Кристиан Мартинес



правила

Кожна карта епосу стосується тієї чи іншої кельтської легенди, коротко описаної нижче.

Арфа Дагди. Цей божественний інструмент грає всі пісні, особливо про печаль, сміх і сон. Граючи на цій арфі, Дагда задає ритм природі й чотирьом порам року.

Багатство Мейв. Мейв, королева Коннахту, ділиться своїми багатствами з підданцями. Вона вирушила на війну проти короля Ольстеру Конховара мак Несси, щоб заволодіти Бурим бугаєм з Кулньї.

Битва під Маґ Туїред. Друга битва під Маґ Туїред точилася між туата-де-данан (племенами богині Дану) і фоморами (темними силами хаосу). Під час цієї жорстокої битви Луг убив свого діда Балора, і після цього фомори покинули Ірландію.

Бойовий шал. Деякі воїни, як-от Кухулін, можуть впадати в бойовий шал, що цілковито спотворює їхні тіла, наповнюючи їх люттю.

Врода Дейрдре. Король Конховар мак Несса був закоханий у Дейрдре. Її врода була причиною багатьох трагедій і масових убивств, поки вона не вирішила відібрати собі життя.

Дагда. Дагда – батько богів і заступник племен. Друїд, воїн, мудрець, провісник життя і смерті, повелитель часу та пір року.

Діармод і Ґронья. Ґронья заручена з Фінном мак Кумалом, великим воїном, але старшим за її батька. У день весілля вона переконує Діармода втекти разом. Фінн нескінченно їх переслідує.

Діти Дану. Туата-де-данан (діти Дану) прийшли з північних островів та оселилися в Ірландії. Спершу вони билися з фір-болоґ, а потім проти фоморів. Після цього вони пішли в Потойбіччя, поступившись місцем людям – гойделам (синам Міля).

Ейре. Туата-де-данан пообіцяли гойделам, які нещодавно прибули до Ірландії, назвати острів на честь Ейре в обмін на її допомогу. Ця богиня уособлює Ірландію.

Земля Тальту. Дочка короля племені фір-болоґ, на ім'я Тальту, розчистила ліс, щоб підготувати землю для обробітку, після чого померла від виснаження. Її названий син Луг заснував на її честь свято врожаю Лугнасад.

Камінь Фаль. Привезений до Ірландії туата-де-данан, цей камінь за переказами горлав, коли до нього дотикалася людина, гідна бути королем.

Коні Мананнана. Мананнан мак Лір панує над морями й охороняє кордон з Потойбіччям. З морської піни він створив коней, здатних мчати крізь тіні й тумани...

Котел Дагди. Цей котел достатку може не вичерпуючись нагодувати всі племена. Також він може повернути мертвих до життя.

Красномовство Огми. Огма, один з туата-де-данан, був красномовцем і мудрецем, а також поетом і воїном. Створив священну огамічну писемність.

Легенда про Кухуліна. Один з найвеличніших кельтських героїв, син бога Луга. Кухулін сам-один захищав Ольстер від воїнів королеви Мейв. За легендою він знехтував коханням богині Морріґан.

Луг Самілданах. Луг допомагав туата-де-данан, хоча й був онуком короля фоморів Балора. Досконало володів усіма мистецтвами й науками. Завдяки цьому Нуада запропонував йому очолити туата-де-данан під час другої битви під Маґ Туїред.

Морріґан. Богиня війни й панування, дружина Дагди. Іноді вона з'являється у вигляді ворони.

Нуада Срібнорукий. Король туата-де-данан, що був змушений зректися престолу, втративши руку в двобої зі Шренгом. Він знову став королем, коли Діан Кехт виготовив для нього срібну руку. Під час другої битви під Маґ Туїред його вбив Балор.

Око Балора. Балор – король фоморів і демон північних островів. Він мав на чолі тільки одне око, яким міг знищувати своїх ворогів.

Палиця Дагди. Завдяки цій зброї Дагда володіє не лише даром вбивати, а й повертати до життя.

Пам'ять Туана. Друїд-відлюдник, що прожив кілька століть, обертаючись на різних тварин. Туан був в Ірландії до появи там туата-де-данан і фоморів. Він був свідком п'яти завоювань і спілкувався зі святим Патриком. Туан – пам'ять історії.

Потойбіччя. Тір-На-Ноґ – земля богів і померлих, край нескінченної радості. Царство вічної юності, де боги знайшли собі притулок. Деяким смертним іноді вдавалося відвідати його...

Пророцтво Катвада. Катвад – друїд, віщун і воїн. Він був батьком короля Конховара мак Несси й наставником Кухуліна.

Рішучість Шренга. Найвправніший воїн племені фір-болоґ, він відрубав руку Нуаді під час першої битви під Маґ Туїред. Навіть на межі поразки він разом з трьома сотнями вцілілих воїнів бився з таким завзяттям, що туата-де-данан з поваги запропонували йому Коннахт, землі на північному заході Ірландії.

Святилище Кернунна. Кернунн – бог диких тварин, уособлення природи, життя, лісів і родючості. Таємничий бог, що цурається інших богів.

Спис Луга. Спис цього бога забезпечує перемогу своєму власникові.

