Ты готов отправиться в путешествие?

Начнется оно сегодня, а когда закончится — это зависит только от тебя.

Перед тобой один из красивейших городов мира — Санкт-Петербург, с его прекрасными парками, музеями, набережными и старинными памятниками, воспетыми в стихах, симфониях и картинах.

Ты сможешь отправиться в путешествие прямо на школьном уроке вместе со своим учителем — и по дороге узнать об этом городе много нового. Потому что эта игра — *обучающая*!

Ты сможешь пригласить в путешествие папу, маму, дедушку, бабушку — всех, кто тебе близок и дорог. Потому что эта игра — *семейная*!

Если хочешь просто прогуляться по городу — выбирай «ПРАВИЛА ДЛЯ НОВИЧКОВ».

Если ты хочешь по дороге посетить как можно больше достопримечательностей — тебя ждут «ПРАВИЛА ДЛЯ ЗНАТОКОВ».

Ну а если ты решил прокатиться по городу с ветерком — штурмуй «ПРАВИЛА ДЛЯ СМЕЛЬЧАКОВ».

Но это еще не все — самых настойчивых и любознательных ждут встречи с новыми заданиями. Ты немножко подрастешь, и игра вырастет вместе с тобой. В этой игре только одна колода викторинных карточек, но это лишь начало! Скоро появятся новые наборы карточек, а значит — впереди еще много сюрпризов!

Смотри, не пропусти самого интересного!

До скорой встречи!

ПРАВИЛА ДЛЯ
НОВИЧКОВ

В игре может участвовать от 2-х до 4-х человек.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Первым добраться до «ФИНИШНОЙ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ».

В игре участвуют:

- **Игровая карта**
- Фишки
- Кубик

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Фишки игроков устанавливаются на «СТАРТ».
- Общим решением выбирается «Финиш» игры — любая из обозначенных на карте достопримечательностей (Петропавловская крепость, Эрмитаж, Адмиралтейство и т. д.). Она будет называться «ФИНИШНАЯ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЬ».

СПОСОБ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ ПО КАРТЕ

Передвигаться по карте города можно только пешком. Каждый ход игрок бросает кубик один раз и идет по улице на столько клеток, сколько очков выпало на кубике. За время одного хода можно как угодно менять направление движения, но при этом нельзя дважды становиться на одну и ту же клетку.

ВНИМАНИЕ! Если в конце хода фишка игрока встала на клетку черного цвета — значит, в дороге с ним произошла какая-то неприятность и он должен пропустить ход!

ПОСЕЩЕНИЕ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЕЙ

Посетить достопримечательность — значит в конце хода поставить фишку на прилегающую к ней красную клетку или кружок. Рядом с некоторыми достопримечательностями находится несколько красных клеток.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра считается оконченной, когда все игроки посетят «ФИНИШНУЮ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЬ».

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

В игре побеждает игрок, первым поставивший свою фишку на красную клетку «ФИНИШНОЙ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ».

ВНИМАНИЕ! Цифры, изображенные на карте, никакого влияния на игру не оказывают.

ПРАВИЛА ДЛЯ
ЗНАТОКОВ

В игре может участвовать от 2-х до 4-х человек.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Путешествуя по городу, собрать как можно больше очков за собранные карточки достопримечательностей и викторинные карточки.

В игре участвуют:

- Игровая карта
- Фишки
- Кубик
- Карточки достопримечательностей
- Колода викторинных карточек

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Фишки игроков устанавливаются на «СТАРТ».
- Карточки достопримечательностей выкладываются на сектор «ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ».
- Викторинные карточки тщательно перемешиваются и выкладываются на сектор «ВИКТОРИНА» лицевой стороной вверх.

СПОСОБ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ ПО КАРТЕ

Передвигаться по карте города можно только пешком. Каждый ход игрок бросает кубик один раз и идет по улице на столько клеток, сколько очков выпало на кубике. За время одного хода можно как угодно менять направление движения, но при этом нельзя дважды становиться на одну и ту же клетку.

ВНИМАНИЕ! Если в конце хода фишка игрока встала на клетку черного цвета — значит, в дороге с ним произошла какая-то неприятность и он должен пропустить ход!

ПРАВИЛА ВИКТОРИНЫ

Правильно ответив на вопросы викторины, игрок зарабатывает очки — от 1 до 3!

Встав в конце очередного хода на ВИКТОРИННУЮ КЛЕТКУ — клетку со знаком вопроса — игрок берет верхнюю карточку из викторинной колоды.

На лицевой стороне каждой викторинной карточки находится вопрос. На обратной стороне — правильный ответ и дополнительная информация «А знаешь ли ты, что…».

