

# ПРАВИЛА ИГРЫ

## **ЦЕЛЬ ИГРЫ:**

В ИГРЕ "I PLAY MOSCOW" ВАМ ПРЕДСТОИТ, ПЕРЕМЕЩАЯСЬ ПО СХЕМЕ МЕТРО, ПОСЕТИТЬ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ ГОРОДА, ОТВЕЧАЯ НА ВОПРОСЫ О РОССИИ И МОСКВЕ. ПОБЕДИТЕЛЕМ СЧИТАЕТСЯ ТОТ, КТО БЫСТРЕЕ ОСТАЛЬНЫХ ПОСЕТИТ СВОИ ОБЪЕКТЫ И ДОБЕРЕТСЯ ДО СТАНЦИИ СВОЕГО СТАРТА.

## **ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:**

ИГРОКИ БРОСОМ КУБИКА ОПРЕДЕЛЯЮТ ОЧЕРЕДНОСТЬ ВЫБОРА РОЛЕВОЙ КАРТОЧКИ (В СЛУЧАЕ ОДИНАКОВОГО ВЫКИДЫША, СЛЕДУЕТ ПЕРЕБРОС МЕЖДУ ТЕМИ ИГРОКАМИ, У КОГО ОДИНАКОВОЕ ЧИСЛО). ПОСЛЕ РАСПРЕДЕЛЕНИЯ КАРТОЧЕК КАЖДЫЙ УЧАСТНИК ВЫБИРАЕТ ФИШКУ И СТАВИТ ЕЕ НА СТАРТОВОЙ СТАНЦИИ СООТВЕТСТВУЮЩЕГО ЦВЕТА.

ПЕРЕМЕШАЙТЕ КАРТОЧКИ С ОБЪЕКТАМИ, ДЕРЖА ИХ РУБАШКАМИ (ИЗОБРАЖЕНИЕМ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ) ВВЕРХ. КАЖДЫЙ ИГРОК ДОЛЖЕН ПРОИЗВОЛЬНО ВЫТЯНУТЬ ТРИ КАРТОЧКИ И ПОЛОЖИТЬ ИХ ПЕРЕД СОБОЙ, НЕ ПЕРЕВОРАЧИВАЯ.

ДАЛЕЕ КАЖДЫЙ ИГРОК БЕРЕТ ПО ОДНОЙ КАРТОЧКЕ С ВОПРОСАМИ. С НЕЕ ОН БУДЕТ ЗАЧИТЫВАТЬ ВОПРОСЫ ИГРОКУ, СИДЯЩЕМУ СПРАВА. ОСТАЛЬНЫЕ КАРТОЧКИ МОЖНО СЛОЖИТЬ СТОПКАМИ НА СТОЛЕ, ОНИ ПОНАДОБЯТСЯ КОГДА ЗАКОНЧАТСЯ ВОПРОСЫ НА ПЕРВЫХ КАРТОЧКАХ.

## **ХОД ИГРЫ:**

ИТАК, ВЫ НАЧИНАЕТЕ ИЗУЧАТЬ МОСКВУ. И, КОНЕЧНО, ХОТИТЕ УВИДЕТЬ МНОГО ИНТЕРЕСНОГО ЗА КОРОТКИЙ СРОК. ПОСТАРАЙТЕСЬ СПЛАНИРОВАТЬ НАИБОЛЕЕ УДОБНЫЙ МАРШРУТ ДЛЯ ПОСЕЩЕНИЯ ТРЕХ СВОИХ ОБЪЕКТОВ.

ЛЮБОЕ ДЕЙСТВИЕ В ИГРЕ ПРОИСХОДИТ ТОЛЬКО ПОСЛЕ ПРАВИЛЬНОГО ОТВЕТА ИГРОКА НА ВОПРОС! ДЛЯ НАЧАЛА ИГРОК, СИДЯЩИЙ СЛЕВА, ЗАЧИТЫВАЕТ ВАМ ВОПРОС СО СВОЕЙ КАРТОЧКИ (РИС. 2). ПРИ НЕВЕРНОМ ОТВЕТЕ ПРАВО ХОДА ПЕРЕДАЕТСЯ СЛЕДУЮЩЕМУ ИГРОКУ. ПРИ ПРАВИЛЬНОМ ОТВЕТЕ У ВАС ЕСТЬ ПРАВО НА ОДНУ ПОДСКАЗКУ О ЛЮБОМ ИЗ ВАШИХ ОБЪЕКТОВ (ЗАЧИТЫВАЕТ ИГРОК, СИДЯЩИЙ СЛЕВА) ИЛИ ПРАВО ОТПРАВИТЬСЯ В ПУТЬ.

