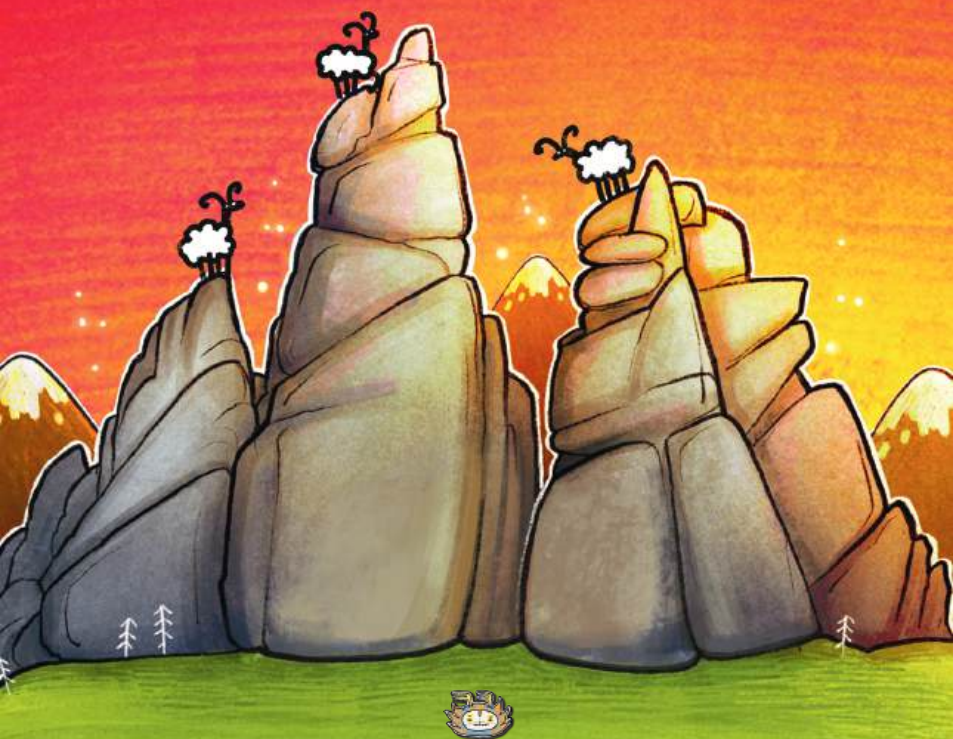


АРІДНИК ➔ МІСЦИНИ ➔

ПРАВИЛА ДОПОВНЕННЯ



Той, хто бодай раз мандрував Карпатами, знає, що сповнені вони прадавніх чар і таємниць. Але є в Карпатах особливі місцини, оспівані в легендах і відомі кожному гуцулу. Кануть, такі місця наділені неповторною силою, але знайти їх не просто, а розгадати їхні секрети ще складніше.

У цьому доповненні вівчарі шукатимуть дороговказів від духів, щоб знайти легендарні місцини. Кожна з місцин представлена особливою плиткою з унікальною властивістю, а той з гравців, хто віднайде місцину першим, також отримає карту місцини із завданням, за виконання якого наприкінці гри можна отримати додаткових очок.

Місцини з цього доповнення — це відомі природні пам'ятки Карпат: букові праліси Угольки, скелі Тустані, озеро Синевир, водоспад Шипіт і полонина Боржава.

ЗМІСТ

1	Вступ	2	7	Карти місцин (роз'яснення)	8
2	Що в коробці?	3	7.1.	Боржава	8
3	Приготування до гри з доповненням	4	7.2.	Синевир	8
4	Раніше не так було!	5	7.3.	Тустань	9
5	Що се за місцини такі? (зміни в грі)	5	7.4.	Уголька	9
6	Властивості місцин	7	7.5.	Шипіт	10
			8	Над грою працювали	11
			9	Цидулька на звороті	12

ЩО В КОРОБЦІ?

