


 КРИСТИАН МАРТИНЕС

 ВИНСЕНТ ЖУБЕР

 2 ИГРОКА

 25 МИН.

ВОЗРАСТ: 10+

КАРН КИРН

ДОЛГАЯ ЗИМА ПОДХОДИТ К КОНЦУ; ПРИХОДИТ ВЕСНА.
ЛЮДЯМ ПРИШЛО ВРЕМЯ ПАХАТЬ ЗЕМЛЮ И ПРИРУЧАТЬ ЗВЕРЯ.
НАСТАЛО ВРЕМЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ ЗЕМЛИ ВОЗВЕСТИ КАМНИ СИЛЫ.

ПРИШЛО ВРЕМЯ ЗАЧАРОВАТЬ ЗЕМЛЮ ПО-НОВОМУ.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ **1**

10 МИНИАТЮР ШАМАНОВ

5 ЛЕСНЫХ ШАМАНОВ **2**

5 МОРСКИХ ШАМАНОВ **3**

3 ДВУСТОРОННИХ ЖЕТОНА ДЕЙСТВИЙ **4**

ДВУСТОРОННИЙ ЖЕТОН

ТРАНСФОРМАЦИИ **5**

17 ЖЕТОНОВ МЕГАЛИТОВ **6**

2 ЖЕТОНА ОЧКОВ **7**

(1 ЛЕСНОЙ, 1 МОРСКОЙ)



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Каждый игрок выбирает племя и берет 5 соответствующих шаманов и жетон очков.
- Поместите игровое поле посередине стола так, чтобы море находилось перед игроком с морскими шаманами, а лес — перед игроком с лесными шаманами.
- Разместите 3-х своих шаманов на 3 клетки своего первого ряда, на которых нет тотемов, и поместите двух других шаманов в свою деревню ①.
- Поместите жетон очков на первую клетку своей шкалы очков ②.
- Сформируйте стопку из перетасованных жетонов мегалитов и разместите ее лицевой стороной вниз рядом с игровым полем ③.
- Вытяните из стопки 2 мегалита и поместите по одному лицевой стороной вверх на каждую из двух клеток каменного круга на игровом поле ④.
- Вытяните из стопки 2 мегалита и поместите по одному лицевой стороной вверх на каждую из двух клеток предстоящего мегалита на игровом поле ⑤.
- Подбросьте каждый жетон действия и поместите его на пустую клетку действия на игровом поле ⑥.
- Подбросьте жетон трансформации и поместите его на клетку трансформации на игровом поле ⑦.
- Выберите первого игрока, и игра может начаться.

ПОДГОТОВКА ДЛЯ ПЕРВЫХ ПАРТИЙ

Для первых нескольких партий в Каирн мы предлагаем использовать жетоны мегалита со значками на светлом каменном фоне. Вы можете добавить жетоны мегалита с темным каменным фоном, когда освоите правила игры.

Поместите следующие два мегалита на клетки каменного круга игрового поля, вместо того чтобы вытягивать их из стопки:





ИГРОВОЕ ПОЛЕ



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый игрок представляет племя шаманов, участвующее в великом весеннем ритуале.

Цель этого ритуала — соорудить 3 мегалита раньше своего противника.

Победившее племя получит благосклонность Матери-Земли.



ХОД ИГРЫ

В свой ход выполните следующее:

- 1) Выберите 1 из 3 действий
- 2) Проверьте эффект трансформации

1) ВЫБЕРИТЕ 1 ИЗ 3 ДЕЙСТВИЙ

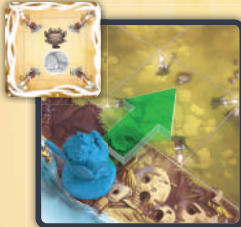
Действия изображены на двусторонних жетонах действий. Когда игрок выбирает действие, он применяет эффект лицевой стороны жетона и, как только он завершает это действие, он **переворачивает жетон действия «рубашкой» вверх**.

Эти 3 действия заключаются в следующем:

- 1) добавьте шамана на клетку тотема (белого или черного),
- 2) переместите шамана на 1 клетку (ортогонально (влево-вправо, вверх-вниз) или по диагонали),
- 3) перепрыгните через шамана (своего или оппонента).

Важно: в каждой клетке может находиться только один шаман.

