



ОБОРИ

НАСТІАЛЬНА ГРА

Правила

Гри



ЗАВДАННЯ ГРАВЦЯ

Побудувати Собор

Отримати найбільшу кількість переможних балів.

ІГРОВЕ ПОЛЕ

Ігрове поле являє собою умовну карту місцевості, поділену на клітинки ходу. По краях поля розташовані особисті зони гравців - «Собори», в яких в процесі гри розміщуються відповідні картки будівель, монахів, помічників та придбані запаси. В осередках, відведених під соборні будівлі, розміщені підказки: перелік ресурсів, необхідний для зведення даної споруди.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Розкладіть всі жетони і картки за типами, поруч з ігровим полем. Ретельно перемішайте картки «Соборник». Визначте місце на столі для стопки «Соборник», щоб всім гравцям було зручно брати верхню картку зі стопки. Розподіліть між собою фігурки. Учасники грають фігурками того кольору, що відповідає їх стартовому місцю - кольорової напівкруглої арки на кожній зі сторін поля. Поставте фігурки на стартові місця, напроти своїх ігрових зон. Вирішіть, хто з гравців робить перший хід. І можна приступати до гри.

Картки «Соборник»

Жетони поля позначають відкриті місця і освоєні території на карті поля. Всі жетони поля за винятком «Бурелому» є прохідними для гравців. Жетони викладаються і прибираються з поля відповідно до дій, викладених в картках «Соборнику». Жетони «Фортеця», «Часовня», «Ярмарок», «Ріка», «Бурелом» є загальними для всіх гравців. Жетони «Село» і «Солеварня» можуть бути власністю тільки одного з гравців і завжди марковані його кольором.

Хід гри

Починаючи хід, гравець бере один жетон «Молва» і поміщає його в комірку «Запаси» в своєму Соборі. Потім переміщує свою фігурку на будь-яку суміжну клітинку поля, не зайняту фігуркою іншого гравця (на клітинці одночасно не можуть перебувати дві фігурки). У свій хід фігурку можна переміщати тільки на одну клітинку - вперед, назад, наліво, направо, але не по-діагоналі. Клітинка, на яку ще не викладений жетон з жетонів поля, вважається неосвоєною територією. Якщо клітина, на яку ви переміщаєте свою фігурку, неосвоєна територія, то в цьому випадку береться верхня картка зі стопки «Соборник» і виконується описана в ній дія. Якщо ж на клітці знаходиться будь-який з жетонів поля, то картка зі стопки «Соборник» не береться, і ви дієте виходячи з вказівок

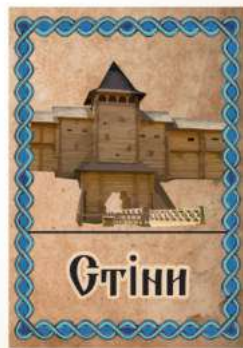
жетона, на який поставили свою фігурку (див, розділ «Жетони поля»). У свій хід гравець зобов'язаний пересунути свою фішку на одну з сусідніх клітин. Не можна відмовлятися від ходу і залишатися на одній і тій же клітинці поля два ходи поспіль, за винятком тих випадків, коли цю дію зазначено у відкритій картці «Соборнику». Правило обов'язкового ходу не поширюється на стартове місце входу в собор. Після того, як виконані всі дії на клітинці ходу, ви підраховуєте наявні запаси і якщо їх до сить, будете чергову будівлю в своєму Соборі. Хід переходить до іншого гравця.

Будівлі Собору

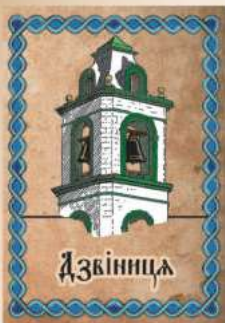
Для побудови кожної будівлі необхідно витратити певну кількість запасів, а для деяких будівель - отримати Благословення єпископа і найняти артель. Соборні будівлі зводяться в порядку черговості, починаючи з келій. Не побудувавши перший будинок, не можна будувати і другий, навіть якщо на його споруду вистачає наявних запасів. В один хід можна будувати тільки одну будівлю.



