

Усяку ДОБРУ РОБОТУ СЛІД ЗАВЕРШИТИ ДОБРИМ СЯТКУВАННЯМ! ГУЦУЛИ В ТОМУ НЕ БУЛИ ВИНЯТКОМ І ДО БАГАТЬОХ СЯТ, ПОШИРЕНИХ НА ВСІЙ УКРАЇНІ, МАЛИ СВОЇ ОСОБЛИВІ ЗВИЧАЇ ТА ТРАДИЦІЇ. ЦЕ МІНІДОПОВНЕННЯ ДОДАЄ ДО ГРИ НИЗКУ ОСОБЛИВИХ ПОДІЙ, ПОВ'ЯЗАНИХ ІЗ СЕЗОННИМИ СЯТАМИ ГУЦУЛЬЩИНИ, У ЯКИХ ПЕРЕПЛЕЛИСЯ ХРИСТИЯНСЬКІ ТА ЯЗИЧНИЦЬКІ ТРАДИЦІЇ ЦЬОГО КРАЮ.

ЩО ТО ЗА СЯТА ТАКІ?

Сята — це радість, подарунки та веселі забавки! Відволічіться на мить від буденних справ і розважте себе та ближніх!

У грі з цим доповненням щоразу, коли на обрії з'являтиметься плитка духа, гравці відкриватимуть і розіграватимуть особливу карту — карту свята! Кожне свято — це невеличка гра з винагородами для всіх. А на додачу свято принесе додаткових овечок, яких можна зібрати під час гри!

ЩО В ДОПОВНЕННІ?

- 10 карт свят:
 - 2 карти Великодня (Весна)
 - 2 карти Зелених свят (Літо)
 - 2 карти Івана Купала (Літо)
 - 2 карти Здвиження (Осінь)
 - 2 карти Миколая (Зима)
- Ці правила

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ ЗІ СЯТАМИ

Кожне свято має дві різні карти. Під час приготування навмання візьміть по одній карті кожного свята:

Великдень, Зелені свята, Івана Купала, Здвиження.

Не дивлячись, покладіть їх долілиць у ряд у межах досяжності гравців.

Якщо ви граєте з доповненням «Зима», також додайте одну карту свята **Миколая**.

Перегляньте весняний стос плиток і відкладіть плитку Алея. Потім перетасуйте цей стос, роздайте по 2 плитки кожному гравцю і викладіть 3 плитки на обрій. Лише після цього затасуйте плитку Алея назад до весняного стосу.

ЧИК ТІЇ СЯТА СЯТКУВАТИ?

ЩО ПАНСТВО СЯТКУЄ?

Карта свята складається з двох частин: мінігри, у якій беруть участь усі гравці, і викладання овечок на певні ігрові компоненти.

КОЛИ НАСТАЄ СЯТО?

Шойно на обрії викладають плитку духа, гравець, що виклав її, бере карту свята, на сорочці якої зображений цей дух. Цей гравець стає розпорядником свята.

Розпорядник зачитує з карти свята правила мінігри, після чого всі гравці беруть у ній участь й отримують свої винагороди.

Потім розпорядник викладає жетони овечок на вказані на карті свята компоненти (плитки, карти, комірки зимового поля).

ЯК ЗБИРАТИ СЯТКОВІ ОВЕЧКИ?

Якщо в подальші ходи на плитку або в комірку з жетоном овечки переміщується вівчар (навіть не зупинившись на ній), гравець забирає цей жетон овечки собі. Жетони на картах і плитках обрії гравці отримують, коли беруть ці карти / плитки собі на руку.

ЯКІ НА СЯТА ЗАБАВКИ?

РОЗ'ЯСНЕННЯ ЩОДО КАРТ

Великдень, карта 1

Сума винагород в овечках: виберіть 2 будь-які свої (навіть ті, що ви вже втілили) і складіть у винагородах цих задумів. Якщо має декілька варіантів винагороди, візьміть найбільшу.

