

Ардайро. Город снов

Ты засыпаешь и просыпаешься. Засыпаешь... и просыпаешься? Куда ты отправляешься каждую ночь, в какие миры ведёт тебя твоё подсознание? Это чуждый тебе мир, непонятный, причудливый. Ты называешь его Ардайро. Город снов. Огромный мир, таящий в себе множество секретов. Но так ли далеко от истины то, что ты видишь во снах? Быть может сны — это только калька реальности? И чем тогда эта реальность хуже той? О, как много вопросов и как мало ответов...

Прими свои кошмары, позволь Ардайро поглотить тебя! Или борись... Но тогда бойся проиграть!



Автор игры: Юрий Журавлёв.

Ардайро — это сюжетная соло-игра, в которой ты, Дриммер, пройдёшь через собственные кошмары. Победа в партии даст тебе выбор, а поражение бросит на произвол случая. По итогам 4-ёх партий ты раскроешь одну из тайн Ардайро, вот только есть ли у тебя уверенность, что ты сможешь жить с ней дальше?

Основная комплектация игры:

18 карт Ардайро, 24 карты кошмаров, 12 карт событий, 6 локаций, 5 жетонов здоровья, 3 жетона покоя, фигурка Дримера, 15 сюжетных карт

Дополнительная комплектация игры:

6 карт Ардайро, 12 карт кошмаров «Ужас», 6 карт кошмаров «Ищейка», по 2 карты кошмаров «Созерцатель», «Чистильщик» и «Безмолвный», 6 карт событий «Надежда», 6 карт «Озарения», 6 карт «Чудеса», 7 карт Ардайро «Поддержка», трек и маркер атаки кошмаров, 6 жителей Ардайро, 6 жетонов и кубик Ардайро, 2 жетона заклятий и 6 жетонов слов

Учебная партия.

Перед началом основных приключений предлагаю тебе сыграть учебную партию. Её отличие от кампании в том, что не используются сюжетные карты, т. е. не будет никаких дополнительных компонентов и правил, кроме базовых. Учебная партия поможет тебе разобраться с механиками и начать «проходить» игру, уже имея основные навыки выживания в Ардайро.

Подготовка к игре.

Перетасуй 6 локаций и выложи их по центру стола в круг белой стороной вверх. Размести фигурку Дримера в самой дальней от тебя, «верхней», локации. Внутри круга из локаций сложи жетоны здоровья и покоя: по 2 жетона должны лежать чёрной стороной, остальные — белой. Перетасуй карты Ардайро и сложи их стопкой в закрытом виде, возьми в руку 3 верхние карты. Перетасуй 12 карт событий и сложи их стопкой в закрытом виде рядом с колодой карт Ардайро. Из 24 карт кошмаров отбери случайные 18 и разложи их по 3 в закрытом виде напротив каждой локации, - остальные карты убери в коробку, в игре они не понадобятся. Затем открой 4 карты кошмаров: 2 в локациях слева и 2 в локациях справа от Дримера. Если среди открытых кошмаров есть неистовые (их имя выделено синим цветом), то за каждого из них возьми дополнительно 1 карту Ардайро в руку.

Теперь можешь сделать свой первый ход!

Ход игры.

Партия длится несколько раундов, пока не случится одно из двух событий: ты соберёшь 3 Печати и благополучно проснёшься у себя дома, или же перевернёшь последний жетон здоровья, и твой сон завершится невнятным кошмаром.

Каждый раунд делится на 4 последовательные фазы: твои действия, восстановление, атака кошмаров, появление нового кошмара. После появления нового кошмара начинается новый раунд с фазы твоих действий.

Твои действия.

Это основная фаза игры: именно в ней ты будешь бороться с кошмарами. У тебя в руке есть карты Ардайро, и их количество определяет, как долго и эффективно ты сможешь это делать. Каждую карту Ардайро ты можешь сбросить с руки, чтобы:

- переместиться в любую локацию;
- активировать локацию;
- атаковать кошмара.

Далее я подробно опишу, как работают все эти действия.

Переместиться в любую локацию. Это самое простое действие: ты сбрасываешь с руки любую карту и перемещаешь фигурку Дримера в любую локацию.

Активировать локацию. Чтобы сделать это, фигурка Дримера должна находиться в интересующей тебя локации, и ты должен сбросить с руки конкретную карту Ардайро. После этого применяется эффект локации (см.дальше), а сама она, если была на белой стороне, переворачивается на фиолетовую.

