

# МЕЗОЛИТ

Тысячи лет назад для человечества началась новая эпоха. После долгих странствий кочевые охотники и собиратели наконец-то нашли идеальное место для проживания. Объединившись в небольшие группы, они распределили социальные роли и построили первые поселения, начав путь великого развития человеческой цивилизации.

Ученые называют этот период мезолитом, и эта игра рассказывает о людях того времени.

Возьмите на себя роль вождя племени и ведите свой народ к процветанию, тщательно выбирая задачи, отстраивая поселение и заранее готовясь к вызовам игры.

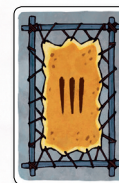
Превзойдите конкурентов и внесите свою лепту в историю!



2 жетона  
порядка хода

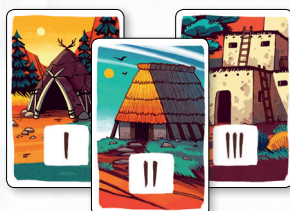


7 жетонов  
предложения

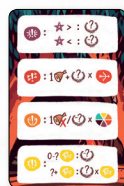


94 карточки племени  
(84 персонажа, 10 событий  
разделённых на эпохи I-II-III)

2 карточки  
финальных событий



21 карточка  
построек  
(6 для эпохи I,  
7 для эпохи II,  
8 для эпохи III)



5 карточек-памяток



48 жетонов еды  
(33 жетона еды  
достоинством «1»,  
15 жетонов еды  
достоинством «5»)



75 жетонов очков  
авторитета  
(25 1/-1, 10 3/-3,  
10 5/-5, 10 10/-10,  
20 20/-20)



5 фишек  
тотемов

## ОБ ИГРЕ

В игре «Мезолит» вы являетесь вождём древнего племени, целью которого является развитие вашего народа. Принимайте способных новичков, создавайте комфортные условия для жизни, отстраивая поселение, и не забывайте о том, что всех нужно ещё и прокормить!

В каждом раунде вы должны выбрать действие в ряду предложения и поместить туда свою фишку тотема. Затем, следуя порядку расположения тотемов в ряду (слева направо), вы получаете карточки персонажей или построек и добавляете их в своё племя. Каждая карточка обладает определёнными эффектами и может повысить очки авторитета (ОА) во время или в конце игры.

Победителем становится тот, кто по окончании игры сумел принести своему племени больше авторитета.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Верните в коробку все **жетоны предложения** не соответствующие количеству игроков (оно указано на обратной стороне, это 3+, 4+ или 5). Затем выложите оставшиеся жетоны так, чтобы они образовали **ряд предложения**. Расположите их рядом друг с другом в порядке возрастания слева направо в соответствии с буквой латинского алфавита, указанной на каждом жетоне в правом нижнем углу.
- 2 Возьмите **жетон порядка хода**, на одной стороне которого указано количество клеток, равное количеству игроков. Положите его лицевой стороной (далее лицом) вверх слева от ряда предложения и уберите оставшийся жетон обратно в коробку.
- 3 Уберите в коробку все **карточки племени**, на которых указано число (в правом нижнем углу), не соответствующее количеству игроков. Затем разделите оставшиеся карточки племени в соответствии с их оборотами (эпоха I, II и III) и перемешайте каждую стопку отдельно. Наконец, сформируйте стопку карточек племени, складывая карточки лицом вниз. Для этого сначала положите две **карточки финальных событий** (в любом порядке; у них более серые обороты), на них стопку эпохи III, затем стопку эпохи II и, наконец, стопку эпохи I сверху. Поместите собранную стопку карточек племени рядом с жетоном порядка хода.
- 4 Возьмите из стопки племени столько карточек, сколько игроков +1, и положите их лицом вверх под ряд предложения для создания **нижнего ряда**. Если вы взяли карточку события, поместите её **над** рядом предложения в **верхний ряд** и продолжайте брать карточки, пока не откроете нужные.

- 5 Возьмите из стопки племени количество карточек, равное количеству игроков +4, и положите их лицом вверх над рядом предложения, чтобы получился **верхний ряд**. Если в верхнем ряду уже есть карточки событий, возьмите ровно столько карточек, сколько нужно для завершения ряда.

