

СТІКЕР ВІЛЬ

Компоненти



1 книжка наліпок



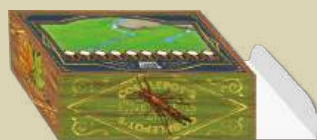
1 книжка історій



120 карт подій
(10 колод по 12 карт)



1 кістка



1 коробка для зберезнення гри



60 карт картотеки
Не тасуйте



12 жетонів їжі



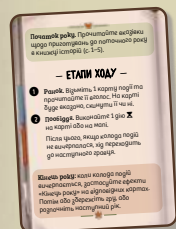
12 жетонів деревини



12 жетонів золота



6 жетонів руди



1 карта-пам'ятка



1 мапа (двостороння)

Вступ

У грі «Стікервіль» ви разом із друзями будуватимете невелике містечко. Програти тут неможливо, однак кожне ваше рішення впливатиме на життя мешканців, змінюючи перебіг подій на краще чи на гірше. Ваша мета — успішно долати переламні віхи та робити ваше містечко мрії щасливішим.

Гра охоплює 10 ігрових років, кожен із яких насправді триває 30–60 хвилин.

Приготування до гри

Перед кожною партією виконайте такі кроки:

- 1 Розмістіть мапу.** Покладіть мапу на середину столу, вибравши ігрову сторону. Розмістіть на ній **8 початкових наліпок** (див. «Приготування до нової гри» нижче). Ви гратимете на цій стороні мапи протягом усіх 10 років.
- 2 Створіть запас жетонів.** Покладіть усі жетони біля мапи. Якщо ви продовжуєте гру, а не починаєте нову, візьміть усі ресурси й карти з коробки для збереження гри (докладніше про це згодом).
- 3 Створіть картотеку.** Покладіть карти картотеки (з номерами від 1 до 57) біля мапи. **Не тасуйте цю колоду!**
- 4 Приготування до початку року.** Прочитайте правила приготувань для поточного року в книжці історій. Якщо починаєте нову гру, прочитайте розділ «Приготування до 1-го року» на сторінці 1. Він визначить вашу колоду подій, початкові ресурси, історію та інші нюанси.

ПРИГОТУВАННЯ ДО НОВОЇ ГРИ

Перш ніж розпочати перший рік нової гри, розмістіть на мапі **8 початкових наліпок**. Для цього по черзі вибирайте наліпки зі **сторінки 9** книжки наліпок. Розмістіть по 1 наліпці з кожної пари, що містить умову «або».

Ви можете розміщувати ці наліпки будь-де, дотримуючись правил (див. «Розміщення наліпок» на наступній сторінці). Зауважте: **перша розміщена наліпка** визначить, на якому березі річки ви зможете вести будівництво.

Увага! Не забудьте ознайомитися з правилами приготувань до першого року на сторінці 1 книжки історій.



Розмістіть одну із цих наліпок. Інша в цій партії не використовуватиметься.

РОЗМІЩЕННЯ НАЛІПОК

Ефекти часто вказуватимуть вам розміщувати на мапі наліпки. Кожна наліпка позначена номером сторінки та літерою. Наприклад, указівка «Розмістіть наліпку **3B**» означає, що ви повинні відкрити 3 сторінку книжки наліпок, знайти наліпку **B** і приклеїти її на мапу.

Клейте наліпки туди, де, на вашу думку, вони пасуватимуть найкраще (дотримуючись правил нижче). Розташування наліпок ніяк не завадить вашій грі, тож дайте волю своїй фантазії!

Якщо наліпка містить дію (наприклад, **Х 71**), **не виконуйте** її відразу під час розміщення. Ви зможете виконати цю дію пізніше.

ОДИН БЕРЕГ РІЧКИ



Усі наліпки, які клеять на траву, повинні бути на **одному березі** річки, аж поки ви не побудуєте міст. Вибір берега (**A** чи **B**) залежить від того, де ви розмістите свою першу наліпку під час приготувань до гри.

ЗВАЖАЙТЕ НА ТЛО



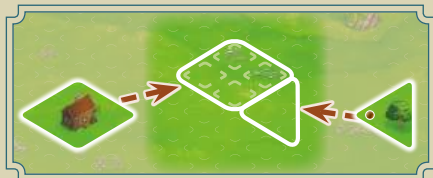
Тло наліпки повинно відповідати місцевості на мапі. Наприклад, не клейте наліпку з травою на воду чи каміння (і навпаки).

НЕ ПЕРЕКРИВАЙТЕ ІНШІ НАЛІПКИ



Прозорі наліпки можна клеїти поверх інших, але в решті ситуацій перекривати наліпку можна лише в разі чіткої вказівки.

