

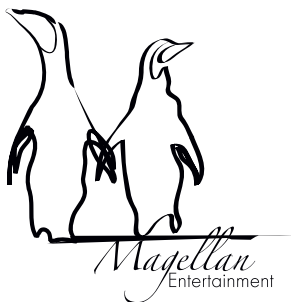


МОСИГРА

Крупнейшая в Европе сеть
магазинов настольных игр.

Магазины в РФ, РБ,
Украине, Казахстане.

mosigra.ru



Магеллан — российский
производитель игр и подарков.

mglan.ru

Правила игры скачаны с **mosigra.ru**



Славяника



ВЕДОВСКАЯ
ВСЕЛЕННАЯ

Славяника

ВЕДОВСКАЯ ВСЕЛЕННАЯ



Как скорее играть? Всё гениальное просто!

Оказывается, именно в «Славянике: Ведовской Вселенной» можно найти огромное количество интеллектуально-психологических стратегий и тактик практически для любого возраста. При том, что правила этой игры приятно просты. Даже впервые проникнув в эту увлекательную волшебную игру, вы быстро усвоите её определяющие основы.

Итак, поехали! **Цель игрока** – выиграть всю Энергию тысяч радостей, максимально способствуя её возвращению путём аукционных ставок в конах, круг за кругом собирая **лучшее четырёхкарточное сочетание образов** из шести карт: двух, которые вы получаете на руки при раздаче втёмную, и четырёх открывающихся общих. Или, по крайней мере, так втёмную убеждая всех в мощи своего сочетания образов, что весь урожай Энергии тысяч радостей достанется вам без предъявления доказательства права на него – лучшего справного сочетания.

Познакомиться с действующими образами и их достоинствами легко можно на самих картах, пояснения же их обозначений представлено на картинке выше. Всевозможные сочетания образов, и то, какую они имеют силу, вы увидите в таблице Правил «**Лады Всемирья – значения справных сочетаний**».

Перед началом игры всё имеющееся количество **Энергии тысяч радостей** делится между игроками поровну в зависимости от количества игроков. Это и будет начальным количеством Энергии тысяч радостей игрока в турнире.

Славяника

ВЕДОВСКАЯ ВСЕЛЕННАЯ

Перед сдачей карт игрокам и перед каждым коном Ведущий снимает с колоды верхнюю карту и откладывает вне Игры (всего за круг никто не знает 4 вышедшие карты).

0. Каждому игроку раздающий игрок сдаёт рубашкой вверх, втёмную, по две карты образов. Это Образы, которые игрок получает лично. Образы этих двух карт составляют сочетание – **расклад**, вместе с общими четырьмя образами карт, которые, поочерёдно открываясь всем игрокам в последующие коны, составляют «Солнцеворот».

Раздающий игрок меняется каждый круг игры посолонь (по ходу Солнца). Для удобства отсчёта начала конов и кругов он обозначается **Меткой Ведущего**. Раздающий игрок делает ставку Энергии тысяч радостей последним в каждом кону круга.

В начале игры до начала сдачи карт осуществляется процесс обязательных **минимальных ставок** Энергии тысяч радостей всеми игроками. Размер обязательной минимальной ставки устанавливается по правилам турнира. Начальная обязательная минимальная ставка турнира в данной комплектации: Энергия 2.000 радостей на определённый период кругов игры. Затем минимальная обязательная ставка увеличивается в два раза каждый последующий такой период до полной победы одного игрока.



Увеличение обязательной минимальной ставки круга игры происходит, например, каждые 10 минут, или каждый оборот игры, при котором метка раздающего пройдёт через всех игроков по очереди. Или как обозначите сами.

1. Первый кон возвращения (аукциона ставок) Энергии тысяч радостей – **розыгрыш «Карачун»** – начинается, когда игроки получили свои личные карты, а общих карт образов на столе ещё нет. Игроки на этом этапе делают первые **ставки**.

