

Stonemaier Games та «Ігромаг» представляють























ЗМІЄВИР

Авторка гри: Конні Воґельман

Ілюстраторка: Клементина Кампарду

Від 1 до 5 гравців • 90 хвилин • Від 14 років • Змагальна гра

Гра «Змієвир» занурить вас у чарівний світ прекрасних драконів усіх видів, розмірів і кольорів. У ролі драконологів-аматорів ви досліджуватимете нещодавно знайдені на ваших землях лабіринти-печери, розкопуватимете їхні зали, облаштовуватимете в них прихисток і приманюватимете неймовірних драконів.

ПАПЕРОВІ / КАРТОННІ КОМПОНЕНТИ	МОНЕТИ / ЖЕТОНИ / ЯЙЦЯ / МАРКЕРИ	КОМПОНЕНТИ ГРАВЦІВ
Планшет гільдії драконів 	45 монет (срібні) 	1 пригодник кожного з 5 кольорів 
4 тайли гільдій (двобічні) 	25 жетонів м'яса (червоні) 	8 фішок гравців кожного з 5 кольорів (4 для відстеження балів за цілі; 4 для гільдії драконів) 
183 карти драконів 	25 жетонів золота (жовті) 	1 фішка гільдії кожного з 5 кольорів 
75 карт печер 	25 жетонів кристалів (фіолетові) 	
Планшет для карт 	25 жетонів молока (білі) 	
Планшет раундів 	55 фігурок яєць 	
10 тайлів цілей (двобічні) 	20 жетонів-множників (для ресурсів і яєць) 	
5 планшетів гравців 	Маркер раунду 	
10 довідок для швидкого старту (двобічні) 	Маркер першого гравця 	
Блокнот для підрахунку балів 		

ЗМІСТ

Приготування до гри	2
Огляд	4
Розкопування	5
Приманювання	6
• Властивості драконів	7
• Драконятка	9
Дослідження	10
Додаткові правила	11
Гільдія драконів	12
Кінець раунду / підготування	14
Кінець гри й підрахунок балів	15



НЕ ХОЧЕТЕ ЧИТАТИ ПРАВИЛА?
Спробуйте інтерактивний посібник.
Відскануйте код і пориньте у гру вже зараз!
IOS • ANDROID • DIZED.COM

ПРИМІТКА. Кількість компонентів у загальному запасі, окрім фішок гравців, необмежена. Якщо в загальному запасі закінчився компонент будь-якого типу, використовуйте тимчасовий замітник.

Є ЗАПИТАННЯ? Пишіть на info@igromag.ua

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Покладіть такі елементи гри в центрі столу:

- 1 ПЛАНШЕТ ГІЛЬДІЇ ДРАКОНІВ.** Виберіть навмання 1 із 4 тайлів гільдії і покладіть його в центрі планшета гільдії драконів відповідним боком догори (згідно з кількістю гравців).
- 2 ПЛАНШЕТ ДЛЯ КАРТ**
 - i ДРАКОНИ.** Перетасуйте колоду карт драконів і покладіть її долілиць поруч із планшетом для карт. Викладіть на планшет 3 карти драконів горілиць у відведені для них місця.
 - ii ПЕЧЕРИ.** Перетасуйте колоду карт печер і покладіть її долілиць поруч із планшетом для карт. Викладіть на планшет 3 карти печер горілиць у відведені для них місця.
- 3 ПЛАНШЕТ РАУНДІВ.** Покладіть маркер раунду на позначці першого раунду. Перетасуйте тайли цілей наосліп. Викладіть по 1 тайлу (випадковим боком догори) на кожне з 4 незайнятих місць на планшеті раундів. Решту тайлів поверніть у коробку.
- 4** Складіть монети, яйця й жетони в загальний запас у межах досяжності всіх гравців.

КОЖЕН ГРАВЕЦЬ ОТРИМУЄ:



1 планшет гравця й усі компоненти одного з 5 кольорів (1 пригодник, 8 фішок гравця й 1 фішка гільдії)



6 монет



1 яйце



3 карти драконів (із колоди)
і 3 карти печер (із колоди)

Залиште в руках 4 карти (у будь-якій комбінації драконів і печер), а решту скиньте у відповідні колоди скиду. Гравці можуть тримати карти в руках як відкритими, так і закритими від інших гравців.



3 ресурси на вибір

Отримайте 3 жетони ресурсів (у будь-якій комбінації золота, кристалів, м'яса й молока).

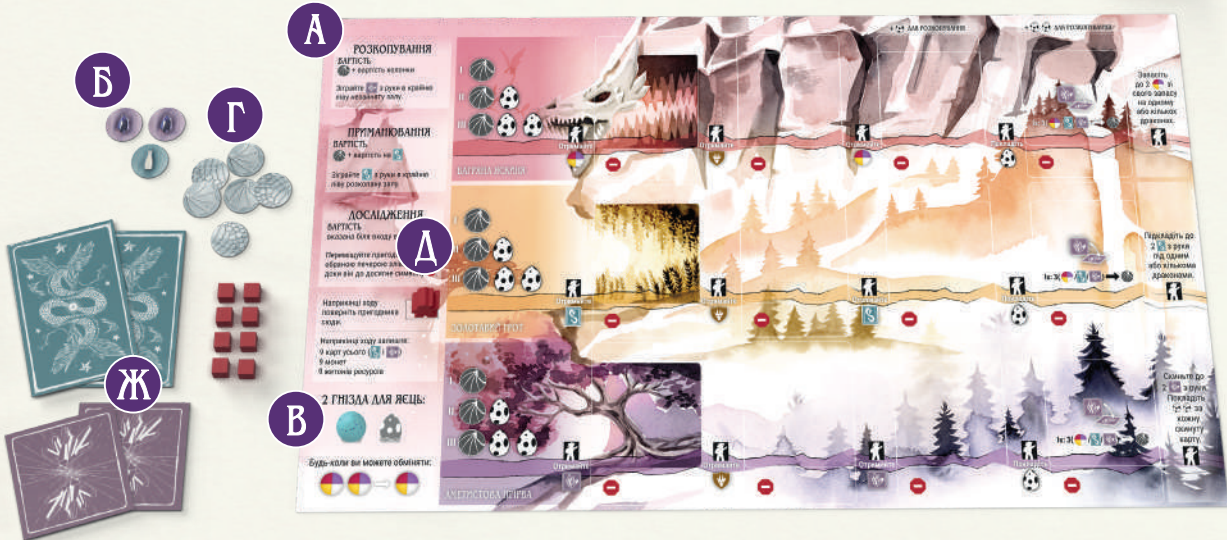
Колір яєць не впливає на їхні властивості й потрібен лише для естетики.

