



Звердел
СТРИМҚОШИР

Друге видання

ПРАВИЛА ГРИ

КОМПОНЕНТИ ГРИ



42 КАРТИ
ВІДКРИТТІВ

12 КАРТ
ПОГОДИ



8 ФІШОК ВЕЛИКИХ ЗВІРЯТ



6 ТАЙЛІВ МАПИ
ВСЕДОЛУ

24 ТАЙЛИ
МАП



24 ЗВІРЯТ ТА 4 ЖАБИ-ПОСЛА

(ДЛЯ ДОПОВНЕННЯ «ЕВЕРДЕЛ. ПЕРЛОВОДДЯ»)



15 КРОЛІВ-МАНДРІВНИКІВ

(ПО 1 ДЛЯ КОЖНОГО ТИПУ ЗВІРЯТКА БАЗОВОЇ ГРИ,
ДОПОВНЕНЬ ПЕРЛОВОДДЯ І СТІМКОШИР)



12 ЖЕТОНІВ ПБ ЗІ
ЗНАЧЕННЯМ 3



8 ПЛАСТИКОВИХ
СІДЕЛ



ПОЛЕ СТІМКОШИРУ

ОГЛЯД ГРИ

Далеко-далеко за межами затишної долини Вседол, у серці таємничих незвіданих земель на вас чекає нова подорож. Древні руїни? Звірята з чужих країв? Велетні? Готуйте спорядження, наберіться сміливості й станьте відчайдухом, що підкорить вершини Стрімкоширу!

Ви почнете гру з кролем-мандрівником на полі Стрімкоширу. Під час кожної пори року вам перешкоджатиме лиха погода, яка змінюватиметься і впливатиме на хід гри. Із кожним приготуванням до нової пори року ваш мандрівник просуватиметься гірським шляхом, збиратиме мапи для планування фінальної експедиції та робитиме неймовірні відкриття. Застосовуйте ефекти карт відкриттів як слід, і ретельно розплануйте експедицію, щоб історію вашого містечка, як і вашу епічну подорож, пам'ятали ще багато років!

ТВОРЦІ ГРИ

Автор доповнення: Джеймс А. Вілсон

Розроблення: Ден Меї, Бренна Ноонан

Ілюстрації: Ендрю Бослі

Допомога з ілюстраціями: Ден Меї


Художнє оформлення та графічний дизайн: Ден Меї

Виконавчий продюсер: Ден Єррингтон

Тестувальники: Клариса Вілсон, Карл Швантес, Крісі Песке, Іскра Дюлгерова, Том Песке, Емі Песке, Алекс Песке, Джеймс Чарлік, Джонатан Рамунді, Кет Рендек, Тревор Бейкер, Грегорі Делані-Маклоу, Корі Ніленд, Аджела Ніленд, Марі Ніленд, Майкл Форрей, Тім Доллоф, Бенджамін Леруа-Больйо, Кім Вільямс, Ентоні Вільямс, Ерін Вільямс, Роб Белл, Кет Слосарська-Белл, Джонатан Бакстер, Ерін Бакстер, Ендрю Альбертсен, Максиміліан Бербечелов



Starling Games є видавництвом

Tabletop Tycoon, Inc. 

ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Підготуйте гру за звичайними правилами, але з такими додатковими кроками:

- 1) Покладіть поле Стрімкоширу в нижній частині ігрового поля.
- 2) Розподіліть карти погоди за порами року на 4 стоси. Навмання візьміть по 1 карті з кожного стосу і покладіть їх долілиць на відведені місця для пір року на полі Стрімкоширу. Решту карт погоди поверніть у коробку, не дивлячись на них.
- 3) Розподіліть карти відкриттів на 3 стоси за їхніми типами: передгір'я, вершини та хребет.

Перетасуйте окремо кожен стос і покладіть його долілиць на відведене місце на полі Стрімкоширу.

4) Роздайте кожному гравцеві по мапі Вседолу. Перемішайте 24 тайли мап й викладіть на 1 тайл більше, ніж гравців у грі, на частину шляху з передгір'ям. Те саме зробіть із частинами шляху на вершинах і хребті. Решту тайлів поверніть у коробку, не дивлячись на них.

5) Викладіть фішки великих звірат на поле Стрімкоширу (необов'язково) або біля нього.

6) Розкрийте зимову карту погоди. Кожен гравець розміщує свою фішку мандрівника на початку гірського шляху із символом передгір'я.



Примітка. Доповнення «Стрімкошир» значною мірою ускладнює «Евердел», тому ми не радимо поєднувати його з іншими доповненнями.

ШЛЯХ

Ваш заповзятливий мандрівник подорожуватиме загадковими вершинами Стрімкоширу, долаючи погодні негаразди й відкриваючи незвідані землі. На своєму шляху ви зустрінете дужий гірський народ, дивоглядні місцини, хитромудрі шляхи й навіть когось із легендарних великих звірят, які, за чутками, блукають цими горами.

Ваш мандрівник почне свою подорож із передгір'я, поступово йдучи до вершин, а з них до хребта, завершуючи подорож експедицією.

Щоразу, коли ви виконаєте приготування до нової пори року, ви повинні дослідити місцевість. Ця дія складатиметься з таких 3 кроків:

1) ВИБРАТИ НАПРЯМОК

Візьміть 1 тайл мапи з місцевості, яку досліджує ваш мандрівник, і розмістіть його в кінці вашої експедиції.

