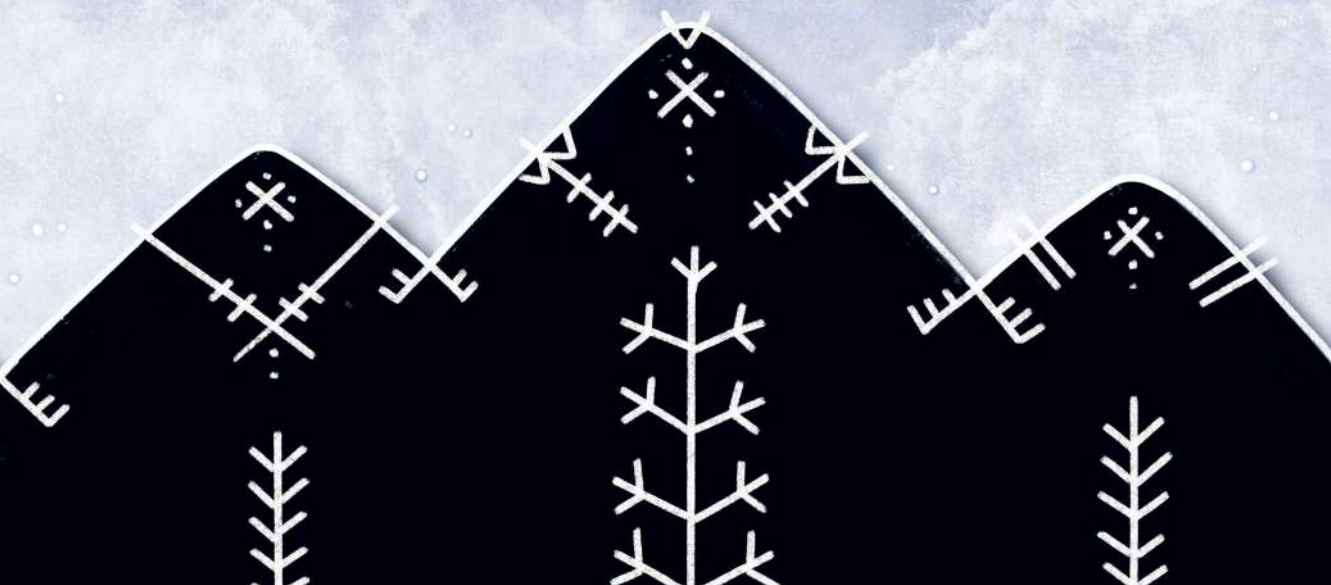
КНИГА ПРАВИЛ



У сиву давнину в Карпатах жили магічні істоти, вони ходили поміж людей, спілкувалися з ними й обдаровували їх скарбами та мудрістю. «Арідник» – це настільна гра, заснована на легендах карпатських гуцулів.

В «Арідніку» кожен гравець спробує себе в ролі вівчаря, який з настанням перших теплих днів рушив зі своєю отарою в гори, сподіваючись, що на соковитих травах полонин його вівці задобріють і дадуть приплід, а таємничі духи Карпат виявлять свою ласку.

Гравці по черзі викладатимуть плитки місцевості, розігруючи їхні властивості собі на користь, пересуватимуть по цих плитках своїх вівчарів та легендарних створінь. Коли всі плитки будуть викладені, переможе той, хто матиме найбільшу отару.

Ця гра створена за мотивами мальопису «Арідник. Сотворення світу» Людмили Самусь і проілюстрована його авторкою. В основу сюжету покладені легенди гуцулів, взяті з етнографічного дослідження Володимира Шухевича «Гуцульщина», повісті Михайла Коцюбинського «Тіні забутих предків», а також пісень і казок Українських Карпат.

Зміст

1 Що в коробці? (список компонентів) ··· 3
2 Приготування до гри ··· 4
3 Що сі коїть? (перебіг гри) ··· 6
4 Як треба вівці пасти (структура ходу) ··· 7
5 Кінець гри ··· 10
6 Варіанти гри ··· 11
6.1. Початкові плитки ··· 11
6.2. Персонажі ··· 11
7 Роз'яснення ··· 12
7.1. Знадоби ··· 12
7.2. Задуми ··· 12
8 Цидулька на звороті (пам'ятка) ··· 16

Що в коробці?

