



НАСТІЛЬНА ГРА ДЛЯ ШУКАЧІВ ПРИГОД У КАРПАТАХ

ЯК ГРАТИ?

Є дві колоди карт:



Ситуації



Рішення ситуацій

Перед грою добре потасуйте обидві колоди окремо і покладіть їх поряд перед усіма гравцями.

Роздайте кожному гравцю по 6 карт з рішеннями ситуацій.

Оберіть гравця, який почне витягувати карту з колоди ситуацій. Гравець витягує одну карту і кладе її перед усіма лицьовою стороною догори.

Наприклад: це буде ситуація “Ночівля”. На картці є короткий опис пригоди та маленький схематичний малюнок, притаманний тільки їй.

Далі мандрівники дивляться у свої карти і шукають речі, які стануть у пригоді під час цієї ситуації. Підходяще спорядження чи рішення позначені таким самим схематичним малюнком, що і ситуація.

Першим ходить той, хто тягнув картку з ситуацією, далі – наступний гравець по годинниковій стрілці. Якщо немає підходящої картки – кажіть “пас” і черга переходить до наступного гравця.

Наприклад: ви знайдете у себе картку, де є намет – у нього буде такий самий схематичний малюнок, що і в ситуації “Ночівля”. Значить ваша картка підходить. Кладіть цю картку в гру, щоб всім було видно і додавайте собі на совганці 150 метрів набору висоти. Якщо на кількох ваших картках є підходящі рішення ситуації, наприклад, і намет, і колиба, і каремат – кладіть всі, що маєте, бо вам треба чим швидше дістатись до вершини.

Кожне ваше рішення ситуації має свою цінність, а якщо точніше – метри набору висоти. Чим мудріше та уважніше ви будете використовувати рішення ситуацій, тим швидше дійдете до вершини Говерли – на рівень 2061 м.

2061 м – висота Говерли, найвищої гори Українських Карпат. Місце сили, на якому обов'язково має побувати кожен українець. Про цю вершину і є наша гра.

Тут все як у типовому поході з друзями. Усі йдуть з рюкзаками, мають при собі якесь спорядження, їжу та одяг. І як в будь-якому поході, на маршруті стануться всілякі пригоди.

То, як завжди, невчасно піде злива, то припече сонце, то припече в туалет. А якщо, раптом, зустрінете на стежці ведмедя – що будете робити?

Ціль гри – дістатись висоти Говерли 2061 м швидше, ніж інші мандрівники. І щоб перемогти, не обов'язково бути фахівцем з походів – достатньо уважності і трішки везіння.

Похідна група 2-8 людей.

Після того, як всі походять або пропустять хід, ті, хто мають картки “Пакості” починають ходити ними по черзі.

Ці картки мають темно-сірий фон і забирають 50 м у того, кому ви її адресуєте. Картки з пакостями використовуються відповідно до поточної ситуації. Для зручності – орієнтуйтеся по тому самому схематичному малюнку.

Наприклад: до ситуації “Ночівля” у вас на руках є картка-пакость “Голосно хрюлю біля тебе”. Кидайте цю картку в гру, називайте ім'я того, кому ви робите пакость – і тоді він опускається на 50 м. А якщо той гравець в цьому ході поклав, наприклад, спальник – то він піднімається вже не на 150 м, а на 100 м.

На картку пакості є протидія – картка “Май стрим”. Якщо хтось із ваших друзів обнаглів і завалює вас пакостями – кладіть картку “Май стрим”, і тоді пакость блокується. На 1 картку пакості діє 1 картка “Май стрим”. Захищати можна тільки себе.

Скільки карток ви викладете під час ситуації – стільки вам треба буде добрати з загальної колоди на наступну ситуацію, щоб на руках залишалось 6 карток.

Далі по годинниковій стрілці тягне одну картку з колоди ситуацій наступний гравець – і все продовжується, як перед тим.

Щоб не рахувати цифри підйомів і спусків у голові – користуйтеся совганкою і рухайте вверх-вниз свого персонажа по шкалі.

Переможе той, хто набере 2061 м або більше – першим. Інші гравці можуть позмагатись за 2, 3 і наступні місця. Якщо в процесі гри закінчиться якась з колод, ретельно перетасуйте відбій – і пускайте знову в хід.

Якщо вас грає від двох до чотирьох, радимо вводити в гру половину карт з пакостями. На кожен ситуацію є дві пакості: залиште в колоді з рішеннями по одній – і грайте в задоволення. Коли ж зберетесь у більшій компанії – використовуйте всі картки з пакостями.

ВИДИ КАРТОК

Колода «Ситуації»

Пригоди. На кожній картці описується ситуація, що може статися у поході в горах. Ця ситуація задає тему ходу – під кожну ситуацію гравці шукають рішення у своїх картах на руках. Зверніть увагу на схематичні малюнки – по них вам буде легше орієнтуватись і співставляти ситуацію з рішенням.