2) ЗРОБИТИ ВІДКРИТТЯ

Переверніть 3 карти відкриттів місцевості, яку досліджує ваш мандрівник. Зіграйте 1 з них у ваше містечко.

3) РУШИТИ В ПОДОРОЖ

Перемістіть свого мандрівника до наступної місцевості гірського шляху. Розкрийте карту погоди і тайли мапи, якщо вони закриті.

ПЛАНУВАННЯ НАПРЯМКУ

Виберіть будь-який розкритий тайл мапи, що відповідає частині місцевості, яку зараз досліджує ваш мандрівник. Візьміть тайл мапи й покладіть у кінець своєї експедиції.

На початку гри в зоні вашої експедиції є тільки мапа Вседолу, яку ви отримали під час підготування.

Здобувши наступний тайл мапи, покладіть його праворуч від мапи Вседолу як зображено нижче:

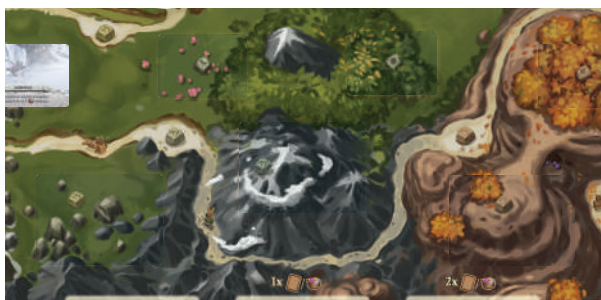


Кладіть кожен наступний тайл мапи праворуч від попереднього. Протягом гри кожен гравець отримає загалом 3 тайли мапи. Разом вони утворюють експедицію, в яку вирушить ваш мандрівник наприкінці гри.

Детальну інформацію про експедицію ви знайдете далі у правилах.

ВІДКРИТТЯ

Додавши тайл мапи до своєї експедиції, тягніть 3 карти з колоди, що відповідає місцевості, яку ви досліджуєте. Коли вперше виконуєте приготування до нової пори року, ви тягнете карти з колоди передгір'я. Покладіть 3 карти горілиць уздовж нижньої частини поля Стрімкоширу, під позначками вартості, як зображено нижче:



Ці карти відображають різноманітні відкриття, які ваш мандрівник зробив під час подорожі. Ви можете зіграти тільки одну з цих карт у своє містечко. Ці карти не займають жодного з 15 місць вашого містечка.

Першу карту в ряді грають безплатно. Щоб розіграти другу карту, ви повинні або скинути 1 карту зі своєї руки, або заплатити 1 будь-який ресурс. Щоб розіграти третю карту, ви повинні або скинути 2 карти з руки, або заплатити 2 будь-які ресурси, або скинути 1 карту й заплатити 1 ресурс.

Кладіть зіграну карту відкриття біля свого містечка. Покладіть 2 незіграні карти відкриттів долілиць під низ відповідної колоди.

Типи карт відкриттів

Існують різні типи карт відкриттів. Докладніше про кожну карту відкриття читайте в алфавітному покажчику наприкінці цих правил.

Усі карти відкриттів мають ефект, що дозволяє зіграти іншу карту, тому їх **не можна** поєднувати з картами на кшталт підйомного крану або корчмаря.

Шляхи й містечка. Шляхи кидають вам виклик, за подолання якого ви здобудете бали. Карти містечок є тільки в колоді хребта й дозволяють здобути бали за типи карт, яких немає у вашому містечку.

Постійні ефекти. Ви отримаєте постійний ефект, що діє до кінця гри, або до вказаного на карті моменту.

Місцини. Це можуть бути як спільні (ті, які можуть відвідати багато гравців), так і закриті (які можете відвідати тільки ви) місцини.

При розіграві карти. Деякі карти мають ефекти, які вступають у дію, щойно ви зіграєте цю карту.

Великі звірята. Граючи карту великого звірятка, візьміть відповідну фішку з поля Стрімкоширу. Велике звірятко замінює одну з ваших фішок звірят, і ви можете додатково закріпити на ньому пластикове сідло, щоб ваше звичайне звірятко могло їхати верхи.

Великі звірята вважаються фішками звірят, але мають унікальні здібності. Вони можуть відвідувати ті ж місцини, що й звичайні звірята (включно з картами-місцинами), дозволяючи здобути ресурси або скористатися іншими ефектами. Також велике звірятко можна перемістити за допомогою карт на кшталт слідопитки.

РУШИТИ В ПОДОРОЖ

Здобувши тайл мапи й зігравши карту відкриття, перемістіть мандрівника до наступної місцевості гірського шляху. Кожна місцевість позначена відповідним символом:



Передгір'я

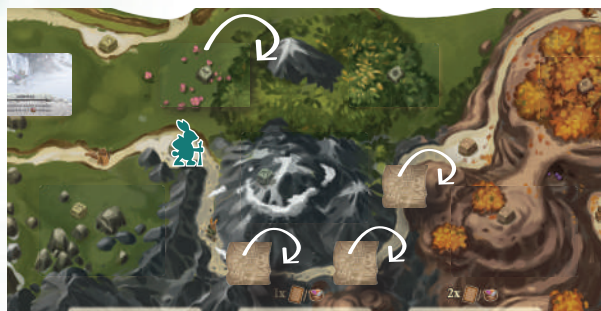


Вершини



Хребет

Розкрийте карту погоди нової місцевості, якщо вона закрита. Тепер ви повинні грати, дотримуючись обмежень цієї карти погоди. Розкрийте тайли мап наступної місцевості гірського шляху, якщо вони закриті. Виконуючи осіннє приготування до нової пори року, спочатку розкрийте осінню карту погоди, якщо вона закрита. Перемістіть фішку мандрівника з поля Стрімкоширу на мапу Вседолу, з якого починається ваша експедиція. Під час експедиції ви повинні дотримуватися обмежень осінньої карти погоди.