ПІДКАЗКА. Ми радимо гравцям спершу переглянути свої стартові карти, а вже потім визначитися з ресурсами. У більшості ситуацій рекомендуємо брати ресурси, символи яких є на картах одного або кількох драконів у руці.

ПОТІМ КОЖЕН ГРАВЕЦЬ:

- А** Кладе перед собою планшет гравця (див. зображення праворуч).
- Б** Кладе початкові ресурси у свою ігрову зону (ліворуч від планшета).
- В** Кладе фігурку яйця на один із двох символів гнізда на планшеті.
ВАЖЛИВО! Хоча на планшеті є 2 символи гнізда, гравці починають гру лише з 1 яйцем.
- Г** Кладе монети ліворуч від планшета.
- Д** Розміщує пригодника в секції табору на планшеті.
- Е** Розміщує фішку гільдії на планшеті гільдії, на поділці з позначкою «ПОЧАТОК».
- Ж** Відкладає решту фішок, карти драконів і печер у свою ігрову зону поруч із планшетом.

Випадковим чином виберіть того, хто почне гру, і видайте йому маркер першого гравця.



ОГЛЯД

Під час партії у «Змієвир» ви будуватимете прихисток для драконів. На вашому планшеті вже є 3 розкопані зали печер: крайні ліві зали в Багряній яскині, Золотавому гроті й Аметистовій прірві. Упродовж гри ви будете облаштовувати й заселяти ці печери, розкопуючи їх зліва направо та приманюючи драконів у незайняті зали.

У свій хід ви можете виконати 1 з 5 дій: (1) розкопати залу, (2) приманити дракона в незайняту залу, (3) дослідити Багряню яскиню, (4) дослідити Золотавий грот або (5) дослідити Аметистову прірву.

ХІД ГРИ

Гра «Змієвир» триває 4 раунди. У кожному раунді гравці по черзі, за годинниковою стрілкою, починаючи з гравця з маркером першого гравця, здійснюють ходи.

Це відбувається, доки всі гравці не спасують. Зазвичай це стається, коли у гравців закінчуються монети або в них немає карт драконів, які вони можуть / хочуть зіграти. Після пасу гравець не виконує жодних дій до кінця раунду, але може отримувати бонуси під час ходів інших гравців.

Гравці, що не спасували, продовжують здійснювати ходи доти, доки не витратять усі монети або не вирішать спасувати. Коли всі гравці спасували, раунд завершується.

Зауважте, що після пасу монети, ресурси, карти печер і драконів, а також яйця в гніздах гравців не скидаються і залишаються на наступний раунд.

ВАЖЛИВО! Ви не можете розміщувати елементи на ігровому планшеті іншого гравця, а також прибирати їх звідти. Ви можете взаємодіяти лише із загальним запасом, планшетами в центрі столу (планшет гільдії драконів, планшет для карт тощо), а також власним планшетом.

Перемагає у грі «Змієвир» гравець, який набрав найбільше переможних балів (ПБ). Гравці здобувають ПБ за карти драконів, яйця, підкладені карти, цілі, а також у гільдії драконів (див. с. 15).

ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ

ПЛАНШЕТ ГРАВЦЯ: особистий планшет гравця, на якому він розміщує карти печер і драконів, фігурки яєць.

КАРТА ПЕЧЕРИ: квадратна карта, яку гравець викладає на свій планшет під час дії розкопування. Гравець розміщує карту печери в одну з дев'яти незайнятих зал на планшеті. Зала з картою печери вважається розкопаною.

КАРТА ДРАКОНА: прямокутна карта, яку гравець може викласти в будь-яку розкопану залу. Крайні ліві зали в усіх печерах вважаються розкопаними вже на початку гри.

РЕСУРСИ: м'ясо, золото, кристали й молоко. Монети та яйця не вважаються ресурсами.

ПЕЧЕРА: горизонтальний ряд зал на планшеті гравця. На кожному планшеті є 3 печери: Багряна яскиня, Золотавий грот і Аметистова прірва.

СКИНЬТЕ / СПЛАТІТЬ: скиньте карти з руки, монети й ресурси з ігрової зони, яйця з гнізд у загальний запас. Скинуті карти мають лежати горілиць.

ПІДКАЗКА. Рекомендуємо гравцям використовувати щонайбільше монет (або всі) перед пасом.

На початку кожного раунду гравці отримують дохід у розмірі 6 монет. У рідкісних випадках вони можуть отримати 1 додаткову монету після пасу. Наприкінці свого ходу гравець має скинути зайві монети, карти й жетони – до ліміту в 9 монет, 9 карт і 9 жетонів ресурсів.



СТРУКТУРА ХОДУ

Виберіть дію на вашому планшеті (розкопування, приманювання або дослідження), перемістіть пригодника у відповідне місце, сплатіть вартість дії, поклавши на неї монети / яйця, а потім виконайте вибрану дію. Якщо в загальному запасі не залишилося монет або яєць, гравці можуть повернути надлишок розміщених на планшетах гравців жетонів. Однак на кожній секції має залишитися щонайменше один елемент, щоб гравці могли легко відстежити, які печери вони досліджували в цьому раунді.

