

ПРАВИЛА



ХАЙДУТИ

Александър Торофиев

През 60-те и 70-те години на XIX век националният стремеж към освобождение на българските земи от османско иго е по-силен от всякога. Най-юначните българи организират мащабно революционно движение. Създава се Българският революционен централен комитет (БРЦК), който ръководи над дузина революционни комитети и осигурява хора, средства и оръжие.

В играта „Хайдути“ всеки участник се пренася в Българското Възраждане и ръководи свой собствен комитет, подготвящ хайдушка група. Това става с подсилване на показателите на комитета – „Набор“, „Дейност“ и „Бойна мощ“, а също и с издигането на „Войводи“ и „Дейци“. В края на играта печели играчът с най-много точки „Чета“.

КОМПОНЕНТИ

- **6 комитетски табла**, по едно за всеки играч, с показателите на комитета. На най-горния им ред е посочена стойност на показателите **1**, а на следващите три е нужната цена за подобряването им до съответната стойност **2**;



- **18 маркера за показатели**, от трите вида („Набор“/„Дейност“/„Бойна мощ“) по един;



- **6 маркера за среща със „Заптие“** – по един за всеки играч. От едната страна е зелен (таен комитет) и от другата е червен (разкрит комитет);



- **96 карти** – от тях 16 „Запчета“ и 80 революционери.

Картите с революционери са три вида:

- **48 „Хайдути“** – чрез тях се подобряват показателите на комитетите и се издигат „Войводи“ и „Дейци“. „Хайдутите“ се отличават по приноса си („Набор“/„Дейност“/„Бойна мощ“), силата си (2 или 3) и своя цвят;



- **17 „Войводи“** – различават се по изискваната цена за издигането им и точките „Чета“, които носят. Това е и единствената им роля в играта;



- **15 „Дейци“** – в играта това са видни българи, а игралните им ефекти са вдъхновени от събития, свързани с реалните личности. Те помагат по различни начини на комитета, който ги е издигнал. Някои от тях могат да донесат и точки „Чета“ в края на играта, ако са изпълнени определени условия.

