

КНИГА ІСТОРІЙ

СОЛО ТА КООПЕРАТИВНА ГРА





КОНЕН ВІВЧАР МАЄ СВОЮ ІСТОРІЮ, В ЯКІЙ ЗНАЙДЕТЬСЯ МІСЦЕ ПРИГОДАМ, ТАЄМНИЦЯМ І НАВІТЬ ЧАРОДІЙСТВУ. ДЕЯКІ З ТАКИХ ІСТОРІЙ НАСТІЛЬКИ ПОДОБАЮТЬСЯ СЛУХАЧАМ, ЩО ВІВЧАРІ ПЕРЕПОВІДАЮТЬ ЇХ ЗНОВУ І ЗНОВУ. А ЯКЩО ВОНИ ПРИ ЦЬОМУ ЧАС ВІД ЧАСУ ДОДАЮТЬ НОВИХ ПОДРОБИЦЬ, ЩОБ ПРИКРАСИТИ БУВАЛЬЩИНУ І ЗРОБИТИ ОПОВІДКУ ЦІКАВІШОЮ – ХТО ЇМ ЗА ТЕ ДОРІКАТИМЕ?

ТОЖ ОСЬ ВАМ ТРИ ІСТОРІЇ, РОЗКАЗАНІ СТАРИМИ ВІВЧАРЯМИ, – ІСТОРІЇ ПРИГОД І ЗВИТЯГ, СМІЛИВИХ ЗАДУМІВ І НЕСПОДІВАНИХ ПЕРЕШКОД, РАПТОВИХ ЗУСТРІЧІЙ ІЗ МОГУТНІМИ КАРПАТСЬКИМИ ДУХАМИ ТА ПОШУКІВ ЧАРІВНИХ СКАРБІВ!

У цій книзі ви знайдете три історії зі світу «Арідника», у які можна зіграти соло або кооперативно.

Усі історії складаються з трьох глав, кожна з яких має особливі умови та завдання. Ви повинні виконати ці завдання до того, як завершиться глава – тобто до того, як на поле будуть викладені всі плитки зі стосу.

Кожна історія – це окрема гра, а кожна глава – це стос плиток, весняний, літній чи осінній, і глава триватиме доки ви не викладете усі плитки відповідного стосу. Якщо плиток в стосі менше ніж треба, щоб оновити обрій – грайте, поки не викладете всі плитки стосу. Після того завершіть главу і перейдіть до наступної, виклавши плитки обрій зі стосу цієї глави. Розпочинаючи нову главу, не прибирайте викладені на поле плитки і фігурки духів та вівчарів

Якщо ви починаєте знайомство з «Арідником» саме з цієї книги, радимо першою зіграти історію «Як легінь загублені овечки шукав». Вона не складна й допоможе вам швидко зрозуміти правила.

Зверніть увагу, у кожній історії є певні додаткові правила та умови, вони описані на початку кожної глави.

Виконавши всі завдання, ви можете негайно завершити главу, навіть якщо у стосі досі лишаються плитки. Що швидше ви виконаєте завдання, то ліпшим буде ваш кінцевий результат! Проте що більше овечок ви зберете за поточну главу, то простіше буде виконати завдання наступної.

Якщо вам не вдалося виконати усі завдання поточної глави, ми радимо або розпочати історію спочатку, або перейти до наступної глави (у такому разі виконати її завдання стане ще складніше).

ІСТОРІЯ ПЕРША

ЯК ЛЕГІНЬ ЗАГУБЛЕНІ ОВЕЧКИ ШУКАВ



У СЕКОМУ ДІЛУ СВІІ ПОЧАТОК Є. ОТ Я, СКІЛЬКИ СЕБЕ ПАМ'ЯТАЮ, РІК У РІК ВОДНУ СВОЮ ОТАРУ ПОЛОНИНАМИ – АЛЕ Ї МЕНІ ТО ВПЕРШЕ СТАЛОСЯ РОБИТИ. БУВ Я В ТІ ЧАСИ ЛЕГІНЕМ¹, СВІТУ МАЛО БАЧИВ, А МІІ НЕНЬО НАВЧАВ МЕНЕ. ТА СТАВСЯ ЧАС – І ПОСЛАВ МЕНЕ ДО ПОЛОНИНИ САМОГО, ОВЕЧКИ ПАСТИ.

ПОВІВ Я ТІ ОВЕЧКИ ДО ПОЛОНИНИ, АН ТАМ ПОЧУВ БУВ, ЯК АЛЕІ МЕНІ ВЕРХІВОК ГРИМІТЬ, ТА ТАК ДУНО, ЩО Я АН СПУДИВ СИ. СТАВ БУВ НАЗАД ОТАРУ ВЕРТАТИ, АН ТУТ ХМАРА НА СХИЛ НАСУНУЛА ТА І НАКРИЛА НАС. І ЗАГУБИЛИСЯ МОЇ ОВЕЧКИ В ТІІ ХМАРІ, РОЗБРЕЛИСЯ, НАЛЯКАНІ, ЯКА КУДИ. ЯК ХМАРА ЗБІГЛА, ТАК ДИВЛЮСЯ Я – А З ОТАРИ МАЙНЕ НИЧ НЕ ЛИШИЛО СИ.