Великдень, карта 2

Сума властивостей: це сума всіх чисел на чорних і білих властивостях плиток. Якщо властивість не має числа (як-от або), така властивість дорівнює 1.

Наприклад:

+ + + + + + = 10

Зелені свята, карта 4

Ярмарок задумів: Розпорядник бере 2 з колоди і викладає їх долілиць в досяжності гравців. Гравці таємно визначають, скільки готові заплатити, щоб отримати ці задуми. Потім вони одночасно оголошують

свою ціну. Той, хто запропонував найбільше, отримує карти.

Якщо двоє чи більше гравців виставили однукову ціну, вони (і тільки вони) продовжують торги. Нова ціна не може бути меншою за попередню. Так триває, поки хтось запропонує найбільшу ціну.

Гравці, у будь-який момент до розкриття ціни, можуть вийти з торгів і повернути запропонованих овечок до свого запасу.

Наприклад, Іван запропонував 3 овечки, а Марічка й Палагна — по 4. Дівчата продовжують торгуватися. Тепер Марічка запропонувала 6, а Палагна 4. Торги завершено.

Гравець, що запропонував найбільшу ціну, отримує карти. Після цього він порівну розподіляє сплачених овечок між рештою учасників. Якщо розподілити порівну не виходить, переможець на свій розсуд вирішує, кому віддати залишок.

Марічка бере своїх 6 овечок і розподіляє їх між Іваном і Палагною — по 3 обом.

Івана Купала карта 5

Ярмарок знадобів: Розпорядник бере 2  з колоди і викладає їх долілиць в досяжності гравців. Починаючи з розпорядника, усі по черзі пропонують, скільки  вони готові заплатити, щоб отримати 2 .

Кожна нова пропозиція повинна перевищувати попередню хоча б на 1 . Гравці можуть у будь-який момент вийти з торгів і забрати своїх овечок.

До прикладу, Іван поклав 2 овечки, Марічка — 4, а Палагна — 5. Іван мав би збільшити свою ціну хоча б до 6, але вирішив не робити цього й забрав свої 2 овечки назад до свого запасу. Марічка вчинила так само.

Гравець, що єдиний залишився в торгах, забирає карти. Після цього він порівну розподіляє сплачених овечок між рештою учасників. Якщо розподілити порівну не виходить, переможець на свій розсуд роздає овечок якомога рівномірніше.

Палагна забирає 2 карти , а 5 овечок розподіляє між Іваном і Марічкою: Івану вона дає 2 овечки, а Марічці — 3.

Івана Купала, карта 6

Номери карт: номер зображено в лівому нижньому куті карти.

Здвиження, карта 7

Осінній ярмарок: розігрують за правилами ярмарку задумів (карта свята 4).

Здвиження, карта 8

Сума властивостей: рахують за правилами Великодня (карта свята 2).

Миколая, карта 9

...що має найменше жетонів: якщо гравець не має жетонів, рахуйте це як 0, найменшу можливу кількість.

Жетон збільшення обмеження руки також вважається не використаним, адже він усе ще діє для гравця.

Пояснення щодо Викладання ОВЕЧОК

Алей, Бог, Дрізд, Вовк

Викладіть по 1  на кожну плитку й карту із зображенням.... викладіть овечок на всіх плитках цього типу місцевості (зокрема, на обрії), а також на картах , де він зображений.

Важливо! Овечок викладають лише на плитки і карти в загальному доступі (обрій, ряд знадобів / задумів, ігрове поле), а не на руках / у запасах гравців.



Автори доповнення: Ярослав Кіфор, Володимир Кузнецов
Художниця: Людмила Самусь
Керівник проекту: Жолудь Добровольський
Редактор: Максим Драч
Графічний дизайн і верстка: Андрій Бордун



вул. Єфремова, буд. 60, +380961975226
Львів, Україна, 79044 info@boardova.com

© 2025 boardova, дизайн, розробка.
© 2025 Людмила Самусь, ілюстрації. Усі права застережено.

АРІДНИК ≡ СВЯТА ≡

ПРАВИЛА ДОПОВНЕННЯ