*Для побудови необхідні:
1 Молва; 1 Монах; 1 Хліб.*

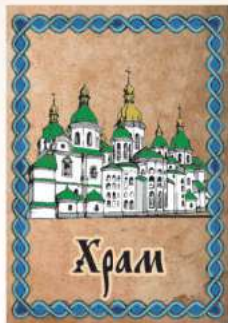


*Для побудови необхідні:
3 Молви; 3 Монаха; 3 Хліба.*



Дзвінниця

Для побудови необхідні:
4 Молви; 3 Монаха;
4 Хліба; Артіль.



Храм

Для побудови необхідні:
5 Молви; 3 Монаха;
5 Хліба; 2 Воску;
Артіль;
Благословення.



Церква

Для побудови необхідні:
2 Молви; 2 Монаха;
2 Хліба; 1 Віск;
Благословення.

ЖЕТОНИ ПОЛЯ

Жетони поля позначають відкриті місця і освоєні території на карті поля. Всі жетони поля за винятком «Бурелому» є прохідними для гравців. Жетони викладаються і прибираються з поля відповідно до дій, викладених в картках «Соборник». Жетони «Фортеця», «Часовня», «Ярмарок», «Ріка», «Бурелом» є загальними для всіх гравців. Жетони «Село» і «Солеварня» можуть бути власністю тільки одного з гравців і завжди марковані його кольором.



СЕЛО

Отримавши жетон «Село», згідно дії, описаної в картці «Соборник», гравець бере жетон «Село» свого кольору і поміщає його на клітку, де стоїть його фігурка. З картою «Село», гравець автоматично отримує в свої запаси 1 Хліб. В наступні ходи, потрапляючи на клітку, де лежить жетон «Село» його кольору, гравець кидає кубик, якщо на кубіку випав «чет», гравець знову отримує 1 Хліб, а якщо «непарне», то не отримує нічого. Не можна отримувати запаси при попаданні на клітку, де знаходиться жетон «Село», що належить за кольором іншому гравцеві.



СОЛЕВАРНЯ

Дії з жетоном «Солеварня» у всьому аналогічні діям з жетоном «Село», з тією різницею, що замість одиниці хліба, гравець отримує одиницю солі (1 Сіль).



ФОРТЕЦЯ

На клітинці, де розміщений жетон «Фортеця», при бажанні, заплативши 2 Хліба, гравець може найняти на допомогу дружинників для безпечного проходження неосвоєних територій (див. розділ «Помічники»)



ЧАСОВНЯ

Жетон «Часовня» ставиться на клітинку, де гине ігровий персонаж (див. розділ «Монах»). Надалі є безпечною для проходження клітиною без додаткових ігрових дій.



АРМАРОК

Будь-який з гравців, потрапив на клітинку «Армарок», може при бажанні продати наявні надлишки і купити запаси, необхідні для розвитку свого Собору (див. розділ «Запаси»).



БУРЕЛОМ

Якщо гравцеві дісталася картка «Соборник» з назвою «Бурелом», то гравець повинен на ту клітинку, на яку він зробив хід, покласти жетон непрохідної клітинки («Бурелом»), а своєю фішкою відступити на ту клітку, з якої він робив цей хід. На цьому його хід закінчується. Клітка «Бурелом» - непрохідна, її не можна перетнути, можна тільки обійти по інших клітинках



Ріка

Якщо гравець отримує картку «Соборник», в якій написано «Ріка», то він має право помістити жетон «Ріка» на свій розсуд, на будь-яку вільну клітину поля. Для переходу через клітку з жетоном «Ріка» гравцю необхідно викинути значення «чет» на кубик. Якщо на кубикі випав «нечет» - гравець залишається на клітинці з жетоном «Ріка». Перемістити фігурку на іншу клітину він зможе вже без кидка кубика на початку свого наступного ходу.

Слід запам'ятати, що всі жетони поля, за винятком непрохідної клітинки «Бурелом», відкриті всім гравцям для проходження. На клітинках з жетонами «Село», «Солеварня», «Фортеця», «Ярмарок» всі дії (отримання хліба, солі, наймання дружинника, продаж і купівля) відбуваються виключно за бажанням гравця.



У центрі ігрового поля розташоване місто. У місті знаходяться резиденції князя і єпископа, ярмарок та артель. Гравці можуть рухатися по клітинках міста, не здійснюючи жодних дій. При переміщенні по клітинках міста картки «Соборник» не беруться. За бажанням в місті можна виконати наступні дії:

Князь

Потрапляючи на клітку «Князь», можна спробувати отримати княжий дар у вигляді 1 Срібла. Для цього необхідно витратити 5 одиниць Молви і кинути кубик, якщо випав «чет» означає, що дар отриманий (гравець бере собі 1 Срібло і поміщає в свої запаси). Якщо випав «нечет»-гравець нічого не отримує. Але 5 одиниць Молви витрачаються в будь-якому випадку, незалежно від значення кубика.

