# НЕТА-ТАНКА

*Племето Ледена вода обитава земите около Великата замръзнала река. Неговите членове живеят в хармония с майката природа и следват повелите на четиримата старейшини, водени от най-мъдрия сред тях, почетния Нета-Танка. Когато Нета-Танка навлезе в залеза на своя живот, племето се събира в Свещените земи, за да избере нов водач. По време на церемонията всеки клан излъчва по един млад лидер претендент, който ще трябва да демонстрира своята щедрост, както и умения да се грижи за племето, за да може да стане новия Нета-Танка.*

## ИГРОВИ МАТЕРИАЛ

1 двустранно игрално поле на селото

2 двустранни тотемни табла

12 плочки с канута

4 финални плочки с канута

4 кланови табла, по 1 за всеки клан

12 карти *Нета-Танка*

10 карти с тайни цели

15 карти със соло-цели

18 карти на занаятите

16 номада
(по 4 от всеки играч)

1 гостуващ номад

12 напомнящи маркера

40 чипа с дърва,
40 чипа с кожи,
25 чипа с месо,
20 чипа с гъби
и 12 чипа с костни трофеи

2 чипа с бизони

20 чипа *Щедрост*
(15 единици и 5 петици)

9 чипа *Връзка*

17 чипа със соло-връзки

4 маркера за копиране

4 тотемни маркера

1 маркер за стартовия играч

1 маркер за отброяване на рундовете

1 блокче за резултата

1 лист със стикери за отбелязване на постижения

# ЦЕЛ НА ИГРАТА

Събери най-много победни точки и стани новият Нета-Танка. По време на играта ще печелите точки като изхранвате клана си, строите типита, издигнете най-високия тотем, изработвате предмети за бита и показвате щедрост към останалите членове на племето.

# ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Ето пример как да подготвите игра за трима.

**1** Сложете игралното поле в центъра на масата. За първите няколко игри препоръчваме да използвате само лятната страна. За по-голямо предизвикателство може да използвате по-късно и зимната страна, но след като вече сте усвоили начина на игра.

**2** Сложете всички ресурси (, , , , ) и точките *Щедрост*) до таблото, образувайки **общ резерв**. Ресурсите са неизчерпаеми. В редкия случай, в който компонентите се изчерпат, използвайте подходящи заместители.

**3** Размесете картите *Нета-Танка*. Сложете 5 от тях с лицето нагоре до игралното поле. Поставете тестето до тях. Обърнете най-горната карта от тестето с лицето нагоре (тази карта не се счита за **достъпна**). По време на играта, веднага след като една от петте **достъпни** карти бъде взета, я заменете с най-горната карта от тестето. После обърнете следващата карта от тестето с лицето нагоре.

**4** Размесете картите на занаятите. Поставете 5 от тях с лицето нагоре до игралното поле. Поставете тестето до отворените карти. Обърнете най-горната карта от тестето с лицето нагоре (тази карта не се счита за **достъпна**). По време на играта, веднага след като една от петте **достъпни** карти бъде взета, я заменете с най-горната карта от тестето. После обърнете следващата карта от тестето с лицето нагоре.

**5** Размесете плочките с канута и образувайте купчина от **4 плочки**, при игра **с 2-ма** играчи; **6** - при игра **с 3-ма** играчи; **9** - при игра **с 4-ма** играчи. След това подпъхнете под тази купчина **1** от 4-те финални плочки, на случаен принцип, с лицето надолу. Поставете плочките с канута с лицето надолу върху **зоната за акостиращи канута** на игралното поле (броят необходими плочки за различен брой играчи е обозначен и тук на полето). Обърнете първата плочка с лицето нагоре. Сложете маркера за отброяване на рундовете, върху скàлата, която обикаля локацията, върху снежинката, изобразяваща броя на играчите.

**6** Поставете фигурката с гостуващия номад до плочките с канутата.

**7** Поставете 9-те чипа *Връзка* един върху друг на мястото за връзка, на което няма изобразена иконка.

**8** Поставете тотемното табло, отговарящо на броя на играчите (2-ма, 3-ма, или 4-ма) до игралното поле. Всеки играч поставя своя тотемен маркер на най-лявата позиция от таблото. (За повече информация вижте секция *Тотемни табла* на страници 5 и 19).

**9** Поставете 3 и 1 в **ГОРАТА**.

Поставете 3 и 3 в **ЗОНАТА ЗА ЩАВЕНЕ НА КОЖИ**.

Поставете 2-те плочки с бизони в **ЛОВНИТЕ ПОЛЕТА**. Поставете ги с лицето надолу, което означава, че все още не са уловени.

Страна - **уловен** бизон

Страна - **свободен** бизон

**10** Всеки играч взима по едно кланово табло. Сложете своя чип за копиране с лицето надолу върху клановото ви табло.

Също така, всеки играч получава по 2 и 1 ; поставете тези чипове на клановото си табло, в **личния си запас**. При игра с **трима**, всеки играч взима по **4 фигурки на номади** в своя цвят. При игра с **четирима**, всеки играч взима по **3 номада** в своя цвят. При игра с **двама** играчи, вижте *Игра с 2-ма играчи* на страница 16. Броят на номадите, които трябва да вземете, е отбелязан също в долния десен ъгъл на тотемното табло. Играчите взимат и напомнящите маркери в своя цвят.

**11** Всеки играч получава по 1 карта с тайна цел. Не показвайте картата си на останалите!

**12** Дайте маркера за стартовия играч на случаен играч. За да се компенсира реда на игра, вторият играч по часовниковата стрелка взима 1 от общия резерв, третият взима 1 и 1 точка *Щедрост*, а четвъртият - 2 и 1 точка *Щедрост*.

# КЛАНОВИ ТАБЛА

**Това е вашето персонално кланово табло. То се разделя на 4 зони и също така съдържа личния ви запас:**

## ЗОНА ЗА ТИПИТА

В тази зона може да строите типита за своя клан. Всяко от тях изисква 2 и 1 , за да бъде издигнато (редът на поставените ресурси няма значение). Типитата се строят от ляво надясно, тоест винаги се строи първо най-лявото типи. Може да започнете да издигате и следващото в редицата, дори и ако предишното не е довършено. Единственото условие е предходното типи да има поне 1 ресурс на мястото си за строеж.