- ПРИ ВЫБОРЕ ПОДСКАЗКИ СОСЕД ЗАЧИТЫВАЕТ ЕЕ С КАРТОЧКИ НУЖНОГО ОБЪЕКТА (РИС. 1). О КАЖДОМ ОБЪЕКТЕ ЕСТЬ ТОЛЬКО ДВЕ ПОДСКАЗКИ. В ТРЕТИЙ РАЗ СОСЕДНИЙ ИГРОК СООБЩАЕТ ВАМ НУЖНУЮ СТАНЦИЮ ОБЪЕКТА. ПОСЛЕ ОЗВУЧИВАНИЯ ПОДСКАЗКИ - СЛЕДУЕТ НОВЫЙ ВОПРОС.

- ПРИ ВЫБОРЕ ДВИЖЕНИЯ ИГРОК БРОСАЕТ КУБИК И ПРОЕЗЖАЕТ НА МЕТРО ВЫПАВШЕЕ КОЛИЧЕСТВО СТАНЦИЙ. НА ПЕРЕСАДКУ ТРЕБУЕТСЯ 1 БАЛ. ЗАТЕМ ЕМУ ЗАЧИТЫВАЮТ НОВЫЙ ВОПРОС.

## **ПРИБЫТИЕ НА СТАНЦИЮ ОБЪЕКТА:**

ДОСТИГНУВ, ПО ВАШЕМУ МНЕНИЮ, НУЖНОЙ СТАНЦИИ ВЫ ПОКИДАЕТЕ ВАГОН (ЛИШНЕЕ КОЛИЧЕСТВО БАЛОВ СГОРАЕТ). СОСЕДНИЙ ИГРОК ПОДТВЕРЖДАЕТ ИЛИ ОПРОВЕРГАЕТ ВАШЕ ПРЕДПОЛОЖЕНИЕ, ЗАГЛЯНУВ В КАРТОЧКУ ЭТОГО ОБЪЕКТА. ЕСЛИ ВЫ НАХОДИТЕСЬ НА НУЖНОЙ СТАНЦИИ\*, ОБЪЕКТ ЗАСЧИТЫВАЕТСЯ, И КАРТОЧКУ МОЖНО ПЕРЕВЕРНУТЬ.

В ЛЮБОМ СЛУЧАЕ (ПРАВИЛЬНАЯ СТАНЦИЯ ИЛИ НЕТ) ИГРОК, ПОКИНУВШИЙ ВАГОН, ТЕРЯЕТ ХОД.\*\*

В СЛЕДУЮЩЕМ КРУГЕ ИГРЫ ОН НАЧНЕТ ЕЕ СО СТАНЦИИ, НА КОТОРОЙ ОСТАНОВИЛСЯ.

ПОСЛЕ ТОГО, КАК ИГРОК ПОСЕТИТ ВСЕ ТРИ ОБЪЕКТА, ОН ДОЛЖЕН КАК МОЖНО БЫСТРЕЙ ПРИБЫТЬ НА СТАНЦИЮ СВОЕГО СТАРТА. СТАНЦИЯ СТАРТА ИГРОКА ЯВЛЯЕТСЯ ЕГО ЖЕ ФИНИШЕМ.

## **ПРИМЕЧАНИЕ:**

\* НУЖНОЙ СТАНЦИЕЙ СЧИТАЕТСЯ БЛИЖАЙШАЯ К ОБЪЕКТУ СТАНЦИЯ, УКАЗАННАЯ В КАРТОЧКЕ. ТАКИХ СТАНЦИЙ МОЖЕТ БЫТЬ НЕСКОЛЬКО: ОТ ОДНОЙ ДО ТРЕХ.

\*\* ЕСЛИ ИГРОК СЧИТАЕТ, ЧТО ЕГО ВТОРОЙ ОБЪЕКТ НАХОДИТСЯ НА ТОЙ ЖЕ СТАНЦИИ, ОН ЖДЕТ СВОЕЙ ОЧЕРЕДИ И ОТВЕЧАЕТ НА ВОПРОС. ЕСЛИ ОТВЕТ ПРАВИЛЬНЫЙ, И ДОГАДКА ВЕРНА, ИГРОК ИДЕТ ФОТОГРАФИРОВАТЬСЯ НА ФОНЕ ОБЪЕКТА И, СООТВЕТСТВЕННО, ВНОВЬ ПРОПУСКАЕТ ХОД.

