



АВТОР ГРИ: ФІЛІП МІЛУНСЬКІ ❖ ІЛЮСТРАЦІЇ: АДАМ ПЕКАЛСЬКІ

**ЗНАЮ,
БО
ГРАЮ**

ФАРАС

❖ Вступ ❖

Запрошуємо здійснити чудову подорож в серці Африки та представити себе в ролі польських археологів, які під пильним оком професора Казимира Міхаловського проводять розкопки. Гра Фарас розповідає про долю самої відомої польської археологічної експедиції в Судан, яка відбулася в 60-х роках XX століття. Учасники знайшли безцінний християнський храм, розташований на місці, яке в даний час затоплене водами штучного озера Насер.

Національний Музей у Варшаві

GRANNA

MW / National Museum
in Warsaw

❖ Вміст коробки ❖

ігрове поле

30 карт археологів



48 жетонів знахідок

12 плиток
із символами (різні)

12 картин

12 фрагментів
кісток

12 уламків
посудин



8 скорпіонів

8 жетонів з піском

жетон гравця, який розпочинає гру

інструкція

гребля в стадії будівництва (в коробці)

стор. 2



Гравці Фарас оперуватимуть **чотирма типами знахідок: посуд, плитки із символами (різне), картини і кістки**. На жетонах намальовані різні зображення, але символ, що знаходиться у правому верхньому куті, показує до якого типу належить жетон.

----->
символ приналежності

❖ Мета гри ❖



Дві знахідки, що належать до одного типу (посуд, різне, картини, кістки), утворюють пару. Кожен гравець намагається зібрати якомога більше пар – як у відомій грі **МЕМО**. Однак крім гарної пам'яті археологам доступні карти, які можуть істотно вплинути на хід гри. Більш того, гравці самі здійснюють розклад знахідок на полі перед початком раунду! Все залежить від їх пам'яті і стратегії вигравання жетонів. Гравець, який наприкінці гри має в своєму арсеналі найбільше знахідок – перемагає.

❖ Підготовка до гри ❖

Покладіть ігрове поле на стіл тією стороною до гори, на якій позначені силуети жетонів. Всі жетони треба роздати гравцям порівну (коли грає три гравці, один з них отримає на один жетон більше). Гравець, який останнім торкався пальцями землі (допомагав на городі, засмагав на пляжі та т.і.) отримує жетон гравця, що розпочинає гру.

Починаючи з гравця, який має жетон для початку гри, **кожен по черзі кладе** по одному жетону на ігрове поле. Жетони повинні бути розташовані так, щоб було видно символ у верхньому правому куті жетона. Коли всі жетони вже знаходяться на полі, у гравців є час, щоб запам'ятати деталі. Потім гравці повинні повернути жетони лицьовою стороною вниз – так, щоб було видно пісок на звороті.

Жетон, який позначає початок гри, знаходиться поза ігровим полем.

Карти археологів треба перетасувати і **роздати по три карти кожному** гравцеві, решту карт залиште купкою поруч з ігровим полем. Отже, Ви можете починати гру!

❖ Хід гри ❖

Гравець, що розпочинає гру, **вибирає та викладає одну зі своїх карт археологів перед собою та відкриває два жетони**, щоб всі гравці їх бачили. Якщо з'ясується, що жетони **належать до одного типу** (кістки, посуд, картини або різні), один закритий жетон гравець кладе перед собою, а другий закритим відправляє на «будівництво» греблі в коробку. Якщо гравець не відкрив пару, він перевертає жетони, відкладає карту археолога, якою він щойно зіграв в сторону та бере нову карту з купки.

Скорпіони



Якщо гравець **відкриє жетон зі скорпіоном, йому не пощастило!** Він мусить віддати на будівництво греблі жетон зі скорпіоном та один зі своїх жетонів. Якщо у гравця жетонів немає, він нічого не втрачає.

