

Автори гри: Мат'є Обер і Тео Рив'єр
Художнє оформлення: Сюзанна Демонтрон

ІНОРІ

ПРАВИЛА ГРИ



ОГЛЯД ГРИ

У долині Інорі під кроною велетенського священного прадерава розкинулись поселення, мешканці яких живуть у гармонії з доброзичливими (але трішки вередливими) духами.

Щороку старійшини поселень роблять духам підношення і зводять на прадереві віттарі на їхню честь.

Здобудьте прихильність духів, щоб стати наступним хранителем прадерава!

ВМІСТ ГРИ

- А** 1 ігрове поле
- Б** 90 жетонів прихильності (по 15 кожного з 6 кольорів духів)
- В** 15 жетонів рун
- Г** 6 двосторонніх плиток віттаря (по 1 кожного з 6 кольорів духів)
- Д** 12 початкових карт
- Е** 6 карт зміни пір року
- Ж** 36 карт мандрівки (по 6 кожного з 6 кольорів духів)
- И** 2 нейтральні фішки старійшин
- К** 4 маркери очок (по 1 на гравця)
- Л** 28 фішок старійшин (по 7 на гравця)
- М** 4 плитки гравців (по 1 на гравця)
- Н** Ці правила

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- 1** Покладіть ігрове поле в центрі столу. **А**
- 2** Посортуйте жетони прихильності за кольорами й покладіть їх у зоні досяжності всіх гравців. Це спільний запас. **Б**
- 3** Перемішайте жетони рун і покладіть їх стосом долілиць біля ігрового поля. **В**
- 4** Розмістіть плитки віттаря поруч з ігровим полем (у довільному порядку). **Г**
- 5** Упорядкуйте карти відповідно до вказівок:
 - Перетасуйте карти зміни пір року, сформуйте колоду та розмістіть її біля ігрового поля. **Е**
 - Посортуйте карти мандрівки за кольорами. Окремо перетасуйте карти кожного кольору і покладіть колодою долілиць. У вас повинно бути 6 таких колод. **Ж**
- 6** Навмання візьміть по 1 початковій карті кожного типу (☉, ☽ та ☾), і розмістіть ці 3 карти у комірках в центрі ігрового поля **Д**. Решту початкових карт поверніть у коробку.
Для гри вдвох і втрох використовуйте карти з ☉/☽/☾ на звороті.
Для гри вчотирьох використовуйте карти з ☉/☽/☾ на звороті.
- 7** Подивіться на кольори в правих нижніх кутах щойно відкритих початкових карт (☉, ☽ і ☾). Розмістіть по 2 жетони прихильності кожного з цих кольорів у відповідних комірках на ігровому полі.
- 8** Розмістіть 2 нейтральні фішки старійшин у вказаному місці на ігровому полі. **И**
- 9** Кожен гравець вибирає колір, бере відповідну плитку гравця, всі фішки старійшин свого кольору і ставить маркер очок свого кольору на поділку «0» на треку очок. **К**
- 10** Кожен гравець бере певну кількість фішок старійшин свого кольору залежно від кількості гравців:
 - 2 гравці: 7 фішок старійшин.**
 - 3 гравці: 6 фішок старійшин.**
 - 4 гравці: 5 фішок старійшин.**
 Невикористані фішки старійшин поверніть у коробку.
- 11** Кожен гравець розміщує по 1 старійшині у вказаних комірках пір року на ігровому полі **Л**. Якщо граєте вчотирьох, не розміщуйте старійшин у верхній **Л** комірці пори року.
- 12** Гравці починають гру з 3 старійшинами (у грі вдвох починайте з 4 старійшинами). Навмання визначте першого гравця.



Жетони прихильності відображають приязнь духів. Що більше у вас жетонів певного кольору, то ліпше до вас ставиться відповідний дух.

ПЕРЕБІГ ТРИ

Гра триває упродовж чотирьох раундів, які називають порами року. Після завершення четвертої пори року біля прадерава відбувається фінальний підрахунок очок. Під час кожної пори року гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою, поки не використають усіх своїх старійшин. У свій хід **ви повинні** виконати 1 з 2 дій:

Розмістити 1 старійшину на будь-якій карті.

