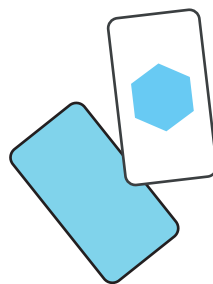




ОТКРОЙТЕ! ЭТО ПОЛИТЕХ!

увлекательная
настольная игра
про науку





Открытие исторического здания Политехнического музея приближается семимильными шагами! А пока он не открыл свои двери, эта игра покажет более короткий, а, главное, доступный способ получить научные знания. Тем более что всё пространство вокруг вас просто кишит достижениями науки!

Запомните этот момент — **с этой секунды вы вступаете в игру!**

Играть могут от двух до пяти игроков старше восьми лет.

Время игры — примерно 30 минут.





пра-
вила

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для игры вам понадобятся:

1. Игровые карточки — 36 штук.
2. Бланк подсчёта очков — по числу игроков.
3. Ручка или карандаш для каждого игрока.
4. Любая фишка или фигурка.

Шаг 1

Распечатайте карточки с заданиями. На сайте вы найдёте вариант для односторонней или двусторонней печати.

Шаг 2

Вырежьте карточки. К сожалению, нам пришлось разместить ответы прямо на карточках — они расположены внизу и напечатаны мелким шрифтом. Если вы не будете вчитываться в ответы, то тоже сможете играть. Если ваш принтер чёрно-белый, то вам стоит раскрасить рубашки карточек разными цветами. Например, блок «Движение» — зелёным, блок «Знания» — красным, «Измерения» — жёлтым и так далее.

Шаг 3

Распечатайте бланк подсчёта очков. Ссылку на него вы тоже найдёте на сайте. Бланки нужны каждому игроку. Если у вас чёрно-белый принтер и односторонняя печать, обведите ячейки теми же цветами, что рубашки карточек — так вам будет проще ориентироваться.

Шаг 4

Разложите карточки на столе в случайном порядке вплотную друг к другу рубашкой вверх таким образом, чтобы получилось поле 6 × 6 карточек. Раздайте каждому игроку бланк правильных ответов, ручку или карандаш, запаситесь любимой едой и напитками — и начинайте игру!



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вам нужно отвечать на вопросы и выполнять задания на карточках. За каждый правильный ответ вы получаете 1 балл. Задача: первым собрать баллы пяти разных цветов. Это повышает ваши шансы на выигрыш.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Первым ходит старший по возрасту игрок. Назовём его **Игрок А**. Он указывает на любую карточку поля, но не переворачивает её, — с этой карточки начинается ход. Участник (пусть это будет **Игрок Б**), сидящий слева от **Игрока А**, берёт выбранную карточку, вслух читает вопрос и, если это нужно, показывает картинку **Игроку А**, прикрыв ответ. Если **Игрок А** правильно отвечает на вопрос, то он зачёркивает в бланке правильных ответов кружочек той области (того цвета), из которой был вопрос.

Использованную карточку нужно положить обратно на место лицом вверх и поставить на неё фишку. Ход передаётся **Игроку Б**.

