

СТРАТЕГИЯ

Победы

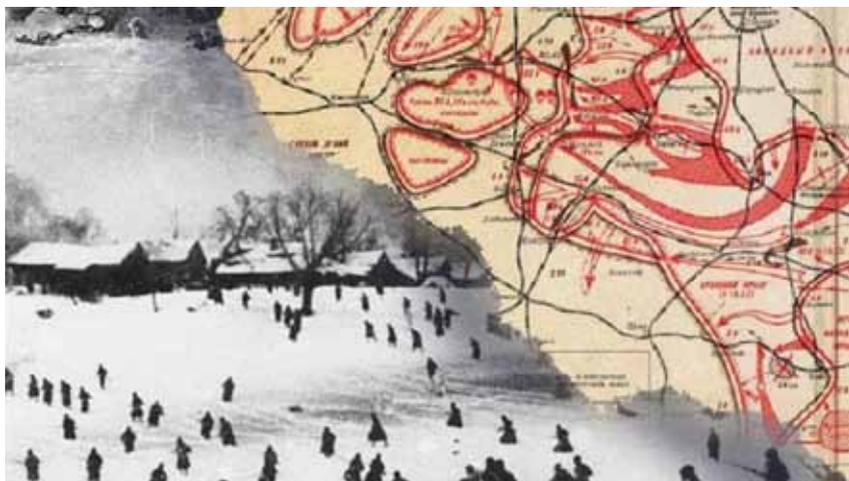
ПРАВИЛА
ИГРЫ



5 декабря 1941 года началась операция, которая впоследствии вошла в историю как контрнаступление под Москвой. Это контрнаступление не только остановило немецкое наступление на Москву, но и стало символом стойкости и решимости советского народа. С этого момента началось освобождение завоеванных врагом территорий нашей Родины.

Примерьте на себя роль командира и со своим батальоном освободите захваченные врагом территории. Исход битвы зависит от вашего умения стратегически мыслить и от знания истории Великой Отечественной войны.

Решайте, как разместить жетоны на игровом поле, тяните карточки с вопросами – отвечайте, и пусть победа будет за вами!



Описание игры

Вам предстоит принять участие в масштабной битве по разгрому врага и освобождению захваченных им советских территорий.

Цель игры – освободить как можно больше клеток поля, отвечая на вопросы по истории Великой Отечественной войны.

За каждый правильный ответ вы получите возможность выложить свои фишки на поле определённым образом, за них будут начислены баллы.

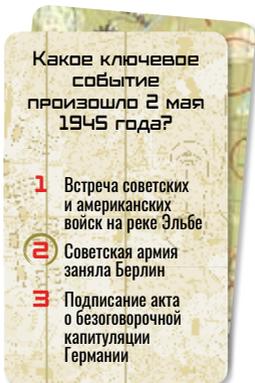
Победителем станет тот, кто займет больше всех клеток к концу игры.

Состав игры

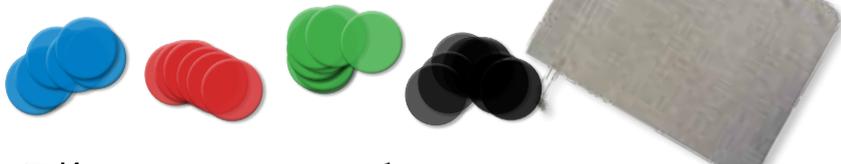
Игровое поле – 1 шт.



- ☛ Карточки с вопросами трёх видов – 80 шт. (30 карточек с ответами «да/нет», 30 карточек с тестовыми вопросами, 20 карточек с вопросами открытого типа).



- ☛ Мешочки для жетонов – 4 шт.
- ☛ Жетоны игроков – 80 шт.



- ☛ Инструкция к игре – 1 шт.
- ☛ Письмо потомкам – 1 шт.
- ☛ Открытки – 2 шт.



