

НЕБОКРАЙ

JOHANNES GOUPY TA CORENTIN LEBRAT · MAXIME MORIN

ПРАВИЛА

2-6 | 10+ | 25 хв

За морем Туманів лежить таємничий континент Алула – тиха гавань, де панує гармонія природи. Заради рівноваги ландшафт континенту весь час змінюється. Його землі зсуваються, змінюють свої положення та трансформуються, роблячи будь-які спроби створити мапу марними. Єдиний спосіб освоїти Алулу – це ходити нею знову і знову, укладаючи власний атлас. Мандруйте цим мінливим світом і відкривайте його чудеса. Знайомтеся з його мешканцями, розкривайте їхні таємниці та здобудьте більше слави, ніж ваші суперники.

CATCH UP GAMES
WOODCAT

ЗАМІТКИ ПРО АЛУЛУ

Континент



Алула — це континент, де панує рівновага між дикими тваринами, флорою та навіть камінням. У цих дивних землях виникли три унікальні види, які сприяють процвітанню природи: окіко, удду та ґолдлоґи. Мало хто з людей зміг назавжди тут оселитися.

Мешканці Алули



У мешканців континенту різне походження. Хтось тут народився, хтось — із колишніх мандрівників, які оселилися на щедрих берегах після їхнього відкриття. Цей різношерстий люд поважає землю, ощадливо використовуючи її ресурси, аби зберегти їх на довгі роки. Щоб утримувати на континенті рівновагу, кожен мешканець осів на певній ділянці землі та наглядає за нею. Вони тепло вітають дослідників, оскільки це хороший спосіб підтримувати зв'язок з іншими мешканцями континенту. А ще вони залюбки обговорюють останні знахідки про окіко, ґолдлогів й удду.

Сезони та біоми



Кожен із чотирьох біомів, які можна відшукати в Алулі, має свій сезонний ритм. Цілі регіони змінюються за примхою вітру або під впливом зсуву ґрунту.

Цикл розпочинається, коли нескінченні ріки зрошують землю та розпускаються бутони — квітучі весни не рідкість в Алулі. Печерні міста захищають мешканців від літньої спеки. Грибні ліси з прілим осіннім повітрям з'являються, коли земля відчуває, що їй потрібен перепочинок. Нарешті, зима в кам'янистих пустелях завершує цей метеографічний цикл.



Удду

Знаменний камінь — царство мінералів

Ці безшумні спостерігачі, непідвладні гравітації та тиску, плавають у повітрі. Їм властиві різноманітні форми. Міцні й незмінні, удду з'являються деінде з примхи, залишаються там деякий час, а потім переміщуються в інше місце. Найпоширеніші з трьох унікальних видів, ці камені мають отвір, з якого можна побачити тепле сяйво — наближення до нього має захистити вас від лихого ока та принести удачу.

Окіко

Велична химера – царство тварин



Цей благородний небесний звір
має вищий дар всюдисущості.
Він проживає в багатьох диких місцинах
Алули, благословляючи всі форми життя,
до яких наближається. Окіко особливо
любить ліси та річки.
Мешканці подейкують, що його подих
благословенний. Вважається, що повітря,
яке він видихає, сповнене частинок,
здатних сприяти процвітанню флори.



Ґолдлоґ

Заспокійливий чортополох – царство рослин

Золотистий чортополох — це крихка та витончена рослина, корінна для континенту.
Цей найбільш рідкісний вид здебільшого трапляється в грибних лісах. Його своєрідний віночок збирає росу та наповнює рослину цілющими властивостями.
Священна вода може діяти як лікувальне зілля.
Ті, хто п'ють росу чи втирають її в рани, відвертають хвороби, а то й смерть.

ВМІСТ ГРИ

68 карт регіонів



45 карт святинь



1 блокнот для підрахунку слави



ОГЛЯД І МЕТА ГРИ

У настільній грі *«Небокрай»* **ви розіграєте перед собою зліва направо 8 карт.** Вони відображатимуть ваше дослідження континенту. Кожна карта — це окремий регіон, і в кожному з них ви зможете відкрити чудеса та зустріти його мешканців. Вони можуть попросити вас дослідити для них континент, оскільки шукають певні ресурси.

Вивчення кожного регіону вимагає часу. Якщо будете швидкими, матимете ширший вибір наступних кроків. Завдяки більш ретельному дослідженню зможете знайти святині – притулки, які дадуть вам додаткову славу та бонуси, що допоможуть у майбутніх дослідженнях.