РОЗКОПУВАННЯ

ВИБЕРІТЬ ЗАЛУ Й ЗІГРАЙТЕ В НЕЇ КАРТУ ПЕЧЕРИ

- 1 Виберіть крайню ліву незайняту залу в одній із трьох печер. Кожну печеру потрібно розкопувати зліва направо.
 - Перша зала кожної печери вже розкопана – тож протягом гри ви матимете змогу розкопати другу, третю й четверту зали.
 - Карти печер можна розміщувати в будь-яких залах. Колір печери не впливає на її властивості й потрібен лише для естетики.



- 2 Сплатіть базову вартість, поклавши 1 монету на дію розкопування на вашому планшеті. Потім сплатіть 1 яйце, якщо ви розкопете залу в 3-й колонці. За розкопування в 4-й колонці ви маєте сплатити 2 яйця.
 - Яйця можна скинути з карт драконів у печерах або із гнізд на планшеті.
- 3 Викладіть карту печери з руки в обрану незайняту залу.
 - Викладіть карту печери так, щоб вона збігалася з позначками на планшеті й не закривала шлях для пригодника та символ зупинки.
- 4 У будь-якому порядку:
 - Активуйте бонуси «При розіграші» на зіграній карті печери.
 - Бонуси не є обов'язковими, однак вони можуть стати суттєвою перевагою над суперниками. Якщо карта печери дає бонуси вам і вашим суперникам, то вони можуть отримати ці бонуси, навіть якщо ви відмовитеся від своїх.

ПРИМІТКА. Протягом раунду ви зможете викласти кілька карт печер на свій планшет. Однак за дію розкопування можна викласти лише 1 карту печери (якщо на карті печери не зазначено інше).

ПРИМІТКА. Якщо ви отримуєте бонус, який дає змогу безплатно розкопати залу, то вам не потрібно сплачувати монети за розкопування або яйця за розіграш карти печери.

За можливості активуйте бонус при закритті зали.

- Зали печер у четвертій колонці на планшеті дають змогу витратити 3 елементи (жетони ресурсів і карти драконів / печер у будь-якій комбінації), щоб отримати 1 монету. Цей бонус також не є обов'язковим, і отримати його можна лише раз за кожен залу.

ПІДКАЗКА. Хоча монета за розкопування останньої зали в печері – це сильний бонус, інколи отримати незайняту залу важливіше. Тому часто буває вигідно розкопати останню залу, навіть не маючи ресурсів для обміну.

ПРИМАНЮВАННЯ

ЗІГРАЙТЕ КАРТУ ДРАКОНА НА ВАШ ПЛАНШЕТ

- 1 Виберіть карту дракона з руки.
- 2 Сплатіть базову вартість у розмірі 1 монети. Монету покладіть на дію приманювання на вашому планшеті. Потім сплатіть додаткову вартість вибраного дракона. Вона надрукована у верхньому лівому куті карти (поверніть сплачені ресурси в загальний запас).

- Вартість більшості драконів – це певна комбінація золота, кристалів і м'яса, хоча для розіграшу деяких драконів потрібно додатково скинути монети, яйця або молоко.



- 3 Зіграйте карту дракона, дотримуючись таких правил:

- Ви можете викласти карту дракона лише в печеру, яка належить до його улюблених регіонів проживання (див. відповідні позначки зліва на карті).
- Ви можете викласти карту дракона лише в розкопану залу на вашому планшеті. Зауважте, що ви не можете викласти нову карту дракона поверх наявної (окрім випадків, коли властивість дракона вказує зробити саме так).
- Ви маєте викладати карти драконів зліва направо в кожній печері.

- 4 Після розіграшу карти дракона отримайте бонуси «При розіграші», які вказані на карті (за наявності).

ПІДКАЗКА. Під час раунду ви можете зіграти кілька карт драконів. Однак за дію приманювання ви можете зіграти лише 1 карту дракона (якщо у властивості дракона не зазначено інше).

ВАЖЛИВО! На планшеті гравця може бути до 12 драконів. Властивості, що дають змогу замінити карти драконів на планшеті або розігравати нові карти поверх наявних, дуже рідкісні, тож пильнуйте!

ДЛЯ ЗНАВЦІВ ГРИ «КРИЛА»

Зверніть особливу увагу на ключові відмінності між іграми:

- Гравці виконують дії, витрачаючи монети та яйця (а не фішки дій).
- Дослідження печер і активація властивостей відбувається зліва направо (а не справа наліво).
- На початку гри у гравців уже є місце для розміщення яєць – 2 надруковані на планшеті символи гнізда.
- На початку гравці залишають у руці 4 карти з 6 (у будь-якій комбінації драконів і печер), а також 3 ресурси на вибір.
- Гравці отримують 6 монет і 1 яйце на початку кожного з чотирьох раундів. (Гра триває 4 раунди.)
- Гравці можуть будь-коли скинути 2 будь-які ресурси, щоб отримати 1 потрібний (не лише під час розіграшу карти).
- Перш ніж зіграти карту дракона в залу печери, гравці мають розкопати її. Гравці починають гру з трьома розкопаними залами.
- Властивості карт необов'язкові для виконання. Якщо ви активуєте властивість, що дає бонуси вам і вашим суперникам, то вони можуть отримати ці бонуси, навіть якщо ви відмовитися від своїх.
- Гравець може залишити до 9 карт, 9 монет і 9 жетонів ресурсів. Зайві елементи потрібно скинути.
- Підрахунок балів наприкінці раунду вельми дружній. Якщо у двох претендентів нічия за перше місце, то кожен з них здобуває всі бали за перше місце. Наступний за результатами гравець посідає друге місце.

