



ПРАВИЛА ГРИ



СЛОВО ДО ГРАВЦІВ

„Вони дотепні, кмітливі, винахідливі і щедрі, не прагнуть до великого багатства, але понад усе цінують свою свободу, без якої не уявляють життя...“

Г.А. де Боплан про мешканців України, „Опис України“, 1660 р.

Кінець XVI – початок XVIII століття: золота доба козацтва, найяскравішого та найсамобутнішого прояву прагнень українців до свободи та державності. Політичним і військовим центром України стає Запорозька січ, з її усталеними законами та демократією. Кілька видатних особистостей, справжніх лідерів та козаків, намагаються побудувати Українську державу і привести її до успіху.

Як ми знаємо, тоді це не вдалося, але гра дає Вам шанс все змінити.

Вступайте у боротьбу за гетьманську булаву. Завойовуйте авторитет, проводячи вдалі військові кампанії та об'єднуючи українські землі. Будьте щедрими з союзниками та нещадними – з ворогами, продемонструйте здібності дипломата і відвагу справжнього запорозького лицаря та доведіть славетному козацькому війську, що саме Ви гідні булави Гетьмана незалежної України. Спробуйте змінити хід Історії, здобувши для українців власну державу.

ЗМІСТ

Що у коробці	2	Хід гри	7
Про гру	3	Віддача та виконання наказів	7
Підготовка до гри	6	Козацькі походи	9
		Зміна гетьмана	11
		Підрахунок очок	11



ЩО У КОРОБЦІ



Планишети-підказки

Містять інформацію про послідовність ходу та опис можливих дій у грі



Фішки походів

Маркери, що позначають просування козацького війська на мапі



Фішка гетьмана

Позначає чинного гетьмана



Мішечок

Для зберігання компонентів



Золоті

Гетьман платить ними винагороду за виконання його наказів, а курінні отамани – штрафи за непокору



Печатки

Гравці позначають ними захоплені міста та поселення



Чорні фішки походів

Маркери, що блокують просування у відміченому напрямку



Ігрове поле

Мапа України за часів запорізького козацтва з позначеними містами (великі помаранчеві печатки з хрестами), поселеннями (малі жовті печатки з тризубами) та шляхами між ними (ланцюжки порожніх кіл, що їх з'єднують)



Карти дій

Карти гетьманських наказів та карти непокори, якими гравці створюють події, що відбуваються у грі



Карти додаткових завдань

Карти міст і поселень, що необхідно захопити, або інших досягнень, за здобуття яких нараховуються очки козацької підтримки



Карти гетьманів

Карти з основними завданнями для гравців, виконання яких приносить найбільшу кількість очок

ПРО ГРУ

Об'єднати українські землі здатний лише лідер, що матиме найбільший авторитет у козаків, а щоб його завоювати – необхідно проявити себе і відважним воїном, і здібним полководцем і, найголовніше, мати під своїм контролем найбільше міст та поселень, мешканці яких визнають вашу владу.

Конкретні завдання, що необхідно виконати гравцю протягом гри, визначаються **картами гетьманів** та **картами додаткових завдань**. Виконання цих завдань принесе гравцю очки козацької підтримки. Той, хто матиме їх найбільше – стане переможцем.



Карта гетьмана містить його ім'я, викарбуване на шаблі у верхній частині карти, завдання, що необхідно виконати (позначено у нижній частині карти), та кількість очок козацької підтримки, що отримає гравець, виконавши завдання.

Карти додаткових завдань поділяються на два види:

Карти досягнень – як і карти гетьманів, мають назву, зміст завдання та кількість очок, що отримає гравець за його виконання, але, на відміну від карт гетьманів, ці завдання не передбачають захоплення конкретних міст.



Карти міст – містять назву міста або поселення та кількість очок, які отримає гравець за умови, що буде контролювати це місто на момент закінчення гри (якщо гравець захоплював місто у процесі гри, але далі втратив контроль над ним – очки не нараховуються).



