



ВЕЛИКАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ

ВОЙНА

СЕРИЯ: 1941 - 1942



**ПРАВИЛА НАСТОЛЬНОЙ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ИГРЫ**

Путешествие в прошлое, увлекательная викторина, стратегия, а также память и дань уважения воинам-победителям. В этой серии игры вам предстоит пройти через суровый и сложный период 1941 - 1942 годов Великой Отечественной войны.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Правильно отвечая на вопросы викторины, собирать награды и трофеи и получить максимум игровых Победных очков.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Военные кампании представлены на двусторонней карте на каждый год соответственно.

Для каждой кампании (каждого года войны) мы подготовили набор карточек с вопросами. Вопросы разделены на три категории:

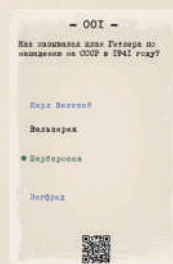
Лёгкий (отмечены зелёным цветом)

Средний (отмечены жёлтым цветом)

Сложный (отмечены красным цветом)

На лицевой стороне указан вопрос и 4 варианта ответа. Правильный вариант ответа выделен зелёным цветом и звёздочкой.

Синим цветом обозначены варианты, которые будут исключены, если игрок в свой ход обменивает **Трофей** на Подсказку.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом игры внимательно ознакомьтесь с правилами и дополнительной информацией в этом буклете. Вы можете также посмотреть видео-версию правил по ссылке: <http://великая-отечественная.рф/instruction>



- ★ Выберите кампанию – «1941 год» или «1942 год» – и соответствующую сторону игрового поля.
- ★ Раздайте каждому игроку по одному игровому планшету и по карточке «**Здоров/Ранен**».
- ★ Карточку необходимо положить вверх стороной «**Здоров**» в поле «Здоровье» на планшете игрока.
- ★ Разложите карточки текущей кампании по цветам в стопки по 40 штук.
- ★ Поставьте фигурку солдата на отметку «Старт» на игровом поле.
- ★ Поочередно бросая кубик, по наибольшему результату разыграйте право ходить первым. Далее игра ведётся по часовой стрелке.
- ★ Выберите Раздающего – ответственного за выдачу игровых ресурсов остальным участникам, передвижение фишки и контроль за статусами «здоровья» игроков.
- ★ Время ответа на вопрос викторины ограничено! Для контроля вы можете воспользоваться телефоном одного из игроков.

ХОД ИГРЫ

В начале каждого хода фигурка солдата передвигается на один шаг, и участники по очереди отвечают на вопросы викторины. Игрок, с которого начинается цикл, бросает кубик:

- 1-2 – лёгкий вопрос (зелёные карточки)
 - 3-4 – средний вопрос (жёлтые карточки)
 - 5-6 – сложный вопрос (красные карточки)
- ★ Игрок справа от него берёт верхнюю карточку из соответствующей колоды и зачитывает вопрос.
 - ★ На ответ даётся 60 секунд, либо время по договорённости (засекают по таймеру). Если игрок не успел ответить на вопрос вовремя, это приравнивается к неправильному ответу.

- ★ В случае правильного ответа игрок получает **1 Награду** и выбор: забрать **1 Трофей** или получить за него Дополнительный вопрос.
- ★ За Дополнительный вопрос игрок получает только **1 Награду** и не получает **Трофей**.
- ★ В случае отсутствия ответа или при выборе неправильного ответа игрок получает **Ранение**.
- ★ Его карточка «**Здоров**» на планшете в поле «Здоровье» преворачивается на «**Ранен**», а все **Трофеи** сгорают.
- ★ Далее ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Все игроки по очереди бросают кубик и отвечают на вопросы. Кампания одного года состоит из 9 циклов вопросов-ответов для каждого участника.

ИГРОВЫЕ РЕСУРСЫ

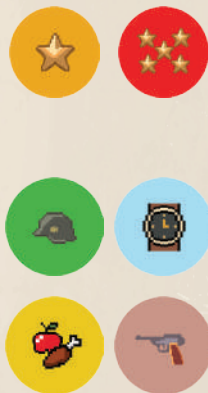
Награда – самый значимый для игрока ресурс.

Награды даются за правильные ответы как на основные, так и на дополнительные вопросы. В конце игры все участники обменивают **Награды** на **Победные очки**.

Трофей – разменный ресурс, который игрок получает за правильные ответы, в дополнение к **Награде**.

Правила использования Трофеев:

- 1 Единовременно игрок может держать на своём планшете не более 4-х **Трофеев**.
- 2 Игрок может обменять один из своих **Трофеев** на Подсказку (50/50) (один раз за вопрос) или на Дополнительный вопрос (сколько угодно раз за ход, пока не получит **Ранение**, или пока у него не закончатся **Трофеи**).
- 3 Накопленные по ходу игры **Трофеи** дают бонус к количеству **Победных очков** в конце игры.