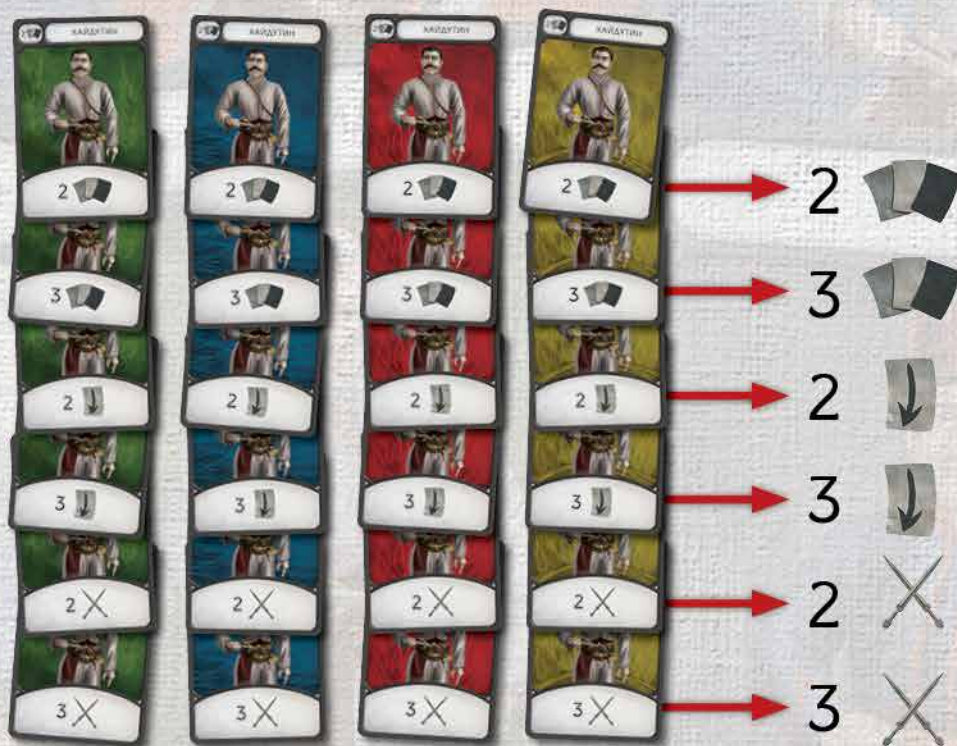


ЕЛЕМЕНТИ НА КАРТИТЕ



- ① име на картата
- ② сила
- ③ принос
- ④ цвят
- ⑤ точки „Чета“
- ⑥ цена
- ⑦ принос при сформирване на група
- ⑧ ефект

ВИДОВЕ „ХАЙДУТИ“



Всяка от тези карти се среща два пъти в тестето

ПОДГОТОВКА И НАЧАЛО НА ИГРА

1. Всеки играч взема по един маркер за разкриване, едно от комитетските табла и три маркера за показатели, които поставя в най-левитите полета на показателите „Набор“ / „Дейност“ / „Бойна мощ“. Стойността на показателите е изписана на най-горния ред и в началото на играта е 4 за всеки от тях.



2. От всички карти се отделят дванадесетте, маркирани с ромб в горния десен ъгъл. Тези със сребърен ромб се слагат на една купчинка с лицето нагоре и с тях се оформя купчинката „използвани карти“. Тези със златен – в началото се отделят на страни и ще станат част от играта по-късно, освен при игра от двамата – тогава също като сребърните се слагат в „използвани карти“. Всички останали карти се разбъркват добре и се слагат на тесте, с лицето надолу. 16 карти от тестето се нареждат с лицето надолу в средата на масата, в каре от 4 реда и 4 колони.



3. Играчите се споразумяват колко дълга да е играта – до **две** (кратка), **три** (средна) или **четири и повече** (дълга) завъртания на тестето. Препоръчително е начинаещите играчи да започнат с кратка игра и да не четат и ползват опционалните правила. За напреднали е препоръчително броят завъртания да е равен на броя играчи.

4. Определя се кой играч да започне играта – например най-младият.

Опционално правило:

При напреднали играчи се избира произволно кой да започне първ и той започва без карти в ръка. Вторият и третият играч започват с една карта в ръка, останалите с по две (ако изтеглят „Заптие“, го поставят обратно някъде в тестето и теглят отново).

ВАЖНИ ОЗНАЧЕНИЯ И ТЕРМИНИ



„Набор“ – определя колко карти играчът може да задържи в ръка.



„Дейност“ – определя броя действия за ход.



„Бойна мощ“ – способността на комитета ти да отблъсква „Заптие“.



Точки „Чета“ – по тях се определя победителят в играта.

1. Ръка – това са картите, които играчът държи в ръка и използва за сформирание на групи; те са скрити за останалите играчи и сред тях никога не може да има „Заптие“. Единствено в края на хода, точно преди изпращането на група, броят им трябва да се намали до стойността на „Набор“ – през останалото време няма ограничение за броя на картите в ръка.

2. Тесте – купчинката неоткрити карти (с лицето надолу). Когато трябва да се тегли карта, тя се взема от тестето. Когато тестето е свършило и трябва да се вземе нова карта, отчита се, че е направено едно завъртане на тестето, използваните карти се разбър-

кват добре и така съставят ново тесте. При първо разбъркване в тестето вече влизат картите, маркирани със сребърен ромб, а при второто – тези със златен.

3. Използвани карти – купчинката с карти, които са изчистени, изиграни (при сформирание на група), загубени (при разбит комитет), премахнати („Заптие“) и т.н. – всички „използвани“ карти отиват тук. Стоят с лицето нагоре и играчите имат право да виждат кои карти отиват в тази купчинка в съответния ход, но не и да разглеждат отминалите по-рано карти.

Опционално правило:

При напреднали играчи може картите, които се изчистват, също да са скрити (тестето „използвани карти“ е с лицето надолу). Това внася повече потайност в играта, но се разчита играчите да си признават, когато изтеглят „Заптие“ при „рисковано вербуване“.