**Внимание!**

Преди да може да започнете да строите **определени** типита, ще е необходимо да предоставите 1 и/или 1 . **Не може да поставяте ресурси върху място за типи, намиращо се след такова поле с изискване, докато не предоставите нужната храна.** Поставянето на храна не се брои за действие.

В края на играта ще получите точки, според броя на типитата, които сте успели да завършите (вижте секция *Край на играта* на стр. 15).

## ЗОНА ЗА ПРЕХРАНА

В долната част на таблото се намира зоната, в която изхранвате своя клан. Върху всяко място от тази зона може да поставите по 1 или 1 . Запълнете първо лявата половина на зоната, преди да започнете с дясната.

**Когато поставите петия поред чип с храна в тази зона, ще имате възможност да отключите копирането на действия** (вижте секция *Копиране на действия* на стр. 12). Завъртете своя маркер за копиране с лицето нагоре. От сега нататък можете да копирате действия.

В края на играта, всяка поставена в тази зона ви носи по 1 точка, а всяко ви носи по 2 точки (вижте секция *Край на играта* на стр. 15).

## ЛИЧЕН ЗАПАС

Съхранявайте ресурсите, които събирате (включително и тези, с които започвате играта) на това поле. Началните ресурси са показани тук за напомняне.

## ЗОНА НА ЗАНАЯТИТЕ

По време на играта може да се снабдите с карти на занаятите. Те представляват различни предмети, които изискват или , за да бъдат „изработени". За да изработите тези предмети, ще трябва да поставяте нужните ресурси върху обозначените места от картите. Щом някоя карта бъде завършена, върнете използваните и/или в общия резерв. След това подпъхнете завършената карта под своето табло в тази зона. В допълнение към точките, спечелени от всяка завършена карта на занаят, всеки комплект от 3 различни предмета (барабан, лък и дреха) ви носи по **5 точки** в края на играта (вижте секция *Край на играта* на стр.15).

# ЗОНА НА ТОТЕМИТЕ

В центъра на таблото може да издигнете тотем, като редите във височина и . **Без значение последователността, в която са поставени**, всеки комплект от 2 и 1 ще ви донесе по **5 точки** в края на играта.

Също така, вие ще се състезавате кой от вас ще издигне най-високия тотем. Ще печелите точки в края на играта, в зависимост от броя на ресурсите върху вашия тотем, в сравнение с другите играчи (вижте секция *Край на играта* на стр.15).

## Карти на занаятите

Описание на картите на занаятите:
Необходими ресурси

Вид предмет

Точки *Щедрост* в края на играта

## Тотемното табло

Тотемното табло служи да класира играчите по време на играта, в зависимост от височината на техните тотеми. Всяко или всеки се броят за едно ниво от височината на тотема.

В началото всички играчи започват от най-лявата позиция на таблото. Първият играч, който постави ресурси върху своя тотем трябва да се премести до най-дясната позиция на таблото. Вторият, който сложи ресурси, ще трябва да се премести на втората позиция от дясно наляво. На всяка позиция от таблото (с изключение на първата) може да стои само по един тотемен маркер. За да успеете да изместите друг играч от позицията, която е заел, вашият тотем трябва да стане **по-висок** от неговия (равенството не е достатъчно). Ако задминете 1 или повече играчи, техните тотемни маркери трябва да се изместят с по една позиция наляво.

**Внимание:** някои позиции от тотемните табла са разделени на отделни зони. Въпреки това те се броят за една позиция и може да бъдат заети само от един маркер. За повече подробности виж стр. 19.

***Пример:*** *Петър има 3 върху своя тотем; той е пръв. Катя има 3 , но третият ѝ ресурс е поставен след този на Петър, затова тя е втора. Жени има 2 върху своя тотем и по време на своя ход добавя 1 и 1 , тоест сега тя има 3 и 1 (общо 4 ресурса). Тя задминава и Петър, и Катя, и става първа. Другите двама минават с по 1 позиция назад (наляво), като запазват последователността на реда си от преди това.*

# ХОД НА ИГРАТА

Всяка игра с **двама** играчи продължава по **5 рунда**, с **трима** - по **7 рунда** и с **четирима** - по **10 рунда**.

Един рунд се състои от 3 последователни фази:

- **Фаза I: Поставяне на номади:** Играчите се редуват да поставят по 1 номад на локациите от селото на игралното поле, докато номадите не свършат.
- **Фаза II: Действия:** Първият играч изпълнява действията за **всички** локации, върху които има свои номади. След това вторият играч прави същото и така нататък, докато всички не се изредят.
- **Фаза III: Край на рунда:** Всеки играч прибира своите номади. Изчистете плочката с кануто за този рунд. Подайте маркера за стартовия играч наляво (по часовниковата стрелка). Преместете маркера за отброяване на рундовете с една позиция напред.

# ОПИСАНИЕ НА ЕДИН РУНД

## Фаза I: Поставяне на номади

Първият играч поставя **един свой номад** върху избрана локация от игралното поле. След това, следващият играч по часовниковата стрелка поставя също **един свой номад**. Продължете по този начин, докато всеки не постави всички свои номади.

**Бележка:** Често по време на тази фаза, някои играчи може да имат по-малък брой номади от останалите (например, ако 1 от техните номади е бил извикан на лов в предишен ход, вижте *Заръките на старейшините: лов и сечене на дърва* на стр. 14). Когато е ваш ред, но нямате повече номади, просто пасувайте и минете на следващия играч.

- **Внимание:** Сега поставяте своите номади, но **не** играете действията на локациите, докато не започне фаза 2.
- **Внимание:** Никоя локация не може да съдържа 2 номада от един и същи цвят. Това не е разрешено, дори и ако използвате умението *Копиране на действия* (вижте секция *Копиране на действия*, стр.12).

Има 3 вида локации:

### Единични локации

Тези локации може да съдържат само 1 номад. В момента, в който бъдат заети, не може да приемат повече номади за този рунд.

**Бележка:** Има едно изключение от това правило: ако сте отключили умението *Копиране на действия,* може да добавите един от своите номади на такава локация, стига да съдържа номад в различен цвят от вашия. (виж *Копиране на действия*, стр. 12).

### Локации на старейшините

Тези локации работят като единичните, с тази разлика, че **никога не е** разрешено да поставяте втори номад там (дори с *Копиране на действия*).