Тиранія Бреса. Брес Вродливий став королем туата-де-данан, коли Нуада зрікся трону. Однак він був дуже підлим і жадібним королем, що не ділився своїм багатством і зневажав бардів. Брес також зрікся престолу після того, як один поет написав на нього жахливу сатиру. Після цього він повів фоморів війною проти туата-де-данан, що закінчилася другою битвою під Маґ Туїред.

Фіяна. Група міфічних воїнів. Їхній ватажок Фінн мак Кумал – один з найвеличніших кельтських героїв, воїн, поет і неперевершений маг.

Хитрощі Ейнґуса. Син Дагди, він заволодів замком батька, запитавши його: «Можу я пожити тут день і ніч», тобто до кінця вічності...

Частування переможця. Добірний кусень м'яса, зазвичай стегна, яким під час учти нагороджували найхоробрішого з королівських воїнів. Це вважалося найбільшим проявом поваги та приводило до багатьох суперечок.

.

Події гри «Ініш» відбуваються в часи розквіту стародавніх кельтів, коли історія та легенди були одним цілим. Гравці виконують ролі ватажків, що ведуть морями свої клани з Ірландії до недавно відкритого острова. Вони засновують там поселення, досліджують навколишні території, видобувають корисні копалини, будують цитаделі та святилища для свого захисту. Барди оспівують своїх богів і героїв, друїди виступають радниками, а вмілі ремісники увіковічують пам'ять про кельтську цивілізацію.

Кожен ватажок вважає, ніби саме він має право володарювати островом. Лише час покаже, хто з них виявиться гідним зайняти трон і стати Ард рі, верховним королем нових земель.

від 2 до 4 гравців, 60 хвилин

Вміст гри

18 будівель
- 1 столиця
- 8 цитаделей
- 9 святилищ

67 карт
- 17 карт дій
- 16 карт переваг
- 30 карт епосу
- 4 пам'ятки

16 плиток територій

15 жетонів
- 1 жетон брена
- 1 жетон зграї воронів
- 4 жетони претендента
- 8 жетонів звершень
- 1 жетон свята

48 фігурок кланів (по 12 кожного кольору)

Зміст

Компоненти гри ..... с. 3
Приготування ..... с. 5
Перебіг гри ..... с. 6
Сутички ..... с. 8
Умови перемоги ..... с. 10
Кінець гри ..... с. 10

Мета гри

Гравці борються за звання верховного короля нової землі. Щораунду гравці перевіряють, чи хтось із них не став новим правителем. Щоб вас обрали верховним королем, вам треба виконати якнайбільше умов перемоги:
- ваші клани повинні розміщуватися щонайменше на 6 територіях;
- ви повинні бути ватажком принаймні 6 кланів суперників;
- ваші клани повинні розміщуватися на територіях, на яких загалом є принаймні 6 святилищ.

Опис гри

Кожен раунд складається з двох фаз.
1. Фаза зібрання, під час якої гравці перевіряють виконання умов перемоги, визначають ватажків і вибирають карти дій.
2. Фаза пори року, під час якої гравці грають карти з руки.

Важливо! У грі «Ініш» для виконання будь-якої дії (будівництва святилищ, розміщення нових кланів, переміщення кланів тощо) треба зіграти карту. Саме тому ретельно підбирайте собі карти під час фази зібрання.

КОМПОНЕНТИ ГРИ

ТЕРИТОРІЇ

Нову плитку території завжди викладають так, щоб вона прилягала принаймні до двох територій. Виклавши нову плитку території, ви берете з колоди переваг відповідну карту переваги та кладете її горілиць біля ігрового поля.



КЛАНИ

Кожна фігурка – це клан. Кожен гравець має 12 фігурок вибраного ним кольору. Усі фігурки на вигляд різні, але це не впливає на сам ігровий процес. Якщо всі 12 фігурок гравця перебувають на ігровому полі, він більше не може наймати нові клани, поки в його запас не повернуться клани з ігрового поля.

БУДІВЛІ

Є два типи будівель: цитаделі та святилища. Кількість будівель на одній території необмежена. Якщо гравець намагається розмістити на території нову будівлю, а в запасі більше немає будівель такого типу, то він не може побудувати її. Будівлі нейтральні й не належать жодному з гравців.



ЦИТАДЕЛІ

Цитаделі дають змогу гравцям захищати свої клани під час сутичок. У кожній цитаделі може утримуватися лише один клан (див. с. 8). Будівля цитаделі столиці більша за решту цитаделей (див. с. 5).

СВЯТИЛИЩА

Святилища потрібні для виконання однієї з умов перемоги.

ЖЕТОНИ



БРЕН

Брен – це тимчасовий лідер до обрання верховного короля. На початку гри брен визначається навмання, проте під час кожної фази зібрання звання брена переходить до ватажка столиці. Щораунду брен влаштовує зібрання, а наприкінці гри має перевагу в разі нічиєї.



ПРЕТЕНДЕНТ

Коли гравець виконує вимогу умови перемоги, він бере один жетон претендента, щоб показати свою готовність зійти на трон.
Лише гравці з жетоном претендента можуть спробувати оголосити про свою перемогу під час фази зібрання (див. с. 6).



ЗГРАЯ ВОРОН

Цей жетон вказує напрям порядку ходів: за або проти годинникової стрілки. Брен підкидає цей жетон під час кожної фази зібрання (див. с. 6).