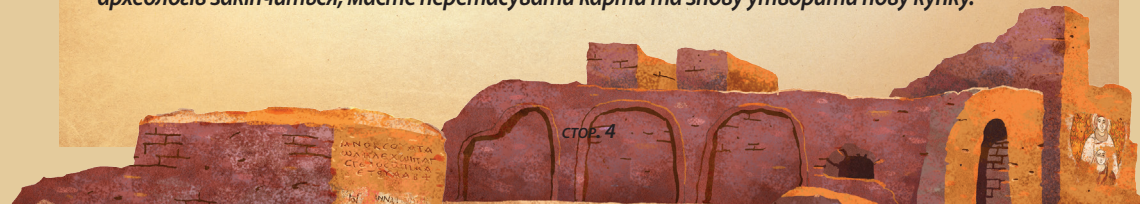
Пісок

Археолог не завжди натрапляє на цінні та цікаві знахідки. Якщо на жетоні, який він відкрив, зображено **пісок, гравець нічого не отримує**. Жетон з піском залишається на ігровому полі.

Карти археологів

Карти археологів можуть змінити хід гри та допомагають застосовувати власну тактику, аналізуючи ситуацію на дошці. Майте на увазі, що принципи використання карт археологів завжди важливіші, ніж основні правила гри. Детальний опис правил гри з картами археологів знайдете нижче в інструкції.

У гравця має бути після кожного ходу 3 карти археологів. Якщо під час гри купка з картами археологів закінчиться, маєте перетасувати карти та знову утворити нову купку.



❖ Кінець гри ❖

Гра закінчується, коли складається одна з наступних ситуацій:

- * побудована гребля
- * гравці закінчили розкопки



Гребля

Будівництво греблі закінчено, коли всі 18 силуетів жетонів в коробці закриті жетонами. Коли це відбулося, гра триває до кінця раунду, тобто до ходу особи, що сидить праворуч від гравця, який розпочинав гру. Починається підрахунок балів.

Завершення розкопок

Якщо наприкінці раунду на полі залишилось 8 або менше жетонів, гра закінчується.

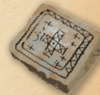
❖ Підрахунок балів ❖

Кожен жетон, який придбав гравець протягом гри, надає йому один бал. Перемагає той, хто зібрав найбільшу кількість жетонів. Якщо гравці зібрали однакову кількість жетонів, проголошується нічия.



❖ Спрощений варіант ❖

Спрощені правила гри передбачають відмову від будівництва греблі. Як тільки на полі залишиться 8 або менше жетонів, гру закінчено.



❖ Експерт-варіант ❖

Щоб ускладнити гру, можна використовувати іншу сторону поля де немає розмітки для жетонів. Кожне перевертання жетонів трохи змінює їх місцезнаходження, що ускладнює запам'ятовування його позиції.



Посуд, картини, кістки плитки з символами (різне)



Коли гравець відкрив **два жетони з символами, що співпадають із символами, зображеними на його активній карті археолога** (яку він виклав перед початком ходу), **він забирає обидва жетони** в свою колекцію. Якщо гравець відкриє два жетони з однаковими символами, але відмінними від тих, що зображені на карті археолога, один забирає собі, а другий відправляє на будівання греблі.



Додаткові кошики



Якщо гравець відкриє два жетони з піском, може забрати їх собі, як і знахідки. Якщо відкриє два жетони з іншим символом, один забирає собі, другий – на будівання греблі.



Ліки



В цій грі ніхто не **застрахований від зустрічі зі скорпіонами**, тому йому потрібно мати ліки! Якщо гравець відкриє жетон зі скорпіоном, відправляє його на греблю та не втрачає свою знахідку. Якщо **відкрито два скорпіони, гравець може забрати їх собі**, як знахідки. Якщо відкриє дві знахідки з іншими однаковими символами, одну забирає собі, другу відправляє на греблю.



Гості

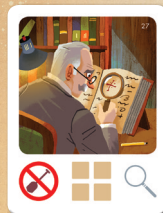


Коли гравець використовує цю карту, він має змогу відкрити три жетони, що збільшує шанси відкрити пару. Якщо відкриті два жетони з однаковими символами, гравець забирає один собі, другий відправляє на греблю, третій залишає на полі. Якщо всі три жетони належать до одного типу, один жетон все одно залишається на полі.