ПОГОДА



Зима



Весна



Літо



Осінь

Під час кожної пори року ви досліджуватимете відповідну місцевість: взимку – передгір'я, весною – вершини, влітку – хребет, восени – вирушите в експедицію. Ви дотримуетесь обмежень карти погоди, що відповідає вашій порі року.

Після того, як виконали приготування до нової пори року та перемістили мандрівника до наступної місцевості, переверніть карту погоди нової пори року, якщо вона ще закрита. Ви дотримуетесь обмежень цієї карти погоди, доки не перейдете до наступної пори року. Ця карта погоди впливатиме на вас лише протягом цієї пори року.

У той самий момент гри на різних гравців можуть діяти різні карти погоди, залежно від того, у якій порі року вони перебувають.

Зверніть увагу, що карти на кшталт вартової вежі ігнорують ефекти карти погоди, що діють на звичайні та лісові місцини.

Ефекти погоди, що змушують вас скинути карти, діють наприкінці ходу, після того, як ви повністю застосували ефект карти або завершили розміщення фішки звірятка.

Якщо ефект погоди змушує вас додатково заплатити за розіграш карти, ви можете ігнорувати цей ефект, коли граєте карту безплатно (за допомогою жетонів заселення чи іншого ефекту).



ЕКСПЕДИЦІЯ

Щойно ви спасуєте наприкінці гри, ваш мандрівник може рушити в експедицію. Кожен тайл мапи вашої експедиції дозволяє здобути ПБ, але тільки якщо ви сплатите вартість подорожі за відповідний тайл. Ви можете вибрати, скільки тайлів мап хочете відвідати і чи відвідувати їх взагалі. Ви повинні просуватися експедицією в тому порядку, у якому розміщували тайли мап.

Це означає, що ви повинні заплатити вартість за першу мапу справа від мапи Вседолу, перш ніж платити за другу і зрештою за третю. Перемістіть мандрівника на тайл мапи, якою хочете завершити експедицію. Ви рахуєте бали за тайл, на якому розміщений мандрівник, і всі тайли зліва від нього. Ви не здобуваєте бали за недосліджені тайли мапи.

На прикладі нижче гравець платить 3 краплі смоли й здобуває 4 ПБ, але не може заплатити 3 камінці, щоб продовжити експедицію.



СОЛО-РЕЖИМ

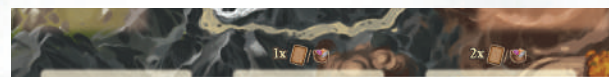
Бруднолап знову щось задумав!

Ідеями він ніколи не блищав, тому буквально йде протертою вами стежкою! Король-пацюк чув про неймовірні відкриття у горах Стрімкоширу і найняв звірятко-посіпаку, що переслідуватиме вас протягом усієї подорожі, скрадаючи все, що ви лишили за собою.

Заплутайте його так, щоб він заблукав і ніколи не знайшов дороги назад!

Граючи в соло-режимі з доповненням «Стрімкошир», використовуйте правила соло-режиму базової гри (включно із трьома роками-рівнями складності), але з такими додатковими правилами:

- Покладіть 1 мапу Вседолу в ігровій зоні Бруднолапа й розмістіть там його мандрівника.
- Викладіть по 2 тайли мап в кожен місцевість гірського шляху (тайли передгір'я горілиць, тайли вершин і хребта долілиць).
- Бруднолап ігнорує ефекти погоди.
- Бруднолап забирає з кожної зони тайл мапи, який ви залишили. Розміщуйте їх у кінці його експедиції.
- Залежно від зіграної карти відкриття, Бруднолап здобуде певну кількість ПБ. Він здобуде 3 бали за розіграш карти номіналом «0», 2 бали за розіграш карти номіналом «1», або 1 бал за карту номіналом «3».



- Наприкінці гри перемістіть мандрівника Бруднолапа на останній тайл його експедиції. Він здобуде ПБ за кожен тайл своєї експедиції.

АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК КАРТИ ПОГОДИ

Зима

Завірюха: щоразу, коли ви отримуєте ресурси за лісову місцину, ви отримуєте на 1 ресурс менше. *Приклад. Ви відвідуєте лісову місцину, де можна отримати 2 краплі смоли й 1 гілку. Ви вибираєте отримати 1 краплю смоли й 1 гілку. Це обмеження не стосується карт, які ви тягнете в лісових місцинах.*

Холоднеча: ви не можете відвідувати жодну лісову місцину. Граючи зі здібностями гравців (доповнення «Евердел. Дзвінограй»), ящірки все ще можуть відвідувати свої особливі лісові місцини.

Щільний туман: ви повинні додатково заплатити 1 будь-який ресурс, щоб зіграти карту з руки. Якщо вартість карти – 2 ягоди, можете заплатити ці 2 ягоди й будь-який інший ресурс, щоб зіграти карту. Ви не повинні платити, якщо безплатно зіграли звірятко за допомогою жетона заселення.