ДЕ Я СТОЯВ, ТАМ І СІВ – ЗАПЛАКАВ. ДУМАЮ, ЯК Я СИ ДО НЕНЯ ПОВЕРНУ, БЕЗ ОВЕЧКИ? ДАРМА ЩО МЕНЕ НАСВАРИТЬ, НЕ БІДА! А ЯК ТО БЕЗ ОВЕЧОК ПРОНИТОК МАТИ? СИДНУ СОБІ, АН ЧУЮ – НІБІ МУЗИКА ЗВІДКІЛАСЬ ГРАЄ. ДИВЛЮСЯ, А ТРОХИ ДАЛІ СХИЛОМ РІЧКА ТЕЧЕ, А РІЧКОЮ ТОЮ, НАЧЕ СТЕНКОЮ, ХТОСЬ КРОКУЄ. ІДЕ СОБІ, БАРТКА НА ПОЯСІ, КЕПТАР ШНУРАМИ ЧЕРВОНИМИ ШИТИЙ, ЩЕ І НА СКРИПЦІ ВИГРАВА. ТІКО САМ ВИСОЧЕННИЙ, ЩЕ І РОГИ, ЯК В ОЛЕНЯ, ТІЛО ВСЕ ХУТРОМ ВКРИТЕ, А НА НОГАХ – РАТИЦІ ГОСТРІ.



ТУТ ВІН, НАЧЕ ЗАЧУВШИ МЕНЕ, СИ ЗУПИНИВ ТА І РУКОЮ ДО МЕНЕ МАХНУВ – ІДИ, МОВЛЯВ, ДО МЕНЕ. СПУДИВ Я СИ ТОДІ ДУНЕ – УПІЗНАВ ЙОГО, БО ПРО НЬОГО МЕНІ НЕНЬ РОЗПОВІДАВ, А ДО ТОГО І ДІД. ТО АРІДНИК, ЯКОГО ЩЕ ТРИЮДОЮ КЛИЧУТЬ, САМОМУ БОГОВІ РОЗПОБРАТИМ. ВІД ПЕРВОВІКУ ВДВОХ ВОНИ БУЛИ, ЩЕ КОЛИ І ЗЕМЛІ НЕ БУЛО. І ТАК БУЛО, ЩО БОГ ПРО ВСЕ НА СВІТІ ЗНАВ, АЛЕ НІЦ ЗРОБИТИ НЕ МІГ, А АРІДНИК ДО ВСЬОГО НА СВІТІ МАВ СИЛИ, АЛЕ НІЦ НЕ ЗНАВ. БАГАТЬОХ ЛЮДЕІ АРІДНИК СПОКУСИВ, А НАЙПЕРШУ – ТО ІІВУ, ВМОВИВШИ ЇІ ІБЛУКО З'ІСТИ.

А ЩЕ КАЗАЛИ МЕНІ ДІД ІЗ НЕНЕМ, ЩО І АРІДНИК МОЖЕ ВІВЧАРЄВІ ДО ПРИГОДИ СТАТИ – БО ДО ВСЬОГО ДІЛА СПРОМОННІЙ.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Візьміть весняний, літній та осінній стоси, перемішайте кожен з них окремо й покладіть на стіл долілиць.



2. За бажанням можете знайти усі плитки духів і викласти їх на верх відповідних стосів. Це трохи спростить гру.

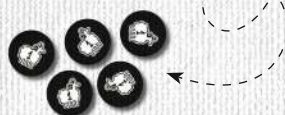


3. Відкрийте 4 плитки з весняного стосу й викладіть їх у ряд горілиць. Це — обрій. Ви не братимете плитки на руку, а натомість розігруватимете їх безпосередньо з обрію.



4. Розмістіть початкові плитки, як у звичайній грі. Поставте фігурку Арідника на плитку з його зображенням, а фігурки вівчарів — на плитки з орнаментом.

5. Візьміть із загального запасу 5 овечок. Це — ваш особистий запас або спільний запас усіх гравців, якщо ви граєте кооперативно.



6. Ви починаєте історію без карт задумів і знадобів на руці. Здобути їх можна, розігруючи властивості плиток, обмінюючись із духами, або в будь-який інший передбачений правилами спосіб.

7. На відміну від овечок, які потрапляють у спільний запас, кожен гравець має свою руку карт. Інші гравці не можуть скористатися вашим знадобом або втілити ваш задум.

ГЛАВА ПЕРША

Ото підвівся я й задумав си йик на полонині овечки мої не видко, то де їх шукати? Хіба в лісі, альбо десь поміні скелі. Такі собі задуми маю йик пройду лісами, а потім і горами, то когось та напевне знайду. Тіко би вовка бува не зустріти! Хоча йикий би вовк не був, а від вогню спудить си! Як постане вечір, тре буде ватру розкласти!