Игрок может перевести ход следующему, говоря **«Чур»**, не делая ставки, если до его хода все ставки всеми выровнены. Когда все по кругу говорят «Чур» без ставок, открывается следующий кон. Если же хоть один игрок сделал ставку – остальные принимают, поднимают или выходят до следующей раздачи. Игрок может принять ставку, которая была сделана до него – говоря **«Добро»**, а также кратно поднять её – говоря **«Гой»** и называя величину повышенной ставки, когда, по его мнению, у него имеются высокие шансы на победу.



Славяника

ВЕДОВСКАЯ ВСЕЛЕННАЯ

Игрок может отказаться от продолжения игры, сбрасывая карты образов, когда считает, что у него низкие шансы на победу в этой раздаче – тогда он говорит «**Вне игры**». Ставка не может быть меньше обязательной минимальной в каждом коне и круге игры. Каждый кон каждый игрок в свою очередь принимает подобные решения. Когда вы поднимаете ставку, у игроков есть право принять её или отказаться от дальнейшей игры. После этого ставки суммируются на столе – «**Престоле Сварога**», и наступает второй кон вращения (аукциона ставок) Энергии тысяч радостей – розыгрыш «**Рассвет**» (пол Солнца).

2. В розыгрыше «Рассвет» выкладываются на стол первые две общие карты образов. Вы получаете возможность составить сочетание образов, воспользовавшись своими личными картами и общими картами. К примеру, на руках у вас «Велес» и «Князь». На стол во втором кону сдали общие карты: «Макошь» и «Купала». У вас получается справное сочетание из Ладов Всемирья: Пара «Велес + Макошь». Шансы на победу увеличились на глазах. И начался второй кон вращения (аукциона ставок) Энергии тысяч радостей. Теперь можно принять ставку – «Добро», поднять её – «Гой» или сбросить карты – «Вне игры». Выстраивайте свою стратегию победы, исходя из возможных вариантов собственных сочетаний и вычисляя по поведению возможные варианты сочетаний соперников.

3. Розыгрыш «Полдень» (три четвёртых Солнца) – на столе явлены уже три образа в картах. Проходит третий кон вращения (аукциона ставок) Энергии тысяч радостей.

4. Розыгрыш «Солнцеворот» (Солнце в силе) – на столе появляется четвёртая общая карта образа. Проходит последний в данном круге игры, четвёртый, кон вращения Энергии тысяч радостей. Оставшиеся игроки открывают карты образов и определяют, кто победил.

Игрок, собравший на картах самое высокое справное сочетание образов в Ладу Всемирья, обретает в своё владение накопленную на «Престоле Сварога» Энергию тысяч радостей и выражает свою победу возгласом «Мир Всемирию!» в благодарность за обретенное богатство.

Также может сложиться ситуация, когда все, кроме одного игрока вышли из игры в определённом кону – тогда оставшийся игрок становится победителем, даже не раскрывая своих карт образов, и получает в своё владение накопленную на «Престоле Сварога» Энергию тысяч радостей.

В любой момент с начала аукционных ставок игрок в свой ход может поставить на кон всю свою Энергию тысяч радостей – махнуть не глядя, говоря «**На всё**».

Турнир продолжается с оговоренной вначале периодизацией кратного подъёма обязательных ставок до полной победы одного игрока, выигравшего всю Энергию тысяч радостей других игроков. Удачи!



Славяника

ВЕДОВСКАЯ ВСЕЛЕННАЯ

Лады Всемирья – значения справных сочетаний:

