

ПРАВИЛА ИГРЫ.

ВОКРУГ СВЕТА С ФИЛЕАСОМ ФОГГОМ

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В САМОЕ НЕВЕРОЯТНОЕ ТУРАГЕНТСТВО XIX ВЕКА! ФИЛЕАС ФОГГ, ЛЕГЕНДАРНЫЙ ПУТЕШЕСТВЕННИК, ЗАКЛЮЧИЛ ПАРИ, ЧТО ОБЪЕДЕТ ВСЁ СВЕТОМ ЗА 80 ДНЕЙ. ВАША МИССИЯ – СТАТЬ ЕГО ЛИЧНЫМ ЭКСКУРСОВОДОМ. ВАША ЗАДАЧА – НЕ ПРОСТО ДОБРАТЬСЯ ДО ФИНИША ПЕРВЫМ, А СОБРАТЬ САМЫЙ ЦЕННЫЙ «БАГАЖ» ЗНАНИЙ, КОТОРЫЙ ДОКАЖЕТ, ЧТО ВЫ – ЛУЧШИЙ ГИД В МИРЕ!

ЦЕЛЬ ИГРЫ: ПЕРВЫМ ПРИВЕСТИ СВОЮ КОМАНДУ-ЭКСПЕДИЦИЮ К ФИНИШУ

СОСТАВ ИГРОКОВ: КЛАСС ДЕЛИТСЯ НА КОМАНДЫ-АГЕНТСТВА ПО 4-5 ЧЕЛОВЕК (КАК РЯД ПАРТ ИЛИ ПО ЖЕЛАНИЮ).

ОБОРУДОВАНИЕ:

- КАРТА-МАРШРУТ (СОСТОИТ ИЗ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ ПРОНУМЕРОВАННЫХ КЛЕТОК, ВЕДУЩИХ ОТ СТАРТА К ФИНИШУ.) НА ПОЛЕ ПРИСУТСТВУЮТ СЛЕДУЮЩИЕ ТИПЫ КЛЕТОК:
 1. КЛЕТКА С ВОПРОСОМ/ЗАДАНИЕМ:
 2. КЛЕТКА "ПРОПУСТИ ХОД"
 3. КЛЕТКА С ДВИЖЕНИЕМ ВПЕРЕД ИЛИ НАЗАД
- ВОЛШЕБНЫЙ КУБИК
- ФИШКИ, ОБОЗНАЧАЮЩИЕ ПОЛОЖЕНИЕ КОМАНД НА ПОЛЕ.
- КАРТОЧКИ С ВОПРОСАМИ/ЗАДАНИЯМИ (ПО ПРЕДМЕТУ ИГРЫ).
- КАРТОЧКИ С УКАЗАНИЯМИ "ПРОПУСТИ ХОД", ДВИЖЕНИЕ ВПЕРЕД ИЛИ НАЗАД.
- СУВЕНИРНАЯ ЛАВКА

ПРАВИЛА ИГРЫ:

НА ИГРОВОМ ПОЛЕ РАСПОЛОЖЕНЫ СПЕЦИАЛЬНЫЕ КЛЕТКИ, КОТОРЫЕ МОГУТ УСКОРИТЬ ВАШЕ ПУТЕШЕСТВИЕ ИЛИ СОЗДАТЬ НЕБОЛЬШИЕ ПРЕПЯТСТВИЯ.

- КЛЕТКА «ПРОПУСТИ ХОД»: ЕСЛИ ФИШКА КОМАНДЫ ОСТАНАВЛИВАЕТСЯ НА ЭТОЙ КЛЕТКЕ, КОМАНДА ПРОПУСКАЕТ СВОЙ СЛЕДУЮЩИЙ ХОД.
- КЛЕТКА «ДВИЖЕНИЕ НАЗАД»: ЕСЛИ ФИШКА КОМАНДЫ ОСТАНАВЛИВАЕТСЯ НА ЭТОЙ КЛЕТКЕ, ОНА НЕМЕДЛЕННО ПЕРЕДВИГАЕТСЯ НАЗАД НА КОЛИЧЕСТВО КЛЕТОК, УКАЗАННОЕ НА САМОЙ КЛЕТКЕ (НАПРИМЕР, «НАЗАД НА 3»).
- КЛЕТКА «ДВИЖЕНИЕ ВПЕРЕД»: ЕСЛИ ФИШКА КОМАНДЫ ОСТАНАВЛИВАЕТСЯ НА ЭТОЙ КЛЕТКЕ, ОНА НЕМЕДЛЕННО ПЕРЕДВИГАЕТСЯ ВПЕРЕД НА КОЛИЧЕСТВО КЛЕТОК, УКАЗАННОЕ НА САМОЙ КЛЕТКЕ (НАПРИМЕР, «ВПЕРЕД НА 2»).

ВАЖНОЕ ПРАВИЛО: НА ОБСУЖДЕНИЕ ОТВЕТА ДЕТСЯ 30 СЕКУНД, ПОСЛЕ ХОД ПЕРЕХОДИТ ДРУГОЙ КОМАНДЕ.

ДЕЙСТВИЕ КЛЕТКИ С ОСОБЫМ УСЛОВИЕМ ВЫПОЛНЯЕТСЯ НЕМЕДЛЕННО И ОБЯЗАТЕЛЬНО, НЕЗАВИСИМО ОТ ТОГО, КАК ВЫ НА НЕ Ё ПОПАЛИ – ПРОСТО ПО БРОСКУ КУБИКА ИЛИ ПОСЛЕ ПРАВИЛЬНОГО ОТВЕТА НА ВОПРОС.

ПРИМЕЧАНИЕ: ВСЕ КАРТОЧКИ С ВОПРОСАМИ И ЗАДАНИЯМИ НАХОДЯТСЯ У ВЕДУЩЕГО И СООТВЕТСТВУЮТ УРОВНЮ ЗНАНИЙ ИГРАЮЩИХ КОМАНД.