ПЕРЕД ПОЧАТКОМ ГЛАВИ

Виберіть з колоди **задуми** «Обом догодити» (3), «Ліси» (6), «Гори» (7), «Гірські потоки» (21) і викладіть їх горілиць, утворивши ряд задумів.



Потім виберіть з колоди **знадоби** «Бринза» (10), «Тайстра» (13), «Куманець» (15) та «Ватра» (36).

Перетасуйте їх і покладіть стосом долілиць.



Відкладіть решту карт — у цій главі вони вам не знадобляться.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА ГЛАВИ

Під час гри не беріть плитки місцевості на руку, натомість у свій хід вибирайте одну з 4 плиток обрію і відразу викладайте її.

Викладання плиток та розігрування їхніх властивостей відбувається за звичайними правилами: виклавши плитку, спершу розіграйте її чорні властивості, а тоді, якщо перемістили свого вівчаря, розіграйте білі властивості плитки, де він зупинився. Обмінюйтеся з духами, виконуйте задуми та використовуйте знадоби, як зазвичай. Опис властивостей плиток ви можете знайти у книжці правил та на картах-пам'ятках.

Закінчивши хід, викладіть на обрій нову плитку зі стосу.

Щоб успішно завершити цю главу, ви повинні виконати такі завдання:

- Зібрати щонайменше **20 овечок**.
- Втілити задуми «Ліси» (6) та «Гори» (7).
- Використати знадіб «Ватра» (36).

Після завершення глави (коли ви виклали усі плитки весняного стосу або виконали усі завдання) вилучіть усі карти задумів та знадобів (як утілених, так і неутілених) і покладіть їх у коробку. Вони більше не знадобляться вам у цій історії.

Не вилучайте викладені на поле плитки. Збережіть усіх зібраних овечок, вони будуть у вашому запасі під час наступної глави.

Пам'ятайте! У всіх трьох главах цієї історії, виконавши усі завдання, ви можете негайно завершити главу. Невикористані плитки відкладіть убік, вони знадобляться під час підрахунку кінцевого результату історії.

ГЛАВА ДРУГА

ЗІБРАВ БУВ ПО ЛІСАХ ТА СКЕЛЯХ ТРОХИ ОВЕЧОК, ТА Ї ПОВІВ НА ПОЛОНИНУ ПАСТИСЯ. АН БАЧУ – ПОЛОНИНОЮ САМ БОГ СИЙТИЙ ГУЛЕЄ. УВИДИВ ВІН МЕНЕ І ПИТАЄ:

– По що, ЛЕГІНЮ, ти тут блукаєш? Що си задумав?

А я йОМУ ТОДИ І РОЗПОВІВ УСЕ, І ПРО ХМАРУ, І ЇИК ОВЕЧКИ РОЗГУБИВ, І ПРО АРІДНИКА... БО ЯК НЕ РОЗКАЗАТИ, КОЛИ БОГ ПИТАЄ?

ПОСЛУХАВ ВІН МЕНЕ І КАНЕ:

– Я ТОБІ, ЛЕГІНЮ, ДОПОМОЖУ. ЇИК БУДЕШ УВАННИЙ ТА РОЗВАННИЙ, БУДЕ В ТВОЇЙ ОТАРІ ОВЕЧОК НАВІТЬ БІЛЬШЕ, НІНІ ДО ТОГО БУЛО.

І РОЗПОВІВ ВІН МЕНІ, КУДИ ЇТИ ТА ЇИК ОВЕЧКИ ДОБРЕ ДОГЛЯНУТИ, ЩОБ ВОНИ ЗАДОБРІШАЛИ, А РЕШТА ЩОБ НАЗАД ДО ОТАРИ СИ ВЕРНУЛА.

ПЕРЕД ПОЧАТКОМ ГЛАВИ

Активний стос цієї глави – осінній.

Виберіть з колоди **задуми** «Полонина» (5), «Миловиди» (16), «Усе скопом» (46), «Пісне з полонини» (50) та викладіть їх горілиць, утворивши ряд задумів.



Потім виберіть з колоди **знадоби** «Сіль» (8), «Скриня» (29) та «Вивороть» (37).



Перетасуйте їх і покладіть стосом долілиць.

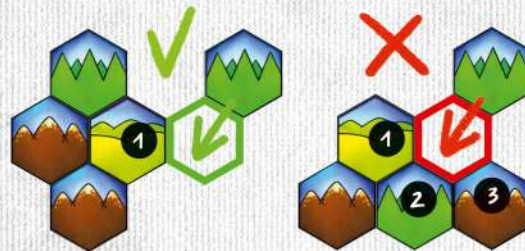
Відкладіть решту карт — у цій главі вони вам не знадобляться.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА ГЛАВИ

Викладена плитка повинна бути суміжною з лише однією плиткою.

