

# Я ЖИВУ В РОССИИ!

**Д**орогие ребята!

Перед вами новая игра-путешествие. Причём игра необычная. Разве может быть обычным настоящее приключение? Да ещё такое?! Ведь вы побываете в том краю, где встретились Север и Юг, Запад и Восток, леса и пустыни, горы и океаны. Имя этому сказочному краю — РОССИЯ!

Второй такой страны, расположенной сразу в нескольких частях света, омываемой многими океанами, вы не найдёте на глобусе! А если вы в ней родились — вам вдвойне повезло, потому что побывать хотя бы раз в жизни в этом необъятном краю чудес мечтает каждый.

Откройте коробку, и перед вами распахнётся огромная карта, на которой поместились реки, горы, моря, города и жители. Путешествуйте! Поезда, корабли и даже самолёты — всё к вашим услугам.

А ещё вас ждёт приятная встреча. Потому что вместе с вами в путь отправляются ваши новые друзья — Кубик и Ходик, смелые путешественники и опытные игроки. Но в такую игру они и сами ещё не играли!

**Итак, собирайтесь быстрее, и в путь!**

# ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

## **ВНИМАНИЕ!**

*Прежде чем начать играть, выберите, по каким правилам вы будете путешествовать.*

*Если вы решили просто прогуляться по карте в качестве разминки — открывайте ПРАВИЛА ДЛЯ НОВИЧКОВ — стр. 4.*

*Если по дороге вы хотите помериться друг с другом своими знаниями — вас ждут ПРАВИЛА ДЛЯ ЗНАТОКОВ — стр. 5.*

*Ну а тот, кто решил пуститься в увлекательную и захватывающую гонку и не боится встретиться в пути с настоящими трудностями — пусть ищет ПРАВИЛА ДЛЯ СМЕЛЬЧАКОВ — стр. 6.*

В игре могут принять участие от 2-х до 4-х человек.

В игре участвуют:

- кубик;
- игровое поле;
- фишки;
- карточки городов;
- жетоны «МОЙ ГОРОД»
- СХЕМА ПЕРЕЛЁТОВ (только в правилах для ЗНАТОКОВ и СМЕЛЬЧАКОВ);
- карточки «ВИКТОРИНА» (только в правилах для ЗНАТОКОВ и СМЕЛЬЧАКОВ);
- карточки «СЮРПРИЗ!» (только в правилах для СМЕЛЬЧАКОВ);
- фанты (только в правилах для СМЕЛЬЧАКОВ);
- вопросы МОСКОВСКОЙ ВИКТОРИНЫ (только в правилах для СМЕЛЬЧАКОВ).

# ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Перед началом игры фишки игроков устанавливаются на игровой кружок столицы России — город МОСКВУ.

Игровое поле представляет собой общую схему расположения географических объектов территории России и сопредельных с ней государств, не претендуя на картографическую точность. Все участвующие в игре города нарисованы на карте и отмечены кружком с цифрой.

Карточки городов группируются по цвету основного фона в семь колод (каждый цвет соответствует одному из семи федеральных округов России, названия которых даны на лицевой стороне карточек) и раскладываются рядом с полем.

Каждый игрок берёт себе игровые жетоны «МОЙ ГОРОД» своего цвета.

Очерёдность ходов определяется жребием.

Путешествовать по карте можно разными видами транспорта.

- **АВТОМОБИЛЕМ, ПОЕЗДОМ и КОРАБЛЁМ** по разноцветным клеткам транспортных путей.

Цветовые обозначения транспортных путей указаны в условных обозначениях на карте.

При движении по водным, автомобильным и железнодорожным путям игрок не может менять направление движения на противоположное в течение одного хода.

Если фишка игрока в течение хода проходит через развилку, игрок выбирает дальнейшее направление движения.

- **САМОЛЁТОМ** по авиамаршрутам (только в правилах для ЗНАТОКОВ и СМЕЛЬЧАКОВ).

Правила ПУТЕШЕСТВИЯ САМОЛЁТОМ, а также время и стоимость перелёта указаны в СХЕМЕ ПЕРЕЛЁТОВ.

**ВНИМАНИЕ!** Цветовые обозначения видов транспорта, с помощью которых можно добраться до различных городов, указаны по краям игровых кружков городов и расшифрованы в условных обозначениях на карте.

