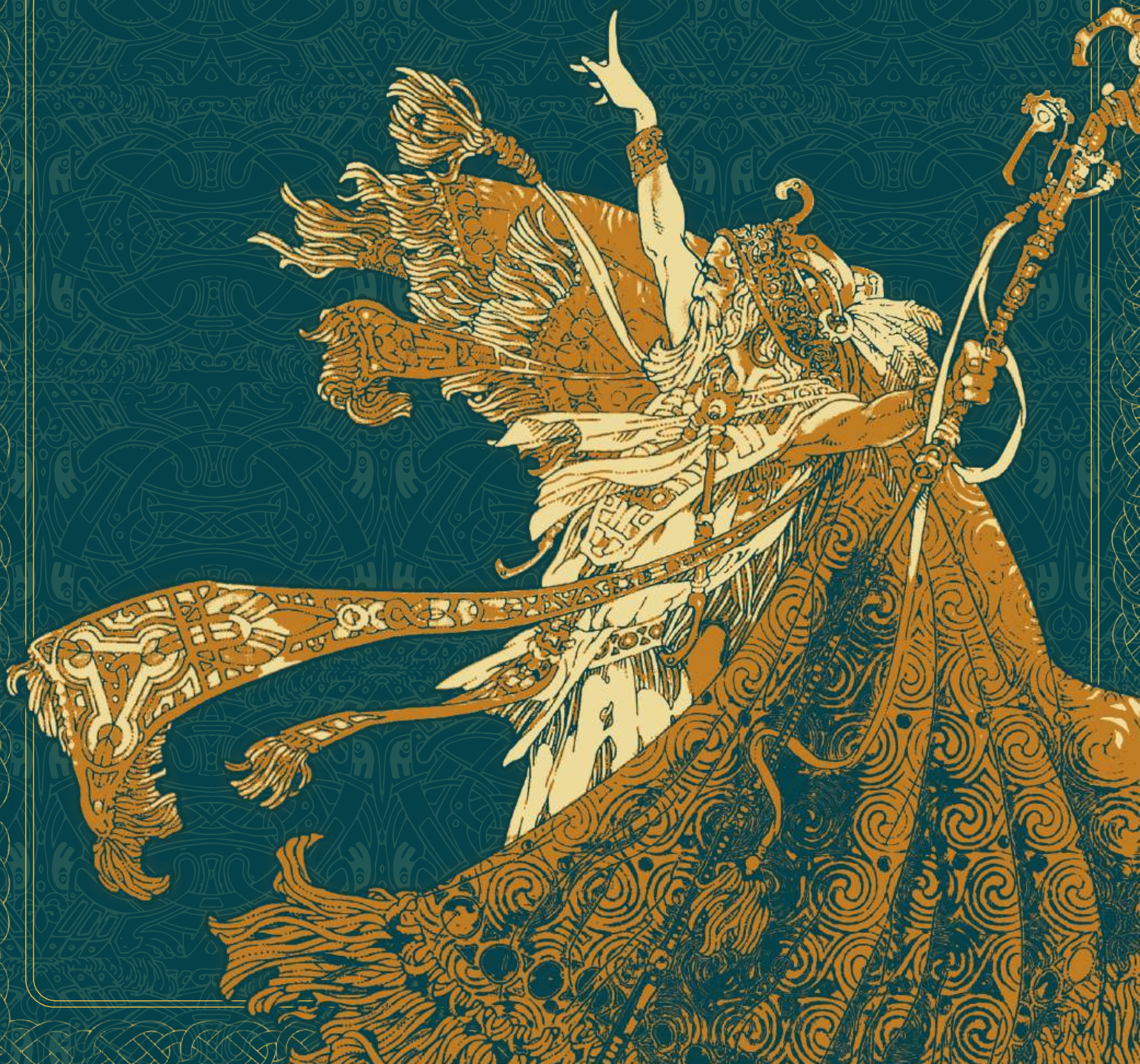
Крістіан Мартінес

Фінгал

3-тє видання



Кожна карта епосу стосується тієї чи іншої кельтської легенди, коротко описаної нижче.

Діармод і Гронья. Гронья заручена з Фінном мак Кумалом, великим воїном, утім старшим за її батька. У день весілля вона переконує Діармода втекти разом. Фінн нескінченно їх переслідує.

Ейре. Туата-де-данан пообіцяли гойделам, які нещодавно прибули до Ірландії, назвати острів на честь Ейре в обмін на її допомогу. Ця богиня уособлює Ірландію.

Бойовий шал. Деякі воїни, як-от Кухулін, можуть впадати в бойовий шал, що цілковито спотворює їхні тіла, наповнюючи їх лютістю.

Святилище Кернунна. Кернунн — бог диких тварин, уособлення природи, життя, лісів і родючості. Таємничий бог, що цурається інших богів.

Потойбіччя. Тір-на-Ног — земля богів і померлих, край нескінченної радості. Царство вічної юності, де боги знайшли собі притулок. Деяким смертним іноді вдавалося його відвідати...

Око Балора. Балор — король фоморів і демон північних островів. Він мав на чолі всього одне око, яким міг знищувати своїх ворогів.

Битва під Маг Туїред. Друга битва під Маг Туїред точилася між туата-де-данан (племенами богині Дану) і фоморами (темними силами хаосу). Під час цієї жорстокої битви Луг убив свого діда Балора, і після цього фомори покинули Ірландію.

Врода Дейрдре. Король Конховар мак Несса був закоханий у Дейрдре. Її врода була причиною багатьох трагедій і масових вбивств, поки Дейрдре не вирішила відібрати собі життя.

Легенда про Кухуліна. Один з найвеличніших кельтських героїв, син бога Луга. Кухулін сам-один захищав Ольстер від воїнів королеви Мейв, а також знехтував коханням богині Морріган.

Палиця Дагди. Завдяки цій зброї Дагда володіє даром не лише вбивати, а й повертати до життя.

Арфа Дагди. Цей божественний інструмент грає всі пісні, особливо про печаль, сміх і сон. Граючи на цій арфі, Дагда задає ритм природі й чотирьом порам року.

Спис Луга. Спис цього бога забезпечує перемогу своєму власникові.

