

ФЛОРИАН СИРЬЕКС
ВЕНСАН ДЮТРЕ



ПОСЛЕ НАС

ПРАВИЛА ИГРЫ



2083 год. Несколько десятилетий назад человечество вымерло, оставив лишь следы цивилизации людей.

Со временем природа вернула себе власть над планетой.

Пока мир восстанавливался, приматы продолжали эволюционировать. Они начали собираться в племена, развиваться, осваивать артефакты, созданные человеком, и стремиться к новым знаниям.

Вы — лидер одного из таких племён, и ваша задача — помочь соплеменникам на пути к высшему уровню разумности.

ПОСЛЕ НАС

ОБ ИГРЕ

Вы — лидер племени обезьян, которое в начале игры состоит из нескольких тамаринов. Научив их работать сообща, вы сможете собирать ресурсы, чтобы привлечь в ваше племя других обезьян — горилл, орангутанов, шимпанзе и мандрилов. Это расширит ваши возможности. Для победы вам нужно набрать 80 победных очков раньше ваших соперников. Таким образом ваше племя поднимется на следующую ступень развития коллективного разума.

Каждый раунд вы выкладываете в ряд 4 карты, собирая своё племя обезьян. Расположение карт позволяет получить закрытые рамки, эффекты которых принесут вам ресурсы и победные очки, а также позволят применить особые свойства.

В конце каждого раунда вы сможете привлечь к себе новую обезьяну и этим усилить своё племя.



СОСТАВ ИГРЫ

- А** Игровое поле.
- Б** 6 планшетов игроков
(по 1 планшету каждого из 6 цветов).
- В** 12 фишек игроков
(по 2 фишки каждого цвета).
- Г** 24 жетона обезьян
(по 4 жетона каждого цвета).
- Д** 48 начальных карт
(6 племён по 8 тамаринов).
- Е** 120 карт обезьян
(шимпанзе, гориллы, мандрилы и орангутаны)
1-го и 2-го уровней.
- Ж** 120 деревянных фишек еды
(40 **цветков**, 40 **фруктов** и 40 **зёрен**).
- З** 47 жетонов **энергии**.
- И** 7 тайлов предметов.
А также 6 памяток
(по 1 памятке для каждого игрока).

ОПИСАНИЕ КАРТ

Уровень обезьяны

Вид обезьяны

Номер карты

Бонус ярости

Закрытая рамка

Открытая рамка



Оборотная сторона



Карта тамарины



Пример
подготовки
к игре втроём

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поместите игровое поле **А** посередине стола. Разделите 120 карт обезьян на 8 стопок обезьян **Е**: шимпанзе, гориллы, мандрилы и орангутаны 1-го и 2-го уровня отдельно друг от друга. Перемешайте их по отдельности, затем разместите лицевой стороной вниз в соответствующих ячейках поля.

Поместите все фишки **цветков**, **фруктов** и **зёрен** **Ж**, а также жетоны **энергии** **З** в общий запас рядом с полем так, чтобы все игроки могли до них дотянуться. Все эти компоненты являются ресурсами и запас их не ограничен. В случае необходимости, во время игры можно поместить ресурс в ячейку «х3» на вашем планшете — он будет считаться 3 ресурсами соответствующего типа.

Перемешайте все тайлы предметов **И** лицевой стороной вниз, случайным образом выберите 3 тайла и разместите их лицевой стороной вверх рядом с полем. В течение партии все игроки смогут воспользоваться этими предметами. Остальные тайлы уберите в коробку.

В первой партии рекомендуем играть с магнитофоном, компьютером и мопедом.

Каждый игрок выбирает цвет и получает соответствующие компоненты.

Поместите ваш планшет **Б** перед собой и оставьте место справа для стопки сброса.

Возьмите 8 карт тамаринов вашего цвета **Д**, перемешайте их и поместите стопкой лицом вниз слева от вашего планшета.

Выложите 4 жетона обезьян вашего цвета **Г** лицевой стороной вниз на ваш планшет.

Наконец, возьмите памятку и 2 фишки вашего цвета **В**. Поместите одну фишку на начало дорожки ПО на игровом поле, а вторую фишку на начало шкалы ярости на вашем планшете.

Всё готово! Пусть победит умнейший!



ХОД ИГРЫ

Игра длится несколько раундов, пока кто-то из игроков не наберёт 80 победных очков (ПО). В течение раундов участники совершают действия одновременно.