# ПРАВИЛА ДЛЯ НОВИЧКОВ

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

*СОБРАТЬ МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО КАРТОЧЕК ГОРОДОВ.*

## ХОД ИГРЫ

Каждый ход игроки по очереди бросают кубик и перемещают свои фишки на столько клеток железнодорожного, водного или автомобильного пути, сколько очков выпало на кубике.

**ВНИМАНИЕ!** *Самолёт в правилах для новичков не участвует.*

## ПОСЕЩЕНИЕ ГОРОДОВ

Если очередным ходом фишка игрока доходит до изображения города, игрок передвигает её с последней перед городом клетки на игровой кружок города. Оставшиеся очки кубика при этом отбрасываются. Этим же ходом игрок выкладывает на игровой кружок города жетон «МОЙ ГОРОД» и берёт из соответствующей колоды карточку данного города.

Если кто-то из игроков уже закрыл город своим жетоном, фишки игроков движутся через этот жетон, как через обычную игровую клетку.

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра заканчивается в двух случаях:

1. Как только кто-либо из игроков выложит на карту свой **ПОСЛЕДНИЙ ЖЕТОН «МОЙ ГОРОД»**. Этот игрок становится победителем.

2. Как только кто-либо из игроков закроет на карте своим жетоном **ПОСЛЕДНИЙ ГОРОД**. Игроки подсчитывают свои карточки городов. Победителем становится игрок, собравший наибольшее количество карточек.

# ПРАВИЛА ДЛЯ ЗНАТКОВ

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

*СОБРАТЬ МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО КАРТОЧЕК ГОРОДОВ.*

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом игры карточки «ВИКТОРИНА» перемешиваются и выкладываются в колоду лицевой стороной вверх на сектор «ВИКТОРИНА».

## ХОД ИГРЫ

Каждый ход игроки по очереди бросают кубик, перемещают свои фишки на столько клеток железнодорожного, водного или автомобильного пути, сколько очков выпало на кубике.

Игроки могут также перемещаться по карте самолётом (стоимость перелёта, указанная в схеме, во внимание не принимается).

## ПОСЕЩЕНИЕ ГОРОДОВ

Правила те же, что и в ПРАВИЛАХ ДЛЯ НОВИЧКОВ.

## ПРАВИЛА ВИКТОРИНЫ

Если фишка игрока в конце очередного хода встала на оранжевую ВИКТОРИННУЮ клетку или прошла её в течение хода, но при этом не дошла до кружка города, игрок берёт из колоды верхнюю карточку викторины. На лицевой стороне каждой карточки находится вопрос. На обратной стороне — правильный ответ и комментарий.

- Если игрок ответил на вопрос викторины ПРАВИЛЬНО, в конце этого же хода он ещё раз бросает кубик и делает дополнительный ход.

- Если игрок ответил НЕПРАВИЛЬНО — ничего не происходит.

- После ответа использованная карточка возвращается в низ колоды.

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Правила те же, что и в ПРАВИЛАХ ДЛЯ НОВИЧКОВ.

# ПРАВИЛА ДЛЯ СМЕЛЬЧАКОВ

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

*НАБРАТЬ НАИБОЛЬШЕЕ КОЛИЧЕСТВО ОЧКОВ ЗА СОБРАННЫЕ КАРТОЧКИ ГОРОДОВ.*

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок берёт себе по 50 фантов на начальные транспортные расходы.

Карточки «ВИКТОРИНА» и карточки «СЮРПРИЗ!» перемешиваются и выкладываются в колоду лицевой стороной вверх на сектор «ВИКТОРИНА».

Перед началом игры участники определяют количество карточек городов, которое необходимо собрать игроку, чтобы получить право финишировать.

**ВНИМАНИЕ!** *Рекомендуемое количество городов — от пяти (время игры — 30–60 мин.) до пятнадцати (время игры — 2–3 часа). На каждой карточке города и на карте рядом с названием города в кружке указано количество очков, обозначающее его «ТРУДНОДОСТУПНОСТЬ».*

## ХОД ИГРЫ

Каждый ход игроки по очереди бросают кубик и перемещают фишки по карте в зависимости от выбранного вида транспорта. Все виды транспорта в ПРАВИЛАХ ДЛЯ СМЕЛЬЧАКОВ подразделяются на ПЛАТНЫЕ (поезд, корабль и самолёт) и БЕСПЛАТНЫЕ (автомобиль).