Котел Дагди. Цей котел достатку може нагодувати всі племена, не вичерпуючись. Також він здатен повернути мертвих до життя.

Пам'ять Туана. Туан — друїд-відлюдник, що прожив кілька століть, перетворюючись на різних тварин. Він був в Ірландії до появи там туата-де-данан і фоморів, став свідком п'яти завоювань і спілкувався зі святим Патріком. Туан — пам'ять історії.

Морріган. Богиня війни й панування, дружина Дагди. Іноді вона з'являється у вигляді ворони.

Пророцтво Катвада. Катвад — друїд, віщун і воїн. Він був батьком короля Конховара мак Несси й наставником Кухуліна.

Частування перемоги. Добірний кусень м'яса, зазвичай стегна, яким під час учти нагороджували найхоробрішого з королівських воїнів. Це вважалося найбільшим проявом поваги та призводило до багатьох суперечок.

Камінь Фаль. Привезений до Ірландії туата-де-данан, цей камінь, за переказами, горлав, коли до нього дотикалася людина, гідна бути королем.

Хитрощі Ейнґуса. Син Дагди, Ейнгус заволодів замком батька, запитавши його: «Можу я пожити тут день і ніч», тобто до кінця вічності...

Земля Тальту. Дочка короля племені фір-болоґ, Тальту розчистила ліс, щоб підготувати землю для обробітку, після чого померла від виснаження. Її названий син Луг заснував на її честь свято врожаю Лугнасад.

Тиранія Бреса. Брес Вродливий став королем туата-де-данан, коли Нуада зрікся трону. Однак він був дуже підлим і жадібним королем, що не ділився своїм багатством і зневажав бардів. Брес також зрікся престолу після того, як один поет написав на нього жахливу сатиру. Після цього він повів фоморів війною проти туата-де-данан, що закінчилася другою битвою під Маг Туїред.

Красномовство Огми. Огма, один з туата-де-данан, був красномовцем і мудрецем, а також поетом і воїном. Створив священну огамічну писемність.

Рішучість Шренґа. Найвправніший воїн племені фір-болоґ, Шренґ відрубав руку Нуаді під час першої битви під Маг Туїред. Навіть на межі поразки він разом з трьома сотнями вцілілих воїнів бився так завзято, що туата-де-данан з поваги запропонували йому Коннахт, землі на північному заході Ірландії.

Дагда. Дагда — батько богів і заступник племен. Друїд, воїн, мудрець, провісник життя і смерті, повелитель часу та пір року.

Коні Мананнана. Мананнан мак Лір панує над морями й охороняє кордон з Потойбіччям. З морської піни він створив коней, здатних мчати крізь тіні й тумани...

Діти Дану. Туата-де-данан (діти Дану) прийшли з північних островів та оселилися в Ірландії. Спершу вони билися з фір-болоґ, а потім проти фоморів. Після цього туата-де-данан пішли в Потойбіччя, поступившись місцем людям — гойделам (синам Міля).

Фінн. Група міфічних воїнів. Їх ватажок, Фінн мак Кумал — один з найвеличніших кельтських героїв, воїн, поет і неперевершений маг.

Багатство Мейв. Мейв, королева Коннахту, ділиться своїми багатствами з підданцями. Вона вирушила на війну проти короля Ольстеру, Конховара мак Несси, щоб заволодіти Бурим Бугаєм з Кулнві.

Луг Самілданах. Луг допомагав туата-де-данан, хоча й був онуком короля фоморів Балора. Досконало володів усіма мистецтвами й науками. Завдяки цьому Нуада запропонував йому очолити туата-де-данан під час другої битви під Маг Туїред.

Нуада Срібнорукий. Король туата-де-данан, що був змушений зректися престолу, втративши руку в двобої зі Шренґом. Він знову став королем, коли Діан Кехт виготовив для нього срібну руку. Під час другої битви під Маг Туїред його вбив Балор.

Події гри «Інiш» відбуваються в часи розквіту стародавніх кельтів, коли історія і легенди були одним цілим. Гравці виконують ролі ватажків, що ведуть свої клани морями з Ірландії до недавно відкритого острова. Вони засновують там поселення, досліджують навколишні території, видобувають корисні копалини, будують цитаделі та святилища для свого захисту. Барди оспівують своїх богів і героїв, друїди виступають радниками, а вмілі ремісники увіковічують пам'ять про кельтську цивілізацію.

Кожен ватажок вважає, ніби саме він має право володарювати островом. Лише час покаже, хто з них виявиться гідним зайняти трон і стати Ард Рі, верховним королем нової землі!

Від 2 до 4 гравців, 60 хвилин

Компоненти

18 будівель
- 1 столиця
- 8 цитаделей
- 9 святилищ

67 карт
- 17 карт дій
- 16 карт переваг
- 30 карт епосу
- 4 пам'ятки

16 плиток територій

17 жетонів
- 1 жетон брена
- 1 жетон зграї ворон
- 4 жетони претендентів (по 1 кожного кольору)
- 10 жетонів звершень
- 1 жетон свята

48 фігурок кланів (по 12 кожного кольору)

Зміст

Компоненти ..... с. 2
Приготування ..... с. 4
Перебіг гри ..... с. 6
Сутички ..... с. 7
Умови перемоги ..... с. 9
Кінець гри ..... с. 9

Мета гри

Гравці борються за звання верховного короля нової землі. Щораунду гравці перевіряють, чи хтось із них став новим правителем. Щоб вас обрали верховним королем, ви повинні виконати найбільше умов перемоги:

- ваші клани повинні розміщуватися щонайменше на 6 територіях;
- ви повинні бути ватажком щонайменше 6 кланів суперників;
- ваші клани повинні розміщуватися на територіях, на яких загалом є щонайменше 6 святилищ.

Опис гри

Кожен раунд складається з двох фаз.

1. Фаза зібрання, під час якої гравці перевіряють виконання умов перемоги, визначають ватажків і вибирають карти дій.

2. Фаза пори року, під час якої гравці грають карти з руки.

Важливо! У грі «Інiш» для виконання будь-якої дії (будівництва святилищ, розміщення нових кланів, переміщення кланів тощо) треба зіграти карту. Саме тому ретельно підбирайте собі карти під час фази зібрання.