ЗВЕРШЕННЯ

Жетони звершень здобувають за допомогою карт дій або карт епосу. Звершення вважають «джокером», що полегшує гравцеві виконання умов перемоги (див. с. 10).



СВЯТО

Цей жетон використовується, коли під час фази пори року грається карта дії «Свято».



Карти

Усі карти у грі відрізняються за типом (дія, перевага, епос), умовою розіграшу (пора року або трискель) та ефектом. Гравці тримають карти в руці, не показуючи суперникам, але їхню кількість і типи (карти відрізняються кольором звороту) повинні бачити всі. Гравці скидають карти після того, як зіграють їх.

• УМОВА РОЗІГРАШУ (символ у лівому верхньому куті)
Є два символи, що вказують, коли можна зіграти карту. На кожній карті є принаймні один з цих символів, а на деяких обидва:

Карта пори року



Карти пори року грають у фазі пори року під час свого ходу.

Карта з трискелем



Символ вказує на умову, за якої можна зіграти цю карту.

• ТИП КАРТИ (визначається кольором звороту)
Карти діляться на три типи: **дія**, **перевага** та **епос**. Спосіб отримання кожної карти залежить від її типу.

Приклад.
На карті дії «Ремісник» є обидва символи: пори року та трискеля. Символ пори року відповідає ефекту на лівій половині карти, а символ трискеля – на правій. Якщо гравець хоче застосувати ефект з правої сторони цієї карти, то може це зробити лише за вказаних на карті умов. У цьому прикладі – «Після розіграшу карти епосу».



Карти дій

Під час фази пори року карти дій дають змогу гравцеві виконувати такі важливі дії, як наймати клани чи будувати святилища.

Як їх отримати. Ці карти вибираються під час фази зібрання на початку кожного раунду.

Чи можна їх залишити. Ці карти не залишаються до нового раунду. Якщо наприкінці фази пори року в гравця залишилися карти дій, то їх треба скинути й перетасувати з іншими картами дій під час приготування до нового раунду.



Карти переваг

Як їх отримати. Під час фази зібрання всі ватажки отримують карти переваг тих територій, якими вони керують.

Чи можна їх залишити. Отримавши карту переваги, гравець може тримати її в себе протягом усього раунду, поки не вирішить зіграти її. Навіть якщо певний ігровий ефект приводить до того, що власник карти перестає бути ватажком на відповідній території, він усе одно зберігає карту на руці (і може зіграти її) до кінця раунду. Незіграні карти переваг не залишаються на новий раунд, але гравець може мати ту ж саму карту переваги кілька раундів поспіль, якщо залишається ватажком цієї території.



Карти епосу

Ці карти пов'язані з кельтськими богами й героями, вони надихають клани на легендарні подвиги.

Як їх отримати. Гравці беруть ці карти, коли активуються певні ігрові ефекти (як-от ефект карти дії «Бард» чи розміщення нового святилища).

Чи можна їх залишити. Ці карти залишаються на руках у гравців, поки вони їх не зіграють.



Структура карти

Колір звороту карти вказує на її тип:

карта епосу



карта переваги



карта дії





Назва

Умова розіграшу (трискель і/або пора року)

Ефект(и)

Символ(и)

Ці символи зображають ефект карти:

Будівництво *Переміщення* *Наймання*

Цей символ означає, що цією картою можна розпочати сутичку.

Нагадування про умову розіграшу

Карта використовується лише у грі вчотирьох

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- У грі вдвох чи втрьох поверніть карти дій (1) з символом (4) у правому нижньому куті в коробку, бо їх використовують лише у грі вчотирьох.
- Кожен гравець вибирає колір і ставить перед собою 12 фігурок кланів (2) цього кольору.
- Покладіть жетони звершень (3), жетони претендента (4) і жетон свята (5) біля ігрового поля.
- Перетасуйте карти епосу (6) і покладіть їх колодою долілиць.
- Перетасуйте плитки територій (7) і покладіть їх стосом долілиць біля ігрового поля.
- Візьміть кількість плиток територій (8), рівну кількості гравців, і покладіть їх горілиць на центр ігрового поля, з'єднавши між собою. Кожна плитка повинна з'єднуватися з двома іншими плитками. Знайдіть карти переваг (9), що відповідають викладеним територіям, і покладіть їх горілиць біля ігрового поля так, щоб кожен гравець міг їх бачити. Решту карт переваг (10) покладіть колодою долілиць.
- Дайте жетон брена (11) будь-якому гравцеві.
- Брен вибирає одну територію та розміщує там столицю (12) й одне святилище (13).
- Брен підкидає жетон зграї ворон (14) як монету. Якою стороною догори впаде жетон, таким і буде напрям ходів гравців на початку гри.
- Починаючи з брена й далі за напрямом, визначеним жетоном зграї ворон, кожен гравець по черзі розміщує один свій клан на будь-якій території. Так триває, поки кожен гравець не матиме по два клани на ігровому полі.