Старшинство сочетаний	Очки побед	Пример
<p>Триглав Рода: Род - Белобог - Чернобог. Раскрывший в себе образ Триглава, исполнивший Сердце своё Ладом Всемирья – раскрывает так свою Истинную Природу, творя во всём Волю Рода и неся безусловленную Любовь миру. РОД+ББ+ЧБ</p>	1024	
<p>Триглав Сварога: Сварог - Перун - Велес. Проявленная в нас Воля Сварога, Сила Перуна и Мудрость Велеса – делает человека сотворцом Божским, раскрывая наше предназначение в мире. СВА+П+В</p>	512	
<p>Триглав Человека: Волхв - Князь - Мастер. Исполненный Ладом несёт Лад всему Сущему. Ещё при жизни он открывает Путь, ведущий в Страну Белых Вод. ВХ+КЗ+МТ</p>	256	
<p>Порядок: Тройное сочетание образов по рангу подряд. 14 - 15 - 16 и т.п.</p>	128	
<p>Стихия: Четыре образа одной стихии. Старшинство стихий: 1. Воздух 2. Огонь 3. Вода 4. Земля Четыре воды и т.п.</p>	64	



Славяника

ВЕДОВСКАЯ ВСЕЛЕННАЯ

Лады Всемирья – значения справных сочетаний:

Старшинство сочетаний	Очки побед	Пример
<p>Две пары: Два двойных справных сочетания образов. КУП+РЖ и КЗ+ВМ и т.п.</p>	32	
<p>Тремьере: Правь - Явь - Навь. Четыре образа одного из Миров. Четыре Нави и т. п. ДУБ+АК+ЛШ+РЛ и т.п.</p>	16	
<p>Пара+1+2: Тройное - четверичное справное сочетание образов, завязанных на один базовый образ. М: +В+ДЛ и т.п.</p>	8	
<p>Пара: Двойное справное сочетание образов. ВТ+КТ и т.п.</p>	4	
<p>Старший образ: Высший по рангу. 1 из 49.</p>	2	



Славяника

ВЕДОВСКАЯ ВСЕЛЕННАЯ

Гой еси, добры молодцы да красны девицы!
Посвящено всем Славянам, Русам и Ариям, идущим стезёю Правы,
моему Роду Варламовых, супруге Сияне, коту Баюну Кедровичу, настоящим Друзьям.
Благодарствие за развитие Исконно Родной Традиции
честным волхвам Раену Мамаеву и Велеславу Черкасову.
Слава Родным Богам, а нам хвала по делам!



**Славяника. Это всё моё родное! Это Родина моя!
Всех люблю на свете я!**

Там Русской Дух... Там Русью пахнет!
И там я был, и мёд я пил; у моря видел дуб зелёный;
Под ним сидел, и кот учёный свои мне сказки говорил.
Одну я помню: сказку эту поведаю теперь я свету...

Друзья, пред вами открывается широчайшая Ведовская Вселенная Славян из сорока девяти образов главных действующих сил трёх миров четырёх стихий, управляемых от одного до шести и даже двенадцати воплощениями игроков. Со славной целью – взрастить богатый урожай Энергии тысяч радостей, справно сочетая Лады Всемирья. В ваших руках – сакральная образная интеллектуальная карточная стратегия Великого Севера. Руси Древнейшей. В авторском исполнении честного ведуна Златосвета Варламова и выдающегося художника Виктора Королькова.

Игра «Славяника: Ведовская Вселенная» – это состязание на победителя в навыках Вещего – гармонично настроенного Вершителя Реальности. Открой в себе Вышнее, потомок Славных! Взрасти свой урожай Энергии тысяч радостей!



Славяника

ВЕДОВСКАЯ ВСЕЛЕННАЯ

В процессе Игры вы перенесётесь в Ведовскую Вселенную Славян. Грамотно сочетая Образы управляющих Сил Всемирья (Богов, Людей, Духов, Времени, Пространства и т.д.) по мирам и стихиям, совместимостям и рангам, балансируя на основе этих комбинаций ставками и уловками в интеллектуально-психологической схватке с соперниками, вы собираете урожай Энергии тысяч радостей в Единое владение, получаете персональные очки побед.

Эта Игра подобна очевидному и невероятному, непредсказуемому и одновременно управляемому в своей степени, течению жизни Свободного Выбора. Главное здесь – чёткое взаимодействие всех составляющих: Сердце и Разум, игровые сплетения Владычицы Судеб и психологические аспекты человеческого поведения...