ВЛАСТИВОСТІ ДРАКОНІВ

На кожній карті дракона є властивість або бонус. Усі властивості поділяються на 4 категорії:



«**ПРИ РОЗІГРАШІ**»: активується, коли ви розіграєте карту дракона й дає змогу негайно отримати бонуси, указані на карті. Якщо у вас немає спеціальної властивості, то активувати «При розіграші» можна лише один раз. Бонуси цієї властивості не є обов'язковими, хоча зазвичай отримати їх у ваших інтересах. Якщо зіграна карта дракона дає бонуси вам і вашим суперникам, то вони можуть отримати ці бонуси, навіть якщо ви відмовитеся від своїх.



«**ПРИ АКТИВАЦІЇ**»: активується, коли пригодник проходить повз дракона із символом пригодника. Якщо ви активуєте властивість, яка дає бонуси вам і вашим суперникам, то вони можуть отримати ці бонуси, навіть якщо ви відмовитеся від своїх.

ВАЖЛИВО! Властивості «При активації» не активуються в той хід, коли ви зіграли карту дракона.



«**РАЗ НА РАУНД**»: дає бонуси наприкінці кожного раунду. Детальніше про це див. у розділі «Кінець раунду / підготування». Якщо властивість «Раз на раунд» дає бонуси вам і вашим суперникам, то вони можуть отримати ці бонуси, навіть якщо ви відмовитеся від своїх.



«**НАПРИКІНЦІ ГРИ**»: приносить переможні бали (ПБ) наприкінці гри за виконання певних умов.

ПРИКЛАД КАРТИ ДРАКОНА

Щоб зіграти цю карту дракона, вам потрібно сплатити 1 м'ясо й 1 золото. (Якщо ви розіграєте карту дракона за допомогою дії приманювання, то ви також маєте сплатити 1 монету.)

Зліва на карті позначено печери, в які можна приманити дракона. Наприклад, цього дракона можна приманити в Багряню яскиню або Золотавий грот.

Кожен дракон має властивість або надає бонус. Цей дракон має властивість «Раз на раунд» (див. вище).



За цього дракона гравець отримає 5 ПБ.

Драconi бувають 4 типів: великі, середні, дрібні й драконятка.

Ліміт яєць. Кількість цих символів указує на те, скільки яєць можна покласти на карту дракона. Наприклад, на цього дракона можна покласти лише 1 яйце.

За характерними рисами драконів поділяють на боязких, агресивних, грайливих і дружніх.



ВАЖЛИВО! Якщо властивість дракона перевіряє якусь певну ознаку (наприклад, розташування в печерах, рису або розмір), то, за можливості, ця властивість враховує й дракона, на карті якого вона надрукована. Наприклад, властивість гребенястого усмішника (#130) дає змогу підкласти карту під кожного грайливого дракона. Оскільки усмішник відповідає цій умові, то ви можете підкласти карту й під нього.

Деякі карти драконів або печер дають вам змогу запасти ресурс на карті дракона, підкласти карту, покласти або сплатити яйце.

ЗАПАСТИ РЕСУРС: покладіть жетон ресурсу на карту дракона. Цей ресурс потрібно взяти з особистого запасу, якщо не зазначено інше. Запасений ресурс залишається на карті до кінця гри й приносить 1 ПБ, якщо не зазначено інше.

- Запасти ресурс потрібно на карті дракона, властивість якої і вказує вам зробити це, якщо не зазначено інше. Тобто, якщо на карті дракона є напис «на цьому драконі / тут», то запасти ресурс ви маєте саме на цій карті.

ПІДКЛАСТИ КАРТУ: підкладіть карту дракона долілиць під карту дракона на планшеті. Якщо не зазначено інше, підкладати ви можете лише карти з руки. Підкладена карта залишається до кінця гри й приносить 1 ПБ, якщо не зазначено інше.

- Підкладати карту потрібно під карту дракона, властивість якої і вказує вам зробити це, якщо не зазначено інше. Наприклад, якщо на карті дракона є напис «під цього дракона / тут», то підкласти карту ви маєте саме під цю карту.
- У випадку з драконами, що мають властивість «Підкладіть  з руки під цього дракона, щоб отримати , який є у вартості підкладеної карти», ви отримуєте будь-який 1 ресурс (м'ясо, молоко, кристал або золото) з вартості підкладеної карти. Ви отримуєте не всі ресурси, зазначені у вартості, а лише 1, відповідно до кількості символів «будь-якого ресурсу» в описі властивості. Монети не є ресурсом (вони не представлені на символи «будь-якого ресурсу»), тому ви не можете отримати монету завдяки цій властивості.

ВАЖЛИВО! Підкладені карти не враховуються під час визначення кількості цільових об'єктів для властивостей «Наприкінці гри» або цілей за раунд. Наприклад, якщо у вас є дракон, який приносить бали за кожного середнього дракона на вашому планшеті, то підкладені середні дракони не враховуються.

ПОКЛАСТИ АБО СПЛАТИТИ ЯЙЦЕ: властивість «Покладіть яйце» дає вам змогу покласти яйце на будь-яку карту дракона з незайнятим символом гнізда або на символ гнізда на вашому планшеті. За кожен символ гнізда, намальованого будь-де, можна покласти лише 1 яйце. Якщо у вас немає незайнятого гнізда, то ви не можете покласти яйце.

- Зверніть увагу, що текст деяких властивостей на картах драконів містить фразу «на цього дракона / тут». Це означає, що за активацію цієї властивості ви можете покласти яйце лише на цю карту. Також є властивості, які вказують покласти яйця на карти драконів у певній печері або колонці.

Якщо гра просить вас «сплатити яйце», ви можете скинути яйце з будь-якої карти дракона або гнізда на вашому планшеті.

- Зверніть увагу, що для розіграшу деяких драконів потрібно скинути яйце з певного місця (наприклад «Сплатіть яйце з будь-якого дракона в цій печері»).
- Наприкінці гри кожне яйце на драконах і планшеті приносить 1 ПБ, якщо не зазначено інше.