ЗНАЙОМСТВО З ГРОЮ

Якщо ви граєте в «Інiш» уперше, ми радимо зіграти за ознайомчим сценарієм. Правила не змінюються, але приготування до гри відбувається так:

1. *Замість випадкових плиток територій, викладіть такі території:*
   - *2 гравці: «Долина» й «Бухта»;*
   - *3 гравці: «Долина», «Бухта» й «Рівнини»;*
   - *4 гравці: «Долина», «Бухта», «Рівнини» й «Пагорби».*
2. *Перед тим як створити стос плиток територій, знайдіть такі плитки: «Луги», «Імлисті землі», «Ліс», «Ворота в Тір-На-Ног», «Нагір'я» та «Гори». Перемішайте ці плитки та покладіть їх стосом долілиць.*
3. *Перемішайте решту плиток територій та покладіть їх зверху попередньо утвореного стосу.*





Ватажок території

Ватажок – це важливе поняття у грі, що стосується кількох ігрових ефектів. Ватажком території стає той гравець, що має найбільшу кількість кланів на цій території. Якщо у гравців порівну кланів, то ніхто не стає ватажком цієї території.



Приклад. *На території «Пустище» є 4 зелених, 3 синіх та 2 білих клани. Зелений гравець має тут найбільше кланів, тому стає ватажком цієї території.*

Перебіг гри

Гра триває кілька раундів, кожен з яких складається з двох фаз:

1. **Фаза зібрання.** У цій фазі призначається брен, перевіряється виконання умов перемоги, встановлюється порядок ходів, ватажки отримують карти переваг, а гравці вибирають карти дій.
2. **Фаза пори року.** Це основна частина гри, під час якої гравці виконують різні дії та ефекти, граючи карти з руки.

Фаза 1. Зібрання

Виконайте послідовно таких шість кроків:

Справи ватажків

1. Призначте брена

Ватажок території, де розміщується столиця, стає новим бреном і бере жетон брена. Якщо в столиці немає ватажка, то брен не змінюється, навіть якщо в столиці немає жодного з кланів чинного брена. Брен може змінитися тільки під час фази зібрання.

2. Перевірка умов перемоги

Перевірте, чи не переміг якийсь гравець. Умови перемоги докладно пояснено на с. 10. Якщо ніхто не переміг, то ті гравці, які мали жетони претендента, повинні повернути їх у запас.

3. Візьміть карти переваг

Ватажки територій беруть карти переваг тих територій, якими вони керують. Якщо на території немає ватажка, відповідна карта переваги залишається лежати горілиць біля ігрового поля.

Вищуни

4. Підкиньте жетон зграї ворон

Важливо! Усі ігрові ефекти, що вказують на «наступного гравця» або «порядок ходів», виконуються за напрямом, який випав на стороні жетона зграї ворон.

Приготування до нової пори року

5. Роздайте карти дій

У грі вчотирьох брен бере всі 17 карт дій, тасує їх, долілиць відкладає вбік одну випадкову карту з колоди та здає по чотири карти кожному гравцеві. У грі втрьох брен виконує ті самі дії, але з 13 картами, бо під час приготування гри карти з символом 4 повертають у коробку. Правила для гри вдвох описано в розділі «Правила для 2 гравців» на с. 11.

6. Виберіть карти дій (3–4 гравці)

1. Кожен гравець вивчає свої чотири карти дій, вибирає собі **одну** та передає **три** інші карти наступному гравцеві за напрямом, визначеним жетоном зграї ворон.
2. Потім кожен гравець додає **три** отримані від сусіда карти до **однієї** раніше вибраної ним карти. Тепер гравець вивчає всі **чотири** карти дій, залишає собі **дві** з них, а інші **дві** карти передає наступному гравцеві.
3. Після цього кожен гравець додає **дві** отримані від сусіда карти до **двох** попередньо вибраних карт. Вивчивши всі **чотири** карти дій, кожен гравець залишає собі **три** з них і передає **одну** карту наступному гравцеві.

Наприкінці фази зібрання кожен гравець матиме на руці чотири карти дій і, можливо, кілька карт переваг та епосу.

Приклад.
На території столиці є 1 помаранчевий і 1 білий клан. Жоден з кланів не володіє перевагою за кількістю кланів, тому тут немає ватажка.
Синій гравець залишається бреном, хоч у столиці немає синіх кланів.





Гравці виконують ходи за годинниковою стрілкою



Гравці виконують ходи проти годинникової стрілки

Примітка. *У грі «Інші» гравці вибирають собі карти інакше, ніж у більшості ігор. Наприклад, тут гравець може передати сусідові ту карту, яку він вибрав собі під час попереднього кроку відбору карт. Це дає змогу гравцям коригувати свою стратегію і мати змогу залишати собі ті карти, які прийдуть пізніше.*

Фаза 2. Пора року

Брен розпочинає пору року, **граючи у свій перший хід** карту пори року. Потім наступний гравець вибирає одну з дій:

• зіграти карту пори року • пропустити хід • узяти жетон претендента

Гравці по черзі виконуватимуть по одній з цих дій, аж поки всі гравці послідовно не пропустять хід. Після цього фаза пори року завершується, і починається фаза зібрання нового раунду.

Зіграти карту пори року

Картою пори року може бути карта дії, карта переваги або карта епосу. Зігравши карту, гравець активує її ефект, а потім скидає цю карту.