Щоб успішно завершити цю главу, ви повинні виконати такі завдання:

- Зібрати щонайменше **55 овечок** (враховуйте запас овечок, зібраний у попередній главі).
- Втілити усі **задуми**, в умовах яких згадані **полонини**.
- Використати знадіб **«Сіль»** (8).



Після завершення глави залиште усі викладені плитки та вилучіть усі карти задумів та знадобів (як утілених, так і неутілених) і покладіть їх у коробку. Вони більше не знадобляться вам у цій історії.

ГЛАВА ТРЕТЯ

ТАК ЗА БОНИМ УКАЗОМ ХОДИВ Я КАРПАТАМИ. УСЮДИ БУВ, УСЕКЕ ВИДІВ. НА САМІ ГІРСЬКІ ВЕРШЕЧКИ ЗДІЙМАВ СИ, ДЕ АЛЕЙ, ДУХ БОННИЙ, ДРІМАЄ, А ЗВІДТИ – У НАЙТЕМНІШІ ХАЩІ ЗАБРІДАВ, ДЕ СТРАШНИЙ ВОВК СИ ХОВАТ. ІШОВ, АН ВИЙШОВ НА ГАЛЯВИНУ, ДИВЛЮСЯ – ДРІЗД НА СМЕРЕЦІ СИДИТЬ, А НАВКОЛО ПОМІН ДЕРЕВ ВЕЛИКА ОВЕЧА ОТАРА ПАСЕТЬСЯ. ПРИДИВИВ СИ – БАЧУ, СЕРЕД ТИХ ОВЕЧОК І МОЇ Є. СТАВ І ДУМАЮ – ЯК У ДРОЗДА ЇХ СОБІ НАЗАД ВІДМУДРУВАТИ? РАЗ ДО ДРОЗДА ПІДСТУПИВ-СЯ, З БОНИМ НАУЧЕННЯМ, ІНШИЙ РАЗ – З АРІДНИКОВИМ ЗНАДОБОМ – ТО І ВЕРНУВ СОБІ ОВЕЧКИ.

ПЕРЕД ПОЧАТКОМ ГЛАВИ

Активний стос цієї глави – осінній.

Виберіть з колоди **задуми** «Хаші» (10), «Гори і скелі» (12), «Озерний край» (14), «Безмірна, дика, та не пуста» (18) і викладіть їх горілиць, утворивши ряд задумів.



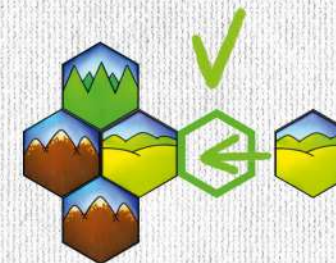
Потім виберіть з колоди **знадоби** «Фльойра» (9), «Плакучі трави» (26) та «Ліжник» (31).



Перетасуйте їх і покладіть стосом долілиць.

Відкладіть решту карт — у цій главі вони вам не знадобляться.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА ГЛАВИ



- Якщо викладена плитка суміжна з плиткою такого ж типу місцевості, негайно отримайте 2

Щоб успішно завершити цю главу, ви повинні виконати такі завдання:

- Зібрати щонайменше **100 овечок** (враховуйте запас овечок, зібраний у попередній главі).
- Перед остаточним підрахунком обміняйте кожну невикористану плитку на **5 овечок!**



Епілог

Як си повернув до батьківської хати, то й кашу ненебі своєму:

– Диви-но, неню, як наші овечки задобрили! Усюди із ними був, усіх духів моцних бачив, до кожного з пошаною си поставив і від кожного добро мав!

А він мені на те:

– Добре я тебе навчив! Маршину² любиш, і вона до тебе прихильна! Добрий вівчар будеш, багатство роду примножиш і мудрість нашу не розгубиш!



Порахуйте загальну кількість овечок у вашому запасі й визначте, якого рангу досягли у цій історії!

Овечки в запасі	Ранг
100	Легінь
110	Спузар
115	Вівчар
125	Ватаг
140	Мольфар

Історія друга Як вівчарині духів прикликали



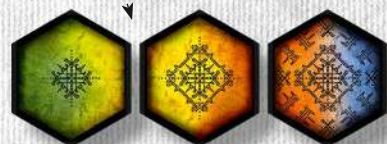
Дивний то був рік. Ми з подругами саме пасли овечок тоді – і наче все було як завжди, а щось все ж не так. Думали-гадали, аж поки не втямили – ані в лісі, ані на полонині, ані на річці, ані коло озера – жоден дух до нас не прийшов, із жодним не поздоровкалися. Марять, мов привиди в серпанку, а як підойдеш – зникають, ніби й не було їх. А як без помочі духів карпатських овечки пасти? Хто шлях укаже, хто знадіб зачарує, хто на гарну місцину введе?

