



# ВААЛЬБАРА



Олів'є СІП'ЕР



Фелікс ДОНАДІО, Жослен КАРМЕС, Олександр РЕЙНО

ВААЛЬБАРА... ЦЕЙ КАЗКОВИЙ КОНТИНЕНТ, ВЕЛИЧЕЗНИЙ І БУЙНИЙ, ДИКИЙ І РОДЮЧИЙ. ЩЕ НІХТО І НІКОЛИ НЕ ВИСАДЖУВАВСЯ ТАМ. АЛЕ НЕЗАБОРОМ ПЕРШИЙ КРОК НА ЦЮ НЕЗВІДАНУ ЗЕМЛЮ ОЗНАМЕНУЄ СВІТАНОК НОВОЇ ЕРИ. ВИ – ВОЖДЬ ОДНОГО З П'ЯТИ МІФІЧНИХ КЛАНІВ, ЯКІ ПОСТАВИЛИ СОБІ ЗА МЕТУ ВІДКРИТИ ВААЛЬБАРУ. ВИКОРИСТОВУЙТЕ ТАЛАНТИ ЧЛЕНІВ ВАШОЇ СПІЛЬНОТИ, ЩОБ РОЗШИРИТИ ВОЛОДІННЯ СВОГО ПЛЕМЕНИ, ГАРМОНІЙНО РОЗВИВАТИСЯ І ПОСИЛАТИ ВПЛИВ, АБИ ОБ'ЄДНАТИ ВСІ КЛАНИ ПІД СВОЇМ ПРАПОРОМ.

## УКРАЇНЬСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ

**ГОЛОВНИЙ РЕДАКТОР:** Володимир Янчарін

**ПЕРЕКЛАДАЧ:** Антон Мінаков

**ВЕРСТАЛЬНИК:** Владислав Дімаков

**КОРЕКТОРИ:** Степан Бобошко, Тетяна Рижикова

Ексклюзивний дистриб'ютор

на території України: ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС»

[WWW.GAMES7DAYS.COM](http://WWW.GAMES7DAYS.COM)

м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22, 57

## МЕТА ГРИ

У кінці 9-го раунду гравець з найбільшою кількістю 🎯 (переможних очок) стає переможцем.

## ВМІСТ ГРИ

- 51 картка земель
- 5 карток-підказок
- 60 карток персонажів (5 x 12)
- 75 🎯 жетонів (значенням 1, 5, 10 і 25)

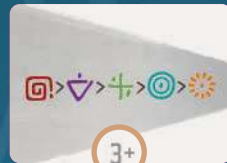
### КАРТКИ ЗЕМЕЛЬ

У гри є 51 картка земель 6 різних типів. Протягом гри гравці досліджують землі, щоб розширити володіння свого племені. Кожен тип земель винагороджує гравців по-своєму. На зворотному боці карток земель зображені знамення. Сорочка кожної картки різна.



Тип

Винагорода



Кількість гравців,  
за якої картку  
використовують  
у грі

## КАРТКИ ПЕРСОНАЖІВ

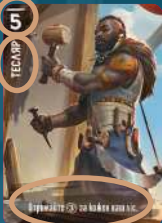
У грі є 12 різних карток персонажів. Кожен гравець починає гру з однією копією кожної картки. Картки персонажів визначають черговість ходу на основі їхнього значення ініціативи, а також активують ефекти.

Ініціатива

5

Ім'я

ТЕСАД



Ефект

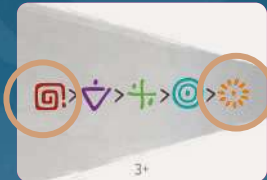
Використати 20 за кожну карту в г.

## ЗНАМЕННЯ КЛАНІВ

Верхня картка колоди земель відображає знамення кланів на поточний раунд. Чим краще знамення вашого клану, тим більше шансів на успіх у пошуках більш вигідних земель. Протягом гри ви використовуватимете їх для розв'язання нічиєї під час визначення черговості ходу.



Найкращі



Найгірші



## ПІДГОТОВКА

1. Візьміть картки земель і відкладіть до коробки ті з них, на сорочці яких зазначено більше число, ніж кількість гравців у грі. Ці картки не використовуватимуться протягом цієї партії.