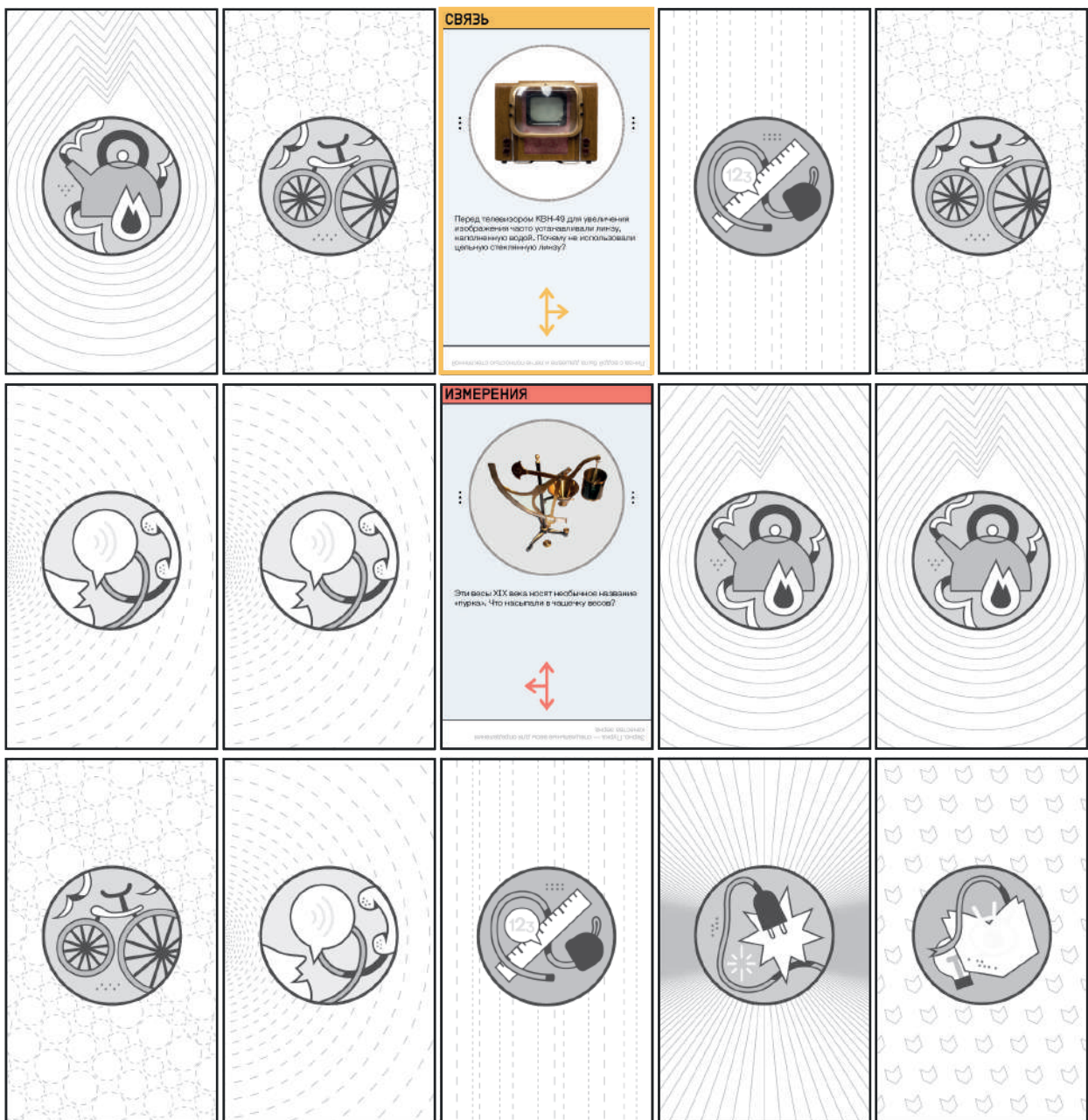
Но куда же идти дальше? Какую карточку выбрать? Вам помогут стрелки на открытой карточке. **Игрок Б** может выбрать соседнюю карточку, на которую указывают стрелки открытой карточки. Теперь карточку для него переворачивает и читает следующий игрок, сидящий слева от **Игрока Б**.

Если все возможные карточки для хода вокруг уже перевернуты, то можно открыть любую ещё не открытую карточку по направлению стрелки.



ПРИМЕР 1

Предыдущий игрок закончил свой ход на жёлтой карточке. Следующий игрок должен выбрать, куда ходить. Ход вверх запрещён, так как в этом месте конец игрового поля. Вниз ходить нельзя, так как нижняя карточка уже открыта. Остаётся единственный возможный вариант хода — направо.





ПРИМЕР 2

Игрок должен ходить с синей карточки. Вправо идти нельзя — там конец игрового поля. Свободных карточек, на которые бы указывали стрелки, нет. Таким образом, можно перепрыгнуть через уже сыгранные карты либо на оранжевую, либо на жёлтую карточку.





КОНЕЦ ИГРЫ

Цель игры — набрать 5 баллов разного цвета.

Игра считается оконченной, когда либо один игрок набрал 5 баллов **разного цвета (разных тем)**, либо все карточки оказались открытыми.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Каждый игрок получает по 1 баллу за правильный ответ.

Игрок, первым собравший 5 баллов разного цвета, получает дополнительные 2 балла.

ЕЩЁ РАЗ — КРАТКО

Разложите карточки. Первый игрок выбирает любую. Открывает и читает её — сосед слева. Ответили на вопрос — ставьте себе плюс в бланке подсчёта очков. Не ответили — не расстраивайтесь, всё ещё впереди. Следующий игрок смотрит на стрелки на открытой карточке. Ходить можно только по ним! Кстати, ориентируйте карточки одинаково: картинка наверху, текст внизу — а то запутаетесь.

Успехов!

