнал общо 96 точки.

Указания за съхранението на играта:

След като отделите всички плочки от рамката, моля не изхвърляйте картонените „обрезки“ от нея. Просто извадете пластмасовата вложка за сортиране на плочките от кутията и поставете празните рамки на дъното, след което поставете вложката обратно в кутията отгоре. По този начин игралното поле се уплътнява до капака и игровият материал не би се разбъркал, дори и при вертикално съхранение.

Авторът благодарни на всички тестови играчи, които допринесоха за разработката на играта: Яейн Адамс, Джонти Блекуел, Себастиан Блийздейл, Крис Боуиер, Крис Дигърлоу, Мартин Хайъм, Рос Инглис, Кевин Джаклин, Саймън Кейн, Ричард Келп и Крис Лоусън.



Фантасмагория ООД
 Превод и оформление: Александър Геров
 Редакция и оформление: Леда Герова
 www.fantasmagoria.bg
 kingdom@fantasmagoria.bg
 тел: +359 895 61 88 10
 моб: +359 2 416 46 90
 Интернет магазин: www.BigBag.bg

Автор: Райнер Книция
 Илюстратор: Клаус Щефан
 Първо българско лицензирано издание 2013
 Copyright © 2010 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH.
 Всички права запазени. Никаква част от тази игра не може да бъде възпроизвеждана без писмено съгласие от издателството и автора.
 www.amigo-spiele.de



ДОБРЕ ДОШЛИ В

АТЛАНТИДА



www.fantasmagoria.bg

Пробвахте ли вече?

Атлантида потъва!
Бягай и спасявай хората
си, ала бързай бавно,
защото пътят е осеян
с изненади...



www.amigo-spiele.de