ОРІЄНТУЙТЕСЯ НА СІТКУ



Сітка допоможе вам рівно розташувати наліпки відносно інших.

НЕ КЛЕЙТЕ НА ЗГІНИ МАПИ



Інакше мапу не вдасться скласти. На згини можна клеїти лише деякі наліпки доріг.

Ми радимо клеїти прозорі наліпки поверх інших для економії місця, головне — не перекривайте символи.

Майте на увазі: якщо ви перекриєте велику наліпку, то втратите й усі прозорі наліпки на ній (як-от покращення будинку).

Перевіг гри

У «Стікервілі» кожен день сповнений несподіванок! Гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою, поки не вичерпається колода подій.

Кожен хід складається з двох етапів: **ранок** (візьміть карту події) і **поодбіддя** (виконайте 1 дію). Ці етапи описано нижче.

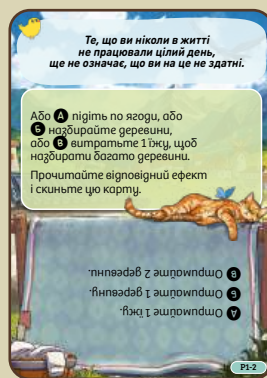
ЕТАП 1. РАНОК

Ваш хід починається з ранку. Уранці ви дізнаєтеся, яка несподівана подія чекає на вас.

Для кожного року передбачена окрема колода подій. Просто візьміть верхню карту з колоди та прочитайте її текст уголос згори донизу.

Якщо на карті вказано вибрати **A**, **B** або **B**, спершу зробіть вибір і лише **потім** прочитайте відповідний текст (перевернутий). Ваші рішення можуть мати довготривалі наслідки, тож ліпше порадьтеся з іншими гравцями. Утім, у ваш хід останнє слово завжди за вами.

Важливо! Не розігруйте ефекти **Х** відразу.



ПРИКЛАД ПОДІЇ 1

1. Прочитайте цей текст уголос згори донизу.
2. Вибравши варіант **A**, **B** або **B**, прочитайте відповідний текст.



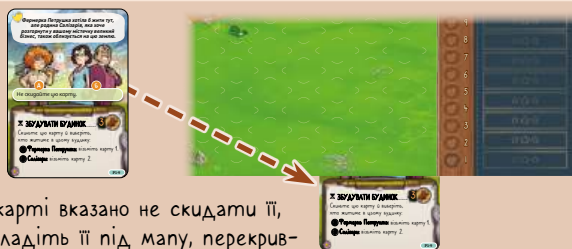
ПРИКЛАД ПОДІЇ 2

1. Прочитайте цей текст уголос згори донизу.

Не розігруйте цей ефект відразу. Символ **Х** означає, що таку дію можна виконати пізніше.

На кожній карті вказано, скинути її чи залишити в грі. Скинуті карти кладіть горілиць у скид біля колоди подій.

Якщо ефект указує не скидати карту, покладіть її під мапу так, щоб було видно лише її нижню частину. Ви можете розіграти її ефект на другому етапі свого ходу, або ж будь-який інший гравець може розіграти її ефект під час власного ходу.



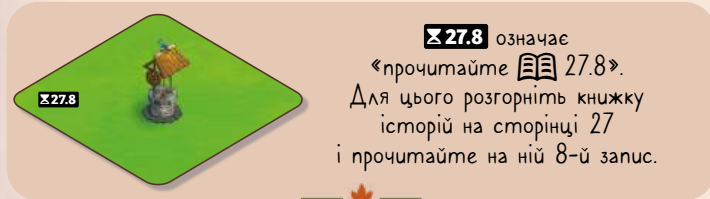
На цій карті вказано не скидати її, тому покладіть її під мапу, перекривши текст «Не скидайте цю карту».

ЕТАП 2. ПООБІДДА

Після обіду ви самі вирішуєте, як завершиться день, виконавши 1 дію на вибір. Протягом цього етапу ви можете досліджувати нові локації, зводити будівлі та робити багато іншого!

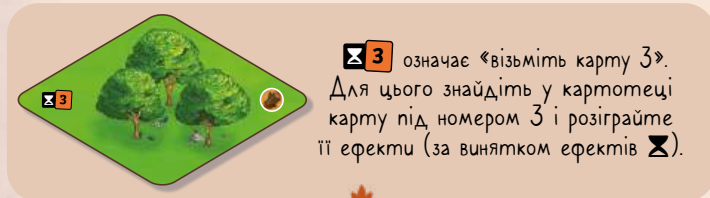
Такі дії позначені відповідним символом **Σ**. Їх можна знайти як на картах, так і на розміщених на мапі наліпках. Є 3 основні типи дії:

Σ #.# Прочитати історію. Ця дія означає, що треба прочитати певний запис із книжки історій. Перше число (до крапки) — це номер сторінки, а друге (після крапки) — номер запису на ній. На картах така дія позначена як «прочитайте **Σ** #.#».