4. Поле – най-малко 16 карти в средата на масата; първоначално те са неразкрити (с лицето надолу), но със своите действия играчите ги разкриват. Броят на картите на полето се допълва в края на ход до минимума от 16, но може временно да бъде надхвърлян в някои случаи (когато на полето бъде обрната карта чрез ефекта на Софроний Врачански и до края на хода не се вземат повече карти от играчите).

5. Издигнати „Дейци“ или „Войводи“ – след издигането им, играчът ги задържа до края на играта, дори ако комитетът му бъде разбит от „Заптие“.



ИГРАЛЕН ХОД

Играчите се редуват по посока на часовниковата стрелка. Всеки ход е разделен на няколко стъпки, които играчът на ход изиграва в следния ред:

1. Вербуване на революционери (Действия)

В тази стъпка играчът може да направи най-малко едно и най-много толкова действия, колкото е показателят „Дейност“ на комитета му (т.е. в началото на играта – 4 действия). По всяко време след първото си действие може да се откаже от следващите такива (пасува) и да премине към втора стъпка. Възможните действия са следните:

- **Проучване** – играчът обръща с лицето нагоре една карта от полето. Ако открие „Заптие“, се следват правилата за среща със „Заптие“ (виж по-долу);
- **Сигурно вербуване** – играчът взема една от обърнатите с лицето нагоре карти на полето в ръка. Тази карта не може да е „Заптие“;
- **Рисковано вербуване** – играчът изтегля в ръка най-горната карта от тестето. Ако е „Деец“ или „Войвода“, я задържа в „Ръка“ и ако реши впоследствие може да я издигне. Ако е „Заптие“, я сваля на полето и губи останалите си действия и правото да сформира група с този ход. Следват се и правилата за среща със „Заптие“.

2. Подбор на революционери (Изчистване)

В тази стъпка играчът може да задържи най-много толкова карти, колкото е показателят „Набор“ на комитета му. Има право да задържи и по-малко, (включително и няколко, което е полезно, ако комитетът му е разкрит и иска да бъде таен отново). Останалите карти се изчистват и другите играчи имат право да видят какви са.



Среща със „Заптие“

Независимо дали при **проучване**, или при **рисковано вербуване**:

1. Ако комитетът на играча е **таен** до момента, сега е разкрит (отбелязва се с маркер за разкрит комитет);
2. Ако комитетът вече е бил **разкрит** и сумарната „Бойна мощ“ на „Заптиетата“ на полето е по-висока от „Бойна мощ“ на комитета на играча, той е разбит – губи всички карти от ръката си и останалите си действия за този ход. Освен това, всички открити карти на полето се изчистват. Преминува се към стъпка 4. **Край на хода.**



2



$$1 + 2 + 3 = 6$$

3. Сформиране на групи (Подобрения)

На тази стъпка играчът може да сформира една група от „Хайдутите“, с които разполага в ръка, при което да издигне „Войвода“/„Деец“ или да подобри показателите на комитета си. За да бъдат в една група, „Хайдутите“ трябва да са или всички с един и същи принос **1** („Набор“, „Дейност“, „Бойна мощ“), или да са от един и същи цвят. **2** „Дейците“ и „Войводите“ никога не участват в сформирани групи.

- **Силата** на групата е сборът от силите на всички „Хайдуте“ в нея. Тази сила трябва да е поне толкова, колкото цената на избраното подобрене/издигане. Някои „Дейци“ подсилват определени групи.

- **Приносът** на групата е приносът на който и да е от „Хайдутите“ в нея по избор на играча (т.е. ако групата е събрана по еднакъв цвят и има „Хайдуте“

с различен принос в нея, играчът избира един от тях; ако е събрана по еднакъв принос, то приносът на групата е същият).

Играчът няма право да сформира група, ако не може да издигне „Деец“ или „Войвода“, нито да подобри комитетски показател. Групата трябва да се използва веднага за една от следните две цели (**3** или **4**), след което използваните за това „Хайдуте“ се слагат в „използвани карти“:

3 • **Подобряване на комитетските показатели** – приносът на групата трябва да е същият като показателя, който се повишава, а силата ѝ поне толкова, колкото е указаната цена в комитетското табло. Позволено е да се прескачат стъпки, например, ако играч събере група с принос 11 „Набор“, то този показател става 7, независимо дали преди това е бил 4, 5 или 6.