Узялися ми духи тії шукати. І там виглядали, і сям – усе намарно. Навіть як поряд із одним опинишся, ніц тобі не відповіда, ніби йик і не видит тебе. Стали згадувати усілякі ворошіння та чарування, аби їх до себе прикликати – теж ніяк. Алеж ніби й гримить десь у хмарах, а як вітер хмари тії роздмуха, то й нема Алея. Арідник річкою повз пронесеться, а поки слово мовиш – він вже ген далеко! Усе, що знали, спробували, по всіх усюдах блукали, самі змучились і овечок своїх змучили. Так блукали, доки не прийшли проти ночі до йикоїсь стаї³. Ані вівчарів, ані ватага в стаї³ тоді не було, лише старий спузар⁴ сам-один ватру доглядав та кашу варив. Приймав нас, нагодував, овечок подоїти допоміг. А як з усім упорали си, став він нас розпитувати, звідки ми, і чом си так змучили.



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Візьміть весняний, літній та осінній стоси, перемішайте кожен з них окремо й покладіть на стіл долілиць.



2. Відкрийте 4 плитки з весняного стосу й викладіть їх у ряд горілиць. Це — обрій. Ви не братимете плитки на руку, а натомість розігруватимете їх безпосередньо з обрію.



3. Поки не розмішуйте початкові плитки, ви зробите це на початку першої глави.



4. Візьміть із загального запасу 5 овечок. Це — ваш особистий запас або спільний запас усіх гравців, якщо ви граєте кооперативно.

5. Ви починаєте історію без карт задумів і знадобів на руці. Здобути їх можна, розігруючи властивості плиток, обмінюючись із духами, або в будь-який інший передбачений правилами спосіб.

6. На відміну від овечок, які потрапляють у спільний запас, кожен гравець має свою руку карт. Інші гравці не можуть скористатися вашим знадобом або втілити ваш задум.



ГЛАВА ПЕРША

СПУЗАР НАС ПОСЛУХАВ ТА Ї КАНЕ:

— Тої біди знаємо, їик ради дати. Буват, коли весна приходить рання, а сонце добре пече, духи до полонини не сходять, бо від зими не одійшли ще. Тоді треба їх у горах шукати, де ще сніг лежить. Навіть як ходитимуть полониною або лісом, не стануть з вами справи мати, бо незатишно їм буде. Допоки не стане літо, тільки в горах зможете з ними поговорити.

Сказавши те, СПУЗАР дістав свіжої БРИНЗИ, загорнув її в рушника й нам подав.

ПЕРЕД ПОЧАТКОМ ГЛАВИ

Виберіть з колоди **задуми** «Будь-куди йти вольно» (2), «Розколібіна» (4), «Верховини» (11), «Камінні велети» (20) і викладіть їх горілиць, утворивши ряд задумів.



Потім виберіть з колоди **знадоби** «Бринза» (10), «Ліжник» (31) та «Крайка» (33).



Перетасуйте їх і покладіть стосом долілиць.

Відкладіть решту карт — у цій главі вони вам не знадобляться.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА ГЛАВИ

- Уважно вивчіть доступні задуми і знадоби. Після цього візьміть початкові плитки і викладіть їх так, як вважатимете за потрібне.
- У цій главі ви можете обмінюватися з духами лише в горах!

Щоб успішно завершити цю главу, ви повинні виконати такі завдання:

- Зібрати щонайменше **30 овечок**.
- Використати знадіб «Бринза» (10).

Після завершення глави залиште усі викладені плитки та вилучіть усі карти задумів та знадобів (як утілених, так і неутілених) і покладіть їх у коробку. Вони більше не знадобляться вам у цій історії.



ОСЬ ТАК ЗРОБЛЮ!



Важливо! Ви повинні дотримуватися правил витоків, як зазвичай. Плитки річок та озер мають виток (підсвічені жовтим кольором сторони, через які проходять річища). Витік ніколи не може межувати з суходолом, а тільки з іншим витоком, або не мати суміжної плитки взагалі.

ГЛАВА ДРУГА

Як спузар казав, так і зробили. І справді, серед гірських вершин духи зробилися до нас приязніші, і поміч від них в пригоді стала. Так промайнула весна, стало літо – і от одного дня рушили ми до Алея, допомоги просити – ан дивимось – нема Алея. Стали тоді Бога шукати – немає в горах Бога! Дрозда – і того немає! Нема ради – пішли знов до спузара.

Зрадів нам спузар, приймав до себе, нагодував і питає:

– Чом знов змучені, сумні? Ізнов духів розгубили?

– Так і є, – відповідаємо.

– То не біда! Їжик літо настало, сонечко вершини розтопило, і пече тепер цілісінькими днями до ночі. Від тої спеки духи си ховат стали – до лісів подалися, у самісінькі хащі. Там їх і шукайте!

Подякували ми спузару, а на світанні рушили собі далі.

ПЕРЕД ПОЧАТКОМ ГЛАВИ

Активний стос цієї глави – літній.

Виберіть з колоди **задуми**

«Черемош» (8), «Смереківі Гаї» (9), «Далекогляди» (29), «Підступ» (37) та викладіть їх горілиць, утворивши ряд задумів.

