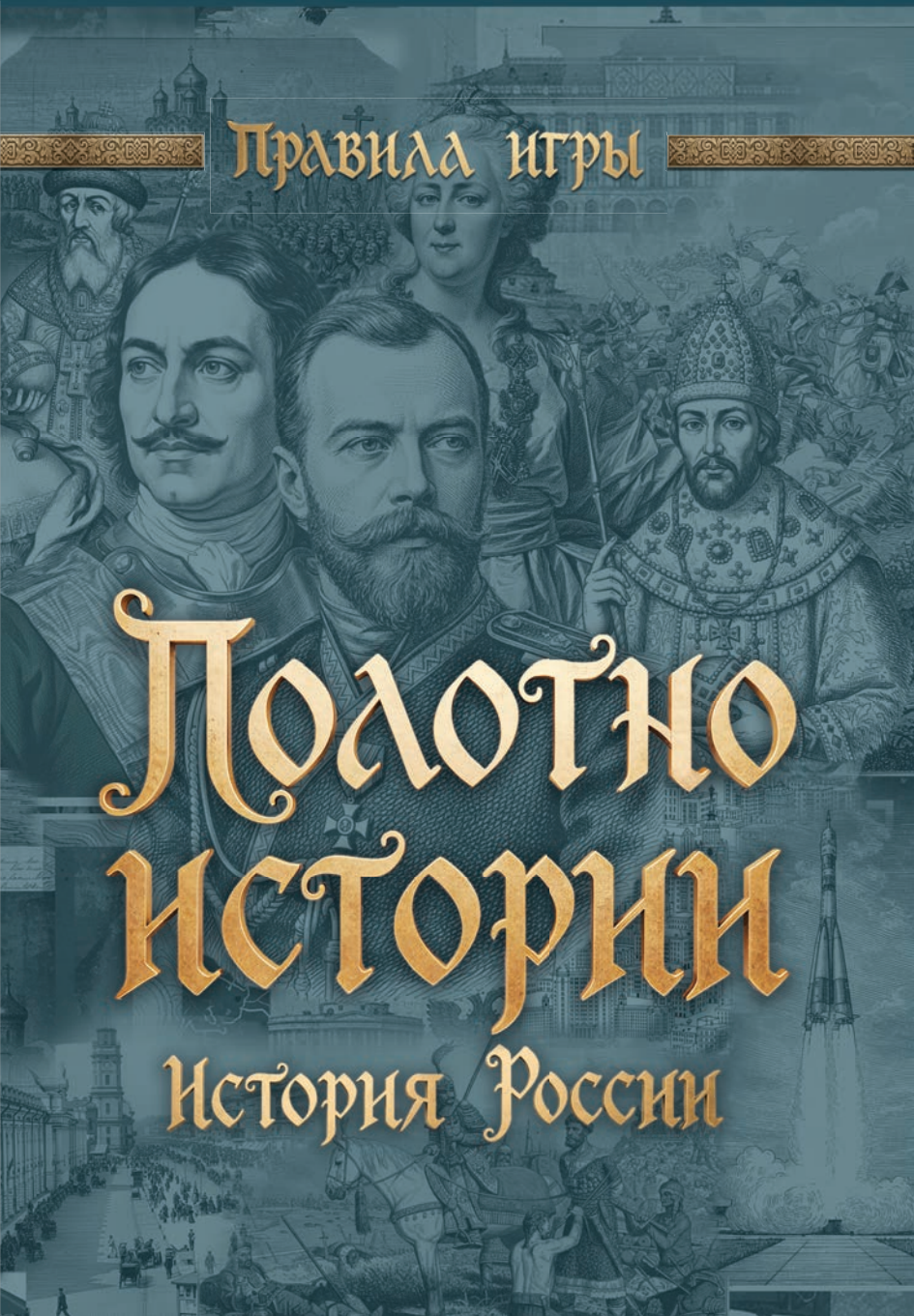




Правила игры

Полотно Истории

История России

Добро пожаловать в Мастерскую Времени — место, где из тонких нитей сплетаются целые века. Перед вами разложено Полотно истории России: на нём видны силуэты реформ, отблески битв, сияние открытий и линии мирной жизни.

Но пока узор кажется расплывчатым, ведь событиям не хватает точных дат. Станьте настоящими мастерами истории: верните событиям их координаты во времени. Вам предстоит начать со столетия, затем определить десятилетие и следом назвать точную дату. Каждое верное попадание будто подтягивает нити на ткацком станке, возвращая полотну чёткость и голос времени.

Состав игры

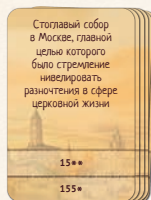
- ⊙ Игровое поле — 1 шт.
- ⊙ Органайзер — 1 шт.
- ⊙ Рамка для подсчёта очков — 1 шт.
- ⊙ Карточки событий — 152 шт.
(800–1099 гг. — 20 шт., 1100–1399 гг. — 24 шт.,
1400–1699 гг. — 47 шт., 1700–1999 гг. — 61 шт.).
- ⊙ Карточки памяток — 6 шт.
- ⊙ Жетоны игроков — 24 шт. (по 4 штуки 6 цветов).



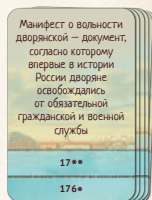
800–1099 гг.



1100–1399 гг.



1400–1699 гг.



1700–1999 гг.