4 • **Издигане на „Деец“ или „Войвода“** – избраният „Деец“ трябва да е или открит на полето, или в

1 Сформиране на група по еднакъв принос.



$$2 + 2 + 2 + 3 = 9$$

3 Подобряване на показателите.

9 ↓



4 Издигане на „Войвода“ или „Деец“.



ИЛИ

2 Сформиране на група по еднакъв цвят.



$$2 + 3 + 3 = 8$$

3 Подобряване на показателите.

8 ↓ или 8 ↓



4 Издигане на „Войвода“ или „Деец“.



ИЛИ

ръката на играча. Нужно е единствено групата „Хайдути“ да има посочената на картата му цена – какъв е конкретният вид на приноса на групата няма значение (достатъчно е все пак да е „група“ или по цвят, или по принос). При издигането картата на „Войводата“ или „Дееца“ се слага на удобно място до комитетското табло на играча и остава в сила до края на играта. Издигнатите „Войводи“ и „Дейци“ не се броят за част от ръката и не изискват „Набор“. Ефектите на „Дейците“ важат през цялата игра, а точките от тях и „Войводите“ се смятат само в края на играта.

4. Край на хода

Ако в края на хода си играч не държи нито една карта в ръка и е разкрит, маркерът за разкриване се обръща – комитетът му отново е „таен“.

Картите на полето се допълват до 16, ако са по-малко. Новите карти се слагат с лицето на долу. Ако няма достатъчно карти за допълването на полето, това означава, че е минало едно завъртане на тестето.

• Ако това е било последното завъртане (броят завъртания, избран за играта, е достигнат), играта приключва. Премахва се към точкуването.

• В противен случай, използваните карти се разбъркват добре и се слагат като ново тесте. Полето се допълва и играта продължава.

• Ако това е първото завъртане на тестето, отделените настрана карти със златен ромб сега се слагат за начало на новата купчинка с използвани карти. В този момент картите със сребърен ромб вече са влезли в игра.

Започва ходът на следващия играч (по часовниковата стрелка).

Опционален „паралелен“ режим на игра:

Вместо всеки играч да изиграва изцяло хода си, преди да започне другият, играчите могат да се редуват по следния начин: започвайки от първия, един след друг изиграват първо своите Действия, като полето се допълва до 16 карти след всеки играч. След това едновременно Изчистват карти (показва се кой какво е изчистил едновременно, след като всички са избрали). След това отново, започвайки от първия играч, се редуват да правят Подобрения. Когато всички приключат, се гледа дали играта е свършила (не се прекъсва по време на ход, дори да се извърти тестето) и се сменя „първият играч“.

Този режим на игра може да направи играта малко по-бърза, но и по-стратегическа.

ПРИМЕРЕН ХОД

В началото на хода си играч държи в ръка две сини карти с „Хайдути“ – 2 „Дейност“ и 3 „Набор“. Показателите на комитета му са 6 „Дейност“, 4 „Набор“ и 5 „Бойна мощ“. Издигнал е „Дейците“ Софроний Врачански и Филип Тотю. Комитетът му е таен.

На полето има открити две „Запята“ със сила 2 и 1 (сумарно 3), „Войвода“ с цена 7, който носи 3 точки „Чета“, и зелен „Хайдутин“ – 2 „Дейност“. 12 карти са неоткрити.


В началото на хода си използва уменията на Софроний Врачански и играчът открива най-горната карта от тестето, поставяйки я до полето – жълт „Хайдутин“ – 2 „Дейност“.





С първите си 3 действия разкрива „Войвода“ с цена 10 за 5 точки, зелен „Хайдутин“ с 3 „Бойна мощ“ и „Заптие“ с 1 „Бойна мощ“, което разкрива комитета му (без допълнителни последиствия).

