



СІМЕЙНА ГРА

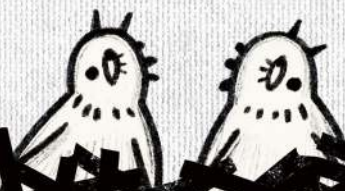
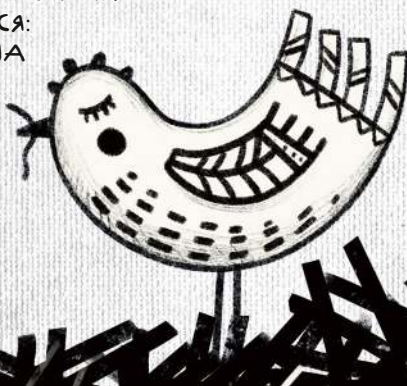
ЯКЩО ОСНОВНІ ПРАВИЛА «АРІДНИКА» ЗДАЮТЬСЯ
ВАМ ЗАСКЛАДНИМИ АБО ВИ ХОЧЕТЕ ЗІГРАТИ
ШВИДШИЙ ВАРІАНТ ГРИ, СПРОБУЙТЕ ЦЕЙ РЕЦЕПТ.



З ДАВНІХ-ДАВЕН ВОДИЛИ ГУЦУЛИ І ГУЦУЛКИ СВОЇХ ОВЕЧОК ПАСТИСЯ КАРПАТСЬКИМИ ПОЛОНИНАМИ. ДОСВІДЧЕНІ ВІВЧАРІ ВИХОДИЛИ З ОТАРОЮ НАВЕСНІ, КОЛИ СОНЕЧКО ЗІГРІВАЛО ПОЛОНИНИ І ВОНИ ВКРИВАЛИСЯ ГУСТОЮ ТРАВОЮ. СПУСКАЛИСЯ ВОНИ ЗВІДТИ ЛИШ ВОСЕНИ, КОЛИ З ВЕРШИН ПОЧИНАВ НАСУВАТИСЯ СНІГ. І ТРАПЛЯЛИСЯ З ВІВЧАРЯМИ НА ПОЛОНИНАХ УСІЯКІ ЧАРІВНІ ПРИГОДИ.

У ТІ ЧАСИ-БО КАРПАТАМИ БЛУКАЛИ ДУХИ, ДО ЯКИХ ОБІЗНАНІ ГУЦУЛИ ЗАВЖДИ МОГЛИ ЗВЕРНУТИСЯ ПО ДОПОМОГУ. ХИТРИЙ АРІДНИК, ЩО ДО ВСЯКОГО ДІЛА МАВ СИЛУ, МІГ ОБМІНЯТИ ВІВЧКУ НА ЯКУСЬ КОРИСНУ РІЧ – ТА НЕ ЗВИЧАЙНУ, А ЧАРІВНУ! АЛЕЦІ, ЩО ЛІТАВ МІНН ОБЛАКИ, МІГ НА СОБІ ВІВЧАРЯ ПРОКАТИТИ, А БОГ СІЙТИЦІ МІГ ВОЛЕЮ СВОЄЮ БУДЬ-ЯКОГО ДУХА СКЕРУВАТИ. ДРІЗД І САМ ОВЕЧКИ ПАС, І МОЖНА БУЛО В НЬОГО СОБІ ТИХ ОВЕЧОК ВІДМУДРУВАТИ. ХІБА ТІЛЬКО ВЕЛЕТЕНСЬКОГО ВОВКА ВІВЧАРІ ОМИНАЛИ – БО ТОЙ ЗАВЖДИ ГОЛОДНИЙ БУВ, І МІГ НАПАСТИ НА ОТАРУ.

А ЯК ПОВЕРТАЛИСЯ ВІВЧАРІ ТА ВІВЧАРІНІ
З ПОЛОНИН, ТО ДИВИЛИСЯ:
У КОГО ОТАРА НАЙБІЛЬША
І НАЙДОБРІША – ТОМУ
СЕРЕД УСІХ НАЙБІЛЬША
БУЛА СЛАВА
І ЧЕСТЬ.



ПРИГОТУВАННЯ

1. Викладіть плитку з початкового стосу і плитку Алея з весняного стосу як показано.



2. Сформуєте літній та осінній стоси плиток. Перемішайте кожен з них і покладіть на стіл долілиць.



6. Решту овечок покладіть так, щоб усі могли їх дістати. Це – загальний запас.

7. Гравець, який останнім гладив овечку (навіть іграшкову), стає першим гравцем і виконує перший хід!

4. Сформуєте колоду знадобів [X], використовуючи карти з символом [X] (номери 1–16, 19, 20, 26, 33, 34, 36, 37, 38, 40).

5. Роздайте кожному гравцеві по 2 карти знадобів [X] і по 5 овечок.



ПЕРЕБІГ ГРИ

Гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою.
У свій хід:

ВІЗЬМІТЬ ПЛИТКУ

Візьміть 1 з 3 плиток обрію і викладіть її на поле. Плитка повинна принаймні однією стороною дотикатися до вже викладеної плитки/пліток, а витoki річок та озер повинні з'єднуватися з іншими витокami, або не дотикатися до інших плиток взагалі.

Якщо на викладеній плитці є зображення духа — розмістіть фігурку цього духа на плитці.



РОЗІГРАЙТЕ ЧОРНІ ВЛАСТИВОСТІ

Виклавши плитку, розіграйте її чорні властивості — не обов'язково всі й повністю. За бажанням можете розіграти ефект чорної властивості частково (наприклад, перемістити вівчаря не на 2, а на 1 плитку) або не виконувати взагалі (наприклад, не брати карту).

ОТРИМАЙТЕ ОВЕЧОК

Візьміть із загального запасу стільки овечок, скільки вказано на символі. Якщо в загальному запасі вичерпалися овечки, використовуйте натомість будь-який замітник.

ОТРИМАЙТЕ КАРТИ

Візьміть з колоди карту знадобу [X]. Ви можете 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.

ПЕРЕМІСТІТЬ ДУХА

Перемістіть будь-якого духа на полі на вказану кількість суміжних плиток. Розігруючи переміщення, ви можете переміщувати лише 1 духа на полі. 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 плиток.

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

РОЗІГРАЙТЕ БІЛІ ВЛАСТИВОСТІ



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

Усі властивості, окрім «втрайте овечок» [X], — необов'язкові. Ви можете розігравати їхні ефекти частково, або не розігравати взагалі.

На кожній плитці є символи чорного та/або білого кольору:

Ці символи називають властивостями. Виклавши плитку, спочатку розіграйте її чорні властивості.



Чорні властивості




Білі властивості



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, то ви повинні скинути стільки, скільки маєте.

ВИКОРИСТАЙТЕ ЗНАДІБ


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

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

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 1  і візьміть .

АЛЕЙ: скиньте 1  і перемістіть свого вівчаря разом з Алеєм на 2. Пам'ятайте, що ці фігурки переміщуються разом, тож не можуть зупинитися на плитці, яку займає або інший вівчар, або інший дух.

БОГ: скиньте 1 , щоб отримати 2 .

ДРІЗД: скиньте  й отримайте 5 .

ВОВК: якщо Вовк опинився на одній плитці з вівчарем, гравець за цього вівчаря негайно втрачає 2  — навіть якщо зараз не його хід!

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

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



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.