**УДАЧИ ВАМ!**

# ПРАВИЛА ИГРЫ

## КАРТОЧКА С ОБЪЕКТАМИ. ВИД I :

НА ЛИЦЕВОЙ СТОРОНЕ КАРТОЧКИ ИЗОБРАЖЕН ОБЪЕКТ И ЕГО НАЗВАНИЕ.  
НА ЕЕ ОБРАТНОЙ СТОРОНЕ РАСПОЛОЖЕНЫ:

- ФРАГМЕНТ КАРТЫ ГОРОДА С РАСПОЛОЖЕНИЕМ ОБЪЕКТА
- ДВЕ ПОДСКАЗКИ О БЛИЖАЙШЕЙ СТАНЦИИ МЕТРО
- НАЗВАНИЕ НУЖНОЙ СТАНЦИИ МЕТРО
- ИНТЕРЕСНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОБЪЕКТЕ



## КАРТОЧКА С ОБЪЕКТАМИ. ВИД II :

НА ЛИЦЕВОЙ СТОРОНЕ КАРТОЧКИ ИЗОБРАЖЕН ВИД ОТ ПАМЯТНИКА НА ГОРОД И ПОДПИСЬ, КОМУ ОН УСТАНОВЛЕН. НА ЕЕ ОБРАТНОЙ СТОРОНЕ РАСПОЛОЖЕНЫ:

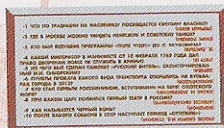
- ФРАГМЕНТ КАРТЫ ГОРОДА С ОБЪЕКТОМ И БЛИЖАЙШИМ МЕТРО
- ДВЕ ПОДСКАЗКИ О БЛИЖАЙШЕЙ СТАНЦИИ МЕТРО
- НАЗВАНИЕ НУЖНОЙ СТАНЦИИ МЕТРО
- ИНТЕРЕСНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОБЪЕКТЕ
- ИЗОБРАЖЕНИЕ ПАМЯТНИКА



## КАРТОЧКА С ВОПРОСАМИ:

НА КАРТОЧКЕ ДАНЫ ДЕСЯТЬ ВОПРОСОВ. ОТВЕТ НА КАЖДЫЙ ВОПРОС ВЫ СМОЖЕТЕ НАЙТИ СПРАВА В СКОБКАХ.

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ УЧАСТНИКАМ НУЖНО ДОГОВОРИТЬСЯ О ТОМ, НАСКОЛЬКО ТОЧНЫМ ДОЛЖЕН БЫТЬ ОТВЕТ. НАПРИМЕР, ДОСТАТОЧНО ЛИ НАЗВАТЬ ГОД ИЛИ НУЖНА ТОЧНАЯ ДАТА СОБЫТИЯ.



## КАРТОЧКИ ИГРОКОВ:

ТАКИХ КАРТ ПЯТЬ: СТУДЕНТ; ГРУППА ТУРИСТОВ; МОСКВИЧКА; ИНТУРИСТ И ПОДОЗРИТЕЛЬНОЕ ЛИЦО. НА КАРТОЧКЕ ДАНА ЛЕГЕНДА РОЛИ И ЕЕ ОСОБЕННОСТИ.  
НАПРИМЕР, СТУДЕНТ НЕ ТЕРЯЕТ ХОД ПРИ ВЫХОДЕ К ОБЪЕКТУ; ИНТУРИСТ МОЖЕТ ВЫЗЫВАТЬ ТАКСИ.



# ПРАВИЛА ИГРЫ

## ПОДРОБНЕЕ О КАРТОЧКАХ ИГРОКОВ:

### ПОДОЗРИТЕЛЬНОЕ ЛИЦО

ПОДОЗРИТЕЛЬНОЕ ЛИЦО БЛОКИРУЕТ ЛЮБЫЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ ПО ЛИНИИ, НА КОТОРОЙ ОН НАХОДИТСЯ В ДАННЫЙ МОМЕНТ. НАПРИМЕР, ОН СТОИТ НА НОВОСЛОБОДСКОЙ (КОЛЬЦЕВАЯ ЛИНИЯ) – В ТАКОМ СЛУЧАЕ ВСЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ПО КОЛЬЦЕВОЙ ЛИНИИ ЗАБЛОКИРОВАНЫ. ПРЕДПОЛОЖИМ, ИГРОКУ НУЖНО ПОПАСТЬ С ТУЛЬСКОЙ СТАНЦИИ НА ПАВЕЛЕЦКУЮ, СОВЕРШИВ ПЕРЕХОД НА СЕРПУХОВСКОЙ НА КОЛЬЦЕВУЮ ЛИНИЮ. ПОДОЗРИТЕЛЬНОЕ ЛИЦО НАХОДИТСЯ НА НОВОСЛОБОДСКОЙ (КОЛЬЦЕВАЯ ЛИНИЯ). У ИГРОКА ВЫПАЛО 4 ОЧКА. ОН ДЕЛАЕТ ПЕРЕХОД НА ДОБРЫНИНСКУЮ И ОСТАНАВЛИВАЕТСЯ, ОСТАЛЬНЫЕ ДВА ОЧКА СТОЯЮТ. ОН БУДЕТ ПРОПУСКАТЬ ХОДЫ ДО ТЕХ ПОР, ПОКА ПОДОЗРИТЕЛЬНОЕ ЛИЦО БУДЕТ НАХОДИТЬСЯ НА ЭТОЙ ЛИНИИ.