АБО

Відправити 1 старійшину до прадерава.

НА ВИБІР. У свій хід ви також **можете** зіграти 1 чи більше жетонів рун.

РОЗМІСТІТЬ СТАРІЙШИНУ НА БУДЬ-ЯКІЙ КАРТІ

Розмістіть 1 старійшину у вільній комірці підношень на будь-якій відкритій карті на ігровому полі. Сплатіть вартість розміщення, вказану під коміркою (якщо є), і активуйте властивість комірки. **Вільна комірка** — це комірка, на якій немає старійшини.

СТРУКТУРА КАРТИ



ВАРТІСТЬ РОЗМІЩЕННЯ

Під деякими комірками вказана вартість, яку ви повинні сплатити, перш ніж розмістити у ній свого старійшину.



Скиньте в запас 1 жетон прихильності вказаного кольору.



Скиньте в запас 1 жетон прихильності свого **найсильнішого** кольору (тобто кольору, жетонів якого у вас найбільше). Якщо у вас кілька найсильніших кольорів, то виберіть, яким саме сплатити вартість.

Жетони прихильності, використані для сплати вартості розміщення, скидають в запас. Ви не можете розмістити свого старійшину в комірці, не сплативши вартість розміщення у цій комірці. У такому разі ви повинні вибрати іншу вільну комірку.

Приклад. **Юлія** хоче розмістити 1 старійшину в комірці зліва. Вона повинна заплатити 1 жовтий жетон прихильності, скинувши його в запас, а тоді зможе активувати властивість цієї комірки. Якби у **Юлії** не було жовтих жетонів прихильності, ця комірка була б для неї недоступною.



ВЛАСТИВОСТІ КОМІРОК НА КАРТАХ

Розмістивши старійшину в комірці, ви повинні негайно активувати її властивість.



Візьміть вказану кількість жетонів прихильності певного кольору. Кількість жетонів прихильності обмежена кількістю компонентів у запасі. Якщо в запасі менше жетонів, ніж вам потрібно взяти, візьміть стільки, скільки є.

Якщо в запасі немає жетонів певного кольору, гравці не можуть брати жетони цього кольору, доки їх не повернуть у запас.



Візьміть 2 жетони прихильності вашого **найслабшого** кольору (тобто кольору, жетонів якого у вас найменше чи немає взагалі). Якщо у вас кілька найслабших кольорів, виберіть, жетони якого з цих кольорів узяти.



Візьміть верхній жетон рун зі стосу (докладніше див. у розділі «Використання рун» на с. 7).



Здобудьте 1 очко за кожен ваш унікальний колір жетонів прихильності.

Приклад. **Максим** має 2 зелені жетони прихильності, 3 блакитні, 1 червоний і 1 фіолетовий, тобто жетони чотирьох різних кольорів. Отже, він здобуває 4 очки.



Здобудьте 1 очко за кожен ваш жетон прихильності вказаного кольору.



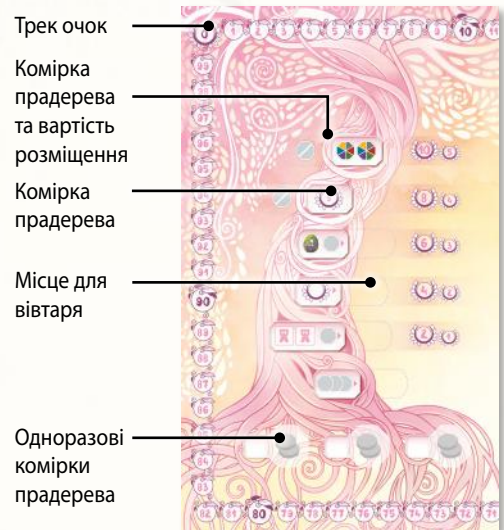
Здобудьте 1 очко за кожен ваш жетон прихильності **найсильнішого** кольору.

