Правила игры Воссоединение.

**Продвижение по полю.** Для хода игрок кидает кубик, показание кубика соответствует клеткам (клетки называются «События»), которые игрок должен пройти. Когда игрок приходит на клетку (конечную для его хода), он берет карточку с «Событием» из колоды. На карточке есть вопрос , на этот вопрос игрок должен ответить, для прохождения далее по полю. Если игрок отвечает на вопрос то он проходит далее по полю, если не отвечает на вопрос, то остается на клетке до следующего своего хода (далее, в следующем ходу он продолжает игру обычным ходом).

**«Триумфы», «Засады» и экипировка.** Некоторые клетки на поле являются клетками «Триумфа». «Триумф»– это клетка, на которой кроме обычного вопроса есть еще усложненный вопрос. При нахождении на этой клетке у игрока есть выбор либо ответить на обычный вопрос и пройти «Триумф», как обычное «событие», либо ответить на вопрос повышенной сложности и получить карточку экипировки при правильном ответе и нечего при неправильном (в этом случае необходимо ответить и на обычный вопрос). Карта триумфа – это стандартная карта с дополнительным вопросом под чертой.

Карточки «Экипировки» – это карточки со случайными бонусами. При получении карточки «Экипировки» игрок забирает ее себе и хранит до использования (использовать карточку можно только один раз, когда использовать карточку решает игрок).

Экипировка:

* «Конь» - дает одну дополнительную клетку к тем, которые игрок проходит за ход. Карточка «Конь» не может быт использована в случае неправильного ответа на вопрос «События».
* «Кольчуга» - дает возможность совершить «нормальный» ход, при неправильном ответе на вопрос «события».
* «Шашка» - дает возможность преодоления «засады» без ответа на вопрос.

Дебафы:

* «Ранение» - отнимает одну клетку от числа тех, которые игрок проходит в этот ход. Действует 3 хода после взятия игроком в руку, затем сбрасывается.
* «Нападение грабителей» - вся ваша экипировка сбрасывается в колоду, если экипировки у вас нет вы теряете возможность получить экипировку в течение двух следующих ходов.

Также на поле будут клетки «Засады». «Засада» - это клетка, на которой игрок обязан, остановится, даже если это не конечная клетка его хода, и ответить на вопрос. Если игрок отвечает правильно, то получает карту «Экипировки» и проходит до конечной клетки своего хода, либо остается на клетке «Засады», если она является конечной клеткой хода, а если ответит неправильно, то пропускает ход, останавливаясь на клетке «Засады» и получает карточку «Дебафа».

**«Режимы» игры.** В игру могут играть от 1 до 4 человек, поодиночке отвечая на вопросы, используя карточки «Экипировки» и способностей персонажей. Возможен второй «режим», когда играют две команды по 2 человека, тогда игроки внутри команды могут помогать друг друга в ответе на вопросы и использовать способности на себя или товарища по команде.

**Окончание игры и победитель.** Игра оканчивается, как только, один из игроков доходит до финиша. Игрок первый дошедший до финиша – победитель. В случае кооперативной игры побеждает та команда, игрок которой дошел первым.

Сюжет игры

Преамбула:

В НИИ Исследования времени была создана машина по перемещению биологических объектов по временной прямой. Для разведывательной операции была создана команда ученых, которые были отправлены в 1654 год.

Целями научно-исследовательской экспедиции являются тестирование работы машины времени в реальных условиях, а также получение дополнительных сведений и подтверждений научных гипотез о событиях исторического периода с 1654 по 1667 года.

Все участники научно-исследовательской экспедиции прошли тщательный отбор и являются полноценной командой. Каждый участник нацелен на успешное достижение общегрупповых задач, а также имеет свои индивидуальные научные интересы и цели. Каждый участник экспедиции обладает уникальной способностью, которая может существенно помочь ему лично и команде в целом успешно пройти все испытания.

Состав экспедиционной группы[[1]](#footnote-1):

Археолог. Один из лучших специалистов в сфере археологии. Целиком отдается работе, погружаясь в нее с головой. Часто ему удается найти редкие и ценные исторические объекты, сделать важные открытия.

Способности археолога в экспедиции – раскопки (один раз за игру археолог может ответить на бонусный вопрос на любой клетке «события» или «триумф» и получить карточку «экипировка»).

Личные научные интересы: пополнить свою коллекцию оружия прямиком из времени, в котором оказалась экспедиционная команда.

Химик. До экспедиции работал в лаборатории по разработке альтернативных источников энергии, занимался вопросами получения экологически чистого топлива из различных отходов деятельности человека.

Способности – страховка (один раз за игру в случае неверного ответа на вопрос может сделать ход).

Личные научные интересы: найти местонахождение нефти на исследуемой территории, отправить координаты месторождения в будущее, тем самым обеспечить конкурентное преимущество своей команде химиков.

Медик. Врач широкого профиля – окажет любую медицинскую помощь. До экспедиции служил в МЧС.

Способность – первая помощь (один раз за игру может освободить себя или товарища по команде из засады).

Инженер. С детства увлекался робототехникой, любил разбирать приборы и изучать их строение. Теперь может починить и усовершенствовать любой прибор.

Способность – рем. комплект (один раз за игру может «починить» карточку «экипировки» и использовать ее повторно. Рем. комплект действует как на «Экипировку» инженера, так и на других участников команды).

Личные научные интересы: изучение различных приборов того времени.

Историк. Очень хорошо знаком со временем, в которое отправляется экспедиция, поэтому не смог отказаться от участия в таком уникальном эксперименте. Его личный научный интерес – увидеть все своими глазами, познакомиться с известными историческими личностями вживую.

Способность – знания (один раз за игру имеет возможность избавить себя иди другого участника от карточки дебафов).

Лингвист. Команде нужен человек со знанием языков, на которых говорили в Речи Посполитой. Тут появился наш герой, к тому же знающий латынь.

Способность – переговоры (мирный договор) (один раз за игру все участники команды лингвиста на три хода получают возможность, при попадании в засаду, избежать ее не отвечая на вопрос и идти дальше).

1. Перед началом игры каждому участнику предлагается выбрать карточку члена экспедиционной группы. Каждый игрок может играть в составе экспедиционной группы, также игроки могут составлять мини-команды, являющиеся частью экспедиционной группы. [↑](#footnote-ref-1)