45 плиток поля:

9 початкових | **12 у весняному стосі** | **12 у літньому стосі** | **12 у осінньому стосі**

104 Карти:

52 карти задумів (з них 8 початкових) | **40 карт знадобів** | **8 карт непро́стих** | **4 карти-пам'ятки**

4 фігурки вівчарів

80 жетонів овечок номіналом «1», «3» та «9»

5 фігурок духів

1 книга історій
1 буклет «Сімейні правила»
Ця книжка правил

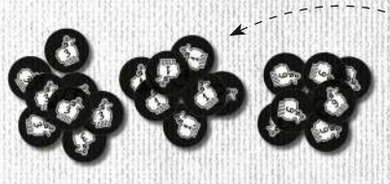
Приготування до гри

1. Візьміть плитки місцевості і посортуйте їх по стосах (початковий, весняний, літній та осінній). Окремо перемішайте кожен стос, крім початкового стосу.

Весняний стос *Літній стос* *Осінній стос*

2. Викладіть горілиць 3 плитки з весняного стосу. Це **обрій**.

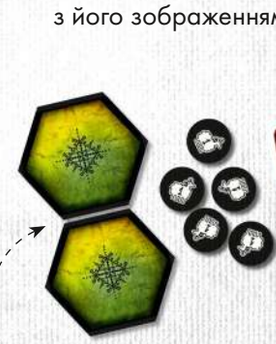
3. У центрі столу розмістіть стартові плитки, як показано. Залиште навколо достатньо вільного місця для плиток, які викладатимете під час гри.



4. Покладіть жетони овечок в зоні досяжності всіх гравців. Це загальний запас овечок.

5. Перетасуйте колоду задумів ? і колоду знадобів ⚒. Викладіть горілиць по 3 карти з кожної колоди. Це ряд задумів і ряд знадобів.

6. Поставте фігурку Арідника на плитку з його зображенням.



7. Кожен гравець бере по 2 плитки з весняного стосу .

8. Кожен гравець бере по 5 овечок із загального запасу та по 2 карти задумів ? з колоди.

Якщо ви граєте «Арідника» вперше, радимо почати з простими задумами (карти з номерами від 1 до 8).

Знайдіть ці карти в колоді, перетасуйте і роздайте по 2 кожному гравцеві. Решту замішайте в колоду.

Так ви зможете швидко розібратися з тим, які бувають задуми і як їх втілювати.

9. Кожен гравець по черзі розміщує свого вівчаря на одній із початкових комірок (на плитках лісу й полонини з орнаментом).

10. Той, хто останнім гладив овечку, стає першим гравцем і виконує перший хід!

Що сі коїть?
Перебіг гри

- У свій хід гравець викладає на поле 1 плитку з руки, а тоді розігрує її **чорні властивості** (с. 8).
- Якщо гравець переміщував фігурку свого вівчаря, то він розігрує **білі властивості** плитки, на якій завершив переміщення (с. 10).
- Якщо гравець завершив переміщення вівчаря на плитці з духом, або переміщення духа на плитці зі своїм вівчарем, він може **обмінятися** з цим духом (див. с. 12).
- Потім гравець бере на руку 1 плитку з **обрію** і викладає на її місце нову плитку з активного стосу.

У будь-який момент свого ходу гравець може розіграти 1 карту знадобу або втілити будь-яку кількість задумів, виконавши умови відповідних карт.

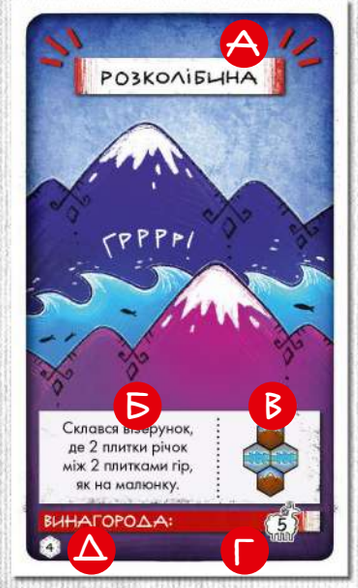
Яка є плитка:

А — Чорні властивості.
У цьому прикладі: отримайте 2 овечки, перемістіть вашого вівчаря на 1.

Б — Символ духа.
Виклавши (не переміствши!) цю плитку на поле, розмістіть на ній фігурку відповідного духа.