5 плиток місцин:



Боржава (полонина)



Шипіт (річка)



Тустань (гори)



Синевир (озеро)



Уголька (ліс)

32 КАРТИ:



20 карт місцин
(по 4 карти кожної
місцини)



4 карти
задумів



4 карти
знадобів



4 карти-
пам'ятки



20 ЖЕТОНІВ
ДОРОГОВКАЗУ



20 ЖЕТОНІВ ОВЕЧОК
НОМІНАЛОМ «3» ТА «9»

1 КНИГА ІСТОРІЇ • ЦЯ КНИЖКА ПРАВИЛ

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ З МІСЦИНАМИ

1 Виконайте приготування, як описано в правилах базової гри «Арідник» (див. с. 4–5).

- Під час кроку 5 (див. с. 5 правил базової гри) додайте по 4 карти [?] і [X] 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. Вкладіть 5 плиток місцин в межах досяжності гравців.

3. Навмання візьміть по одній карті кожного типу місцин. Утворіть з відібраних карт стос, перетасуйте його і покладіть долілиць поряд з плитками місцин.



4. Утворіть запас жетонів дороговказу в межах досяжності гравців.

5. Додайте жетони овечок з доповнення до загального запасу жетонів овечок.

6. За потреби роздайте гравцям карти-пам'ятки місцин.



ВИГОТОВІ РОЗПОЧАТИ ГРУ!

ЩО СЕ ЗА МІСЦИНИ ТАКІ?

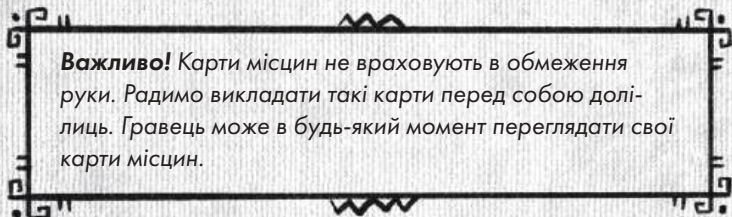
Зміни в грі

ПІД ЧАС ГРИ:

- У грі з цим доповненнями гравець може мати на руці щонайбільше 7 карт  (у базовій грі це обмеження становило 6). **Карти місцин** не враховують до цього обмеження.
- Якщо у свій хід гравець розіграє  або  властивість плити, замість переміщення духа він може отримати відповідну кількість **жетонів дороговказу**. Наприклад, розігруючи 2 , замість переміщення духа гравець може отримати 2 жетони дороговказу.
- Розіграну  або  властивість не можна розділяти між переміщенням і отриманням жетонів дороговказу. Гравець вирішує: перемістити духа АБО отримати жетони.
- Переміщення духа, отримані в інший спосіб (наприклад, з карт  і , за обмін з Вовком або зі спеціальних жетонів доповнення «Зима»), не можна перетворити на жетони дороговказу.
- У будь-який момент свого ходу, переміщуючи духа за допомогою будь-якої властивості, гравець може скинути будь-яку кількість жетонів дороговказу, щоб додати до цього переміщення 1 за кожен скинутий жетон.

Важливо! Жетон дороговказу лише додає переміщення, а не починає його. Якщо ви не можете перемістити духа хоча б на 1, ви не можете додати переміщення за жетон дороговказу.

- Якщо в будь-який момент свого ходу гравець, отримавши 1 жетон дороговказу чи більше, має у своєму запасі принаймні 5 таких жетонів, він негайно скидає 5 жетонів і бере **верхню карту** зі **стосу місцин** та відповідну **плитку місцини**.



- Отримавши **плитку місцини**, гравець негайно викладає її, дотримуючись правил викладення (див. с. 7–8 правил базової гри), і розіграє її чорні властивості.
- Викладену **плитку місцини** для переміщення, розіграшу білих властивостей і втілення задумів рахують як певну кількість плиток відповідної місцевості. Наприклад, **Боржаву** рахують як **3 суміжні плитки полонин**, кожна зі своїми білими властивостями.
- Одна з плиток на кожній великій плитці місцини має унікальну білу властивість (див. с. 7).
- Великі плитки місцин не можна переміщувати (ані духом, ані знадобом, ані винагородою задуму).

НАПРИКІНЦІ ГРИ:

- Після того як останній гравець виконав свій останній хід, гравці розкривають свої **карти місцин** і підраховують винагороду за виконання завдань на них. Винагороду додають до запасу овечок кожного гравця.
- Після цього відбувається фінальний підрахунок. Перемагає гравець із найбільшою отарою!



