

Суть гри

У грі «Обряди Кола Року» ви виступаєте в ролі Хранителів Обрядів, збираючи власну колекцію сезонних подій, звертаючись по допомогу до Сил Природи, посилюючи себе «Аурами» та протистоячи як підступним негодам, так і діям інших Хранителів.

Перемогу здобуває гравець, який набере найбільше переможних очок за свою колекцію Обрядів.

Що всередині

- А** «Сезонні» картки (36 шт); **Б** Картки «Подій Негативів» (5 шт); **В** Картки «Аур» (4 шт);
Г Картки «Духів-Покровителів» (6 шт); **Д** Жетони «Сезонів» (4 шт).

Режими гри

Стандартний режим

Розрахований на 2-5 гравців. У цьому режимі завдання гравців полягає у зборі власної колекції «Обрядів» з максимальною «Силою Обрядів» (СО).

Командний режим (пари)

Розрахований на гру двома командами (2х2). У цьому режимі завдання гравців полягає у поєднанні зусиль, аби зібрати колекцію з максимальною «Силою Обрядів» (СО).

1. Гравці ходять по черзі і мають спільну колекцію.
2. Ефекти «Подій Негативів», «Духів-Покровителів» та «Аур» впливають одночасно на всю команду.

Гра без «Аур»

Якщо гравці хочуть спростити гру або грають уперше, «Аури» можна не додавати до колоди. Це зробить гру більш привітною для новачків.



Як розпочати гру

1. Оберіть режим гри та комплектацію колоди

Стандартний: 2-5, Командний: 2х2. Вирішіть, чи будете додавати колоду з «Аурами» (для перших партій рекомендуємо уникати гри з «Аурами» або 2х2).

2. Підготуйте усі картки



3. Роздайте початкові картки

Кожен гравець отримує по 3 картки з колоди наосліп.

Гравці залишають ці картки на руці (недоступні для інших).



Кожен гравець, обираючи наосліп, отримує по 1 картці «Духа-Покровителя».

Можете покласти її долілиць біля себе або тримати в руці, він не враховується в ліміті руки.

Невикористані «Духи-Покровителі» повертаються у коробку.



4. Визначення стартового гравця

З'ясуйте, чий день народження найближчий. Цей гравець має беззаперечне право на перший хід.

Якщо два гравця мають ДН в один день - перший хід розпочинає наймолодший.

5. Ви чудові!

Затамуйте подих і розпочинайте шлях до найсильнішого Кола Року.



Хід гри

Гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця. Хід гравця складається з наведених нижче дій.

Швидкоопис дій

ОБОВ'ЯЗКОВА ДІЯ

- Дібрати картку з колоди або з відкритого ринку. Поповнює ринок той гравець, який забрав картку.

НЕОБОВ'ЯЗКОВІ ДІЇ

- Викласти картки з руки у свою колекцію.
- Виконати умови ефекту картки, отриманої в руку або викладеної в колекцію. Якщо ефект викладеної картки дозволяє скасувати негативну подію – скиньте її.
- Активувати властивість «Духа-Покровителя».
- Отримати/Активувати жетон «Сезону» після виконання умов.

Ліміт карток в руці – 5.

Всі наступні дібрані картки викладаються одразу в колекцію.



Докладний опис дій

1. Дібрати картку з колоди або з відкритого ринку

Хранитель не має права нехтувати можливістю розширити своє Коло Року.

Це обов'язкова дія!

У свій хід ви повинні виконати її один раз.

Звертайте увагу на ефект картки, який ви отримали. Деякі «Обряди» мають блискавичний вплив, отже дію треба виконати негайно. У той час є «Обряди» які мають накопичувальний ефект, або не змушують вас активувати ефект одразу, зберігаючи цю можливість на майбутнє.

2. Викласти картки з руки у свою колекцію

Хранитель вміє бути непередбачуваним і відчуває, коли настає час активно діяти, а коли краще перечекати негоду.

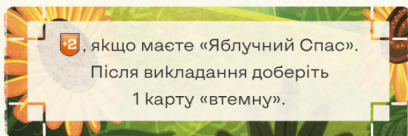
У свій хід ви можете або викласти будь-яку кількість «Обрядів» в колекцію, або пропустити хід. Це необов'язкова дія. Проте запам'ятайте: ліміт карток в руці - 5.

