



SILVER™

Місцеві селища кишать вовкулаками!

Як старійшина одного з цих селищ, ви маєте зменшити популяцію вовкулак у своєму поселенні, використовуючи особливі властивості ваших мешканців, а також Срібний амулет.

Старійшина, у селищі якого наприкінці гри
найменше вовкулак, перемагає!

ВМІСТ



2 СЕЛЯНИНА



4 ЗБРОСНОСЦІ



4 ЕМПАТКИ



4 ОХОРОНЕЦІ



4 ЛУКАВЕЦІ



4 СПЕКУЛЯНТИ



4 ВИКРИВАЧІ



4 СПОГЛЯДАЧКИ



4 УЧЕНИЦІ ПРОВІДНИЦІ



4 ПРОВІДНИЦІ



4 ВОЛОДАРИ



4 ВІДЬМИ



4 ГРАБІЖНИКИ

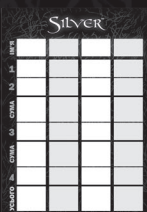


2 БЛИЗНЮЧКИ



4 ПАМ'ЯТКИ

1 БЛОКНОТ ДЛЯ ПІДРАХУНКУ БАЛІВ



1 СРІБНИЙ АМУЛЕТ

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Перетасуйте колоду та роздайте по п'ять карт долілиць горизонтально в ряд (селище) чотирьом гравцям (якщо гравців менше ніж чотири, приберіть зайві набори карт).



2. Видайте кожному гравцеві пам'ятку.



3. Покладіть колоду долілиць у центрі столу і створіть поруч скид, виклавши одну карту з колоди горілиць.



4. Оберіть навмання першого гравця та покладіть Срібний амулет із найближчого до нього боку колоди/скиду.

5. Кожен гравець потай дивиться дві з п'яти карт у своєму селищі.



МЕТА

Перемагає гравець, у чьому селищі (карти перед ним) за підсумком чотирьох раундів буде найменше вовкулак (числа на картах).

КАРТИ

Кarti в гри «Silver» виконують дві функції.

По-перше, числа показують, скільки вовкулак проникло з цим мешканцем до вашого селища; що сильніший мешканець, то більше вовкулак він приманює!

По-друге, на кожній карті зображений персонаж із особливими властивостями. Якщо такі є у вашому селищі, вони вважаються вашими мешканцями. Деякі з персонажів мимохідь допоможуть вам (коли ви витягнете їхню карту з колоди). Деякі мешканці зможуть допомогти вам, якщо будуть офіційно проживати у вашому селищі (їхні карти лежать горілиць), у той час як інші там переховуватимуться (їхні карти закриті). Ви маєте дізнатися, хто живе у вашому селищі, та позбутися мешканців, які приманюють найбільше вовкулак.

Кількість вовкулак, яких приманює цей мешканець

Ваше селище

Офіційні мешканці (відкриті карти)

Приховані мешканці (закриті карти)

2
ЕМБАТКА
УХУДЖЕ
Якщо лежить горілиць: повертайте 1-2 інших старших карт у свій Мід

6
ВІКРИВАЧ
ПІВНИЦЬ
Відкриває 1 брудну карту

SILVER

SILVER

SILVER

Особлива властивість (активується, щойно витягнута з колоди)

Особлива властивість (доступна, якщо лежить відкрита у вашому селищі)

ІГРОВИЙ ПРОЦЕС

Ходіть за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця. У свій хід виконайте 1 з таких 3 дій:

ВІЗЬМІТЬ КАРТУ З КОЛОДИ

або

ВІЗЬМІТЬ КАРТУ ЗІ СКИДУ


або

СКЛИЧТЕ ЗБОРИ

ВІЗЬМІТЬ КАРТУ З КОЛОДИ

Якщо ви берете верхню карту з колоди, виконайте одну з таких дій:

1) Покладіть карту до скиду.

Якщо на карті є символ , ви можете використати особливу властивість карти.

або

2) Обміняйте одну чи декілька своїх карт на карту, яку ви взяли.