### ВАЖНО!!

ВЫХОД ПОДОЗРИТЕЛЬНОГО ЛИЦА В ГОРОД К ОБЪЕКТУ НЕ СНИМАЕТ БЛОКИРОВАНИЯ ЛИНИИ.

### ИНТУРИСТ

ПОСЛЕ ПРАВИЛЬНОГО ОТВЕТА НА ВОПРОС ИНТУРИСТ МОЖЕТ, КАК ВСЕ, ВЫБИРАТЬ МЕЖДУ ПОДСКАЗКОЙ И ПЕРЕДВИЖЕНИЕМ ИЛИ ВЗЯТЬ ВТОРОЙ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ВОПРОС. ПРИ ПРАВИЛЬНОМ ОТВЕТЕ НА НЕГО ОН ПОЛУЧАЕТ ПРАВО ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ С ПОМОЩЬЮ ТАКСИ НА ЛЮБУЮ СТАНЦИЮ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ. ЕСЛИ ИНТУРИСТ НАХОДИТСЯ НА ЛИНИИ ПОДОЗРИТЕЛЬНОГО ЛИЦА, ОН, КАК И ВСЕ ПРОПУСКАЕТ ХОДЫ, И, ЕСТЕСТВЕННО, НЕ МОЖЕТ ВЫЗЫВАТЬ ТАКСИ. НО ОН МОЖЕТ ПОПАСТЬ НА СТАНЦИЮ ЛИНИИ ПОДОЗРИТЕЛЬНОГО ЛИЦА С ДРУГОЙ ЛИНИИ С ПОМОЩЬЮ ТАКСИ. ОДНАКО, НА СТАНЦИЮ СВОЕГО ФИНИША ОН ВОЗВРАЩАЕТСЯ ТОЛЬКО НА МЕТРО.

### МОСКВИЧКА

ПОСЛЕ ТОГО КАК КАРТОЧКИ РАСПРЕДЕЛЕНЫ МЕЖДУ ИГРОКАМИ: МОСКВИЧКА МОЖЕТ ОБМЕНЯТЬ СВОИ КАРТЫ НА КАРТОЧКИ ДРУГИХ ИГРОКОВ, ВЫТЯГИВАЯ ИХ ПРИ ЭТОМ ВСЛЕПУЮ. НАПРИМЕР, МОСКВИЧКА ХОЧЕТ ОБМЕНЯТЬ ДВЕ СВОИ КАРТЫ С ИНТУРИСТОМ: ОНА СМЕШИВАЕТ СВОИ ДВЕ КАРТЫ С ЕГО ДВУМЯ И ВЫТЯГИВАЕТ «ВСЛЕПУЮ» ДВЕ КАРТЫ ИЗ ЭТОЙ КОЛОДЫ. ОСТАЛЬНЫЕ КАРТЫ ДОСТАЮТСЯ ИНТУРИСТУ. СВОЮ ТРЕТЬЮ КАРТУ ОНА МОЖЕТ ОБМЕНЯТЬ С ДРУГИМ ИГРОКОМ ТАКИМ ЖЕ СПОСОБОМ. ЭТИ ДЕЙСТВИЯ ОНА МОЖЕТ СОВЕРШИТЬ ТОЛЬКО В НАЧАЛЕ ИГРЫ.

### СТУДЕНТ

ПОСЛЕ ПРОВЕРКИ КАРТЫ С ОБЪЕКТОМ ВСЕ ИГРОКИ ПРОПУСКАЮТ ХОД, КРОМЕ СТУДЕНТА. ПОСЛЕ ТОГО КАК СТУДЕНТ ПРОВЕРИЛ ОБЪЕКТ, И ОН ОКАЗАЛСЯ ВЕРНЫМ, ИГРОК ПОЛУЧАЕТ ОЧЕРЕДНОЙ ВОПРОС. ЕСЛИ ЖЕ ОБЪЕКТ УГАДАН НЕВЕРНО, СТУДЕНТ ПРОПУСКАЕТ ХОД.