**ПРИКЛАД:** якщо грають 2 гравці, залиште картки з числами 2+ та поверніть картки з числами 3+ і 4+ до коробки.

2. Кожен гравець обирає собі клан і бере відповідну колоду клану, що складається з 12 карток.
3. Кожен гравець отримує по 2 переможних очки (🏆) і розміщує їх у своєму королівстві (зона столу перед гравцем). Решту жетонів покладіть у центр столу.
4. Кожен гравець перемішує свою колоду клану, кладе її долілиць у своє королівство і бере 5 карток, які формують стартову руку.
5. Перемішайте картки земель і покладіть стосом на стіл долілиць, аби створити КОЛОДУ ЗЕМЕЛЬ. Візьміть з неї картки і покладіть їх горілиць, щоб створити 2 ряди земель нижче від колоди. **Кожен ряд земель має містити стільки земель, скільки є гравців. Найвіддаленіший від колоди ряд земель вважають першим.**

# ПРИКЛАД ПІДГОТОВКИ НА ЧОТИРЬОХ



## ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра триває 9 раундів і закінчується, коли всі гравці мають по 9 карток земель. Кожен раунд ділиться на 3 фази: **ВІДПРАВЛЕННЯ**, **РОЗВ'ЯЗАННЯ** і **КІНЕЦЬ РАУНДУ**.

### ВІДПРАВЛЕННЯ

Всі гравці одночасно обирають картку персонажа зі своєї руки і кладуть її долілиць перед собою. Коли всі гравці обрали картку персонажа, вони відкривають їх.

### РОЗВ'ЯЗАННЯ

Черговість ходу для цієї фази визначається значенням ініціативи на відкритих картках. Гравець, який зіграв картку з найменшим значенням ініціативи, ходитиме першим. Решта гравців ходитиме у порядку зростання ініціативи. Розв'яжуть нічії за допомогою знамень кланів. Клан із кращими знаменнями ходитиме першим.

У свій хід кожен гравець мусить виконати такі дві дії у зазначеному порядку:

1. **ДІЯ ПЕРСОНАЖА.**
2. **ДІЯ ЗЕМЕЛЬ.**

1. **ДІЯ ПЕРСОНАЖА:** ви мусите застосувати ефект картки персонажа, яку ви розіграли в цей раунд (навіть якщо це не вигідно для вас). Потім скиньте її, поклавши горілиць поруч із колодою вашого клану. Переконайтеся, що всі картки персонажів, які ви розіграли до цього часу, видно іншим гравцям.

2. **ДІЯ ЗЕМЕЛЬ:** оберіть картку земель з першого ряду і додайте її до свого королівства. Негайно отримайте відповідну винагороду. Ви повинні тримати ваші жетони переможних очок долілиць до кінця гри.

**ЗАУВАГА:** не заповнюйте порожні місця першого ряду земель до кінця раунду. Що пізніше ваша черга ходити, то менше у вас варіантів, коли ви додаєте до свого королівства землі в свій хід.

## КІНЕЦЬ РАУНДУ

Коли всі гравці виконали свої дві дії, зсуньте другий ряд карток земель на місце першого ряду. Візьміть картки з колоди земель, аби створити новий другий ряд земель. Потім кожен гравець добирає картки зі своєї колоди клану, поки в нього на руці не буде 5 карток, або колода його клану закінчиться.

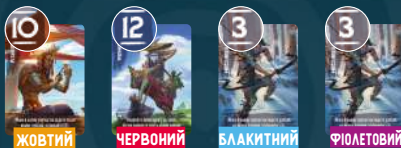


**ПРИКЛАД:** Раунд 2.

Гравцям доступні такі землі:



Гравці одночасно відкривають обрану картку персонажа:



У **БЛАКИТНОГО** і **ФІОЛЕТОВОГО** нічия. Знамення кланів віддають ініціативу **БЛАКИТНОМУ**.




Отже, черговість ходу на цей раунд така:

**БЛАКИТНИЙ** > **ФІОЛЕТОВИЙ** > **ЖОВТИЙ** > **ЧЕРВОНИЙ**






1 : землі, dodані в 1-му раунді

2 : землі, dodані в 2-му раунді

**БЛАКИТНИЙ ПЕРСОНАЖ:** блакитний гравець застосує ефект мисливця і отримує 3 , тому що він є першим гравцем.





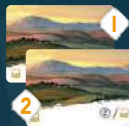
**ЗЕМЛІ:** блакитний гравець бере луг і отримує 2  (1  за цей луг і 1  за луг, який належить червоному гравцеві).



**ФІОЛЕТОВИЙ ПЕРСОНАЖ:** фіолетовий гравець не може застосувати ефект мисливця, оскільки він є сусідом блакитного гравця, що ходив раніше за нього.




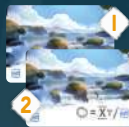
**ЗЕМЛІ:** фіолетовий гравець бере поле і отримує 4  (по 2  за кожне своє поле).



**ЖОВТИЙ ПЕРСОНАЖ:** жовтий гравець не може застосувати ефект різьбяря, тому що він ходить раніше за червоного гравця, який є його сусідом.