Перегруз. Мандрівник з найважчим рюкзаком спускається на 50м. Якщо маєте кілька карток з рюкзаком – їх вага сумується. Якщо не маєте картки з рюкзаком, ви не берете участі у цьому ході та залишаєтесь на своїй висоті. Якщо тільки у одного гравця є карта з рюкзаком – він і спускається. Якщо у кількох гравців збігається вага рюкзака/сума ваги кількох рюкзаків – розіграйте на чу-ва-чі, і хто програє, той спускається.

Вперед і вгору. Мандрівник з найлегшим рюкзаком піднімається на 50м. Якщо маєте кілька карток з рюкзаком – їх вага сумується. Якщо гравець не має картки з рюкзаком, він не бере участі у цьому ході та залишається на своїй висоті. Якщо тільки у одного гравця є карта з рюкзаком – він і піднімається. Якщо у кількох гравців збігається вага рюкзака/сума ваги кількох рюкзаків, то розіграйте на чу-ва-чі і хто виграв, той піднімається.

Взаємодопомога. Гравці з найменшою і найбільшою висотою обмінюються усіма картками. Якщо у кількох гравців однаково найменша чи однаково найбільша висота – всі ці гравці міняються усіма картками по годинниковій стрілці.

Понеси мос. Кожен мандрівник навмання бере у сусіда справа 1 картку. Помінялись? Тягніть наступну ситуацію.

Колода «Рішення ситуацій»

Рюкзак. З трьох одиниць спорядження вам знадобиться тільки одна – та, що збігається схематичним малюнком із ситуацією. За неї ви і отримаєте метри набору висоти. Інші дві одиниці спорядження фактично згорають, коли ви кладете картку в гру. У кожного рюкзака є вага, вона написана на картці. Іноді від неї залежатиме, будете ви підніматись чи спускатись.

На досвіді. Залежно від ситуації вам знадобиться тільки одна з двох-трьох дій, що написана на картці – за неї ви і отримаєте метри набору висоти. Інші варіанти дій фактично згорають.

Або-Або. Предмети, локації та персонажі, що допомагають у різних ситуаціях. Картки: телефон, колиба, факел, кущ, гілля ялини, перехожий, пакет, лікарські трави. Залежно від ситуації вам знадобиться тільки один з двох варіантів, що написаний на картці – за нього ви і отримаєте метри набору висоти. Інший варіант фактично згорає.

Заклинання мольфара. Додасть вам 200 м підйому під час ситуацій “Вйо бо дощ”, “Сонце пече”, “Поклик природи”, “В животі ураган”, “Організуй вогонь”. Щоб зрозуміти чи підходить картка до ситуації – орієнтуйтеся по схематичних малюнках, які мають співпадати.

Картки “Заклинання мольфара”, “Рюкзак”, “Або-або”, “На досвіді” можна використовувати разом під час однієї ситуації.

Вмикаю фантазію. Вигадайте своє спорядження чи дію, що може вирішити ситуацію і піднімайтесь на 50 м. Варіант вирішення ситуації має бути оригінальним: таким, якого ви не зустрічали на інших картках. Наприклад: ситуація “Ночівля”, і ви придумуєте “побудувати халабуду на дереві”.

Риюсь у забутих кишенях рюкзака. Міняйте її на будь-яку карту вирішення ситуацій з відбою. Якщо дозволяє ситуація – новою обмінною картою можна відразу користуватись і набирати собі висоту. Якщо у відбої ще мало карт, або немає такої, яку б ви хотіли отримати – почекайте і міняйте коли захочете.

Забігаю наперед. Кладіть цю картку в гру і витягуйте з загальної колоди вирішення ситуацій картку, яка вам подобається найбільше (так, можна брати в руки цілу колоду, перевертати, розглядати і вибирати будь-яку.) Якщо дозволяє ситуація – нову карту можна відразу пускати в гру і набирати собі висоту. А можете й почекати і використати в наступних ходах. Після того як ви дістали нову картку, “Забігаю наперед” одразу йде у відбій.

Картки “Вмикаю фантазію”, “Риюсь у забутих кишенях рюкзака”, “Забігаю наперед” можна використовувати тільки по одній під час однієї ситуації.

Пакості. Ці картки роблять -50 м комусь з інших мандрівників. Кому – обираєте ви. Адресуються тільки під час відповідної пригоди на вибір того, в кого є ця картка.

Май стрим. Блокує одну пакость у вашу сторону і вам не приходиться спускатись. Працює тільки у разі самозахисту, тобто заблокувати пакость, яку отримав ваш друг не можна.