### Отворени локации

Може да поставите свой номад на такава локация, дори и ако вече съдържа номади от **други** цветове.

*Пример: **Петър** **е стартовият играч.***
*Той поставя своя първи номад (1).*

*Сега е ред на **Жени**;*
*тя поставя своя първи номад (1).*

***Катя** е следваща, поставяйки своя първи номад (1).*

*Сега отново е ред на **Петър**; той поставя своя втори номад (2) и така нататък, докато всички не поставят всички свои номади.*

# Фаза II: Действия

Започвайки от първия играч, всеки играе по един ход. По време на вашия ход извършете **всички** действия, съответстващи на локацията на номадите ви, **в какъвто ред пожелаете**.

Когато извършите едно действие, поставете съответния номад полегнал на локацията му (засега не го махайте от игралното поле).

**Бележка:** Никога не сте длъжни да извършите дадено действие, ако не желаете. Това не важи за задължителните действия, които са описани изрично в правилата.

***Пример**: Ред е на **Петър** да извърши своите действия. След всяко действие той поставя номадите си полегнали на мястото, на което са били. Едва след като **Петър** е извършил **всички** действия от локациите на номадите си, идва ред на **Жени**.*

## Иконография

Всеки път, когато добиете ресурс, проверете дали иконката не съдържа тюркоазна ръка. Ако случаят е такъв, значи ресурсът идва от общия резерв.

Ако няма тюркоазна ръка, значи ресурсът идва от област от игралното поле.

# ДЕЙСТВИЯ НА ИГРАЛНОТО ПОЛЕ

## 1 Сечене на дърва

Тази локация включва специален участък от игралното поле, наречен **ГОРА**, обозначен с полупрозрачни икони на ресурси (върху които се поставят съответните ресурси).

**Номад, поставен на това място, трябва задължително да извърши действието.** Вземете 1 точка *Щедрост* от общия резерв, след това добавете 3 и 1 от общия резерв в **ГОРАТА**. (Добавете ресурсите, дори и ако там вече има други такива. Наредете ги едни върху други, ако се наложи).

## 2 Дърводобив

Вземете до 2 от **ГОРАТА** и ги сложете в личния си запас. Ако в **ГОРАТА** няма достатъчно, вземете толкова , колкото има. (Това действие **не ви позволява** да вземете директно от общия резерв).

## 3 Събиране на дърва или гъби

Вземете 1 или **всички** налични от **ГОРАТА**. Ако там няма нито , нито , не взимате нищо. (Това действие **не ви позволява** да взимате ресурси директно от общия резерв).

**Бележка:** Това е отворена локация.

## 4 Строеж на тотем

Вземете 1 от личния си запас и го сложете върху тотема на клановото ви табло.

## 5 При старейшината на гората

**Изберете едно от следните две действия:**

- Вземете 1 от общия резерв.

  **или**
- Сложете 1 от личния си запас върху тотема на клановото ви табло.

## 6 При старейшината на занаятите

**Изберете едно от следните две действия:**

- Вземете 1 карта на занаятите от общия резерв.

  **или**

- Вземете 1 или 1 от личния си запас и го сложете върху съответстваща свободна позиция на някоя от незавършените си карти на занаятите.

## 7 Изработка на предмети

Вземете 1 или 1 от личния си запас и го сложете върху съответстваща свободна позиция на някоя от незавършените си карти на занаятите.

## 8 Дарения

Може да направите до 3 дарения (еднакви или различни) от следните възможности:

- Или върнете 1 точка *Щедрост* в общия резерв, и вземете 1 ресурс (, , или ), или дарете 1 ресурс, за да вземете 1 точка *Щедрост* (ако вземете точка *Щедрост* по този начин, дарявате ресурса на друг играч, вместо да го връщате в общия резерв).
- Върнете 1 точка *Щедрост*, за да вземете 1 карта на занаятите, от достъпните до игралното поле.
- Върнете 1 точка *Щедрост*, за да се възползвате от *Връзките* по полето (вижте *Връзки*, стр. 13). **Не може** да ползвате връзката, намираща се между *При старейшината на занаятите* и *Съвет от Нета-Танка*. Може обаче да се възползвате от всяка друга *Връзка* на полето, без значение дали вие или друг играч я е ползвал в нормалния ѝ вид този рунд. **Внимание:** Ако в рамките на едно действие направите това дарение няколко пъти, не може да се облагодетелствате от една и съща *Връзка* повече от веднъж.

## 9 Строеж на типита

Вземете до общо 3 и/или от личния си запас и ги поставете върху зоната с типита на таблото си.

Ако играете със зимната страна на полето, може да поставите само до 2 ресурса с това действие.

## 10 Вглъбяване

Вземете 1 точка *Щедрост* от общия резерв.

## 11 Лов

Тази локация включва специален участък от игралното поле, наречен **ЛОВНИ ПОЛЕТА**, обозначен с полупрозрачно изображение на бизон.

**Номад, поставен в тази зона, е длъжен да изпълни действието.** Вземете 1 точка *Щедрост* от общия резерв, после обърнете една от плочките с бизони с лицето нагоре - това означава, че сте го уловили. Може да имате и 2 уловени бизона едновременно.

## 12 Щавене на кожа

Тази зона включва място за **ЩАВЕНЕ НА КОЖИ**.

Това действие има **задължителна** предварителна стъпка, която трябва да бъде изпълнена, преди да може да извършите нормалното действие.

- **Предварителна стъпка:** Ако има плочка с уловен бизон в **ЛОВНИТЕ ПОЛЕТА**, обърнете тази плочка на неуловената ѝ страна, после добавете 3 и 3 в **ЗОНАТА ЗА ЩАВЕНЕ НА КОЖИ**. (Ако тук вече има ресурси, натрупайте ги едни върху други.) Ако няма уловени бизони, пропуснете тази стъпка.
- **Нормално действие:** Вземете 2 от **ЗОНАТА ЗА ЩАВЕНЕ НА КОЖИ**. Ако няма достатъчно , вземете толкова, колкото има. (Това действие **не ви позволява** да вземате директно от общия резерв).

## 13 При старейшината на лова

**Изберете едно от следните две действия:**

- Вземете 1 от общия резерв.