- Карти дій скидають **долілиць** до скиду. Гравці можуть переглядати карти в цьому скиді лише тоді, коли ефект зіграної карти дозволяє це зробити (як-от карта дії «Друїд»).
- Усі зіграні карти переваг кладуть **долілиць** біля ігрового поля так, щоб зворот кожної карти бачили всі гравці.
- Карти епосу скидають **горілиць** до їхнього окремого скиду. Кожен гравець може будь-коли переглянути карти в цьому скиді.

Пропустити хід

Гравець не грає ніяких карт і просто пропускає хід. Якщо хід дійде до нього, він зможе знову зіграти карту.

Узяти жетон претендента

Щоб узяти жетон претендента, гравець повинен виконати принаймні одну з умов перемоги й не може мати іншого жетона претендента. У такому разі гравець бере з запасу жетон претендента та кладе його перед собою. Цей жетон залишається у гравця до наступної фази зібрання, навіть якщо за цей час гравець більше не виконає жодної умови перемоги.

Особливий випадок

Якщо гравець не має кланів на жодній території

Якщо на початку свого ходу гравець не має жодного клану на ігровому полі, то повинен скинути один жетон звершення, якщо він його має. Потім (незалежно від того, скинув він жетон звершення чи ні) гравець розміщує два свої клани на будь-яких територіях. Далі гравець виконує свій хід, як завжди: грає карту пори року, пропускає хід або бере жетон претендента.

Кінець пори року

Коли всі гравці по черзі пропустили свої ходи, пора року завершується. Кожен гравець залишає на руці всі свої карти епосу, але повинен скинути всі карти дій. Якщо у гравця на руці залишилася карта переваги, а він більше не ватажок цієї території, то гравець кладе цю карту переваги **горілиць** біля ігрового поля.



Примітка. *Іноді вигідніше пропустити хід, адже це дозволяє вам відкласти свої рішення і притримати карти на потім. Однак це трохи ризиковано. Якщо ви пропускаєте хід, і решта гравців також вирішує пропустити хід, то пора року завершується, і всі гравці повинні скинути свої карти дій.*

Нагадування. *Карти з символом трискеля можна грати лише за умови, вказаної на самій карті. Такі карти зазвичай грають у відповідь на певну дію. Карти з трискелем скидають за їхнім типом, як і карти пори року (див. ліворуч «Зіграти карту пори року»).*

Важливо!

- *У відповідь на одну дію можна зіграти кілька карт з трискелем.*
- *Карта з трискелем «Геш» скасовує ефект карти дії, тому її можна зіграти лише після того, як поточний гравець повністю оголосив про свої наміри (який клан він хоче атакувати, з якої території він переміщається тощо).*
- *Якщо на карті з трискелем написано «Зігравши карту пори року...», то її можна зіграти лише після повного застосування ефекту карти пори року, що передбачає також завершення всіх сутичок, розпочатих цією картою пори року.*



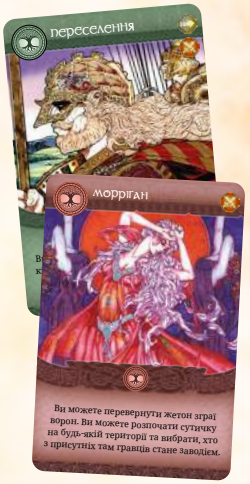
Приклад.
Під час свого ходу помаранчевий гравець вибирає жетон претендента, бо виконав одну з умов перемоги (його клани є на трьох територіях, на яких загалом розміщено шість святилищ). Під час наступної фази зібрання помаранчевий гравець буде серед претендентів на перемогу.

Нагадування. *Розмістіть один клан Граючи карту з ефектом «розмістіть 1 клан», ви берете ці клани зі свого запасу, а не з запасу іншого гравця.*



Нагадування. *Якщо наприкінці фази пори року на одній з територій є жетон свята, то заберіть його звідти й покладіть біля ігрового поля.*

Сутички



Сутичка починається, коли гравець переміщає один чи більше своїх кланів на територію, де вже є клани суперників. Також деякі ефекти карт дають змогу розпочати сутичку, не переміщаючи кланів. Клан, який ви «розміщуєте» на території (наприклад, за допомогою карти дії «Нові клани»), не розпочинає сутички.

Пам'ятайте, що на тих картах, які дають змогу розпочати сутичку, у правому верхньому куті зображено символ: 

Коли починається сутичка, «заводієм» вважають гравця, чиї клани вдираються на територію з кланами суперників. Якщо сутичка починається через ефект карти, то заводій визначається умовами зіграної карти. Потім гравці, чиї клани перебувають на території, повинні вирішити між собою, як ліпше врегулювати конфлікт – мирно чи війною. Коли стається сутичка, гравці повинні негайно залагодити її, перш ніж продовжити раунд. Якщо один ефект карти приводить до кількох сутичок (як-от карта дії «Переселення»), заводій вибирає, яку сутичку залагодити першою. Потім цей гравець вибирає наступну сутичку, і так далі, поки не залагодить усі сутички.

Перебіг сутички

Сутичка відбувається у два кроки:
1. Цитаделі.
2. Залагодження сутички.

1. Цитаделі

Під час цього кроку клани можуть сховатися в цитаделях, розміщених на території сутички. Розміщений у цитаделі клан вважають захищеним, і він не бере ніякої участі в сутичці. Після завершення сутички клани покидають цитаделі.

