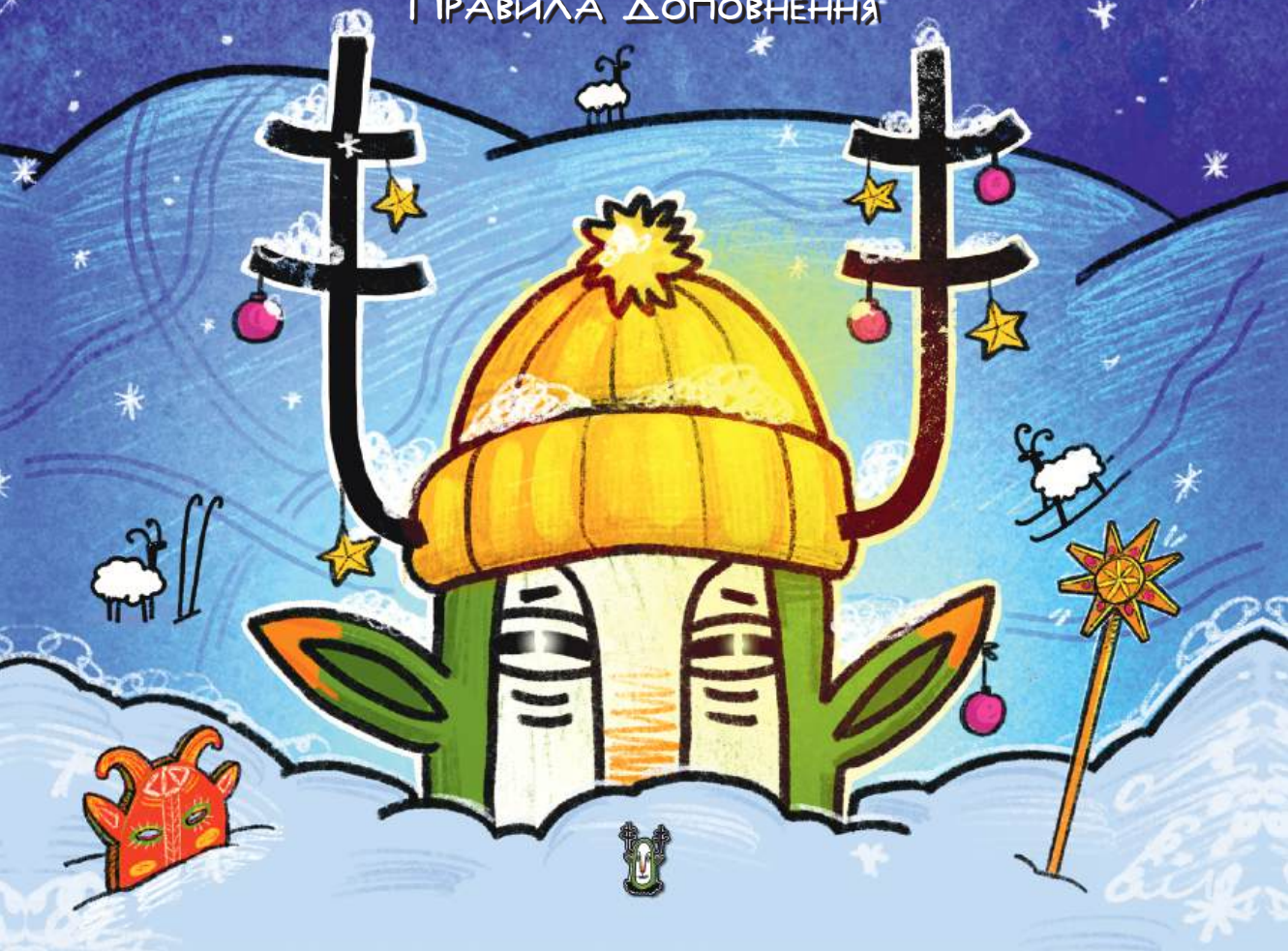


АРІДНИК ЗИМА

ПРАВИЛА ДОПОВНЕННЯ



Усі знають, що взимку вівчарі спускаються з полонин, а марни-ну заводять до теплих хлівів, де задобрілі за рік вівці народжують малих ягнят. Зимові дні короткі, а ночі довгі, тож вівчарі й вівчарині проводять їх у теплих садибах за майструванням, шитвом і малюванням, за співанками, біля добре розпаленого вогнища. А Карпати, снігом заметені, сплять, і духи карпатські сплять — тіко Арідник, що ще за сотворення Світу блукав кришаними північними землями, убирає си в білий конух та й блукає горами сам-один, тішить си, ніби то сам над усім світом владарює. А як зима си мине, то навесні починають вівчари си готувати йти на полонини, а духи — прокидатися від довгого зимового спочинку. І так із року в рік.