3. Виконати умови ефекту картки, яку отримали в руку або виклапи в колекцію

Хранитель знає: кожна дія чи рішення має свої наслідки і готовий в будь-який момент відчути на собі непереборну силу «Обрядів».

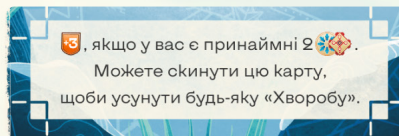
Кожна картка має певний ефект, який має миттєвий вплив або ж дозволяє активувати його за умовою до кінця партії чи використати за бажанням.

ПРИКЛАД 1. «МАКОВІЯ»



Має **ефект** з умовою +2 СО, якщо маєте «Яблучний Спас» та **миттєвий ефект** «Після викладання доберіть 1 карту «втемну».»

ПРИКЛАД 2. «ЙОРДАНСЬКА ВОДА»



Має **ефект** з умовою +3 СО, якщо у вас є принаймні 2 інші зимові «Обряди» та **активну дію** «Скиньте цю картку та зніміть з себе «Хворобу».»



4. Активація «Духів-Покровителів»

Звернення до сил «Духів-Покровителів» є рішенням останньої надії. Їхня сила може зіграти злий жарт навіть з тим Хранителем, що її викликає.

На початку кожної партії ви отримуєте картку «Духа-Покровителя», ефект якої можете активувати коли завгодно або зберегти до кінця партії, не використавши.

Повний опис ефектів «Духів-Покровителів» дивіться на сторінці 12.



5. Активація «Подій Негативів»

Іноді самі Сили Природи йдуть всупереч планам. Негативів неможливо уникнути, але можливо навчитись жити з ними. Ця філософія супроводжує найвеличніших Хранителів в історії.

«Події Негативи» представляють собою різні за змістом, типом та умовою для активації події. Дотримуйтесь умов та інструкцій згідно ефекту картки.

Повний опис ефектів «Подій Негативів» дивіться на сторінці 13.



6. Отримання/Активація жетонів «Сезону»

Неймовірно рідкісний та сильний артефакт, який можна отримати лише маючи неабиякий хист та веселу вдачу.



ОТРИМАННЯ

- Перший гравець, який збере 4 картки певного сезону, отримає жетон «Сезону».
- Отримати жетон кожного сезону можна лише один раз за партію і лише в одні руки.
- Гравець, який отримав перший жетон «Сезону», не може отримати будь-який з інших трьох.

АКТИВАЦІЯ

Гравець може активувати жетон «Сезону», перевернувши його долілиць, щоб задіяти містичний вплив, або залишити його в себе, щоб підвищити силу своєї колекції «Обрядів».

Повний опис ефектів жетонів «Сезонів» дивіться на сторінці 16.

Збір колекції

Нижче наведено приклад правильного розміщення карток у колекції «Обрядів». Дотримуйтеся цих порад, щоб швидко орієнтуватися в ефектах і зручно взаємодіяти з іншими Хранителями.

«ПОДІЇ НЕГАТИВИ»

Згори «Сезонних» карток (якщо націлені на всіх), або розміщуються перед колекцією гравця (якщо націлені персонально).



«АУРИ»

Ліворуч від
«Сезонних» карток.



ЖЕТОН «СЕЗОНУ»

Поруч з колекцією.
Активований жетон
перевертається долілиць.



КАРТКИ «СЕЗОНІВ»

По центру столу, викладаються
послідовно поруч одна з одною.

«ДУХ-ПОКРОВИТЕЛЬ»

Праворуч від «Сезонних» карток,
або як вказано на картці.



Сезони, типи та ефекти карток

Сезони

У грі – чотири Сезони. Кожен із сезонів має свою особливість, сильні та слабкі сторони.

«**Зимові Обряди**» націлені на збереження та примноження;

«**Весняні Обряди**» допоможуть пришвидшити набір «Сили Обрядів»;

«**Літні Обряди**» для швидких вогняних стратегій;

«**Осінні Обряди**» розкривають вичікувальну стратегію і набирають силу поступово.



ЗИМА



ВЕСНА



ЛІТО



ОСІНЬ

Типи карток



ОБРЯД

Основа свят – хороводи, свята, ритуали.
Легко поєднуються з «Містичним».



МІСТИЧНЕ

Надприродні символи: вода, духи, рослини, сили. Мають ефекти очищення або активують спеціальні комбо.