Также на обратной стороне карточки указана «ценность» вопроса — количество очков, которое игрок получает, если ответит правильно.

Если ответ игрока правильный — он забирает себе викторинную карточку.

Если ответ игрока неправильный — он кладет ее в низ викторинной колоды.

ПОСЕЩЕНИЕ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЕЙ

Посещая достопримечательности, игрок зарабатывает очки — от 5 до 15!

Посетить достопримечательность — значит в конце хода встать на прилегающую к ней красную клетку или кружок. Рядом с некоторыми достопримечательностями находится несколько красных клеток.

Цифра на клетке обозначает «ценность» достопримечательности — количество очков, которое игрок получает за ее посещение. «Ценность» достопримечательности указана также на карточке достопримечательности.

Попав на красную клетку достопримечательности, игрок отыскивает ее карточку в стопке карточек достопримечательностей и забирает себе.

ВНИМАНИЕ! После того как игрок взял себе карточку достопримечательности, ее посещение другим игрокам очков уже не приносит!

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Если игрок считает, что он набрал достаточное для победы количество очков, он может отправиться на «ФИНИШ». Фишка игрока, пришедшая к «ФИНИШУ» первой, выходит из игры. Остальные игроки делают по ТРИ ХОДА, после чего происходит финальный подсчет очков.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

В игре побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

Каждый игрок при подсчете очков складывает основные очки (указанные на карточках достопримечательностей) и дополнительные (указанные на карточках викторины).

ВНИМАНИЕ! Цифры, изображенные на стартовой и финишной «прямых», никакого влияния на игру не оказывают!

А ТЕПЕРЬ ПРИГОТОВЬТЕСЬ К САМОМУ ИНТЕРЕСНОМУ…

ПРАВИЛА ДЛЯ
СМЕЛЬЧАКОВ

В игре может участвовать от 2-х до 4-х человек.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Путешествуя по городу, собрать как можно больше карточек достопримечательностей и фантов.

В игре участвуют:

- Игровая карта
- Схема метрополитена
- Фишки
- Кубик
- Карточки достопримечательностей
- Колода викторинных карточек
- 10 карточек «Сюрприз!»
- Транспортные карточки (карточки наземного и водного такси)
- Жетоны достоинством в «1», «2», «3», «5» и «10» фантов

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Фишки игроков устанавливаются на «СТАРТ».
- Карточки достопримечательностей выкладываются на сектор «ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ».
- Викторинные карточки и карточки «Сюрприз!» перемешиваются и выкладываются на сектор «ВИКТОРИНА» лицевой стороной вверх.
- Карточки наземного такси выкладываются на сектор «ГАРАЖ».
- Карточки водного такси выкладываются на сектор «ПОРТ».
- Жетоны-фанты раскладываются в стопки в пяти «окошечках» сектора «БАНК» в зависимости от их стоимости.

СПОСОБЫ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ ПО КАРТЕ

Передвигаться по карте города можно как пешком, так и на транспорте: на метро, наземным и водным такси. Проезд на транспорте игрок должен оплачивать фантами.

Передвижение ПЕШКОМ — единственный бесплатный способ передвижения.

Передвигаясь по карте города пешком, игрок каждый ход бросает кубик один раз и идет по улице на столько клеток, сколько очков выпало на кубике. За время одного хода можно как угодно менять направление движения, но при этом нельзя дважды становиться на одну и ту же клетку.

ВНИМАНИЕ! Если в конце хода фишка игрока встала на клетку

черного цвета — значит, в дороге с ним произошла какая-то неприятность и он должен пропустить ход!

МЕТРО — самый дешевый и самый скоростной вид транспорта, позволяющий за один ход пересекать под землей огромные расстояния.

Как войти в метро? Если в конце очередного ходя фишка игрока встала на клетку с буквой «М», он может «сесть» в метро. Для этого он платит за вход 1 ФАНТ и переносит свою фишку с основной карты «под землю» на соответствующую станцию на «СХЕМЕ МЕТРОПОЛИТЕНА».

Как передвигаться в метро? Один раз заплатив за вход, игрок может ездить в метро сколько угодно. Чтобы сделать очередной ход в метро, игрок бросает кубик и передвигает свою фишку по линиям «СХЕМЫ МЕТРОПОЛИТЕНА» так же, как при передвижении по улицам города.

Как выйти из метро? Встав в конце хода на кружок нужной станции, игрок «выходит» из метро — переносит свою фишку со «СХЕМЫ МЕТРОПОЛИТЕНА» на основную карту и ставит ее на клетку с буквой «М» рядом с той станцией, с которой он вышел.

ВНИМАНИЕ! Если игрок вновь захочет «войти» в метро, он должен заплатить 1 ФАНТ.

