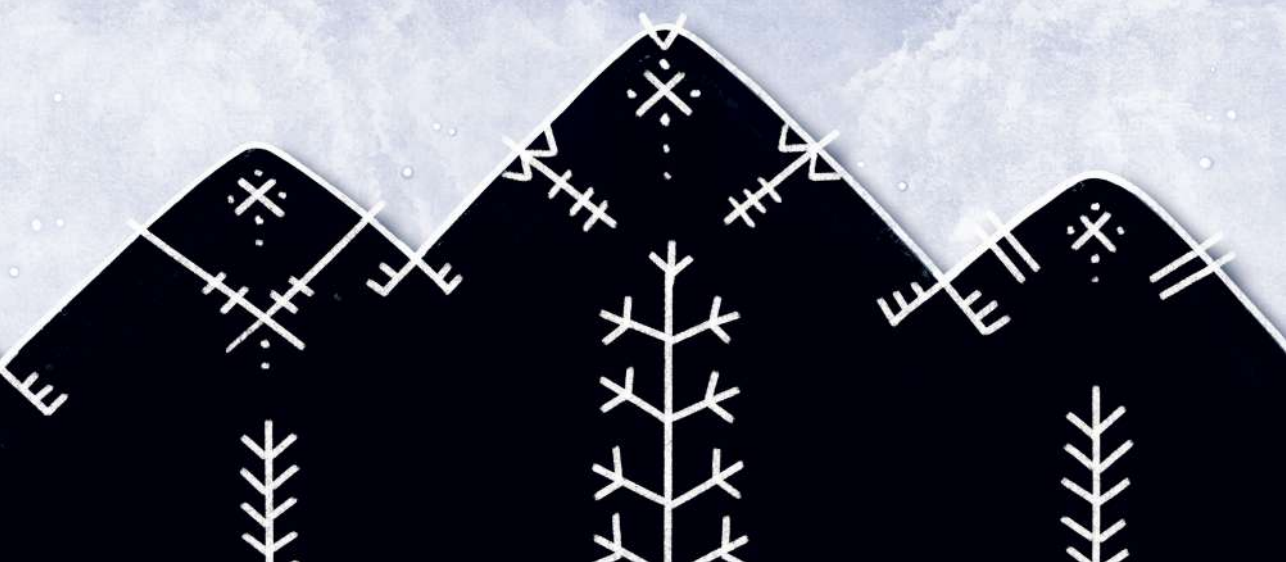


Ш
• КНИГА •
ПРАВИЛ •

ТТ
F





У СИВУ ДАВНИНУ В КАРПАТАХ ЖИЛИ МАГІЧНІ ІСТОТИ, ВОНИ ХОДИЛИ ПОМІН ЛЮДЕЙ, СПІЛКУВАЛИСЯ З НИМИ Й ОБДАРОВУВАЛИ ЇХ СКАРБАМИ ТА МУДРІСТЮ. «АРІДНИК» – ЦЕ НАСТІЛЬНА ГРА, ЗАСНОВАНА НА ЛЕГЕНДАХ КАРПАТСЬКИХ ГУЦУЛІВ.

В «АРІДНИКУ» КОЖЕН ГРАВЕЦЬ СПРОБУЄ СЕБЕ В РОЛІ ВІВЧАРА, 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 ВІЯВЛЯТЬ 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, ПЕРЕМОНЕ ТОЙ, ХТО МАТИМЕ НАЙБІЛЬШУ ОТАРУ.

Ця гра створена за мотивами мальовпису «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 плити -----> 11
 - 6.2. Персонажі -----> 11
- 7 Роз'яснення -----> 12
 - 7.1. Знадоби -----> 12
 - 7.2. Задуми -----> 12
- 8 Цидулька на звороті (пам'ятка) -----> 16

ВІДЕО З
ПРАВИЛАМИ
ТУТ!



ЩО В КОРОБЦІ?

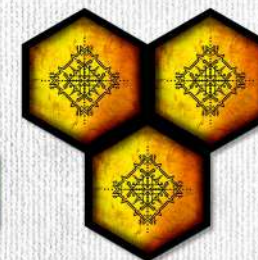
45 ПЛИТОК ПОЛЯ:



9 початкових



12 у весняному стосі



12 у літньому стосі



12 у осінньому стосі

110 КАРТ:



54 карти задумів
(з них 8 початкових)



42 карти
знадобів



10 карт
непростих



4 карти-
пам'ятки



4 фігурки вівчарів



80 НЕТОНІВ ОВЕЧОК
НОМІНАЛОМ «1», «3»
ТА «9»



5 фігурок духів

1 КНИГА ІСТОРІЇ
1 БУКЛЕТ «СІМЕЙНІ ПРАВИЛА»
Ця книжка ПРАВИЛ

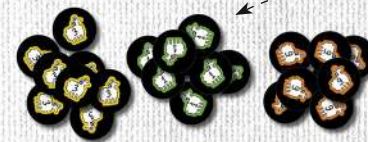
ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ



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



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



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



5. Перетасуйте колоду задумів [?] і колоду знадобів [X]. 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 плитку з весняного стосу.