ВОГОНЬ

Картки очищення, трансформації й енергії.
Мають найсильнішу взаємодію з подіями та жетонами «Сезонів».



ЇЖА

Святкові страви – джерело ситуативних бонусів і посилення через «Аури».



МУЗИКА

Пісні, танці, співи – надають бонуси за поєднання з іншими сезонами, але чутливі до Подій Негативів.



АУРИ

Не мають базових очок, але дають постійні бонуси до певного типу чи сезону. Це підсилювачі, що розкривають потенціал карток.



Ефекти карток

Кожен «Обряд» має свій вплив на колекцію.

Збирайте колекцію «Обрядів» зважуючи на це, і отримаєте неймовірну перевагу в кінці гри.

Як працюють ефекти



МИТТЄВИЙ ЕФЕКТ

Спрацьовує одразу при викладанні (напр. добір, очищення, негатив).



ЕФЕКТ З УМОВОЮ

Активується лише при виконанні певних умов (напр. наявність певного «Обряду» в колекції).



АКТИВНА ДІЯ

Активується за бажанням, коли це потрібно (напр. пожертва «Обряду»).



ПАСИВНИЙ ЕФЕКТ

Діє постійно, поки «Обряд» знаходиться в колекції (напр. «Аури»).



ОЧИЩЕННЯ

Дозволяє скинути «Обряд» чи «Подію Негатив» з поля.



БАЗОВІ ОЧКИ

Це гарантовані очки, які дає «Обряд».



СИЛА ОБРЯДІВ (СО)

Це очки, які отримуються за умов виконання певних дій чи збору певних «Обрядів» у своїй колекції.



Кінець гри

Після того як спорожніє колода «Обрядів», гравці матимуть можливість продовжити гру до моменту, **поки не викладуть усі картки з руки в свою колекцію або поки не спасують свій хід.** Після цього партія вважається завершеною.

Підрахунок переможних очок

Після завершення партії гравці рахують свої очки за схемою нижче.
Перемагає гравець з найбільшою сумою переможних очок.



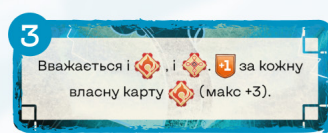
БАЗОВІ ОЧКИ

+

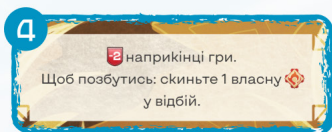


БОНУСИ «СИЛИ ОБРЯДІВ»

+



БОНУС «ДУХА-ПОКРОВИТЕЛЯ»



«ПОДІЇ НЕГАТИВІВ»

+



БОНУС ЖЕТОНА «СЕЗОНУ»

Вирішення нічиї

У разі рівності очок застосовуються додаткові критерії в такому порядку:

- Гравець із більшою кількістю «Зимових Обрядів»;
- Гравець, у якого залишився непожертвований жетон «Сезону»;
- Гравець із меншою кількістю негативних подій у колекції.



Особливі картки та жетони

Духи-Покровителі

Наші пращури вірили, що за обрядами стоять не лише традиції, а й таємничі сили Кола Року. У грі вони з'являються у вирішальні моменти, приносячи дар або випробування. Це особливі картки з унікальними ефектами, що можуть змінити перебіг партії.



МАРЕНА

Богиня смерті-відродження, символ переходу між станами природи. Її обрядове знищення знаменує очищення й новий цикл. У грі змінює свій тип і дозволяє очищатися від негативу.

Після викладання оберіть тип серед своїх карт – до кінця гри «Марена» має цей тип і «Містичне». Розмістіть поруч/поверх карти цього типу. Додатково: під час викладання ви можете скинути 1 карту негативної події зі своєї колекції у відбій.



**КВІТКА
ПАПОРОТІ**

Міфічна квітка, що з'являється лише в ніч на Купала і дає здатність бачити скарби. У грі цей символ надзвичайної вдачі забезпечує додаткове добирання і є гнучкою для формування комбо сезонів.

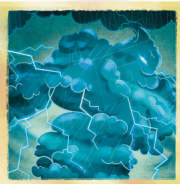
Після викладання витягніть 1 додаткову картку й одразу викладіть або скиньте її. «Квітка» сама вважається будь-яким сезоном, коли рахуєте бонус «4 сезони = +5 СО».