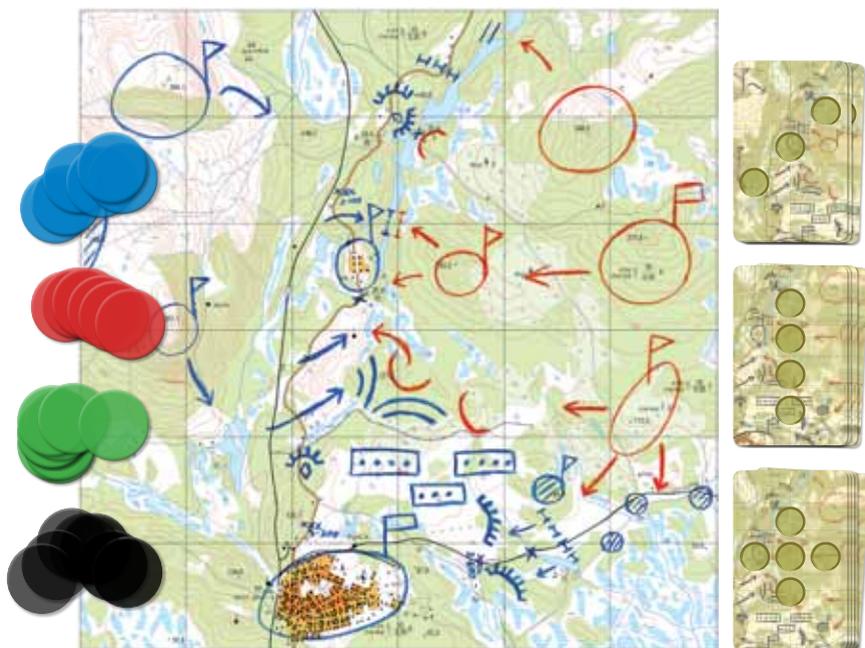
ЦЕЛЬ ИГРЫ – освободить (занять) как можно больше клеток поля, отвечая на вопросы по истории Великой Отечественной войны.

За каждый правильный ответ вы получите возможность выложить свои фишки на поле определённым образом, за них будут начислены баллы.

Победителем станет тот, кто займет больше всех клеток к концу игры.

Подготовка к игре

1. Выложите игровое поле на стол.
2. Выберите себе цвет жетонов. У каждого игрока должно быть по 20 жетонов.
3. Рядом с игровым полем расположите карточки с вопросами в три стопки по видам рубашки.



ЦЕЛЬ ИГРОКОВ — освободить всё игровое поле, разместив на нём как можно больше жетонов своего цвета. Выбирайте карточку с одним из типов схем и постройте собственную стратегию освобождения территорий. Отвечайте на вопрос карточки и размещайте свои жетоны на игровом поле.