Весна

Громоваця: вартість розіграшу кожної споруди збільшується на 1 ресурс. Цей ресурс може бути ягодою або будь-яким іншим ресурсом на ваш вибір. Це обмеження також поширюється на ефекти карт, що дозволяють зіграти іншу карту (на кшталт підйомного крана).

Злива: відвідуючи звичайну місцину, отримуйте на 1 ресурс або на 1 карту менше.

Приклад. Ви відвідуєте місцину, де можете отримати 2 гілки й 1 карту. Ви вибираєте взяти 2 гілки й не тягнути карту.

Торнадо: ви не можете грати карти з Левади. Якщо ефект дозволяє вам потягнути карти з Левади, ви можете зробити це й пізніше зіграти ці карти з руки.

Літо

Вігровій: щоразу, коли ви граєте карту у своє містечко й повністю застосовуєте її ефекти, ви повинні скинути 1 карту зі своєї руки, якщо це можливо.

Засуха: під часу розіграшу зелених карт виробництва ви не активуєте їхній ефект.

Спека: вартість розіграшу кожного звірятка збільшується на 1 ягоду. Це обмеження також поширюється на ефекти карт, що дозволяють зіграти іншу карту (на кшталт корчми).

Осінь

Град: щоразу, коли ви відвідуєте звичайну чи лісову місцину й повністю застосовуєте її ефекти, ви повинні скинути 1 карту зі своєї руки, якщо це можливо.

Лісова пожежа: виконуючи приготування до осені, ви повинні негайно розмістити 1 зі своїх фішок звірят на цю карту. Фішка залишається на цій карті назавжди. Восени у вас буде на 1 фішку менше.

Повінь: вартість розіграшу кожної карти з Левади збільшується на 1 ресурс. Це може бути будь-який ресурс на ваш вибір. Це обмеження також поширюється на ефекти карт, що дозволяють зіграти іншу карту (на кшталт корчми або підйомного крана).

КАРТИ ВІДКРИТТІВ

Передгiр'я

Археолог: граючи цю карту, підкладіть під неї до 3 карт споруд зі своєї руки, Левади або з обох цих місць. Ці карти не рахують до вашого ліміту руки. Відтепер під час розіграшу карти можете зіграти 1 з підкладених карт за зменшеною вартістю, заплативши на 1 будь-який ресурс менше.

Гірський мандрівник: ігноруйте ефекти весняної карти погоди. Також можете зіграти 2 карти відкриттів вершин замість 1, але ви повинні заплатити за обидві карти.

Зіркосипневий шлях: наприкінці гри здобудьте 4 бали, якщо у вашому містечку є щонайменше 3 сині карти управління.

Золотошукач: здобуваючи ПБ за будь-яку дію в грі, можете скинути 1 карту з руки за кожен здобутий бал. Незалежно від того, зробили ви це чи ні, після цього можете тягнути 1 карту за кожен здобутий бал. Це також стосується карт на кшталт годинникової вежі.

Імленевий шлях: наприкінці гри здобудьте 4 бали, якщо у вашому містечку є щонайменше 3 коричневі карти мандрів.

Караван картографа: розміщуючи фішку звірятка на цю карту, тягніть 3 карти з колоди, після чого отримайте 1 будь-який ресурс за кожен фішку на цій карті (включно з тією, яку ви щойно розмістили). Кожен гравець може розмістити на цій карті не більше однієї своєї фішки. Ви здобуваєте 1 бал, якщо суперник відвідує цю місцину.

Паростневий шлях: наприкінці гри здобудьте 4 бали, якщо у вашому містечку є щонайменше 4 зелені карти виробництва.

Провідник: граючи цю карту, підкладіть під неї до 3 карт звірят зі своєї руки, Левади або з обох цих місць. Ці карти не рахують до вашого ліміту руки.

Відтепер під час розіграшу карти можете зіграти 1 з підкладених карт за зменшеною вартістю, заплативши на 2 ягоди менше.

Секотневий шлях: наприкінці гри здобудьте 4 бали, якщо у вашому містечку є щонайменше 3 червоні карти-місцини.

Торгівець мапами: розміщуючи фішку звірятка на цю карту, ви можете тягти карти з Левади, скиду або з обох цих місць, доки не досягнете ліміту руки. Не поповнюйте Леваду, доки не завершите цю дію. Кожен гравець може розмістити на цій карті не більше однієї своєї фішки звірятка. Ви здобуваєте 1 бал, якщо суперник відвідує цю місцину.

Трюфель (велике звірятко): можете розмістити Трюфеля на зеленій карті виробництва свого містечка або містечка суперника, застосувати її ефект, а також отримати 1 будь-який ресурс і потягнути карту.

Цвітневий шлях: наприкінці гри здобудьте 4 бали, якщо у вашому містечку є щонайменше 3 фіолетові карти процвітання.

Шерсткопит (велике звірятко): виконуючи приготування до нової пори року, можете не повертати фішку Шерсткопита й натомість активувати місцину, на якій він задіяний. Додатково можете потягнути 1 карту й узяти 1 будь-який ресурс. У соло-режимі ви можете активувати місцину в такий спосіб, навіть якщо туди перемістився Бруднолап.

Шукач: отримуючи ягоди за будь-яку свою дію у грі, тягніть по 1 карті з колоди за кожен отриману ягоду.