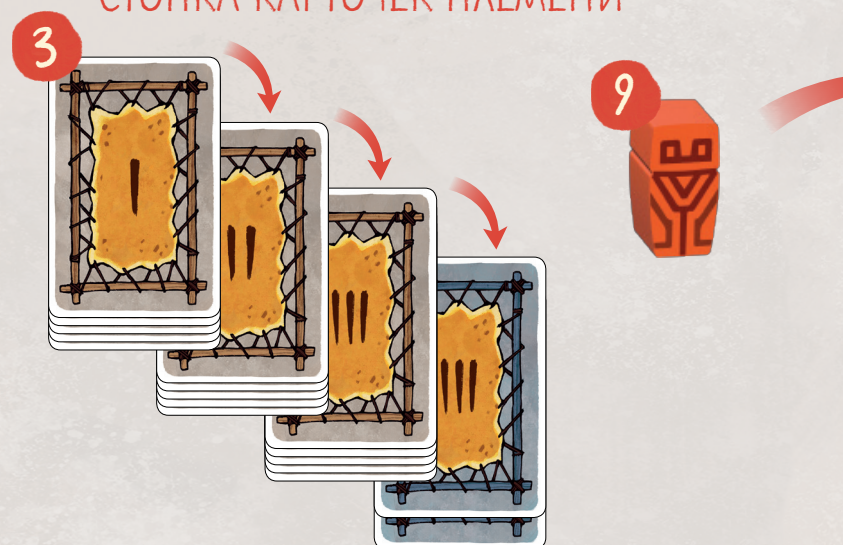
- 6 Разделите **карточки построек** в соответствии с оборотами (эпоха I, II и III), перемешайте каждую стопку отдельно. После этого, исходя из числа игроков, случайным образом возьмите для каждой эпохи указанное в таблице количество карточек, чтобы сформировать 3 стопки (лежащие лицом вниз):

ИГРОКИ	ЭПОХА I	ЭПОХА II	ЭПОХА III
2	1	2	3
3	2	2	4
4	2	3	4
5	2	3	5

### ВЕРХНИЙ РЯД



### СТОПКА КАРТОЧЕК ПЛЕМЕНИ



ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ ИГРЫ ДЛЯ 5 ЧЕЛОВЕК



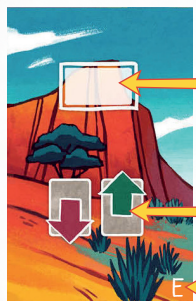
# ХОД ИГРЫ

«Мезолит» играется за **10 раундов**, пока не закончатся карточки племени. В каждом раунде вам необходимо выполнить следующие две фазы по порядку:

## 1 Размещение фишек тотемов в ряду предложения

Следуя порядку фишек тотемов на жетоне порядка хода, сверху вниз, **каждый игрок помещает свой тотем на доступный жетон предложения** (т. е. жетон, на котором нет другого тотема).

На каждом жетоне предложения представлено:



Клетка, где вы можете разместить ваш тотем.

Действие, которое вы должны выполнить (обычно количество карточек, которые вы можете взять и ряд, откуда их можно взять).

Буква, обозначающая положение жетона в ряду предложения.

## 2 Выполнение действий

Начиная с игрока, чья фишка расположена крайней левой в ряду предложения, и двигаясь направо, вы по очереди **выполняете действие**. Оно **указано на жетоне**, где стоит ваш тотем.

Все жетоны предложения позволяют вам выбрать и взять карточки персонажей и/или построек из верхнего и/или нижнего ряда, как указано на самом жетоне. **Исключение:** жетон А (доступный только в партиях для 5 игроков), который просто даёт 3 жетона еды. Вы не можете взять карточки событий ни из какого ряда!

Если жетон предложения позволяет вам взять несколько карточек (даже из разных рядов), **вы выбираете в каком порядке** их брать.

Если в ваш ход, в рядах из которых вы должны взять карточки, их не осталось, вы ничего не получаете. Однако, если карточки есть, вы **обязаны** их взять.

