

Вік
від 6 років і вище

Кількість гравців:
від 2 до 4.

Мета гри:
встигнути за 12 ходів розмістити 49 жетонів дій на ілюстрації, які до них відносяться.



Підготовка до гри

1. Гравці вибирають ігрові фігурки. Вибрані фігурки розміщуються на полі - по одній на будь-якій ілюстрації по різні сторони від центру поля. В центр поля (Літній вівтар) фігурки не ставляться.

2. Гравці по черзі кидають кубик. Той, у кого випаде найбільше значення кубика, ходить першим. Решта гравців ходять після нього, за годинниковою стрілкою.

3. Гравець, який викинув найменше значення на кубик отримує мішечок з жетонами дій. На початку кожного ходу він роздає жетони всім гравцям. Важливе зауваження: при двох або трьох гравцях видається по два жетони кожному. При чотирьох - один жетон.

4. Чотири круглих жетони із зображеннями перешкод, перевернуті картинкою вниз, розміщуються поруч з ігровим полем.

5. Після того, як фігурки гравців розставлені і розподілена черговість ходу, маркер ходу розміщується на цифру «1» на лічильнику ходів. На початку кожного наступного ходу маркер переставляється на одне значення вперед на лічильнику ходів.



Хід гравця

Гравець, який отримав право ходу, кидає кубик. Значення, яке випало на кубик у кількість кроків по території лаври, які можна зробити за даний хід. Можна зробити стільки кроків, скільки випало на кубик. Крок полягає в тому, щоб перейти з зображення, де знаходиться фігурка гравця, в будь-який з сусідніх храмів. Не можна переміщуватися між ілюстраціями по діагоналі. При переході з однієї ілюстрації до іншої крок вважається витраченим. При розкладанні жетонів в одній ілюстрації, без переходу в іншу, кроки не втрачаються.

В ілюстрації гравцеві потрібно розмістити по своїх місцях наявні у нього жетони дій, які стосуються цього зображення. Гравець може розкласти по місцях будь-яку кількість жетонів з тих, що є у нього на руках, якщо вони відносяться до цієї ілюстрації, в якій знаходиться його фігурка.

Важливе зауваження: гра командна, і всіх гравців об'єднує спільна мета - встигнути за 12 ходів розкласти по своїх місцях всі жетони. Тому, гравець, який кинув кубик, може сам виконувати всі кроки, що випали на кубик, розклавши по ілюстраціях наявні у нього на руках жетони дій. А може, якщо йому випало більше кроків, ніж йому потрібно, поділитися ними з іншими гравцями. Гравці можуть радитися між собою, як з більшою користю витратити кроки які випали на кубик і найбільш ефективно розподілити по ілюстраціях наявні на руках жетони. Але завжди остаточне рішення про те, як використовувати кроки, що випали на кубик, залишається за гравцем, який кидав кубик. Поточний хід закінчується, коли витрачені всі кроки.



Жетони дії



Жетони дії-це квадратики із зображенням різних елементів архітектури та оздоблення території, яким відповідають певні місця на ігровому полі, жетони відповідають різним храмам на відповідних ілюстраціях. Кожен жетон ставиться до однієї з ілюстрацій. Щоб помістити жетон, потрібно визначити, до якого зображення він має ставитися і де його місце в цій ілюстрації. Найчастіше зображення на жетоні являє собою той же самий елемент, що і на полі, тільки виправлений, оздоблений, вдосконалений, що лежить на своєму місці. Наприклад, в «Троїцькому соборі» не зображений вхід до храму. На відповідному жетоні - зображені оздоблені ворота храму. У свій хід гравцеві необхідно переставити свій жетон на відповідну частину ілюстрації.

Обмін жетонами між гравцями

Гравці мають право обмінюватися між собою наявними у них на руках жетонами дії, коли їх ігрові фігурки знаходяться разом на одній ілюстрації. Щоб між двома, трьома або чотирма гравцями, які опинилися в одному зображенні, міг статися обмін жетонами, необхідно витратити одне значення кубика. Наприклад, якщо на кубик випало значення «4», тобто можливість зробити 4 переміщення з ілюстрації на ілюстрацію, то після обміну жетонами залишиться тільки 3 кроки. Обмінюватися жетонами вигідно, коли гравці планують свої дії, розподіляючи між собою напрямки руху по території лаври. Жетони не можуть передаватися з рук в руки, коли фігурки гравців знаходяться на різних ілюстраціях.



Жетони перешкод



У кутових ілюстраціях поля - в Троїцькому соборі, купальні Святої Анни, дзвіниці та соборі Святого Духа гравців підстерігають несподівані перешкоди. Перешкоди - круглі жетони із зображенням тварин та забруднень місцевості: сторожової собаки, коня, розбитого глека та гілки дерева в купальні, під час гри вони знаходяться під рукою, повернуті донизу, і кожен раз переміщуються після використання. Потрапляючи в одну з кутових ілюстрацій з перешкодами, гравець може відволіктися на вихованця, усунення перешкоди і втратити один крок. Щоб дізнатися, сталося це чи ні, необхідно відкрити один з чотирьох круглих жетонів. Поставивши свою фігурку в кутову ілюстрацію, гравець перевертає навмання будь-який з жетонів перешкод. Якщо відкритий жетон з картинкою тієї перешкоди, що і в ілюстрації, де вона знаходиться, гравець втрачає один крок з значення, яке випало на кубик. Якщо ж на жетоні зображена перешкода з іншої ілюстрації, тоді все обійшлося, і крок не втрачений. Жетони перешкод відкриваються кожного разу, коли гравець заходить в будь-яку з кутових ілюстрацій. Якщо його фігурка залишається в кутовій ілюстрації, то в наступний хід жетони перешкод не відкриваються, до тих пір, поки гравець вийде з кутової кімнати і знову не потрапить в неї.

Закінчення гри

Ви встигли урізноманітнити, вдосконалити територію та архітектуру храмів Почаївської лаври, якщо до закінчення 12-го ходу всі 49 жетонів розкладені по своїх місцях в відповідних ілюстраціях. Якщо не встигли, то нічого страшного! Наступного разу, спільними зусиллями, ви неодмінно впораетесь.

Бажаємо веселої та захоплюючої гри!