Починаючи з наступного після заводія гравця і далі за порядком ходів, кожен гравець (крім заводія) може взяти один зі своїх кланів, що перебувають на території сутички, і помістити його в незайняту цитадель. Цей крок може тривати кілька ходів. Коли всі цитаделі будуть зайняті або гравці більше не захочуть їх займати, переходьте до кроку залагодження сутички.

Кожна цитадель може захистити лише один клан.

Незахищені клани

Клани, що під час сутички перебувають на території сутички й не розміщуються в цитаделях, вважають незахищеними.

2. Залагодження сутички

Починаючи з заводія й далі за напрямом ходів, кожен гравець з одним чи більше незахищеними кланами на території, де відбувається сутичка, виконує один маневр. Гравці по черзі виконують маневри, поки сутичка не завершиться.

Дуже важливо! Перед кожним маневром гравці з незахищеними кланами можуть домовитися негайно припинити сутичку.

Маневри

Якщо сутичка не завершилася, гравець повинен виконати один маневр. Є три види маневрів:
- **атака;**
- **відступ;**
- **маневр з карти епосу.**

Після виконання кожного маневру (і також повного виконання ефектів карт з трискелем, зіграних у відповідь) перевірте умови завершення сутички. Якщо на території сутички більше не залишилося незахищених кланів, сутичка завершується. Якщо там залишається принаймні один незахищений клан, сутичка триває. Наступний гравець, у якого на території є один чи більше незахищених кланів, виконує маневр. Так триває аж до завершення сутички.



Нагадування. *Якщо на території сутички лежить жетон свята, заводій негайно прибирає звідти один свій клан до початку кроку «Цитаделі».*

Приклад. *Порядок ходів гравців: зелений, синій, помаранчевий і білий. На цій території є три цитаделі. Зелений гравець (заводій) починає сутичку. Синій гравець вирішує захистити один зі своїх кланів у цитаделі. Помаранчевий гравець робить те саме. Білий гравець вирішує не відправляти жодного зі своїх кланів у цитадель. Хід повертається до синього гравця, який вирішує захистити ще один свій клан в останній незайнятій цитаделі. Після цього починається крок «Залагодження сутички».*

Примітка. *Цитадель столиці трактують як звичайну цитадель.*

Примітка. *Гравець, що має на території сутички принаймні один незахищений клан, під час сутички повинен виконати один з маневрів. Під час сутички не можна пропускати хід, навіть якби гравцеві хотілося почекати та поспостерігати за розвитком ситуації.*

Атака

Гравець вибирає суперника, що має принаймні один незахищений клан на території сутички.
Атакований гравець вибирає один з варіантів:

Скинути карту дії. Атакований гравець вибирає карту дії з руки та скидає, не застосовуючи її ефекту.

Прибрати незахищений клан. Атакований гравець бере один зі своїх незахищених кланів з території сутички й повертає його у свій запас.

Якщо атакований гравець не має жодної карти дії, то повинен прибрати один незахищений клан.

Відступ

Гравець переміщає один чи більше своїх незахищених кланів на сусідні території, де він є ватажком. Маневр відступу не починає нової сутички. Якщо гравець не є ватажком на жодній сусідній території, він не може виконати цей маневр.

Прибирання клану

Коли гравець прибирає клан, він забирає його фігурку з території та повертає у свій запас. Цей клан можна потім знову використати у грі.

Важливо. Якщо гравець має змогу відступити на кілька територій, то може розділити свої клани й відправити їх на різні території.

Маневр з карти епосу

Деякі карти епосу із символом трискеля можна зіграти **«в межах маневру».** Як і решту карт з трискелем, такі карти можна грати лише за умови, зазначеної на самій карті.

3. Завершення сутички

Сутичка завершується, коли всі учасники погоджуються її завершити або коли на території сутички більше не залишається незахищених кланів.

Зауважте, що навіть коли тільки один гравець досі має незахищені клани на цій території, він повинен самостійно завершити сутичку або виконати маневр (найпевніше, відступити). Якщо він вирішить відступити лише частиною своїх незахищених кланів, то знову почнеться його хід, адже він далі залишається єдиним гравцем з незахищеними кланами на території сутички. Тепер уже він повинен завершити сутичку.

Після завершення сутички всі захищені клани покидають цитаделі й повертаються на свою територію.

Приклад.
Порядок ходів гравців: зелений, синій, помаранчевий і білий.
Синій гравець виконує маневр атаки й вибирає ціллю помаранчевого гравця.
Помаранчевий гравець більше не має на руці карт дій, тому прибирає один зі своїх незахищених кланів.
Після цього помаранчевий гравець вибирає маневр відступу. Він забирає три свої незахищені клани з цієї території та переміщає їх на сусідню територію «Рівнини», де він є ватажком.
Перед виконанням свого маневру білий гравець пропонує учасникам конфлікту припинити сутичку.
Зелений гравець погоджується, але синій гравець відмовляється, тому сутичка триває. Білий гравець повинен виконати один з маневрів. Він вибирає маневр атаки й нападає на синього гравця, що вирішує скинути одну карту дії з руки.
Тепер знову хід зеленого гравця.
У межах свого маневру він грає карту епосу «Красномовство Огми», що негайно завершує сутичку. Усі клани повертаються з цитаделей на свою територію.