Та бува стає си, що осінь зарано зимі поступається, і перший сніг заскакує вівчарів на полонині. Мудрі навчають, що на той випадок мусять вівчарі завчасно звернутися до Карпатських духів по допомогу — а з тою допомогою і рання зима може на здобуток припасти,

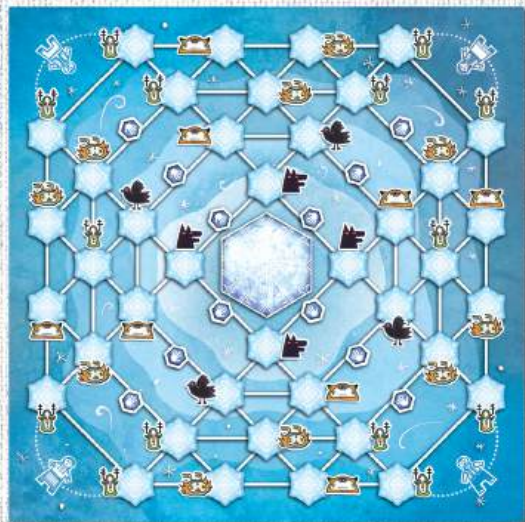
Доповнення «Зима» додає новий, особливий стос плиток. Їх викладають після того, як викладено останні осінні плитки. Окрім того, їх не додають до поля, а викладають зверху на вже викладені плитки, ніби вкриваючи Карпати снігом. Готуючись до зими, гравці можуть, окрім обміну з духами, також готуватися до холодів, переміщуючись зимовим полем і збираючи особливі жетони. А з першим снігом змінюється й Арідник, набуваючи нових сил.

ЗМІСТ

1 Вступ	2	4.3. Плитка першого снігу	7
2 Що в коробці?	3	4.4. Зимовий Арідник	7
3 Приготування до гри з доповненням	4	4.5. Зима	8
4 Йик гуцулам до зими си готувати?	5	4.6. Наприкінці гри	9
4.1. Обмеження руки	5	5 Зимові жетони (роз'яснення)	10
4.2. Зимове поле й зимові жетони	5	6 Над грою працювали	11
		7 Цидулька на звороті	12

ЩО В КОРОБЦІ?

1 ЗИМОВЕ ПОЛЕ



15 ПЛИТОК:



12 зимових
плиток



1 плитка
першого снігу



2 плитки
отари

23 КАРТИ:



9 карт
задумів



10 карт
знадобів



4 карти-
пам'ятки



42 зимові
жетони



21 жетон овечок
номіналом «1»,
«3» та «9»



1 фігурка
зимового
Арідника



4 фігурки
вівчарів

1 книга історії
Ця книжка правил

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ ІЗ ЗИМОЮ

1. Виконайте приготування, як описано в правилах базової гри «Арідник» (див. с. 4–5).
 - Під час кроку 1 (див. с. 4 правил базової гри) візьміть **плитку першого снігу** і додайте її приблизно в середину осіннього стосу.
 - Під час кроку 5 (див. с. 5 правил базової гри) додайте 9 карт  і 10 карт  з доповнення до відповідних колод. *Не хвилюйтеся! Ці карти можна використовувати в грі без доповнення, тому не обов'язково потім відбирати їх з колоди.*

2. Викладіть **зимове поле** в межах досяжності гравців.

3. Кожен гравець розмішує в початкових комірках зимового поля (в кутках зимового поля, на зображення вівчарів/вівчаринь) одну з своїх фігурок вівчарів, а другу — в комірку на початкову плитку (за правилами базової гри).

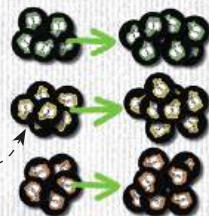
5. Перетасуйте стос зимових плиток і, не дивлячись, візьміть з нього по 3 плитки за кожного гравця. Наприклад, для гри втроєх це буде 9 плиток.



6. Покладіть ці плитки долілиць в центр зимового поля.

7. Додайте **жетони овечок** з доповнення до загального запасу жетонів овечок.

4. Переверніть усі **зимові жетони** () долілиць, перемішайте їх і, не дивлячись, розкладіть на зимовому полі, по 1 в кожен комірку із символами духів (два жетони що залишились поверніть до коробки, не дивлячись).



Ви готові розпочати гру!

ЇДИ ГУЦУЛАМ ДО ЗИМИ СИ ГОТУВАТИ?



ОБМЕНЕННЯ РУКИ

У грі з цим доповненнями гравець може мати на руці щонайбільше 7 карт  (у базовій грі це обмеження становило 6).

ЗИМОВЕ ПОЛЕ І ЗИМОВІ ЖЕТОНИ

Під час свого ходу гравець замість звичайного обміну з духом може **перемістити** свого вівчаря зимовим полем і, за виконання умови, здобути **зимовий жетон** ().