Щоб виконати свої завдання гравці ініціюють різноманітні **ігрові події** – походи, набіги, бунти тощо, в результаті яких рухаються козацькі полки, змінюються гетьмани, захоплюються і втрачаються міста і поселення та відбувається багато чого іншого. Ігрові події створюються гравцями за допомогою **карт дій**.

Карти дій, в свою чергу, поділяються на **карти наказів** та **карти непокори**.

Карти наказів грає гетьман, яким на кожен момент гри є тільки один із гравців, решта гравців – курінні отамани, що мають вибір: коритись наказу гетьмана, або виявити **непокору**, зігравши відповідну **карту**.

Карти наказів мають відповідну позначку – викарбувану на шаблі **булаву**, якщо такої позначки немає, це -

карта непокори. У нижній частині карт дій (як наказів, так і непокори) містяться переліки наказів, що видає гетьман, або проявів непокори, що виявляє гетьману курінний отаман.

Поруч із кожним пунктом переліку позначена його вартість у золотих, що має сплатити гетьман отаману у випадку виконання ним наказу гетьмана (для карти наказу), або отаман – гетьману, як штраф за виявлену непокору (для карти непокори).

Ознака карти наказу

Назва карти

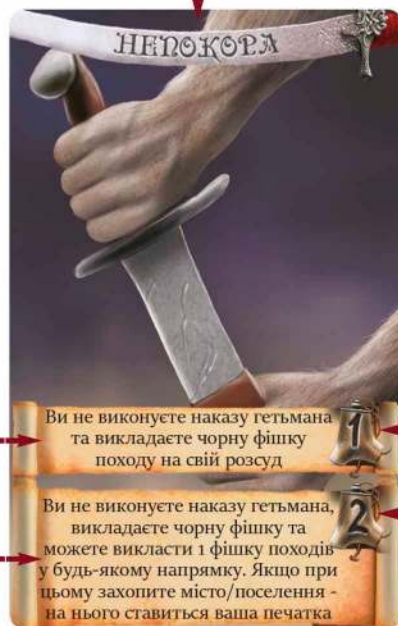


Курінні отамани викладають на мапу по 2 фішки походу, у вказаному гетьманом напрямку

Курінні отамани забирають з мапи по 2 фішки походу з місця, вказаного гетьманом

Перелік наказів

Плата за виконання наказу

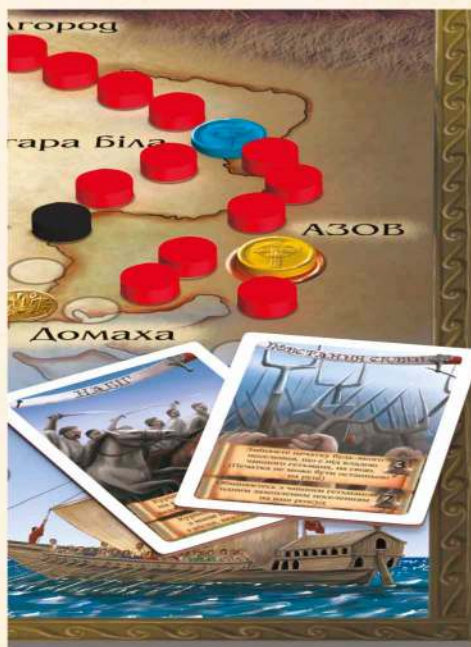


Ви не виконуєте наказу гетьмана та викладаєте чорну фішку походу на свій розсуд

Ви не виконуєте наказу гетьмана, викладаєте чорну фішку та можете викласти 1 фішку походів у будь-якому напрямку. Якщо при цьому захопите місто/поселення - на нього ставиться ваша печатка

Перелік проявів непокори

Ціна непокори



Такі карти наказів, як «**Похід**», або «**Набір**» дозволяють гетьману рухати козацькі загони у напрямку того чи іншого міста або поселення. Просування їх на мапі позначається фішками походів. Якщо в результаті

виконання наказу козаки вступають у населений пункт – він переходить під владу чинного гетьмана, який позначає це, виклавши на мапу відповідну печатку. Але карти непокори, що можуть зіграти курінні отамани, здатні завадити гетьману досягти своєї мети, або взагалі обернути виконання гетьманського наказу на користь когось з особливо винахідливих куріних.