ДРАКОНЯТКА

Драконятко – це спеціальний тип дракона. Зазвичай їхня вартість – це комбінація яйця й певної кількості молока (1, 2 або 3). Властивості драконяток складаються з трьох частин.

1 У всіх драконяток є властивість «При активації». Щоразу, коли пригодник проходить повз драконятко, ви зможете запасати на ньому 1 ресурс (молоко або м'ясо) або підкладати під нього 1 карту (відповідно до інструкцій на карті).

2 Щоразу, коли ви запасаете на драконяткові позначений ресурс або підкладаєте під нього карту, ви отримуєте бонус. Зверніть увагу, що спричинити запасання / підкладання може як просування пригодника, так і будь-яка інша властивість.



3 Коли ви втрете запаси на драконяткові позначений ресурс або підклали під нього карту, на додачу до звичайного бонусу ви отримуєте й додатковий. Отримати додатковий бонус кожного драконятка можна лише 1 раз на гру (а не за кожні 3 запасені на ньому ресурси). Ці бонуси відображають дорослішання драконяток.


ВАЖЛИВО! Навіть після отримання додаткового бонуса ви однаково можете активувати перші дві частини властивості. Наприклад, ви можете й надалі запасати м'ясо, щоб отримувати золото (див. карту вище).

ВАЖЛИВО! Зверніть увагу, що драконятка відрізняються від дорослих драконів із властивостями «При активації». Властивості таких драконів активуються, коли пригодник проходить повз них. Натомість драконятко має й **другу** частину властивості, яка не має символу «При активації». Вона активується щоразу, коли виконується її умова. Активувати її може і просування пригодника, і будь-яка інша властивість.

ПРИМІТКА. Усі драконологи знають, що більшість драконяток народжуються глибоко під землею й для нормального розвитку потребують фіолетових кристалів. Тому майте на увазі, що більшість драконяток любить оселятися в Аметистовій прірві. Звичайно, є й такі види, що віддають перевагу Золотавому гроту або Багряній яскіні, але вони дуже рідкісні.

ДОСЛІДЖЕННЯ

ДОСЛІДЖЕННЯ БАГРЯНОЇ ЯСКИНІ. Відправте пригодника в Багряну яскиню й активуйте властивості «При активації» на його шляху. Дотримуйтеся такого порядку кроків:



- 1 Сплатіть вартість дослідження Багряної яскині, надруковану на вашому планшеті. За перше дослідження в кожному раунді сплатіть 1 монету. За друге – 1 монету й 1 яйце. За третє (що буває нечасто) – 1 монету й 2 яйця. У кожному раунді кожен печеру можна дослідити щонайбільше 3 рази.
 - За друге або третє дослідження Багряної яскині ви маєте скинути яйця з карт драконів або свого планшета.
 - Покладіть сплачені монети та яйця на відповідні символи на вашому планшеті, щоб позначити кількість досліджень у цьому раунді. Якщо в загальному запасі залишилося мало яєць або монет, гравці можуть повернути непотрібні компоненти з планшетів до запасу.
- 2 Переміщуйте пригодника зліва направо, уздовж шляху в нижній частині печери, і активуйте всі властивості «При активації» (F) на його шляху. Активуйте властивості послідовно зліва направо.
 - Коли пригодник проходить повз символ властивості «При активації» на планшеті, ви можете активувати цю властивість.
 - Коли пригодник проходить повз символ властивості «При активації» на карті дракона, ви можете активувати цю властивість.
- 3 Коли пригодник доходить до  (зала без карти дракона) або до кінця печери, ваш хід закінчується. Поверніть пригодника до табору.

ПРИКЛАД





Іринка досліджує Багряну яскиню вперше за раунд. Вона сплачує 1 монету та кладе її на відповідний символ біля входу в Багряну яскиню. Потім вона переміщує пригодника печерою зліва направо.






Іринка активує першу властивість «Отримайте » та вирішує взяти .

Потім вона переміщує пригодника повз карту «Коатль-хамелеон». Нічого не відбувається, бо у цього дракона немає властивості «При активації» (F).

Далі Іринка переміщує пригодника повз позначку «Отримайте » та просувається треком гільдії драконів на 1 крок уперед (див. с. 12). Вона відразу ж отримує бонус поділки, на якій зупиняється її фішка гільдії.

Після цього Іринка переміщує пригодника повз «Літуна-злодужку» й отримує .

Потім вона активує другу властивість «Отримайте » в Багряній яскині й вирішує отримати .

Після цього Іринка завершує дію. Хоча вона й розкопала наступну залу, її пригодник дійшов до символу зупинки  під цією залою, тому вона має повернути пригодника в табір.

ДОСЛІДЖЕННЯ ЗОЛОВАТОГО ГРОТА. Виконується так само, як і дослідження Багряної яскині. Відправте пригодника в Золотавий грот і активуйте всі властивості «При активації» на його шляху.

ДОСЛІДЖЕННЯ АМЕТИСТОВОЇ ПІРІВКИ. Виконується так само, як і дослідження Багряної яскині. Відправте пригодника в Аметистову пірвику й активуйте всі властивості «При активації» на його шляху.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА, ПРИМІТКИ Й ПОНЯТТЯ

ПОСЛІДОВНІСТЬ АКТИВАЦІЇ ВЛАСТИВОСТЕЙ. Коли властивість дає змогу всім гравцям виконати дію, активний гравець робить це першим, а потім черга переходить далі за годинниковою стрілкою. Зверніть увагу, за такого сценарію карти драконів і печер на планшеті для карт не поповнюються до кінця розіграшу властивості (кожним гравцем / усіма гравцями). Це значить, що інколи за активації властивості, що дає змогу всім взяти по карті, не всі гравці зможуть взяти карту з-поміж відкритих (але вони однаково можуть узяти карту з колоди).