Каждый раунд состоит из 3 фаз:

1-Я ФАЗА | СБОР ПЛЕМЕНИ

2-Я ФАЗА | ПРИВЛЕЧЕНИЕ НОВЫХ ОБЕЗЬЯН

3-Я ФАЗА | ОТДЫХ

1-Я ФАЗА | СБОР ПЛЕМЕНИ



Все игроки одновременно открывают 4 верхние карты своих стопок и выкладывают их рядом со своими планшетами. Если в вашей стопке недостаточно карт, сначала выложите оставшиеся в ней карты, а затем перемешайте свой сброс, сформировав новую стопку, и выложите из неё недостающие карты.

После этого каждый игрок в любом порядке раскладывает свои 4 карты в одну линию — это его племя обезьян. Ряд карт должен быть непрерывным, также нельзя смещать карты вверх или вниз.

Как только все игроки собрали свои племена обезьян, они их активируют, применяя эффекты всех закрытых рамок. Так вы получите ресурсы и ПО или сможете воспользоваться особыми свойствами.

Область Маши (красного игрока)



Стопка карт обезьян



Стопка сброса



Племя обезьян

АКТИВАЦИЯ ПЛЕМЕНИ ОБЕЗЬЯН (ПРИМЕР НА С. 7)

Все игроки одновременно активируют свои племена обезьян. Начните с применения эффектов верхнего ряда рамок всех карт в вашем племени, переходя от одной закрытой рамки к другой слева направо. Затем так же примените эффекты остальных рядов — сначала средний ряд, затем нижний.

Перейдя к рамке, полностью примените её эффект и затем переходите к следующей рамке. Нельзя выбрать порядок, в котором применяются

эффекты рамок — вы должны делать это слева направо.

Однако применять эффекты рамки не обязательно. Вы можете пропускать одни рамки и применять эффекты следующих.

Применить эффекты каждой рамки можно только один раз. У шимпанзе есть особое свойство, которое позволяет повторно применить эффекты рамок, но это исключение.



Маша собрала своё племя обезьян. Она активирует его, начиная с верхнего ряда, затем переходит к среднему и нижнему рядам.

ОТКРЫТЫЕ РАМКИ ЗАКРЫТЫЕ РАМКИ

Вы можете применять эффекты только закрытых рамок. Рамки, расположенные в центре карт, всегда закрыты, а рамки по краям карт — открыты. Чтобы закрыть открытую рамку, её нужно соединить с открытой рамкой другой карты. Помните: если рамка не закрыта, применить её эффект нельзя!



ЭФФЕКТЫ РАМОК

Если в рамке указаны ресурсы или ПО, вы сразу их получаете.



Эта рамка образована 2 картами. Её эффект позволяет получить 1 **цветок** и 1 **энергию**.



Эта рамка принесёт вам 2 **ПО**.



Эта рамка принесёт вам 1 **фрукт**.

ОПИСАНИЕ РЯДОВ

Все карты состоят из 3 рядов. У каждого ряда своя функция.

Верхний ряд даёт вам доступ к ресурсам — **энергии**, **цветкам**, **фруктам** или **зёрнам**.

Средний ряд приносит ПО, зачастую в обмен на ресурсы.

Нижний ряд позволяет вам применить особое свойство обезьяны определённого вида, изображённой на карте. Иногда этот ряд также приносит ПО.



УСЛОВИЯ

● Если в рамке изображён символ **»**, это означает, что вы обязаны выполнить условие слева от стрелки, чтобы применить эффект справа от неё. Таким условием в том числе может быть оплата стоимости. В этом случае вы обязаны потратить указанные ресурсы, вернув их в общий запас.



Эта рамка указывает, что вам нужно потратить 1 **цветок** и 1 **фрукт**, чтобы получить 3 **ПО**.

● Если стоимости нет, вы применяете этот эффект бесплатно.



У этой рамки нет стоимости активации. С её помощью вы получите 2 **ПО**, не тратя ресурсы.

● Некоторые условия предписывают вам иметь определённое количество обезьян различных видов в вашем племени. Их уровень не имеет значения и тамарины тоже учитываются как вид. В этом случае вам достаточно выполнить условие, чтобы применить эффект рамки — тратить ресурсы не нужно.



Эта рамка принесёт вам 2 **фрукта**, если в вашем племени обезьян есть хотя бы 3 различных вида обезьян.


● Для некоторых эффектов нужно, чтобы в вашем племени было определённое число тамаринов. В этом случае тратить ресурсы не нужно.




Эта рамка принесёт вам величину ПО, равную количеству тамаринов в вашем племени обезьян.

Рома выкладывает 4 карты. Он раскладывает их в ряд на свой выбор, затем активирует получившееся племя обезьян.



