

ПРАВИЛА ГРИ

КРИШТАЛЕВИЙ МАЯК



У світі, де острови плавають у безмежному небесному океані, існує легендарний Маяк Справедливості. Цей маяк був побудований із чарівного кришталю і мав силу підтримувати мир, гармонію та добробут в усіх острівних цивілізаціях. Проте через змову злих сил Маяк було розбито, і його частинки розкидані по островах небесного світу.

ОРДЕН ШУКАЧІВ

Кожен гравець стає Відважним Шукачем і бере собі за завдання спільно з іншими Відважними відшукати всі кришталеві частини, розсіяні по островах, відновити Маяк, повернути справедливість і добро у світ.

Шукачі є останньою надією острівних цивілізацій, адже тільки вони можуть врятувати світ від хаосу та безладу. Гравці подорожують островами і занурюються у пригоди, щоб зібрати частинки Маяка. Їм доведеться стикатися з випробуваннями та викликами, що перевіряють їхню чесність, справедливість і співчуття, сміливість і винахідливість.





ІГРОВИЙ РЕКВІЗИТ

1. Картки Ордена шукачів – ролі (12 карт).
2. Фішки шукачів (6 кольорів).
3. Лічильники навичок та раунду гри (однотипні токени: 5 для кожного гравця і 1 для мапи).
4. Жетони доброчесності (30 штук)  та токсичності (15 штук) .
5. Ігрове поле.

На шляху зустрічатимуться різні перешкоди – місцеві конфлікти, пастки, моральні дилеми та інші виклики. Кожен острів має свої історії та обставини, де герої будуть використовувати знання та доброчесність, щоб ухвалити правильні рішення.

Руйнівниця Маяка – володарка темних сил, принцеса хитрощів
Мірель Темна та Підступна.





- **Кількість гравців:** 3-6, (4 – рекомендовано).
- **Тривалість** повної ігрової партії на чотирьох гравців, які вже знають правила: **45-60 хвилин.**

6. 20-гранний кубик (або три 6-гранних кубики).
7. Колода карт «Дилема»  (54 карти).
8. Колода карт «Магія»  (36 карт).
9. Колода карт «Підказка»  (18 карт).
10. Маяк – розділений на 10 окремих частин.
11. Відзнака першого гравця .
12. Карта-підказка перевірки характеристик.

ХІД ГРИ

Гра складається з 10 раундів, за які гравці повинні віднайти та здобути 10 частин **Кришталевого Маяка Справедливості**.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Розкладіть ігрове поле.
2. Добре перемішайте та викладіть окремо, сорочками догори, колоди карт «Магія» , «Дилема» , «Підказка» .
3. Гравці обирають своїх ігрових персонажів і колір плаща (колір фішок, що відображатимуть пересування ігровим полем).
4. Гравці виставляють лічильники навичок на відзначені стартові показники характеристик на картках обраних персонажів, а лічильник раундів – на мапу.
5. Гравці по черзі кидають кубик і за результатами визначають, хто отримає відзнаку першого гравця (або домовляються в інший спосіб) .
6. Гравці ставлять свої фішки на стартовий острів «**Дім Ордена Шукачів**».
7. Перший гравець робить свій хід, після чого роблять свої ходи інші гравці за годинниковою стрілкою. Наприкінці раунду перший гравець передає відзнаку першого гравця наступному по колу учаснику гри.

ДІЇ ГРАВЦІВ

У кожному раунді гравці, відповідно до своєї черги, роблять свої дії. Кожен гравець за замовчуванням може зробити 2 дії за раунд. Кількість дій може зменшуватись або збільшуватись в залежності від наявних у гравця ігрових артефактів чи внаслідок інших ігрових подій.

Кожен гравець в раунді може зробити **дві дії**. Кожна дія може бути реалізована у вигляді однієї з 2 можливостей:



- пересування на доступну гравцеві кількість клітинок,
- передавання повідомлення.



Тобто **2 дії** у раунді можуть виглядати по різному в залежності від потреби, наприклад: пересування + пересування, пересування + повідомлення, повідомлення + повідомлення.

ДОСТУПНІ ДІЇ:




1. Пересування ігровим полем.

Гравець може пересунути свою фішку на свій розсуд на 1 або 2 клітинки. Кількість клітинок, на яку за одну дію може пересуватися гравець, може збільшуватись або зменшуватись залежно від наявних у гравця артефактів чи внаслідок інших ігрових подій.