Єпископ

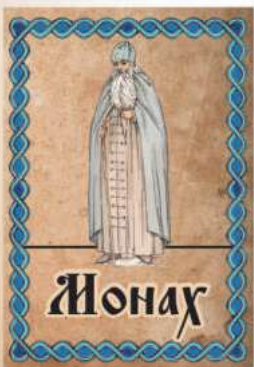
Щоб мати право побудувати дерев'яну церкву, а також і храм, гравцям необхідно отримати благословення єпископа. Гравець повинен потрапити на клітинку «Єпископ» і, витративши 4 одиниці

Молви, отримати жетон «Благословення». Для отримання жетона «Благословення» кубик не кидається. Дія «Благословення» поширюється тільки на одну споруду. Після використання жетон повертається в комплектацію. Гравець не може отримати новий жетон «Благословення», якщо перший ще не використаний.



Артель

На цій клітинці можна найняти артель за 1 Срібло. Щоб побудувати дзвіницю і собор, крім ресурсів необхідно мати в своєму розпорядженні артіль. Заплативши 1 Срібло, гравець отримує жетон «Артель». Після будівництва одного будинку використаний жетон «Артель» повертається назад в комплектацію. Для будівництва наступної будівлі необхідно знову наймати артель за ту ж плату.



Заснування Собора починається з 1 монаха - фігурки ігрового персонажа, що переміщається по клітинах поля. Для повного будівництва монастиря потрібно, щоб число монахів досягло трьох. У Соборі, за умовами гри, не може бути більше трьох монахів. Для того щоб поповнити монахів на складі необхідно:

- Поставити фігурку свого ігрового персонажа на вході в Собор (стартове місце)*

- *Витратити (повернути в комплектацію) 3 одиниці Молви та 1 Хліб.*
- *Кинути кубик. За один хід є тільки одна спроба кинути кубик. При випаданні значення «чет» гравець отримує нового монаха, «нечет» - не отримує.*
- *При випаданні значення кубика «чет» гравець бере картку «Монах» і розміщує її у відповідному полі в своєму монастирі.*
- *Гравець має право перебувати на стартовій клітинці входу в свій Собор будь-яку необхідну кількість ходів*

Випадковий спосіб збільшення числа братії - отримання відповідної картки «Соборник». Якщо у гравця вже є повне число монахів, то ця вказівка картки «Соборник» не виконується.

В діях таких карток «Соборник», як «Кочівники» і «Язичники», є ймовірність загибелі ігрового персонажа - фігурки монаха.

В цьому випадку:



- *Гравець повертає фішку (фігурку монаха) на стартове місце входу в монастир*
- *З осередку в Соборі забирається назад в комплектацію одна картка «Монах» (якщо в Соборі немає жодної картки «Монах», то нічого не забирається).*
- *На клітинці, де сталася загибель ігрового персонажа, розміщується жетон «Часовня»*
- *Гравець отримує картку «Житіє» і розміщує її на одну з комірок будівель в Соборі*

«Житіє» та «Образ»



Образ

Карточка «Соборник» під назвою «Відлюдник» дозволяє отримати «Образ» - чудотворну ікону. Кожен «Образ», який має гравець, додає 1 бал для перемоги



Житіє

Карточка «Житіє» може бути отримана тільки тоді, коли гравець помирає від рук кочевників або язичників. Кожне «Житіє», яке має гравець, додає 1 бал для перемоги

Помічники



Дружинник

Забезпечує безпечне проходження не відкритих територій. Гравець наймає його на клітинці з жетоном «Фортеця» за 2 одиниці «Хліба»



Богатир

Як і дружинник, може убезпечити від розбійників, кочівників або язичників. Гравець отримує «Богатиря», якщо відкрив однойменну картку «Соборник»

Використання помічників («Дружинника» і «Богатир») в процесі гри відбувається наступним чином. Коли гравець відкриває картку «Соборник» з назвами «Кочівники», «Язичники» і «Розбійники», він повинен кинути кубик. Якщо випало значення кубика несприятливе для гравця, наприклад, слід віддати 1 ресурс або прибрати 1 картку Монаха, то в цьому випадку гравець може скористатися наявною картою «Дружинник» або «Богатир». Наявність такої картки скасовує значення кубика, що випало. Після цього картка «Дружинник» або «Богатир» повертається в комплектацію. Гравець має право використовувати ці картки на свій розсуд і не застосовувати в разі небезпеки. Також, гравець може відкупитися одним з наявних ресурсів, якщо таке значення випало на кубик. Або віддати перевагу і втратити 1 картку Монаха, повернувши свою фігурку на стартове місце і отримавши «Житіє», що дає 1 виграшний бал. У гравця одночасно не може бути більше одного «Дружинника» і «Богатиря».