Читайте запис уголос. Усі рішення ви повинні ухвалювати до того, як дізнаєтеся можливі наслідки (зелений текст).

Σ # Узяти карту. Певні дії вказують вам узяти конкретну карту з картотеки. Не тасуйте цю колоду, інакше ви не зможете знайти відповідну карту в разі потреби.



Скинуту карту з картотеки покладіть у той самий скид, що й карти подій (вона вам більше не знадобиться).

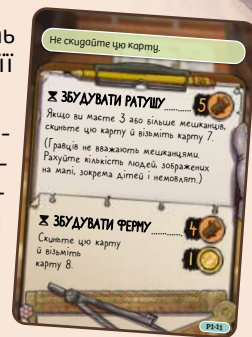
Певні карти мають кілька копій. Наприклад, є 2 карти з номером 3 (3А і 3Б). Для своєї першої партії визьміть карту «3А» (докладніше про це згодом).

Не хвилюйтеся, якщо помітите на карті елемент, про який це не йшлося у правилах (наприклад, невідомий символ, підкреслений текст чи місце для наліпки) — ви дізнаєтеся про його значення тоді, коли настане час ним скористатися.

Σ Властивість карти. Деякі карти дають змогу виконати дію. Ви можете виконати її як свою дію поодігди.

Наприклад, карта праворуч пропонує 2 варіанти: витратити 5 деревини на зведення ратуші **або** 4 деревини й 1 золото на будівництво ферми. Ви можете збудувати тільки щось одне.

Скидайте таку карту лише в разі чіткої вказівки. Деякі карти можна використовувати кілька разів.

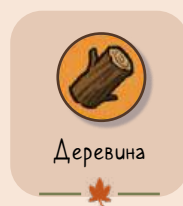


Кінець ходу

Виконавши 1 дію, ви завершуєте свій хід. Наступним ходитиме гравець ліворуч від вас.

Ресурси

У грі є 4 типи ресурсів: деревина, їжа, золото й руда. Багато ефектів дають ресурси (наприклад: «Отримайте 1 деревину»). У такому разі візьміть жетон відповідного типу та покладіть його в запас **доступних** ресурсів (окремо від загального запасу **невикористаних** ресурсів).



Ресурси **спільні** для всіх гравців. Ви не можете отримати більше ресурсів, ніж є жетонів у грі.

Певні карти вказують витратити ресурси. Для цього покладіть вказані ресурси в загальний запас невикористаних ресурсів.

Якщо дія вимагає **витратити** ресурси, ви не можете її виконати, доки не покладете всі вказані ресурси в запас. Якщо ж ефект указує вам **вжити** ресурси, скиньте стільки ресурсів, скільки зможете.

КІНЕЦЬ РОКУ

Якщо наприкінці вашого ходу в колоді подій не залишилося карт, рік завершується.

У цей момент розіграйте всі ефекти «Кінець року» на нескинутих картах. Якщо треба зробити вибір, гравці разом ухвалюють рішення.

Потім вирішіть, бажаєте ви продовжити гру чи хочете її зберегти.

Σ Продовжити гру. Прочитайте правила приготувань до початку наступного року (на сторінках 2–5 книжки історій). Залиште собі всі ресурси та карти з попередніх років.

Σ Зберегти гру. Покладіть усі доступні ресурси та нескинуті карти (під мапою) в коробку для збереження гри. Позначте щойно завершений рік наліпкою прогресу (приклейте її на дік коробки, де зображена ваша поточна мапа). Повернувшись до гри, ви почнете її з усіма ресурсами та картами з цієї коробки.



Ефект «Кінець року» на карті події.



Приклад збереження гри після завершення 3-го року на цьому боці мапи.

Кінець 10-го року

Наприкінці 10-го року ви дізнаєтеся розв'язку вашої історії. Програти в цій грі неможливо, проте, залежно від ваших рішень, на вас чекатиме одна з 5 різних кінцівок.

Вігравши 10 років, ви також розблокуєте можливість пройти гру ще раз, використовуючи зворотний бік мапи (докладніше про це — після 10-го року).