Ранение – обнуляет все **Трофеи** игрока. Два неправильных ответа (ранения) подряд лишают **1 Награды**. Правильный ответ на вопрос снимает **Ранение** и карточка на планшете переворачивается на «**Здоров**». Если игрок имеет статус **Ранение**, но не имеет **Наград** и **Трофеев**, то в свой ход он сможет свободно воспользоваться подсказкой 50/50, без траты ресурсов.

ПОДСКАЗКА

Подсказка 50/50 – убираются 2 неверных варианта ответа (отмечены синим на карточке) из предложенных 4-х. Подсказку можно получить только один раз за вопрос.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ВОПРОС

- ★ Игрок в свой ход может обменивать **Трофеи** на дополнительные вопросы.
- ★ Правильно ответив на первый вопрос, он делает выбор: забрать **Трофей** себе или взять Дополнительный вопрос. За ответы на Дополнительные вопросы **Трофеи** не даются.
- ★ В Дополнительных вопросах игрок также бросает кубик на выбор сложности. В случае правильного ответа он получает **1 Награду**, в случае неправильного – **Ранение**.
- ★ Игрок может обменивать **Трофеи** на Дополнительные вопросы неограниченное количество раз за ход, если не получает **Ранение**.

ШТРАФЫ

Если игрок, зачитывающий вопрос, случайно или намеренно подсказывает или проговаривает для другого игрока правильный ответ, то остальные игроки по общему согласию вправе обнулить у подсказавшего игрока **1 Награду**.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда фигурка солдата проходит путь до последнего шага и игроки в последний раз отвечают на вопросы.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

Победные очки – это величина, отражающая суммарную успешность каждого игрока за время прохождения 9 шагов кампании. Сумма победных очков определяется из расчёта:

1 Награда = 2 Победных очка.

1 Трофей = 1 Победное очко.

Если два и более игроков набрали к финалу одинаковое количество **Победных очков**, они отвечают на дополнительные сложные вопросы до первой ошибки. Победитель получает **2** дополнительных **Победных очка**. Абсолютный победитель определяется по количеству **Победных очков**.

2-Я КАМПАНИЯ

Игроки по договорённости могут сыграть две кампании подряд. В таком случае по окончании первой кампании (прохождения игрового поля 1941 года) подсчёт очков не производится, игровое поле переворачивается между 9 и 10 ходом, карточки из набора «1941 год» меняются на карточки из набора «1942 год», и игра продолжается!

ИГРА С ВЕДУЩИМ

Игра может проводиться с дополнительной ролью Ведущего. Им могут стать более опытные игроки или, например, родители.

Ведущий организует игровой процесс, берёт на себя функции Раздающего, и только он зачитывает игрокам вопросы.

Задача Ведущего — контролировать соблюдение правил всеми участниками.

ИНТЕРАКТИВНАЯ ИСТОРИЯ

Получайте больше знаний, изучая исторические материалы и просматривая видео. Профессиональные историки подготовили для вас множество статей, фото и

видео-материалов, связанных с тематикой вопросов.

На каждой карточке с вопросом есть уникальный **QR-код**, который ведёт на статью и материалы по теме вопроса. Отсканируйте **QR-код** на карточке, чтобы получить доступ к образовательному контенту на нашем сайте.

ДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

В нашей настольной игре реализована технология дополненной реальности (**AR**). Вы получаете исключительные возможности для самообразования и развлечения!

Помимо настольной версии, мы создали бесплатное мобильное приложение для индивидуального прохождения военной кампании каждого года. Ещё больше вопросов, а также увлекательная тактическая мини-игра ждут вас!

Играйте, где хотите, получайте знания и станьте победителем в увлекательной игре! Скачайте наше приложение*:

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле содержит по **9 QR-кодов** на каждой стороне. Активируйте режим камеры в нашем приложении и отсканируйте любой **QR-код** на игровом поле (они расположены по одному на каждом шаге игры). Смотрите исторические образовательные видео, 3D-анимации и модели военной техники прямо на вашем столе!




СПЕЦИАЛЬНЫЙ БОНУС

Ещё больше возможностей и вопросов для игры на вашем телефоне! Активируйте режим камеры через наше приложение и отсканируйте этот **QR-код**, чтобы получить бонус для мобильной версии игры.



*Для некоторых версий Android может понадобиться специальное приложение для сканирования QR-кодов.



**Разработано и произведено в России
с использованием гранта Президента
Российской Федерации, предоставленного
Фондом президентских грантов.**