Грати можна як одиничні карти, так і їх комбінації, а так само – домовлятися з іншими гравцями, укладаючи ситуативні союзи, якщо гравці вважають, що їхні інтереси частково співпадають.

Так, граючи відповідні карти, гравці крок за кроком наближаються кожен до своєї мети, визначеної картами завдань. Як тільки в когось із гравців закінчуються фішки походів – гра припиняється, відбувається підрахунок очок та визначається переможець.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Розкладіть ігрове поле, на логотип гри у його лівому нижньому кутку покладіть чорні фішки походів.

2. Візьміть кожному гравцеві:

- 15 фішок походів;
- 5 печаток гетьмана одного кольору;
- 7 золотих;

решту приберіть у мішечок.

3. Перемішайте колоду з картами дій та роздайте гравцям по 4 карти, решту колоди покладіть біля ігрового поля сорочкою догори.

4. Відберіть в окремі колоди карти гетьманів, карти досягнень та карти міст, перемішайте всі ці 3 колоди окремо та роздайте кожному гравцеві:

- по 1 карті гетьмана;



- по 1 карті досягнень;
- по 2 карти міст та поселень.

До початку гри кожний гравець має обрати з отриманих карт додаткових завдань (карт досягнень та карт міст) 2 карти, які він хоче зберегти і виконати протягом гри. Зайву карту додаткових завдань гравець в закриту скидає.

Таким чином, на руках у гравця залишається 1 карта гетьмана та 2 карти додаткових завдань у будь-якій їх комбінації (тобто, можна залишити собі 2 карти міст, або 1 карту міст і 1 карту додаткових досягнень, або 2 карти додаткових досягнень). Решта карт гетьманів та додаткових завдань, включно зі скинутими, повертаються у коробку.

Примітка: якщо гравець залишив собі дві карти з однаковими завданнями, наприклад – карту гетьмана Наливайко та карту міста Ясси, то очки він зможе отримати за виконання тільки одного з цих завдань – того, що приносить більше очок.

5. Оберіть гетьмана. Перед початком гри гетьман обирається за домов-



леністю гравців, а якщо домовитись не вдалося – гетьманом стає найстарший за віком. Гетьман ставить перед собою відповідну фішку.

6. Планшети-підказки покладіть поруч з полем.

ХІД ГРИ

Гра розділена на кола. Протягом одного кола гравці по черзі, починаючи з чинного гетьмана, виконують ігрові дії. Коло закінчується, коли усі гравці виконали свої ігрові дії.

ВІДДАЧА І ВИКОНАННЯ НАКАЗІВ

Починаючи нове коло, гетьман по-

винен обрати і виконати одну з двох дій:

1. За власним бажанням зректись гетьманської булави та передати владу іншому гравцеві за правилами зміни гетьмана.

2. Викласти карту гетьманського наказу, яка буде діяти протягом всього



кола.

Якщо на початок кола у гетьмана немає на руках карт наказів – він повинен одразу зректись булави.

Віддаючи наказ, гетьман викладає карту наказу і обирає, який з наказів з переліку на цій карті він віддає курінним отаманам. Протягом кола гетьман повинен сплачувати вказану кількість золотих усім курінним отаманам, що виконують його наказ. Плату кожному отаману необхідно видавати одразу після виконання ним наказу.

Якщо запас золотих у гетьмана стає меншим, ніж необхідно для виплати винагороди наступному отаману – гетьман повинен одразу зректись булави.

Гетьман викладає тільки одну карту наказу крім випадків, коли грає карти, які передбачають можливість викласти декілька карт (наприклад – карта «**Палка промова**»). Але, граючи декілька карт, гетьман повинен сплачувати за виконання своїх наказів ціну з кожної з них, якщо інше не передбачено самими картами. Наприклад, виклавши слідом за «**Палкою промовою**» карту «**Похід**», гетьман має платити курінним отаманам і за першу карту, і за другу.

Гетьман не може добирати карт дій з колоди і не може їх замінювати, крім випадків, коли таке право йому надає зіграна карта наказу, наприклад – карта «**Збільшити реєстр**».