НАЗЕМНОЕ ТАКСИ — при перемещении на такси длина пути зависит от размера платы за проезд. Кроме того, этот транспорт может «затормозить» в любом удобном для игрока месте.

Как сесть в наземное такси? Сесть в наземное такси игрок может на любой клетке карты, если у него есть ФАНТЫ и такси в этот момент «свободно» (не занято другими игроками). Чтобы вызвать такси, игрок должен перед началом хода объявить остальным игрокам, что он садится в такси. После этого он забирает одну карточку «ТАКСИ» из «ГАРАЖА».

Как передвигаться на такси? Перед началом хода игрок должен оплатить свою поездку на такси. Чем больше ФАНТОВ игрок платит за поездку, тем дальше он может переместиться по карте. Сколько ФАНТОВ игрок заплатит, столько раз он может бросить кубик, чтобы согласно выпавшим очкам передвинуться по карте. За 1 ФАНТ игрок кидает кубик только один раз.

Как выйти из такси? В отличие от передвижения пешком и на метро игрок не обязан передвигаться по карте ровно на столько клеток, сколько очков выпало на кубике. Он может остановить такси раньше и выйти.

В конце хода игрок должен объявить — отпускает он такси или держит его до следующего своего хода. После этого игрок либо возвращает карточку «ТАКСИ» в «ГАРАЖ», либо оставляет ее у себя.

ВНИМАНИЕ! Если у игрока закончились ФАНТЫ, он не может оставить карточку «ТАКСИ» у себя!

ВОДНОЕ ТАКСИ — при перемещении на водном такси можно легко посетить достопримечательности, к которым доступ по суше затруднен.

Как сесть в водное такси? Сесть в водное такси игрок может только встав в конце хода на клетку-пристань (клетка с якорем). Чтобы вызвать такси, игрок должен перед началом хода объявить остальным игрокам, что он садится в такси. После этого он забирает одну карточку «ТАКСИ» из «ПОРТА».

Как передвигаться на такси? На водном такси игрок передвигается так же, как и на наземном такси, только не по клеткам улиц, а по кружкам на реках и каналах.

Как выйти из такси? Выйти из водного такси можно так же, как и из наземного, не «проехав» положенного количества кружков. Но в отличие от наземного такси с водного можно сойти только на клетку-пристань. После этого игрок должен объявить — отпускает он такси (возвращает карточку «ТАКСИ» в «ПОРТ») или держит его до следующего своего хода (оставляет карточку у себя).

ВНИМАНИЕ! Если у игрока закончились ФАНТЫ и он «застрял» посреди реки, то он должен пропускать ходы и брать викторинные карточки до тех пор, пока не заработает фантов на дальнейшую поездку!

СПОСОБЫ ПРИОБРЕТЕНИЯ (ПОТЕРИ) ФАНТОВ

Игрок может приобрести (или потерять) ФАНТЫ:

- на стартовой и финишной «прямых»;
- отвечая на вопросы викторины;
- проходя лабиринты.

ПРАВИЛА ПРОХОЖДЕНИЯ СТАРТОВОЙ И ФИНИШНОЙ ПРЯМОЙ

Проходя стартовую и финишную прямые, игрок может заработать от 1 до 3 ФАНТОВ или потерять от 1 до 5 ФАНТОВ!

На стартовой прямой можно только приобрести фанты. Двигаясь от «Старта» по кружкам стартовой прямой, фишка игрока не имеет права менять направление движения. Каждый раз в конце хода игрок берет из «БАНКА» столько фантов, сколько указано на плюсовом кружке, на котором остановилась фишка.

На финишной прямой можно или приобрести, или потерять фанты. Двигаясь по кружкам финишной прямой, фишка игрока имеет право

менять направление движения от хода к ходу. Каждый раз в конце хода игрок берет из «БАНКА» (если его фишка остановилась на плюсовом кружке) или отдает в «БАНК» (если его фишка остановилась на минусовом кружке) столько фантов, сколько указано на кружке.

ПРАВИЛА ВИКТОРИНЫ

Правильно ответив на вопросы викторины, игрок зарабатывает ФАНТЫ — от 1 до 3!

Игрок имеет право брать викторинную карточку в трех случаях:

- встав в конце очередного хода на ВИКТОРИННУЮ КЛЕТКУ (клетку со знаком вопроса);
- отказавшись от очередного броска кубика и пропустив свой ход;
- оставшись без ФАНТОВ и «застряв» посреди реки.

На лицевой стороне каждой викторинной карточки находится вопрос. На обратной стороне — правильный ответ, дополнительная информация «А знаешь ли ты, что…» и «ценность» вопроса — количество ФАНТОВ, которое игрок получает, если ответит правильно.