Покладіть карти, які ви обміняли, горілиць до скиду, а нову карту – **долілиць** перед собою на місце карти, яку ви обміняли. Щоб дізнатися докладніше, як обміняти декілька однакових карт, див. розділ «Обмін декількох карт» на наступній сторінці.

ВІЗЬМІТЬ КАРТУ ЗІ СКИДУ

Якщо ви берете верхню карту зі скиду:

Обміняйте одну чи декілька своїх карт на карту, яку ви взяли.

Покладіть карти, які ви обміняли, горілиць до скиду, а нову карту – **долілиць** перед собою на місце карти, яку ви обміняли.

СКЛИЧТЕ ЗБОРИ

Якщо у вас чотири карти або менше, ви можете скликати збори (скажіть «Збори» у свій хід замість того, щоб тягнути карту). Після цього ваш хід завершується. Кожен інший гравець ходить ще раз (вони не можуть скликати збори у свій хід), після чого раунд закінчується.

Коли ви скликаєте збори, то не можете виконувати якісь іще дії під час цього ходу (тобто використовувати властивості відкритих карт або розміщувати Срібний амулет).

ОБМІН ДЕКІЛЬКОХ КАРТ

Усі карти, які ви хочете обміняти у своєму селищі, повинні мати однакові числа (наприклад, усі з числом 10). Перш ніж скинути їх, висуньте їх усі вперед і переверніть ті, які закриті, горілиць. Покладіть нову карту на місце однієї з карт, які ви обміняли, при цьому ви не можете скинути цю карту як частину набору однакових карт до наступного ходу.

Три карти збігаються, тож ідуть до скиду.



Нову карту можна покласти на місце будь-якої з цих карт.

Якщо якась із висунутих карт не збігається з рештою набору, поверніть їх усі в селище, поклавши долілиць (навіть якщо до цього вони були відкритими). Додайте нову карту до будь-якого кінця селища тим боком, яким ви її брали (долілиць із колоди, горілиць зі скиду).

Якщо три або більше карт не збігаються, візьміть додаткову карту з колоди та покладіть її долілиць у будь-який кінець селища, не дивлячись на неї.

ОСОБЛИВІ ВЛАСТИВОСТІ

Усі карти мають особливі властивості. Ви можете активувати їх, коли карта лежить горілиць у вашому селищі (■ ■ ■ ■ ■), коли кладете карту до скиду горілиць одразу після того, як витягнули її (↩ ■), або коли скидаєте набори карт (↑). Більшість властивостей карт необов'язково використовувати, але карти 0 і 1 мають властивості, які впливають на всіх гравців, і ці карти завжди активні, якщо лежать горілиць у селищі гравця.



Використайте ці властивості, якщо ці карти лежать горілиць у селищі.



Використайте ці властивості, якщо витягуєте ці карти з колоди, а потім кладете їх до скиду.



Використайте цю властивість, якщо скидаєте цю карту.

Ви не можете використати властивість карти із символом ↩ ■, якщо взяли цю карту зі скиду.

Якщо властивості дозволяють переглядати закриті карти, переглядайте карти потай від інших гравців — так, щоб вони не могли їх побачити. Якщо ви поцупите або іншим способом перемістите відкриту карту, вона залишиться відкритою після її переміщення.

В той хід, у який ви скликаєте збори, ви не можете використовувати жодні властивості карт.

Тримайте довідник напохваті, щоб гравці могли переглядати властивості своїх карт. Гравці не можуть взяти закриту карту, щоб перевірити, як вона працює, якщо не активують особливу властивість, яка дозволить їм переглянути карту.

МІСЦЯ КАРТ

Коли ви переглядаєте карту, поверніть її на те ж місце, звідки ви її взяли. Коли одна карта замінює іншу карту, нову карту слід покласти на місце попередньої.

Коли одна карта замінює декілька карт, нову карту можна покласти на місце будь-якої з попередніх карт. Потім позбудьтесь порожніх місць, зсунувши карти разом.