Наприкінці гри ви повертаєтеся назад й **отримуєте славу за кожне виконане прохання мешканців. Підрахунок слави здійснюється справа наліво на противагу тому, як ви розміщували карти.** Перемагає гравець, який здобув найбільше слави.



ПРИГОТУВАННЯ



1. **Перетасуйте карти регіонів і роздайте по 3 карти кожному гравцеві долілиць.** Кожен гравець дивиться свої карти, не показуючи їх іншим. Покладіть сформований стос регіонів у центрі столу.

2. **Відкрийте зі стосу на 1 карту більше, ніж гравців.** *Наприклад, якщо ви граєте вп'ятьох, відкрийте 6 карт.*

3. **Перетасуйте карти святинь і сформуйте стос.** Розмістіть його долілиць поруч зі стосом карт регіонів.

ВАРІАНТ ГРИ ДЛЯ ДОСВІДЧЕНИХ ГРАВЦІВ

Роздайте по 5 карт регіонів кожному гравцеві (замість звичних 3). Кожен гравець до початку гри залишає собі 3 карти та скидає 2, не показуючи їх іншим. Затасуйте скинуті карти в стос регіонів, а потім відкрийте карти відповідно до кількості гравців.

Ми рекомендуємо принаймні один раз зіграти в «Небокрай» за базовими правилами, перш ніж грати за цим варіантом.

ТЕРИТОРІЇ

Кожна карта регіону представляє біом, який можна ідентифікувати за кольором і візерунком на фризі (рамці з орнаментом).
Під час кожного ходу ви розігруєте 1 таку карту.



У регіонах можна натрапити на чудеса царства мінералів (*каміння удду*), царства тварин (*химера окіко*) або царства рослин (*чортополох ґолдлоґ*). Ці ресурси корисні для завдань і є винагородою для дослідників. Один ресурс використовують для виконання кількох завдань і умов. Каміння удду трапляються частіше за химеру окіко, а химера окіко – за чортополох ґолдлоґ.



Тривалість дослідження визначає, скільки годин потрібно для дослідження регіону.
На кожній карті вказано унікальне число від 1 до 68.
Дослідження може відбуватися вдень або вночі .
Це важливо для деяких завдань.

Деякі карти містять корисні підказки, які надають вам доступ до кращих святинь.

Деякі завдання мають обов'язкову умову, яку потрібно виконати для отримання слави за завдання. Перевірка такої умови здійснюється наприкінці гри під час підрахунку слави. Необхідні ресурси слід зібрати перед собою на картах регіонів та/або святинь.

Кожен мешканець має для вас завдання. Воно вказане на карті та може принести вам славу наприкінці гри.

Завдання завжди розміщується в нижній частині карти. Докладно про різні типи завдань читайте в пам'ятці гравця.

СВЯТИНІ

Святині можна віднаходити впродовж гри.
Вони розміститься у вашій ігровій зоні, щойно ви їх відшукаєте.

У верхній частині карти видно бонуси, які мають вплив під час (*підказки*) або наприкінці гри (*ресурси, нічні дослідження*).



У нижній частині карт деяких святинь є побічні завдання, які дають додаткову славу.



Є святині, пов'язані з типом регіону та його кольором. Вони враховуються як регіон такого типу під час підрахунку слави для деяких завдань.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра триває 8 раундів.
Кожен раунд складається з трьох фаз:



Гра закінчується після 8-го раунду. Гравець із найбільшою кількістю очок слави перемагає (*докладніше див. у розділі* ***«Кінець гри»***).

1 ДОСЛІДЖЕННЯ РЕГІОНУ

Усі гравці одночасно вибирають 1 карту зі своєї руки та викладають долілиць перед собою.
Потім кожен розкриває вибрану карту та додає її до своєї ігрової зони, **розміщуючи її праворуч від карти, зіграної в попередньому раунді.**



ЗАУВАГА

Радимо розміщувати карти по прямій лінії, але ви можете вибрати іншу схему, адаптуючи її до ваших умов і розміру ігрової зони. Ідея полягає в тому, що ви маєте розуміти, у якому порядку розігрували свої карти.

2 ПОШУК СВЯТИНЬ

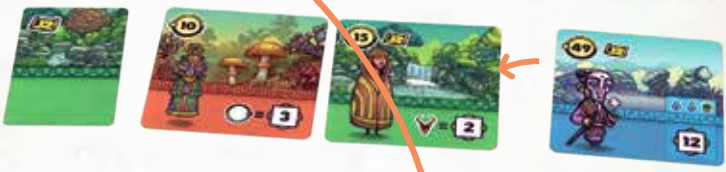
Гравці, які розіграли карту з тривалістю дослідження більшою за тривалість дослідження попередньо зіграної карти регіону, знаходять святиню.