Кожен острів, окрім стартового, має три зони для перебування гравців: «Дилема» , «Здобування»  та решта території острова. В клітинках між островами та в клітинках «Дилема» і «Здобування» одночасно може перебувати фішка лише одного гравця. На решті території острова одночасно може перебувати необмежена кількість героїв.



Пересування всередині острова між зонами «Дилема» , «Здобування»  та рештою території острова рахуються як звичайні кроки. Тобто якщо гравець просто зайшов на острів – це один крок (аналогічний пересуванню на одну клітинку), перейшов на значок «Дилема» – наступний крок (також аналогічний пересуванню на одну клітинку). На перехід між клітинкою «Дилема» та «Здобування» в межах одного острова теж потрібні 2 кроки: з «Дилеми» на територію острова та з острова на клітинку «Здобування».

Гравці самостійно обирають напрям руху або домовляються про спільну стратегію. Якщо попереду і позаду всі клітинки, на які гравець має ресурс пересування, зайняті іншими гравцями – гравець не може пересуватися в поточному раунді. Гравець може перестрибнути зайняту клітинку чи навіть кілька, якщо має ігрову можливість ходити на необхідну для потрапляння на вільне місце кількість кроків.


2. Передавання повідомлення – гравці можуть передавати один одному ігрові артефакти (карти) , зілля (карти)  та підказки (карти)  про знаходження частин маяка, якщо вони вважають за потрібне. Передавання **1 карти = 1 дія**.


Передавати карти зачарувань, жетони доброчесності та жетони токсичності не можна.

Не вважається за дію передавання повідомлень (карт) між гравцями, якщо вони перебувають одночасно на одному острові. На островах можна передавати один одному необмежену кількість повідомлень.

3. Вирішення дилеми – здійснюється лише на островах. Щоб отримати підказку, гравець повинен поставити фішку свого героя у вільне поле «Дилема»  на острові. Після потрапляння на поле «Дилема» , сусід цього гравця по столу, який сидить праворуч, витягує карту «Дилеми» з колоди та зачитує йому текст ситуації і варіанти дій. Після вибору гравцем варіанту дій зачитується результат обраної дії.


Після вирішення карта «Дилеми» скидається у відбій.


Незалежно від обраного гравцем рішення Дилеми, після її вирішення гравець тягне з колоди одну карту «Підказка» . Це не вважається дією.


4. Здобування частини – здобування частини Маяка відбувається так само, як і вирішення Дилеми. Щоб здобути частину, гравець має переміститися на відповідну клітинку на острові («Здобування») . Після цього розпочинається здобування – гравець викладає карту Підказки, що вказала йому прийти саме на цей острів (здобувати частину Маяка може лише той гравець, який має на руці карту «Підказка»), та здійснює Перевірку вказаних на карті характеристик. Гравець може прийти на острів самостійно з картою «Підказка» або отримати цю карту від свого колеги (як передавання повідомлення) вже перебуваючи на потрібному острові.

За результатами успішної перевірки гравець здобуває частину Маяка. У випадку невдачі вважається, що частину Маяка темні сили переховують в інше місце. Карта «Підказка» втрачає свою чинність і скидається у відбій. Якщо карти з підказками закінчилися, а Маяк не зібраний, то гра закінчується.


ПРОСТІР МІЖ ОСТРОВАМИ

Кожна клітинка між островами може бути порожньою (нічого не відбувається), давати безпечне середовище для навчання (позначено зображенням зошита )



або містити магічну подію (позначено зображенням колби з зіллям ).

При зупинці у свій хід на клітинці «Навичка» , гравець на власний розсуд може збільшити будь-яку свою характеристику на 1 пункт, пересунувши відповідну фішку-лічильник на картці персонажа.

ПЕРЕВІРКА ХАРАКТЕРИСТИК

Зупинившись під час свого ходу на клітинці «Магія» , гравець обов'язково тягне з колоди «Магія» карту та розігрує її.

Перевірка характеристики, що вказана на карті (карти підказок та магії), відбувається за допомогою ігрового кубика за такими правилами:

1. Гравець кидає кубик.
2. До числа (суми чисел, якщо кубиків три), що випало, він додає показник характеристики, що перевіряється, з картки свого ігрового персонажа.
3. Потім додає чи віднімає вплив артефактів та зачарувань, якими він володіє чи зачарований на момент перевірки, якщо ці артефакти або зачарування впливають саме на цю характеристику.
4. За кожен жетон токсичності , що має гравець, він віднімає від суми перевірки 3 пункти.
5. За кожен жетон доброчесності , що має гравець, він додає +1 до суми перевірки.
6. Гравець додає +3 бали під час перевірки характеристики при здобуванні частини Маяка, якщо його показник Сміливості дорівнює 5, та +3 бали під час перевірки характеристики при розігруванні карти «Магія», якщо його показник Винахідливості дорівнює 5.