Вершини

Вітрознай (велике звірятко): можете розмістити Вітрознай на верх колоди й потягнути звідти 3 карти. Поки Вітрознай розміщений на колоді, коли суперник тягне карти з колоди, ви можете також тягнути 2 карти з колоди.

Поки ця фішка на колоді, ви можете брати карти, тимчасово перевищуючи свій ліміт руки, але потім ви повинні негайно скинути зайві карти (на ваш вибір) до ліміту руки. Не використовуйте в соло-режимі.

Вогнедзьоб (велике звірятко): можете розмістити Вогнедзьоба на верх скиду й потягнути зі скиду 3 карти. Поки Вогнедзьоб розміщений на скиді, коли суперник скидає карти, ви можете подивитися ці скинуті карти й узяти будь-які з них собі в руку. Не використовуйте Вогнедзьоба в соло-режимі.

Дзвонеспівневий шлях: наприкінці гри здобудьте 4 бали, якщо пройдете кожну мапу своєї експедиції.

Древні сади: можете розмістити на цій карті фішку звірятка, щоб отримати 5 ягід.

Корліандер (велике звірятко): можете розмістити Корліандра на карті події, щоб влаштувати її, навіть якщо у вас тільки половина виконаних вимог. Якщо для влаштування події потрібні 2 конкретні карти, ви можете влаштувати її, маючи лише 1 з цих карт. Округлюйте числа вниз у випадках, коли для базової події потрібні 3 карти одного кольору (тобто вам потрібні щонайменше 2 карти). Для карти «Ігри Вседолу» вам потрібно мати щонайменше 1 карту кожного кольору.

Король Рун (велике звірятко): можете розмістити короля Руна на будь-якій фіолетовій карті процвітання свого містечка, щоб отримати 1 ресурс за кожен бал, зазначений на цінності цієї карти.
Приклад. *Розмістивши короля Руна на замку, ви отримуєте 4 будь-які ресурси.*

Кротоспускові шахти: розмістивши тут фішку звірятка, можете розкрити стільки карт із колоди, скільки могли б узяти собі в руку, не сягнувши ліміту. Можете припинити розкривати карти в будь-який момент і забрати ті, що ви вже розкрили. Також здобудьте 1 бал за кожну забрану в такий

спосіб карту. Якщо ви розкриваєте карту, копія якої є на Леваді, скиньте всі розкриті карти, нічого не отримавши. Кожен гравець може розмістити на цій карті не більше однієї своєї фішки. Ви здобуваєте 1 бал, якщо суперник відвідує цю місцину.

Лабораторія Тецеля: розмістивши тут фішку, можете скинути будь-яку кількість карт з руки й негайно зіграти карту. Її вартість зменшується на 1 за кожну попередньо скинуту карту.

Лігво Сірих каптурів: можете перемістити сюди 1 зі своїх задіяних фішок звірят, щоб активувати місцину, на якій фішка була до того, як опинитися на цій місцині. Це вважається дією. Ви можете розмістити сюди не більше однієї своєї фішки.

Медолап (велике звірятко): якщо ви не отримали жодної ягоди за розміщення Медолапа, після повної активації місцини з цією фішкою можете також отримати 1 ягоду за кожен інший ресурс, який ви отримали на цій місцині (щонайбільше 3 ягоди).

Руїни Стрімчака: розмістивши тут фішку звірятка, здобудьте 3 будь-які ресурси крім ягід. Ви не зобов'язані брати 3 однакові ресурси.

Тишик (велике звірятко): Тишик ігнорує обмеження місцин в 1 фішку. Ви можете розмістити його на місцині, де вже є ваша фішка або фішка суперника (на карті-місцині, лісових місцинах або в подорожі). Ви не можете використати Тишика, щоб влаштувати подію, яку вже влаштував інший гравець.

Хмарокрай: розміщуючи на цю карту свою фішку, ви повинні скинути з руки 5 карт різних кольорів, після чого здобудьте 8 ПБ.

Штормова полонина: зігравши цю карту, тягніть 3 карти й покладіть їх горілиць біля цього відкриття. Ви або суперник можете зіграти будь-які з цих карт так, наче вони на Леваді. Ви здобуваєте 1 бал, якщо суперник

грає одну з цих карт. Якщо карту звідси зіграли, поповнюйте цей ряд новою картою з колоди.

Хребет

Вітревий шлях: наприкінці гри здобудьте 4 бали, якщо влаштували щонайменше 2 події (звичайні та/або особливі).

Далекий берег: покладіть цю карту в кінець своєї експедиції так, щоб це була остання місцевість, яку ви досліджуватимете. Щоб подорожувати на далекий берег, ви повинні скинути 6 карт.

Дзвонеспівневе містечко: наприкінці гри здобудьте 3 бали плюс 1 бал за кожну карту, кольору якого у вашому містечку найменше. Якщо таких кольорів кілька, здобудьте бали тільки за 1 з цих кольорів.

Зіркоспівневе містечко: наприкінці гри здобудьте 6 балів і втраťте 1 бал за кожну синю карту управління у вашому містечку.

Зміїний перевал: покладіть цю карту на початку своєї експедиції так, щоб це була перша місцевість, яку ви досліджуватимете, перемістившись із мапи Вседолу. Щоб подорожувати на цю карту, ви повинні заплатити 6 будь-яких ресурсів у будь-якій комбінації.