Професор

В цьому випадку гравець **відкриває два рази по два жетони**, але після відкриття кожної пари виконує дії за стандартними правилами.



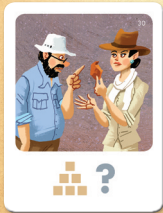
Пошук інформації в бібліотеці

В цьому випадку гравець не веде розкопки. Він може підглядіти **зображення на 4-х жетонах** на полі, але так, щоб інші гравці їх не побачили.



Науковий диспут

Гравець, який використав цю карту, спочатку виконує звичайні розкопки, а **потім запитує одного з гравців, який має найбільшу кількість жетонів**, які типи жетонів він має (кістки, пісок, картини, скорпіони, посуд, різні речі). Гравець, до якого поставлене запитання, спочатку дає відповідь, а потім відкриває жетони і перевіряє. Якщо він відповів правильно, нічого не відбувається; **якщо помилився, він віддає один жетон на користь гравця, який ставив запитання**. Коли гравець має жетони з усіма типами символів, то він може відповісти, що має все типи. Така відповідь буде вірною.





*Вид на місце розкопок у Фарасі
з північної сторони.
Фото: Тадеуш Біневські*



❖ Археологі у Фарасі ❖

Рік 1961, Фарас – село на березі Нілу, на краю суданської пустелі. Поруч – штучний пагорб. На вершині пагорбу – руїни арабської фортеці. У середині – багато невідомого. І сенсаційне відкриття! Місія під керуванням професора Казимира Міхаловського виявила руїни собору VIII-XIV століття. На стінах будівель збереглися понад 120 картин. Фарас приваблює натовпи археологів, журналістів і туристів, які бажають подивитися на унікальний собор.



Картини

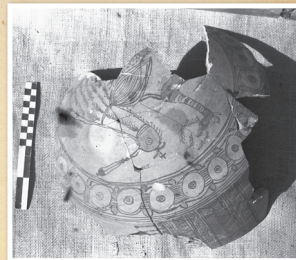
Ангел був першим. Він повільно появився з пісків пустелі за допомогою ніжних рухів щіток археологів. Спочатку з'явилося волосся, потім лице, і, нарешті, вся фігура, що була намальована на стіні близько тисячі років тому. Незабаром стало очевидним, що картин є набагато більше. Зображення святих, ангелів, сцени з Біблії, зображення правителів Нубії і єпископів Фарасу були створені між VIII і XIV століттями.

Нижній образ святої Анни журналісти назвали Моною Лізою з Фарасу.

*Відкриття фрески із зображенням Архангела в 1962 році.
Фото: Тадеуш Біневські*

Кераміка

Великі й маленькі та дуже крихкі фрагменти посуду археологи викопують в найбільшій кількості. Всі знахідки вони ретельно збирають, промивають і описують. Досвідчене око дослідника дуже багато зможе прочитати на них – від якого саме посуду залишився фрагмент, де і коли був зроблений, задля чого служив. На деяких уламках до сих пір збереглися фрагменти, оздоблені написами або малюнками, що зображують, наприклад, тварин. З давніх часів люди любили красиві речі, як і ми.



*Частковий фрагмент пляшки з розписом. Фото: Мечислав Непольчизький
Гробниця єпископів XIII століття в соборі. Фото: Андрій Дзевановскі*

Кістки

Чи справді вони так виглядали? – це напевно цікавило археологів, що дивились на картини із зображеннями єпископів. Відповідь на це питання відкрили... кістки, знайдені в гробницях собору і пластини з написами, завдяки яким науковці змогли визначити, хто був похований в могилах. Скелети належали єпископам, яких зображували на стінах собору. Результати дослідження кісток показали, що більшість цих людей жили до старості, тому що в цьому віці люди часто страждають від артриту. Єпископ Петрос прийшов із Судану, області, яка розташована на південь від Фарасу, єпископ Маріано був, ймовірно, єгипетського походження.