ВЛАСТИВОСТІ МІСЦИН



На цій плитці можуть перебувати два духи одночасно.

Гравець вирішує, з яким духом обмінюватися першим.



Зустрівшись з духом на цій плитці, можете обмінятися з ним двічі.

Другий обмін відбувається негайно після першого.



Розігравши цю властивість, можете поміняти місцями дві вільні плитки на полі.

Ви мусите викласти кожен з двох плиток на те саме місце, з якого забрали іншу, дотримуючись правил викладання. Якщо неможливо дотриматися цих правил, ви не можете розіграти цю властивість.



Розігравши цю властивість, можете скинути одну будь-яку карту з руки, щоб навантаження взяти 2 будь-які карти.

Скинувши , можете взяти  , або  . Беріть карти з колоди, а не з ряду.



Розігравши цю властивість, перемістіть 2 вільні плитки на полі.

Переміщуйте плитки по черзі, так, ніби ви двічі обмінялися з Алеєм. Не забувайте про правила викладання.

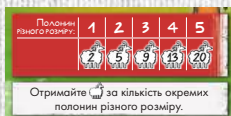
КАРТИ МІСЦИН,

БОРЖАВА



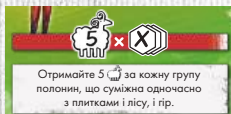
- 1 Група** — це принаймні 2 плитки одного типу місцевості, кожна з яких суміжна хоча б з 1 іншою плиткою цього типу.

Ця карта дає винагороду лише за групи з рівно 3 плиток полонин. Якщо така група суміжна з іншими плитками полонин, їх вважають частиною групи, які збільшують її розмір.



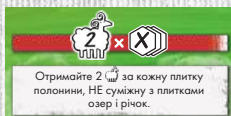
- 2 Розмір полонини** — це кількість плиток полонини, не суміжних з іншими полонинами. Тобто найменша можлива полонина — це 1 плитка полонини, а найбільша — усі

15 плиток полонин (разом з Боржавою), суміжні між собою. Наприклад, на полі є полонини розмірів 1, 3, 3, 4 і 4 плитки. Ви отримуєте за них 9 овечок — лише 3 полонини на полі різного розміру.



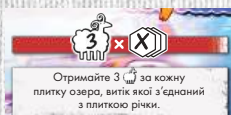
- 3 Група полонин** — це принаймні 2 плитки полонин, кожна з яких суміжна хоча б з однією іншою плиткою групи.

Плитка суміжна до групи інших плиток, якщо вона суміжна хоча б з однією плиткою групи.



- 4 Суміжні плитки** — це плитки, які дотикаються одна до одної стороною (не кутом).

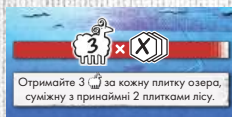
СИНЕВИР



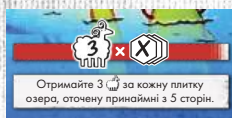
- 5 Плитки з'єднані витокami** — це плитки, суміжні сторонами-витокami (сторонами із золотою підсвіткою). Витоки мають лише плитки водойм: річки й озера.



6 Група озер — це принаймні 2 плитки озер, кожна з яких суміжна хоча б з однією іншою плиткою групи.

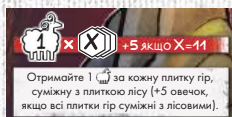


7 Якщо до одної плитки лісу суміжні кілька плиток озер, при визначенні винагороди враховуйте кожну з них.



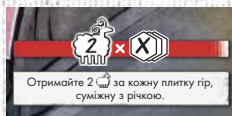
8 Плитка оточена з 5 сторін, якщо вона суміжна з 5 іншими плитками.

ТУСТАНЬ



9 Усі плитки гір — це усі окремі плитки гір (8), а також 3 плитки в складі місцини Тустань (усього 11).

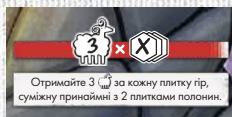
Якщо до однієї плитки лісу суміжні кілька плиток гір, при визначенні винагороди враховуйте кожну з них.