Зоряні ткачі: граючи цю карту, можете скинути будь-яку кількість карт зі своєї руки і тягнути з колоди карти, доки не досягнете ліміту руки. Ви можете тягнути карти, не скидаючи карт з руки.

Імленеве містечко: наприкінці гри здобудьте 6 балів і втраťте 1 бал за кожну коричневу карту мандрів у вашому містечку.

Мисливиця за головами: граючи цю карту, назвіть будь-яку карту звірятка й подивіться колоду. Якщо знайдете назване звірятко, то можете взяти його в руку, навіть якщо

перевищите цим ліміт руки. Якщо не знайдете названу карту, то нічого не отримуєте. Застосувавши ефект цієї карти, перетасуйте колоду.

Надісневий шлях: наприкінці гри здобудьте 1 ПБ за кожен бал, що ви здобули за подорожі (щонайбільше 7 балів за цю карту).

Паростневе містечко: наприкінці гри здобудьте 6 балів і втраťте 1 бал за кожні 2 зелені карти виробництва у вашому містечку.

Печера мерехтливого сйва: граючи цю карту, розкрийте 4 карти з колоди й отримайте ресурси згідно з кольором кожної розкритої карти: мандри (коричневі) – 1 гілка; місцини (червоні) – 1 крапля смоли; управління (сині) – 1 камінець; виробництво (зелені) – 1 ягода, процвітаня (фіолетові) – 1 будь-який ресурс. Після цього можете взяти в руку будь-які з розкритих карт. Скиньте карти, які ви не взяли в руку.

Спекотневе містечко: наприкінці гри здобудьте 6 балів і втраťте 1 бал за кожну червону карту-місцину у вашому містечку.

Хмароспів: граючи цю карту, назвіть будь-яку карту споруди й подивіться колоду. Якщо знайдете названу споруду, то можете взяти її в руку, навіть якщо перевищите цим ліміт руки. Якщо не знайдете названу карту, то нічого не отримуєте. Застосувавши ефект цієї карти, перетасуйте колоду.

Цвітневе містечко: наприкінці гри здобудьте 6 балів і втраťте 1 бал за кожну фіолетову карту процвітаня у вашому містечку.



ВИТЯГИ З ЖУРНАЛУ ЗАЙЦЯ БІЛЯНЦЯ

7-ме надієня

«Марна справа».

Такі слова відлунюють у моїй голові, поки ми ховаємося від хурделиці пізньої зими. Ще тільки сьомий день нашої подорожі, а ми вже відчуваємо тягар поставленої перед нами цілі. Ми покинули затишок своїх домівок, щоб вирушити в ці дикі землі й шукати допомоги короля, який, на думку деяких, є не більш ніж легендою. Мої супутники – дужі й витривалі звірята, але навіть у їхніх поглядах я помічаю проблиски сумніву.

Але ми не могли всидіти не місці без діла. На відбудову після нещадного урагану підуть місяці, а через засуху в нас жахлива нестача харчів. Якщо лихі морози цієї зими продовжаться, нам не вистачить часу, щоб виростити новий урожай цього року.

Я завжди нагадую собі слова батька: «Білянцю, тобі не судилося піти моїми стопами й жити комфортним життям торговця. Ти був народжений для чогось більшого. Благословляю твою путь. Я щодня чекатиму на твоє тріумфальне повернення».

Спробую підбадьорити Дратуйвіска й Розу піснею. У Драта так і взагалі на погоду хвіст опустився. Пісня й моє серце зігріє. Ця мелодія поверне нашу рішучість.

19-ме надієня

Чули мої заячі вуса, що тому торговцю мапами не можна довіряти! Ділок із таким усердям намагався втюхати нам свою мапу з буцімто коротким шляхом, а Драт так не хотів знову скніти під крижаним дощем, що віддав за мапу кругленьку суму.

Уся ця історія тхнула мені чимось недобрим, але Драт – почесний член гільдії картографів, і я неохоче поклався на його судження.

Мапа повела нас норовливою підступною стежкою, укритою вогкою від холодного дощу рослинністю. Коли сідало сонце, ми нарешті продерлись крізь підлісок, та одразу втрапили в глибокий каньйон, що простягався попереду.

Кінець кінцем Драт визнав нікчемність мапи й кинув той проклятий папірець до пріви.

Тоді Роза побачила міст із канату й дошок. Він вочевидь був дуже старим, тому я збирався сказати, що не варто ризикувати, та вона спритно рушила вперед. Незабаром Роза без пригод перебралась на інший бік і прокричала нам, що бачить суху западину – чудове місце, щоб перевести подих.

Я пропустив Драта вперед, інакше б той не наважився піти за нами, лишиш він останнім. У бідолахи так і тремтів хвіст.

Відкинувши свої хвилювання, я почав переходити. Каньйоном пронісся пронизливий вітер, розгойдуючи хиткий міст. Я притиснув вуха й продовжив свій шлях, проганяючи думки про те, як моє тіло розбивається об скелі внизу, а потім, бездиханне, пливе рікою...

Опинившись у безпеці западини, ми нарешті змогли посміятись із себе: з усіх можливих звіряток ми вирішили довіритися саме ласці.

22-ге надієня

Ранок був мокрий і похмурий, коли ми рушили Імленевим шляхом. Гадки не маю, скільки годин ми провели, блукаючи цією оповитою туманом долиною. Ми те й робили, що не туди звертали, а наше хутро наскрізь мокло від дощу.



