

Энциклопедия — это игра-викторина для детей старшего школьного возраста и взрослых. В ней могут принять участие от 2-4 игроков. **Цель игры** - путешествовать по всему миру, грамотно используя разные маршруты, чтобы добраться до нужных стран, и набрать наибольшее количество очков к концу многочисленных странствий.

Это образовательная игра, которая придёт по вкусу как детям, так и взрослым. Во время своего путешествия игроков ожидают как приятные сюрпризы, так и неприятные ловушки!

Комплектация: Игровое поле, **Книга Знаний** - вопросник с ответами, четыре игровые фигуры, игральный кубик, банкноты, «**Красные карты**» - карты государств, «**Синие карты**» - карты вопросов, «**Желтые карты**» - карты сложных вопросов, а также «**Транспортные карты**» и карты «**Череп**» и «**Спонсор**».

Игровое поле разделено на две части:

1. **Основное поле**, по периметру с ходами разных значений. На Основном поле находятся стартовые позиции игроков и ходы с соответствующими обозначениями: «**спонсор**», «**череп**», «**красные**», «**синие**» и «**желтые**» вопросы, «**полиция**», «**гостиница**», «**ресторан**», «**клиника**» и «**оранжевые**» ходы-пустышки.

2. **Карта мира**, по центру с отмеченными на ней маршрутами. На самой карте мира отмечены **36 государств, аэропорты, вокзалы и пристани**, а также **черные** промежуточные ходы. Все ходы связаны между собой маршрутными линиями: **красные** - воздушные маршруты, **желтые** - морские и **синие** - сухопутные. На карте, прямо над ходами «**Красный вопрос**» **Основного поля**, есть **10** пунктов отправления, откуда игрок может начинать свое путешествие. Когда игроку необходимо добраться до определенной страны, он должен внимательно просмотреть и выбрать удобный ему пункт отправления и маршрут.

Книга Знаний - это книжка-вопросник, в которой Вы найдёте три вида вопросов. Первый вид «**Красные**» вопросы - для каждого из 36 государств по 4 вопроса с четырьмя вариантами ответов. «**Синие**» и «**Желтые**» вопросы - по 36 вопросов с четырьмя вариантами ответов. Правильные ответы подчеркнуты.

«**Транспортные карты**» - это карты необходимые для того, чтобы начать свое путешествие. Каждый игрок может получить такую карту на **однократное** путешествие (от *пункта отправления* до крайней цели) предварительно заплатив в кассу игры по следующим тарифам: путешествие на *самолете* - **50** евро, на *корабле* - **30** евро, а на *автобусе* - **10** евро. После путешествия Транспортная карта возвращается обратно в свою колоду. Транспортную карту можно получить еще одним путём. Если игровая фигура игрока попадает на ход «**Спонсор**», то ему от анонимного доброжелателя может бесплатно достаться случайная «**Транспортная карта**». В отличие от купленной, такая карта **НЕ одноразовая**, и после каждого путешествия она всё равно остается у игрока, предоставляя возможность бесплатно пользоваться данным видом транспорта до конца игры. Но учтите - игрок имеет право иметь у себя только по одной транспортной карте каждого вида. «**Транспортную карту**» от *спонсора* игрок может потерять только, попав на ход «**Череп**» и вытянув не подходящую карту.

Перед началом игры выбирается ведущий, который будет распоряжаться картами и банкнотами, задавать вопросы, проверять ответы и следить за оплатами игроков. В начале игры ведущий выдает каждому игроку по **500 евро** стартового капитала. Все карты складываются вне игрового поля по соответствующим видам рубашкой вниз. Каждый игрок выбирает по одной игровой фигуре и размещает ее на стартовую позицию цвета фигуры.

Первым игру начинает тот игрок, кто последним вернулся с путешествия за пределами своего города. Очередность остальных игроков по часовой стрелке.