Кожен гравець, який знайшов святиню, отримує **1 карту святині та додатково по 1 карті святині за кожну підказку** , яку він має.

Враховуються всі підказки в ігровій зоні гравця: і на картах регіонів, і на картах святинь.



Андрій щойно зіграв карту 49.

Оскільки тривалість її дослідження більша, ніж у карти, яку він зіграв під час попереднього ходу (15), він отримує карти святинь.

Він бере 4, оскільки має 3 підказки на всіх своїх картах (регіони + святині).



ЗАУВАГА

З усіх карт святинь, які гравець отримує за хід, він вибирає лише 1, щоб додати до своєї ігрової зони в наступній фазі.

ЗАУВАГА

У першому раунді гри ніхто не отримує святиню, оскільки ні в кого ще немає карти регіону з попереднього раунду.

3 КІНЕЦЬ ДОСЛІДЖЕННЯ

Під час цієї фази гравці діють один за одним, починаючи з найменшої тривалості дослідження, зіграної під час фази 1 цього раунду. Починає гравець, який зіграв карту з найменшим значенням, потім настає черга другого за найменшим значенням гравця і так далі, поки не походять усі гравці.



У СВІЙ ХІД **спершу виберіть 1 карту регіону з доступних у центрі столу. Додайте її до своєї руки, щоб у вас знову стало 3 карти.**

Якщо ви отримали 1 або кілька карт святинь у попередній фазі, **виберіть 1** (*і тільки 1*) з них. Додайте вибрану святиню до своєї ігрової зони. Тепер ви можете скористатися її можливостями.

Опісля покладіть долілиць усі позосталі карти святинь під низ стосу святинь.

ЗАУВАГА

Карти регіонів, узяті гравцями зі столу, не замінюються новими зі стосу до кінця фази. Гравці, які ходять останніми, матимуть значно менший вибір.

У 8-му (й останньому) раунді гри ви не берете нову карту, оскільки не матимете більше можливості розігрувати регіони.

Однак ви все ще можете зіграти карту святині, якщо отримали 1 або більше карт святинь у попередній фазі.



Щойно кожен гравець зробить свій вибір, **карта регіону, що залишилася в центрі столу, вилучається з гри.**

Потім відкрийте нові карти регіонів за кількістю гравців плюс 1.

Якщо це не 8-й раунд гри, тоді починається новий раунд. Інакше слід перейти до кінця гри та підрахунку очок.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується після 8-го раунду, коли кожен зіграв по 8 карт регіонів. Підрахуйте славу кожного гравця.

Для полегшення підрахунку очок спочатку переверніть усі ваші зіграні карти регіонів долілиць, але залиште свої святині горілиць.

Розкривайте свої карти регіонів одну за одною, починаючи з останньої зіграної карти (крайньої справа) у вашій ігровій зоні. Рухайтеся так до крайньої лівої карти регіону вашої ігрової зони.



Порахуйте очки слави на кожній карті регіону, **враховуючи всі попередні відкриті регіони (зокрема, цю карту) й усі ваші святині.**



Для підрахунку очок слави за регіони користуйтеся блокнотом.

Карти регіонів, які ви підрахували, залишаються видимими та враховуються для наступних відкритих карт.

Святині

Щойно буде підраховано всі карти регіонів, **підрахуйте очки слави на ваших картах святинь.**



Для підрахунку очок слави за святині користуйтеся блокнотом.

Підсумуйте всі очки слави кожного гравця. Гравець, який набрав найбільшу кількість очок слави, перемагає.
У разі нічиєї перемагає гравець із найменшою тривалістю дослідження (претенденти підсумовують усі значення на своїх картах).

НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Автори гри: **Johannes Goupy** та **Corentin Lebrat**
Художнє оформлення: **Maxime Morin**
Художній директор і макетування: **Benjamin Treilhou**
Проєктний менеджер: **Clément Milker**
Менеджер з виробництва: **Benoît Stella («Synergy Games»)**
Переклад: **Mathieu Rivero**
Видано **«CatchUp Games»**
Дистриб'ютор: **«WOODCAT»™**



Керівництво локалізацією: **Некрасов Костянтин, Сєрова-Некрасова Валерія**
Переклад: **Наконечний Андрій**
Візуальна адаптація: **Удалова Юлія**
Редактура: **Драч Максим, Ленська Наталія**
Коректура: **Дубчак Владислав**

Усі права захищено, 2023