  **или**
- Поставете 1 или 1 от личния си запас в зоната с типита върху клановото ви табло.

Ако играете със зимната страна на полето, тази зона ви позволява да вземете 1 , или да поставите 2 ресурса *в зоната с типита*.

## 14 Опушване на месо

Трябва да върнете 1 в общия резерв от своя личен запас, за да вземете до 2 от **ЗОНАТА ЗА ЩАВЕНЕ НА КОЖИ**. Ако там няма достатъчно , вземете толкова, колкото има. (Това действие **не ви позволява** да взимате директно от общия резерв).

## 15 Изхранване на клана

Вземете 1 или 1 от личния си запас и го поставете в зоната за прехрана на клановото ви табло.

## 16 При старейшината на прехраната

**Изберете едно от следните две действия:**

- Вземете 1 от общия резерв.

  **или**

Вземете 1 или 1 от личния си запас и го поставете в зоната за прехрана на клановото ви табло.

## 17 Акостиращи канутата

Плочката с кану в тази зона се сменя всеки рунд. **Може да извършите само едно от двете действия, изобразени върху съответната плочка.**

### Анатомия на плочка с кану

Единична локация(и).

Ресурси, достъпни за рунда.

В зависимост от плочката, има 4 различни варианта. Изберете един от тях:

- Вземете от общия резерв **само 1** от ресурсите, предложени в лявата половина на кануто.
- (*Ако това е изобразено в дясната половина на кануто*) Вземете карта на занаятите, от петте достъпни до игралното поле.

- (*Ако това е изобразено в дясната половина на кануто*) Посрещнете посетител: Платете 1 или 2 от личния си запас. Това ще ви направи стартов играч за следващия рунд. Това действие ви позволява също да приютите гостуващия номад през следващия рунд (вижте *Гостуващ номад*, стр. 12). **Тази опция може да бъде избрана само веднъж за рунд, от 1 играч.**

- (*Само ако е от дясната страна на финална плочка*) Направете замяна: платете изисканите ресурси, за да вземете 3 точки *Щедрост* (вижте *Финални плочки*, стр. 20).

## 18 Съвет от Нета-Танка

Тази зона съдържа 1 единична локация при игра с двама играчи и 2 единични локации при игра с трима, или четирима играчи.

Платете 1 или 2 от личния си запас и изберете 1 от следните две действия:

- Поставете върху тотема си 1 от личния си запас.

  **или**

- Вземете една от петте достъпни карти *Нета-Танка* до игралното поле.

### Анатомия на картите *Нета-Танка*

Може да изиграете 1 от своите карти *Нета-Танка* по всяко време на хода си, за да използвате ефекта от лицето или гърба на картата. След като изиграете карта *Нета-Танка*, тя се изчиства от игра.

- **Лице**

Ефект на картата (вижте *Карти Нета-Танка*, стр. 18).

- **Гръб (винаги еднакъв)**

Може да изчистите картата и да вземете 1 точка *Щедрост* от общия резерв.

# СПЕЦИАЛНИ УМЕНИЯ

## Гостуващ номад

Вземете гостуващ номад от зоната за акостиращи канута. Добавете гостуващия номад към своите номади за следващата *Фаза I: Поставяне на номади*.

Гостуващият номад може да бъде поставен само на локация, където някой играч (вие или опонент) **вече има поставен номад**.

**Запомнете: Единична локация никога не може да побере повече от 2 номада, дори при копиране на действия.**

Гостуващият номад никога не посещава старейшини. Той може да се слага само върху единични или отворени локации.

Гостуващият номад никога не създава *Връзка* с ваш номад (вижте следващата страница).

## Копиране на действия

След като сте отключили умението за копиране, по време на *Фаза I: Поставяне на номади*, може да поставите 1 от номадите си на единична локация, на която вече има **един** номад **от друг цвят**. Това умение може да използвате само **веднъж** за рунд. Ако единична локация вече съдържа 2 номада от различен цвят, вие **не може** да поставите там 3-ти номад.

**Запомнете:** Не може да ползвате копирането на действия върху локация със старейшина. Единична локация никога не може да побере повече от 2 номада. Никога не може да има 2 номада от един и същи цвят на една и съща локация.

През *Фаза II: Действия* и двамата играчи с номади върху една и съща локация се възползват от пълния ѝ ефект (ако е възможно), но всеки изпълнява действието в собствения си ход. Това означава, че редът на игра определя кой ще изпълни пръв действието, а не редът, в който са поставени номадите.

***Пример**: В **ГОРАТА** има налични 3 . По време на фаза I, след като **Петър** е играл, **Катя** поставя своя номад върху локацията „Дърводобив". По-късно през същата фаза **Петър** копира това действие.*

*Базирайки се на реда на игра, **Петър** извършва своето действие преди **Катя** във фаза II. Той изпълнява действието си на тази локация и взима 2 от **ГОРАТА**. След като **Петър** приключи всички свои действия, идва ред на **Катя**. Тя извършва действието Дърводобив, но за нея е останало само 1 в **ГОРАТА**.*

# ВРЪЗКИ

По време на *Фаза II: Действия* може да се възползвате от бонусите, предоставени от различните *Връзки*, в допълнение на действията от локациите. Може да използвате *Връзка*, ако сте поставили по един номад от един и същи цвят, върху всяка от локациите, намиращи се от двете страни на *Връзката* (сложете напомнящ маркер във вашия цвят върху *Връзката*). Изпълнете *Връзките* в какъвто ред желаете, когато е ваш ред да извършвате действия. Никога не сте задължени да ползвате бонус от *Връзка*. Махнете маркера, когато ползвате бонуса (или в края на рунда, ако не сте се възползвали от него).

***Пример:** Жени е поставила 1 от своите номади върху локацията „Дърводобив" и 1 върху „При старейшината на гората". Когато играе своя ход през фаза II, тя може да се възползва от **връзката** между тези две локации по всяко време, получавайки допълнително от наличните в **ГОРАТА**.*

## Описание на различните *Връзки*:

**Напомняне:** Винаги, когато взимате ресурс, използвайки ефекта на някоя *Връзка*, този ресурс се поставя в личния ви запас.

Вземете 1 от общия резерв.

Вземете 1 от общия резерв.

Вземете 1 от общия резерв.

Вземете 1 точка *Щедрост* от общия резерв.

Вземете 1 от общия резерв.