ОТРИМАННЯ. Коли ви отримуєте карту дракона, печери або жетон ресурсу, зазвичай ви берете їх у руку або кладете в особистий запас. Властивості деяких драконів дають змогу за бажанням виконати додаткову дію з отриманими картами або ресурсами, наприклад, запасти або підкласти їх. Якщо ви відмовляєтесь від цієї можливості, отримані карти або ресурси залишаються у вашому запасі / руці.

Погляньмо на карту «Манівний цвіркунолов» праворуч. Наприкінці кожного раунду ви отримуєте одну карту (з колоди або відкритих карт). Після отримання карти ви вирішуєте, чи залишити її, чи підкласти під будь-яку вашу карту дракона. Якщо ви підкладаєте цю карту під карту драконятка з властивістю підкладення, то отримаєте бонус, зазначений на карті драконятка.



КІЛЬКА АКТИВАЦІЙ ВЛАСТИВОСТІ.

Деякі властивості дають змогу виконати дію або обмін кілька разів. У такому разі виконуйте кожну дію або обмін окремо. (Наприклад, можете використати бонус із першого обміну для сплати другого обміну.)

ЛІМИТИ. Наприкінці ходу гравці можуть залишити щонайбільше 9 жетонів ресурсів, 9 карт (у будь-якій комбінації драконів і печер) і 9 монет. Зайві монети / карти / жетони гравці мають повернути в загальний запас або скинути у відповідні колоди скиду. Якщо ви перевищили ліміт (отримали щось із зазначеного) під час ходу іншого гравця, то вам не потрібно нічого скидати – перевірка відбудеться як зазвичай наприкінці вашого наступного ходу.

ПОПОВНЕННЯ ПЛАНШЕТА ДЛЯ КАРТ. Планшет для карт оновлюється лише наприкінці ходу гравця.

ВЛАСТИВОСТІ, ЩО ДАЮТЬ ЗМОГУ РОЗІГРАТИ КАРТУ ДРАКОНА АБО ПЕЧЕРИ БЕЗПЛАТНО ЧИ ЗІ ЗНИЖКОЮ.

Якщо ви активуєте властивість «зіграйте карту дракона» (трапляється на картах і в гільдії драконів), вам потрібно сплатити лише вартість, указану на карті дракона. (При виборі дій приманювання чи розкопування потрібно сплатити лише вартість у монетах за ці дії). Якщо ви активуєте властивість «зіграйте карту печери» (трапляється на картах і в гільдії драконів), вам потрібно сплатити лише яйця, якщо ви розміщуєте карту печери в 3-й або 4-й колонці на планшеті гравця.

Хоч подібні властивості й дають змогу зіграти карту дракона / печери безплатно чи зі знижкою, їхня дія не розповсюджується на додаткову вартість деяких драконів, печер і 4-ї колонки на планшеті гравця.

У ЦІЙ ПЕЧЕРІ. Якщо у властивості дракона є текст «у цій печері» (наприклад, здобудьте 3 за кожного іншого дракона в цій печері), то він вказує на конкретний рядок-печеру, де розміщена карта дракона (Багряна яскиня, Золотавий грот або Аметистова прірва), а не на весь планшет гравця.

ВЗЯТТЯ КАРТ. У грі «Змієвир» є три різні формулювання щодо взяття (отримання) карт.

ВІЗЬМІТЬ КАРТУ ДРАКОНА АБО ПЕЧЕРИ.

Якщо не зазначено інше, ви можете взяти карту з верху відповідної колоди або з відкритих карт на планшеті для карт. Інколи може статися таке, що вам потрібно взяти карту, а на планшеті немає відкритих карт. У такому разі ви можете взяти карту з верху відповідної колоди.

ВІЗЬМІТЬ КАРТУ ДРАКОНА АБО ПЕЧЕРИ З ПЛАНШЕТА.

Ви можете вибрати карту тільки з відкритих карт на планшеті для карт. Планшет для карт оновлюється лише наприкінці ходу, тому якщо на планшеті немає потрібних карт, то ви не зможете взяти карту.

ВІЗЬМІТЬ КАРТУ ДРАКОНА АБО ПЕЧЕРИ З КОЛОДИ. Ви можете взяти карту лише з верху відповідної колоди.

ВІДКРИЙТЕ КАРТУ ДРАКОНА. Покажіть верхню карту колоди драконів усім гравцям. Далі виконайте з картою дію, зазначену у властивості. Якщо такої дії немає, поверніть карту на верх колоди.

НА ПЛАНШЕТІ ГРАВЦЯ АБО В ПЕЧЕРІ. Властивості, що вимагають підрахувати кількість драконів на планшеті гравця або в печері, не враховують підкладені карти. Драконятка вважаються драконами.

СПЛАТІТЬ... Для активації деяких властивостей гравці мають сплатити певну вартість: скинути з руки карту дракона або печери, скинути з особистого запасу ресурс або монети, скинути яйце з гнізда на планшеті гравця, якщо не зазначено інше.

РЕСУРСИ. Золото, кристали, м'ясо й молоко вважаються ресурсами. Монети та яйця ресурсами не вважаються.

ОБМІН РЕСУРСІВ. Будь-коли гравець може обміняти 2 будь-які ресурси (золото, кристали, м'ясо й молоко) на 1 потрібний йому ресурс.



ГІЛЬДІЯ ДРАКОНІВ

Досліджуючи печери й розігруючи певні карти драконів, гравці здобуватимуть репутацію в гільдії драконів (🐉) і просуватимуться її треком. Коли гра зобов'язує просунути треком гільдії, гравець переміщує свою фішку гільдії на 1 крок за годинниковою стрілкою та негайно отримує бонуси поділки, на якій зупиняється. Одночасно на тій самій поділці можуть бути фішки кількох гравців. Якщо гравець за один раунд просувається треком гільдії на кілька кроків, то він отримує бонуси з усіх пройдених поділок на додачу до бонуса поділки, на якій зупиниться.