### *ПУТЕШЕСТВИЕ АВТОМОБИЛЕМ*

Передвигаясь по автомобильному пути, игрок после броска кубика ОТНИМАЕТ от выпавших на кубике очков 2. Если получившееся число меньше нуля, фишка остаётся на месте, если больше — игрок перемещает фишку на соответствующее количество клеток.

### *ПУТЕШЕСТВИЕ ПОЕЗДОМ*

Перед тем как отправиться по железной дороге из одного города в соседний, игрок должен оплатить проезд. Стоимость проезда между соседними городами указана на карте в кружках на железнодорожных путях.

# ПРАВИЛА ДЛЯ СМЕЛЬЧАКОВ

Передвигаясь по железной дороге, игрок после броска кубика **ПРИБАВЛЯЕТ** к выпавшим на кубике очкам 2 и перемещает фишку на соответствующее количество клеток железнодорожного пути.

## *ПУТЕШЕСТВИЕ НА КОРАБЛЕ*

Перед тем как сделать ход по водному пути, игрок должен заплатить 5 фантов. После этого игрок бросает кубик, **УМНОЖАЕТ** количество выпавших на кубике очков на 2 и перемещает фишку на соответствующее количество клеток водного пути.

Чтобы сделать следующий ход, игрок снова должен заплатить 5 фантов. Только после этого игрок снова бросает кубик.

Если у игрока не хватает фантов на оплату следующего хода, его фишка перемещается в ближайший (по числу клеток водного пути) порт, находящийся на материке. После этого, прежде чем двинуться дальше, игрок пропускает 1 ход.

## *ПУТЕШЕСТВИЕ САМОЛЁТОМ*

**ПРАВИЛА** путешествия самолётом, **СТОИМОСТЬ** (в фантах) и **ВРЕМЯ** перелёта (количество пропусков хода) между городами указаны в **СХЕМЕ ПЕРЕЛЁТОВ**.

## **ПОСЕЩЕНИЕ ГОРОДОВ**

Правила те же, что и в **ПРАВИЛАХ ДЛЯ НОВИЧКОВ**.

## **ПРАВИЛА ВИКТОРИНЫ**

Правильно отвечая на вопросы **МОСКОВСКОЙ ВИКТОРИНЫ**, игрок получает фанты, которые помогут ему быстрее передвигаться по карте.

Ответить на вопросы викторины игрок может в **ТРЁХ** случаях:

- если фишка игрока прошла через оранжевую клетку викторины или встала на неё в конце хода, игрок берёт верхнюю карточку из колоды «**ВИКТОРИНА**»;
- если фишка игрока находится на таблице «**ВРЕМЯ ПЕРЕЛЁТА**», игрок за каждый пропущенный ход берёт из колоды «**ВИКТОРИНА**» по одной карточке;

# ПРАВИЛА ДЛЯ СМЕЛЬЧАКОВ

● если фишка игрока в конце хода встала на кружок города, который не закрыт жетоном соперника, игрок отвечает на один вопрос МОСКОВСКОЙ ВИКТОРИНЫ.

## КАРТОЧНАЯ ВИКТОРИНА

На лицевой стороне каждой карточки викторины находится вопрос, а также указана степень его сложности. На оборотной стороне помещён правильный ответ и комментарий. Если игрок правильно ответил на вопрос викторины, он бросает кубик столько раз, сколько обозначено в кружке на карточке. Сумма очков, выпавших на кубике, означает количество фантов, которое получает игрок.

**ВНИМАНИЕ!** Если ответ игрока оказался неправильным, он ничего не теряет. После ответа использованная карточка возвращается в низ колоды. Викторинная колода помимо карточек с вопросами содержит «сюрпризные» карточки с заданиями. Если игрок вытащил карточку «СЮРПРИЗ!», он выполняет задание, указанное на этой карточке.