Роз'яснення.
- *Гравець може відступити на будь-яку сусідню територію, де він є ватажком (навіть на територію, звідки прийшли клани заводія).*
- *Якщо гравець однією дією переміщає свої клани на кілька різних територій (наприклад, за допомогою ефекту карти дії «Переселення») і тим самим починає кілька сутичок, то може виникнути певна ситуація.*

  На територіях, де сутички чекають свого залагодження, заводій може мати більше кланів, ніж решта гравців. У такому разі на час сутички заводія вважають ватажком такої території, тому він може відступити туди своїми кланами, а інші гравці не можуть.

Умови перемоги

Є три умови перемоги. Кожен гравець може виконати кілька умов перемоги. Під час другого кроку фази зібрання («Перевірка умов перемоги») гравці перевіряють кількість умов перемоги, яку на цю мить виконали гравці з жетонами претендента.

Умови перемоги

- **Гравець є ватажком шістьох чи більше кланів суперників.** Порахуйте загальну кількість кланів суперників на територіях, де гравець є ватажком. Якщо їх шість чи більше, гравець виконав цю умову перемоги.
- **Клани гравця є на територіях із шістьма чи більше святилищами.** Порахуйте загальну кількість святилищ на територіях, де гравець має один чи більше кланів (навіть якщо цей гравець не ватажок на цих територіях). Якщо їх шість чи більше, то гравець виконав цю умову перемоги.
- **Клани гравця є на шести чи більше територіях.** Порахуйте загальну кількість територій, на яких є один чи більше кланів гравця (навіть якщо цей гравець не ватажок на цих територіях). Якщо їх шість чи більше, гравець виконав цю умову перемоги.

Важливо, скільки всього умов перемоги виконав гравець, а не те, наскільки він «перевиконав» їх. Наприклад, якщо два гравці виконують умову перемоги щодо кількості зайнятих територій (клани одного гравця є на шести територіях, а другого – на восьми), то вважається, що вони однаковою мірою виконали цю умову перемоги.



Приклад.
Клани синього гравця є на чотирьох територіях з п'ятьма святилищами. Він також має два жетони звершень. Синій гравець може виконати лише одну умову перемоги: або за присутність на територіях (4 + 2 жетони звершень), або за кількість святилищ на зайнятих територіях (5 + 1 жетон звершення). Однак якби він мав три жетони звершень, то виконав би ***обидві*** *умови перемоги.*

Звершення

Гравці здобувають жетони звершень за допомогою таких карт, як «Бард» чи «Ремісник». Гравці тримають свої жетони звершень перед собою, не ховаючи їх від суперників. Кожен жетон звершення – це «джокер», що зменшує на 1 вимоги до виконання будь-якої умови перемоги. Кожен жетон звершення можна використати тільки один раз для виконання однієї умови перемоги.

Кінець гри

Під час другого кроку кожної фази зібрання («Перевірка умов перемоги») гравці перевіряють, чи не став хтось із них переможцем.
Якщо жоден гравець не має жетона претендента, то немає і переможця, навіть якщо гравці на цю мить виконали одну чи більше умов перемоги.

У протилежному разі перевірте виконання умов перемоги гравцями з жетонами претендента:
Перемагає гравець, що виконав найбільшу кількість умов перемоги! Для перемоги треба виконати принаймні одну умову перемоги.

У разі нічиєї за виконанням кількості умов перемоги діють такі правила:
- якщо серед претендентів є брен, перемагає брен;
- якщо серед претендентів **немає** брена, то не перемагає ніхто.

Якщо переможця немає, усі жетони претендента повертають у запас, і починається фаза зібрання нового раунду гри.

Приклад.
- *Помаранчевий, синій і зелений гравці мають жетони претендента. Помаранчевий і синій гравці виконали по дві умови перемоги. Зелений гравець — брен, але виконав лише одну умову перемоги. Між помаранчевим і синім гравцями нічия за кількістю виконаних умов перемоги, але жоден з них не брен. Отже, переможця немає, і починається новий раунд.*
- *Під час фази зібрання нового раунду помаранчевий і зелений гравці мають жетони претендента. Вони обидва виконали по одній умові перемоги, але зелений гравець залишається бреном, тому він і перемагає.*

Правила для 2 гравців

У грі вдвох жетон зграї ворон не використовується, за винятком виконання ефекту території «Ворота в Тір-На-Ноґ». Не забудьте прибрати карти дій з символом 4 у правому нижньому кутку, адже їх не використовують у грі вдвох.

Під час фази зібрання замініть кроки 5 і 6 (правила вибору карт) такими кроками:

- Перетасуйте всі карти дій і долілиць відкладіть убік одну карту.
- Брен роздає кожному гравцеві по три карти долілиць.
- Кожен гравець переглядає свої **три** карти дій, вибирає собі **одну** з них, а **дві** інші передає суперникові.
- Кожен гравець переглядає свої **три** карти дій, вибирає собі **дві** з них, а **одну** передає суперникові.
- Кожен гравець долілиць кладе перед собою відібрані карти.
- Брен знову роздає долілиць по три карти кожному гравцеві.
- Гравці вибирають нові карти дій так само, як перед тим.