В — Білі властивості.
У цьому прикладі: можете перемістити будь-якого духа на 2, якщо завершили переміщення на цій плитці.

Який є задум:



А — Назва.
Б — Умова, яку потрібно виконати для втілення задуму.
В — Малюнок-підказка.
Г — Винагорода за втілення задуму.
Д — Номер карти.

Який є знадіб:

А — Назва.
Б — Властивість — ефект, який ви застосовуєте, розігравши цю карту.
В — Номер карти.

Як треба вівці пасти
Структура ходу

Гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою. У свій хід кожен гравець виконує такі кроки:

- Викладає плитку.
- За бажанням, у будь-якому порядку розігрує чорні властивості викладеної плитки:
  - Отримує овечок;
  - Отримує карту (задум або знадіб на вибір);
  - Переміщує свого вівчаря;
  - Переміщує будь-якого 1 духа на полі;
- Може обмінятися з духом, якщо в результаті переміщення вівчаря та/або духа вони опинилася на одній плитці.
- За бажанням, у будь-якому порядку розігрує білі властивості плитки, на якій у цей хід завершив переміщення свого вівчаря (, , , ,).
- Якщо внаслідок розіграшу білої властивості, знадобу або обміну з духом вівчар знову перемістився, гравець розігрує білі властивості плитки, на якій вівчар завершив переміщення.
- Повторює попередній крок, доки виконується його умова.
- Бере на руку одну плитку з обрію, після чого поповнює обрій плиткою з активного стосу.
- У будь-який момент свого ходу гравець може використати 1 знадіб та втілити будь-яку кількість задумів.

Важливо: *Ви можете обмінюватися з кожним із духів лише 1 раз за хід. Утім, ви можете додатково обмінюватися з духами за допомогою деяких карт знадобів.*

Викладіть плитку

Гравець викладає одну з двох своїх плиток на поле так, щоб вона дотикалася до будь-якої іншої плитки/плиток принаймні однією стороною.

Плитки, які дотикаються одна до одної, називають суміжними.

Виклавши плитку з зображенням духа, відразу розмістіть цього духа на цій плитці.

Щодо плитки річок та озер діють особливі правила викладання. Такі плитки мають витоки (підсвічені жовтим кольором сторони, через які проходять річища). Витік ніколи не може межувати з суходолом, лише з іншим витоком, або не мати суміжної плитки взагалі.

Розіграйте чорні властивості

Чорні властивості плитки розігрують відразу після викладання плитки. Усі чорні властивості є необов'язковими. За бажанням гравець може розіграти її ефект частково (наприклад, перемістити вівчаря не на 2, а на 1) або не розігрувати взагалі.

Отримайте овечок

Візьміть із загального запасу стільки овечок, скільки вказано на символі. Кількість овечок в грі не обмежена кількістю овечок в запасі. Якщо в загальному запасі вичерпалися овечки, використовуйте натомість будь-який замінник.

Отримайте карти

Виберіть, що саме ви хочете отримати — задум чи знадіб. Тоді:

— АБО візьміть 1 з 3 відкритих карт вибраного типу, а тоді поповніть відповідний ряд картою з колоди.

— АБО візьміть закриту карту з колоди.

Перемістіть духа

Перемістіть будь-якого духа на полі на вказану кількість суміжних плиток. Розігруючи переміщення, ви можете переміщувати лише 1 присутнього на полі духа. Розділяти очки переміщення між кількома духами не можна.

Дух може проходити через плитку, зайняту іншим духом, але не може зупинитися на такій плитці.

Перемістіть вівчаря

Перемістіть свого вівчаря на вказану кількість суміжних плиток.

Вівчар може проходити через плитку, зайняту іншим вівчарем, але не може зупинитися на такій плитці.

Властивостями називають символи, зображені на плитці.

Чорні властивості

Білі властивості

Важливо: *гравець може мати на руці щонайбільше 6 карт. Якщо в будь-який момент гри у вас на руці буде більше карт, скидайте карти, поки не залишиться 6.*

Розіграйте білі властивості

Завершивши переміщення вівчаря на плитці, розіграйте її білі властивості (якщо такі є) так само, як робили це з чорними властивостями.

Усі властивості, окрім «втратьте овечок», є необов'язковими. Ви можете розігрувати їхні ефекти частково, або не розігрувати взагалі.

