ПОВІТРЯНІ ЗМІЇ

ЧАС ЛІТАТИ

Збирайтеся зі своїми друзями для запуску повітряних зміїв!
Надворі сонячно, запах океану витає в повітрі, і, що найважливіше, постійний вітерець дме в бік берега.
Один за одним ваші повітряні змії злітають...
Але як довго ви зможете втримати їх у повітрі?

У настільній грі **«Повітряні змії»** гравці діють спільно, щоб утримати в повітрі всіх повітряних зміїв, роль яких виконують піщані годинники.

Гравці почергово розігрують карти, перевертаючи відповідні піщані годинники. Наприкінці ходу вони беруть нові карти з колоди.
Не забувайте стежити, щоби час у жодному з піщаних годинників не вичерпався!

Співпрацюйте зі своїми друзями та розіграйте всі карти для перемоги…
Але завжди будьте готові до штурму!

Вміст гри

53 карти повітряних зміїв



6 піщаних годинників

Червоний (30 с)

Помаранчевий (45 с)

Жовтий (60 с)



Синій (75 с)

Фіолетовий (90 с)

Білий (60 с)

12 карт випробувань

«Заплутані нитки» (4)

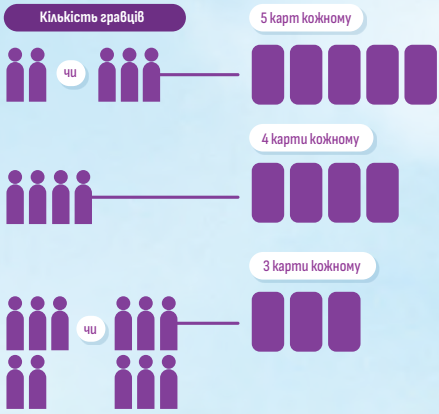
«Шторм» (4)

«Літак» (4)



Час є приблизним — можливі незначні відхилення часу в піщаних годинниках, які, втім, не впливають на ігролад.

Приготування



1 Переконайтесь, що весь пісок лежить в одній половині кожного з піщаних годинників. Потім покладіть на бік в центрі стола всі 6 піщаних годинників.

2 Відкладіть убік усі 12 карт випробувань (карти ***«Шторм»***, ***«Заплутані нитки»*** та ***«Літак»***).

ЗАУВАГА! Карти випробувань можна додати в колоду, щоб зробити гру складнішою (детальніше на с. 6–8).

3 Перетасуйте разом усі карти повітряних зміїв. Роздайте карти кожному гравцю долілиць залежно від кількості гравців. Гравцям поки що заборонено дивитися свої карти.

4 Покладіть позосталі карти повітряних зміїв в одну чи більше колод в межах досяжності всіх гравців.

5 Першим гравцем стає той, хто останнім запускав повітряного змія (або ж обирається випадково).



Ігролад

Щойно ви розпочнете гру, зупинити її буде неможливо. Переконайтесь, що всі гравці знають правила та готові грати до кінця.

1. Щоб розпочати гру, поставте білий піщаний годинник (піском догори).



2. Тепер гравці можуть подивитися свої карти.

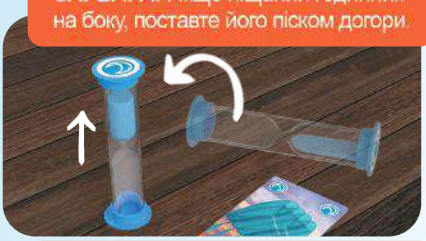
3. Починаючи з першого гравця, кожен гравець у свій хід розігрує карту горілиць, формуючи власний стос перед собою.



4. Переверніть піщані годинники відповідно до символів на карті, яку щойно зіграли.



ЗАУВАГА! Якщо піщаний годинник на боку, поставте його піском догори.



ЗАУВАГА! Будь-яка карта з одинарним символом може перевернути білий піщаний годинник.



5. Закінчіть свій хід, взявши нову карту з колоди.

6. Наступний гравець за годинниковою стрілкою розпочинає свій хід.

7. Гра триває до свого закінчення (див. **«Кінець гри»**, с. 4).