Приклад. Розмістивши свого старійшину в цій комірці, **Катерина** здобуває 1 очко за кожен жетон свого найсильнішого кольору. Вона має 5 червоних жетонів прихильності. Отже, вона здобуває 5 очок.



Розмістіть 1 старійшину на будь-якій вільній комірці прадерева. Сплатіть вартість розміщення, вказану біля комірки (якщо є), і активуйте її властивість.

ВІВТАРІ НА ПРАДЕРЕВІ



Прадерево має місця для 6 вівтарів. На початку гри місця для вівтарів порожні. Розмістивши старійшину в комірку прадерева, поряд з якою є порожнє місце для вівтаря, ви повинні вибрати й розмістити туди одну з доступних плиток вівтаря. Після розміщення вівтаря на прадереві його не можна переміщувати або вилучати, він залишається там до кінця гри. Потім активуйте властивість вівтаря (незалежно від того, чи він щойно розміщений, чи вже був там).

ВАЖЛИВО. Дві верхні комірки прадерева мають вартість розміщення, що вказана ліворуч, на місці для вівтаря. Якщо на цьому місці ще немає вівтаря, то перед розміщенням старійшини у суміжну комірку прадерева ви повинні скинути в запас 1 ваш жетон прихильності будь-якого кольору. Покладіть плитку вівтаря такого ж кольору на це місце для вівтаря. Відтепер вартість розміщення у суміжній комірці прадерева становитиме 1 жетон прихильності кольору вівтаря.

Плитки вівтаря двосторонні. Сторону, на якій вказана вартість розміщення, використовують лише для двох верхніх вівтарів. Для решти вівтарів використовують іншу сторону.

Приклад. Катерина хоче розмістити свого старійшину у комірку прадерева. Біля цієї комірки ще немає вівтаря. Вона розміщує старійшину в комірці, вибирає плитку вівтаря блакитного кольору й розміщує у відповідному місці. Потім вона активує властивість комірки прадерева.

Водночас **Максим** розміщує свого старійшину в комірці прадерева. Він сплачує вартість розміщення відповідно до кольору вівтаря (1 жовтий жетон прихильності) і активує властивість комірки прадерева.



ВЛАСТИВОСТІ ПРАДЕРЕВА

Розмістивши старійшину в комірці прадерева, негайно активуйте властивість цієї комірки якнайповніше.

- Візьміть 2 жетони прихильності будь-якого кольору. Жетони можуть бути одного або різних кольорів.
- Здобудьте 5 очок.
- Візьміть 1 жетон рун, потім візьміть 1 жетон прихильності кольору вівтаря.
- Здобудьте 1 очко за кожен ваш жетон прихильності кольору вівтаря.
- Розмістіть нейтральних старійшин у будь-яких 2 вільних комірках будь-якої карти (або карт), потім візьміть 1 жетон прихильності кольору вівтаря. Ігноруйте вартість розміщення та властивості комірок, у яких розмістили нейтральних старійшин.
- Візьміть 3 жетони прихильності кольору вівтаря.
- 3 комірки біля підніжжя прадерева — одноразові. Вони не мають місць для вівтарів. Розмістивши старійшину в одній з цих комірок, візьміть 2 жетони прихильності, які ви поклали туди під час приготувань до гри. Ці комірки не поповнюють. Ви не можете розмістити старійшину в одній з цих комірок, якщо там уже немає жетонів прихильності.

Взявши жетон рун, покладіть його долілиць перед собою; ви можете дивитися на нього коли завгодно. Ви можете мати необмежену кількість жетонів рун.

ВЛАСТИВОСТІ ЖЕТОНІВ РУН

Подвійна прихильність (по 1 жетону кожного кольору). Можете відкрити цей жетон рун коли завгодно. Після відкриття цей жетон трактують як 2 жетони прихильності зазначеного кольору, зокрема для визначення найслабших і найсильніших кольорів та під час фінального підрахунку очок.