Різне

Археологи знайшли в Фарасі не тільки картини, посуд та кістки, а й елементи декору з каменю. Вони, як правило, були розміщені над входами в приміщення собору, навколо дверей і вікон, як ґрати. Всередині собору було знайдено близько семи видів написів. Також встановлені дрібні предмети повсякденного використання, такі як масляні лампи і шматочки тканин.



Фрагмент фриза апсиди найстарішого собору в Фарасі, VII століття.
Фото: Андрій Дзевановські

Професор Казимир Міхаловські



Професор на в'їзді в так званий Старий монастир у Фарасі, 1963р. Фото: Мечислав Непокольчеські

Він був першим польським археологом, який проводив розкопки за кордоном – в Едфу, Єгипет.

Там було знайдено найбільший добре збережений храм фараонів. Пізніше професор працював у експедиціях у Судані, Сирії, на Кіпрі, у Греції. Його розкопки радували важливими відкриттями. Багато людей говорили, що професору лише пощастило. Проте, Казимир Міхаловські, перш за все, відмінно знав історію, мистецтво і античну літературу. І це привело до того, що його вибір напрямків для експедицій був настільки успішним..

День з життя археологів у Фарасі



Археологи в дворі одного з будинків експедиції у Фарасі.
Фото: Тадеуш Біневські

Час спливає!

Розкопки в Фарасі були рятувальною операцією. Після того, як будівництво Асуанської греблі на бурхливих водах Нілу повинно було змінити частину долини річки на велике штучне озеро Насер, ЮНЕСКО звернувся до археологів з усього світу для вивчення багатьох старовинних споруд в Єгипті та Судані, яким загрожувало повне знищення. Поляки вибрали Фарас. Вони довели, що собор має безцінні картини, які потрібно було зняти зі стін і зберегти. Робота мала бути грандіозною, але час спливав. У 1964 році жителі села були евакуйовані, археологи закінчували останні дослідження. Всі знайдені експонати були розділені: одна половина відправлена в Хартум, столицю Судану, інша – в Національний музей м. Варшава. Ви можете побачити знахідки у галереї Фарас.

Текст: Анна Кнапек
Консультанти: Божена Міржеєвська, доктор Стефан Якобельскі
Фотографії розкопок: документи з ресурсу IKSIO PAN

На сході сонця: всі прокидаються. Треба бути обережними, бо у ночі змії, павуки та скорпіони можуть заховатися у взутті. До півдня: робота та сніданок на розкопках. Робітники відкопали нову кімнату у соборі. Є дуже багато кошків с піском. Археологи замальовують, фотографують та описують результати. Опівдні: висока температура повітря нестерпна... Археологи повертаються на базу, робочі – у будинки. В другій половині дня: робота на базі та вечеря. Зустріч з жителями села. Близько опівночі: дехто сидить у дворі, поряд з пальмою. Увімкнене радіо. З попутним вітром можна спіймати хвилі польського радіо, дізнатися що відбувається в країні.



Завантаження ящиків зі знахідками на баржі.
р. Ніл, квітень 1964р. Фото: Андрій Дзевановскі

Шановний Клієнте,

наші ігри виготовляються зі строгим контролем якості, однак, якщо у Вас не вистачає якихось елементів, ми заздалегідь приносимо пробачення. Будь ласка, напишіть нам про це на електронну адресу: **bville@bville.kiev.ua**

Не забудьте вказати своє ім'я та адресу (місто, поштовий індекс, вулицю, номер дома і квартири) і описати яких елементів не вистачає.



Ласкаво просимо – шукайте нас на Facebook:



www.facebook.com/grannagry

Проект реалізується у співпраці
з Національним Музеєм у Варшаві

MW / National Museum
in Warsaw

GRANNA



Дистрибу'тор: **ТОВ Бельвіль**
вул. Боткіна, 4 оф. 54
м. Київ, Україна 03056
www.bville.com.ua

08201/3 2014