КОМПОНЕНТИ

ТЕРИТОРІЇ

Території — це великі фрагменти мапи, які представляють різні регіони цієї нової землі. Нову плитку території завжди викладають так, щоб вона прилягала принаймні до двох територій. Виклавши нову плитку території, ви берете з колоди переваг відповідну карту переваги та кладете її горілиць біля ігрового поля.



КЛАНИ

Кожна фігурка — це клан. Кожен гравець має 12 фігурок вибраного ним кольору. Вигляд фігурок може відрізнятися, але це не впливає на ігровий процес. Якщо всі 12 фігурок гравця перебувають на ігровому полі, він більше не може наймати нові клани, поки в його запас не повернуться клани з ігрового поля.

БУДІВЛІ

Є два типи будівель: цитаделі та святилища. Кількість будівель на одній території необмежена. Якщо гравець намагається розмістити на території нову будівлю, а в запасі більше немає будівель такого типу, то він не може розмістити таку будівлю. Будівлі нейтральні й не належать жодному з гравців.



ЦИТАДЕЛІ

Цитаделі дають змогу гравцям захищати свої клани під час сутичок. У кожній цитаделі може утримуватися один клан (див. с. 7). Цитадель столиці більша за решту цитаделей (див. с. 5).

СВЯТИЛИЩА

Святилища потрібні для виконання однієї з умов перемоги.



ЖЕТОНИ



БРЕН

Брен — це тимчасовий лідер до обрання верховного короля. На початку гри брена визначають навмання, проте під час кожної фази зібрання звання брена переходить до ватажка столиці. Щораунду брен влаштовує зібрання, а наприкінці гри має перевагу в разі нічиєї.



ЗГРАЯ ВОРОН

Цей жетон вказує напрямок порядку ходів: за або проти годинникової стрілки. Брен підкидає цей жетон під час кожної фази зібрання (див. с. 6).



ПРЕТЕНДЕНТ

Коли гравець виконує умови перемоги, він бере 1 жетон претендента, щоб показати свою готовність зійти на трон. Лише гравці з жетоном претендента можуть спробувати оголосити про свою перемогу під час фази зібрання (див. с. 6).



ЗВЕРШЕННЯ

Жетони звершень здобувають за допомогою карт дій або карт епосу. Звершення вважають джокером, що полегшує гравцеві виконання умов перемоги (див. с. 10).



СВЯТО

Цей жетон використовують, коли під час фази пори року грають карту дії «Свято».



карти

Кожна карта в грі має певний тип (дія, перевага, епос), умову розігрування (пора року або трискель) та ефект. Гравці тримають карти в руці, не показуючи суперникам, але їхню кількість і типи (карти відрізняються кольором звороту) можуть бачити всі. Зігравши карти, гравці їх скидають.

- **УМОВА РОЗІГРУВАННЯ** (символ у лівому верхньому куті)

Є два символи, що вказують, коли можна зіграти карту. На кожній карті є принаймні один із цих символів, а на деяких — обидва:

Карта пори року

Карти пори року грають у фазі пори року під час свого ходу.

Карта з трискелем

Символ вказує на умову, за якої можна зіграти цю карту.

- **ТИП КАРТИ** (визначається кольором звороту)

Карти діляться на три типи: дія, перевага та епос. Спосіб отримання кожної карти залежить від її типу:

Приклад

На карті дії «Ремісник» є обидва символи: пори року та трискеля. Символ пори року відповідає ефекту на лівій половині карти, а символ трискеля — на правій.

Якщо гравець хоче застосувати ефект із правої сторони цієї карти, то може це зробити лише за вказаних на карті умов. У цьому прикладі — «Після розігрування карти епосу».



карти дій



Під час фази пори року карти дій дають змогу гравцеві виконувати важливі дії, як-от наймати клани чи будувати святилища.

Як їх отримати? Ці карти вибирають під час фази зібрання на початку кожного раунду.

Чи можна їх залишати? Ці карти не залишають на наступний раунд. Якщо наприкінці фази пори року в гравця залишилися карти дій, то їх треба скинути й перетасувати з іншими картами дій під час приготувань до нового раунду.

карти переваг



Як їх отримати? Під час фази зібрання всі ватажки отримують карти переваг тих територій, якими вони керують.

Чи можна їх залишати? Отримавши карту переваги, гравець може тримати її в себе протягом усього раунду, поки не вирішить зіграти. Навіть якщо певний ігровий ефект призводить до того, що власник карти перестає бути ватажком на відповідній території, він усе одно зберігає карту на руці (і може зіграти її) до кінця раунду. Незіграні карти переваг не залишають на новий раунд, але гравець може мати ту саму карту переваги кілька раундів поспіль, якщо залишається ватажком цієї території.

карти епосу



Ці карти пов'язані з кельтськими богами й героями, вони надихають клани на легендарні подвиги.

Як їх отримати? Гравці беруть ці карти, коли застосовують певні ігрові ефекти (як-от ефект карти дії «Бард» чи розміщення нового святилища).

Чи можна їх залишати? Ці карти залишаються на руках у гравців, поки їх не зіграють.

Тасування колоди карт епосу. Якщо колода карт епосу вичерпалася, перетасуйте її скид і сформуйте нову колоду.

структура карти

Колір звороту карти вказує на її тип:

карта епосу *карта переваги* *карта дії*





Назва

Умова розігрування *(трискель і/або пора року)*

Ефект(и)

Символ(и)

Ці символи позначають загальний ефект карти:

Будівництво Переміщення Наймання

Цей символ означає, що цією картою можна розпочати сутичку.