### ГРУППА ТУРИСТОВ

ГРУППА ТУРИСТОВ КАЖДЫЙ РАЗ В СВОЙ ХОД ИМЕЕТ ПРАВО ДАТЬ НЕВЕРНЫЙ ОТВЕТ НА ВОПРОС И ПОЛУЧАТЬ СЛЕДУЮЩИЙ. ПРИМЕР:

ВОПРОС - ВЕРНЫЙ ОТВЕТ, СЛЕДУЮЩИЙ ВОПРОС - НЕВЕРНЫЙ ОТВЕТ, ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ВОПРОС - ВЕРНЫЙ ОТВЕТ, СЛЕДУЮЩИЙ ВОПРОС - НЕВЕРНЫЙ ОТВЕТ, ПЕРЕХОД ХОДА.

### ИЛИ

ВОПРОС - НЕВЕРНЫЙ ОТВЕТ, ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ВОПРОС - НЕВЕРНЫЙ ОТВЕТ, ПЕРЕХОД ХОДА.

### НЕПРАВИЛЬНАЯ СХЕМА

ВОПРОС: ВЕРНЫЙ ОТВЕТ, СЛЕДУЮЩИЙ ВОПРОС: НЕВЕРНЫЙ ОТВЕТ, ДОПОЛНИТ. ВОПРОС - ВЕРНЫЙ ОТВЕТ, СЛЕДУЮЩИЙ ВОПРОС - НЕВЕРНЫЙ ОТВЕТ, ВОПРОС-....

ВАЖНО СЛЕДИТЬ ЗАТЕМ, ЧТО ГРУППА ТУРИСТОВ В ДАННЫЙ ХОД УЖЕ ВОСПОЛЬЗОВАЛОСЬ СВОИМ ПРАВОМ НА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ВОПРОС.

ПРИ ЛЮБОМ БРОСКЕ КУБИКА ГРУППОЙ ТУРИСТОВ ВЫПАВШИЕ БАЛЛЫ УМЕНЬШАЮТСЯ НА ОДНУ ЕДИНИЦУ. НАПРИМЕР, ЕСЛИ ВЫПАЛО «5» ПЕРЕХОД ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ НА «4» СТАНЦИИ; ЕСЛИ ВЫПАЛ «1» - ИГРОК ОСТАЕТСЯ НА МЕСТЕ (ЭТО НЕ КАСАЕТСЯ БРОСКА КУБИКА НА УДАЧУ НА ОСОБЕННЫХ СТАНЦИЯХ).

### ОСОБЕННЫЕ СТАНЦИИ

СТАНЦИИ: СЛАВЯНСКИЙ БУЛЬВАР, АЭРОПОРТ, ПАРТИЗАНСКАЯ И ВОЛГОГРАДСКИЙ ПРОСПЕКТ ИМЕЮТ ОДНУ ОСОБЕННОСТЬ: ИГРОКИ, ПРИБЫВ НА ЭТУ СТАНЦИЮ, МОГУТ КИНУТЬ КУБИК УДАЧИ.

### ПРИ ВЫПАДЕНИИ:

I; II - ИГРОК ПОЛУЧАЕТ ДОПОЛНИТЕЛЬНУЮ КАРТОЧКУ С ОБЪЕКТОМ (ПРОИЗВОЛЬНО ВЫТЯГИВАЕТСЯ ИЗ КОЛОДЫ)

III; IV - ИГРОК ДАЕТ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ОБЪЕКТ ЛЮБОМУ ДРУГОМУ ИГРОКУ (ПРОИЗВОЛЬНО ВЫТЯГИВАЕТСЯ ИЗ КОЛОДЫ)

V; VI - ФИНИШЕМ ИГРОКА МОЖЕТ БЫТЬ ЛЮБАЯ СТАНЦИЯ ФИНИША НА ИГРОВОМ ПОЛЕ

ЕСЛИ У ИГРОКА ПРИ ПРИБЫТИИ НА ОСОБЕННУЮ СТАНЦИЮ ОСТАЛИСЬ ЛИШНИЕ БАЛЛЫ - ОНИ СТОЯЮТ.

ПОСЛЕ БРОСКА «КУБИКА УДАЧИ» ИГРОК ПРОДОЛЖАЕТ ИГРУ БЕЗ ПРОПУСКА ХОДА, Т.Е. СЛЕДУЕТ ОЧЕРЕДНОЙ ВОПРОС.



# ПРАВИЛА ИГРЫ

II  MOSCOW