СЛОВНИК СПЕЦІАЛЬНИХ ТЕРМІНІВ І НАЛІПОК

У грі використовують такі терміни:

Щастя

Щастя символізує емоційний стан вашого містечка. Коли ви здобуваєте щастя, приклейте 1 серце (зі сторінки 1 книжки наліпок) на найнижчу вільну поділку шкали щастя (праворуч на мапі).

Якщо ж ви втрачаєте щастя, вилучіть наліпку серця зі шкали (відклейте її та викиньте).

Певні ефекти використовують наліпки сердець з іншою метою. Серця вважають щастям лише тоді, коли вони розташовані на відповідній шкалі.

Віхи

Віхи — це особливі наліпки, що засвідчують ваші досягнення чи визначні події. Наприклад, отримавши вказівку: «Отримайте віху "Відомий пекар" (срібна)», знайдіть відповідну наліпку (на 2-й сторінці книжки наліпок) і приклейте її на вільне місце праворуч на мапі. Указаний в дужках колір позначає колір тла цієї віхи.



Більшість віх мають підзаголовок, на який можуть посылатися карти (як-от «Пекарня 1» вище). Символи на віхах не мають самостійних ефектів, проте з ними можуть бути пов'язані властивості карт.

Мешканці

На деяких наліпках зображені ключові персонажі, що живуть у вашому містечку. Кожен мешканець має власну історію і характер, які ви розкриватимете з плином часу.

Деякі ефекти вимагають наявності певної кількості мешканців. У такому разі просто порахуйте людей на наліпках (незалежно від віку — рахуйте навіть немовлят). Самих гравців не вважають мешканцями.



Невдоволення і прогрес

Унаслідок певних ефектів на картах, мапі чи в книжці історій з'являтимуться наліпки невдоволення або прогресу. Вони не мають окремих правил, але спричиняють різні ефекти протягом гри. Знайти їх можна на сторінці 1 книжки наліпок.

Деякі ефекти вимагають приклеїти наліпку невдоволення біля мешканця. У такому разі просто розмістіть її біля відповідної ілюстрації на мапі. Усіх мешканців біля такої наліпки вважають «невдоволеними». Перекривати чи вилучати наліпку невдоволення можна лише за наявності чіткої вказівки.

Вилучення наліпок

Отримавши вказівку **вилучити** наліпку, просто відклейте її від мапи та викиньте.

СЮЖЕТНІ РІШЕННЯ І ПРИХОВАНА ІНФОРМАЦІЯ

Щоб випадково не подачити приховані наслідки ваших рішень під час свого ходу, доручіть гравцеві ліворуч від вас зачитувати вголос ваші записи з книжки історій.

Або ви можете призначити одного гравця «оповідачем», який зачитуватиме вголос усі карти та записи з книжки історій. Цей метод найкраще підходить для гри з дітьми або якщо один із гравців має акторський талант.

ДОЛУЧЕННЯ ТА ВИБУВАННЯ ГРАВЦІВ

Хоча ліпше проходити всі 10 років у незмінному складі, це не суворе правило. Нові гравці можуть долучатися чи залишати гру будь-коли. Просто стисло перекажіть новачкам попередні події — і нехай вони відразу поринають у гру! Нові гравці можуть приєднуватися навіть посеред року.

Творці гри

Автор і тексти: Корі Конечка

Продюсер: Джош Бенплер

Графічний дизайн: InkVoltage

(Девід Аргіла за участю «Орки» Паули Гонсалес)

Ілюстрація на обкладинці: Томаш Морано

Ілюстрації в грі: Джонатан Окомт, Джулія Калістро, Демієн Маммоліті, Фаньєр Олів'є

Артдиректор: Тоні Мاستранджелі

3D-рендер (зворот коробки): Ден Конечка

Редагування: Тімоті Меєр

Виробництво: Естель Гевін, Алекс Шлі, Джастін Енгер, Остін Літцлер

Українське видання

Керівник видавництва: Олександр Ручка

Керівник проєкту: Володимир Рибаков

Випускова редакторка: Олена Журба

Перекладачка: Олександра Асташова

Редактор: Сергій Лисенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко



unexpected
games

INKVOLTAGE
ELECTRIFYING VISUALS

TM/® та © 2025 Unexpected Games. Gamegenic і логотип Gamegenic
є © та © Gamegenic GmbH, Німеччина. Unexpected Games, 1995
County Road B2 West, Roseville, MN 55113, USA. 1-651-639-1905.
Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених.

Українське видання © 2026 Geekach LLC.
Україна, 03124, Київ, бул. Вацлава Гавела, буд. 4.
www.geekach.ua • info@geekach.com.ua