Нагадування про умову розігрування

Карту використовують лише у грі вчотирьох

приготування до гри

- У грі вдвох чи втрьох поверніть у коробку карти дій (1) із символом (4) у правому нижньому куті. Їх використовують лише у грі вчотирьох.
- Кожен гравець вибирає колір і ставить перед собою 12 фігурок кланів (2) цього кольору. Це його запас.
- Покладіть жетони звершень (3), жетони претендентів (4) і жетон свята (5) біля ігрового поля.
- Перетасуйте карти епосу (6) і покладіть їх колодою долілиць.
- Перетасуйте плитки територій (7) і покладіть їх стосом долілиць біля ігрового поля.
- Візьміть з низу стосу плиток кількість плиток територій (8), яка дорівнює кількості гравців, і покладіть їх горілиць на центр ігрового поля, з'єднавши між собою. У грі втрьох чи вчотирьох кожна плитка повинна прилягати до щонайменше двох інших плиток. Знайдіть карти переваг (9), що відповідають викладеним територіям, і покладіть їх горілиць біля ігрового поля так, щоб кожен гравець міг їх бачити. Решту карт переваг (10) покладіть колодою долілиць.
- Дайте жетон брена (11) випадковому гравцеві.
- Брен вибирає 1 територію та розміщує там столицю (12) й 1 святилище (13).
- Брен підкидає жетон зграї ворон (14) як монету. Якою стороною догори впаде жетон, таким і буде напрямок ходів гравців на початку гри.
- Починаючи з брена й далі за напрямком, визначеним жетоном зграї ворон, кожен гравець по черзі розміщує 1 свій клан на будь-якій території. Так триває, поки кожен гравець не матиме по 2 клани на ігровому полі.

ЗНАЙОМСТВО З ГРОЮ

Якщо ви граєте в «Інiш» уперше, ми радимо вам зіграти за ознайомчим сценарієм. Правила не змінюються, але приготування до гри відбуваються так:

1. *Замість випадкових плиток територій викладіть такі території:*
- 2 гравці: «Долина» й «Бухта»;
- 3 гравці: «Долина», «Бухта» й «Рівнини»;
- 4 гравці: «Долина», «Бухта», «Рівнини» й «Пагорби».

2. *Перед тим як сформувати стос плиток територій, знайдіть такі плитки: «Луги», «Імлисті землі», «Ліс», «Ворота в Тір-на-Ноґ», «Нагір'я» та «Гори». Відкладіть їх убік, перемішайте інші 10 плиток і покладіть їх стосом долілиць.*

3. *Перемішайте 6 відкладених убік плиток і покладіть їх долілиць на верх утвореного стосу.*



ВАТАЖОК ТЕРИТОРІЇ

Ватажок — це важливе поняття у грі, що стосується кількох ігрових ефектів. Ватажком території стає той гравець, що має найбільшу кількість кланів на цій території. Зміна ватажка відбувається негайно. Якщо у гравців порівну кланів, то ніхто не стає ватажком цієї території.



Приклад. На території «Пустище» є 4 зелені, 3 сині та 2 білі клани. Зелений гравець має тут найбільше кланів, тому стає ватажком цієї території.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра триває кілька раундів, кожен з яких складається з двох фаз:

1. Фаза зібрання. У цій фазі призначають брена, перевіряють виконання умов перемоги, встановлюють порядок ходів, ватажки отримують карти переваг, а гравці вибирають карти дій.

2. Фаза пори року. Це основна частина гри, під час якої гравці виконують різні дії та застосовують ефекти, граючи карти з руки.

ФАЗА 1. ЗІБРАННЯ

Послідовно виконайте такі шість кроків:

СПРАВИ ВАТАЖКІВ

1. Призначте брена

Ватажок території зі столицею стає новим бреном і бере жетон брена. Якщо в столиці немає ватажка, то брен не змінюється, навіть якщо в столиці немає жодного клану чинного брена. Брен може змінитися тільки під час фази зібрання.

2. Перевірте умови перемоги

Перевірте, чи не переміг якийсь гравець. Умови перемоги докладно пояснено на с. 10. Якщо ніхто не переміг, то ті гравці, які мали жетони претендентів, повинні повернути їх у запас.

3. Візьміть карти переваг

Ватажки територій беруть карти переваг тих територій, якими вони керують. Якщо територія не має ватажка, відповідна карта переваги залишається лежати горілиць біля ігрового поля.

ВІЩУНИ

4. Підкиньте жетон зграї ворон

Важливо! Усі ігрові ефекти, що вказують на «наступного гравця» або «порядок ходів», виконують за напрямком, який випав на жетоні зграї ворон.

ПРИГОТУВАННЯ ДО НОВОЇ ПОРИ РОКУ

5. Роздайте карти дій

У гри вчотирьох брен бере всі 17 карт дій, тасує їх, відкладає вбік 1 випадкову карту з колоди долілиць та роздає по 4 карти кожному гравцеві. У грі втрьох брен виконує ті самі дії, але з 13 картами, бо під час приготувань до гри карти із символом (4) повертають у коробку. Правила для гри вдвох описано в розділі «Правила для 2 гравців» на с. 11.

6. Виберіть карти дій (3–4 гравці)

1. Кожен гравець переглядає свої 4 карти дій, залишає собі **1** та передає інші **3** карти наступному гравцеві за напрямком, визначеним жетоном зграї ворон.
2. Потім кожен гравець додає **3** отримані від сусіда карти до **1** раніше вибраної ним карти. Тепер гравець переглядає всі **4** карти дій, залишає собі **2** з них, а інші **2** карти передає наступному гравцеві.
3. Після цього кожен гравець додає **2** отримані від сусіда карти до **2** попередньо вибраних карт. Переглянувши всі **4** карти дій, кожен гравець залишає собі **3** з них та передає **1** карту наступному гравцеві.

Наприкінці фази зібрання кожен гравець матиме на руці 4 карти дій і, можливо, кілька карт переваг та епосу.

Приклад

На території зі столицею є 1 помаранчевий та 1 білий клан. Жоден гравець не має переваги за кількістю кланів на цій території, тому тут немає ватажка. Синій гравець залишається бреном, хоч у столиці немає синіх кланів.





Гравці виконують ходи за годинниковою стрілкою



Гравці виконують ходи проти годинникової стрілки

Примітка. У грі «Інiш» гравці вибирають собі карти інакше, ніж у більшості ігор. Наприклад, тут гравець може передати сусідові ту карту, яку він вибрав собі під час попереднього кроку вибору карт. Це дає змогу гравцям коригувати свою стратегію і залишати собі карти, які прийдуть пізніше.