Ви також можете скинути цей жетон у свій хід, щоб сплатити вартість розміщення старійшини у будь-якій комірці. Утім, якщо вартість розміщення становить 1 жетон, залишок марнується, тож ви не отримаєте 1 жетон прихильності як решту.

Примітка. Ви можете відкрити свої жетони рун під час фінального підрахунку очок.

Приклад. Катерина має 4 червоні жетони прихильності, а також жетон рун , що лежить долілиць. Вона відкриває цей жетон рун, а тоді розміщує старійшину в комірці підношень, що приносить очки за кожен червоний жетон. Позаяк тепер перед нею лежить еквівалент 6 червоних жетонів прихильності, вона здобуває 6 очок.



Рунічна мандрівка (по 1 жетону кожного кольору). Ці жетони потрібно зіграти на початку свого ходу, перед розміщенням старійшини. Потім розіграйте одну з двох властивостей. Зверніть увагу, що ви можете вплинути лише на фішки старійшин іншого кольору.

- Візьміть фішку старійшини іншого кольору з довільної карти й розмістіть у будь-якій вільній комірці **іншої** карти, що відповідає кольору руни. Ігноруйте вартість розміщення (якщо є) та властивість нової комірки.
- Перемістіть фішку старійшини іншого кольору з карти, що відповідає кольору руни, у будь-яку вільну комірку **іншої** карти. Ігноруйте вартість розміщення (якщо є) та властивість нової комірки.

Приклад. Максим грає «Рунічну мандрівку» фіолетового кольору. Він переміщує коричневу фішку старійшини, що належить **Катерині**, з фіолетової карти у вільну комірку червоної карти. Максим ігнорує вартість розміщення та властивість комірки підношень на червоній карті.



Соратник (3 шт.). Можете скинути цю руну, щоб розмістити свого старійшину в будь-якій комірці, де вже є фішка старійшини іншого кольору. Це єдиний спосіб розмістити двох старійшин в одній комірці. Ви все одно повинні сплатити вартість розміщення старійшини в комірці, а потім активувати її властивість.

КІНЕЦЬ ПОРИ РОКУ

Коли гравці розмістять усіх своїх старійшин, переходьте до фази «Кінець пори року». Усі гравці розігрують цю фазу одночасно, виконуючи вказані кроки в такому порядку:

1. Приготуйтеся до мандрівки
2. Поверніть старійшин
3. Виберіть карти зміни пір року

1. ПРИГОТУЙТЕСЬ ДО МАНДРІВКИ

По черзі перевірте усі карти. Карта може бути заповнена чи незаповнена.

Карту вважають заповненою, якщо на ній немає вільних комірок підношень.

Підрахунок очок. Кожен гравець, який має принаймні 1 старійшину на карті, здобуває 1 очко за кожен свій жетон прихильності, що відповідає кольору у верхньому правому куті карти. Гравці забирають своїх старійшин з карти, а нейтральних старійшин повертають на відповідні комірки пращерева. Покладіть цю карту в скид, а натомість викладіть нову карту мандрівки з колоди того кольору, який вказаний у верхньому правому куті карти.



Приклад. Зелена карта заповнена. **Катерина** та **Юлія** здобувають очки за свої зелені жетони прихильності. Відповідно до вказівок у верхньому правому куті карти, гравці замінюють її на верхню карту зеленої колоди мандрівки.

Карту вважають незаповненою, якщо на ній є принаймні одна вільна комірка підношень.

Гравці не здобувають очки за цю карту. Гравці забирають своїх старійшин з карти, а нейтральних старійшин повертають на відповідні комірки пращерева. Покладіть цю карту в скид, а натомість викладіть нову карту мандрівки з колоди того кольору, який вказаний у нижньому правому куті карти.



Приклад. Ця жовта карта незаповнена, тому ніхто не здобуває за неї очок. Відповідно до вказівок у нижньому правому куті карти, гравці замінюють її на верхню карту фіолетової колоди мандрівки.

Підрахунок очок з карт зміни пір року

Для цих карт діють інші правила підрахунку очок.