Атаковать кошмара. Это цель игры — бороться со своими кошмарами. Чтобы убрать кошмара из игры, т. е. изгнать его, нужно встать в одну с ним локацию и сбросить с руки те карты Ардайро, которые указаны в правой верхней части карты кошмара. После этого кошмар кладётся рядом с тобой лицом вверх. На каждом кошмаре, внизу слева под его именем, есть 1 из 6 осколков Печати. Чтобы собрать полную Печать, тебе нужно побороть или 3 кошмара с одинаковыми осколками, или 5 кошмаров с любыми осколками. И как только ты соберёшь у себя из осколков 3 Печати, ты завершишь партию своим благополучным пробуждением!

Не всегда на кошмарах указаны конкретные символы карт Ардайро, - бывает, что это знаки вопроса, соединённые между собой линиями, иногда перечёркнутыми. Это значит, что для изгнания кошмара подойдут любые карты Ардайро, но при этом — если символы соединены чёрными линиями — одинаковые, или же — если символы соединены перечёркнутыми линиями — разные. Возможны и комбинации линий, но с ними ты легко разберёшься, зная теперь эти незамысловатые правила.

Восстановление.

Это самая простая фаза игры. Начинается она сразу после того, как ты решишь прекратить действия, - из-за того, что в руке кончились карты, или же потому, что ты захочешь сохранить часть из них на следующий раунд.

Дальше — просто возьми 3 карты из колоды в руку. Но имей в виду, что никогда в руке не может быть больше 7 карт!

И ещё кое-что. Колода карт Ардайро когда-нибудь закончится, и тогда ты сформируешь новую из сброса. Но за это тебе придётся перевернуть 1 жетон здоровья с белой стороны на чёрную — время, проведённое в мире снов, увы, играет не за тебя.

Атака кошмаров.

Это самая неприятная фаза игры. Те кошмары, что ещё остались в игре, попытаются тебя атаковать. Благо, не все сразу, а только те, что находятся в твоей локации и 2 соседних, т. е. максимум 3 кошмара! Ну и маленькая радость — порядок атаки ты сможешь определить самостоятельно. Иногда это может спасти тебя от поражения.

Атака кошмара указана в нижней части карты (см.дальше). Обычную атаку, на сером фоне, ты всегда можешь заблокировать, перевернув жетон покоя с белой стороны на чёрную. Атаки же неистовых кошмаров, на синем фоне, ты заблокировать не сможешь никак и никогда.

Иногда так случается, что атака кошмара, казалось бы, не имеет на тебя никакого эффекта, однако это не так. Любую не заблокированную атаку ты сначала обязан попытаться применить, а если это невозможно, то вместо неё ты сбрасываешь 2 карты Ардайро из колоды. Да, город снов явно не рад тебе.

Появление нового кошмара.

Это самая опасная фаза игры. Ты вводишь в партию нового кошмара. Для этого просто переверни одну из закрытых карт кошмаров лицом вверх. Но не любую! Кошмар всегда пытается появиться в твоей локации. Если в твоей локации уже находится кошмар, или наоборот, нет ни одного кошмара, то открой карту, ближайшую к тебе по часовой стрелке.

Если открывается неистовый кошмар, то ты можешь взять верхнюю карту Ардайро из колоды в руку.

Если же все возможные кошмары уже открыты, то вместо появления нового кошмара, Ардайро вынуждает сбросить тебя 2 верхние карты из колоды Ардайро.

Эффекты локаций.

Синий символ. Возьми в руку из колоды и/или сброса 3(1) карты Ардайро.

Красный символ. Переверни на белую сторону 3(1) чёрных жетона здоровья.

Коричневый символ. Переверни на белую сторону 3(1) чёрных жетона покоя.

Жёлтый символ. Переверни на белую сторону 3(1) фиолетовые локации.

Серый символ. Возьми 5(2) карт событий и сыграй с них 2(1) эффекта «Добрые сны».

Если карты в колоде событий закончились, то сформируй новую колоду из сброса, но переверни за это 1 жетон здоровья с белой стороны на чёрную!

Зелёный символ. Примени 3(1) разных эффекта с фиолетовых локаций.

Атаки кошмаров.

-1/2/3 карты Ардайро. Сбрось из колоды Ардайро указанное число карт.

-1/2 на фоне кулака. Сбрось с руки указанное число случайных карт Ардайро.

Чёрный жетон здоровья. Переверни жетон здоровья с белой стороны на чёрную.

Чёрный жетон покоя. Переверни жетон покоя с белой стороны на чёрную.

Фиолетовая клякса. Переверни ближайшую по часовой стрелке к кошмару локацию с белой стороны на фиолетовую.

Событие. Раскрой верхнюю карту события и примени с неё эффект «Кошмары».

Монстр на жёлтом фоне. Введи в игру ещё одного кошмара, ближайшего по часовой стрелке к тому, который атаковал.

Дример и стрелка вниз. Положи фигурку Дримера на бок, - до любого перемещения нужно сбросить 1 карту с руки, чтобы поставить фигурку на ноги.