ФАЗА 2. ПОРА РОКУ

Брен розпочинає пору року, граючи у свій перший хід карту пори року. Потім наступний гравець вибирає одну з дій:

- зіграти карту пори року
- пропустити хід
- узяти жетон претендента

Гравці по черзі виконуватимуть по 1 з цих дій, аж поки всі гравці послідовно не пропустять хід. Після цього фаза пори року завершується і починається фаза зібрання нового раунду.

ЗІГРАТИ КАРТУ ПОРИ РОКУ

Картою пори року може бути карта дії, карта переваги або карта епосу. Зігравши карту, гравець застосовує її ефект, а потім скидає цю карту:

- Карти дій скидають **долілиць** у скид. Гравці можуть переглядати карти в цьому скиді лише тоді, коли ефект зіграної карти дає змогу це зробити (як-от карта дії «Друїд»).
- Усі зіграні карти переваг кладуть **долілиць** біля ігрового поля так, щоб зворот кожної карти бачили всі гравці.
- Карти епосу скидають **горілиць** в окремий скид. Кожен гравець може будь-коли переглядати карти в цьому скиді.

Розігрування карт

Зігравши карту, виконайте її вказівки якнайповніше. Наприклад, якщо на карті написано «Розмістіть 2 клани», а ви маєте лише 1, то розмістіть 1.

ПРОПУСТИТИ ХІД

Гравець не грає ніяких карт і просто пропускає хід. Якщо хід дійде до нього, він зможе знову зіграти карту. **Примітка.** Іноді вигідніше пропустити хід, адже це дає вам змогу відкласти свої рішення і притримати карти на потім. Однак це трохи ризиковано. Якщо ви пропускаєте хід, і решта гравців також вирішує пропустити хід, то пора року завершується, і всі гравці повинні скинути свої карти дій.

УЗЯТИ ЖЕТОН ПРЕТЕНДЕНТА

Щоб узяти жетон претендента, гравець повинен виконати принаймні одну з умов перемоги й не мати жодного жетона претендента. У такому разі гравець бере із запасу жетон претендента і кладе його перед собою. Цей жетон залишається у гравця до наступної фази зібрання, навіть якщо за цей час гравець більше не виконає жодної умови перемоги.

ЯКЩО ГРАВЕЦЬ НЕ МАЄ КЛАНІВ НА ЖОДНІЙ ТЕРИТОРІЇ

Якщо на початку свого ходу гравець не має жодного клану на ігровому полі, то повинен скинути жетон звершення, якщо він його має. Потім (незалежно від того, скинув він жетон звершення чи ні) гравець розміщує 2 свої клани на будь-яких територіях. Далі гравець виконує свій хід як зазвичай: грає карту пори року, пропускає хід або бере жетон претендента.

УЗЯТТЯ ПЛИТКИ ТЕРИТОРІЇ

Якщо ви додаєте плитки територій з попередніх видань, то їхній зворот має інший дизайн. У такому разі, беручи нову плитку території, завжди беріть її з **низу** стосу.

КІНЕЦЬ ПОРИ РОКУ

Коли всі гравці по черзі пропустять хід, пора року завершується. Кожен гравець залишає на руці всі свої карти епосу, але повинен скинути всі карти дій. Якщо у гравця на руці залишилася карта переваги, а він більше не ватажок цієї території, то гравець кладе цю карту переваги горілиць біля ігрового поля.

Нагадування. *Карти із символом трискеля можна грати лише за умови, вказаної на самій карті. Такі карти зазвичай грають у відповідь на певну дію. Карти з трискелем скидають за їхнім типом, як і карти пори року (див. ліворуч «Зіграти карту пори року»). Важливо!*

- *У відповідь на одну дію можна зіграти кілька карт з трискелем.*
- *Карта з трискелем «Ґеш» скасовує ефект карти дії, тому її можна зіграти лише після того, як поточний гравець повністю оголосив про свої наміри (який клан він хоче атакувати, з якої території він переміщується тощо). Карту, яка зазнала впливу «Ґеша», усе одно вважають зіграною, лише ігнорують її ефект.*



- *Якщо на карті з трискелем написано «Зігравши карту пори року...», то її можна зіграти лише після повного застосування ефекту карти пори року, що передбачає також завершення всіх сутичок, розпочатих цією картою пори року.*
- *Правило пріоритету активного гравця.*

Якщо 2 гравці хочуть одночасно зіграти карту з трискелем, то пріоритет має активний гравець, потім — наступний гравець за напрямком ходів, встановленим жетоном зграї ворон, і так далі. Поза сутичкою активним гравцем вважають того, чия черга грати карту пори року. Під час сутички активним гравцем вважають того, чия черга виконувати маневр.

Приклад

Під час свого ходу помаранчевий гравець вирішує взяти жетон претендента, бо виконав одну з умов перемоги (його клани присутні на трьох територіях, на яких загалом розміщено 6 святилищ). Під час наступної фази зібрання помаранчевий гравець буде серед претендентів на перемогу.

Нагадування. Розмістіть 1 клан

Граючи карту з ефектом «Розмістіть 1 клан», ви берете ці клани зі свого запасу, а не із запасу іншого гравця.

Нагадування.

Якщо наприкінці фази пори року на одній з територій є жетон свята, вилучіть його й покладіть біля ігрового поля.



Сутички

Сутичка починається, коли гравець переміщує 1 чи більше своїх кланів на територію, де вже присутні клани суперників. Також деякі ефекти карт дають змогу розпочати сутичку, не переміщуючи клани. Клан, який ви «розміщуєте» на території (наприклад, за допомогою карти дії «Нові клани»), не розпочинає сутички.



Пам'ятайте, що на тих картах, які дають змогу розпочати сутичку, у правому верхньому куті зображено символ 

Коли починається сутичка, «заводієм» вважають того гравця, чиї клани вдираються на територію з кланами суперників. Якщо сутичка починається через ефект карти, то заводія визначають згідно з умовами зіграної карти. Потім гравці, чиї клани присутні на території, повинні вирішити між собою, як ліпше врегулювати конфлікт — мирно чи війною. Коли стається сутичка, гравці повинні негайно залагодити її, перш ніж продовжити раунд.

Якщо один ефект карти призводить до кількох сутичок (як-от карта дії «Переселення»), заводій вибирає, яку сутичку залагодити першою. Потім цей гравець вибирає наступну сутичку і так далі, поки не залагодить усі сутички.