Опівдні ми були в поганому гуморі, а ще явно не там, куди прямували. Роза залізла на дерево й побачила, що ми подолали лише невелику відстань від місця, з якого почали. Драт повалився на землю й ледь не розплакався.

І ось, нарешті, вперше за довгий час нам почастило!

Розу помітив кардинал і підлетів до неї перекинутися слівцем. Ми дуже зраділи, коли дізналися, що цей добрий птах – провідник. Він щедро запропонував нам свою допомогу. Не встигли ми й оком змигнути, як вийшли з туману на трав'янистий пагорб по інший бік.

Ми розповіли провіднику про наші пошуки, і він порадив нам знайти відомого гірського мандрівника цього краю. За його словами, той часто навідувався в корчму для мандрівників неподалік.

23-те надієня

Знаменита корчма причаїлась одразу біля основного шляху й мала влучну назву «Заплутані стежки». Усередині була сила-силенна гірських мешканців усіх кольорів.

Один дещо пухкенький їжак розповів, що ніхто не знає справжнього імені мандрівника, але місцеві прозвали його Понурим. Посміхаючись, золотошукач стверджував, що може допомогти знайти Понурого за певну суму. Ми відмовили йому.

На вулиці темнішало, і корчмар великодушно поселив нас у кімнаті з вогнищем і трьома сухенькими ліжками. Тижнями ніхто з нас не притуляв вусиків до солом'яної подушки.

Наступного ранку ми зі здивуванням зустріли насуплену червону панду. Схоже, вона на нас чекала. «То це ви? На моїй пам'яті й кремезніші за вас звірята так і не повернулися з підкорювання гірських вершин».

Понурий спустошив кухню якоїсь рідини. «Я відведу вас до Штормової полонини. Можливо, сови знають, де знайти короля. Але після цього ви самі по собі... це якщо хтось із вас доживе до цього моменту».

Імлень

Нарешті Понурий дозволив нам перевести подих і розвести багаття! У мене ледве є

сили, щоб писати. Лапи німіють від холоду. Дзвонеспівневий шлях справді сповнений труднощів.

Я не знаю, яке сьогодні число. Понурий те й робив, що підганяв нас, і навіть іноді змушував подорожувати вночі. Невже в нього нескінчений запас сил?

А холод! Ох, який же тут нестерпний холод. Сподіваюся, Роза зможе розпалити гілочки, які ми взяли із собою. Упевнений, у Понурого в запасі є спосіб легко добути вогонь, але питати ми не збираємось.

3-те імленя

Я був переконаний, що Понурий зажене нас до смерті, але якимось дивом ми пережили лютий Дзвонеспівневий шлях, а за ним і підступний підйом до вежі Штормової полонини. Яскравий маяк на верхівці вежі був для нас як той промінчик надії.

Сови влаштували нам теплий прийом із пишним бенкетом і поселили у дуже комфортному житлі. Понурий пішов перш ніж ми встигли помітити його зникнення.

На жаль, попри всю свою мудрість, сови не знають, де знайти короля Руна. Кажуть, що якщо хтось і міг його бачити, то це великий орел Вітрознай. Ова, орел! Було б пречудово побачити цього Вітрозная на власні очі.

А поки що насолоджуватимемося відпочинком на Штормовій полонині. Чув, що бібліотека тут неперевершена.

9-те імленя

Вітрознай радо розповів нам, що зовсім нещодавно бачив короля Руна над Руїнами Стрімчака. Він запропонував віднести нас на спині. Як можна було від такого відмовитися?

Цей політ був найзахопливішим досвідом у моєму житті. Гадаю, що Вітрознай отримав певне задоволення від того, як лякав нас своїми піруетами й маневруваннями. Не встигли ми опинитися біля Руїн, як почало темнішати від негоди. Через блискавки ми були змушені приземлитися. Вітрознай підказав нам, що Руїни неподалік, і до них можна легко дістатися щойно вщухне непогода.

Із побажаннями всього найкращого, орел підморгнув нам і полетів геть.

10-те надієня

Які ж підступні шляхи, що ведуть до Руїн Стрімчака! Весняна відлига створила крижані ріки навколо гірських скель. Роза перечепилася й пошкодила руку. Видно, що та завдає їй болю, але на вигляд наче не зламана. Гадаю, її гордість постраждала більше.

Ми починаємо наштовхуватися на давні поселення. Можливо, одного дня я повернуся сюди, щоб дослідити їх, та зараз ми повинні рухатися далі, до мети, що нас веде.

Сьогодні я відчув дивну присутність, ніби за нами спостерігали, але коли я обернувся, то нікого не побачив.

11-те надієня

Неймовірно, ми досягли серця Руїн Стрімчака! Звідси видно долину Вседол, і вона мов далека зелена пляма. Тільки уявіть собі: сам Корін Всехвіст міг стояти на цьому самому місці.

Вчорашнє моторошне відчуття, що за нами стежать, повернулося...

Ми провели цілий день, досліджуючи Руїни, але не знайшли й сліду короля Руна. Я починаю замислюватись, чи я не божеволію. Увесь день я озирався через плече, очікуючи побачити очі, що спостерігають за нами.

Я не зміг приховати свої хвилювання від Рози й Драта. Боюся, вони тепер теж занепокоєні.

Ми вирішили залишитися тут іще на одну ніч. Якщо до ранку не знайдемо короля, то покинемо це дивне місце.

