

Правила игры:

НАЧАЛО ИГРЫ

- Играют от 2 до 6 человек
- Перемешайте берестяные грамоты (шестиугольники с рубашкой в виде бересты). Выложите их рубашками вверх на 6 свободных от объектов угловых полей с названиями Новгородских концов:



- Перемешайте 34 тайла с дорогами и положите на стол рубашкой вверх. Раздайте каждому игроку по 3 тайла.
- Каждый игрок получает по 2 фишки одного цвета. Одна фишка ставится на поле для подсчета очков, вторая — на одни из ворот окольного города:
- Первым ходит тот, у кого в имени меньше всего букв.



ХОД ИГРЫ

1. Игроки поочередно выкладывают тайлы с дорогами и строят маршрут, зарабатывая баллы. Задача — заработать как можно больше баллов и не вылететь за ворота окольного города. Очки начисляются всем игрокам, которые стоят на краю поля, если поле не закрыто тайлом.

- Первый ход — вы можете положить свой тайл на одно из двух шестиугольных полей. Выберите дорогу, по которой пойдете, и поставьте свою фишку на границу следующего поля.
- Выложив на поле тайл, возьмите один из колоды на столе.
- Продолжайте выкладывать тайлы по очереди, зарабатывая баллы и выполняя действия, предписанные полями.



ИГРОК ВСЕГДА СЛЕДУЕТ ПО ДОРОЖКЕ ДО САМОГО ЕЕ КОНЦА (ДО ОТКРЫТОГО ПОЛЯ ИЛИ ДО ОКОЛЬНОГО ГОРОДА)

- Игра заканчивается, когда закончились тайлы, либо все игроки вылетели за окольный город.

НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ И ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ НА ПОЛЯХ

- Если дорога привела вас на один из 18 тайлов с баллами:

Новгородцы — люди гостеприимные, добавьте себе +1 балл



Где София, там и Новгород. Полюбуйтесь на самый древний храм России и получите +3 балла



ЯРОСЛАВОВО ДВОРИЩЕ — Это место помнит самого Ярослава Мудрого. +3 балла



ПЕРЕПРАВА — Вам повезло, и лодочник согласился доставить вас на другой берег. +3 балла



УЛИЧНЫЙ ПИСЕЦ — за небольшую плату помогает неграмотным составить послание на бересте или восковой табличке. +2 балла



ВЕЧЕ — узнайте о демократии по-новгородски +2 балла



ЦЕРКОВЬ ВЛАСИЯ — построена на древнем капище +2 балла

- Если вы очутились на одном из 7 полей со значками ☀️ и 🌑 — бросайте монетку:



ВЕЛИКИЙ МОСТ — если вас признают за своего, позволят сделать еще один ход, не признают — придется заплатить. ☀️: +один ход, 🌑: -3 балла.



НОВГОРОДСКИЙ ТОРГ — чего здесь только нет. Здесь можно и обогатиться, и разориться. ☀️: +3 балла, 🌑: -2 балла.



ВЛАДЫЧНЫЕ ПАЛАТЫ — тут уж как повезет, благословит вас владыкка или велит гнать взашей. ☀️: +3 балла, 🌑: -2 балла.



КУПЦЫ — люди себе на уме, могут одарить богато, а могут и плату за проезд запросить. ☀️: +3 балла, ☁️: -2 балла.



КУЗНЕЦ — с ним приятно поболтать. А вдруг что-то надо починить? ☀️: +3 балла, ☁️: -1 балл.



ОРУЖЕЙНИК — одно дело любоваться работой мастера, и совсем другое, если вам нужна кольчуга. ☀️: +3 балла, ☁️: -1 балл.



ГОТСКИЙ ДВОР — сумеете договориться с немцами — хорошо, а если нет — пеняйте на себя. ☀️: +3 балла, ☁️: -1 балл.

Если перед вами один из 3 тайлов с заданиями:



Скоморохи закружили вас и запутали. Следующий ход все делают за соседа по часовой стрелке, используя свои тайлы. Полученные баллы записываются на счет ходящего. **ИГРАЕТСЯ ТОЛЬКО ОДИН РАЗ.**



Дружеская пирушка в корчме. Все меняются тайлами (отдайте свои тайлы соседу по часовой стрелке). Играется столько раз, сколько игроков подойдет к корчме, пока поле не закрыто тайлом.



Время отдохнуть и попариться в бане. Пропустите ход. Играется столько раз, сколько игроков подойдет к бане, пока поле не закрыто тайлом.

Поля с «разворотами».

Если ваша дорога привела вас на границу такого тайла, развернитесь и идите по соседней дороге.



Если вы подошли к полю с берестяной грамотой, возьмите ее себе, не показывая другим игрокам. Использовать берестяную грамоту можно в любой момент игры. Использование грамоты считается ходом.



Тайл с площадью. Позволяет сменить дорогу и выбрать маршрут в любом направлении. Неиспользованная береста приносит владельцу +1 балл при подсчете очков в конце игры.



Клад. Получите +3 балла. Сохраните эту бересту до конца игры и используйте при подсчете очков.



Вас подозревают в нарушении Устава, придется заплатить виру в конце игры, при подсчете очков. Виру можно передать соседу, если играется поле «Корчма».



Грамота князя поможет в безвыходной ситуации. Вы можете убрать любой тайл с поля вместо своего хода. Неиспользованная береста приносит владельцу +1 балл при подсчете очков в конце игры.

Если другой игрок выложил тайл, который продлевает вашу дорогу, вы должны по ней следовать. ЭТО НЕ СЧИТАЕТСЯ ХОДОМ.

- Если вы вылетели за окольный город, вернуться в город можно только через один из свободных (не закрытых тайлами) ворот окольного города.
- Если одному из игроков удалось замкнуть свой маршрут, игра считается законченной.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

В конце игры каждый игрок суммирует:

- Баллы, заработанные в ходе игры
- +1 балл за каждую неиспользованную бересту (кроме клада и виру)
- +2 балла за замкнутый маршрут или за то, что остался последним на поле, когда остальные игроки вылетели.