## МОСКОВСКАЯ ВИКТОРИНА

Чтобы узнать, на какой именно вопрос игроку предстоит ответить в МОСКОВСКОЙ ВИКТОРИНЕ, он дважды кидает кубик. Первый бросок определяет один из шести разделов МОСКОВСКОЙ ВИКТОРИНЫ на 11–13 страницах. Второй бросок кубика определяет один из шести вопросов данного раздела. Номер раздела и вопроса викторины обозначены количеством точек на верхней грани кубиков. На больших кубиках указаны номера разделов, на маленьких — номера вопросов.

Сверить правильность ответов игроки могут на 14–15 страницах правил.

**ВНИМАНИЕ!** За правильный ответ игрок берёт из банка количество фантов, которое указано рядом с каждым вопросом викторины.

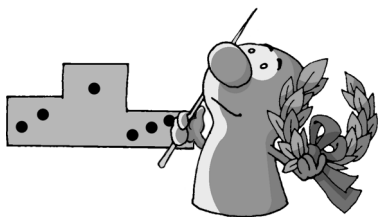
## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Если у кого-либо из игроков число карточек городов достигло заранее оговорённого количества, этот игрок получает право финишировать. Для этого его фишка должна вернуться на СТАРТ в МОСКВУ.

Как только фишка достигнет игрового кружка города МОСКВЫ, остальные игроки, где бы в этот момент ни находились их фишки, прекращают игру. После этого производится финальный подсчёт очков.

Игроки суммируют очки «ТРУДНОДОСТУПНОСТИ» собранных ими городов. Победителем считается игрок, набравший наибольшее количество очков.

**Удачи в игре!**



# МОСКОВСКАЯ ВИКТОРИНА



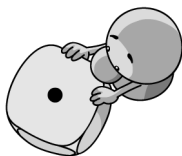
Давай назначим встречу в Москве, в сквере у Большого театра! Сколько лет здесь встречаются друзья и влюблённые! А как ты думаешь, кто и кому назначил здесь самую первую встречу? Кутузов Наполеону? Иван Грозный Петру Первому? Не угадал! Пещерные люди друг другу перед охотой. Археологические раскопки показали, что уже десять тысяч лет назад в центре Москвы жили люди. Завершался ледниковый период, то есть немного потеплело, и наши пращурсы облюбовали под постоянное место жительства сквер у Большого театра.

А затем, через тысячи лет, их потомки взяли в руки топоры и срубили на чистой и светлой реке среди могучего бора малый городок, защитили его деревянным частоколом, окружили рвом.

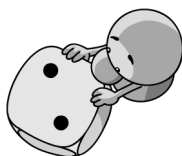
Ещё через тысячу лет родился ты. Ну так что? Встречаемся в сквере возле Большого театра? Вот увидишь, со всех сторон тебя тотчас обступят сто тысяч КАК, КОГДА и ПОЧЕМУ.

Ответы за тобой!

# МОСКОВСКАЯ ВИКТОРИНА — ВОПРОСЫ

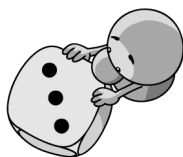


- Кто является основателем Москвы? **25 фантов**
- Что изображено на гербе Москвы? **35 фантов**
- Как называется древняя крепость в центре Москвы? **10 фантов**
- Сколько всего башен у Московского Кремля? **30 фантов**
- Как называется самая высокая телебашня в Москве? **15 фантов**
- На какой реке стоит Москва? **20 фантов**

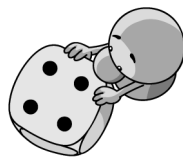


- Как называется древняя площадь в центре Москвы? **10 фантов**
- Когда в летописи впервые упоминается Москва? **35 фантов**
- Во время какой войны в Москве случился знаменитый пожар, заставивший врага покинуть город? **20 фантов**
- На каком холме основана Москва? **30 фантов**
- Какой храм находится на Красной площади? **25 фантов**
- На каких «горах» находится Московский государственный университет? **15 фантов**