КІНЕЦЬ РАУНДУ ТА ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Раунд завершується, коли один гравець скликав збори та кожен інший гравець зробив ще один хід або коли колода закінчилася.

Ваші бали за раунд – це кількість вовкулак (сума чисел на картах), які залишилися у вашому селищі.

Однак, якщо ви скликали збори й у вас найменша кількість вовкулак (або у вас нічия з кимось із гравців), ви отримуєте 0 балів. Якщо ви скликали збори і ваша сума не найменша, ви отримуєте суму своїх карт + ще 10 балів.

Запишіть отримані бали за цей раунд і додайте їх до сум попередніх раундів.

Покладіть Срібний амулет у центрі столу біля колоди з боку гравця, який набрав найменшу кількість балів у поточному раунді. Якщо цей гравець успішно скликав збори, він бере Срібний амулет і посуває його до себе на свій край столу. Тепер він зможе скористатися амулетом у наступному раунді.

Якщо поточний раунд завершився нічиєю за найменшим рахунком, то гравець із нічиєю, у якого був Срібний амулет під час цього раунду, залишає його собі. Якщо гравець зі Срібним амулетом не набрав найменшу кількість балів у поточному раунді, гравець із нічиєю, який сидить зліва від першого гравця, кладе Срібний амулет перед собою поруч із колодою для наступного раунду.

НАСТУПНІ РАУНДИ

Після кожного зіграного раунду перетасуйте всі карти з колоди та роздайте 4 набори по 5 карт, відклавши стільки наборів, скільки гравців не вистачає до чотирьох.

Покладіть колоду в центрі столу та переверніть одну карту горілиць поруч із нею, щоб створити скид.

Кожен гравець потай дивиться дві карти зі свого селища.

Гравець, перед яким лежить Срібний амулет, ходить першим.

СРІБНИЙ АМУЛЕТ



Якщо в результаті успішного скликання зборів у вас є Срібний амулет, ви можете у свій хід покласти його на одну зі своїх карт. Ця карта не може бути переглянута або переміщена будь-яким гравцем (включно з вами) до кінця раунду, у якому вона матиме звичайну цінність. Якщо амулет покладено на відкриту карту з особливою властивістю, що діє, коли вона лежить

горілиць (■■■■■), цю властивість можна використовувати й надалі (не зважаючи на амулет, який на ній лежить).

Карта з амулетом враховується під час скликання зборів як одна з карт вашого селища (збори можна скликати, лише якщо у селищі не більше чотирьох карт).

Якщо Срібний амулет лежить на вашій останній карті, у свій хід ви можете взяти карту з колоди й або використати її властивість, або скинути її, або ж ви можете скликати збори. Якщо у вашому селищі є лише карта з амулетом на ній, ви не можете зіграти карту з колоди чи зі скиду або використати будь-яку властивість, якщо це вимагає від вас взаємодії з картами у вашому селищі.

Ви не можете скликати збори у той самий хід, у який ви кладете Срібний амулет.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра завершується після чотирьох раундів.

Перемагає гравець із найменшою кількістю балів.

У разі нічиєї виграє гравець зі Срібним амулетом. Якщо у разі нічиєї серед гравців, що претендують на перемогу, немає власника амулета, то виграє гравець зліва від гравця з амулетом.

ПОРАДИ ТА НАГАДУВАННЯ

Властивості на картах активуються, коли карта лежить горілиць:

0–1 (■■■■) у будь-якому селищі;

2–4 (■■■■) у вашому селищі;

5–12 (👉■) на скиді відразу після того, як її витягнули з колоди;

13 (👉) щойно скидають одну або більше карт із селища.

Ви не можете активувати властивість карти, коли скидаєте її зі свого селища.

Карта, яку ви витягнете в цей хід, не може бути включена у набір однакових карт до вашого наступного ходу.

Гравець, який набрав найменшу кількість балів у попередньому раунді, отримує Срібний амулет (не обов'язково найнижчий загальний бал) і першим ходить у наступному раунді.

