

ГЕОГРАФИЯ

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА-ВИКТОРИНА

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель каждого игрока – первым дойти до финиша.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Все карточки вопросов сложите в одну стопку, тщательно перемешайте и положите рубашками вверх рядом с игровым полем.

Каждый игрок выбирает себе фишку и ставит ее на клетку с надписью «Старт». Если игроков меньше 6, то оставшиеся фишки в игре не участвуют.

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, установленной по договоренности или по жребию. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет свою фишку вперед к финишу ровно на столько клеток, сколько очков выпало. Фишка может свободно проходить через клетки, занятые фишками других игроков, и на них останавливаться.



Если фишка игрока остановилась на красной клетке со стрелкой, то игрок сразу же бросает кубик и перемещает фишку еще раз, после чего действует в соответствии с клеткой, на которой остановился.



Если фишка игрока остановилась на клетке с цифрой, то любой другой игрок берет верхнюю карточку из стопки и читает игроку вопрос без вариантов ответа.

Выслушав вопрос, игрок должен решить, будет он отвечать на него сам или будет выбирать ответ из предлагаемых вариантов. Правильные ответы выделены на карточках жирным шрифтом и подчеркиванием.

Если игрок решил отвечать на вопрос сам без вариантов ответа и ответил правильно, то он получает карточку вопроса в качестве призового очка, бросает кубик и переставляет фишку вперед на столько клеток, сколько очков выпало. После этого ход переходит к следующему игроку.

Если игрок решил выбирать ответ из вариантов и выбрал правильно, то он получает карточку вопроса в качестве призового очка, его фишка остается на месте, а ход переходит к следующему игроку.

Если игрок ответил неправильно, то вне зависимости от того, выбирал он ответ из вариантов или отвечал сам, ему сообщается правильный ответ, а карточка вопроса возвращается вниз стопки. Если у игрока есть призовые карточки (карточки правильно отвеченных вопросов), то он может заплатить штраф – отдать столько карточек, сколько написано на клетке, и остаться на месте. Если призовых карточек недостаточно или игрок не хочет их тратить, то ему придется бросить кубик и переставить фишку назад на столько клеток, сколько очков выпало. После этого ход переходит к следующему игроку. Если в результате отступления фишка вернулась на «Старт», то дальше старта отступить не нужно.

В стопке есть вопросы, которые требуют показать что-то на географической карте, расположенной на игровом поле. Такие вопросы не имеют вариантов ответов, и за правильный ответ на них игроки получают призовое перемещение вперед, а за неправильное – штраф или отступление назад.

После отступления или продвижения вперед из-за правильного или неправильного ответа игрок не должен выполнять действий, связанных с клеткой, где остановилась его фишка, если это не клетка со стрелкой. То есть на новый вопрос на клетке вопроса игрок не

отвечает, но на клетке со стрелкой всегда бросает кубик и перемещает фишку вперед, после чего сразу же передает ход следующему игроку, не отвечая на новый вопрос.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только один из игроков дойдет фишкой до клетки «Финиш», он становится победителем, и игра заканчивается. Места между остальными участниками распределяются по близости их фишек к финишу. Если игрок, дошедший до финиша, ходит в кругу игры не последним, то у игроков, которые ходят в игре после него, есть возможность сделать свой последний ход. Если в результате этого до финиша дойдут сразу несколько игроков, то из них побеждает тот, у которого больше призовых карточек.

Если игроки хорошо знают географию и у них есть желание поиграть в игру подольше, то после победы одного из игроков партию можно продолжить до тех пор, пока до финиша не дойдет предпоследний игрок.

УПРОЩЕННЫЙ ВАРИАНТ ПРАВИЛ

Если игроки очень плохо знакомы с географией, то правила игры можно упростить. В этом случае за правильный ответ игрок всегда получает призовое перемещение вперед, а при неправильном ответе его фишка остается на месте и не отступает назад. Карточки правильных ответов в этом варианте не имеют призового значения и отправляются в сброс до конца игры. В остальном игра ведется также, и побеждает в ней тот, кто первым дойдет до финиша.

Играйте с удовольствием!

© Автор игры. Олеся Емельянова. 2017 г.

Состав игры:

- | | |
|-----------------------|-----------|
| 1. Игровое поле | – 1 шт. |
| 2. Кубик «1-6» | – 1 шт. |
| 3. Разноцветные фишки | – 6 шт. |
| 4. Карточки | – 320 шт. |
| 5. Правила игры | – 1 шт. |