- Якщо, зустрівшись з духом, гравець переміщує свого вівчаря на зимовому полі на комірку із зображенням **цього духа**, він здобуває  з комірки, на яку перемістив вівчаря.
- Якщо, зустрівшись з духом, гравець переміщує свого вівчаря на зимовому полі на комірку із зображенням **іншого духа**, він **не здобуває**  з комірки, на яку перемістився.
- Не можна здобути , якщо в комірці його немає.



Якщо під час переміщення вівчар **вперше** переходить на друге, третє або четверте коло (з позначкою ) зимового поля, гравець навімання бере **зимову плитку** зі стосу в центрі цього поля. Так, кожен гравець може мати не більш ніж 3 зимові плитки.

Отримані **зимові плитки** гравець тримає перед собою долілиць.

Здобуті  гравець викладає перед собою долілиць. Кількість , які може мати один гравець, не обмежена.

Гравець може використати будь-яку кількість  в будь-який момент свого ходу. Після цього використані жетони повертають до коробки.

Виняток — жетон збільшення обмеження руки. Здобувши його, гравець викладає його перед собою горілиць. Відтепер його обмеження руки становить 8 .



ПЛИТКА ПЕРШОГО СНІГУ

Щойно плитка першого снігу з'являється на обрії, гравець повинен негайно викласти її на поле:

- Плитку першого снігу викладають зверху на плитку лісу, полонини або гір.
- Вона не має чорних властивостей.
- Виклавши її, вилучіть з гри фігурку Арідника. Натомість розмістіть фігурку зимового Арідника на плитці першого снігу.
- Поповніть обрій так, щоб на ньому знову було 3 плитки.



- Якщо виклавши цю плитку й розмістивши на ній зимового Арідника, гравець виконав умови одного чи кількох [?], він може втілити ці [?] й отримати винагороду.

Для умов [?] плитку першого снігу вважають одночасно плиткою лісу, полонини та гір.

Плитку першого снігу не можна перемістити ані обмінявшись з Алеєм, ані [X], ані винагородою [?].

ЗИМОВИЙ АРІДНИК

З ПЕРШИМ СНІГОМ, КОЛИ У ПЕРЕДЧУТТІ ЗИМИ ІНШІ ДУХИ ПОЧИНАЮТЬ СЛАБШАТИ, АРІДНИК ПЕРЕБИРАЄ НА СЕБЕ ЇХНЮ СИЛУ.

Обмінюючись із зимовим Арідником, гравець може на вибір активувати один з ефектів:

- Скиньте 2 [?] і візьміть [X]. Можете перед цим оновити ряд знадобів (скинути 3 відкриті знадоби і викласти з колоди нові).
- Скиньте 2 [?] і перемістіть будь-яку 1 вільну (не зайняту вівчарем



або духом) плитку на полі в інше місце, дотримуючись правил викладення плиток (зокрема правил витоків).

- Скиньте 3 [?] і візьміть [?]. Можете перед цим оновити ряд задумів (скинути 3 відкриті задуми і викласти з колоди нові).
- Скиньте [X] й отримайте 4 [?].
- Скиньте [X] й отримайте 2 [?] та/або [?] у будь-якому співвідношенні.



ЗИМА

Після того як гравці виклали усі свої плитку, вони порівнюють, скільки зимових плиток має кожен з них. Вони повинні залишити стільки зимових плиток, скільки їх має гравець із найменшою кількістю. За кожну скинуту зимову плитку гравець отримує 9 . Наприклад, у Василя 3 зимові плитку, в Ореста — 2, а в Іванка — лише одна. Усі гравці залишають по 1 плитці. Василь, скинувши 2 плитку, отримує із загального запасу 18 , а Орест за 1 плитку — 9 .

Після того гравці по черзі викладають свої зимові плитку й виконують ходи.

Зимові плитку викладають за особливими правилами: таку плитку можна викласти тільки

зверху звичайної плитку відповідного типу. Зимову плитку не можна викласти зверху іншої зимової плитку, плитку першого снігу або плитку річки.

Якщо ви граєте з доповненням «Місцини»

Попри те, що плитку місцин особливі, зима приходить і до них. Гравці можуть викладати зимові плитку на відповідні плитку-частини місцин, навіть якщо це призведе до блокування унікальних білих властивостей.

ВЛАСТИВОСТІ ЗИМОВИХ ПЛИТОК

Кожна зимова плитку має три сторони зі вказаними на них типами місцевості й відповідними чорними властивостями. Гравці можуть як завгодно обертати плитку під час викладення. За кожну плитку того ж типу, що вказаний на суміжній стороні зимової, гравець розіграє відповідну чорну властивість. Чорні властивості зимових плиток можна розіграти лише в такий спосіб.