Перебіг сутички

Сутичка відбувається у два кроки:

1. Цитаделі 2. Залагодження сутички 3. Завершення сутички

1. Цитаделі

Під час цього кроку клани можуть сховатися в цитаделях, розміщених на території сутички.

Розміщений у цитаделі клан вважають захищеним, і він не бере ніякої участі в сутичці. Після завершення сутички клани покидають цитаделі.

Починаючи з наступного після заводія гравця і далі за напрямком ходів, кожен гравець (крім заводія) може взяти один зі своїх кланів, що перебувають на території сутички, і розмістити його в незайнятій цитаделі. Цей крок може тривати кілька ходів. Коли всі цитаделі будуть зайняті або гравці більше не захочуть їх займати, переходьте до кроку залагодження сутички.

Кожна цитадель може захистити лише 1 клан.

Незахищені клани

Клани, що під час сутички присутні на території сутички й не розміщені в цитаделях, вважають незахищеними.

2. Залагодження сутички

Починаючи із заводія й далі за напрямком ходів, кожен гравець з 1 чи більше незахищеними кланами на території сутички виконує 1 маневр. Гравці по черзі виконують маневри, поки сутичка не завершиться.

Дуже важливо! Перед кожним маневром гравці з незахищеними кланами можуть домовитися негайно припинити сутичку. Іноді розумніше домовитися про мир, аніж вплутатися у виснажливу битву. Одна з умов перемоги навіть передбачає наявність кланів суперників поряд з вашими! «Ініш» — це не просто гра на завоювання територій, а поєднання стратегії, дипломатії та вчасного вибору дій. Уміння визначити, коли атакувати, а коли домовлятися, дає змогу заощадити ресурси й забезпечити успіх у майбутньому.

Маневри

Якщо сутичка не завершилася, гравець повинен виконати 1 маневр. Є три види маневрів:

- атака;
- відступ;
- маневр із карти епосу.

Після виконання кожного маневру (і також повного застосування ефектів карт із трискелем, зіграних у відповідь) перевірте умови завершення сутички. Якщо на території сутички не залишилося незахищених кланів, сутичка завершується. Якщо там залишається принаймні 1 незахищений клан, сутичка триває. Наступний гравець, який має 1 чи більше незахищених кланів, виконує маневр. Так триває аж до завершення сутички.

Нагадування

Якщо на території сутички лежить жетон свята, заводій негайно забирає звідти 1 свій клан до початку кроку «Цитаделі».



Приклад

Порядок ходів гравців: зелений, синій, помаранчевий і білий. На цій території є 3 цитаделі. Зелений гравець (заводій) починає сутичку. Синій гравець вирішує захистити один зі своїх кланів у цитаделі. Помаранчевий гравець робить те саме. Білий гравець вирішує не відправляти жодний зі своїх кланів у цитадель. Хід повертається до синього гравця, який вирішує захистити ще один свій клан в останній незайнятій цитаделі. Після цього починається крок «Залагодження сутички».

Примітка. Цитадель столиці трактують як звичайну цитадель.

Примітка. Гравець, що має принаймні 1 незахищений клан на території сутички, повинен виконати один з маневрів. Під час сутички не можна пропускати хід, хай би як гравцеві хотілося почекати й поспостерігати за розвитком ситуації.

Атака

Гравець вибирає суперника, що має принаймні 1 незахищений клан на території сутички.

Атакований гравець вибирає один з варіантів:

Скинути карту дії. Атакований гравець вибирає карту дії з руки та скидає, не застосовуючи її ефекту.

Вилучити незахищений клан. Атакований гравець бере 1 зі своїх незахищених кланів з території сутички й повертає його у свій запас.

Якщо атакований гравець не має жодної карти дії, то повинен вилучити незахищений клан.

Відступ

Гравець переміщує 1 або більше своїх незахищених кланів на сусідні території, де він є ватажком. Маневр відступу не починає нової сутички. Якщо гравець не є ватажком на жодній сусідній території, він не може виконати цей маневр.

Вилучення клану

Коли гравець вилучає клан, він забирає його фігурку з території та повертає у свій запас. Цей клан потім можна знову використати в грі.

Важливо! Якщо гравець має змогу відступити на кілька територій, то може розділити свої клани й відправити їх на різні території.

Маневр із карти епосу

Деякі карти епосу із символом трискеля можна розіграти «у межах маневру». Як і решту карт із трискелем, такі карти можна грати лише за умови, зазначеної на самій карті.

3. Завершення сутички

Сутичка завершується, коли всі учасники погоджуються її завершити або коли на території сутички більше не залишається незахищених кланів.

Зауважте, що навіть коли тільки один гравець досі має незахищені клани на цій території, він повинен самостійно завершити сутичку або виконати маневр (найпевніше, відступити). Якщо він вирішить відступити лише частиною своїх незахищених кланів, то знову почнеться його хід, адже він далі залишається єдиним гравцем з незахищеними кланами на території сутички. Тепер він уже повинен завершити сутичку.

Після завершення сутички всі захищені клани покидають цитаделі й повертаються на свою територію.

Як грати в «Ініш»

Якщо сумніваєтеся, вибирайте найпростіший варіант

Гра «Ініш» створена для занурення в атмосферу кельтських легенд. Щоб отримати якнайбільше насолоди від гри, дотримуйтеся одного простого правила. Якщо вам важко відразу зрозуміти, як взаємодіють карти, або ви не впевнені у своєму ході — вибирайте найпростіший і найочевидніший варіант. Такий підхід ефективний, адже відповідає нашому задуму гри.

Приклад

Порядок ходів гравців: зелений, синій, помаранчевий і білий. Синій гравець виконує маневр атаки й вибирає ціллю помаранчевого гравця.

Помаранчевий гравець більше не має на руці карт дій, тому вилучає 1 зі своїх незахищених кланів.

Після цього помаранчевий гравець вибирає маневр відступу. Він забирає 3 свої незахищені клани з цієї території та переміщує їх на сусідню територію «Рівнини», де він є ватажком.

Перед виконанням свого маневру білий гравець пропонує учасникам сутички завершити її.