Гранд-фінал

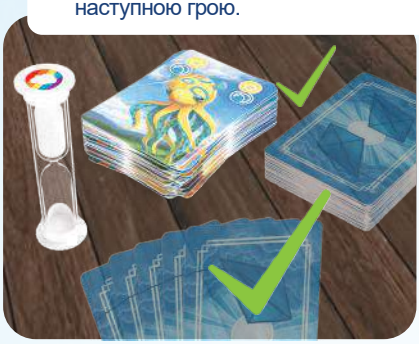
Щойно всі колоди вичерпаються, ви наближаєтеся до завершення шоу повітряних зміїв — саме час для гранд-фіналу! Гравці все ще повинні розіграти всі карти зі своїх рук, проте **білий піщаний годинник більше не можна перевертати.** З цього моменту шоу у вас є обмежений час для розіграшу позосталих карт, аби досягнути феєричного фіналу!



Кінець гри

Гра може закінчитись одним із двох шляхів.

1 Якщо **розіграні всі карти** (зокрема, в руках гравців), усі перемагають! Радимо додати карти випробувань перед наступною грою.



2 Якщо **вичерпався час в одному з піщаних годинників.** Оцініть свій результат і спробуйте знову!



Визначення результату

Щойно закінчите своє шоу, можете оцінити, наскільки воно сподобалося глядачам. Підрахуйте кількість карт, що залишилися в колоді й у руках у гравців. Перевірте свій результат за таблицею праворуч.

0	Оце так шоу, оце так піруети! Публіка в захопленні!
1–6	Високо літаєте... Та чи зможете злетіти ще вище?
7–15	Ви змогли всім підняти настрій! Але можна краще!
16–20	Ваші амбітні плани починають здійснюватися — так тримати.
21–39	Легенький вітерець... Тільки розминаємось!
40–60	Просто невітряна погода...

Додаткові деталі

Співпраця

Пам'ятайте, що ви й інші гравці стараєтеся спільно влаштувати якнайкраще шоу повітряних зміїв. Не соромтеся казати, у яких піщаних годинниках незабаром вечерпається час, або про свої плани перевернути той чи інший годинник. Співпраця є запорукою чудового шоу повітряних зміїв!

Розіграш карти повітряного змія

- На ваш хід ви повинні зіграти 1 карту з руки горілиць перед собою.
- Колір і символ на карті повітряного змія визначають, який саме піщаний годинник потрібно перевернути.
- Розігруючи карту повітряного змія з одинарним кольором / символом, ви повинні перевернути відповідний або білий піщаний годинник.
- Розігруючи карту повітряного змія з подвійним кольором / символом, ви повинні перевернути обидва відповідні піщані годинники.

ЗАУВАГА! Білий піщаний годинник не можна перевертати за допомогою карти повітряного змія з подвійним кольором / символом.

- Ви можете відкласти розіграш карти на будь-який момент свого ходу — це ризиковано, але іноді може бути дуже корисно.

Перевертання піщаних годинників

- Під час свого ходу перевертайте піщані годинники самостійно.

ЗАУВАГА! Якщо ви самостійно не можете перевертати піщані годинники, визначте іншого гравця до початку гри, який виконуватиме цю дію замість вас.

- Ви можете використовувати обидві руки для перевертання піщаних годинників.
- Нову карту наприкінці ходу можна взяти лише після завершення перевертання піщаних годинників.
- Це нормально, якщо наступний гравець розпочне свій хід після того, як ви перевернете піщані годинники (щойно ви їх не торкатиметесь), але до того, як ви візьмете нову карту.
- Якщо ви перекинули якийсь піщаний годинник, просто поверніть його на те ж місце. Якщо ви вагаєтеся щодо сторони, розмістіть його меншою кількістю піску догори.



Режим розігріву

Хочете зробити гру дещо легшою?
Не використовуйте помаранчеві та фіолетові піщані годинники, а також карти повітряних зміїв із помаранчевими та фіолетовими символами на них (це близько половини карт повітряних зміїв).



Режим випробування

Щойно опануєте гру, можете підвищити рівень складності та додати карти випробувань до колоди. Коли гравець бере таку карту, він повинен зіграти її у свій наступний хід, що може суттєво змінити ваші плани та правила гри.

Ви можете додати будь-яку кількість карт випробувань у колоду. Чим більше карт додаєте — тим складніше випробування!

Приготування: карти випробувань

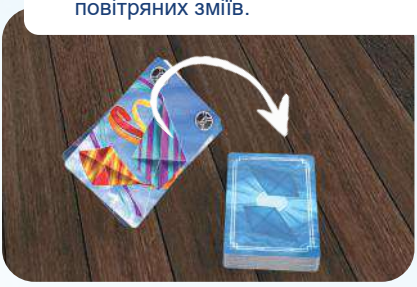
1. Виберіть карти випробувань для гри та відкладіть їх убік. Позосталі карти випробувань поверніть у коробку. Наразі не замішуйте вибрані карти випробувань із картами повітряних зміїв.