Якщо карта заповнена, рахуйте очки так само, як описано вище.

Якщо карта незаповнена, кожен гравець, який має принаймні 1 старійшину на цій карті, здобуває 1 очко за кожен свій жетон прихильності, що відповідає кольору в нижньому правому куті карти. Потім заберіть старійшин і викладіть нову карту, як зазвичай.



Приклад. Ця блакитна карта зміни пір року незаповнена. Лише **Максим** здобуває очки за свої зелені жетони прихильності, бо він — єдиний гравець, який розмістив старійшину на цій карті. Потім Максим забирає свого старійшину й замінює цю карту зеленою картою мандрівки.

2. ПОВЕРНІТЬ СТАРІЙШИН

Кожен гравець забирає свого старійшину з комірки наступної пори року на ігровому полі. Також гравці повертають старійшин, яких відправляли до пращерева.

Нагадування. У грі вчотирьох ви не розміщували старійшин у верхній комірці пори року, тож після першого раунду пропустіть цей крок.

3. ВИБЕРІТЬ НОВУ КАРТУ ЗМІНИ ПІР РОКУ

Гравець із найменшою кількістю очок* на треку очок бере 2 верхні карти з колоди зміни пір року, вибирає одну з них і розміщує її в комірці наступної пори року на ігровому полі. Іншу карту скидають.

*У разі нічиєї навмання виберіть одного з претендентів. Наприклад, можете взяти по 1 старійшині гравців-претендентів і навмання вибрати одного з них.

Примітка. Пропустіть цей крок наприкінці четвертої (останньої) пори року.



Приклад. Після кроку приготувань до мандрівки **Максим** має найменше очок. Він бере 2 карти зміни пір року, вибирає одну з них і розміщує її у вільну комірку наступної пори року праворуч на ігровому полі. Іншу карту він скидає.

Гравець, який вибрав карту зміни пір року, ходитиме першим у новій порі року.

Після завершення підрахунку очок, здобутих під час четвертої пори року, духи винагороджують вас востаннє. Залежно від кількості вітварів, розміщених на **прадереві**, гравці здобувають додаткові очки.



Для кожної комірки прадерева, біля якої є вітвар, виконайте такі кроки:

- гравці рахують свої жетони прихильності кольору вітваря, включно з рунами «Подвійна прихильність»;
- гравець із найбільшою кількістю таких жетонів здобуває очки, вказані в більшому колі праворуч;
- гравець із другим результатом здобуває очки, вказані в меншому колі праворуч.

У разі нічиєї усі претенденти здобувають очки з більшого кола, натомість очки за другий результат **не здобуває ніхто**. У разі нічиєї за другий результат усі претенденти здобувають очки з меншого кола (за умови, що у них є принаймні 1 відповідний жетон прихильності).

Комірки прадерева, біля яких немає вітваря, не враховують. (Це може трапитися, якщо під час гри ніхто не розмістив у цій комірці свого старійшину.)

!! У грі вдвох очки нараховують лише за найбільшу кількість відповідних жетонів. У разі нічиєї очки не здобуває ніхто.

Приклад фінального підрахунку очок

Гра закінчилася. Протягом усіх чотирьох пір року **Максим** (чорний) здобув 32 очки, **Катерина** (коричневий) — 28, а **Юлія** (білий) — 24.

Вони визначають, які гравці мають найбільше жетонів прихильності відповідно до кольору кожного вітваря і здобувають очки, просуваючи маркер очок треком очок.

Жовтий вітвар. **Катерина** здобуває 10 очок, бо має найбільше жовтих жетонів прихильності. **Максим** і **Юлія** мають однаковий результат — по 1 жетону прихильності, тому ділять друге місце й здобувають по 5 очок.

Зелений вітвар. **Юлія** і **Катерина** мають однакову кількість зелених жетонів прихильності, тому ділять перше місце й здобувають по 6 очок.