Вземете 1 ресурс ( , , или ) от общия резерв.

Вземете 1 от **ГОРАТА.**

Вземете 1 от **ГОРАТА.**

Вземете 1 от **ЗОНАТА ЗА ЩАВЕНЕ НА КОЖИ.**

Вземете 1 от **ЗОНАТА ЗА ЩАВЕНЕ НА КОЖИ.**

Поставете 1 или 1 от личния ви запас в **зоната с типита** върху клановото ви табло.

Поставете 1 или 1 от личния ви запас в **зоната за прехрана** върху клановото ви табло.

Поставете 1 или 1 от личния ви запас върху една от вашите недовършени **карти на занаятите**.

Поставете 1 от личния ви запас върху **тотема** на клановото ви табло.

Премахнете 2 карти на занаятите от достъпните до игралното поле. Изтеглете 2 нови на тяхно място.

**Разяснение:** *Връзката*, намираща се между *При старейшината на занаятите* и *Съвет от Нета-Танка*, е специална. Вземете 1 един от чиповете, налични в купчината на игралното поле (изберете си един от оставащите), и го поставете пред себе си. Може да го използвате по всяко време, когато е ваш ход, дори и по-късно в играта. След като го използвате, го изчистете от игра. Всеки може да разглежда всички чипове *Връзки* по всяко време.

# Фаза III: Край на Рунда

След като и последният играч е изиграл всички свои действия, изпълнете следните стъпки:

- Ако сте приютили **гостуващия номад** през този рунд, поставете го до клановото си табло и вземете маркера за стартовия играч (вижте *Гостуващ номад*, стр. 12). Ако никой не е взел **гостуващия номад**, поставете го до плочките с канута (в случай че не е там) и играчът, който е бил първи през този рунд, подава маркера за стартовия играч наляво.
- Ако в **ЛОВНИТЕ ПОЛЕТА** и двата чипа с бизони са с уловената страна нагоре, завъртете **единия** от тях на неуловената му страна.
- Ако има повече от 3 в **ЗОНАТА ЗА ЩАВЕНЕ НА КОЖИ**, върнете излишъка в общия резерв.
- Всички събират обратно своите номади, освен тези, които са на посещение при *Старейшината на лова* или *Старейшината на гората*. Вземете обратно и всички свои маркери за напомняне, които са все още на игралното поле.
- Изчистете **най-горната** плочка с кану от купчината. Ако току-що изчистихте **финалната плочка**, играта свършва. В противен случай придвижете маркера за отброяване на рундовете с 1 позиция напред и разкрийте следващата плочка с кану.

## Заръките на старейшините: *Лов и Сечене на дърва*

Номадите, които са посетили старейшините на лова или на гората, не се прибират при своите собственици в края на рунда. Вместо това те се придвижват автоматично, следвайки изобразените стъпки на игралното поле до съответните локации: *Лов* и *Сечене на дърва* .

В следващия рунд, тези играчи ще имат по-малко номади за поставяне от опонентите си по време на *Фаза I: Поставяне на номади*.

# КРАЙ НА ИГРАТА

Когато плочките с канута свършат, всеки играч изчислява своите точки в различните категории. Използвайте блокчето за резултата, за да пресметнете своите точки.

## ТИПИТА

Отбележете точки за **редица от последователни** типита, които сте построили напълно, започвайки от най-лявото **завършено** типи. Първото незавършено типи отляво надясно прекъсва редицата. Добавете точките за всяко завършено типи.

***Пример**: Жени е завършила 4 типита. Въпреки че е започнала своето пето типи, тя не е успяла да го завърши.*
*Затова тя отбелязва 3 + 4 + 4 + 6 = 17 точки за своите типита.*

## ТОТЕМИ

Получавате по **5 точки** за **всеки комплект**, съдържащ 2 и 1 върху вашия тотем (редът на ресурсите няма значение).

В допълнение, печелите и точките от **позицията** на **тотемното табло**, на която стоите.

***Пример**: Петър има тотем, включващ общо 5 и 3, което означава, че той има 2 пълни комплекта от 2 и 1.*
*Затова той печели 2 × 5 = 10 точки.*
*Отделно, неговата позиция върху тотемното табло му носи още 4 допълнителни точки, съответно той печели общо 14 точки от своя тотем.*

## ПРЕХРАНА

Печелите по **2 точки** за всяко и по **1 точка** за всяка, които сте сложили в тази зона по време на играта.

***Пример**: Катя има 3 и 2, тоест печели 8 точки от прехрана.*

## ЗАНАЯТИ

Всяка изцяло **завършена карта на занаятите** ви носи точките, обозначени върху картата. В допълнение, за всеки завършен **комплект от 3 различни карти** (барабан, лък и дрехи), печелите по **5 бонус** точки.

***Пример**: Жени има 6 завършени карти: 3 лъка, 2 барабана и 1 дреха. Тя печели точките от тези карти: 3 + 1 + 1 + 3 + 3 + 5 = 16 точки. След това тя добавя бонус точките от комплекта, който е завършила: 5 точки. Това значи, че тя печели общо 21 точки от занаятите.*

## ТАЙНИ ЦЕЛИ

Ако сте изпълнили картата си с тайна цел до края на играта (има се предвид всички нейни условия), печелите **3 точки**.

## ТОЧКИ ЩЕДРОСТ

Добавете към своя резултат всички точки *Щедрост*, останали ви в края на играта.

**Бележка:** Неизползваните ресурси не носят никакви точки в края на играта.

**Играчът с най-много точки в края на играта печели и бива обявен за новия Нета-Танка, който да се грижи в бъдеще за здравето и благоденствието на цялото племе.**

В случай на равенство печели играчът, който е най-напред на тотемното табло.

# ИГРА С 2-МА ИГРАЧИ

В допълнение към нормалната подготовка за игра, всеки играч получава освен 4-те си номада, още 4 номада от втори цвят. Тоест всеки играч трябва да има по 8 номада в 2 различни цвята.

Играта продължава **5 рунда**.

*Фаза I: Поставяне на номади* протича както обикновено, само че всеки играч поставя само 6 от своите 8 номада. Може да поставите 4 от един и същи цвят и 2 от друг, или по 3 от всеки цвят.

**Бележка:** Може да ползвате *Копиране на действия*, за да сложите номад от един цвят на същата единична локация, на която стои номад от другия ваш цвят, но и тук не може да поставяте заедно два номада с еднакъв цвят.