**ВЕЧІРНЯ
ЗІРНИЦЯ**

У час, коли небо горить останнім світлом, прокидається Вечірня Зірниця – вісниця снів і потойбічних голосів. Вона розкриває завісу між світами й допомагає тим, хто шукає глибші сили.

Наприкінці гри +3 СО, якщо маєте 3 або більше карток «Містичне». Інакше ця картка дає 0 СО (але все одно рахується для колекції).



ПЕРУНІВ ДЕНЬ

День, коли грізні громовиці очищують небо від скверни. Свято Перуна пов'язане з вогнем, блискавками та відновленням справедливості. У грі ця картка є прямою протидією найнебезпечнішим подіям – «Посуха» та «Заметіль».

+2 СО. Дозволяє негайно скинути з гри «Посуху» або «Завірюху», якщо вони лежать у будь-кого.



ГРОМОВИЩЕ

Священний камінь, у якого просили дощу, сили та справедливості. Це об'єкт культу стихій і елементів. У грі ця картка має подвійну типову належність, що допомагає з'єднувати різні типи та давати синергію «Вогню» й «Обряду».

Вважається і «Вогонь», і «Обряд». +1 СО за кожну власну картку «Вогонь» (макс +3).



ВІЙ

Демон, погляд якого знищує все живе. Він потребує чужої руки, щоб бути активованим. Це символ руйнівної сили, яку не можна зупинити. У грі це карта вибіркової деструкції, яка дає другий шанс собі й змінює ситуацію для іншого.

Одноразово за гру: скиньте 1 будь-яку карту зі своєї колекції і замініть її на нову з колоди. У цьому ж ході – скиньте 1 випадкову карту будь-якого іншого гравця.

Події Негативи

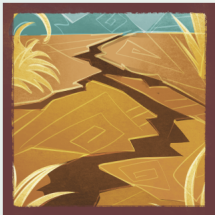


НЕГОДА

Раптова буря, що зриває обряд: вітер, злива чи сніг валять дерева й лякають колядників.

Кожен (починаючи з того, хто зіграв) скидає 1 випадкову картку з руки (якщо є). Потім цю картку прибирають у відбій.

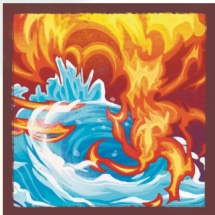
Єдина миттєва подія, яка вражає всіх одночасно.



ПОСУХА

Пекуче сонце випалює поля, знищує врожай і спалює надії на достаток. Обрядова їжа втрачає силу, а страви більше не тішать.

-5 СО наприкінці гри. Щоб позбутися, скиньте 1 свою картку типу «Вогонь». Сталий фінальний штраф з необхідністю пожертви «Обряду» для очищення.



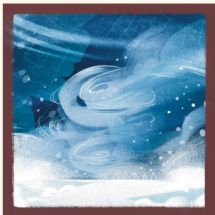
СУПЕРЕЧКА

Сварка за пісню чи черговість руйнує святковий настрій та знесилює силу музики.

Викладається перед іншим гравцем: він отримує -1 СО за кожну свою картку «Музика» (у фіналі гри).

Щоб позбутись – скиньте 1 свою картку «Музика».

Точкова пакість спрямована на музичні стратегії.



ЗАМЕТІЛЬ

Снігова буря гасить вогнища, замітає шляхи, зупиняє рух. Зима не відпускає своїх обіймів легко, завдаючи шкоду усім гравцям та власнику.

Миттєвий ефект: Обраний гравець отримує -1СО за кожну зимову картку. Всі гравці зобов'язані скинути 1 картку «Вогонь» зі своєї колекції (якщо мають).

Подія з подвійним ефектом – шкодить іншим Хранителям і собі самому.



ХВОРОБА

Темна слабкість вражає всіх, знижуючи святкову силу. Найнеприємніший негатив, що стимулює перемовини.

Поки «Хвороба» у грі, кожен гравець втрачає 1 СО за кожну третю картку у колекції (округлення вниз). Щоб позбутись – усі одночасно скидають по 1 картці з колекції; якщо хтось відмовляється, ефект триває.

Найнеприємніший негатив. Стимулює перемовини та спільні рішення.



ДУХ ЗАВІРЮХИ

Невидимий вітер-дух, що кружляє заметіллю й «грає» срібними сніговими танцями над хатами.

