

# 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.   |