Курінні отамани, після наказу гетьмана, повинні виконати одну з наступних дій:

- Виконати наказ гетьмана, отримавши за це плату, і взяти 1 карту дій з колоди (якщо на руках у отамана їх менше 6-ти).
- Викласти карту непокори та виконати обрану з її переліку дію, сплативши гетьману зазначений на карті штраф за непокору.

Примітка: якщо кілька отаманів виклали карти непокори, які суперечать одна одній, то чинною є остання викладена карта непокори.

На руках курінних отаманів може бути максимум 6 карт дій, а гетьман може тримати на руках їх необмежену кількість. Але, як тільки гетьман втрачає владу, він одразу ж повинен скинути у відбій зайві карти дій за своїм вибором, залишивши на руках 6 карт.

Якщо у курінного отамана не має на руках карт дій – він не має вибору і зобов'язаний виконувати гетьманські накази. Якщо ж відданий гетьманом наказ передбачає, що курінний отаман повинен щось зробити з картами дії на руках (наприклад – карта «**Покарання**»), то такий отаман не отримує золоті від гетьмана, але після невиконання наказу може взяти 1 карту дій з колоди.

Після закінчення кола кожен курінний отаман, як



той, що виконав наказ гетьмана, так і той, що виявив непокору, має право скинути у відбій 1 карту дій з руки та взяти їй на заміну 1 нову з колоди карт дій.

Якщо колода карт дій закінчилась – гравці перемішують відбій і формують з нього нову колоду дій.

Після завершення кола право ходу переходить до чинного гетьмана і він починає нове коло.

Щоб швидко передивитись порядок ходу, гравці можуть скористатися планшетами-підказками.

КОЗАЦЬКІ ПОХОДИ

Походи запорізького війська відмічаються на ігровому полі червоними фішками походів. Фішки походів викладаються на карту, знімаються з неї чи переміщуються у свій хід гравцями, які виконують гетьманський наказ або відповідну дію карти непокори. Перший похід починається з Запорізької Січі, на саму Січ фішка походів не викладається.

Граючи карту наказу «**Похід**» або «**Набір**», гетьман повинен вказати курінним отаманам фішку, з якої починається похід, і назвати по-черзі міста і поселення через які він планується. Якщо гетьман не вказав точний маршрут, внаслідок чого, у курінного отамана з'явилася можливість обирати з декількох варіантів, він може викладати фішки походів на власний розсуд, таким чином, щоб не порушити умови гетьманського наказу. Якщо не вказана початкова точка по-

ходу – вважається, що похід починається з Січі, а якщо усі маршрути від Січі вже зайняті фішками – від фішки, що розташована до Січі найближче.

Викладати фішки походів можна, лише продовжуючи раніше прокладений шлях так, щоб у ньому не було розривів. Відсутність фішки походів на Січі розривом не вважається. Як тільки один з курінних отаманів поклав фішку походів на місто або поселення, воно вважається захопленим гравцем, що є чинним гетьманом. На захоплене місто гетьман замість фішки походів ставить свою печатку, а зняту червону фішку викладає на поле поруч із чорними фішками.

1-й отаман виклав на поле фішку походів, продовжуючи існуючий маршрут від Чигурин до Переяслава

2-й отаман виклав фішку походів безпосередньо на Переяслав, а гетьман замінив її своєю печаткою



3-й отаман, оскільки гетьман не вказав, куди рухатися після Переяслава, має можливість викласти свою фішку походів шляхом на Новгород-Сіверський, Овруч, Бердичів чи Орлик

Наприклад: Гетьман оголосив наказ «**Похід**» з Чигирин на Переяслав. Кілька отаманів по колу виконали наказ і дійшли до Переяслава, захопивши місто на користь гетьмана. Наступний курінний отаман, за умови, що Переяслав захоплено, може викладати фішки походів на свій розсуд і гетьман повинен йому заплатити за цю дію, як за виконаний наказ.

Знімати фішку походів з карти можна лише у тому випадку, коли це не призведе до розриву прокладеного шляху.