Потім виберіть з колоди **знадоби**

«Трійця» (6), «Сіль» (8), «Фльойра» (9) та «Йива» (21).

Перетасуйте їх і покладіть стосом долілиць.

Відкладіть решту карт — у цій главі вони вам не знадобляться.



ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА ГЛАВИ

- У цій главі ви можете обмінюватися з духами лише в **лісах**!



Щоб успішно завершити цю главу, ви повинні виконати такі завдання:

- Зібрати щонайменше **60 овечок** (враховуйте запас овечок, зібраний у попередній главі).
- Наприкінці глави **всі 4 духи** (Алей, Арідник, Бог і Дрізд) повинні перебувати на плитках лісу.

Після завершення глави залиште усі викладені плитки та вилучіть усі карти задумів та знадобів (як утілених, так і неутілених) і покладіть їх у коробку. Вони більше не знадобляться вам у цій історії.

ГЛАВА ТРЕТЯ

Так минуло літо. Овечки наші на рясних травах задобрили, а духи у лісовій прохолоді добре си відпочили. Ан пішов рік до осені – високі трави піднялися, зарясніли всілякою ягодою чагарі. Укотре ми си навідали до хащ лісових, глядімо – а духи з лісів кудись си поділи. Не стали довго шукати їх, пішли відразу до спузара.

Зустрів він нас, посміхається:

– Ізнов духи си загубили?

– Ізнов, вуйку!

– І тому раду маю. Як літо си до низин спускає, у лісі вогко і темно стає. Духи тогди на полонину виходять, щоб останніми промінчиками сонця си потішити. Там їх і шукайте! Але зважайте – зима близько, довго полонинами духи не блукатимуть. Та й вам не раджу – скоро сніг упаде!

ПЕРЕД ПОЧАТКОМ ГЛАВИ

Активний стос цієї глави – осінній.

Виберіть з колоди **задуми** «Небо на землю задивляє си» (17), «Швидкоступ» (38), «Мандри-переблуди» (39), «Ото маєш!» (44) і викладіть їх горілиць, утворивши ряд задумів.

Потім виберіть з колоди **знадоби**

«Келеф» (11), «Постоли» (12) і «Йива» (21).

Перетасуйте їх і покладіть стосом долілиць.

Відкладіть решту карт — у цій главі вони вам не знадобляться.



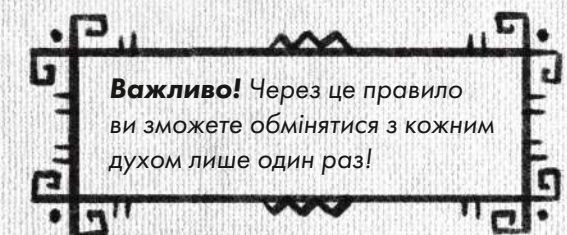
ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА ГЛАВИ

- У цій главі ви можете обмінюватися з духами лише в **полонинах**!
- Після обміну з духом приберіть його фігурку з поля і помістіть біля вашого запасу овечок.



Щоб успішно завершити цю главу, ви повинні виконати такі завдання:

- Зібрати щонайменше **80 овечок** (враховуйте запас овечок, зібраний у попередній главі).
- Мати щонайменше **4 духів** у своєму запасі.



Епілог

Отако цілий рік і бігали – як не по горах, то по лісах, як не хащами, то полонинами. Тенкий то був рік, але ні впоралися. То як вам будуть казати, що дівки на Гуцульщині горді та непідступні, ви одкажуйте, що то земля така і тут всяк так си поводить. А як хочеш до кого підступитися, то спочатку знай, як то робити, і тіко тоди ноги оббивай.



Порахуйте загальну кількість овець у вашому запасі й визначте, якого рангу досягли у цій історії!

ОВЕЧКИ В ЗАПАСІ	РАНГ
80	Легінь
85	Спузар
90	Вівчар
100	Ватаг
120	Мольфар

Історія третя Як вівчарі на год уперед планували

Добре взимку домі сидіти, біля ватри історії різні розказувати, бувальщини згадувати. Але скільки тієї зими? Он вже й весна не за горами, тре готуватися овечки на полонину гнати. Ото досвідчені вівчарі та вівчарині в останні зимові дні й починають си радити, пригадувати та міркувати – щоб заздалегідь вирішити, куди їм спершу йти. Діляться задумами, вирішують, який кому знадоб си пригодить.

І сваряться бува, хто правильніше запам'ятав торішні мандри і куди нині йти варто.



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ



1. Візьміть весняний, літній та осінній стоси, перемішайте кожен з них окремо й покладіть на стіл долілиць.



2. Відкрийте 3 плитки з осіннього стосу й викладіть їх у ряд горілиць. Це — обрій. Ви не братимете плитки на руку, а натомість розіграватимете їх безпосередньо з обрію.



3. Візьміть початкові плитки та відкладіть 1 ліс і 1 полонину. Решту 7 плиток розмістіть, як показано нижче. Не розміщуйте на поле фігурку Арідника та фігурки вівчарів.