Запаси (ресурси)

Для розвитку Собора, спорудження будівель і розширення числа монахів потрібні різні ресурси. Всі запаси, за винятком «Молви», видобуваються за рахунок переміщення по полю, відкриття карток «Соборник» і отримання різного роду пожертвувань.



Молва

Особливий ресурс, що позначає «добре ім'я», чутки, молву про подвижництво і добротне життя Собору. Завдяки молві в Соборі залучаються різні пожертвування, і збільшується число братії. Гравець отримує на початку кожного свого ходу 1 одиницю «Молви». «Молва» не конвертується в інші ресурси на ярмарку, не продається і не купується.



Хліб

Видобувається з допомогою карток «Соборник» або в селах що відносяться до Собору (при киданні кубика «чет»). За 1 Срібло на ярмарку можна купити або продати 3 Хліба.



Срібло

Отримується з карток «Соборник» або у вигляді княжого дарунка (див. «Місто»). На ярмарку за 1 срібло можна придбати 3 Хліба або 2 Воску.



Віск

Віск Гравець отримує завдяки картці «Соборник», або може купити на ярмарку: за 1 Срібло або - 2 Воску.



Сіль

Сіль можна отримати в своїй солеварні (кидок кубика «чет»). 1 Сіль дорівнює за вартістю 1 срібло. Сіль можна обміняти на ярмарку на 3 Хліба або 2 Воску, або продати за 1 срібло.

Закінчення гри. Підрахунок виграшних балів

Закінчення гри настає, коли один з гравців, побудувавши всі попередні будівлі, першим закінчить будівництво храму в своєму Соборі. Також гра вважається закінченою, якщо використані всі 74 картки «Соборник», навіть якщо при цьому жоден з гравців не встигне побудувати храм.

Підрахунок виграшних балів відбувається наступним чином:

- *Кожне побудоване спорудження Собора - Келії, Дерев'яна церква, Стіни, Дзвіниця, Храм + 1 переможне очко.*
- *Кожний «Образ» + 1 переможне очко.*
- *Кожне наявне в Соборі «Житіє» + 1 виграшний бал.*
- *Всі інші картки і жетони не враховуються.*
- *Переможцем вважається той гравець, у якого сума виграшних балів виявиться найбільшою.*

UA Виробник: ПП «МИР ЛЕО»

65005, Україна, м.Одеса, вул.Дальницька, 25
тел.: +38(048)701-77-55; +38(096)144-72-33;
e-mail: info@strateg.in.ua, website: www.strateg.ua
Сертифікат відповідності UA-УТ.d.076.0076-18 від 05.05.2018 р.
Декларація про відповідність UA.TR.076.D.0625-18 від 05.05.2018 р.
Відповідає ДСТУ EN 71-1:2015
Термін придатності та зберігання необмежений.
Номер партії відповідає даті виготовлення.
З питань скарг та пропозицій звертатися за тел.:
+38(096)144-72-33;
e-mail: info@strateg.in.ua

RU ЧП «МИР ЛЕО»

65005, Украина, г. Одесса, ул. Дальницкая, 25
тел.: +38(048)701-77-55; +38(096)144-72-33;
mail: info@strateg.in.ua
website: www.strateg.ua
ДСТУ EN 71-2:2017; ДСТУ EN 71-3:2015
Срок годности не ограничен
Товар сертифицирован

EN PE «MIR LEO»

65005, Ukraine, Odessa, 25 Dalnitskaya str.
tel:+38(048)701-77-55; +38(096)144-72-33;
mail: info@strateg.in.ua
website: www.strateg.ua
DSTU 71-2:2017; DSTU EN 71-3:2015
Expiry date: unlimited
Certified product

НАЦІОНАЛЬНИЙ
ВИРОБНИК