10 Якщо до одної плитки річки суміжні кілька плиток гір, при визначенні винагороди враховуйте кожну з них.

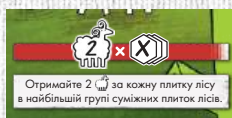


11 Група гір — це принаймні 2 плитки гір, кожна з яких суміжна хоча б з однією іншою плиткою групи.

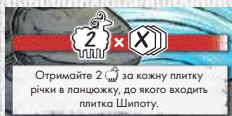
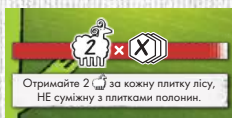
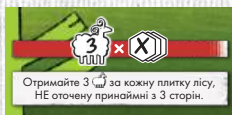


12 Якщо до одної плитки полонини суміжні кілька плиток гір, при визначенні винагороди враховуйте кожну з них.

УГОЛЬКА



13 Група лісів — це принаймні 2 плитки лісів, кожна з яких суміжна хоча б з однією іншою плиткою групи. Плитку Уголька рахують як 2 плитки лісів.



14 Плитка не оточена з 3 сторін, якщо вона не суміжна з іншими плитками принаймні з 3 сторін.

15 Кожна така група мусить складатися з рівно 2 плиток, суміжних між собою і не суміжних з іншими плитками лісу.

16 **Суміжні плитки** — це плитки, які дотикаються одна до одної стороною (не кутом).

Шипіт

17 **Ланцюжок** — це послідовність суміжних плиток, де кожна плитка суміжна не більш ніж з 2 іншими плитками (перша й остання плитки в ланцюжку суміжні лише з 1 плиткою кожна).

18 Плитка оточена з 3 сторін, якщо вона суміжна з 3 іншими плитками.

19 Річка закрыта озером, якщо витік плитки річки суміжний з витоком плитки озера. У ланцюжку може бути скільки завгодно плиток річок, послідовно з'єднаних витоками.

20 **Група річок** — це принаймні 2 плитки річки, кожна з яких суміжна хоча б з однією іншою плиткою групи (не тільки витоками).



НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ:



Художниця та творчиня
оригінальних образів:

**ЛЮДМИЛА
САМУСЬ**

BOARDOVA KOMANDA:



Розробники:

**ВОЛОДИМИР
КУЗНЕЦОВ,**

**ЯРОСЛАВ
КІФОР**



Керівник проєкту:

**ЖОЛУДЬ
ДОБРОВОЛЬСЬКИЙ**

Маркетинг менеджерка:

**МАРИНА
ПІНЬКЕВИЧ**

Артдиректорка:

**ОДАРКА
БОРДОВА**

Редактор: **Максим Драч** • Графічний дизайн і верстка: **Андрій Бордун**
Особлива подяка амбасадорам Арідника **Олені Струк (CA)**
та **Дмитру Малиюку (UK)**

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



UACOMIX

ЦИДУЛЬКА НА ЗВОРОТІ!

СИМВОЛИ:



На цій плитці можуть перебувати два духи одночасно.



На цій плитці можете обмінятися з духом двічі.



Поміняйте місцями 2 вільні плити.



Скиньте з руки, щоб взяти з колод.



Перемістіть до 2 вільних плиток.

ПРАВИЛА МІСЦИН:

- Розігруючи або , можете замість переміщення духа отримати відповідну кількість жетонів дороговказу.
- Якщо після отримання жетона дороговказу ви маєте принаймні 5 жетонів, негайно:
 - Скиньте 5 жетонів.
 - Візьміть верхню карту зі стосу місцин.
 - Візьміть відповідну плитку місцини.
 - Розіграйте її чорні властивості.
 - Продовжте свій хід.
- Для і а також для умов вважайте плитку місцини певною кількістю суміжних плиток відповідної місцевості.
- Наприкінці гри перевірте виконання завдань на ваших картах місцин і додайте їхні винагороди до свого запасу овечок.

bd
boardova

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

+380961975226
info@boardova.com

© 2025 boardova, дизайн, розробка.

© 2025 Людмила Самусь, ілюстрації. Усі права застережено.