ПІСЛЯ ЦЬОГО ГРАВЕЦЬ ПІДРАХОВУЄ РЕЗУЛЬТАТ:

Якщо сума перевірки потрапляє в діапазон, що зазначений на карті, гравець виконує описану дію (позитивну чи негативну).

Якщо сума перевірки не потрапляє в описаний діапазон – нічого не відбувається (у випадку перевірки під час здобування частини маяка це дорівнює невдачі).

БОНУСИ ЗА РОЗВИТОК ХАРАКТЕРИСТИК ГЕРОЇВ

• **Жетони доброчесності та токсичності** зберігаються в гравців і діють протягом всієї гри або до випадку, коли можна їх позбутися за допомогою деяких карт зачарувань.

• **Мудрість** – після досягнення показника «5» дає можливість навчати і допомагати в навчанні іншим гравцям. Такий гравець під час свого ходу без витрачання дії може підвищити іншому будь-якому одному гравцеві будь-яку характеристику на 1 пункт.

• **Сміливість** – дає бонус до протистояння пасткам темних сил. Після досягнення показника сміливості «5» гравець під час здобування частини маяка при перевірці будь-якої, вказаної на карті «Підказка», характеристики додає +3 до суми перевірки.

• **Турбота** – після досягнення показника «5» дає можливість передавати за потреби свою 1 дію за 1 раунд будь-якому іншому гравцеві;

• **Винахідливість** – дає бонус під час розігрування карт Магії. Після досягнення показника винахідливості «5» гравець під час перевірки будь-якої, вказаної на карті «Магія», характеристики додає +3 до суми перевірки.

• **Впевненість** – після досягнення показника впевненості «5» гравець отримує бонус для пересування ігровим світом +2 дії в кожному раунді.

КОЛОДА КАРТ «МАГІЯ»

Розігрування карт Магії не є дією та не забирає ходи в гравців. Колода Магії містить три види карт:

• **Артефакт** – має постійний ефект (позитивний чи негативний), що настає відразу після його отримання і діє аж поки поки гравець не позбудеться його. Якщо гравець передає свій артефакт іншому гравцеві, то він позбувається його впливу, а новий власник артефакту цей вплив отримує.

Наприклад, якщо артефакт давав гравцеві +1 до Сміливості, то після передачі артефакту він зменшує показник своєї сміливості на 1 пункт, а гравець, який отримав артефакт, збільшує свою сміливість на 1.

Гравець може позбутися свого артефакту, якщо передасть його іншому гравцеві або зніме за допомогою карти зачарування. Карти Артефактів, зняті з героя за допомогою Зачарування, кладуться вниз колоди Магія.

• **Зачарування** – відразу після отримання діє як артефакт, але його не можна передавати іншому гравцю.

Гравець може позбутися карти Зачарування лише за допомогою іншої карти Зачарування, що має такий ефект. Карты Зачарувань, зняті з героя за допомогою Зачарування, кладуться вниз колоди Магія.

• **Зілля** – можуть бути використаними в будь-який момент, що зручний для гравця. За бажанням, гравець може «носити» із собою усі зілля і не використовувати їх аж до кінця гри.

Карта Зілля, що було використане, кладеться вниз колоди Магія.

УМОВИ ПЕРЕМОГИ

Орден Шукачів переміг, якщо зібрав усі елементи зруйнованого маяка за **10 раундів**.

Якщо кілька команд досягли однакових результатів, зібравши маяк за 10 раундів або зібравши рівну кількість його частин, то для визначення найбільш успішної команди **Шукачів** беруться такі ігрові здобутки та невдачі:

- **+ 10** балів за кожен знайдений елемент маяка, максимум – 100;
- **+ 20** балів, якщо маяк було відновлено повністю;
- **+ 20** балів за кожен «зекономлений» раунд за дострокового відновлення маяка;
- **+ 5** балів за кожен жетон доброчесності в команді;
- **- 15** балів за кожен жетон токсичності в команді.