4. Візьміть із загального запасу 5 овечок. Це — ваш особистий запас або спільний запас усіх гравців, якщо ви граєте кооперативно.

Зверніть увагу! Правила цієї історії мають найбільше відмінностей від звичайних правил «Аридника». Перед тим як починати цю історію, радимо вам зіграти одну з попередніх або пограти в гру за звичайними чи сімейними правилами.

ГЛАВА ПЕРША

— А я ті кану, там ліс був! Іще й такий, що не продерти си!
— Та звідки той ліс та си візьме, коли там річка! До озера тече.
А озеро голубе!
— Йой! Обидвоє ви, цапи старі, свій останній розум Дрозду на овечки виміняли! Полонина там була!

Мусять усе згадати, їйк воно було минулої осені, аби краще змудрувати, їйк навесні дієти.

ПЕРЕД ПОЧАТКОМ ГЛАВИ

Активний стос цієї глави — осінній.

Виберіть з колоди **задуми** «Йик дві краплі» (1), «Будь-куди йти вольно» (2), «Ліси» (6), «Полонина» (5) і роздайте їх гравцям максимально порівну (1 гравець — 4 задуми; 2 гравці — по 2 задуми; 3 гравці — першому гравцеві 2 задуми, а решті по 1; 4 гравці — по 1 задуму). Ви починаєте гру з цими задумами на руці.

Потім виберіть з колоди **задуми** «Смерекові гаї» (9), «Небо на землю задивляє си» (17), «Миловиди» (16), «Гірські потоки» (21) і викладіть їх горілиць, утворивши ряд задумів.

Після цього виберіть з колоди **знадоби** «Сальба» (18), «Черес» (20), «Дзвіночок» (25) і «Ліжник» (31).

Перетасуйте їх і покладіть стосом долілиць.

Відкладіть решту карт — у цій главі вони вам не знадобляться.



ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА ГЛАВИ

- У цій главі ви граєте без фігурок вівчарів та духів, тож не будете їх переміщувати та розігравати відповідні властивості. Єдиний спосіб здобути овечок — втілювати задуми та використовувати знадоби.
- У свій хід гравець вибирає 1 плитку з обрію і викладає її, не розігруючи жодних символів, окрім . Після цього слід поповнити обрій новою плиткою з осіннього стосу.
- Гра триває, доки не будуть викладені всі плитки або доки гравці не зберуть потрібну кількість овечок і не вирішать зупинитися.

Щоб успішно завершити цю главу, ви повинні виконати таке завдання:

- Зібрати щонайменше 35 овечок.

Після завершення глави залиште усі викладені плитки та вилучіть усі карти задумів та знадобів (як утілених, так і неутілених) і покладіть їх у коробку. Вони більше не знадобляться вам у цій історії.

Якщо ви граєте цю главу соло, то термін «інший гравець» означає вас. Відповідно всі такі ефекти слід розігравати на себе. Наприклад, ефект «Віддайте 1 свій гравцеві на вибір. Візьміть за це 5 » означає, що ви просто берете 5 (утім, щоб зробити це, ви повинні мати на руці принаймні 1).

ГЛАВА ДРУГА

ТАК ВОНИ МУДРУВАЛИ, ЩО АН ДО САМОЇ ВЕСНИ СУПЕРЕЧКИ НЕ ВГАВАЛИ. А ЯК СНІГ ЗІЙШОВ – ПОДАЛИСЯ В ГОРИ. ТА ЗА МУДРУВАННЯМ МАЛО З ХАТИ ВИХОДИЛИ, НА ВЕСНУ НЕ ДИВИЛИ СИ. А ТА ПРИЙШЛА ХОЛОДНА, ТАКА, ЩО Ї НЕ РОЗІБРАТИ, ЧИ ТО ВЕСНА, ЧИ ЩЕ ЗИМА. ОТ І ДОВЕЛОСЯ ТИМ МУДРАГЕЛЯМ ЩЕ БІЛЬШ МУДРУВАТИ, ЩОБ ЇЙКОСЬ ОВЕЧОК СВОЇХ НАГОДУВАТИ.

Активний стос цієї глави – весняний.

Гравці розміщують своїх вівчарів на плитку з орнаментом.



У грі втриьох або вчотирьох початковими також вважають плитки гір, що сусідні до початкового лісу і полонини.

Виберіть з колоди **задуми** «Обом догодити» (3), «Розколібіна» (4), «Гори» (7), «Черемош» (8) і роздайте їх гравцям максимально порівну (1 гравець — 4 задуми; 2 гравці — по 2 задуми; 3 гравці — першому гравцеві 2 задуми, а решті по 1; 4 гравці — по 1 задуму). Ви починаєте гру з цими задумами на руці.

Потім виберіть з колоди **задуми** «Озерний край» (14), «Пісне з полонини» (50), «Від лісу до лісу» (51), «Я піду в далекі гори» (52) і викладіть їх горілиць, утворивши ряд задумів.