Зелений гравець погоджується, але синій гравець відмовляється, тому сутичка триває. Білий гравець повинен виконати один з маневрів. Він вибирає маневр атаки й нападає на синього гравця. Той вирішує скинути 1 карту дії з руки.

Тепер знову хід зеленого гравця. У межах свого маневру він грає карту епосу «Красномовство Огми», що негайно завершує сутичку. Усі клани повертаються з цитаделей на свою територію.

Роз'яснення

- Гравець може відступити на будь-яку сусідню територію, де він є ватажком (навіть на територію, звідки прийшли клани заводія).
- Якщо гравець однією дією переміщує свої клани на кілька різних територій (наприклад, за допомогою ефекту карти дії «Переселення») і тим самим починає кілька сутичок, то може виникнути особлива ситуація. На територіях, де сутички чекають свого залагодження, заводій може мати більше кланів, ніж решта гравців. У такому разі на час сутички заводія вважають ватажком такої території, тому він може відступити туди своїми кланами, а інші гравці не можуть.



Умови перемоги

Є три умови перемоги. Кожен гравець може виконати кілька умов перемоги.

Під час другого кроку фази зібрання («Перевірте умови перемоги») гравці перевіряють кількість умов перемоги, яку на цю мить виконали гравці з жетонами претендентів.

Умови перемоги

- **Гравець є ватажком 6 чи більше кланів суперників.** Порахуйте загальну кількість кланів суперників на територіях, де гравець є ватажком. Якщо їх 6 чи більше, гравець виконав цю умову перемоги.
- **Клани гравця присутні на територіях з 6 чи більше святилищами.** Порахуйте загальну кількість святилищ на територіях, де гравець має 1 чи більше кланів (навіть якщо цей гравець не є ватажком на цих територіях). Якщо їх 6 чи більше, гравець виконав цю умову перемоги.
- **Клани гравця присутні на 6 чи більше територіях.** Порахуйте загальну кількість територій, на яких є 1 чи більше кланів гравця (навіть якщо цей гравець не є ватажком на цих територіях). Якщо їх 6 чи більше, гравець виконав цю умову перемоги.

Важливо, скільки всього умов перемоги виконав гравець, а не те, наскільки він «перевиконав» їх. Наприклад, якщо два гравці виконують умову перемоги щодо кількості зайнятих територій (клани одного гравця є на 6 територіях, а другого — на 8), то вважайте, що вони однаковою мірою виконали цю умову перемоги.

Звершення

Гравці здобувають жетони звершень за допомогою таких карт, як «Бард» чи «Ремісник». Гравці тримають свої жетони звершень перед собою, не ховаючи їх від суперників. Кожен жетон звершення — це джокер, що зменшує на 1 вимоги до виконання будь-якої умови перемоги. Кожен жетон звершення можна використати лише 1 раз для виконання 1 умови перемоги. Жетони звершень не скидають після використання.



Приклад

Клани синього гравця присутні на 4 територіях з 5 святилищами. Він також має 2 жетони звершень. Синій гравець може виконати лише одну умову перемоги: або присутність на територіях (4 + 2 жетони звершень), або кількість святилищ на зайнятих територіях (5 + 1 жетон звершення).

Однак якби він мав 3 жетони звершень, то виконав би ***обидві*** *умови перемоги.*

Кінець гри

Під час другого кроку кожної фази зібрання («Перевірте умови перемоги») гравці перевіряють, чи не став хтось із них переможцем.

Якщо жоден гравець не має жетона претендента, то немає і переможця, навіть якщо гравці на цю мить виконали 1 чи більше умов перемоги.

В іншому разі перевірте виконання умов перемоги гравцями з жетонами претендентів:

Перемагає гравець, що виконав найбільшу кількість умов перемоги! Для перемоги треба виконати принаймні 1 умову перемоги.

У разі нічиєї за кількістю виконаних умов перемоги діють такі правила:

- якщо серед претендентів є брен, перемагає брен;
- якщо серед претендентів **немає** брена, то не перемагає ніхто.

Якщо переможця немає, усі жетони претендентів повертають у запас і починається фаза зібрання нового раунду гри.

Приклад

- *Помаранчевий, синій і зелений гравці мають жетони претендентів. Помаранчевий і синій гравці виконали по 2 умови перемоги. Зелений гравець — брен, але виконав лише 1 умову перемоги. Між помаранчевим і синім гравцями нічия за кількістю виконаних умов перемоги, але жоден з них не брен. Отже, переможця немає, і починається новий раунд.*
- *Під час фази зібрання нового раунду помаранчевий і зелений гравці мають жетони претендентів. Вони обидва виконали по 1 умові перемоги, але зелений гравець залишається бреном, тому він і перемагає.*

ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ГРАВЦІВ

У грі вдвох жетон зграї ворон не використовують, за винятком застосування ефекту території «Ворота в Тір-на-Нор'». Не забудьте вилучити карти дій із символом 4 у правому нижньому куті, адже їх не використовують у грі вдвох.

Під час фази зібрання замініть кроки 5 і 6 (правила вибору карт) такими кроками:

1. Перетасуйте всі карти дій і відкладіть убік 1 карту долілиць.
2. Брен роздає кожному гравцеві по 3 карти долілиць.
3. Кожен гравець переглядає свої 3 карти дій, вибирає собі **1** з них, а **2** інші передає суперникові.
4. Кожен гравець переглядає свої 3 карти дій, вибирає собі **2** з них, а **1** передає суперникові.
5. Кожен гравець кладе перед собою вибрані карти долілиць.
6. Брен знову роздає кожному гравцеві по 3 карти долілиць.
7. Гравці вибирають нові карти дій так само, як описано вище.

Після закінчення вибору карт кожен гравець матиме загалом 6 карт дій, які вибере під час двох окремих кроків вибору. Це два повністю окремі кроки, і 3 карти з першого кроку не можна обмінювати під час другого.

ВАЖЛИВІ ІГРОВІ ПОНЯТТЯ

Атака. Один з маневрів, який гравець може вибрати під час сутички.

Брен. Брен — це голова племені, призначений для того, щоб вести клани на новий острів. Поки не буде обраний верховний король, його вважають головним. Брен влаштовує зібрання, першим виконує хід у фазі пори року та має велику перевагу в разі нічиєї під час визначення переможця. На початку гри брена визначають навмання, але протягом гри бреном може стати будь-який гравець.