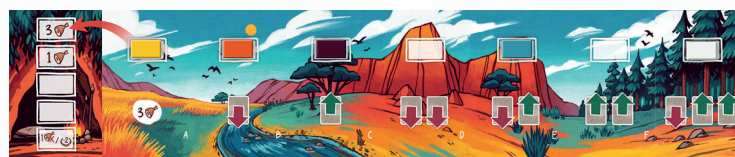
После выполнения действия жетона предложения **верните вашу фишку тотема на жетон порядка хода**, поместив её на первую доступную клетку, начиная с верхней. Если в клетке, где вы разместили тотем, обозначен бонус еды, немедленно возьмите указанное количество еды. Игрок, занимающий последнюю клетку, должен заплатить 1 жетон еды, если он у него есть. В случае, если у него нет еды для оплаты, он теряет 2 ОА. Расстановка фишек тотемов на жетоне порядка хода определяет очерёдность хода в следующем раунде.



В этом примере игроки будут размещать тотемы в ряду предложения в таком порядке: красный, фиолетовый, жёлтый, белый, синий.

После размещения своих тотемов, как показано на иллюстрации ниже, они будут выполнять действия в порядке слева направо:

- Жёлтый берёт 3 еды, затем перемещает тотем на первую ячейку жетона порядка хода и получает 3 еды;
- Красный берёт 1 карточку персонажа/построек из нижнего ряда, а затем перемещает тотем на вторую ячейку жетона порядка хода и получает 1 еду;
- Фиолетовый берёт 1 карточку персонажа/построек из верхнего ряда;
- Синий берёт 1 карточку персонажа/построек из нижнего ряда и 1 карточку персонажа/построек из верхнего ряда (в любом порядке);
- Белый берёт 2 карточки персонажа/построек из верхнего ряда и 1 карточку персонажа/построек из нижнего ряда (в любом порядке). Затем, перемещает тотем на последнее место жетона порядка хода и платит 1 еду (если у него нет еды, он потеряет 2 ОА).



## ЕДА И ОЧКИ АВТОРИТЕТА

Каждый раз, когда вы получаете определённое количество еды, **берите** соответствующее количество **жетонов еды из общего запаса** и помещайте их в свой личный запас (учитывая номиналы жетонов). Всякий раз, когда вам нужно заплатить едой, возьмите соответствующее количество жетонов еды из вашего личного запаса и верните их в общий запас.

Каждый раз, когда вы получаете ОА, **берите** соответствующее количество **жетонов ОА из общего запаса** и помещайте их в ваш личный запас. Каждый раз, когда вы теряете ОА, возьмите соответствующее количество жетонов ОА из своего личного запаса и верните их в общий запас.

Если ваше количество очков становится отрицательным, используйте обратную сторону жетонов ОА.

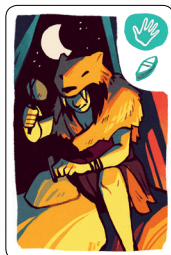
## ПОЛУЧЕНИЕ КАРТОЧЕК ПЕРСОНАЖЕЙ

Когда вы берёте карточку персонажа, просто **добавьте её в своё племя**, поместив перед собой в столбец того же цвета, оставляя видимыми только жетоны значки в верхних углах.

*Примечание: добавление карточек персонажей в племя совершается бесплатно, однако, во время события «пропитание», у вас должно быть достаточно еды, чтобы прокормить их всех, иначе вы потеряете ОА (см. описание событий на стр. 6).*



В игре есть 6 типов карточек персонажей:



### ИЗОБРЕТАТЕЛИ

В конце игры изобретатели приносят столько ОА, сколько изобретателей в вашем племени, умноженных на количество различных значков изобретений, имеющихся у вас.

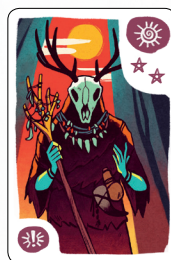
Всего существует 10 различных значков изобретений.



### СОБИРАТЕЛИ

Во время события «пропитание» (см. описание событий на стр. 6), они дают скидку в 3 еды от общего количества еды, которое вам необходимо будет заплатить.

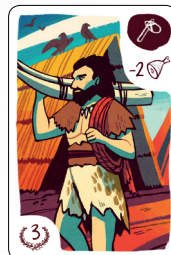
**Примечание:** вы никогда не получаете еду от собирателей!



### ШАМАНЫ

На карточках шамана может быть изображено от 1 до 3 значков ★.

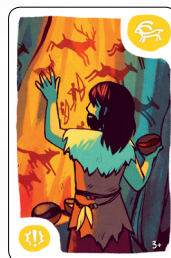
Во время события «ритуал», игрок, имеющий большинство значков получает ОА, игрок с наименьшим количеством значков, наоборот, теряет ОА (см. описание событий на стр. 6).