Якщо, прибираючи фішки походів, гравці доходять до захопленого населеного пункту і в них є право продовжити знімати фішки – вони, замість фішки, знімають з такого населеного пункту печатку, та повертають її гравцеві, якому вона належала. Гравець, що зняв печатку, одночасно бере собі червону фішку з тих, що викладені біля чорних. Населений пункт вважається вільним та може бути захоплений знову будь-яким гравцем.

Наприклад: Переяслав захоплено і козаки вже пішли у похід далі в напрямках на Бердичів і Овруч. Гетьман викладає карту «**Похід**» та віддає наказ: «**Вертаємось на Січ через Переяслав**». Цей наказ виконують 3 курінні отамани, два з яких по черзі

знімають з поля фішки, що були викладені у напрямку Овруча та Бердичіва, а третій – прибирає з поля печатку, що стояла на Переяславі.

1-й отаман прибирає фішку на шляху до Бердичіва **2-й отаман прибирає фішку на шляху до Овруча**



3-й отаман прибирає печатку колишнього гетьмана з Переяслава

Чорні фішки походів викладаються на мапу тільки за допомогою спеціальної карти непокори. Шлях, на який викладено чорну фішку походів, вважається заблокованим. Після такої фішки не можна викладати червоні фішки походів, доки вона не буде знята. До чорних фішок застосовуються такі ж правила, як і до червоних фішок, окрім двох випадків:

- коли чорну фішку знімають з поля – її повертають на логотип;
- чорні фішки походів не можуть бути викладені на місто чи поселення.

ЗМІНА ГЕТЬМАНА

Зміна гетьмана відбувається, коли:

- гетьман віддав булаву за власним бажанням;
- у гетьмана відсутні карти наказів, або закінчилися золоті;
- курінний отаман використав відповідну карту непокори.

Гетьман, що за власним бажанням відмовляється від влади, передає фішку гетьмана іншому гравцеві з найбільшою кількістю золотих, а при рівній кількості золотих – наступному по колу з цих гравців.

У випадку, коли зміна гетьмана відбувається на початку ходу, новий гетьман розпочинає нове коло.

Якщо зміна гетьмана відбулася вже після того, як гетьман віддав свій наказ – гравці повинні дограти розпочате коло, але новий гетьман може віддати інший наказ, виклавши нову карту наказу, що діятиме до кінця цього кола.

За бажанням нового гетьмана, попередній наказ може і надалі виконуватися рештою гравців до кінця кола, яке закінчиться на гравцеві, що віддавав такий наказ. Золоті за виконання старого наказу платить вже новий гетьман, а міста та поселення, що будуть захоплені, належатимуть йому.

Гравець, якому гетьман передав владу, може одразу її зректися. У випадку, коли фішка гетьмана, пройшовши коло, знов повернулася до гетьмана, всі гравці добирають по 1 додатковій карті дій, а гравці, у кого на руках вже максимальна кількість карт дій - замінюють 1 карту. Після

цього, гра поновлюється за звичайними правилами.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

Гравець, у якого закінчились фішки походів, оголошує про це всім учасникам і гра продовжується до кінця поточного кола. Якщо, по завершенню кола, у гравця знову з'явилися фішки походів, то гра продовжується, якщо ні – гру закінчено, гравці підраховують очки. Гравець, який не попередив інших учасників про відсутність фішок походів, отримує від гетьмана штрафну фішку походів і гра продовжується.

Для підрахунку набраних очок гравці відкривають свої карти завдань та нараховують очки за ті з них, що успішно виконані.

Додатково нараховуються:

+5 очок – гравцям, у яких не залишилось фішок походів на кінець гри;

+5 очок – за кожне захоплене поселення (жовта печатка з тризубом);

+10 очок – за кожне захоплене місто (помаранчева печатка з хрестом);

-1 очко – за кожну фішку походів, що залишилась на руках (крім випадків, коли у гравця є карта «Нескорений»).

Перемагає гравець, що набрав найбільшу кількість очок.

Кількість очок рівна?

Чудова нагода зіграти ще раз!