**Бележка:** Ако някои от вашите номади вече се намират на игралното поле (например, ако изпълняват заръки на старейшините на лова или на гората), те се броят към шестте, които ви е позволено да поставите. Всеки играч трябва да остане с 2 неизиграни номада в края на фазата.

Във *Фаза II: Действия*, първият играч извършва действията на всичките си 6 номада в произволен ред, без оглед на цвета им. След това другият играч прави същото.

Връзки се образуват само между номади от **един и същи цвят**, но **не** и между номади от различен цвят, дори и да са на един и същи играч.

*Фаза III: Край на рунда* се изпълнява както обикновено.

# СОЛО РЕЖИМ

Като цяло важат правилата за игра с 2-ма играчи.

При подготовката за игра не взимайте обикновена карта с тайна цел. Вместо това изтеглете 1 карта със соло-цел на случаен принцип от 1 от 3-те тестета (броят на камъните на гърба показва нивото на трудност).

Вземете 4 номада от един и същи цвят и 4 номада от друг цвят. Ще играете с тези 8 номада.

Пригответе плочки с канута, така че да стигнат за 5 рунда, както в играта за двама: 4 канута, поставени върху 1 финална плочка.

Във *Фаза I: Поставяне на номади*, поставете само 6 от своите номади: 4 от единия цвят и 2 от другия, или по 3 от всеки цвят.

**Бележка:** Може да ползвате *Копиране на действия*, за да сложите номад от един цвят върху единична локация, където вече има ваш номад от друг цвят.

**Бележка:** Ако някои от вашите номади вече се намират на игралното поле (например, ако изпълняват заръки на старейшините на лова или на гората), те се броят към шестте, които ви е позволено да поставите. Трябва да останете с 2 неизиграни номада в края на фазата.

Фаза I приключва след като сте поставили номадите си.

Във *Фаза II: Действия,* изпълнете действията на всичките си 6 номада в произволна последователност, без оглед на цвета им.

Връзки може да се образуват **само** между номади от **един и същи цвят**, но не между номади от различен цвят.

Тотемното табло има различна роля в соло режима. Просто поставяте своя тотемен маркер на позицията, съответстваща на актуалната височина на тотема ви.

**Бележка:** Ако активирате локацията *Дарения*, за да вземете точка *Щедрост*, дарете своите ресурси на общия резерв, тъй като не може да ги дадете на друг играч.

*Фаза III: Край на рунда* се изпълнява както обикновено.

В края на играта, ако вашето кланово табло съдържа всичко отбелязано върху картата със соло-цел, (вижте *Карти със соло-цели*, стр. 20), вие печелите!

Изчислете точките си както обикновено. Единственото изключение е, че картата със соло-цел не ви носи точки.

Сравнете резултата си със стойностите, посочени най-отдолу на картата със соло-цел, за да разберете дали печелите бронзов, сребърен или златен медал!

***Пример:*** ***Катя*** *изтегля тази карта със соло-цел в началото на играта. В края на петия рунд тя е успяла да построи 3 типита, да издигне тотем, висок 8 нива (включващ 6 и 2 ), запълнила е 7 места от зоната за прехрана и е събрала 6 точки Щедрост. Това е повече от достатъчно, за да изпълни соло-целта си, затова тя печели играта! Катя има 11 точки от типита, 18 точки за тотема, 10 от прехрана и 6 точки Щедрост, общо 45 точки. Тя взима бронзов медал!*

## ВАРИАНТ НА СОЛО ИГРА

Ако търсите по-голямо предизвикателство, не използвайте стандартните чипове *Връзка*. Вместо това поставете на случаен принцип с лицето нагоре всички 17 чипа със соло-връзки върху всички *Връзки* на полето. След всяка *Фаза III: Край на рунда* ги размествайте, отново на случаен принцип.

Тази *Връзка* ви позволява да използвате отново бонуса от друга *Връзка*, която **вече сте използвали**.

**Бележка:** За да избегнете дебалансирането на играта, не използвайте *соло-връзките* в игра с няколко играчи.

# ПРИЛОЖЕНИЕ

## КАРТИ НЕТА-ТАНКА

Вземете 1 от общия резерв и го сложете в **зоната за прехрана** на клановото ви табло.

Вземете 2 от общия резерв и ги поставете в **зоната за прехрана** на клановото ви табло.

Вземете 1 или 1 от общия резерв и го поставете в **зоната с типита** на клановото ви табло.

Вземете 1 от общия резерв и го поставете в **зоната с тотема** на клановото ви табло.

Вземете 1 или 1 от общия резерв и го сложете върху една от недовършените ви **карти на занаятите**, като се съобразявате с ресурсите, които се изискват от картата.

Вземете 2 от общия резерв и ги сложете в личния си запас.

Вземете 4 от общия резерв и ги сложете в личния си запас.

Вземете 3 от общия резерв и ги сложете в личния си запас.

Вземете 3 от общия резерв и ги сложете в личния си запас.

Вземете 1 от общия резерв и го сложете в личния си запас.

Вземете 3 точки *Щедрост* от общия резерв и ги сложете в личния си запас.

Вземете 2 обикновени ресурса по ваш избор ( , , или ) от общия резерв. Тези два ресурса може да са еднакви или различни. Сложете ги в личния си запас.

## КАРТИ С ТАЙНИ ЦЕЛИ

В края на играта печелите 3 точки, ако имате поне 1 напълно завършено типи и ако зоната ви за прехрана ви носи поне 3 точки.

В края на играта печелите 3 точки, ако зоната ви с типита съдържа поне 2 напълно завършени типита и тотемът ви е висок поне 4 нива.

В края на играта печелите 3 точки, ако имате поне 1 напълно завършено типи и сте завършили поне една карта на занаятите от 3 точки.

В края на играта печелите 3 точки, ако личният ви запас съдържа поне 3 точки *Щедрост* и имате поне 1 завършено типи.

В края на играта печелите 3 точки, ако сте завършили поне 1 карта на занаятите от 5 точки и вашата зона за прехрана ви носи поне 1 точка.

В края на играта печелите 3 точки, ако тотемът ви съдържа поне 2 и 1 , и сте завършили поне 1 карта на занаятите от 1 точка.