Потім виберіть з колоди **знадоби** «Божа палиця» (1), «Йива» (21), «Невидима сокира» (28), «Скриня» (29) і «Писанка» (34). Перетасуйте їх і покладіть стосом долілиць.

Відкладіть решту карт — у цій главі вони вам не знадобляться.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА ГЛАВИ

- Через пізню весну ви не отримуєте овечок унаслідок розігрування чорних і білих властивостей плиток!
- Якщо в тексті знадобу йдеться про плитку на руці, використовуйте натомість плитки з обрію.
- Алей може переміщувати лише зайняті плитки (ефекти карт можуть переміщувати вільні плитки).

Щоб успішно завершити цю главу, ви повинні виконати таке завдання:

- Зібрати щонайменше **75 овечок** (враховуйте запас овечок, зібраний у попередній главі).

Після завершення глави залиште усі викладені плитки та вилучіть усі карти задумів та знадобів (як утілених, так і неутілених) і покладіть їх у коробку. Вони більше не знадобляться вам у цій історії.



ГЛАВА ТРЕТЯ

ЯК ВЕСНА СІ СКІНЧИЛА, А ПОЛОНИНА ПЛАКУЧИМИ ТРАВАМИ ПОРОСЛА, СТАЛО ВІВЧАРЯМ ЗАТІСНО – ТАКІ ВЕЛИКІ ОТАРИ СОБІ НАГУЛЯЛИ. ОТО Ї ПОЧАЛИ ВОНИ ОДНЕ ОДНОГО ОМИНАТИ, ЩОБ НЕ ЗЧИНЯТИ ГВАЛТУ І ЩОБ ОТАРИ ОДНА З ОДНОЮ СИ НЕ ПЕРЕМІШАЛИ. ДОБРЕ ТО БУЛО ЛІТО, УТІМ КОРОТКЕ. НЕ ВСТИГЛИ ЩЕ ДОБРЕ СИ НАГУЛЯТИ, А ВНЕ ОСІНЬ НА ДВОРІ, ЩЕ Ї ХОЛОДНА.

Активний стос цієї глави – літній.

Візьміть літній стос, знайдіть плитку Дрозда і покладіть її на обрій. Потім перемішайте стос і додайте на обрій ще 2 плитки. Ви так само не братимете плитки на руку, а натомість розіграватимете їх безпосередньо з обрію.

Виберіть з колоди **задуми** «Коловерть» (27), «Далекогляди» (29), «Оглядини» (36), «Самотнє погуляння» (44) і роздайте їх гравцям максимально порівну (1 гравець — 4 задуми; 2 гравці — по 2 задуми; 3 гравці — першому гравцеві 2 задуми, а решті по 1; 4 гравці — по 1 задуму). Ви починаєте гру з цими задумами на руці.

Потім виберіть з колоди **знадоби** «Люлька» (3), «Ватра» (36), «Тайстра» (13), «Куманець» (15), «Плакучі трави» (26) і «Вивороть» (37). Перетасуйте їх і покладіть стосом долілиць.

Відкладіть решту карт — у цій главі вони вам не знадобляться.



ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА ГЛАВИ

- Усі чорні та білі властивості плиток розігруйте, як зазвичай!
- Якщо в тексті знадобу йдеться про плитку на руці, використовуйте натомість плитки з обрію.
- Вівчарі не можуть переміщуватися через плитку, що зайнята іншими вівчарями.

- Алей може переміщувати лише зайняті плитки (ефекти карт можуть переміщувати вільні плитки).

Щоб успішно завершити цю главу, ви повинні виконати таке завдання:

- Зібрати щонайменше **115 овечок** (враховуйте запас овечок, зібраний у попередній главі).



Епілог

ТАК ВОНО Ї БУВА, КОЛИ ДОВГО МІРКУЄШ НА МАЙБУТНЄ, ПОТІМ ЗАВНДИ ВІЯВЛЯЄТЬСЯ, ЩО ТЕ МАЙБУТНЄ ГЕТЬ НЕ ТАКЕ, ЯК ТИ СОБІ ЦОГО НАВІГАДУВАВ. ДЕ ПЛАНУВАВ СОБІ ДРОЗДА ЗУСТРІТИ, ТАМ ВОВК ГУЛЕЄ, А ДЕ АЛЕЙ МАВ ДРІМАТИ, ТАМ АРІДНИК СИ ХОВАТ.

Порахуйте загальну
кількість овечок
у вашому запасі
й визначте, якого рангу
досягли у цій історії!

ОВЕЧКИ В ЗАПАСІ

115

118

120

122

125

РАНГ

Легінь

Спузар

Вівчар

Ватаг

Мольфар

АГОВ?

АУУУ!

ЕГЕЙ!



boardova

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

+380961975226
info@boardova.com

© 2023 boardova, дизайн, розробка.
© 2023 Людмила Самусь, ілюстрації. Усі права застережено.