### СТРОИТЕЛИ

Во время игры каждый строитель снижает стоимость каждой карточки постройки, которую вы берёте на количество еды, указанное в правом верхнем углу.

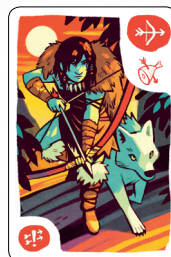
В конце игры каждый строитель приносит ОА, указанные в левом нижнем углу карточки.



### ХУДОЖНИКИ

Во время события «наскальные рисунки» вы можете получить или потерять ОА в зависимости от количества художников в вашем племени (см. описание событий на стр. 6).

В конце игры вы получаете 10 ОА за каждые 2 художников в вашем племени.



### ОХОТНИКИ

Каждый раз, когда вы добавляете охотника без значка 🏹 в ваше племя, вы ничего не получаете. Всякий раз, когда вы добавляете охотника со значком 🏹 в ваше племя, немедленно получите по 1 еде за каждого охотника в вашем племени (со значком 🏹 или без него).

Во время события «охота» вы берёте еду и получаете ОА в зависимости от количества охотников в вашем племени (см. описание событий на стр. 6).

## ПОЛУЧЕНИЕ КАРТОЧЕК ПОСТРОЕК

Когда вы берёте карточку постройки, то нужно оплатить её стоимость едой. Цена указана в левом углу карточки. Затем добавьте карточку в своё племя. Если у вас недостаточно еды, вы не можете взять карточку постройки.

Подробную информацию о карточках построек см. в Приложении на стр. 8.

**Важно:** каждый строитель в вашем племени снижает стоимость постройки. Если у вас есть несколько строителей, сложите все скидки со всех карточек. Итоговая стоимость никогда не может быть ниже нуля.



Каждая карточка постройки содержит:

4 🍖 — Стоимость в еде

3 🍌 — ОА в конце игры

5 🍌 — Эффект

## КОНЕЦ РАУНДА

После того, как все игроки завершили свои ходы, выполните следующие шаги по порядку:

### 1 Розыгрыш событий

Если в нижнем ряду есть карточки событий, **разыграйте их**.

Если в числе прочих событий есть «пропитание», разыграйте его в последнюю очередь.

В редких случаях вам придётся разыграть два события одного типа в течение одного раунда, разыгрывайте их в порядке эпохи.

В каждой эпохе 4 карточки событий («охота», «ритуал», «наскальные рисунки» и «пропитание»). Значение одного и того же события увеличивается от одной эпохи к другой. Подробную информацию о карточках событий см. на стр. 6.

**Важно:** вы не можете добавлять карточки событий в своё племя.

В игре есть 4 типа карточек событий:



### ПРОПИТАНИЕ

Заплатите за каждую карточку персонажа в вашем племени по 1 еде. Платить еду за постройки не надо. Если после оплаты всей еды, которая у вас была, вы не смогли прокормить всех ваших персонажей, вы теряете столько ОА, сколько указано на карточке события за каждого персонажа, которого вы не смогли прокормить

(в примере слева вы теряете 2 ОА за каждого персонажа, которого не смогли прокормить).

Вы не можете выбрать потерю ОА, вместо оплаты еды (например, если у вас 2 персонажа и только 1 жетон еды, вы всё равно должны заплатить 1 жетон еды и потерять 2 ОА, вы не можете выбрать потерять 4 ОА и сохранить еду).

Вы в любом случае сохраните всех своих персонажей, даже если у вас недостаточно еды, чтобы прокормить их всех.

**Важно:** каждый собиратель даёт вам скидку в 3 еды.

Если необходимо разыграть несколько событий, событие «пропитание» разыгрывается в последнюю очередь.



### ОХОТА

Возьмите 1 жетон еды и получите ОА, указанные на карточке события за каждого охотника в вашем племени (в примере слева вы получаете по 2 ОА за каждого вашего охотника).



### РИТУАЛ

Игрок с наибольшим количеством значков ★ в своём племени получает ОА, указанные на карточке события.

Игрок с наименьшим количеством значков ★ в своём племени теряет указанные ОА.

В случае ничьей все игроки с равным результатом получают или теряют указанные ОА

(во время розыгрыша ритуала, показанного слева, у Светланы 4 значка ★, у Марии 3, у Виталия и Романа по 2: Светлана получает 10 ОА, в то время как Виталий и Роман теряют по 5 ОА каждый; Мария ничего не получает).