В края на играта печелите 3 точки, ако личният ви запас съдържа поне 2 точки *Щедрост* и сте завършили поне 1 карта на занаятите от 1 точка и 1 карта на занаятите от 3 точки.

В края на играта печелите 3 точки, ако тотемът ви е висок поне 5 нива и зоната ви за прехрана ви носи поне 6 точки.

В края на играта печелите 3 точки, ако личният ви запас съдържа поне 1 точка *Щедрост* и тотемът ви има поне 2 и 1 , и е висок поне 5 нива.

В края на играта печелите 3 точки, ако личният ви запас съдържа поне 2 точки *Щедрост* и зоната ви за прехрана ви носи поне 4 точки.

# ТОТЕМНИ ТАБЛА

## Табло за 1 играч

В края на играта бележите точките, отбелязани в черния обръч, в зависимост от броя на ресурсите ( и/или ), от които е съставен тотемът ви.

## Табло за 2-ма играчи

Винаги когато тотемът ви стане по-висок от този на опонента ви, сложете маркера си върху дясната позиция на таблото. Маркерът на другия играч отива в голямото, слято поле отляво. В края на играта играчът, чийто маркер е от дясната страна, печели 8 точки. Играчът върху голямото, слято поле отляво печели брой точки, отговарящи на височината на тотема му:

- 0 - 2 нива: 3 точки
- 3 - 4 нива: 0 точки
- 5 или повече нива: 4 точки

## Табло за 3-ма играчи

Това табло съдържа 3 позиции. Централната позиция (0 точки / 4 точки), както и най-дясната позиция, може да поберат само по 1 играч, и то само ако този играч е сложил поне 1 ресурс върху тотема си. В края на играта играчът на централната позиция печели брой точки, отговарящи на височината на тотема му:

- 1 - 4 нива: 0 точки
- 5 или повече нива: 4 точки

## Табло за 4-ма играчи

Това табло има 4 позиции. В края на играта, всеки отбелязва точките, обозначени на мястото, което заема.

# КАРТИ СЪС СОЛО-ЦЕЛИ

Трябва да имате поне 4 завършени типита, да сте завършили поне 3 еднотипни карти на занаятите и 1 карта на занаятите от друг вид, а зоната ви за прехрана трябва да ви носи поне 12 точки.

Трябва да имате поне 4 завършени типита, тотемът ви да съдържа поне 4 и 2 , трябва да сте завършили поне 2 карти на занаятите от различен вид и личният ви запас да съдържа поне 5 точки *Щедрост*.

Трябва вашият тотем да е висок поне 8 нива, да сте завършили поне 3 карти на занаятите от различен вид, личният ви запас да съдържа поне 4 точки *Щедрост* и зоната ви за прехрана да ви носи поне 12 точки.

Трябва да имате поне 3 завършени типита, тотемът ви да е висок поне 8 нива, в зоната ви за прехрана да има поне 6 ресурса и личният ви запас да съдържа поне 5 точки *Щедрост*.

Трябва да имате поне 5 завършени типита, тотемът ви да е висок поне 5 нива, зоната ви за прехрана да ви носи поне 5 точки и личният ви запас да съдържа поне 5 точки *Щедрост*.

Трябва да имате завършени поне 2 комплекта от еднотипни карти на занаятите, личният ви запас да съдържа поне 4 точки *Щедрост*, тотемът ви да е съставен от поне 4 и 2 и зоната ви за прехрана да ви носи поне 12 точки.

Трябва да имате поне 4 завършени типита, личният ви запас да съдържа поне 4 точки *Щедрост*, тотемът ви да е съставен от поне 4 и 2 и да сте завършили поне 3 карти на занаятите от различен вид.

Трябва да имате поне 5 завършени типита, да сте завършили поне 3 карти на занаятите от различен вид и зоната ви за прехрана да ви носи поне 5 точки.

Трябва да имате поне 4 завършени типита, тотемът ви да има поне 2 и 1 и да е висок поне 5 нива, да сте завършили поне 3 карти на занаятите от различен вид и личният ви запас да съдържа поне 5 точки *Щедрост*.

Трябва тотемът ви да съдържа поне 4 и 2 и да е висок поне 8 нива, да сте завършили поне 3 карти на занаятите от различен вид, личният ви запас да съдържа поне 3 точки *Щедрост* и в зоната ви за прехрана да има поне 6 ресурса.

Трябва да имате поне 5 завършени типита, да сте завършили поне 3 еднотипни карти на занаятите и зоната ви за прехрана да ви носи поне 8 точки.

Трябва да имате поне 5 завършени типита, личният ви запас да съдържа поне 3 точки *Щедрост*, зоната ви за прехрана да ви носи поне 6 точки и тотемът ви да е висок поне 8 нива.

Трябва да имате поне 5 завършени типита, тотемът ви да съдържа поне 4 и 2 , да сте завършили поне 2 карти на занаятите от различен вид и зоната ви за прехрана да ви носи поне 5 точки.

Трябва да имате поне 3 завършени типита, тотемът ви да е висок поне 5 нива, да сте завършили поне 3 еднотипни карти на занаятите, личният ви запас да съдържа поне 4 точки *Щедрост* и зоната ви за прехрана да ви носи поне 12 точки.

Трябва да имате поне 4 завършени типита, тотемът ви да е висок поне 8 нива, да сте завършили поне 2 карти на занаятите от различен вид и в зоната ви за прехрана да има поне 6 ресурса.

# ФИНАЛНИ ПЛОЧКИ

Можете да вземете 1 или 1 от общия резерв.
**ИЛИ**
Може да изчистите 1 от личния си запас или от тотема си, за да получите 3 точки *Щедрост*.

Можете да вземете 1 или 1 от общия резерв.
**ИЛИ**
Може да изчистите 1 карта на занаятите (завършена или не), за да получите 3 точки *Щедрост*.

Можете да вземете 1 или 1 от общия резерв.
**ИЛИ**
Може да изчистите 3 ресурса от личния си запас, за да получите 3 точки *Щедрост*. Трябва изчистите 3, за да получите 3; не може да изчистите например 1, за да получите 1 точка *Щедрост*.

Можете да вземете 1 или 1 от общия резерв.
**ИЛИ**
Може да махнете 3 от тотема си, за да получите 3 точки *Щедрост*.