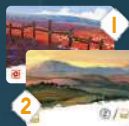
**ЗЕМЛІ:** жовтий гравець забирає собі річку і отримує 12  (він має дві річки, і їхня кількість множить на 6).







**ЧЕРВОНИЙ ПЕРСОНАЖ:** фермер подвоює винагороду за землі, які червоний гравець забере собі в цьому раунді.








**ЗЕМЛІ:** червоний гравець може обрати лише останню картку — поле. Він отримує 4  (фермер подвоює 2  за поле).



## КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли всі гравці мають по 9 карток земель у своїх королівствах. Гравці перевертають свої жетони  і отримують додаткових 5  бонусу, якщо мають 5 різних типів земель, або 10 , якщо мають 6 різних типів земель. Переможцем стає гравець із найбільшою кількістю . У разі нічийї переможцем стає той, хто має кращі знамення клану.



**ПРИКЛАД:** коли гра закінчується, Марія має 57 , 3 поля, 2 луки, 2 ліси, 1 селище і 1 річку в своєму королівстві. Оскільки вона має 5 різних типів земель, вона отримує додаткових 5 . Загальний результат: 57  + 5  = 62 .

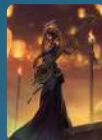


## ПЕРСОНАЖИ





### 1 • ВОЙОВНИЦЯ

Усі гравці з картою воїниці в руці можуть показати її, щоб отримати 1 .  
Ви можете блефувати та не показувати її, але тоді не отримаєте 1 .





### 2 • ПІСНЯРКА

Інший гравець за вашим вибором отримує 2 . Ви не можете рахувати  інших гравців, але можете запитати їх. Гравці можуть відмовитися відповідати, сказати правду або збрехати.






### 3 • МИСЛИВЕЦЬ

Якщо в цьому раунді ви ходите раніше за ваших сусідів, отримайте 3 .  
У разі нічийї лише гравець із кращими знаменнями клану отримує 3 .




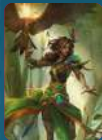
### 4 • ПРОВИДИЦЯ

Отримайте 2  за кожного з ваших сусідів, які зіграли картку з непарним значенням ініціативи. Якщо грають 2 гравці, у вас є лише один сусід, тому ви отримуєте або 2 , або 0 .





## 5 • ТЕСЛЯР

Отримайте 3  за кожен ваш ліс. Ви повинні застосувати цей ефект до того, як оберете картку земель. Якщо ви оберете ліс під час того ходу, в який розіграєте тесляра, цей новий ліс не враховується під час застосування ефекту тесляра.



## 6 • СОКОЛЬНИЦЯ

Вкрадіть 2  в гравця, який у цьому раунді ходив перед вами. Якщо ви ходите першим, ви отримуєте 0 .



## 7 • СЛІДОПИТ

Замініть картку земель першого або другого ряду на верхню картку колоди земель. Покладіть нову картку горілиць у ряд, а ту картку, що там лежала, покладіть долілиць зверху колоди земель. Цей ефект змінює знамення на решту раунду.



## 8 • ПОВИТУХА

Поверніть персонажа зі свого стосу скидання до своєї руки. Ви не можете повернути в руку повитуху.





## 9 • ВЕРШНИЦЯ

Поміняйте місцями картку земель першого ряду з карткою земель другого ряду. Ви можете обрати 2 картки земель одного типу, щоб обнулити ефект персонажа.



## 10 • РІЗЬБЯР

Якщо в цьому раунді ви ходите після ваших сусідів, отримайте 5 . У разі нічиєї лише гравець із гіршими знаменнями клану отримує 5 .



## 11 • ПЕРШОВІДКРИВАЧ

Замініть будь-яку вашу картку земель на нижню картку колоди земель. Отримайте винагороду за цю нову землю.




## 12 • ФЕРМЕР

Подвоїте винагороду за землі, які ви заберете собі в цьому раунді.

## ЗЕМЛІ




Отримайте 1  за цей і за кожен інший луг серед ваших земель і земель ваших сусідів.




Отримайте 2  за це і за кожне інше ваше поле.





Отримайте кількість  , яка вказана на картці лісу (від 3 до 6).



Отримайте 2  за це селище і за кожен інший тип ваших земель.



Отримайте 10  , якщо це друга ваша гора. Отримайте додаткових 20  , якщо це вже четверта ваша гора.



Отримайте винагороду, що дорівнює ініціативі персонажа, якого ви зіграли в цьому раунді (максимум 6), помноженій на кількість ваших річок, включно з цією річкою.



Скануй, щоб дізнатися більше про гру.