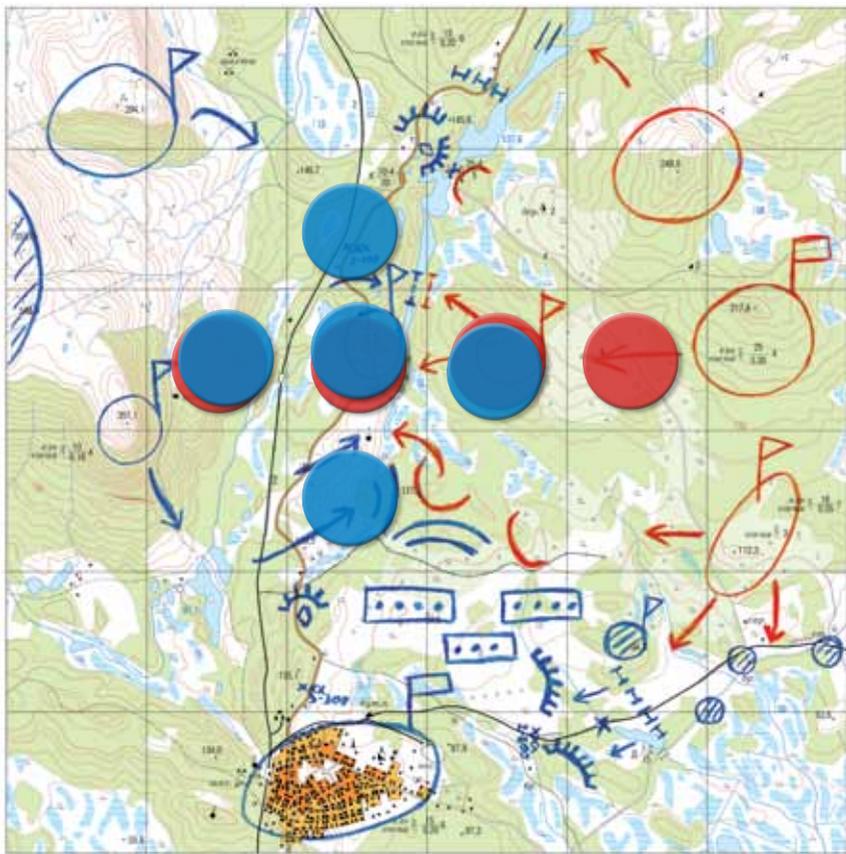
Ход игры

- 1.** Активный игрок выбирает один из трёх типов вопросов и называет вслух какой. Другой игрок зачитывает ему вопрос карточки, после ответа на вопрос идёт проверка.
- 2.** Если игрок ответил правильно, то он выкладывает на поле фишки своего цвета в соответствии со схемой на обороте карточки и передаёт ход следующему игроку по часовой стрелке.
- 3.** Если игрок ответил неправильно, ход передаётся следующему участнику по часовой стрелке.
- 4.** Игра продолжается до тех пор, пока у игроков есть фишки.

ВАЖНО: игроки могут класть свои жетоны поверх чужих, но хотя бы один жетон должен лежать на пустой клетке.

При определении победителя в конце игры учитывается только тот жетон, который был поставлен на клетку последним.

Например: игрок с синими жетонами перекрыл игрока с красными и при определении победителя будет 5 победных очков у игрока с синими жетонами и 1 победное очко у игрока с красными жетонами.



Ход игрока (памятка):

- Выбрать одну карточку с вопросом из трёх стопок и сказать вслух какую.
- Другой игрок зачитывает вопрос с выбранной карточки.
- Ответить на этот вопрос.
- В случае правильного ответа расставить жетоны на поле в соответствии со схемой на обороте карточки и передать ход следующему игроку.
- При неверном ответе передать ход следующему игроку.

Правила расстановки жетонов

- ✎ Игроки выкладывают жетоны на поле строго по схеме.
- ✎ Если вы собираетесь класть жетоны поверх жетонов соперника, то хотя бы один из ваших жетонов должен занимать пустую клетку при выкладывании по схеме.
- ✎ Если у вас не хватает жетонов для того, чтобы их выложить по схеме, то для вас игра заканчивается.

Конец игры и определение победителя

Игра заканчивается, если ни один участник не может выложить свои жетоны на поле. После этого игроки считают, сколько жетонов их цвета лежат последними на поле.

ВАЖНО: если на одной клетке находится несколько жетонов разных игроков, учитывается только последний жетон, то есть тот, который лежит выше всех. Остальные жетоны на этой клетке в подсчёте не участвуют.

Победителем становится тот,
кто разместил на поле больше всех
жетонов своего цвета.

Командир батальона, успешно
выстроивший свою стратегию,
получает в награду письмо потомкам
и возможность написать ответ своему
воевавшему предку.

Удачи в битве!

Описание карточек с вопросами

Карточки с вопросами объединены в три группы с учётом сложности заданий.

Каждый вид карточек имеет определённую схему выкладывания жетонов (она изображена на рубашке). Игроки размещают жетоны на поле в соответствии с этой схемой.

1 тип карточек — вопросы с ответом «да/нет»;



2 тип карточек — тестовые вопросы с возможностью выбора ответа;



3 тип карточек — вопросы открытого типа (отвечает сам игрок).