Рамки верхнего ряда, отмеченные , закрыты и их условия выполнены. Всего Рома получает 3 цветка, 1 фрукт и 3 энергии из общего запаса. Так как у него всего 2 вида обезьян (тамарины и орангутаны), он не получает дополнительные 2 фрукта. Он также не получает **фруктов** за рамки, которые не смог закрыть.



Теперь Рома активирует рамки с  в среднем ряду. Сначала он получает 1 ПО за первую рамку. В следующей рамке он решает не тратить 1 цветок и 1 фрукт для получения 1 ПО. Далее он обменивает 2 фрукта и 1 цветок на 4 ПО. Затем пропускает рамку, которую не закрыл, а за шестую рамку получает 2 ПО, так как в его племени обезьян есть 2 тамарина. Последняя рамка в ряду открыта, и её эффект не применяется.



В нижнем ряду Рома сначала тратит 2 цветка, чтобы получить 3 энергии, затем получает 1 ПО. В последней рамке он может потратить 1 энергию, чтобы получить 2 энергии.



ОСОБЫЕ СВОЙСТВА

В начале игры в вашей стопке только тамарины, у которых нет особых свойств. У остальных видов обезьян есть свои особые свойства.



ОРАНГУТАНЫ

Орангутаны приносят вам **энергию**. Хотя этот ресурс встречается и у других обезьян, у орангутанов его больше всего. **Энергия** — особый ресурс, необходимый в первую очередь для использования предметов.

ПРЕДМЕТЫ (см. последнюю страницу)

Каждый игрок может использовать каждый предмет один раз за раунд в фазе, указанной на этом предмете. Чтобы использовать предмет, потратьте указанное на нём количество **энергии**, после чего немедленно примените его эффект. Эффекты различных предметов подробно описаны на с. 12.




При помощи этого орангутана Маша может получить до 5 энергии благодаря рамкам 1, 2 и 3 (если правильно сыграет свои карты).



Позднее в этой партии Маша тратит 5 энергии, чтобы использовать компьютер. Она немедленно получает 5 ПО.



ШИМПАНЗЕ

Шимпанзе копируют своих собратьев-обезьян. Это позволяет вам применить эффект рамки более одного раза за ход. Каждый символ  позволяет вам немедленно применить эффект любой другой закрытой рамки в любой части вашего племени обезьян. Если у рамки есть условие, вы обязаны выполнить его, чтобы применить эффект.



Рита тратит 1 фрукт и 1 энергию в рамке 1, чтобы ещё раз применить эффект рамки 2 и получить 2 зерна. Затем она тратит 1 энергию в рамке 3, чтобы применить эффект рамки 4 — она тратит 2 зерна и получает 3 ПО. Далее Рита сможет снова применить эффект рамки 4.



ГОРИЛЛЫ

Гориллы вырабатывают ярость. Каждый раз, получая очки ярости, продвигайте вашу фишку на соответствующее количество делений по шкале ярости на вашем планшете.

В любой момент вы можете потратить 4 очка ярости, чтобы удалить из игры одну из карт вашего племени обезьян (и только из него). Вы можете удалить карту в любой момент, даже во время активации вашего племени.

Помните: карта, которую вы удаляете, не заменяется другой. Если она находилась в середине вашего племени обезьян, соседние с ней карты не соединяются вместе, чтобы образовать новые закрытые рамки. Таким образом, удалив карту, вы можете открыть закрытые рамки в вашем племени обезьян. Внимательно выбирайте момент, когда стоит удалить карту из игры.

Как только вы удалили карту, она немедленно приносит вам бонус ярости, указанный в её правом верхнем углу.

Племя обезьян всегда должно состоять хотя бы из 4 карт, а значит, в конце раунда в вашей стопке и стопке сброса не может быть меньше 4 карт в сумме.



У Марка уже есть 1 очко ярости. Он увеличивает ярость до 4 очков, активируя две рамки на своей карте гориллы 1 (и тратит на это 1 зерно). Он сразу тратит свои 4 очка ярости, чтобы удалить крайнего слева тамарина из своего племени обезьян. Марк получает 1 фрукт 2, который он может использовать при применении оставшихся эффектов своего племени 3.



МАНДРИЛЫ

Особое свойство мандрилов — они приносят больше ПО, чем остальные обезьяны. Рамки на картах мандрил чаще предоставляют возможность получить ПО.

При помощи этого мандрила Рома может получить ПО несколькими способами.

- 1 Он может получить 4 ПО, потратив 1 цветок и 1 зерно.
- 2 В зависимости от карты слева, он может получить дополнительные 3 ПО.
- 3 В любом случае, он получит 1 ПО.