Втратьте овечок

Перемістившись на плитку річки, навіть якщо вівчар не зупинився на ній, ви повинні скинути 2 овечки. Якщо ви маєте менше ніж 2 овечки, ви повинні скинути стільки, скільки маєте.

Втілюйте задуми

У будь-який момент свого ходу, якщо умови одного чи кількох ваших задумів виконані, можете оголосити, що втілили ці задуми (за потреби пояснивши іншим гравцям, як саме) і отримати вказану винагороду. Втілений задум покладіть перед собою горілиць.

Ви можете відмовитися від частини винагороди (*наприклад, взяти овечок, але не брати задум* [?]), проте не можете відкласти отримання винагороди, щоб зробити якусь іншу дію (*наприклад, не можна отримати овечок, використати знадіб* [X]*, а вже потім отримати задум* [?]).

Використайте знадіб

У будь-який момент свого ходу ви можете використати один зі знадобів [X], які маєте на руці. Щоб використати знадіб, виберіть карту знадобу, розіграйте його властивість, а тоді скиньте карту. У свій хід ви можете використати щонайбільше 1 знадіб [X].

Деякі знадоби розігрують як реакції на дії іншого гравця. Такі знадоби розігрують відразу й вони не підпадають під обмеження «1 раз за хід», адже ви граєте їх не в свій хід.

Наприклад, *ви можете скасувати обмін іншого гравця з духом, розігравши знадіб «Згарда», а потім в свій хід використати знадіб «Бринза».*

Важливо: *Щоб розіграти білі властивості плитки, вівчар повинен зупинитися на цій плитці.*

Ви не можете розігрувати білі властивості плиток, через які переміщались, не зупиняючись.

Обміняйтеся з духом

Якщо ваш вівчар завершив переміщення на одній плитці з духом, або дух завершив переміщення на одній плитці з вашим вівчарем, ви можете обмінятися з ним.

Арідник: скиньте 2 і візьміть . Можете перед цим оновити ряд знадобів (скинути 3 відкриті знадоби і викласти з колоди нові).

Алей: скиньте 1 і перемістіть будь-яку 1 вільну (не зайняту вівчарем або духом) плитку на полі в інше місце, дотримуючись правил викладання плиток (зокрема правил витоків).

Бог: скиньте 2 і візьміть . Можете перед цим оновити ряд задумів (скинути відкриті задуми і викласти з колоди нові).

Дрізд: скиньте і отримайте 5 .

Вовк: скиньте і отримайте 3 та/або у будь-якому співвідношенні.

> ***Важливо:*** *Обмінюватися з духом можна лише після переміщення. Якщо на початку ходу ваш вівчар уже перебуває на плитці з духом, ви не можете обмінюватися з ним. Духи Карпат гонорові й не люблять, коли їх смикають без упину.*

Візьміть плитку з обрію

Наприкінці свого ходу візьміть 1 з плиток обрію, а тоді викладіть на обрій нову плитку з активного стосу.

Активним на початку гри є весняний стос, коли він вичерпується — літній, а після нього — осінній.

> ***Важливо:*** *Перемістивши плитку з зображенням духа, не розміщуйте на ній відповідного духа.*

Кінець гри

Після того, як буде викладена остання плитка, гравець, що виклав її, завершує свій хід, і тоді гра завершується.

Порахуйте, скільки овечок стало у вашій отарі. Перемагає гравець із найбільшою отарою!

У разі нічиєї перемагає претендент із найбільшою кількістю втілених задумів. Якщо й далі нічия — усі претенденти стають переможцями.

Варіанти гри

Якщо ви зіграли кілька партій за звичайними правилами і хочете урізноманітити гру, можете спробувати один із додаткових варіантів гри.

Початкові плитки

Цей варіант дозволить вам урізноманітнити початок гри, змінивши розміщення початкових плиток.

Для цього кожен гравець бере по 2 плитки з весняного стосу, по 2 задуми і по 5 овечок.

Покладіть плитку Арідника в центрі стола — вона буде першою початковою плиткою. Розмістіть на ній фігурку Арідника.

Кожен гравець по черзі, починаючи з першого гравця, викладатиме по 1 плитці зі стосу початкових плиток, дотримуючись звичайних правил (зокрема правил суміжності і витоків). Після того, як один із гравців викладе останню початкову плитку, гравець ліворуч виконує перший хід.

