



# ПРАВИЛА ИГРЫ

## СТО ГОРОДОВ МИРА С КСЮШЕЙ И АНАРЮШЕЙ



ИГРА 1 – **8+** (игра проводится на игровом поле с фасадом из 40 картинок с игровой дорожкой)

1. В игре участвуют два и более игрока.
2. Победителем считается игрок, первым пришедший на поле "финиш" (2, 3 и т. д. места распределяются среди остальных игроков по их близости к финишу).
3. Перед началом игры каждый игрок выбирает фишку и устанавливает её на буквы слова "старт".
4. Самый старший игрок берёт любую из сорока пронумерованных карточек (вопросник) с картинкой на лицевой и 20 вопросами на обратной стороне и становится Ведущим.  
Картинка и номер на карточке совпадает с картинкой игрового поля, расположенной над соответствующей цифрой игровой дорожки.
5. Ведущий по порядку читает приведённые на карточке вопросы, остальные игроки по очереди отвечают на них. Правильный вариант ответа дан в конце каждого вопроса и озвучивается Ведущим после того, как прозвучал вариант игрока.
6. После каждого ответа на вопрос фишки передвигаются следующим образом:
  - Фишка правильно ответившего на вопрос игрока передвигается по цифровой дорожке на 3 хода (цифры) вперёд для самых младших и на 2 хода вперёд для более старших игроков.
  - Если игрок неправильно ответил на вопрос, то его фишка возвращается на 1 ход назад, а фишки Ведущего и остальных игроков передвигаются на 1 ход вперёд.
  - Если фишка в процессе игры попадает на поле "дельфин" (поля 8, 16, 24, 32), то она передвигается на 3 хода вперёд.
  - Если фишка попадает на поле "крокодил" (поля 9, 17, 25, 33), то она возвращается на 3 хода назад.
7. Когда прочитаны первые 8 вопросов и начинаются вопросы игрового поля (9-16), игроками берётся небольшая пауза для изучения картинки на карточке и на игровом поле.  
Далее картинка карточки и игрового поля закрываются соответствующими по размеру карточками "зрительная память", чтобы отвечающие не видели подсказок, которые находятся на картинках.





8. Суперигра. Игрок, фишка которого попадает на белый прямоугольник, (поля с номерами 2, 10, 18, 26, 34 и 39), при наступлении своей очереди, отвечает на вопрос из суперигры (17-20 вопросы).
9. При правильном ответе на вопрос суперигры игрок зарабатывает 5 баллов и по своему желанию может:
  - а) передвинуть свою фишку на 5 ходов вперёд,
  - б) передвинуть фишки соперников на 5 ходов назад в суммарном выражении, например: передвинуть фишку одного игрока на 3 хода назад и ещё две фишки других игроков на 1 ход назад (3+1+1=5)
  - в) передвигать фишки комбинированно, то есть, например, пройти своей фишкой на 3 хода вперёд и передвинуть фишки соперников суммарно на 2 хода назад.
10. При неправильном ответе на вопрос суперигры игрок переходит на один ход назад, а Ведущий и остальные игроки - на один ход вперёд.



**Пример тактически правильного хода:** допустим, фишка первого соперника находится на поле 19, второго на поле 18, а Ваша фишка на поле 10 и Вы правильно ответили на вопрос суперигры. Хорошим решением будет передвинуть фишку первого соперника на 2 хода назад, а фишку второго на 1 ход назад, на поле 17, с которого произойдёт возврат обеих фишек на поле 14, а у Вас останется 2 хода (5-2-1=2), для продвижения своей фишки вперёд на поле 12.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** некоторые сложные вопросы из суперигры оценены в 8 и 15 баллов, что указано на карточке перед вопросами суперигры.

11. Когда Ведущий озвучил первые 16 вопросов или когда прочитаны все вопросы из суперигры (17-20 вопросы), следующий по старшинству игрок выбирает карточку и становится Ведущим.
12. Ведущему желательно во время игры фиксировать номер вопроса бегунком для запоминания места чтения и фиксации карточки "зрительная память" к вопроснику.

### ВНИМАНИЮ ИГРОКОВ БОЛЕЕ СТАРШЕГО ВОЗРАСТА

Предлагаем проводить игру по другому варианту, без Ведущего.

В этом случае игроки выбирают себе по карточке и читают по одному вопросу по очереди.

Отвечает на вопрос игрок, находящийся рядом с читающим (по часовой стрелке).

После того как первые 16 вопросов или 4 вопроса суперигры игроком прочитаны, то он выбирает новую карточку.

Всё остальное проводится аналогично правилам, указанным в пунктах (1-12).

## ИГРА 2 – (игра проводится на игровом поле с картой мира)

1. Выберите себе фишку.
2. Выберите из стопки любую карточку (вопросник) и положите её на стол картинкой вверх.
3. Игрок, первым нашедший на игровом поле изображённый на карточке фрагмент рисунка, ставит сверху свою фишку и забирает карточку себе.
4. Таким же образом разыгрывается следующая карточка, за исключением карточек №1 и №40, которые не разыгрываются, а дарятся самому младшему игроку.
5. Победителем становится игрок, набравший определённое количество карточек, оговорённое игроками перед игрой.

**ПОМНИТЕ.** На игровом поле находятся один и более фрагментов карточек, они расположены рядом с цифрами, соответствующими номерам карточек.