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



Якщо ви граєте в «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 овецьку, 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 розіграє її **чорні властивості** (див. с. 8).
- Якщо гравець переміщував фігурку свого вівчаря, то він розіграє **білі властивості** плитки, на якій завершив переміщення (див. с. 9).
- 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. 10).
- Потім гравець бере на руку 1 плитку з **обрію** і викладає на її місце нову плитку з активного стосу.



ЯКА Є ПЛИТКА:



ЯКИЙ Є ЗАДУМ:



ЯКИЙ Є ЗНАДІБ:



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

Б — Символ духа.
Виклавши (не перемістивши!) 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.

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

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

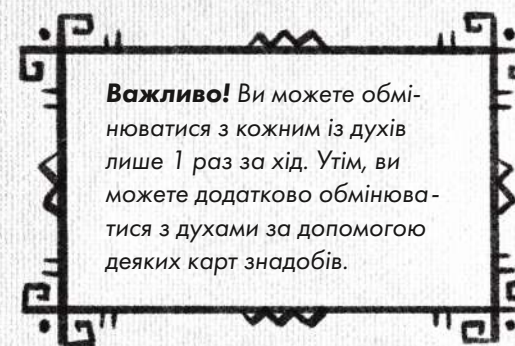
ЯК ТРЕБА ВІВЦІ ПАСТИ

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 розіграє чорні властивості викладеної плитки:
 - Отримує овечок;
 - Отримує карту (задум або знадіб на вибір);
 - Переміщує будь-якого 1 духа на полі;
 - Переміщує свого вівчаря.
- Може обмінятися з духом, якщо в результаті переміщення вівчаря та/або духа вони опинилися на одній плитці.
- За бажанням, у будь-якому порядку розіграє 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 розіграє 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.
- Протягом свого ходу гравець може використати щонайбільше 1 знадіб і втілити будь-яку кількість задумів. Це можна зробити в будь-який момент свого ходу.



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



РОЗІГРАЙТЕ ЧОРНІ ВЛАСТИВОСТІ

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

ОТРИМАЙТЕ ОВЕЧОК

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

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

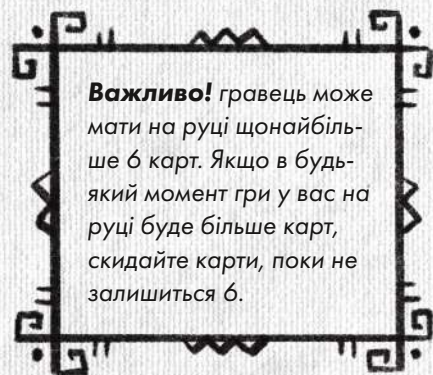
Перемістіть будь-якого духа на полі на вказану кількість суміжних плиток. Розігруючи переміщення, ви можете переміщувати лише 1 присутнього на полі духа. Розділяти очки переміщення між кількома духами не можна.

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 повертатися на плитку, з яких почав хід, або проходив під час переміщення.

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



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 «втрайте овечок» , є необов'язковими. Ви можете розігравати їхні ефекти частково, або не розігравати 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 , а вже потім отримати задум ).

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 щонайбільше 1 знадіб  що позначено символом 1  / хід.

Знадоби, що не містять такого символу, 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 плиток, ваш вівчар повинен завершити переміщення на цій плитці.

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



МЕНІ ЗА
НЕ ВДІЄШ!



ОБМІНЯЙТЕСЯ З ДУХОМ

Якщо під час вашого ходу ваш вівчар завершує переміщення на одній плитці з духом або дух завершує переміщення на одній плитці з вашим вівчарем, ви можете обмінятися з цим духом.

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 3 відкриті задуми і викласти з колоди нові).

ДРІЗД: скиньте  і отримайте 5 .

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

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! 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.

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 урізноманітнити 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.

ПЕРСОНАЛІ (НЕПРÓСТІ)

У цьому варіанті гри кожен вівчар матиме особливу здібність.

Під час приготувань візьміть 10 карт непрóстих, 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 непрóстих.

ЗДІБНОСТІ НЕПРÓСТИХ

РІД МРІЙНИКІВ

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

РІД МАЙСТРОВИХ

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

РІД СТЕННИКІВ

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

РІД ВАТАГІВ

На річках втрачає не  , а .

РІД МИСЛИВЦІВ

Виконує , навіть якщо бракує 1 плитку лісу. Виконавши такий , додатково бере .

РІД МОЛЬФАРІВ

Отримує +1 до  .

РІД ВЕРХОЛАЗІВ

Виконує , навіть якщо бракує 1 плитку гір. Виконавши такий , додатково бере .