ГРА З'ЯВИЛАСЯ ЗАВДЯКИ

Антикорупційна ініціатива ЄС в Україні (EUACI) – провідна антикорупційна програма в Україні, що фінансується ЄС, співфінансується і впроваджується Міністерством закордонних справ Данії.

Програма була запущена у червні 2017 року. EUACI відіграє ключову роль у забезпеченні сталого інституційного розвитку антикорупційних інституцій. Програма також надає допомогу організаціям громадянського суспільства, що посилює їхній потенціал і підвищує їх роль у протидії корупції. Окрім цього, EUACI співпрацює з міськими головами, а також громадянським суспільством шести Міст Добročесності (Житомир, Чернівці, Червоноград, Маріуполь, Нікополь та Миколаїв) для посилення їх прозорості й підзвітності.

Контакти • Вебсайт: euaci.eu/ua
• e-mail: EUACI@um.dk

ТОВ «Світ Громад» – українська дослідницька EdTech компанія, що створює та впроваджує ігрові програми та ігрові рішення для швидкого залучення та навчання. Із 2016 року компанія створює та впроваджує акселераційні програми та освітні інструменти, що базуються на ігровому підході.

Вони дають змогу усвідомлювати та брати відповідальність за життя громади, а також глибше зрозуміти, які інструменти стоять за здоровими суспільствами, де панує кооперація та процвітання. «Світ Громад» розвиває мережу практиків, які використовують ігрові рішення у різних галузях, таких як освіта, розвиток громад, дизайн та імплементація комплексних розв'язкових проєктів.

Контакти: • Вебсайт: <https://market.woc.org.ua>
• e-mail: game@woc.org.ua

Громадська організація «Вокс Україна» – незалежна аналітична платформа, створена у 2014 році. Розвиває критичне мислення й економічну грамотність, популяризує найновіші економічні дослідження і готує їх самостійно на основі даних, допомагає розробляти рішення в інтересах суспільства та оцінює прогрес реформ.

З 2015 року аналітики проєкту «Індекс реформ» ГО «Вокс Україна» слідкують за нормативними актами від різних органів влади, кількісно оцінюють прогрес реформ в Україні, аналізують ключові дії Президента, Верховної Ради України, Кабінету Міністрів, Національного банку та інших.

Контакти • Вебсайт: voxukraine.org
• e-mail: info@voxukraine.org

Команда проєкту

• Михайло Войтович, автор ігрового світу, конструктор ігрових механік, логіки та ігрового процесу, директор ТОВ «Світ Громад».

• Олександр Башняк, концепт-дизайнер.

• Марія Пунтус, літературна редакторка.

• Анна Ільницька, літературна редакторка.

• Ілона Сологуб, наукова редакторка, членкиня редакційної колегії, ГО «Вокс Україна».

• Ксенія Алєканкіна, лідерка проєкту «Індекс реформ», членкиня редакційної колегії, ГО «Вокс Україна».

• Вікторія Агапова, аналітикиня проєкту «Індекс реформ», ГО «Вокс Україна».

• Аліна Круп'яник, асистентка проєкту «Індекс реформ», ГО «Вокс Україна».

КРИШТАЛЕВИЙ МАЯК

Гра «Кришталевий Маяк» розроблена **ТОВ «Світ Громад»** на замовлення та у співпраці з Громадською організацією «**Вокс Україна**» в рамках проекту «Молодіжний марафон доброчесності». Проект реалізується за підтримки **Антикорупційної ініціативи ЄС (EUACI)** – провідної антикорупційної програми в Україні, що фінансується ЄС, співфінансується і впроваджується Міністерством закордонних справ Данії.

Майнові права на гру «Кришталевий маяк» належать **ГО «Вокс Україна»**.

Комерційне використання гри та її окремих частин заборонене без письмової згоди правовласників.

ГО «Вокс Україна» визначає обсяги та забезпечує поширення гри для цільових користувачів в рамках власних проєктів.

Електронна версія ігрового реквізиту відкрита для власних потреб і некомерційного використання та може бути завантажена з офіційного сайту **ГО «Вокс Україна»** та партнерських організацій.

Ілюстрації в поточній версії гри для карт Магії та Підказок, ілюстрація Маяка, ілюстрації ігрових персонажів (ролей) створені з допомогою нейромережі Midjourney.

Для оформлення ігрового поля та ігрового реквізиту використано набори Fantasy Map Builder від Map Effeects (mapeffects.co).