Персонажі (Непрості)

У цьому варіанті гри кожен вівчар матиме особливу здібність.

Під час приготувань візьміть 8 карт непростих, перетасуйте їх і роздайте усім гравцям по 2.

Кожен гравець вибирає одну карту, а іншу повертає в коробку. Вибрану карту викладіть горілиць перед собою. Будь-хто в будь-який момент гри може подивитися будь-яку з викладених карт непростих.

Здібності непростих

Рід мрійників
Отримуючи , вибирає з 4 карт (ряд + відкриває карту з колоди).

Рід маїстрових
Отримуючи , вибирає з 4 карт (ряд + відкриває карту з колоди).

Рід стежників
Беручи плитку, вибирає з 4 плиток (обрій + відкриває плитку з активного стосу).

Рід ватагів
На річках втрачає не , а .

Рід мольфарів
Отримує +1 до /.

Рід мисливців
Виконує , навіть якщо бракує 1 плитки лісу. Виконавши такий , додатково бере .

Рід верхолазів
Виконує , навіть якщо бракує 1 плитки гір. Виконавши такий , додатково бере .

Рід лозоходців
Виконує , навіть якщо бракує 1 плитки річок/озер. Виконавши такий , додатково бере .

Роз'яснення

Знадоби

Знадоби — це чарівні або просто помічні речі, якими можуть скористатися вівчарі. Після застосування вказаного на карті знадобу ефекту, ця карта скидається.

У свій хід гравець може використати лише 1 знадіб. Деякі знадоби можна використовувати як реакції на дії інших гравців, як-от «скасуйте спрямовану на вас дію іншого вівчаря». Такі знадоби розігрують відразу й вони не підпадають під обмеження «1 раз за хід», адже ви граєте їх не в свій хід.

Задуми

Задуми — це особливі завдання, які гравці можуть виконувати, щоб отримати винагороду.

Відкриті карти задумів і задуми в колоді — це **доступні задуми**.

Задуми в руці гравця — це **невтілені задуми**.

Задуми, умови яких виконані, а винагорода отримана — це **втілені задуми**.

Щоб втілити доступний задум, гравець спочатку повинен узяти його на руку. Це можна зробити, розігравши властивості плитки (,), обмінявшись з духом , скориставшись певними знадобами ( ) або отримавши винагороду певних задумів ( ).

Гравець може втілити **свій невтілений задум** у будь-який момент свого ходу після виконання умов цього задуму, навіть якщо це сталося внаслідок дій інших гравців.

Втіливши задум, гравець отримує відповідну **винагороду** і викладає карту задуму горілиць перед собою.

Гравець **може** відмовитись від винагороди, або від якоїсь її частини. Гравець **не може** відкласти отримання винагороди — якщо він вирішує отримати винагороду (повністю чи частково), то повинен отримати її відразу після втілення задуму, до того як виконає будь-які інші дії.

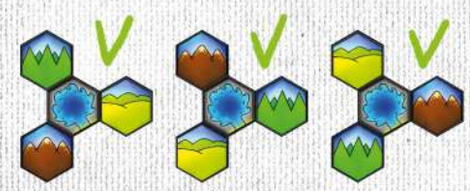
Уточнення і пояснення

«X суміжних полонин/лісів/гір» ***(карти 5, 6, 7, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25)*** — це група плиток вказаної місцевості, де кожна плитка суміжна принаймні з 1 іншою плиткою цієї місцевості.

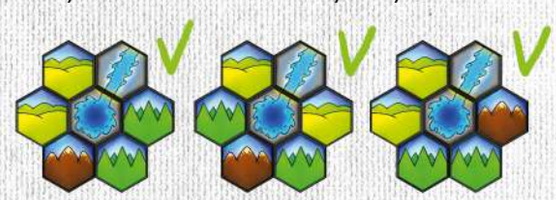
Для втілення задуму суміжних плиток може бути більше, ніж вказано на карті.

«Не обов'язково суміжних» ***(карти 35, 50, 51, 52)*** — умова такого задуму виконується, навіть якщо між плитками або фігурками на них є інші плитки чи фігурки.

Візерунки ***(на картах 1, 2, 4, 9–16)***. Умови такого задуму виконуються, навіть якщо на полі візерунок по-іншому зорієнований в просторі.



«У довільному порядку» ***(карта 16)*** — у будь-якій послідовності, з урахуванням типу та кількості вказаних у задумі плиток.