Череп. Перетасуй всех изгнанных кошмаров и помести 1 случайного в закрытом виде под низ стопки с кошмаром, который атаковал.

Победа и поражение в партии.

Победа в партии наступает в тот же миг, когда у тебя на изгнанных кошмарах складывается 3 Печати. Напомню, что Печать — это или 3 одинаковых осколка на кошмарах, или 5 любых. Таким образом, от победы тебя отделяют от 9 до 13 кошмаров!

Поражение — это отсутствие белых жетонов здоровья. Напомню, что ты переворачиваешь белые жетоны здоровья каждый раз, когда тасуешь любую колоду карт, - Ардайро или событий, - а также из-за прямой атаки кошмаров или негативных событий.

Учебная партия на этом завершена! Поздравляю с победой и сочувствую поражению!

Кампания Ардайро.

Ну что, правила игры дались тебе? Я рад. И предлагаю тебе теперь сыграть полную кампанию. Она состоит из 4 последовательных партий и использует сюжетные карты и дополнительные компоненты.

Перед первой партией кампании открой 3 случайные сюжетные карты и оставь себе 1 из них — остальные затасуй обратно в колоду. Отныне и на протяжении всех последующих партий кампании правила этой сюжетной карты будут влиять на тебя. Иногда это всего лишь разовое добавление компонентов к базовым, но чаще всего — дополнительные пласты геймплея, углубляющих игру.

После каждой сыгранной партии ты будешь добавлять новую сюжетную карту к существующим. Какую? Зависит от финала партии. Победа позволит тебе выбрать 1 карту из 3, как в самом начале кампании, а поражение вынудит вытянуть случайную карту из всех имеющихся.

По итогам 4 партий у тебя скопится 5 сюжетных карт, - да, эффект последней не играет никакой роли, но это и не важно. Теперь тебя ждёт одна из 10 концовок, в зависимости от того, какой набор цветов у тебя получилось собрать на сюжетных картах: 5 одинаковых, 4 одинаковых, 3 одинаковых или сборная солянка 2-2-1. В любом случае, я тебя поздравляю! Скорее открывай соответствующий набору цветов текст и погружайся в секреты города снов!

Если тебе понравилась игра, то начни новую кампанию! Для этого оставь только базовые компоненты и добавь к ним компоненты с последней вытянутой сюжетной карты прошлой кампании. Мир Ардайро вновь готов принять тебя!

Сюжетные карты.

Созерцание, Очищение и Безмолвие.

Добавь в колоду карт кошмаров новые карты, - они могут как войти в игру, так и остаться в колоде.

Пробуждение.

Отныне для изгнания кошмаров тебе не обязательно быть с ними в одной локации!

Любое восстановление локации с фиолетовой на белую сторону вместо своего эффекта просто даст тебе в руку карту Ардайро из колоды или сброса.

Свитки древних рас.

После каждого перемещения ты можешь сбросить верхнюю карту из колоды Ардайро. В таком случае примени эффект, в зависимости от того, какая это была карта: сбрось ещё 2 карты; положи Дримера на бок; переверни любую карту кошмара; возьми 1 карту в руку из колоды или сброса; переверни жетон покоя с чёрной стороны на белую; активируй локацию, в которую переместился.

Добрые сны.

В начале каждой партии сыграй 1 событие «Добрые сны» на выбор из 2 карт, и сразу после этого переверни локацию, в которой находится фигурка Дримера, на фиолетовую сторону.

Медный ассасин.

Добавь в колоду Ардайро 3 случайные карты Ардайро — теперь они будут с тобой до конца кампании.

После окончания розыгрыша событий «Добрые сны», когда бы это не происходило, тут же сыграй следующее событие в колоде как «Кошмар».

Озарения.

В начале каждой партии клади рядом с колодой Ардайро колоду карт «Озарения». Как только условие на верхней карте полностью выполняется, перемести карту к изгнанным кошмарам, - озарение дало тебе осколок Печати.

Добавь в колоду кошмаров 4 случайные карты кошмаров «Ужас», - они могут как войти в игру, так и остаться в колоде.

Надежда на свет.

Добавь в колоду карт событий 3 случайных события «Надежда». Их особенность в том, что они имеют на себе всего 1 эффект — одновременно считающийся и как «Добрые сны», и как «Кошмары».

В начале каждой партии, отобрав 18 карт кошмаров, чтобы разложить их возле локаций, замени 3 из них на 3 случайные карты кошмаров «Ищейка». Если поверх стопки кошмаров лежит Ищейка, то это значит, что, сыграв указанную на рубашке карту Ардайро, необходимо тут же применить эффект Ищейки и ввести этого кошмара в игру. При этом ни один из эффектов нельзя заблокировать, т. к. они не являются атаками. **вместе с сюжетом «Всё проще, чем казалось» заменяй 6 карт кошмаров Ищейками** **вместе с сюжетом «За гранью понимания» Ищейки реагируют также на использование жетонов Ардайро**

Безумие в отражениях.