Після цього кожен гравець матиме по шість карт дій.

Важливі ігрові поняття

Атака. Один з маневрів, який гравець може вибрати під час сутички.
Брен. Брен – це голова племені, призначений для того, щоб вести клани на новий острів. Поки не буде обраний верховний король, його вважають головним. Брен організовує зібрання, першим виконує хід у фазі пори року та має перевагу в разі нічиєї під час визначення переможця. На початку гри брена визначають навмання, але протягом гри будь-який гравець може стати бреном.
Ватажок. Гравець, що має найбільшу кількість кланів на території. У разі нічиєї за кількістю кланів на території ватажка не призначають. Під час фази зібрання ватажки отримують карти переваг своїх територій.
Заводій. Гравець, що розпочав сутичку (зазвичай після переміщення своїх кланів на іншу територію).
Зібрання. На початку кожної пори року ватажки збираються для розподілу обов'язків, які треба виконати впродовж майбутньої пори року.
Клан. Одна фігурка.
Присутність на території. Гравця вважають присутнім на території, якщо один чи більше його кланів розміщуються на цій території.
Святилище. Місце богослужінь. Одна з трьох умов перемоги – присутність кланів гравця на територіях зі святилищами. Розміщення нового святилища на території дає змогу гравцеві взяти карту епосу.
Столиця. Територія, яку вибрав брен на початку гри. На початку кожної фази зібрання ватажок столиці стає бреном.
Цитадель. Укріплене селище. Цитаделі дають змогу гравцям захищати там свої клани під час сутичок.

Часті питання

1. Порядок черговості. Коли кілька гравців одночасно захочуть зіграти карти з трискелем, першим зіграє карти активний гравець. Решта гравців дотримуються порядку, визначеного напрямом жетона зграї ворон. Під час сутичок активний гравець першим виконує маневри, а поза сутичками першим грає карту пори року.
2. Коли карти «Ґеш» чи «Дагда» скасовують ефект іншої карти, це не означає, що ця карта не була зіграна. Отже, ви все ще можете зіграти карту переваги «Долина», навіть якщо ефект зіграної перед тим карти пори року було скасовано.
3. Гравця вважають учасником сутички, якщо принаймні один його клан бере участь у поточній сутичці.
4. Якщо вичерпується колода карт епосу, перетасуйте скид і сформуйте нову колоду. Таке може статися лише тоді, коли всі карти епосу було взято й ніхто не зіграв/скинув карту епосу «Дагда».
5. Якщо завдяки карті ви маєте отримати клан, карту чи будівлю, які більше недоступні, то ви все одно можете зіграти цю карту. Ви просто отримаєте те, що є, і застосуєте інші ефекти карти, як завжди.

Особлива подяка

Я хотів би подякувати всім, хто допомагав і підтримував мене протягом усього цього довгого й прекрасного проєкту.
Дякую всім тим, хто грав в «Ініш» у тій чи іншій формі протягом останніх восьми років, вечорами, на вихідних чи під час з'їздів.
Дякую всім моїм друзям з Ліона, Віллербана та його околиць, і особливо Стефанові Френо за його цінну підтримку.
Дякую Тьєррі Переконе, Тьєррі Жислеттові, Бертранові Левеку, Стефанові Убеда, Крістофові Ваґінею Фредерікові Лафоресту, Пітерові Вулфслеєру, Сабіні та Жану-Жаку. Спасибі всім моїм друзям з Британі, Жану Полю й Нату, читачам снів, Яну Калону Стауту, Етьєну Кромлеху, Валері й Жану-Люку.
Вельми дякую і ґратулюю Ґвенаель де Монфокон за всі ці окрильні дискусії і за цей кельтський стиль!
Дякую моїм друзям з Монпельє та звідусіль, Франсуа, Петі П'єру, Стефану Артеміксу, Бономму і Крістофу Вікінгу за те, що вони відправили «Ініш» через випробування вогнем. Дякую моїм друзям з Клес-дю-Рой у Греноблі, Бруно, Мішелю, Еріку, Патрісу та іншим.
Дякую Бруно Каталі за всі конструктивні бесіди. Гра безперечно вийшла «епічною»!
Дякую всій команді *Matagot* за те, що допомогли втілити мрію в реальність.
Дякую Джимові за те, що він погодився взяти участь у цій пригоді. Досі не можу в це повірити!
Дякую, П'єре, хай де ти є. Ми знову зіграємо, коли відкриються ворота Тір-На-Ноґ...
А також дякую Домі та Івен за їхню підтримку й любов щоразу, коли поверталося колесо Дагди.

Matagot

Творці

Автор гри: Крістіан Мартінес
Ілюстрації на коробці та картах: Джим Фіцпатрік
Ілюстрації територій: Дімітрі Б'єлак
Графічний дизайн: Каміль Дюран-Кріґель, Сабріна Тобаль
Редактор: Стівен Кімбалл

Українське видання

Керівник проєкту: Роман Козумляк
Переклад: Святослав Михаць, Анастасія Янчук
Редагування: Анатолій Хлівний, В'ячеслав Конашков
Верстка: Артур Патрихалко
Особлива подяка: Роман Кудря, Андрій Луценко

ХІД КОНЕМ Lord of Boards

