

## ПРАВИЛА ИГРЫ

### Семейная настольная игра «Новосибирск 130»

оптимальное количество игроков - **до 5 игроков**

средняя продолжительность - **1,5–2 часа**

допустимый возраст - **от 5 лет**

Вы держите в руках семейную настольную игру, посвященную 130-летию города Новосибирска, и направленную на сохранение и развитие традиции заботы о своём городе. Каждый участник сможет больше узнать о Новосибирске, его истории, о добрых делах, которые в разное время делали жители для родного города, выполнить задания игры и внести свой вклад в общий результат, набирая баллы для своей команды.

**ЦЕЛЬ ИГРЫ:** в команде двигаясь по городу и выполняя задания, набрать 130 баллов и подарить Новосибирску своё доброе дело.

В комплект игры входят два игровых поля и вспомогательные инструменты.

- **игровое поле** – карта города, на которой расположены значимые городские объекты и промежуточные пункты
- **командное поле** – это поле с нанесёнными цифрами от **1** до **130** для учёта баллов, которые в ходе игры набирает команда
- **карточки с заданиями** – 30 штук, они содержат задания, за выполнение которых назначаются баллы
- **настольная книга Хранителя города Новосибирска** – содержит полезную информацию, которая поможет успешно выполнить игровые задания
- **фишки игроков** – 5 фишек, передвигаются по игровому полю
- **командная фишка** – белая фишка, которая передвигается по командному полю

### НАЧАЛО ИГРЫ

1. Возьмите **карточки с заданиями**, перемешайте их и положите в стопку рубашкой вверх.
2. Все участники игры – это **команда инициативных** жителей города/ТОС<sup>1</sup>/НКО<sup>2</sup>. Придумайте для своей команды название.
3. Чтобы определить **направление деятельности команды**, киньте один кубик и в соответствии с выпавшим числом, выберите направление:
  - 1 – Чистый и зеленый Новосибирск;
  - 2 – Новосибирск – город искусства и культуры;
  - 3 – Новосибирск – город науки и образования;
  - 4 – Здоровый и спортивный Новосибирск;
  - 5 – Новосибирск – город доброты и заботы;
  - 6 – Новосибирск – город трудовой и боевой славы.
4. Обсудите в команде и выберите **доброе дело**, соответствующее вашему направлению, которое вы хотите подарить Новосибирску.
5. Выберите из числа участников **Хранителя города**. Если команда не может выбрать Хранителя самостоятельно, то по очереди киньте кубик. Хранителем станет тот, у кого выпадет большее значение на кубике. Дальше Хранитель города может быть, как активным игроком, так и внешним наблюдателем.

<sup>1</sup> ТОС – территориальный орган самоуправления.

<sup>2</sup> НКО – некоммерческая организация.

6. **Хранитель города записывает** название команды, тематическое направление и идею доброго дела на специальном листе в **Книге хранителя**.

Во время игры **Хранитель оценивает правильность ответов игроков** при выполнении заданий (самостоятельно или ориентируясь на Книгу хранителя).

За правильные ответы **Хранитель передвигает** командную **фишку** (белую) на **командном поле** вперед на столько баллов, сколько игрок зарабатывает за ответ, и также перемещает назад, если кто-то из команды теряет баллы.

9. Далее каждый игрок **выбирает** себе **фишку**, находит на игровом поле **«ГОРОДСКОЕ НАЧАЛО»** и ставит фишку туда.

10. Игроки **по очереди бросают оба кубика**. Начинает игру тот, у кого выпало в сумме наибольшее количество очков. Следующим будет игрок, сидящий справа от него, затем следующий, и так далее.

## ХОД ИГРЫ

1. При наступлении хода игрок бросает оба кубика и передвигает свою фишку по карте в горизонтальном направлении по числу, выпавшему на первом кубике, затем перемещает фишку по вертикали по числу ходов, выпавшему на втором кубике.

**ВНИМАНИЕ!** Если вы выбрали направление для перемещения, а число возможных шагов на карте в этом направлении меньше, чем значение на кубике, то продолжите движение с противоположной стороны карты.



2. Игрок берёт из колоды верхнюю **карточку с заданием и выполняет его**.

Сыгранная карточка убирается под низ колоды.

3. Баллы за выполнение начисляются в соответствии с цветом поля, на котором стоит Игрок.

поле (цвет)	правильный ответ	неправильный ответ	нет ответа
<b>белое</b>	прибавляются баллы, соответствующие заданию	нет действий	отнимаются баллы, соответствующие заданию
<b>красное</b>	прибавляются баллы, соответствующие заданию	<b>баллы отнимаются</b>	отнимаются баллы, соответствующие заданию
<b>зеленое</b>	<b>удваиваются баллы</b> , соответствующие заданию	нет действий	нет действий
<b>желтое</b>	пропускается ход, т.е. игрок не берет карточку		
<b>фиолетовое</b>	<p><b>специальное поле с изображением городских достопримечательностей</b></p> <p>На этом поле можно заработать баллы, только решив одно из трех заданий, описанных ниже. Нужно выбрать одно задание и выполнить его:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• расскажи исторический факт о достопримечательности (+ 3 балла)</li> <li>либо</li> <li>• расскажи свою интересную историю, связанную с этим местом (+ 2 балла)</li> <li>либо</li> <li>• попроси помощь у команды, пусть кто-то выполнит задание за тебя (+ 1 балл)</li> </ul> <p>На каждом фиолетовом поле на карте города всегда действуют <b>только эти три задания</b>.</p>		

4. В ситуации, когда игроки не могут выполнить задание на знание фактов, истории, **Хранитель рассказывает им полезную информацию**, используя, в том числе, настольную книгу Хранителя города Новосибирска.

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

**Когда команда набирает 130 баллов, игра завершается.**

По окончании игры выберите место в городе, которое вас заинтересовало, посетите его или узнайте о нём больше интересных фактов.

**И обязательно подарите своё доброе дело любимому городу!**