+1 СО за кожну іншу «Зимову» картку.

Підсилює колекцію «Зимових Обрядів».

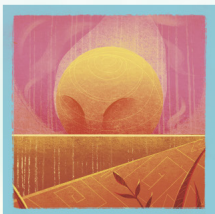


ВЕСНЯНЕ СОНЦЕ

Тепле сонце розтоплює сніги й пробуджує землю – воно підсвічує кожен весняний обряд новою силою.

+1 СО за кожну іншу «Весняну» картку.

Підсилює колекцію «Весняних Обрядів».



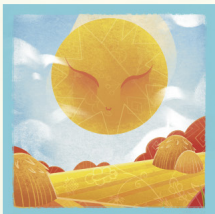
СПЕКОТНЕ СОНЦЕ

Ранкові хороводи сонцю, що сміється.

+1 СО до кожної вашої літньої картки типу «Вогонь». Імунітет до «Посухи».

Підсилює колекцію «Літніх Вогняних Обрядів».

Додатково захищає від негативної події «Посуха».



ЩЕДРИЙ ПОЛУДЕНЬ

Подяка за зібране збіжжя, гучні застілля.

+1 СО за кожну осінню картку типу Їжа.

Додатково +2 СО, якщо таких карток 3 або більше.

Підсилює колекцію «Осінніх Обрядів».

Додатково підсилює «Осінні Обряди» з їжею.



Жетони «Сезонів»



ЖЕТОН ЗИМИ

Умови отримання

Перший, хто збере 4 «Зимові» картки.

Ефект

Якщо жетон **не активовано** – +3 СО. Якщо **активовано** – оберіть: імунітет до «Заметілі» або «Хвороби»; жетон дає лише +1 СО.



ЖЕТОН ВЕСНИ

Умови отримання

Перший, хто збере 4 «Весняні» картки.

Ефект

Якщо жетон **не активовано** – +3 СО. Якщо **активовано** – скасувати ефект події «Суперечка», жетон дає лише +1 СО.



ЖЕТОН ЛІТА

Умови отримання

Перший, хто збере 4 «Літні» картки.

Ефект

Якщо жетон **не активовано** – +3 СО. Якщо **активовано** – скасувати «Посуху», жетон дає лише +1 СО.



ГЛИНЯНИЙ ОСЕНІ

Умови отримання

Перший, хто збере 4 «Осінні» картки.

Ефект

Якщо жетон **не активовано** – +3 СО. Якщо **активовано** – доберіть 1 картку з колоди; жетон дає лише +1 СО.

Пам'ятка гравця

Хід гри

ОБОВ'ЯЗКОВА ДІЯ

- Дібрати картку з колоди або з відкритого ринку.

НЕОБОВ'ЯЗКОВІ ДІЇ

- Викласти картки у колекцію.

- Виконати умови ефекту картки.

- Активувати властивість «Духа-Покровителя».

- Активувати властивість «Подій Негативів».

Ліміт карток в руці – 5.

Всі наступні дібрані картки викладаються одразу в колекцію.

- Отримати/Активувати жетон «Сезону».

Отримати жетон кожного сезону можна лише один раз за партію і лише в одні руки.

Корисні поради

«Зимові Обряди» націлені на збереження та примноження;

«Весняні Обряди» допоможуть пришвидшити набір «Сили Обрядів»;

«Літні Обряди» для швидких вогняних стратегій;

«Осінні Обряди» розкривають вибірковою стратегію і набирають силу поступово.

Кінець гри

Гра триває доки всі гравці не викладуть усі картки з руки в колекцію або поки не спасують хід.

Підрахунок переможних очок

По завершенню партії гравці рахують очки, сумуючи **Базові очки**, **Бонуси «Сили Обрядів»**,

«Духів-Покровителів», **«Подій Негативів»** та жетонів **«Сезонів»**.

Перемагає гравець з найбільшою сумою очок.

Корисні сторінки

Добір карток.....5

Викладання карток у колекцію.....6

Активация ефектів карток.....6

Активация «Духів-Покровителів».....7

Активация «Подій Негативів».....7

Активация жетонів «Сезонів».....7

Опис «Духів-Покровителів».....12

Опис «Подій Негативів».....14

Опис «Аур».....15

Опис жетонів «Сезонів».....А он вони, ліворуч