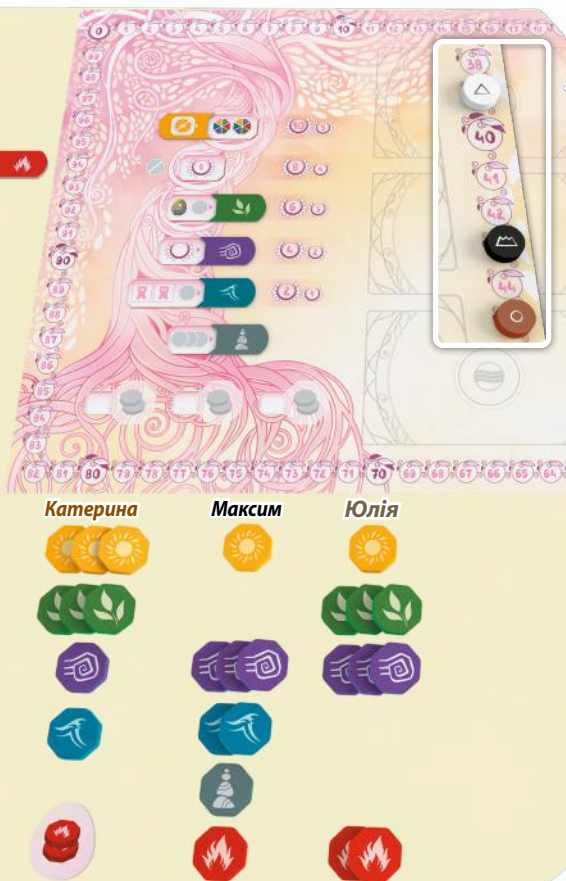
Фіолетовий вітвар. **Юлія** і **Максим** мають однакову кількість фіолетових жетонів прихильності, тому ділять перше місце й здобувають по 4 очки. **Катерина** не здобуває очок, бо у разі нічиєї за перше місце очки за друге місце не здобуває ніхто.

Блакитний вітвар. **Максим** здобуває 2 очки, а **Катерина** — 1.

Сірий вітвар. За цю комірку на прадереві очки не нараховують.

Червоний вітвар. Червоний вітвар так і не розмістили на прадереві, тому ніхто не здобуває очок за червоні жетони.

Під час фінального підрахунку очок **Катерина** здобула 17 додаткових очок, тож її фінальний результат 45 очок. **Максим** здобув 11 додаткових очок, тож його фінальний результат 43 очки. **Юлія** здобула 15 додаткових очок, тож її фінальний результат 39 очок. **Катерина** перемагає!



Переможцем стає гравець, який здобув найбільше очок. У разі нічиєї претенденти ділять перемогу. Переможець здобуває звання хранителя священного прадерева до наступного річного змагання!



МАТЬЄ ОБЕР

Я потрапив у світ ігор майже випадково, через чорний хід асоціації настільних ігор Etable des Jeux, а незабаром потрапив на вечори тестування ігор у видавництві Libellud. Саме на цих заходах я познайомився з уже відомим на той час Тео Рив'єром, який невдовзі стане справді видатним автором настільних ігор. Згодом Режіс запропонував мені приєднатися до Libellud. У цій компанії я познайомився з чудовими людьми з усього світу.

Через шість років кожен пішов своїм шляхом, але ми продовжували підтримувати зв'язок, спонукаючи один одного розпочати роботу над спільним проектом. У жовтні 2018 року в Брюсселі ми за два дні створили основу цієї гри, яку поступово вдосконалювали.

Також дякую всім тестувальникам і тим, хто вірив у цю гру: Елоді, Марі, Режісу, Гаєтану, Рішару, Матьє, Кроку, Адріану, Франку, Адріану...

І моїм маленьким Розі та Шарлю, з якими я обов'язково зіграю в цю гру.

Авторка фото: Елен Дельфорж



ТЕО РИВ'ЄР

Десять років тому, коли я тільки починав створювати ігри, я й подумати не міг, що колись це стане моєю основною роботою. Я вдячний усім, хто мене підтримував і хто допомагав досягти такого успіху. Я докладу всіх зусиль, щоб і надалі створювати ігри, які принесуть вам задоволення.