К тому же, «Славяника: Ведовская Вселенная» выступает в качестве наглядно-смыслового пособия по Славянской мифологии, исконному миропониманию Славян, Русов и Ариев.

И ещё, это концептуальный инструмент гадания, определения, в случае необходимости, неких ориентиров течения линий жизни в соответствии с Древнейшей Традицией Славян.

Механика

Это совершенно новая (точнее хорошо забытая старая) для современного мира игровая среда, тематика, категория, культура, отлично подходящая как для семейной, так и для салонной реализации. Механика Игры состоит в сочетании управления рукой карт и аукционных ставок, удачи и очков действий, а также персональных возможностей игроков и тайной расстановки на основе принципа набора комбинаций – Ладов Всемирья, поощряющего игроков собирать выигрышные гармоничные сочетания игровых элементов определённых видов, учитывая вес ставок и поведение соперников. Удача и мастерство в данной Игре переплетены и сбалансированы на уровне трёхмерных Русских шахмат и спортивного покера. Что оценили как дети, так и профи.





Славяника

ВЕДОВСКАЯ ВСЕЛЕННАЯ

Приятное дополнение 1. Игра «Иванушка-Дурачок». Правила

Игра в «Дурака» появилась в 19-м веке в России. Поначалу игра была популярна только у народно-крестьянской части населения. Высший свет больше предпочитал такие игры, как покер и пасьянс.

Правила игры в «Иванушку-Дурачка» колодой из 49 карт «Славяники: Ведовской Вселенной» очень просты. Количество участников игры может варьироваться от двух до восьми человек. Цель игры сводится к тому, чтобы избавиться от всех карт. Последний игрок, которому это не удастся сделать, остаётся в дураках.

Перед началом кона карты нужно перетасовать. Затем каждому игроку раздаётся 6 карт, по одной карте, начиная с игрока, слева от сдающего, по часовой стрелке. Оставшаяся колода кладётся на стол рубашкой вверх, а одна карта из этой колоды (козырная светка) переворачивается рубашкой вниз и подкладывается под оставшуюся колоду. Стихия этой карты, указанная под обозначением карты цветовым символом Воздуха, Огня, Земли или Воды, будет козырной в этом кону. То есть будет крыть все другие стихии. Эта карта участвует в игре, как последняя карта в колоде, на тех же основаниях, что и остальные карты. Если игрок отпустил карту, то считается, что он походил.

Старшинство карт устанавливается по указанному в углу числовому рангу. Старшинство стихий для игры в «Иванушку» не определено. Карта с обозначением бесконечности в поле указания стихии является козырной. Причем карты «Великая Вечность» (ВВ), «Великая Пустота» (ВП), «РОД» (РОД), «Дажьбог» (Д), «Алатырь» (А) всегда являются козырными, но никогда не выступают козырной светкой колоды. «Великая Вечность» (ВВ) не отбивается в игре. Отбой карты «Великой Пустотой» (ВП) останавливает дальнейшее подкидывание. Запрещается забирать карты, которые отбили. Отбитые карты идут в отбой. Карта с обозначением сразу 2 стихий может крыть любую из указанных на ней стихий. Покрыть же такую карту можно только двумя картами высшего ранга в каждой из стихий или козырными картами.

Игру начинает игрок, имеющий на руках козырную карту наименьшего достоинства или старшую обычную карту. Ходят всегда по часовой стрелке, то есть под сидящего слева. В ходе игры заходящий игрок кладёт на стол любую из имеющихся у него карту, а отбивающийся игрок, под которого сделан заход, должен либо покрыть её, либо взять. Чтобы покрыть карту, нужно из имеющихся на руках карт положить на неё старшую по рангу карту той же стихии, либо козыря, если заходная карта не козырь. Если заходная карта - козырь, то покрыть её можно только старшим козырем. После того, как игрок побил карту, заходящий игрок либо кто-то из поддающих, может подкинуть, дать, ещё одну карту любых ранга и стихии, достоинство по Тремирию которой (Правь-Явь-Навь, указанные под обозначением карты тремя-двумя-одной чертами) совпадает с достоинством по Тремирию любой из карт, уже лежащих на кону. В роли поддающих могут выступать любые игроки, кроме отбивающегося или, по договорённости, только соседние с отбивающимся игроками. Подкидывать отбивающемуся принято максимум до