Гарною стратегією буде взяти карту з більшим числом, коли у вас є карта з тим самим числом, щоб ви могли скинути пару (або більший набір) під час майбутніх ходів.

Складати збори безпечніше, якщо ви знаєте, що більшість карт із властивістю заміни (11 і 12) вже зіграні.

ЗАПАМ'ЯТОВУВАННЯ КАРТ

У грі «Silver» важливо пам'ятати закриті карти, які ви бачили. Один із найкращих способів запам'ятати свої карти – мовчки повторювати ті, які ви знаєте, зліва направо. Наприклад, якщо ви бачили перші три карти, що мають числа 1, 8 і 1, декілька разів мовчки повторіть: «Один, вісім, один».

За розговорами під час гри легко втратити пильність та забути карти, які ви бачили. Нечесно буде намагатися відволікти інших гравців, котрі зосереджені на запам'ятовуванні щойно переглянутих карт, вимовляючи випадкові числа вголос.

ГРУ ТЕСТУВАЛИ:

Керол Алспак, Гейдж Алспак, Тоні Алспак, Ліам Авні, Тейлор Богл, Джейсон Боулз, Ден Калгаун, Енджела Чуанг, Девід Корбін, Марк Ебелгар, Девід Еберіус, Тоні Греппін, Алекс Ханна, Леон Хенді, Джо Хубер, Еллі Ганікатт, Маркус Ітурріаґа, Ден "GameBoyGeek" Кінг, Гезер Лінн, Джеремі Махер, Лаура Мар, Раян Мур, Крістофер Ніколсон, Мері Прасад, Равіндра Прасад, Брайон Квік, Метт Раян, Стівен Шедден, Тім Стоунер, Девід Саттерфілд, Рік Торнквіст, "Evil" Елізабет Вівер, Діксі Віллард, Тоні Віллард, Кріс Рей, Аманда Циммер, Міссі Залюдек.

ТВОРЕЦЬ

Тед Алспак розробив багато ігор, серед яких «*One Night Ultimate Werewolf*», «*Suburbia*», «*Werewords*» та «*Castles of Mad King Ludwig*».

ХУДОЖНИК

Андрій Гордєєв намалював дивовижні ілюстрації для низки відомих клієнтів, серед яких McDonald's і Lipton, а також проілюстрував дитячі книги та відеоігри. Крім того, він є художником гри «*Silver. Bullet*».



Генеральний директор: Тед Алспак
Головний операційний директор: Тоні Алспак
Менеджер із маркетингу: Олександра Голд
Менеджер виставок: Метт Раян
Менеджер із підтримки клієнтів: Раян Мур
Менеджер із ліцензування та редакційної роботи: Рене Гарріс
Графічні дизайнери: Тейлор Боґл, Джейсон Боулз і Міссі Залоудек
Розробник додатку: Джерема Мар і Кіт Кубарек
Менеджер з контролю якості: Брайон Квік
Менеджер соціальних мереж: Ліндсі Шлессер
Менеджер сайту: Керол Алспак

Особлива подяка Меліссі Лаймс і Менді Геннінг

© 2019 Bezier Games, Inc. і Тед Алспак. Настільна гра «Silver» та її логотип є торговими знаками компанії Bezier Games, Inc. Bezier Games і її логотип є зареєстрованими торговими знаками компанії Bezier Games, Inc. Виготовлено в Шеньчжені, Китай.

Bezier Games, Inc., PO Box 730, Louisville, TN 37777, USA.
info@beziargames.com



Ігромаґ

Забороняється будь-яке комерційне використання правил або їхніх фрагментів із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.

© ТОВ «Ігромаґ», 2022. Усі права застережено.
www.igromag.ua

Версія правил 1.0

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаґ»
Керівниця проєкту: Аліса Соляніченко
Перекладач з англійської: Юлія Арсенюк
Редакторка: Аліна Тимошук
Головні редактори: Оксана Квасняк, Віктор Шлехт
Верстальник: Дмитро Білоус

Потрібна допомога із правилами?
Пишіть на info@igromag.ua