Коли гравець досягає брунатної поділки на треку (верхня й нижня поділки), він має негайно покласти свою незадіяну фішку на клітинку на тайлі гільдії й отримати відповідний бонус. У квадратній клітинці може бути лише 1 фішка гравця. Але в прямокутній клітинці (правий нижній кут тайла) можна покласти будь-яку кількість фішок.

Кожен гравець може покласти щонайбільше 4 фішки на тайл гільдії. Поклавши четверту фішку, гравець може й далі просуватися треком, але більше не зможе розміщувати фішки на тайлі гільдії.



ВАЖЛИВО! Якщо кілька гравців одночасно досягли брунатної поділки, то вони вибирають бонуси по черзі, за годинниковою стрілкою, починаючи з активного гравця.

ПРИМІТКА. Гравець може кілька разів отримати однаковий бонус, займаючи інші клітинки цього бонусу.

ПОЯСНЕННЯ ДЕЯКИХ ВЛАСТИВОСТЕЙ ГІЛЬДІЙ ДРАКОНІВ

ТАЙЛ ГІЛЬДІЇ	ВЛАСТИВІСТЬ	ПОЯСНЕННЯ
Гільдія нагір'я	Сплатіть монету, щоб безплатно розкопати до двох зал за допомогою карт печер з руки.	Скиньте 1 монету, щоб розкопати до двох зал (у одній або кількох печерах). Ви не сплачуєте монети за дію розкопування або вартість зали в яйцях. Якщо у вашій руці лише 1 карта печери або ви не хочете розкопувати другу залу, то ви можете зупинитися після першого розкопування.
Гільдія нагір'я	Скиньте карту печери, потім безплатно зіграйте карту дракона з руки поверх дракона на вашому планшеті.	Скиньте карту печери з руки, а потім викладіть карту дракона з руки поверх обраної карти дракона на своєму планшеті, не сплачуючи вартість. Викласти карту дракона ви можете лише в печеру, позначки якої є зліва на карті. Обрана карта й підкладені під неї карти вважаються підкладеними під нову карту дракона. Також перенесіть усі ресурси та яйця з обраної карти на нову. Ви не можете покласти на нову карту дракона більше яєць, ніж на ній є символів гнізд. Надлишок яєць скиньте в загальний запас.
Гільдія дощових лісів	Здобудьте 1 ПБ за кожен надрукований символ ресурсу у вартості всіх ваших драконів однієї вибраної печери.	Виберіть одну з печер (Багряна яскиня, Золотавий грот або Аметистова прірва). Підрахуйте символи ресурсів (золото, м'ясо, кристали й молоко) у вартості драконів у цій печері. (Ігноруйте підкладені карти.) Здобудьте 1 ПБ за кожен символ ресурсу.



Handwritten notes in a stylized script, possibly representing a game mechanic or resource calculation, including symbols like a hash (#) and various characters.

ЗАКІНЧЕННЯ ХОДУ


Хід закінчується після того, як гравець здійснив 1 дію (розкопування, приманювання або дослідження). Тоді:

- Гравець може залишити до 9 карт, 9 монет і 9 жетонів ресурсів.
- Далі ходить наступний гравець за годинниковою стрілкою, який ще не спасував у цьому раунді.


КІНЕЦЬ РАУНДУ / ПІДГОТУВАННЯ

Коли всі гравці спасують, раунд завершується. Наприкінці раунду:

1. Гравці скидають зі своїх планшетів монети та яйця, якими вони сплачували вартість дій.
2. Активуються властивості «Раз на раунд».
 - i. Гравці активують властивості «Раз на раунд» по черзі, починаючи з гравця, який першим ходив у цьому раунді. Якщо у гравця є кілька властивостей «Раз на раунд», він може активувати їх у довільному порядку.
 - ii. Якщо властивість дракона «Раз на раунд» дає бонуси вам і вашим суперникам, то гравці отримують ці бонуси за годинниковою стрілкою, починаючи з власника дракона.
3. Гравці підраховують бали за цілі раунду.
 - i. Гравці порівнюють свої результати й виставляють фішки на відповідні місця під ціллю раунду. Гравці отримують ПБ за цілі наприкінці гри.
 - a. Якщо в кількох претендентів нічия за перше місце, то всі вони виставляють фішки в рядку першого місця. Наступний за результатом гравець виставляє фішку в рядку другого місця.
 - b. Якщо у гравця немає цільових об'єктів (об'єктів, що відповідають цілі), то він розміщує фішку в рядку «Решта» (0 ПБ), незалежно від ситуації інших гравців.

ПРИМІТКА. На кожному тайлі є символи Автоми  й певні цифри. Ігноруйте їх у партіях на двох або більше гравців.

На початку наступного раунду:

1. Перемістіть маркер раунду на одну поділку праворуч.
2. Оновіть планшет для карт (): скиньте усі відкриті карти драконів і печер, і викладіть по 3 нові карти кожного типу.
3. Кожен гравець отримує 6 монет і 1 яйце.
 - i. Гравці додають ці монети до монет, які збереглися в них з минулих раундів. Гравці можуть покласти яйце на карту дракона (згідно з лімітом) або на гніздо на своєму планшеті. Якщо у гравця немає вільних гнізд, то він не отримує яйце.
4. Передайте маркер першого гравця наступному за годинниковою стрілкою гравцю.