2-Я ФАЗА | ПРИВЛЕЧЕНИЕ НОВЫХ ОБЕЗЬЯН

2

Как только все участники полностью активировали свои племена обезьян, начинается 2-я фаза.

Каждый игрок тайно выбирает один из своих 4 жетонов обезьян и помещает его лицевой стороной вниз перед своим планшетом.

Остальные жетоны остаются лежать лицевой стороной вниз на планшете.

Каждый жетон содержит следующую информацию:

Бонус (указан вверху)

Вид привлекаемой обезьяны (указан внизу)






Как только все участники сделали свой выбор, они одновременно переворачивают выбранные жетоны. Каждый игрок немедленно и бесплатно получает бонус, указанный вверху его жетона.

После этого у каждого участника есть возможность привлечь одну (и только одну) обезьяну, вид которой указан на его жетоне, взяв верхнюю карту из соответствующей стопки на игровом поле.

Для этого нужно потратить ресурсы, изображённые посередине поля.

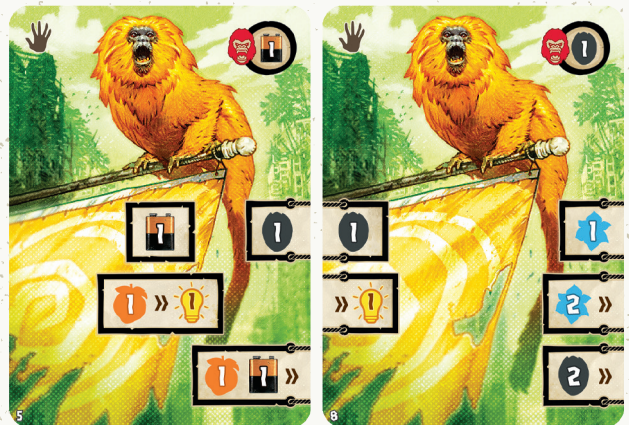
Чтобы привлечь обезьяну 1-го уровня, нужно потратить 3 ресурса.
Чтобы привлечь обезьяну 2-го уровня, нужно потратить 6 ресурсов.

Тип ресурса, который нужно потратить, зависит от вида обезьяны, которую вы хотите привлечь.

-  Мандрилов привлекают **цветки**.
-  Орангутанов привлекают **фрукты**.
-  Горилл привлекают **зёрна**.

Шимпанзе можно привлечь **фруктами, зёрнами** или **цветками**, но тратить необходимо ресурсы одного типа.

Привлекать новую обезьяну не обязательно, но привлечь можно только ту обезьяну, вид которой указан на вашем жетоне обезьян.



После 1-й фазы у Ромы есть 3 цветка и 4 зёрна. Его соперники полагают, что на его жетоне действия изображён мандрил или горилла. Однако Рома сыграл жетон с шимпанзе.

Он применяет бонус жетона, чтобы ещё раз активировать рамку, которая приносит ему 2 зёрна. Теперь у него 6 зёрен, с помощью которых он сможет привлечь шимпанзе 2-го уровня.



Игроки могут привлекать обезьян в любом порядке, не соблюдая очерёдность.

Всякий раз, привлекая новую обезьяну, помещайте её карту лицевой стороной вниз **на верх вашей стопки**. Если ваша стопка в этот момент пуста, поместите карту новой обезьяны слева от вашего планшета, на обычное место вашей стопки.

Вы можете посмотреть карту обезьяны, которую только что привлекли.

ПОЛУЧИТЬ БОНУС ЖЕТОНА ОБЕЗЬЯН СОСЕДА

После того, как жетоны обезьян были открыты, вы можете потратить 2 одинаковых ресурса, чтобы получить бонус (и только его) одного жетона, разыгранного одним из участников по соседству: слева или справа от вас.



Эти ресурсы должны быть одинаковыми, но могут быть любого типа (**энергия**, **цветки**, **фрукты** или **зёрна**). Верните их в общий запас. Вы можете получить бонус соседа перед тем, как применить эффект вашего жетона обезьян, или после этого. Каждый раунд можно получить только 1 бонус соседа.

Рита (фиолетовый игрок) сыграла свой жетон гориллы и получает 2 очка ярости. Она решает получить бонус жетона своего соседа справа (бирюзового игрока), который также выложил жетон гориллы. Она тратит 2 энергии и получает дополнительные 2 очка ярости. Рита может немедленно потратить полученные 4 очка ярости.

3-Я ФАЗА | ОТДЫХ



После того, как 2-я фаза закончилась, все игроки сбрасывают карты своих племён обезьян. Поместите ваши карты лицевой стороной вверх в стопку сброса справа от вашего планшета. Игроки также возвращают себе свои жетоны обезьян.