2. Роздайте карти гравцям долілиць із колоди за звичайними правилами.



3. Замішайте карти випробувань до колоди позосталих карт повітряних зміїв.



4. Продовжте приготування та грайте за звичайними правилами.

Ігролаб: карти випробувань

Карти «Шторм»

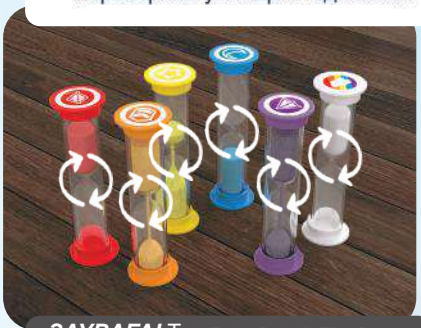


1. Щойно ви взяли карту «Шторм», негайно оголосіть:

   «Шторм наближається!»

2. Наступного свого ходу ви мусите зіграти карту «Шторм». Це єдина карта, яку ви зіграєте цього ходу.

3. Після розіграшу карти «Шторм» переверніть усі піщані годинники.



ЗАУВАГА! Так перевернеться навіть білий піщаний годинник під час гранд-фіналу.

ЗАУВАГА! Ви повинні перевернути піщані годинники самостійно.

4. Візьміть нову карту та продовжуйте грати за звичайними правилами.

Безпекова заувага. Не запускайте повітряних зміїв під час грози!

Карти «Заплутані нитки»

1. **Заборонено** повідомляти іншим гравцям, що ви взяли карту «Заплутані нитки».



2. Наступного свого ходу ви мусите зіграти карту «Заплутані нитки» й оголосити:

   «Заплутані нитки!»

   Це єдина карта, яку ви зіграєте цього ходу.

3. **Кожен гравець** повинен передати по 1 будь-якій карті зі своєї руки гравцям ліворуч і праворуч.



ЗАУВАГА! Гравці можуть передати карту, яку вони отримали від гравця з одного боку, гравцю з іншого боку.

4. Візьміть нову карту та продовжуйте грати за звичайними правилами.

Карти «Літак»



1. **Заборонено** повідомляти іншим гравцям, що ви взяли карту «Літак».

2. Наступного свого ходу ви мусите зіграти карту «Літак» й оголосити:

   «Літак!»

   Це єдина карта, яку ви зіграєте цього ходу.

3. Після розіграшу карти «Літак» гравці не можуть спілкуватися між собою, допоки карта «Літак» не буде накрита іншою картою (розіграною тим же гравцем під час його наступного ходу).

4. Візьміть нову карту та продовжуйте грати за звичайними правилами.

ЗАУВАГА! *Якщо карти «Літак» розміщені у стосах кількох гравців, ніхто не може розмовляти, допоки вони всі не будуть накриті.*

ЗАУВАГА! *Оголошення шторму та заплутання ниток також підпадає під це правило тиші, тож уважно слідкуйте за ходами інших гравців.*

Творці гри

Автор гри
Kevin Hamano

Ілюстрації
Beth Sobel

Розробка
Ben Harkins, Ian Birdsall

Графічний дизайн
Matt Paquette & Co.
Komboh Creative / Michael Mateyko

Тестування гри
Scott Chiu, Jennifer Chiu, Brian Loo, Peter Nguyen, Wilson Yan, Emily Tinawi-Harkins, Vanessa Slivken, Josh Slivken, Mac Slivken, Nate Anderson, Brian Schreier, Sarah Schreier, Abby Marta, Dan Marta, Shari Tasler, Rich Gain, Michael Guigliano, Pete Evans, Ryan Bruns

Видавництво
Floodgate Games

Керівництво локалізацією: Некрасов Костянтин
Переклад: Наконечний Андрій
Візуальна адаптація: Сєрова-Некрасова Валерія
Редактура: Драч Максим
Коректура: Ленська Наталія

WoodCatGames@ @woodcat.ukr WoodCatGames t.me/woodcat_pub

Офіційний представник в Україні: ФОП Некрасов Костянтин Сергійович, 02000, м. Київ, вул. Євгена Коновальця, 32-г, квартира 192. Пошта для листування: woodcat.v@gmail.com

© 2022 Floodgate Games, LLC. Усі права захищено. Floodgate Games - 8014 Highway 55 - #501 Golden Valley, MN 55427 - United States