Ватажок. Гравець, що має найбільшу кількість кланів на території. У разі нічиєї за кількістю кланів на території ватажка не призначають. Під час фази зібрання ватажки отримують карти переваг своїх територій.

Вилучити. Забрати клан з території та повернути його в запас гравця.

Відступ. Маневр, під час якого гравець переміщує свої клани з території сутички на сусідню територію, де він є ватажком.

Додати. Розмістити додаткові клани на території. Додавання кланів не розпочинає сутичку.

Заводій. Гравець, що розпочав сутичку (зазвичай після переміщення своїх кланів на іншу територію).

Замінити. Поставити один клан на місце іншого. Заміна не передбачає вилучення.

Зібрання. На початку кожної пори року ватажки збираються для розподілу обов'язків, які треба виконати протягом майбутньої пори року.

Карта дії. Карта, що дає змогу гравцям виконувати такі дії, як наймання кланів, переміщення кланів або будівництво святилищ. Ви вибираєте собі ці карти у фазі зібрання.

Карта епосу. Карта, що представляє легендарні події та богів. Її можна отримати внаслідок певних ігрових ефектів. Гравці можуть зберігати ці карти, доки не зіграють їх.

Карта з трискелем. Карта з особливим символом, який вказує, коли її можна зіграти (часто у відповідь на певні дії).

Карта переваги. Карта, що дає певні переваги або вміння, які у фазі зібрання отримує ватажок кожної території.

Клан. Одна фігурка.

Маневр. Дія, яку виконують під час сутички. Це може бути атака, відступ або маневр із карти епосу.

Незахищений. Клан, який під час сутички не перебуває в цитаделі. Незахищені клани можуть стати ціллю маневрів.

Присутність на території. Гравця вважають присутнім на території, якщо 1 чи більше його кланів розміщені на цій території.

Святилище. Місце богослужінь. Одна з трьох умов перемоги — присутність кланів гравця на територіях зі святилищами. Розміщення нового святилища на території дає змогу гравцеві взяти карту епосу.

Спільна територія. Територія, на якій присутні 2 або більше гравців.

Столиця. Територія, яку вибрав брен на початку гри. На початку кожної фази зібрання ватажок столиці стає бреном.

Сутичка. Конфлікт, який виникає, коли 1 або більше кланів переміщуються на територію, де присутні ворожі клани. Сутичку розігрують у три кроки: цитаделі, залагодження сутички та завершення сутички.

Узяти участь. Гравці беруть участь у сутичці, якщо їхні клани незахищені під час сутички.

Фаза пори року. У цій фазі гравці виконують дії, граючи карти з руки.

Цитадель. Укріплене селище. Цитаделі дають змогу гравцям захищати свої клани під час сутичок.

ЧАСТІ ПИТАННЯ

Карта переваги «Кам'яне коло»:

— *Чи можу я вилучити 1 клан суперника з «Кам'яного кола», щоб застосувати ефект цієї карти?*
— Ні. Це повинен бути саме ваш клан.

Карта епосу «Пророцтво Катвада»:

— *Чи повинен я оголосити, яку карту дії відклав убік?*
— Ні. Лише ви знаєте, яку карту отримаєте наприкінці фази зібрання і яку карту покладете на її місце.

Творці

Автор гри: **Крістіан Мартінес**

Ілюстрації на коробці та картах: **Джим Фіцпатрік**

Ілюстрації територій: **Дімітрі Б'єлак**

Артдиректори: **Ян Муссу та Роберт Короді**

Редактор: **Стівен Кімболл**

Випусковий редактор: **Арно Шарпантьє**

Виробництво: **Surfin' Meeple China**

Коректура: **Ей-Джей Ламбет**

IN COLLABORATION WITH KOLOSSAL GAMES — MATAGOT

Українське видання

Керівник проєкту: **Роман Козумляк**

Випускова редакторка: **Олена Журба**

Перекладач: **Святослав Михаць**

Верстальник: **Артур Патрихалко**

Українське видання © 2026 Lord of Boards

www.lordofboards.com.ua.

Особлива подяка

Я хотів би подякувати всім, хто допомагав мені й підтримував протягом усього цього довгого й прекрасного проєкту.

Дякую всім тим, хто грав в «Інш» у тій чи іншій формі протягом останніх восьми років, вечорами, на вихідних чи під час ігротек.

Дякую всім моїм друзям з Ліона, Віллербана та його околиць, і особливо Стефанові Френо за його цінну підтримку.

Дякую Тьєррі Убеда, Тьєррі Жислетту, Бертрану Левеку, Стефану Убеда, Крістофу Вагінею, Фредеріку Лафоресту, Пітеру Вулфслеєру, Сабіні та Жану-Жаку.

Спасибі всім моїм друзям з Британі, Жану-Полю й Нату, читачам снів, Яну Калону Стауту, Етьєну Кромлеху, Валері й Жану-Люку.

Вельми дякую і ґратулюю Ґвенаель де Монфокон за всі ці окрильні дискусії та за цей кельтський стиль!

Дякую моїм друзям з Монпельє та звідусіль, Франсуа, Петі П'єру, Стефану Артеміксу, Бономму і Крістофу Вікінгу за те, що вони провели «Інш» через випробування вогнем.

Дякую моїм друзям з клубу «Clés du Royaume» в Греноблі — Бруно, Мішелю, Еріку, Патрісу та іншим.

Дякую Бруно Каталі за всі конструктивні бесіди. Гра безперечно вийшла «епічною»!

Дякую Арно, Хікаму та всій команді Matagot за те, що допомогли втілити мрію в реальність.

Дякую Джиму за те, що він погодився взяти участь у цій пригоді. Досі не можу в це повірити!

Дякую Тангі. Завдяки його неоціненній допомозі ми можемо помилуватися оригінальними роботами Джима Фіцпатріка у грі «Інш».

Дякую, П'єре, хай де ти є. Ми знову зіграємо, коли відкриються ворота Тір-на-Ног...

А також дякую Домі та Івен за їхню підтримку й любов щоразу, коли повертається колесо Дагди.

– КРІСТІАН МАРТІНЕС

Lord of Boards