Играчът има 3 оставащи действия, но ако открие „Заптие“ с 2 „Бойна мощ“, комитетът му ще бъде разбит веднага, защото сумарната „Бойна мощ“ на „Заптиецата“ ще стане 6, а на комитета му е 5. Решава все пак да направи **рисковано вербуване** и тегли една карта направо от тестето – зелен „Хайдутин“ с 3 „Набор“.

С оставащите си две действия вербува двамата зелени „Хайдутин“ от полето  и тъй като с това картите, които държи в ръка, стават 5, след като е приключил с действията си, той трябва да изчисти една, тъй като има само 4 „Набор“. Избира син „Хайдутин“ с 2 „Дейност“.

Сформира група по зелен цвят от тип „Дейност“ и с бонуса от Филип Тотю силата на групата е $3 + 3 + 2 + 2 = 10$. С тази група издига „Войвода“ от полето, който ще му донесе 5 точки „Чета“ в края на играта.



С това ходът му приключва и на полето се добавят 2 карти (до 16). На ход е следващият играч.

КРАЙ НА ИГРАТА И ТОЧКУВАНЕ

Играта приключва, когато тестето се извърти избран брой пъти – 2, 3 или 4 за кратка/средна/дълга игра. Ако това се случи по времето на ход, ходът се доизграва, без да могат да се теглят повече карти от тестето.

Победител е играчът с най-много точки „Чета“! Всеки играч пресмята своя резултат по следния начин:

- Събират се стойностите на трите **показателя** на комитета;

- За всеки показател, в който играч е **водач**, получава по 5 допълнителни точки – това е играчът (или играчите) с най-висока негова стойност, без значение колко играчи поделят водачеството;

- Събират се точките „Чета“ от „Войводите“;

- Събират се точките „Чета“ от тези „Дейци“, които дават такива, но само когато посочените за това условия са изпълнени.



Опционален режим на игра:

Всенародно въстание:

Нужно е за всеки от трите показателя на комитетите да бъде достигната определена стойност (в таблицата по-долу) от водачите по тях. Ако дори за един показател никой от играчите не я е постигнал, въстанието е провалено и всички играчи се считат за загубили. Играчите могат да изберат по-висока или ниска стойност, за да нагласят трудността на играта по свой вкус.

Опционално правило:

Преждевременно избухване на въстание:

В момента, в който горното условие е изпълнено, веднага настъпва край на играта и точкуване.

Целева стойност на комитетските показатели:

Брой играчи	Кратка	Средна	Дълга	Лесна	Трудна
2	7	8	9	-1	+1
3	6	7	8		
4	6	7	7		
5 – 6	6	6	7		

Пример за точкуване:

Играчът завършва с показатели на комитета 8 „Набор“, 7 „Дейност“, 7 „Бойна мощ“. Да приемем, че е пръв по „Набор“ и „Бойна мощ“ (т.е. никой от останалите играчи няма повече точки на тези показатели). Има петима „Войводи“ за 3, 3, 5, 5 и 7 точки. От „Дейците“ има: Софроний Врачански, Георги Раковски, Петко Войвода и Панайот Хитов.

- От стойността на показателите печели:
 $8 + 7 + 7 = 22$ точки
- От водачество в две категории печели:
 $5 + 5 = 10$ точки
- От „Войводи“ печели: $3 + 3 + 5 + 5 + 7 = 23$ точки
- От „Дейци“ печели: 8 (Петко Войвода, четирима „Дейци“ по 2 точки) + 4 Георги Раковски (при водачество по „Набор“) = 12 точки

Краен резултат: $22 + 10 + 23 + 12 = 67$ точки

Не печели точки от Софроний, защото този „Деец“ не дава точки, както и от Панайот Хитов, защото той дава точки само, ако играчът е водач по показател „Дейност“.

РАЗЯСНЕНИЯ ЗА „ДЕЙЦИТЕ“

Уменията се използват веднъж на ход и не могат да се прилагат в същия ход, в който е издигнат съответният „Деец“ (например с Г. С. Раковски не може да се запази един „Хайдутин“, използван за издигането му). Играчите имат право да не използват умение, което техен „Деец“ има. Редът на изиграване на уменията и ефектите на „Дейците“ се избират от играча, който ги е издигнал.