21-18 21-18 21-18

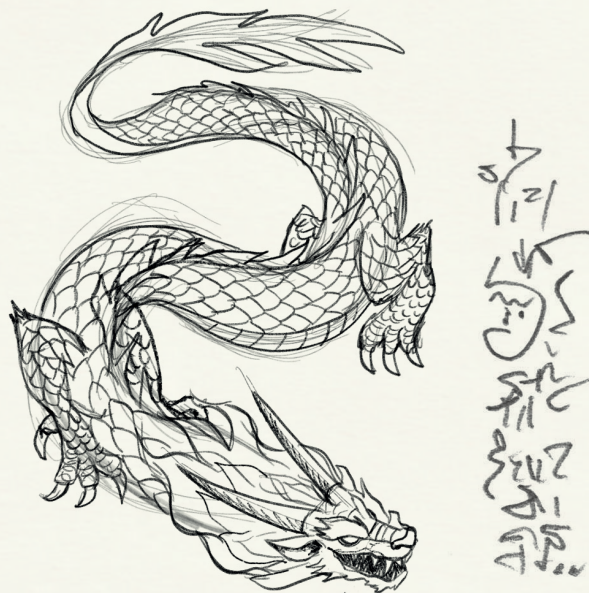
КІНЕЦЬ ГРИ Й ПІДРАХУНОК ПБ

Наприкінці гри порахуйте й запишіть ПБ за:



















- **ФІШКИ В ГІЛЬДІ ДРАКОНІВ** (фішки, що лежать у рядку з написом НАПРИКІНЦІ ГРИ)
- **КАРТИ ДРАКОНІВ** (надруковані ПБ на картах; враховуються лише дракони, що лежать горілиць на вашому планшеті; ігноруйте підкладені карти драконів, а також карти в руці).
- **ВЛАСТИВОСТІ ДРАКОНІВ «НАПРИКІНЦІ ГРИ»** (🔱) (лише на картах драконів, що лежать горілиць на вашому планшеті; ігноруйте підкладені карти, а також карти в руці).
- **ЯЙЦЯ** (здобудьте 🐣 за кожне яйце, якщо не зазначено інше).
- **ЗАПАСЕНІ РЕСУРСИ** (здобудьте 🏠 за кожен запасений жетон ресурсу, якщо не зазначено інше).
- **ПІДКЛАДЕНІ КАРТИ** (здобудьте 🃏 за кожну підкладену карту, якщо не зазначено інше).
- **ЦІЛІ РАУНДІВ** (підрахунок балів за нічії вельми дружній. Гравці здобувають бали відповідно до розташування своїх фішок. Наприклад, якщо у кількох претендентів нічия за перше місце третьої цілі, то всі вони здобувають по 🎲. Наступний за результатами гравець здобуває 🎲 (за друге місце)).
- **МОНЕТИ / КАРТИ / РЕСУРСИ**
 - Добудьте 🏠 за кожну монету в особистому запасі.
 - Добудьте 🏠 за 4 елементи (у будь-якій комбінації ресурсів, карт драконів / печер) у особистому запасі з округленням в меншу сторону.

Перемагає гравець, який набрав найбільше переможних балів! У разі нічії перемагає гравець із найбільшою кількістю карт драконів на планшеті (ігноруйте підкладені карти драконів). Якщо нічия зберігається, претенденти розділяють перемогу.

«Хочемо висловити особливу подяку Елізабет Харґрейв, яка підтримала ідею гри на основі «Крил» у світі драконів із низкою нових механік, розроблених Конні Воґельман. Участь Елізабет у розробці «Змієвиру» дала змогу повністю розкрити потенціал гри, збалансувати її та зробити ігровий процес інтуїтивно зрозумілим. А завдяки Конні, яка провела незліченну кількість годин за тестуванням гри, вдалося досягти такого різноманіття карт. Ми у Stonemaier Games цінуємо можливість працювати з такими дивовижними й талановитими людьми, як Елізабет і Конні, і розширювати ідеї «Крил» у світ драконів... і не тільки».



СИМВОЛИ

 Переможні бали (ПБ)	 Золото	 Карта печери
 При активації	 М'ясо	 Карта дракона
 При розіграші	 Молоко	 Яйце
 Раз на раунд	 Кристал	 Символ гнізда (ліміт яєць)
 Наприкінці гри	 Будь-який ресурс	 Гільдія драконів (репутація в гільдії)
 Монета	 Без оплати вартості в ресурсах	 Оновлення карт на планшеті

ХОЧЕТЕ ПЕРЕГЛЯНУТИ ВІДЕО З ПОЯСНЕННЯМИ ПРАВИЛ АБО РОЗДІЛ ЗАПИТАНЬ І ВІДПОВІДЕЙ?

Перейдіть за посиланням stonemaiergames.com/games/wyrmspan/rules-faq

З'ЯВИЛИСЯ ЗАПИТАННЯ АБО ХОЧЕТЕ ПОДІЛИТИСЯ ДУМКАМИ?

Залиште допис у групі Wyrmspan у Facebook, на платформі BoardGameGeek або на каналі Wyrmspan Discord-сервера Stonemaier Games stonemaiergames.com/discord

ПОТРІБЕН ІНСТРУМЕНТ ДЛЯ ЛЕГКОГО ПІДРАХУНКУ ТА ЗБЕРЕЖЕННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ?

Скористайтеся безплатною програмою Stonemaier Scores. Завантажити її можна за посиланням stonemaiergames.com/digital-games/

ПОТРІБНІ КОМПОНЕНТИ НА ЗАМІНУ?

Пишіть на info@igromag.ua

ХОЧЕТЕ БУТИ В КУРСІ НОВИН?

Підписуйтеся на щомісячні розсилки новин за посиланням stonemaiergames.com/e-newsletter



STONEMAIER
GAMES

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівниця проекту: Аліса Солянiченко
Перекладач з англійської: Олександр Ярманов
Редакторка: Валентина Ліченко
Головна редакторка: Оксана Квасняк
Апробація перекладу: А. Ільченко,
А. Наконечний, В. Марченко, Л. Бірук,
О. Кульбака, С. Ніконенко, Cloudy_Avalon



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

Версія правил 1.0

© 2023 Stonemaier LLC. Wyrmspan є зареєстрованою торговельною маркою Stonemaier LLC. Усі права застережено.