Добавь в колоду Ардайро 3 случайные карты Ардайро — теперь они будут с тобой до конца кампании.

Перед каждой партией раскладывай по 1 жетону жителя Ардайро в каждую локацию, символом Ардайро вверх. Находясь в локации с жителем, можешь сбросить нужную карту, чтобы спасти жителя — перевернуть его жетон на обратную сторону. Спасение всех жителей Ардайро, помимо сбора 3 Печатей, необходимо для победы в партии.

Всё проще, чем казалось.

Добавь в колоду Ардайро 3 случайные карты Ардайро «Поддержка» — теперь они будут с тобой до конца кампании.

В начале каждой партии, отобрав 18 карт кошмаров, чтобы разложить их возле локаций, замени 3 из них на 3 случайные карты кошмаров «Ищейка». Если поверх стопки кошмаров лежит Ищейка, то это значит, что, сыграв указанную на рубашке карту Ардайро, необходимо тут же применить эффект Ищейки и ввести этого кошмара в игру. При этом ни один из эффектов нельзя заблокировать, т. к. они не являются атаками. **вместе с сюжетом «Надежда на свет» заменяй 6 карт кошмаров Ищейками** **вместе с сюжетом «За гранью понимания» Ищейки реагируют также на использование жетонов Ардайро**

Поиски лучшего.

Добавь в колоду кошмаров 4 случайные карты кошмаров «Ужас», - они могут как войти в игру, так и остаться в колоде.

Добавь в игру 6 карт «Чудеса» и 5 кубиков. Перед началом каждой партии брось все 5 кубиков. В фазу действий можешь за сброс карты перебросить любое число кубиков или перевернуть 1 из них на любую сторону. Когда все 5 кубиков лежат 1 стороной, разыграй эффект любой карты Чудес, после чего верни её в коробку до конца кампании. После этого перебрось все 5 кубиков. **вместе с сюжетом «За гранью понимания» можешь перебрасывать или переворачивать кубики за переворот жетона Ардайро**

Цыганские штучки.

Добавь в игру 2 жетона заклятий и 6 жетонов слов. Вместе с ними появляется альтернативный способ победы — прочтение 2 заклятий. Чтобы прочесть заклятье, нужно разложить рядом с кошмарами на столе 6 разных карт Ардайро. Как только это сделано, на

каждую из них кладётся по жетону слова. Когда карта Ардайро с жетоном слова отправится в сброс из-за изгнания или закрытия кошмара, то жетон слова вернётся тебе в запас. Когда у тебя окажутся все 6 жетонов слов, ты сможешь прочесть второе заклятье по тем же условиям и победить досрочно!

В начале каждой партии открывай дополнительно кошмара в локации с фигуркой Дримера.

За гранью понимания.

Добавь в колоду кошмаров 4 случайные карты кошмаров «Ужас», - они могут как войти в игру, так и остаться в колоде.

Добавь в игру 6 жетонов и кубик Ардайро. В начале партии все жетоны Ардайро кладутся лицом вверх и бросается кубик Ардайро. В течение игры ты можешь использовать жетоны Ардайро так, словно это карты в твоей руке. После использования жетона, переворачивай его, - теперь его нельзя применить. Эффект восстановления локации можно использовать, чтобы перевернуть любой жетон Ардайро лицом вверх. Однако ты не можешь сыграть с руки карту, или применить тот жетон Ардайро, который соответствует выпавшему на кубике символу! В фазу восстановления кубик перебрасывается. **вместе с сюжетом «Поиски лучшего» за сброс карты с руки или переворот жетона Ардайро можно перебросить или перевернуть и кубик Ардайро** **вместе с сюжетом «Пробуждение» ты не сможешь вернуть использованные жетоны Ардайро — всё эффекты восстановления локаций будут давать тебе только 1 карту Ардайро из колоды из сброса**

Надежда на мрак.

Добавь в колоду карт событий 3 случайных события «Надежда». Их особенность в том, что они имеют на себе всего 1 эффект — одновременно считающийся и как «Добрые сны», и как «Кошмары».

Добавь в игру трек и маркер атаки кошмаров, поставив маркер на значение «0» в начале игры. Каждый раз, когда кошмар успешно тебя атакует, передвигай маркер на 1 деление вперёд. Если маркер достигнет числа «5», ты проиграешь. В фазу действий за сброс карты можешь переместить маркер на 1 деление назад. **вместе с сюжетом «За гранью понимания» можешь отодвигать маркер атаки на 1 деление назад за переворот жетона Ардайро**