«Пара озер без річки» ***(карта 17)*** — це 2 з'єднані витоками озера, між якими немає плиток річок.

«Річка, закрита з двох сторін озерами» ***(карта 21)*** — будь-яка кількість плиток річок, з'єднаних витоками, де перша й остання плитки послідовності (це може бути всього 1 плитка) з'єднані з плитками озер.

«6 суміжних гір та/або лісів» ***(карта 22)*** — 6 суміжних плиток гір та/або лісів у будь-якому співвідношенні. Це може бути 6 плиток одного типу.

ВИНАГОРОДА / і ***(карти 8 і 17)*** — що успішніше ви втілили задум, то більшою буде винагорода; ви в будь-якому разі отримаєте ту частину, що вказана після «і». Наприклад, склавши річку з 4 плиток, ви отримаєте 3 і .

Над грою працювали:

Художниця та творчиня
оригінальних образів:
Людмила Самусь

Розробники:
Володимир Кузнєцов

Андрій Яновський

Керівник проєкту:
Жолудь Добровольський

Заступниця
керівника проєкту:
Катерина Дарій

Арт-директорка:
Одарка Бордова

Графічний дизайн: **Андрій Бордун, Артур Патрихалко , Марія Семеног**

Верстка: **Андрій Бордун, Артур Патрихалко**

3D-моделювання, креслення:
Володимир Савєльєв, Кирило Скуридін

Редакторка: **Алла Костовська**

Гру тестували:

Богдан Кордоба, Андріан Зафійовський, Ярина Пинда, Рі Годлевська, Юра Клен, Анна Василевська, Святослав Добровольський, Андрій Новік, Ярина Каторож, Тіна Коропецька, Олена Кузнєцова, Максим Кузнєцов, Максим Будзан, Владислав Загревський, Андрій Гольовський, Устим Хабурський, Ганна Мазурак, Катерина Блавт, Данило Сагайдак, Ганна Василевська, Соломія Сорокотяга, Юрій Пасічник, Юлія Павлова, Анна Яновська, Марія Яновська, Катерина Симоненко, Олеся Гуцук

Особлива подяка команді ютуб-каналу «Світ Настільних Ігор».

Цікавишся розробкою настільних ігор? Напиши нам!

Це ваш унікальний код.
Введіть його на сторінці за посиланням
і отримайте додатковий контент до гри!

З первовіку була лиш вода, облаки і Бог сйнтий. І мав Бог при собі пальцю,

коли нич більше не було.

Гру створено на основі всесвіту коміксу «Арідник: Сотворення світу» видавництва «Ukrainian Assembly Comix».

UACOMIX

Цидулька на звороті

Символи:

переміщення вівчаря

переміщення духа

будь-яка карта (задум або знадіб; щонайбільше 6 карт на руці)

карта задуму

овечки (цифра вказує на кількість)

карта знадобу

Структура ходу:

1. Викладіть плитку з руки.
2. За бажанням у будь-якому порядку розіграйте чорні властивості викладеної плитки:
   - Отримайте овечок
   - Отримайте карту (задум або знадіб на вибір)
   - Перемістіть свого вівчаря
   - Перемістіть будь-якого 1 духа на полі
3. Обміняйтеся з духом, якщо в результаті переміщення вівчаря та/або духа вони опинилася на одній плитці.
4. За бажанням у будь-якому порядку розіграйте білі властивості плитки, на якій у цей хід завершили переміщення свого вівчаря (, , ,). Переміщуючись через плитку річки, втратьте двох овечок ( ).
   - Якщо внаслідок розіграшу білої властивості, знадобу або обміну з духом вівчар знову перемістився, можете розіграти білі властивості нової плитки.
   - Повторюйте попередній крок, доки виконується його умова.
5. Візьміть на руку одну плитку з обрію.
6. Поповніть обрій плиткою з активного стосу.
7. У будь-який момент свого ходу можете використати один та втілити будь-яку кількість .

Обмін з духами:

Арідник: 2 →

Алей: 1 →

Бог: 2 →

Дрізд: → 5

Вовк: → 3 /

boardova

вул. Єфремова, буд. 60,
Львів, Україна, 79044

+380961975226
info@boardova.com

© 2023 boardova, дизайн, розробка. © 2023 Людмила Самусь, ілюстрації. Усі права застережено.