Добавьте шамана на клетку тотема



Добавьте шамана из своей деревни на клетку белого тотема в своем первом ряду.



Добавьте шамана из своей деревни на клетку черного тотема в своем первом ряду.

Важно: если на клетке тотема есть шаман противника, изгоните его, а затем добавьте своего шамана (см. стр. 5).

Переместите шамана на 1 клетку



Переместите одного из своих шаманов на 1 клетку ортогонально.



Переместите одного из своих шаманов на 1 клетку по диагонали.

Перепрыгните через шамана



Перепрыгните ровно через одного из своих шаманов, соседнего с другим своим шаманом, на клетку сразу после него.



Перепрыгните ровно через одного из шаманов противника, соседнего со своим шаманом, на клетку сразу за ним.

Прыгать можно ортогонально или по диагонали.

Важно: Используя действие движения или прыжка, шаман игрока может выйти через деревню противника и соорудить мегалит (см. стр. 5). Единственный способ выйти за пределы поля — через противоположную сторону.

2) ПРОВЕРЬТЕ ЭФФЕКТ ТРАНСФОРМАЦИИ

После того как игрок завершил свое действие и перевернул использованный жетон действия, он проверяет, может ли он активировать трансформацию.

Трансформация позволяет игроку изгнать одного из шаманов противника и соорудить мегалит. Игрок может активировать **только одну трансформацию за ход**.

Для активации трансформации необходимо выполнить **два условия**:

- игрок должен сформировать расстановку, изображенную на жетоне трансформации.
- игрок должен разместить или переместить во время своего хода одного из шаманов, указанных на диаграмме жетона трансформации, благодаря своему действию или эффекту мегалита. Другими словами, если игрок не сделал расстановку, переместив одного из изображенных шаманов в этом ходу, он не может активировать трансформацию.

Примечание: свой шаман не может быть изгнан эффектом трансформации в ход игрока.

Если выполнены оба условия, то примените следующие эффекты:

- Переверните жетон трансформации на другую сторону.
- Изгоните шамана противника, который является частью расстановки. (см. поле ниже).
- Соорудите мегалит (см. стр. 6).

Игроки могут формировать расстановку для трансформации ортогонально или диагонально.



Изгнание шамана

Определенные игровые эффекты позволяют изгнать шамана. Когда игрок изгоняет шамана, он убирает его с клетки и возвращает в его деревню



Мегалиты позволяют активировать способности во время игры.

Тот, кто первым соорудит 3 мегалита, становится победителем игры.

СООРУЖЕНИЕ МЕГАЛИТА

Два игровых эффекта позволяют соорудить мегалит:

- Как только один из шаманов игрока покинет поле через сторону противника, то активный игрок строит мегалит на последней клетке, которую занимал его шаман. Затем этот шаман возвращается в свою деревню.
- Когда игрок создает трансформацию, он сооружает мегалит на клетке, занимаемой шаманом противника.

СТРОИТЕЛЬСТВО МЕГАЛИТА (ЧАСТЬ 2)

Примечание: игрок по-прежнему может выйти через сторону противника или изгнать шамана противника, даже если не строит мегалит...

При строительстве мегалита выполните следующие действия:

- Выберите один из двух предстоящих мегалитов и поместите его на клетку, как указано на стр. 5.
- Продвиньтесь на 1 клетку по шкале очков.
- Вытяните новый предстоящий мегалит.

Важно: клетка может содержать только один мегалит.

Если клетка уже занята мегалитом, игрок все равно может покинуть клетку через сторону противника или изгнать шамана противника, но при этом не может соорудить новый мегалит и не увеличивает свой счет.



1 Полина покидает клетку, перепрыгнув через шамана противника. 2 Она строит один из двух предстоящих мегалитов на клетку, которую ее шаман занимал перед уходом с поля. 3 Затем она достает новый предстоящий мегалит и продвигается на 1 клетку по своей шкале очков.



1 Кирилл перемещает одного из своих шаманов на одну клетку и активирует трансформацию. 2 Он изгоняет шамана противника, но, к сожалению, на клетку, которую занимал шаман, уже есть мегалит. 3 Поэтому он не может соорудить новый мегалит. Он также не вытягивает новый предстоящий мегалит и не продвигается по своей шкале очков.