Начало игры. Игрок, начинающий игру первым, бросает игровой кубик и перемещает свою игровую фигуру по основному полю на количество, выпавшее на кубике. При остановке на:

- **Ход «Красный вопрос»** - игрок вытягивает одну карту из колоды с красными вопросами, где на обратной стороне указаны номер и название государства, которое он должен посетить. По номеру он легко находит это государство на карте. Теперь игрок должен попытаться доехать до нужной страны. На карте, прямо над ходами «Красный вопрос», есть 10 пунктов отправления, откуда игрок может начинать свое путешествие. В зависимости от того какие «Транспортные карты» имеются на руках у игрока на тот момент, он выбирает любой подходящий пункт отправления. Игроку необходимо внимательно просмотреть маршрут, так как Транспортная карта на воздушные маршруты не действует на сухопутные и т.д., и если у игрока не все Транспортные карты на руках, то ему придется или докупать их, или же выбирать только те маршруты, на которые у него есть подходящие карты. Выбрав оптимальный пункт отправления, игрок ставит на него свою фишку. На этом действия игрока во время данного хода заканчиваются, и ход переходит к следующему игроку. Путешествие игрока начинается уже во время его следующего хода. При начале следующего хода игрок, используя Транспортные карты, доезжает до нужной страны и ставит свою фишку на кружок с номером этой страны. Если карта куплена, после путешествия она возвращается обратно в колоду «Транспортные карты». Если же карта была подарена **Спонсором**, после завершения хода карта остается у игрока. Когда игрок добрался до нужной страны, ведущий начинает задавать игроку вопросы из Книги Знаний про данное государство и проверять верность ответов. За каждый правильный ответ игрок получает по 20 евро, а за каждый неверный ответ платит в банк игры 10 евро. Если игрок ответит правильно на все четыре вопроса, он дополнительно получает от ведущего бонус в размере 50 евро. **Если игрок правильно отвечает на три вопроса из четырех, он оставляет у себя карту Красного вопроса.** Если же ему не удастся ответить хотя бы на три вопроса из четырех, то карта ему не достается и выбывает из игры. По окончании игрок перемещает свою игровую фигуру на тот ход «Красного вопроса», который находился под пунктом отправления, откуда он и начинал свое путешествие.

- **Ход Синий вопрос** - игрок вытягивает карточку из соответствующей колоды. На обратной стороне карты есть буквенные обозначения - А, Б, В, Г, Д, Е. Игрок снова бросает кубик, и, в зависимости от выпавшей цифры, он должен ответить на вопрос из соответствующего буквенного сектора под этой цифрой. Например, если игрок вытянул карточку с индикацией А, а цифра выпала - 3, значит игрок должен ответить на вопрос А3 из вопросника в сегменте синих вопросов. За каждый правильный ответ игрок получает от ведущего - **100** евро. При неправильном ответе платит в банк игры -100 евро. Вытянутая карта возвращается обратно в самый низ колоды.

- **Ход Желтый вопрос** - игрок вытягивает карточку из соответствующей колоды. На обратной стороне карты есть буквенные обозначения - А, Б, В, Г, Д, Е. Потом игрок снова бросает кубик, и, в зависимости от выпавшей цифры, он должен ответить на вопрос из соответствующего буквенного сектора под этой цифрой. По тому же принципу, как в синих вопросах игрок отвечает на вопрос только уже из сегмента желтых вопросов. За каждый правильный ответ игрок получает от ведущего **200** евро, а при неправильном ответе платит в банк игры - 200 евро. Вытянутая карта возвращается обратно в самый низ колоды.

- **Ход Спонсор** - при остановке на этом ходе, игрок вытягивает карточку из соответствующей колоды и исполняет указанное требование. После чего карточка возвращается обратно в самый низ колоды. Помните, что подаренная Вам Транспортная карта НЕ сбрасывается и остается у Вас до конца игры.

- **Ход Череп** - при остановке на этом ходе, игрок вытягивает карточку из соответствующей колоды и исполняет указанное требование. После чего карточка возвращается обратно в самый низ колоды. При остановке на ходе Череп игрок может потерять свою Транспортную карту. В этом

случае Транспортная карта возвращается обратно в свою колоду. Чтобы получить новую, игроку нужно снова попасть на ход Спонсор и вытянуть карточку с подарком от спонсора. ,

- Ходы **«Гостиница»**, **«Клиника»**, **«Полиция»** - при остановке на этих ходах, игрок должен заплатить в банк игры указанные суммы.

- **«Оранжевые»** ходы пусты, и при попадании на них ничего не происходит.

Конец игры:

- *Вариант А:* Перед началом игры участники договариваются о продолжительности игры. По истечении времени, игра останавливается. Рекомендуемое время-60 мин.

-*Вариант Б:* Игра заканчивается, когда заканчиваются карты **«Красный вопрос»**.

Победитель определяется следующим образом: Пересчитываются деньги игроков, и за каждое евро присуждается по 1 очку, а за каждую карту «Красный вопрос» игрок получает дополнительные 100 очков. Победителем становится игрок, набравший большее количество очков!

Желаем Вам интересной и увлекательной игры!