Славяника

ВЕДОВСКАЯ ВСЕЛЕННАЯ

4 карт всего, причём право подкидывать карту первым принадлежит заходящему, затем, по возможности, остальным. Если отбивающийся игрок не может или не хочеткрыть хотя бы одну карту, то он обязан принять все.

Если игрок покрыл все карты (отбился), то все карты, участвовавшие в этом заходе, переворачиваются и складываются в отдельную кучу – отбой, который больше не участвует в игре и подглядывать в который нельзя. Пока карты на столе не крыты или игрок не взял их себе, брать новые карты из колоды нельзя. После того, как сыгран заход, игроки по очереди добирают из оставшейся колоды карты до шести, если у них на руках меньше шести карт. Первым взять карты из колоды должен заходящий игрок, затем, карты берут поддающие по часовой стрелке. Последним карты берёт отбивавшийся игрок.

После того, как в колоде не осталось карт, игра продолжается оставшимися на руках картами по тем же правилам (за исключением добора карт из колоды) до тех пор, пока все игроки, кроме одного, не израсходуют все свои карты. Этот оставшийся с картами игрок считается проигравшим дураком. Возможны также варианты игры с распределением мест по времени выбытия из игры (игрок, первым, избавившийся от своих карт, считается победителем, вторым - занявшим второе место и т. д.). Приятной игры!

Приятное дополнение 2. Пасьянс «Ясный Сокол». Правила

В основе пасьянса лежат понятия симпатии и меры. Симпатия – некое бессознательное стремление подобного к подобному. В частности, ею обладают карты Образов одной стихии. Мера определяет размер, количество чего-либо. В картах Образов, она соответствует их рангу. При этом карты Образов рангом в пределах семёрок притягиваются. В колоде по рангам семь семёрок: 1-7/8-14/15-21/22-28/29-35/36-42/43-49. Причём в упрощённой версии пасьянса здесь возможно (вместо указанных выше диапазонов рангов) учитывать именно разницу потенциалов рангов, которая при их вычитании должна быть от 1 до 7 включительно.

Пасьянс раскладывается следующим образом. Сначала в ряд посолонь (вправо) рубашкой вниз выкладываются любые три Образа. После этого начинается их анализ с учётом стихии и ранга. Сложение происходит в том случае, когда средний из трёх Образов оказывается между Образами одинаковой стихии или ранга в пределах семёрок. Тогда средний Образ накрывает левую соседнюю карту.

Важное правило: если в ходе сложения цепочки появлялись несколько возможных свёрток, то первой складывается самая левая. Когда цепочка не складывается – можно выкладывать следующие карты.

Если пасьянс складывается, то получается стопка карт Образов слева и одна карта Образа, последняя, справа. Сложенный таким образом пасьянс соответствует Кону Орла – а, значит, наделяется свойствами приоритетности перед другими цепочками. Составив пасьянс, нужно выполнить его на практике, совершая действия или отмечая вокруг себя события, соответствующие конкретным Образам. Понимание стихий и Образов определяйте прежде Сердцем своим. Приятных раскладов!



Славяника

ВЕДОВСКАЯ ВСЕЛЕННАЯ

Приятное дополнение 3. Гадание «На Стезю Прави». Правила

Вразуми, Велесе, жребии метати,
Ведное знати, а иное отринути,
Да укажи Стезю Праву,
До светлых Чертогов Ирийских,
До Редных Богов наших
Вещим Зовом веде! Гой!

Гадание – очень древняя Традиция наших Предков Славян.