Автор: Кристиан Мартинес

Иллюстрации: Винцент Жубер

©2024 Matagot. 161 rue Fernand Audeguil,

33000 Bordeaux

www.matagot.com

Над русским изданием работали:

Никита Андриченко, Наталья Андриченко,

Дмитрий Назаров, Евгения Назарова,

Марина Гришина, Николай Хацко, Ксения Хацко

RollinGames: info@rollingames.ru

Еще больше игр на сайте: www.rollingames.ru

ВК и телеграмм: [@rollin_games](https://t.me/rollin_games)

АКТИВАЦИЯ МЕГАЛИТА

После сооружения мегалит может использоваться обоими игроками. Мегалит активируется, когда на него перемещается шаман (добровольно или нет). Если эта активация приводит к перемещению шамана или его добавлению на другой мегалит, этот мегалит также активируется, и так далее. Владелец шамана должен применить способность мегалита.

Примечание: когда шаман игрока после выполнения действия перемещается на мегалит, игрок должен сначала перевернуть жетон действия, а затем применить способность мегалита.



1 Полина выбирает действие белого тотема и перемещает шамана из своей деревни на клетку белого тотема, где находится мегалит: Оленья скала. 2 Она переворачивает жетон действия белого тотема. 3 Затем она активирует эффект мегалита, который позволяет ей передвинуть соседнего шамана на 1 клетку.



1 Кирилл перепрыгивает через одного из своих шаманов и приземляется на клетку с мегалитом: Круг фей. 2 Он переворачивает жетон действия, затем активирует эффект мегалита, который позволяет ему переместить вражеского шамана. Он перемещает одного из шаманов Полины на клетку, где находится еще один мегалит: Вековое святилище. 3 Полина активирует Вековое святилище, которое позволяет переместить мегалит на одну клетку.

Примечание:

- Если перемещается мегалит, то шамана нельзя переместить, если они находились на одной клетке
- Если мегалит перемещается под шамана, мегалит не активируется.
- Если шаман попал в бесконечный цикл, его владелец должен остановить цикл на этапе по своему выбору.



Игра в Каирн может закончиться двумя разными способами:

- 1) Как только игрок соорудит 3 мегалита, что означает, что он достиг вершины своей шкалы очков, он выигрывает игру.
- 2) Если в начале своего хода игрок не может выполнить ни одного из 3-х действий, он сразу проигрывает игру.

ОПИСАНИЕ МЕГАЛИТОВ

Соседний: игрок может выбрать шамана или мегалит в одной из восьми клеток вокруг мегалита.

Перемещение: игрок может перемещать шамана или мегалит ортогонально или по диагонали. Когда игрок перемещает мегалит под шамана, это не активирует мегалит.

Помните: в каждой клетке может находиться только один шаман и один мегалит.

ЭКСПЕРТНЫЕ МЕГАЛИТЫ



Хаос гигантов
(Новичок, старт)
Изгоните вражеского шамана из клетки своего первого ряда.



Каирн рассвета
(Новичок, старт)
Добавьте шамана из своей деревни на клетку в своем первом ряду.



Кромлех звезд
(Новичок)
Переместите шамана с этого мегалита на другой мегалит.



Столпы весны
(Новичок)
После этого хода снова ваш ход.



Аллея сумерек
(Новичок)
Изгоните вражеского шамана, соседнего с этим мегалитом.



Оленья скала
(Новичок)
Переместите шамана, соседнего с этим мегалитом, на одну клетку.



Менгир танцоров
(Новичок)
Переместите шамана с этого мегалита на одну клетку.



Вековое святилище
(Новичок)
Переместите любой мегалит на одну клетку.



Курган тени
Изгоните шамана с этого мегалита.



Штормвент
Поменяйте местами два любых мегалита на поле.



Круг фей
Переместите вражеского шамана на одну клетку.



Приют чистоты
Переместите другого своего шамана на одну клетку.



Мемориальный курган
Переверните любой жетон действия.



Источник серебра
Замените любой мегалит на поле одним из двух предстоящих мегалитов. Положите его под стопку и вытяните новый мегалит.



Прогулка колоссов
Поменяйте положение одного из своих шаманов с шаманом противника. Это действие не активирует мегалиты.



Движущийся камень
Дублируйте и примените эффект одного из доступных мегалитов.



Сердце Земли
Постройте один из двух доступных мегалитов в пустом квадрате игровой зоны. Это действие не увеличивает ваш счет. Не забудьте заменить использованный мегалит новым.

