**Правила игры.**

1. **Начало игры.**

*1а. Запрос.*

Игроки формулируют запрос на игру.

Запрос может быть трех видов:

* Игра-зеркало (игрок исследует свою актуальную жизнь, наблюдая ее через игру со стороны);
* Игра с актуальным желанием, которое игрок хочет осуществить или реальной целью, которую необходимо достичь;
* Игра, как способ протестировать предполагаемые: проект, отношения, партнерство и т.п.

*1б. «Возможности» и «Ограничения».*

В игре есть БЕЗДНА *«Возможностей» и БЕЗДНА «Ограничений».*

Игрок бросаеткубик, выпавшее значение определяет какое количество «Возможностей» он получит на исследование своего запроса - то что помогает игроку в реализации запроса, то на что он может в себе опереться. Затем Игрок бросает кубик, выпавшее значение определяет какое количество «Ограничений» получит игрок в данной игре на исследование своего запроса- это то что мешает, ограничивает, препятствует успешному достижению цели, реализации запроса.

*1в. Выбор Стихии.*

Игрок бросает кубик, выпавшее значение определяет с какой стихии начнет продвижение по игровому полю игрок.

1,2 – земля

3,4 – воздух

5 – огонь

6 – вода

*1г. Игровые фишки.*

Игроки выбирают парные фишки, т.е. у каждого игрока по две одинаковые фишки, которые он передвигает по игровому полю в ходе игры.

Каждый игрок в свой ход осуществляет ***два перемещения***: одно по внутреннему кругу Старших Арканов и второе по внешнему периметру Младших Арканов Стихии.

1. **Ход игры.**

Игроки сбрасываю кубик, тот кто выбросит шестерку ходит первым. Игроки вступают в игру последовательно по часовой стрелке, начиная с игрока, выбросившего шестерку.

Игроки одну свою фишку помещают в центр игрового поля. Вторую размещают на кружочке с изображениями стихий, согласно пункту *1в.*

Каждый игрок в свой ход бросает кубик два раза. Одно передвижение по полю происходит по внутреннему кругу (Старшие Арканы) против часовой стрелки и второе по внешнему периметру (Младшие Арканы Стихии) по часовой стрелке.

**ВАЖНО!**

**В первый ход игрок бросает один кубик (с тем что бы сохранялась возможность выбросить 1), в последующие ходы два кубика.**

**Передвижение по внутреннему кругу по Старшим Арканам (*черные кружочки с римскими цифрами*) осуществляется последовательно, включая и Переходы (*позиции между Старшими Арканами, белые кружочки с арабскими цифрами*).**

Условным окончанием игры является достижение игроком позиции:

* ШУТ- игра завершается «началом», в таком случае запрос требует дополнительного исследования.
* XIX СОЛНЦЕ и XXI МИР – игра завершена, запрос исследован.

Попадание в Переход 0, 19, 21 ***НЕ!*** является завершением игры.

Игрок за один свой ход первым броском определяет свое местоположение на внутреннем круге и вторым на внешнем периметре:

* Первый бросок: Попадая на соответствующую позицию: Старшие Арканы (*черные кружочки с римскими цифрами*) и Переходы*(позиции между Старшими Арканами, белые кружочки с арабскими цифрами*) в свой ход, игрок тянет из мешочка в слепую *черный* или *белый* камень, так определяется какая светлая или темная сторона архетипа проявляется относительно запроса игрока, и игрок получает определенную игровую карточку для осознания.
* Второй бросок: Попадая на определенную позицию по внешнему периметру Младшие Арканы *(Король, Королева, Рыцарь, Дама, Туз, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)* игрок также получает соответствующую карточку для осознания.

При попадании на позицию Старшие Арканы (*черные кружочки с римскими цифрами*) происходит разыгрывание-действие, согласно условиям игровой карточки аркана.

1. **Индивидуальный формат игры.**

Игра предполагает возможность индивидуального формата. С методикой ведения игры в индивидуальном формате ведущий знакомится в процессе обучения.