# МОСКОВСКАЯ ВИКТОРИНА — ВОПРОСЫ

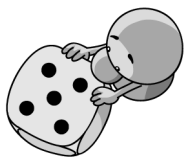


- Какое сооружение в Москве XVII века было самым высоким, и выше него строить здания не позволялось? **35 фантов**
- Как называются главные часы России? **10 фантов**
- Кто напечатал в Москве первую книгу? **20 фантов**
- Каким двум героям установлен памятник на Красной площади? **25 фантов**
- Как называется главная башня Кремля? **30 фантов**
- Как называется самый большой в Москве театр оперы и балета? **15 фантов**

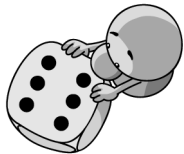


- Что, кроме времени, вызывают над Москвой куранты? **20 фантов**
- Какая московская монета дала название новым русским деньгам? **30 фантов**
- Как называется самый большой в России колокол, который находится в Московском Кремле? **10 фантов**
- Почему Грановитая палата так называется? **35 фантов**
- Сколько людей проживает в Москве? **25 фантов**
- Памятник какому великому русскому поэту установлен на Пушкинской площади? **15 фантов**

# МОСКОВСКАЯ ВИКТОРИНА — ВОПРОСЫ

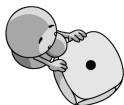


- Почему Красную площадь так называют? **15 фантов**
- Как называется никогда не стрелявшая чудо-пушка, которая находится в Москве? **10 фантов**
- Как называется самый знаменитый стадион Москвы? **25 фантов**
- Когда начал действовать Московский метрополитен? **35 фантов**
- Как называются главные ворота Кремля? **30 фантов**
- Как называется драгоценный камень, из которого сделаны кремлёвские звёзды? **20 фантов**

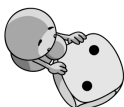


- Какой парад прошёл на Красной площади в Москве в 1945 году? **10 фантов**
- Что раньше изготавливали в Оружейной палате? **15 фантов**
- Как называется самый молодой храм Москвы? **25 фантов**
- Сколько всего вокзалов в Москве? **35 фантов**
- Какой император был незванным гостем в Москве во время Отечественной войны 1812 года? **20 фантов**
- Кто был основателем Третьяковской галереи? **30 фантов**

# МОСКОВСКАЯ ВИКТОРИНА — ОТВЕТЫ



- Князь Юрий Долгорукий
- Всадник, поражающий копьём змея, — символ города-крепости, города-воина
- Кремль
- 20 башен
- Останкинская телебашня
- На Москве-реке

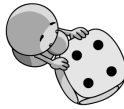


- Красная площадь
- В 1147 году
- Во время Отечественной войны 1812 года
- На Боровицком холме
- Храм Василия Блаженного
- На Воробьёвых горах

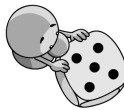


- Колокольня Ивана Великого
- Куранты
- Иван Фёдоров
- Минину и Пожарскому
- Спасская башня
- Большой театр

# МОСКОВСКАЯ ВИКТОРИНА — ОТВЕТЫ



- Государственный гимн России
- Копейка
- Царь-колокол
- Её стены выполнены из гранёного камня
- Более 10 миллионов человек
- Памятник А. С. Пушкину



- В древнерусском языке слово «красная» означало «красивая»
- Царь-пушка
- Лужники
- В 1935 году
- Спасские ворота
- Рубин



- Парад Победы в Великой Отечественной войне
- Оружие и воинские доспехи
- Храм Христа Спасителя
- 9 вокзалов
- Наполеон
- Московский купец Павел Михайлович Третьяков

## Комплектация игры

1. Игровое поле.....	1 шт.
2. Кубик.....	1 шт.
3. Фишки .....	4 шт.
4. Правила игры.....	1 шт.
5. Коробка.....	1 шт.
6. Жетоны «Мой город» .....	84 шт.
7. Карточки «Викторина».....	50 шт.
8. Карточки «Сюрприз!».....	6 шт.
9. Карточки городов .....	56 шт.
10. Схема перелётов .....	1 шт.
11. Банкноты стоимостью:	
1 фант .....	48 шт.
2 фанта .....	48 шт.
5 фантов .....	48 шт.
10 фантов .....	48 шт.
50 фантов .....	48 шт.

Срок годности не ограничен.  
Нарушители авторских и смежных прав  
несут гражданскую, административную  
и уголовную ответственность в соответствии  
со ст. 48 Закона РФ «Об авторском  
праве и смежных правах».