# ЗАСЛУГИ


**Автор:** PB Ригал
**Илюстратор:** Куентин Рейнс
**Директор на проекта:** Беноа Баниер
**Иконография и оформление:** Бенджамин Карайон
**Превод:** Зара Райчева
**Редакция:** Леда Герова, Александър Геров


**Бележки на автора:**
Бих искал да започна като благодаря на човека, без когото тази игра със сигурност нямаше да съществува: Тиери Баландро. Никой в света на игрите не го познава: той е мой шеф и приятел. През 2013г., ме помоли да направя игра за клас, който водех с името "Фиго: играта".

През 2016г., докато представях Фиго на Alchemy в Тулуза, всяка сесия беше по-добра от предишната, с много положителни реакции от геймъри и няколко от издатели, така че реших да измисля по-забавна тема.

Благодаря на Николас Бодар, който ме придружаваше първите няколко месеца, особено по време на Flip същата година.

По време на Ludimania през 2016г., се запознах за първи път с Беноа Бание и след няколко седмици и разговори беше подписан договор за Нета-Танка с La Boite de Jeu. Благодаря му за доверието.

На всички геймъри, които се възползваха от възможността да играят Татанка и после Нета-Танка, по време на фестивали и импровизирани партита, на приятелите ми геймъри, които никога не отказаха да пробват още едни нови правила, на "La source aux jeux", "L'ARJ" в Риом и "La tête dans le pion", които ме приветстваха, за да им обясня за този проект, на Куентин Рейнс за невероятните илюстрации, човекът, който направи възможно раждането на вселената, която си представях, на целият екип на La boite de jeu, B³M, за тяхната работа и професионализъм по време на разработването на играта и Kickstarter кампанията, на Грегъри Оливър - за неговото участие и енергията, с която управляваше Kickstarter кампанията, както и за неговото приятелство. Ще завърша със съпругата ми - благодарности за нейната подкрепа, търпение, окуражаване и няколкото добри идеи.

**Бележки от издателя:**

Бихме искали да благодарим на PB Ригал за доверието, на Куентин Рейнс за артистичното му виждане, на целия екип на Blackrock за тяхната подкрепа и на всички наши поддръжници в Kickstarter - за тяхната безценна помощ и, разбира се, на 5,584-те ни поддръжници, които направиха този проект възможен!


Издадена от:

La boite de jeu
8, Grande Rue
21310 Belleneuve
France

Българско издание:
**Фантасмагория ООД**
facebook.com/fantasmagoria.bg
kingdom@fantasmagoria.bg
+359 895 61 88 10
Онлайн магазин:
**www.BigBag.bg**

# МАЙСТОРСКИ ПОСТИЖЕНИЯ

Залепете своите стикери с **майсторски постижения** върху иконките с катинари, след като изпълните условията, описани долу. Иконките с катинари се намират от дясната страна на всяка рамка на тези страници. Някои условия изискват да играете няколко игри, за да успеете да ги изпълните, затова слагайте отметка в квадратчетата след всеки свой успех. Може да изберете дали искате да изпълните тези майсторски постижения сами, като притежатели на играта, или с помощта на всеки, който играе вашето копие на Нета-Танка!

### .: НАЧАЛО :.

Изиграйте 3 игри на Нета-Танка.

☐ ☐ ☐

### .: КОЙ Е ВОЖДЪТ? :.

Спечелете игра с няколко играчи с резултат от поне 50 точки.

### .: ВЕГЕТАРИАНЕЦ :.

Завършете игра, в която всичките ви 10 места от зоната за прехрана са заети от гъби.

### .: НАЙ-ДОБРИЯТ ТВОРЕЦ:.

Завършете игра с 2 комплекта от трите различни типа карти на занаятите.

### .: ХРАНА, ПОДСЛОН :.

Завършете игра с 5 типита и запълнени всички 10 места от зоната ви за прехрана.

## .: ДОКОСНЕТЕ НЕБЕТО :.

Издигнете тотем, висок 13 нива.

## .: МОЯТ ПЪРВИ МЕДАЛ :.

Завършете игра със соло-цел, така че да спечелите златен медал.

## .: УЕДИНЕНИЕ :.

Спечелете поне по един медал от всяка карта със соло-цел.

A B C D E F G H I J K L M N O

## .: ВСИЧКИ СЕЗОНИ:.

Спечелете по една игра както от лятната, така и от зимната страна на игралното поле.

Лято Зима

## .: ГРАНДИОЗНО УГОЩЕНИЕ :.

Завършете игра с 20 точки в зоната си за прехрана.

## .: ТОТАЛНА СОЛО ПОБЕДА :.

Спечелете златен медал от 3-те трудни карти със соло-цели.

M N O

## .: АЛТРУИЗЪМ :.

Спечелете игра с поне 10 точки *Щедрост* в личния си запас.

# КРАТКИ ПРАВИЛА

## ФАЗА I: ПОСТАВЯНЕ НА НОМАДИ

- Когато дойде вашият ред, поставете един номад върху избрана от вас локация. Все още не изпълнявайте никакви действия.
- Единични локации **никога не може** да поберат повече от 2 номада.
- Локации на старейшините **никога не може** да поберат повече от 1 номад.
- Нито една локация **не може** да побере 2 номада от един и същи цвят.

## ФАЗА II: ДЕЙСТВИЯ

Извършете всички действия от локациите, заети от номадите ви, а също и използвайте бонусите за **връзки**, в какъвто ред пожелаете.

**Иконка без ръка отдолу**

Вземете ресурсите от игралното поле.

**Иконка с тюркоазна ръка**

Вземете ресурсите от общия резерв.

## ФАЗА III: КРАЙ НА РУНДА

- Подайте маркера за стартовия играч на този, който е приютил гостуващия номад в този рунд. Ако никой не е взел гостуващия номад, предайте маркера на следващия играч по часовниковата стрелка.
- Ако и двата чипа с бизони са с уловената си страна нагоре, обърнете един на неуловената му страна.
- Ако има повече от 3 в **ЗОНАТА ЗА ЩАВЕНЕ НА КОЖИ**, премахнете излишните.
- Съберете обратно номадите си, освен тези, които изпълняват заръки на старейшините.
- Махнете най-горната плочка с кану и разкрийте следващата.
- Придвижете маркера за отброяване на рундовете с една позиция напред.