Мені дуже приємно думати про те, що зараз ви тримаєте у руках ці правила. «Інорі» — це гра, яка пережила чимало труднощів на шляху до видання, але я неймовірно втішений, що тепер усі охочі зможуть зіграти в неї. Матьє, команда Spare Cowboys, Сюзанна і я вклали багато зусиль у цю гру, тому щиро сподіваюся, що вам сподобається! Хочу скористатися цією можливістю, щоб подякувати всім, хто допоміг у створенні гри, особливо Елоді, Гаєтану, Анук (і всій команді Cowboys) та Адріану.

Не забувайте, що подорож не менш важлива, ніж її кінцева мета. Дозвольте вашій допитливості вести вас вперед і все буде добре.



СЮЗАННА ДЕМОНТРОН

Я ілюстраторка з Франш-Конте і велика мрійниця. Мені подобається уявляти всесвіти, де співіснують казкові створіння, фантастичні світи та багата флора. Моя пристрасть до світу фантазій, природи й усього сяйливого втілюється у моєму яскравому художньому всесвіті, де я використовую як традиційні, так і цифрові техніки.

Створення графічного всесвіту та пустотливих персонажів гри «Інорі» стало неймовірно цінним досвідом. Це дало мені змогу поринути у дослідження нових світів. Сподіваюся, ви отримаєте стільки ж задоволення від самої гри, скільки я отримала під час її створення! Бажаю вам приємних моментів та чарівних прогулянок у компанії маленьких духів природи. :)

ПАМ'ЯТКА

КАРТИ



Візьміть вказані жетони прихильності.



Візьміть 2 жетони прихильності вашого найслабшого кольору. Якщо у вас кілька найслабших кольорів, виберіть один з них.



Здобудьте 1 очко за кожен жетон прихильності вашого найсильнішого кольору.



Здобудьте 1 очко за кожен ваш унікальний колір жетонів прихильності.



Здобудьте 1 очко за кожен ваш жетон прихильності вказаного кольору.



Замініть цю карту картою мандрівки вказаного кольору.



Візьміть 1 жетон рун.



Скиньте 1 жетон прихильності вказаного кольору назад у запас.



Скиньте 1 жетон прихильності вашого найсильнішого кольору назад у запас. Якщо у вас кілька найсильніших кольорів, виберіть один з них.

КОМІРКИ ПРАДЕРЕВА



Візьміть 2 жетони прихильності будь-якого кольору.



Здобудьте 5 очок.



Візьміть 1 жетон рун, потім 1 жетон прихильності, що відповідає кольору вітваря.



Здобудьте 1 очко за кожен ваш жетон прихильності, що відповідає кольору вітваря.



Розмістіть 2 нейтральних старійшин у будь-яких 2 вільних комірках довільної карти (чи карт), потім візьміть 1 жетон прихильності, що відповідає кольору вітваря.



Візьміть 3 жетони прихильності, що відповідають кольору вітваря.



Візьміть 2 жетони прихильності, розміщені тут. Не поповнюйте ці комірочки.



Фінальний підрахунок очок. За кожен комірочку з вітварем гравець із найбільшою кількістю відповідних жетонів здобуває очки, вказані у більшому колі, а гравець із другим результатом здобуває очки, вказані у меншому колі.



Початкові карти. Візьміть навання по 1 карті кожного типу.



Використовують лише в грі вдвох чи втрох.



Використовують лише в грі вчотирьох.

РУНИ



Після відкриття цю руну вважають 2 жетонами прихильності вказаного кольору.



Перемістіть фішку старійшини іншого кольору з довільної комірочки у будь-яку комірочку на карті вказаного кольору, АБО з комірочки на карті вказаного кольору у вільну комірочку на будь-якій іншій карті.



Розмістіть свого старійшину у комірці, де вже є фішка старійшини іншого кольору. Сплатіть вартість розміщення старійшини в комірці, а потім активуйте її властивість.