Если ответ игрока правильный, он берет из БАНКА столько ФАНТОВ, сколько указано на карточке.

Если ответ игрока неправильный — он ничего не теряет.

В обоих случаях, ответив на вопрос, игрок возвращает использованную карточку в низ колоды.

ВНИМАНИЕ! Викторинная колода помимо карточек с вопросами содержит карточки «Сюрприз!», таящие массу неожиданностей!

ПРОХОЖДЕНИЕ ЛАБИРИНТОВ

На клетках лабиринта игрок может заработать ФАНТЫ — от 1 до 10!

На карте существует три лабиринта — в этих районах города на самом деле очень легко заблудиться, потому что соседние улицы там имеют одинаковые названия и отличаются только номерами.

Передвигаться внутри лабиринтов можно только ПЕШКОМ!

Встав фишкой в конце очередного хода на клетку «входа» в лабиринт — ее легко узнать по красной стрелке — игрок может войти в лабиринт. Каждый следующий ход игрок бросает кубик и передвигается по лабиринту, следуя правилам перемещения по улицам города.

Если в конце очередного хода фишка игрока попала на ПЛЮСОВУЮ клетку (клетку с цифрой), он берет в «БАНКЕ» соответствующее цифре количество ФАНТОВ.

Если в конце очередного хода фишка игрока попала на МИНУСОВУЮ клетку (клетку с крестиком), значит, он «заблудился» в лабиринте, и его фишка переносится на клетку «ВЫХОДА» из лабиринта (с зеленой стрелкой).

ВНИМАНИЕ! За все время игры игрок имеет право — ПО СОБСТВЕННОМУ ЖЕЛАНИЮ! — зайти по одному разу в каждый из трех лабиринтов.

ПОСЕЩЕНИЕ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЕЙ

Посещая достопримечательности, игрок зарабатывает очки — от 5 до 15!

Посетить достопримечательность — значит в конце хода встать на прилегающую к ней красную клетку или кружок. Рядом с некоторыми достопримечательностями находится несколько красных клеток.

Цифра на клетке обозначает «ценность» достопримечательности — количество очков, которое игрок получает за ее посещение. «Ценность» достопримечательности указана также на карточке достопримечательности.

Попав на красную клетку достопримечательности, игрок отыскивает ее карточку в стопке карточек достопримечательностей и забирает себе.

ВНИМАНИЕ! После того как игрок взял себе карточку достопримечательности, посещение ее другим игрокам очков уже не приносит!

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Если игрок считает, что набрал достаточное для победы количество ОчКОВ и ФАНТОВ, он может отправиться к «ФИНИШУ». Игрок, добравшийся до «ФИНИША», имеет право либо продолжить игру, либо дать команду ОСТАНОВИТЬ ИГРУ. При этом фишка игрока выходит из игры. Остальные игроки делают по ТРИ ХОДА, после чего происходит финальный подсчет очков и ФАНТОВ.

ВНИМАНИЕ! Если у финиширующего игрока не осталось на руках ни одного ФАНТА, при попадании его фишки на минусовые кружки финишной прямой он ничего не отдает.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Каждый игрок при подсчете очков складывает основные очки (указанные на карточках достопримечательностей) и дополнительные («сэкономленные» ФАНТЫ, оставшиеся на руках игрока к моменту окончания игры).

В игре побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

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. Викторинные карточки	60 шт.
7. Карточки достопримечательностей	52 шт.
8. Карточки наземного такси	2 шт.
9. Карточки водного такси	2 шт.
10. Схема метрополитена	1 шт.
11. Жетоны стоимостью 1, 2, 3, 5 и 10 фантов	96 шт.

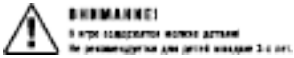
Идея и разработка Игорь Шевчук
Дизайн Илья Попов
Художники Инна Кузьминская
Игорь Минаев
Валерий Сагитов
Консультант Г. С. Вежель
Методисты М. А. Левентуева
Л. Г. Попова

Рецензент — кандидат педагогических наук, старший преподаватель Санкт-Петербургского Университета Педагогического мастерства
Л. Н. Махинько

ООО “Учебная игра”
199155, Россия, Санкт-Петербург,
Железноводская, д. 17/5.
Тел.: (812) 324-5482, 324-5483
Факс: (812) 251-0862

mail@fungame.ru www.fungame.ru

Срок годности не ограничен.



© Разработка и художественное оформление ООО “Учебная игра”, 2001.
Нарушители авторских и смежных прав несут гражданскую, административную и уголовную ответственность в соответствии со ст. 48 Закона РФ “Об авторском праве и смежных правах”.