Зверніть увагу! Зимова плитку озера не має витоків. Попри це, така плитку не вважається плиткою суходолу та може бути суміжною до витоків будь-якою своєю стороною.



Усі зимові плиточки мають лише одну білу властивість — «Гринджоли» (☹️). Ця властивість **обов'язкова** до розігрування, як і властивість . Завершивши переміщення на цій плитці, вівчар мусить **негайно** переміститися на будь-яку суміжну плитку. Перемістившись на зимову плитку, гравець не може обмінюватися з духом, втілювати  або використовувати .

Духи можуть зупинятися на зимових плитках.

З початком зими (з моменту викладення першої зимової плиточки) гравці більше не можуть переміщуватися зимовим полем і здобувати .

Зимові плиточки (разом із плитками, на які їх виклали) не здатні перемістити ані Алей, ані , ані винагорода .

НАПРИКІНЦІ ГРИ

- Гра закінчується, коли, виклавши останню зимову плитку, гравець завершує свій хід.
- Невикористані **зимові жетони** дають 1 овечку кожен.
- У грі з іншими доповненнями виконайте умови «наприкінці гри» цих доповнень.
- Після цього відбувається фінальний підрахунок. Перемагає гравець із найбільшою отарою! У разі нічиєї, як і в базовій грі, перемагає претендент із найбільшою кількістю втілених задумів.



ЗИМОВІ ЖЕТОНИ (РОЗ'ЯСНЕННЯ)



Додайте 1 до переміщення свого вівчаря.



Можете використати переміщення вівчаря як переміщення духа і навпаки.



Додайте 1 до переміщення духа.



Замість викладення плитки з руки викладіть плитку з обрію. Наприкінці ходу не беріть плитку на руку.



Візьміть задум або знадіб з відповідного ряду або колоди.



Розділіть переміщення духа між двома духами чи більше.



Перш ніж брати плитку з обрію, додайте до нього ще одну плитку з активного столу. Вибирайте з 4 плиток. Не поповнюйте обрій після того, як взяли плитку.



Обмеження вашої руки збільшується на 1 . Залиште цей жетон перед собою горілиць. Скиньте його наприкінці свого останнього ходу.



Зустрівшись із духом, обміняйтеся з ним двічі.



Негайно отримайте 3 .



НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ:



Художниця та творчиня
оригінальних образів:

**ЛЮДМИЛА
САМУСЬ**

BOARDOVA KOMANDA:



Розробник:

**ЯРОСЛАВ
КІФОР**



Розробник:

**ВОЛОДИМИР
КУЗНЕЦОВ**



Керівник проекту:

**ШОЛУДЬ
ДОБРОВОЛЬСЬКИЙ**



Маркетинг менеджерка:

**МАРИНА
ПІНЬКЕВИЧ**



Артдиректорка:

**ОДАРКА
БОРДОВА**

Редактор: **Максим Драч** • Графічний дизайн: **Дуyna Agency, Андрій Бордун** • Верстка: **Андрій Бордун**
Особлива подяка амбасадорам Арідника **Олені Струк (CA)** та **Дмитру Малюку (UK)**

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



ЦИДУЛЬКА НА ЗВОРОТІ

ОБМІН ІЗ ЗИМОВИМ АРІДНИКОМ. ВИБЕРІТЬ ОДНЕ:



ЗИМОВЕ ПОЛЕ І ШЕТОНИ:

- Замість обміну з духом можете **перемістити** свого вівчаря зимовим полем та **здобути** .
- Якщо переміщуєте вівчаря на комірку із зображенням **духа**, з яким **зустрілися**, можете також **здобути** .
- Якщо, переміщуєте вівчаря на комірку із зображенням **іншого духа**, **не здобувайте**  з комірки, на яку перемістили вівчаря.
- Якщо під час переміщення вівчар **вперше** переходить на друге, третє або четверте коло (з позначкою  зимового поля, гравець бере **зимову плитку** зі стосу в центрі поля.
- У будь-який момент свого ходу можете використати будь-яку кількість .
- Щойно плитка першого снігу з'являється на обрії, викладіть її на поле зверху на плитку лісу, полонини або гори.

ЗИМА

- Щойно розіграні всі звичайні плитки:
 - Гравці залишають стільки зимових плиток, скільки їх має гравець із найменшою кількістю.
 - За кожну скинуту плитку гравець отримує по 9 .
- Гравці продовжують виконувати ходи, викладаючи зимові плитки:
 - Зимову плитку викладають зверху на звичайну плитку того ж типу.
 - Чорні властивості розігрують, якщо після викладення плитки сторона з властивістю суміжна з плиткою відповідного типу.
 - Біла властивість  обов'язкова для розігрування. Зупинившись на такій плитці, вівчар мусить негайно переміститися на будь-яку суміжну плитку.
 - Духи можуть зупинятися на зимових плитках.



bd
boardova

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

+380961975226
info@boardova.com