### НАСКАЛЬНЫЕ РИСУНКИ

Чтобы получить очки авторитета в этом событии, вы должны иметь необходимое количество художников, указанное на карточке события.

Если ваше количество художников соответствует числу в верхней строчке карточки события, вы теряете указанную сумму ОА (в примере слева, если у вас ноль или один художник, вы теряете 3 ОА).

С другой стороны, если ваше количество художников соответствует нижней строчке карточки, вы получаете указанное количество ОА за каждого из ваших художников (в примере, если у вас есть хотя бы два художника, вы получаете по 2 ОА за каждого из них).

## 2 Сбросьте все карточки персонажей и событий из нижнего ряда

Если в нём есть карточки построек, они остаются на месте.

## 3 Переместите все оставшиеся карточки персонажей и событий из верхнего ряда в нижний

Если в нём есть карточки построек, они остаются на месте!

## 4 Восполните верхний ряд

Возьмите из стопки племени количество карточек, равное числу игроков +4 и поместите их над рядом предложения, чтобы создать новый верхний ряд.

В конце раунда как показано справа: сначала разыграйте событие «ритуал», затем уберите все карточки из нижнего ряда, затем переместите выделенные карточки из верхнего ряда в нижний (не учитывая карточку постройки), затем вытяните новые карточки (количество игроков +4), чтобы создать новый верхний ряд.



## НАЧАЛО НОВОЙ ЭПОХИ

Как только вы откроете карточку племени следующей эпохи (когда восполняете верхний ряд в конце раунда), начинается новая эпоха. Немедленно выполните следующие шаги по порядку:

- 1 Сбросьте все карточки построек, находящиеся в нижнем ряду**  
Это происходит только в начале эпохи III.
- 2 Переместите все карточки построек из верхнего ряда в нижний ряд и поместите их справа от карточек племени**  
Это происходит в начале эпохи II и III.
- 3 Поместите карточки построек только что начавшейся эпохи в верхнем ряду справа от карточек племени, лицевой стороной вверх**

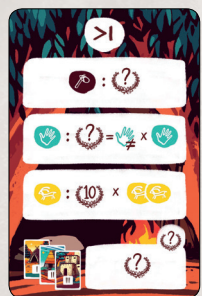
Это происходит в начале эпохи II и III.

После этого продолжайте новый раунд, как обычно.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце 10-го раунда, когда стопка племени закончилась, и восполнить верхний ряд уже невозможно. В конце этого раунда **разыграйте все открытые события**, в том числе и в верхнем ряду. Как обычно, событие «пропитание» должно быть разыграно последним.

После этого добавьте к общей сумме очков авторитета, полученных во время игры следующие ОА:



- **ОА за строителей** в вашем племени.
- **ОА, по количеству изобретателей** в вашем племени, **умноженному на количество различных значков изобретений** на соответствующих карточках.
- **10 ОА за каждого 2 художников** в вашем племени.
- **ОА за постройки** в вашем племени (ОА указанные на карточке, плюс ОА, получаемые от эффектов в конце игры).

Игрок, который после этого подсчёта наберёт наибольшее количество ОА побеждает в игре.

В случае ничьей побеждает игрок с большим количеством еды.

В случае дальнейшего равенства победа делится между игроками.



*Виталий закончил игру с карточками, изображёнными выше и получил 19 ОА в течение игры. В конце игры он получает:*

*ИЗОБРЕТАТЕЛИ: 20 ОА (5 изобретателей × 4 разных значка изобретений)*

*СТРОИТЕЛИ: 4 ОА (3+1)*

*ПОСТРОЙКА 1: 8 ОА + 15 ОА (3 × 5 охотников)*

*ПОСТРОЙКА 2: 2 ОА*

*Итоговый результат Виталия – 68 ОА.*

## ВАРИАНТ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Этот вариант игры предназначен для опытных игроков или тех, кто уже знаком с игрой и хочет усложнить игровой процесс.

Что меняется в правилах игры:

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В **шаге 6**, после формирования трёх стопок карточек построек, выложите все карточки построек лицом вверх:

**6а.** Карточки эпохи I в верхнем ряду, справа от карточек племени.

**6б.** Карточки эпохи II и III рядом с игровой зоной.

Таким образом, вы будете знать все карточки построек с самого начала игры и сможете лучше спланировать свою стратегию.