Поместите ваш жетон лицевой стороной вниз на ваш планшет рядом с остальными жетонами. Количество ресурсов, которыми вы владеете, не ограничено. Они остаются у вас, когда вы начинаете следующий раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в тот момент, когда один из участников набрал 80 ПО или больше. Этот игрок становится победителем.

Если несколько игроков набрали 80 ПО в одной фазе, побеждает претендент, набравший больше всего ПО. В случае ничьей, все претенденты объявляются победителями.

Если один из участников набрал 80 ПО в 1-й фазе, игра заканчивается немедленно. В этом случае не начинайте следующие фазы игры.

ДОСРОЧНЫЙ КОНЕЦ ИГРЫ

В редком случае, когда несколько участников хотят привлечь обезьян одного вида, а на поле недостаточно требуемых карт, игра заканчивается досрочно в конце текущего раунда. Победит участник, набравший больше всего ПО.

Чтобы понять, кому достанутся последние карты, игроки проверяют, у кого выше приоритет. Приоритет определяется по номеру в левом нижнем углу каждой карты. Игрок с наибольшим номером на картах своего племени обезьян получает приоритет. Затем определите, кто из игроков следующий по приоритету. Так продолжается до тех пор, пока все участники не сделают свой выбор.

Автор игры: Флориан Сирьекс
Иллюстрации: Венсан Дютре
Разработчик: Фредерик Герар

ЭФФЕКТЫ ПРЕДМЕТОВ

При подготовке к игре выложите 3 случайных предмета. Каждый игрок может использовать каждый предмет **один раз за раунд** в фазе, указанной на тайле предмета. Чтобы использовать предмет, потратьте указанное на нём количество **энергии**, после чего немедленно примените его эффект. **В первой партии** рекомендуем играть с магнитофоном, компьютером и мопедом.

МОБИЛЬНЫЙ ТЕЛЕФОН

ФАЗА: 1-я.

СТОИМОСТЬ: 2 или 3 энергии.

ЭФФЕКТ: прежде чем расположить карты в вашем племени обезьян, потратьте необходимое количество энергии и уберите одну из ваших открытых карт (1-го или 2-го уровня) под низ соответствующей стопки на поле. Затем возьмите верхнюю карту того же уровня из любой стопки обезьян на поле и добавьте её в своё племя на место убранной карты.

Стоимость замены карты зависит от уровня обезьяны: 2 энергии за карту 1-го уровня и 3 энергии за карту 2-го уровня.

Вы не получаете бонус ярости, указанный в правом верхнем углу убираемой карты.



МИНИБАР

ФАЗА: 1-я или 2-я.

СТОИМОСТЬ: 1 энергия.

ЭФФЕКТ: замените 1 ваш ресурс на 1 любой ресурс из общего запаса. Заменить можно ресурс любого типа (цветок, фрукт, зерно или энергию).



АВТОМАТ ДЛЯ ПИНБОЛА

ФАЗА: 1-я.

СТОИМОСТЬ: 4 энергии.

ЭФФЕКТ: прежде чем выстроить ваше племя обезьян, возьмите 5-ю карту с верха вашей стопки. В этом раунде можете создать племя из 5 карт обезьян.



ИГРОВАЯ ПРИСТАВКА

ФАЗА: 3-я.

СТОИМОСТЬ: 3 или 5 энергии.

ЭФФЕКТ: во время сброса карт можете поместить 1 из них обратно на верх вашей стопки (вместо того, чтобы сбросить её). Потратьте 3 энергии, если это карта 1-го уровня, или 5 энергии, если 2-го уровня.



КОМПЬЮТЕР

ФАЗА: 1, 2 или 3-я.

СТОИМОСТЬ: 5 энергии.

ЭФФЕКТ: немедленно получите 5 ПО, продвинув вашу фишку по дорожке ПО на игровом поле.



МАГНИТОФОН

ФАЗА: 1-я.

СТОИМОСТЬ: 2 энергии.

ЭФФЕКТ: прежде чем расположить карты в вашем племени обезьян, поместите одну из карт, которую вы только что открыли, в вашу стопку сброса. Затем откройте 1 карту из вашей стопки взамен сброшенной.



МОПЕД

ФАЗА: 2-я.

СТОИМОСТЬ: 6 или 9 энергии.

ЭФФЕКТ: привлечите любую обезьяну и поместите её на верх вашей стопки. Потратьте 6 энергии, если это карта 1-го уровня, или 9 энергии, если 2-го уровня.