Например, ако играч е издигнал Софроний Врачански, Хаджи Димитър и Георги Бенковски, може първо да изиграе умението на Софроний; ако се падне „Заптие“, това може да му е достатъчно, за да се възползва от умението на Бенковски (важачо при определена сила на „Заптиетата“), а после да отстрани едно от „Заптиетата“ с Хаджи Димитър и макар това да понижи силата на „Заптиетата“, умението на Бенковски остава в сила.

Васил Левски – ако е срещнато „Заптие“ при **рисковано вербуване**, ходът на играча все пак е прекъснат, макар той да не е нападнат или разкрит.

Дядо Ильо – премахването на „Заптието“ не предпазва от ефектите от срещата с него (разкриване и прекъсване на ход). Ако играч с издигнати Васил Левски и Дядо Ильо срещне „Заптие“, избира от чие от двете умения да се възползва, но те се изключват взаимно.

Петко Войвода – въпреки че в края на хода си при разбит комитет играч може да е запазил карти в ръка заради неговото умение, комитетът вече е таен.

Поп Харитон – ако комитетът е разбит след **рисковано вербуване**, умението не помага, защото ходът вече е прекъснат.

При разбит комитет първо влиза в сила умението на **Поп Харитон**, след това на **Петко Войвода** (стига да има

останали революционери, които се губят от разбиването) и накрая – умението на Панайот Хитов, ако е издигнат от друг играч и са останали карти за чистене.

Софроний Врачански – ако разкритата карта е „Заптие“, това не води до никакви последици за играча. И в двата случая картата се поставя на полето Встрани от 16-те.

Хаджи Димитър – играчът може да отстрани едно открито на полето „Заптие“ по свой избор. На негово място се поставя неразкритата карта от тестето.

Допълнителната сила от **Стефан Караджа**, братя **Георгиеви** и **Филип Тотю** се прибавя всеки път при формиране на групи със съответния принос, на **Райна Княгиня**, ако групата е от поне трима „Хайдутини“, а от **Любен Каравелов** и **Христо Ботев** важи винаги. Важщите бонуси се сумират. Ефектът от тези „Дейци“ по време на игра е да добавят сила при формиране на групи, а не да повишат показателите в момента на издигането им. Повечето от тях позволяват такова подобряване само преди точкуване и дори над максимума на комитетското табло! Това подобряване важи за опционалния режим „Всенародно въстание“, но не важи и за правилото „Преждевременно избухване на въстание“.

Например, ако играч е издигнал едновременно: Христо Ботев, Любен Каравелов, Райна Княгиня, Стефан Караджа и Филип Тотю сформира група с принос „Бойна мощ“ от 3 „Хайдутини“, то тогава играчът прибавя $+2 + 1 + 1 + 2 = +6$ към силата на групата. Бонусът от Филип Тотю в случая не помага, тъй като групата не е с принос „Дейност“.





ЕВЛОГИ И ХРИСТО ГЕОРГИЕВИ



ДЯДО ИЛЪО



ФИЛИП ТОТЮ



ГЕОРГИ БЕНКОВСКИ



ЛЮБЕН КАРАВЕЛОВ



ХАДЖИ ДИМИТЪР



ХРИСТО БОТЕВ



ГЕОРГИ РАКОВСКИ



ВАСИЛ ЛЕВСКИ



СТЕФАН КАРАДЖА



СОФРОНИЙ ВРАЧАНСКИ



РАЙНА КНЯГИНЯ



ПОП ХАРИТОН



ПЕТКО ВОЙВОДА



ПАНАЙОТ ХИТОВ

Видео с разяснение на правилата ще откриете на
www.bulgarianhistory.shop

Екун:

Александър Торофиев – гейм дизайн
Николета Бойчева – графичен дизайн
Станимира Вълчева – редактор
Мая Буковска – коректор

Печат:

„Печатница 99%“

Издава:

БЪЛГАРСКА  ИСТОРИЯ

БИ 93 ООД
София, ул. „Загоре“ 3

www.bulgarianhistory.org
www.bulgarianhistory.shop