### НАЧАЛО НОВОЙ ЭПОХИ

В начале новой эпохи как обычно размещайте карточки построек только что начавшейся эпохи (II или III) в верхнем ряду, рядом с карточками племени. Однако теперь они будут лежать лицом вверх!

## ПРИЛОЖЕНИЕ – ОПИСАНИЕ КАРТОЧЕК ПОСТРОЕК



Начиная с того момента, когда у вас появилась эта постройка, каждый раз, когда вы собираете набор из 6 разных карточек персонажей, вы получаете 5 еды. Вы не получаете жетоны еды за готовые наборы, собранные до получения постройки (а значит выгодно держать наборы не законченными). Карточки из законченных наборов не могут участвовать в новых наборах.



Во время события «пропитание» у вас есть скидка в 1 еду от общей суммы, которую придется заплатить, за каждого из указанных персонажей вашего племени (художники/изобретатели/собиратели).



Во время события «ритуал» вы не теряете ОА, если у вас меньше значков ★, чем у всех остальных игроков.



Если в конце вашего хода (а также во время последнего раунда), когда вы перемещаете свой тотем обратно на жетон порядка хода, вы ставите его на клетку, на которой обозначен бонус еды, вы немедленно берёте 1 дополнительную еду. Если вы ставите тотем на последнюю клетку, вы платите 1 жетон еды, как обычно, а постройка не имеет никакого эффекта.



Начиная с того момента, когда у вас появилась эта постройка, каждый раз, когда вы получаете пару одинаковых изобретателей (с одинаковым значком изобретения), вы получаете 3 еды. Вы не получаете еду за пары, уже имеющиеся в вашем племени до приобретения постройки.



Во время события «ритуал» у вашего племени есть 3 дополнительных значка ★.



Во время события «ритуал», если у вас больше значков ★, чем у любого другого игрока, вы получаете вдвое больше указанных ОА. В случае ничьей вы по-прежнему получаете ОА.



Во время события «охота» вы получаете 1 еду и 1 дополнительное ОА за каждого охотника в вашем племени.



В конце игры вы получаете вдвое больше ОА, указанных на карточках строителей в вашем племени.



Во время события «наскальные рисунки» вы берёте по 1 жетону еды за каждого художника в вашем племени.



В конце игры вы получаете 6 ОА за каждый набор из 6 разных карточек персонажей в вашем племени.



В конце игры вы получаете указанное количество ОА за каждую карточку персонажа указанного типа в вашем племени.



После выполнения всех действий (когда все тотемы были перемещены обратно на жетон порядка хода) и до фазы окончания раунда вы можете взять 1 карточку персонажа или 1 карточку постройки (оплатив её стоимость) из верхнего ряда.



В конце игры вы получаете 25 ОА.

## ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ

Авторы игры выражают огромную признательность Галиту Кахана, Итай Кахана, Эран Кахана, Мааян Кахана, Йозефу Кахана, Арьи Кахана, Салли Хэлон, Саманте Милани, Саре Лучани, Кларе Романьоли за их невероятную помощь и поддержку.

Они также хотят поблагодарить всех, кто помог протестировать Мезолит: Витала Пинхас, Якова Бучсбаум, Михаэля Певзнера, Исаака Эшкенази, Натана Штокхаммер, Тамира Алуш, Йотама Харриса, Симону Коломбо, Пьерпаоло Паолетти, Идо Трайни, Клаудио Чиккале, Андреа Джулиани, Маттео Нери, Элизу Сери, Роберто Бенедетти, Джонни Дж. Рохас, а также всех других друзей за их поддержку и ценные предложения.

## НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

**Авторы игры:** Янив Кахана, Симоне Лучани

**Иллюстрации:** Керри Айткен

**Арт-директор:** Арианна Сантини

**Графика:** Арианна Сантини, Джада Ло Дука

**Составление правил:** Стефания Никколини

**Редактура:** Джулиано Аккуати

**Перевод:** Павел Комиссаров



Cranio Creations S.r.l.  
Via E. Romagnoli 1  
20146, Milano – Italy  
[www.craniocreations.it/en](http://www.craniocreations.it/en)



8441

**GRAVITIX  
GAMES**