Простейшим способом получения ответа на поставленный вопрос является вытаскивание из колоды левой, берущей, рукой, естественно настроенной на подсознание, одного Образа Ведовской Вселенной, и его трактовка в качестве приоритетной действующей Силы Всемирья в данном контексте.

Также возможно вытаскивание из колоды трёх образов подряд и трактовка их порядка. Первый – характеризует ситуацию в целом, второй – внутренний или внешний вызов, третий жребий – совет или развитие (выход из) ситуации.

Третий вариант процесса гадания выглядит подобно самой Игре. Два образа в руку, два на Той Стороне, и выкладка полного Солнцеворота. Трактовка исходит из сочетаний...

Здесь даются ключевые образы и их значения. Система работающая и актуальная. Однако, вы вправе пойти дальше и усовершенствовать её, выбирая те оттенки смысла, которые ближе вашему Сердцу. Приятных раскладов!

Состав Игры:

- 49 уникальных карт образов Ведовской Вселенной Славян.
- 78 особых карт Энергии тысяч радостей. В базовой комплектации игры – четыре стихии Энергии тысяч радостей в картах следующих номиналов и количества: 2.000 – 15 карт, 4.000 – 24 карты, 8.000 – 24 карты, 16.000 – 15 карт, что рассчитано на одновременную игру до 6 игроков.

Однако, внимание: имея второй комплект игры – играть можно уже одновременно до 12 человек за столом! А дюжина – это большая компания вместе, объединённая в одних интересах!

- Метка Ведущего.
- Правила.

Число игроков: 1 – 6 (12 с дополнительным комплектом)

Время партии: 45 – 180 минут

Возраст: 6+

® «Славяника: Ведовская Вселенная». Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций Игры без разрешения автора и правообладателя запрещены и караются по закону.



Славяника

ВЕДОВСКАЯ ВСЕЛЕННАЯ

Предыстория

Игра «Славяника: Ведовская Вселенная» пришла из далёких-далёких времён наших Славных Предков. Суть Игры напел мне сам Кот Баюн Кедрович. И Родовые Знания трансформировались в новом качестве. Было это на Велесовы Святки 7524-го. И вот теперь вы сами можете играючи переместиться в сакральные миры Родной Ведовской Вселенной...

Древние Русы и Арии играли в подобные образные стратегии. Механика тех игр дошла до нас ныне ближе всего в спортивном покере различных видов. Однако, когда западный покер имеет в основе кабалистические карты Таро, то представленная вам «Славяника: Ведовская Вселенная» стоит на иной изначальной логике – Святорусских Образах Родной Словенской Традиции Ладного Бытия.

Освоить основы Игры легко может каждый, для достижения же в ней вершин мастерства просто нужен реальный опыт. Качества успешного игрока здесь не уступают качествам искусного мастера любой сферы деятельности. Прежде всего, это вдохновение, чутьё, целеустремлённость, уравновешенность, организация чёткого взаимодействия всех составляющих и умение быстро принимать грамотные решения.

Игра динамична, быстро развивается, прекрасно визуализирована, не обязательно знать много теории, поэтому быстро просчитываются варианты. Игра учит сосредотачиваться, в уме просчитывать множество вариантов возможного развития событий. Выработывает способности многоуровневого мышления, навыки решать сложные интеллектуальные задачи. Где важно думать и за партнёра, предвидя его шаги и делая ходы, основанные не только на логике, но и на интуиции, потому что в «Славянике: Ведовской Вселенной» невозможно просчитать все варианты.

А ещё, эта Игра способна трансформироваться во многие классические карточные затеи, обогащая их волшебными красками Славянского Бытия. Читайте о приятных дополнениях Игры – это может быть и особый вид дурака – «Иванушка», и уникальный вид пасьянса – «Ясный Сокол», и... За вами право украсить любимые игры из классических карт новой образной колодой в Традиции Славян... Впечатляйтесь!

**С уважением к Вам,
В. Златосвет**