12-те надієня

Ми спали неспокійним сном, переконані, що в п'ятні з усіх боків причаїлися гадюки й упирі. Нарешті світанок, і тут ми ледь не вискочили з хутра, почувши глибокий голос. Ми роззирались і витріщилися на височезного гірського козла. Це був сам легендарний король Рун!

Під довгими вигнутими рогами він носив потерту корону; його високу величну статуру підкреслювали м'язи, а очі були сповнені мудрості не одного десятиліття. Ми низько вклонилися йому.

Він розповів, що вже декілька днів спостерігав за нами, попросивши назвати імена й мету подорожі до його земель. Я відповів, тремтячи в його присутності. Після секундного мовчання король Рун заговорив, дивлячись у кожного з нас своїм проникливим поглядом: «Ваша відважність не просто гідна захвату – вона надихає. Ви піднялися на верхівку свого світу, ризикуючи хутром у пошуках допомоги велетнів. Горе мені й горе всім звірятам, якщо я, король Рун зі Стрімкоширу, дам вам повернутися без обіцянки надії та порятунку.

Ми допоможемо вам чим тільки зможемо. Ба більше, я зйду з гірських вершин до вашого короля й подивлюся, як зарадити цій біді».

Драт не міг стримати радісного вереску. Та й моє серце невпинно калатало. «А от для вас трьох подорож іще не скінчилася. Ви повинні йти далі до хребта й відвідати містечка вдалині від дороги. Поговоріть із тамтешніми старійшинами, скажіть, що ви від мене. Серед них є чимало невідомих для Вседолу звірят, але вони всі великодушні».

Він розповів про найбезпечніший спуск із вершин і як знайти ці чужоземні поселення. Драт зробив численні нотатки й намалював мапи, а потім показав свої напрацювання королю, який схвально кивнув. «Можливо, одного дня ти станеш відомим картографом, Драгуйвіску зі Вседолу». (Здається, у Драта аж хвіст подовжився від таких слів.)

Король мовив: «Та я бачу, що ваші серця щось причаїли. Ви прагнете чогось іще, чи не так?»

Роза зробила крок уперед. Я був здивований побачити сльози на її очах. «Я втратила всю свою родину, – сказала вона. – У мене більше нічого не лишилося у Вседолі, і я гадки не маю, де моє місце в житті. Я шукаю пригод, мети, виклику. Це погано?»

Король Рун похитав головою. «Ніколи не пізно знайти своє призначення в цьому світі, юна й дика Розо. Якщо ти вирішиш залишитися в Стрімкоширі, то на тебе чекатимуть пригоди. Можливо, ти навіть відшукаєш великі багатства. Але знай ось що: призначення приходить не ззовні, а зсередини. Що б ти не здобула в цьому житті, це не втамує цієї жаги. Тільки даючи щось в обмін ти зможеш відчути зміни, яких так прагнеш».

Роза відійшла, дивлячись на свою поранену руку. Після цього вона ще довгий час нічого не говорила. «А ти, – почав король, дивлячись на мене, – у твоєму погляді відчутна жага до мандрів, Зайцю Білянцю. Тебе теж не вдовольнить лишитись у Вседолі, чи не так?»

У Вседолі я мав комфортне життя, сповнене простої праці... але я зрозумів, що батько мав рацію, як і король. Скільки годин я провів, дивлячись на ці вершини, замріяно лишаючи нотатки в щоденнику?

«Настане день, – мовив король, – коли ти покинеш ці землі й шукатимеш інші, наслідуючи вашого славетного героя давнини, Коріна Всехвоста. Свого часу ці слова йому сказав мій батько, коли Корін проходив тут багато років тому».

Я пишався тим, як мене порівняли з Коріном Всехвостом, хоч і такою незначною мірою. Я безмовно стояв на місці, роздумуючи над словами короля.

Потім він добродушно засміявся. «Але не дайте своїм серцям сколихнутися від цих слів. Ви повинні рушати далі в подорож, поки я спускатимуся до вашої прекрасної долини. Уперед, мої хоробрі маленькі друзі. Уперед, і благословляю вас на вашому шляху».

1-ше зіркосиння

Я все ще пам'ятаю його слова, хай з того моменту, як він їх промовив, минули місяці. Король Рун мав рацію. Я відчуваю внутрішній поклик, що прагне вирватися на волю назустріч чомусь більшому. Чомусь, що лежить далі.

Роза справді повернулася в гори. З оостаннього, що я чув, то це як вона знайшла великі багатства, досліджуючи печери. Сподіваюся, вона все ще пам'ятає слова короля.

Драта так надихнула королівська похвала його картографічних здібностей, що він сформував караван картографа з метою створити атлас усього світу. Він завжди мав чималі амбіції.

А я споглядаю перед собою грайливу морську блакить, готуючись сісти на корабель, що відвезе мене далеко-далеко до невідомого призначення. Та не воно робить мене таким рішучим. А щоденні подорожі, несподіванки й захоплення, виклики й розчарування, чудеса цього світу й сила уяви. І кожна секунда мого життя...

Сама подорож – це і є призначення. Чекай на мене, далекий берегу.





Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівниця проекту: Аліса Соляніченко
Перекладач з англійської: Артем Деменко
Редакторка: Марійка Сівченко
Головна редакторка: Оксана Квасняк
Апробація перекладу:



STARLING
GAMES

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.

© ТОВ «Ігромаг», 2024. Усі права застережено.

www.igromag.ua