РІД ЛОЗОХОДЦІВ

Виконує , навіть якщо бракує 1 плитку річок/озер. Виконавши такий , додатково бере .

РІД МУЗИК

Виконує , навіть якщо бракує 1 плитку полонини. Виконавши такий , додає 1 плитку на обрій.

РІД БУРЛАК

Обмінюючись з духом, можете додатково скинути 1  і обмінятися з будь-яким іншим духом на ігровому полі.

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 невтільений 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

«**Х суміжних полонин/лісів/гір**» (карти 5, 6, 7, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25) — це група довільно з'єднаних 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 візерунків по-іншому зорієнтований 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 витокami озера, між якими немає плиток річок.

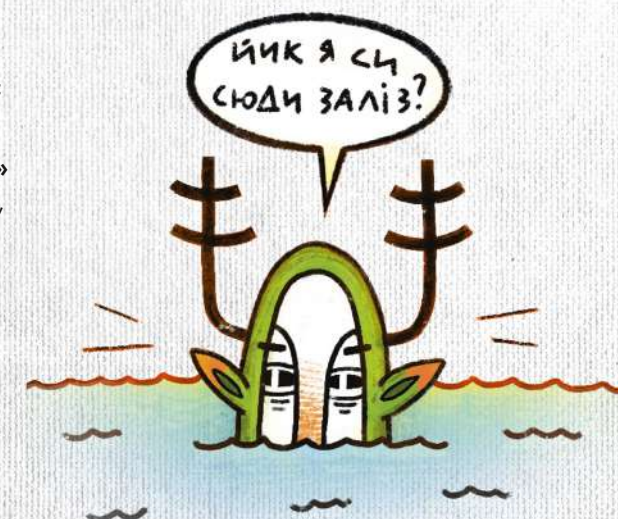
«**Річка, закрита з двох сторін озерами**» (карта 21) — будь-яка кількість плиток річок, з'єднаних витокami, де перша й остання плитки послідовності (це може бути всього 1 плитка) з'єднані з плитками озер.

«**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.

«**Ланцюжок**» (карта 54) — послідовність плиток, де будь-яка плитка суміжна лише з двома плитками цієї послідовності. Три суміжні між собою плитки не рахуються в ланцюжку.



ВИНАГОРОДА 🏡 + 🏡 / 🏡 (карти 8 і 17) — що успішніше ви втілили задум, то більшою буде винагорода; ви в будь-якому разі отримаєте ту частину, що вказана перед «+». Наприклад, склавши річку з 5 плиток, ви отримаєте 🏡 + 4 🏡.



НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ:



Художниця та творчиня
оригінальних образів:
**ЛЮДМИЛА
САМУСЬ**



Розробник:
**АНДРІЙ
ЯНОВСЬКИЙ**



Керівник проєкту:
**ЖОЛУДЬ
ДОБРОВОЛЬСЬКИЙ**



Заступниця
керівника проєкту:
**КАТЕРИНА
ДАРІЙ**



Розробник:
**ВОЛОДИМИР
КУЗНЕЦОВ**



Розробник:
**ЯРОСЛАВ
КІФОР**
(оновлена версія)



Маркетинг
менеджерка:
**МАРИНА
ПІНЬКЕВИЧ**



Артдиректорка:
**ОДАРКА
БОРДОВА**

Графічний дизайн: **Андрій Бордун,
Артур Патрихалко, Марія Семенов**
Верстка: **Андрій Бордун, Артур Патрихалко**

3D-моделювання, креслення:
Володимир Савельєв, 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 Кузнецова, Максим Кузнецов,
Максим Будзан, Владислав Загrevський, 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, Юрій Дворник

Особлива подяка команді ютуб-каналу «Світ Настільних Ігор».
Амбасадори Арідника: **Олена Струк (CA) та Дмитро Малюк (UK).**



Цікавитесь
розробкою
настільних ігор?
Напишіть 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 СИЧТИЦІ. І МАВ
БОГ ПРИ СОБІ ПАЛИЦЮ,



КОЛИ НІЧ БІЛЬШЕ
НЕ БУЛО.

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



ЦИДУЛЬКА НА ЗВОРОТІ

СИМВОЛИ:

 переміщення
вівчаря

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

 овечки
(цифра вказує
на кількість)

 переміщення
духа

 карта задуму

 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 будь-якого 1 духа на полі
 -  Перемістіть свого вівчаря
3. Обміняйтеся з духом, якщо в результаті переміщення вівчаря та/або духа вони опинилися 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, втрачайте двох овечок ( ).
5. Якщо внаслідок розіграшу білої властивості, знадобу або обміну з духом вівчар знову перемістився, можете розіграти білі властивості нової плитки.
6. 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  / 

bd
boardova

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

+380961975226
info@boardova.com