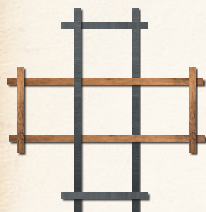
Карточки событий



Организер



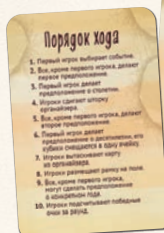
Игровое поле



Рамка для подсчёта очков



Жетоны игроков



Памятка



Подготовка к игре

- 1 Соберите органайзер и рамку для подсчёта очков, следуя инструкции в отдельном буклете.
- 2 Выложите игровое поле в центре стола, так чтобы все могли до него дотянуться.
- 3 Расположите органайзер над игровым полем так, чтобы исторические промежутки, указанные на шторках органайзера, совпадали со столетиями, указанными на игровом поле.
- 4 Сформируйте четыре стопки карточек исторических событий, ориентируясь на цвета рубашек, и перемешайте их отдельно. Расположите их в органайзере в секции соответствующего периода времени стороной с описанием исторического события вверх.
- 5 Положите рамку для подсчёта очков рядом с игровым полем.
- 6 Каждый игрок берёт набор из четырёх жетонов одного цвета и карточку-памятку. После чего все игроки размещают один жетон своего цвета на значении 0 на шкале победных очков.

Цель игры

Заработайте больше победных очков, чем другие игроки, как можно точнее указывая даты событий.

Ход игры

Первым игроком становится тот, кто последним смотрел историческое кино или читал исторический роман. Игра проходит в течение нескольких раундов, в каждом из которых игроки стараются как можно точнее назвать дату выбранного исторического события. Каждый раунд делится на несколько этапов:

1. Выбор события.
2. Выбор столетия и десятилетия.
3. Размещение рамки и выбор года.
4. Получение победных очков и окончание раунда.

Выбор события

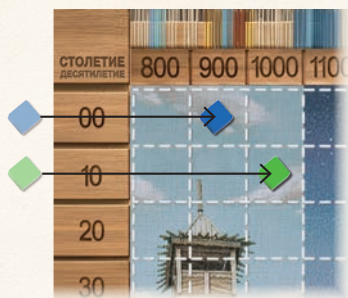
Первый игрок должен выбрать одно из четырёх событий, лежащих в органайзере, и зачитать его описание для всех. **Важно!** Не вытаскивайте карточку с вопросом из органайзера на этом этапе.



Выбор столетия и десятилетия

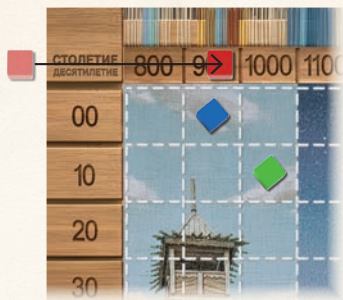
1. Участник, сидящий слева от первого игрока, должен сделать предположение о том, в каком столетии и десятилетии произошло событие, выбранное первым игроком. **Заметьте, что каждое событие относится к периоду, который обозначен на органайзере.**

Сделав выбор, игрок должен поместить свой кубик в ячейку на пересечении выбранных им столетия и десятилетия, после чего передать ход дальше по часовой стрелке. Все игроки должны сделать по одному предположению, пока ход не вернётся к первому игроку.



1

2. Первый игрок должен сделать предположение **только о столетии**, поместив свой кубик в ячейку с обозначением выбранного им столетия в верхней части игрового поля.



2

7

3. Первый игрок должен аккуратно сдвинуть шторку органайзера, под которой лежит карточка выбранного события, так чтобы игроки увидели, в каком столетии произошло это событие.



3

4. Остальные игроки, передавая ход по часовой стрелке, должны сделать ещё по одному предположению. Они должны снова выбрать любое пересечение столетия и десятилетия на своё усмотрение и разместить на нём ещё один свой кубик. Игроки могут дважды размещать свои кубики в одно и то же место.



4

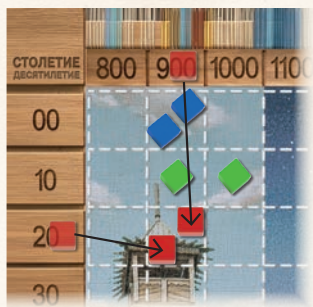
8

5. Первый игрок должен сделать предположение о десятилетии, поместив ещё один свой кубик в ячейку с обозначением выбранного им десятилетия на левом краю игрового поля.



5

6. Первый игрок должен сместить оба своих кубика предположений в одну ячейку на пересечении выбранных им столетия и десятилетия.



6

7. Сдвиньте шторку в изначальное положение, а затем вытащите карточку выбранного события из организера, чтобы увидеть, в каком десятилетии произошло это событие. **Важно!** Не переворачивайте карточку с событием на этом этапе.



7

Размещение рамки и выбор года

После того как все игроки сделали свои предположения, **наложите рамку для подсчёта очков на игровое поле**, так чтобы ячейка на пересечении столетия и десятилетия, в которые произошло выбранное событие, оказалась в центральной секции рамки (рис. 1). Всегда накладывайте рамку так, чтобы её металлические части располагались вдоль одного столбца.

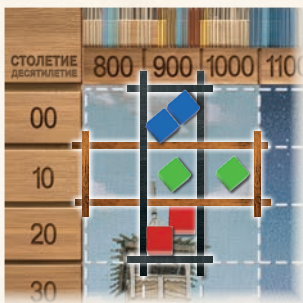


Рис. 1

Если хотя бы один кубик игрока оказался в центральной секции рамки, то этот игрок получает возможность **сделать предположение о конкретном годе**, в который произошло выбранное событие (**исключением является первый игрок**). Эти предположения игроки делают в том же порядке, что и предположения о столетии и десятилетии. Однако игрок может отказаться делать такое предположение, так как в случае ошибки он потеряет все очки, заработанные за текущий игровой раунд. Если игрок решил сделать ставку на конкретный год, то он должен разместить кубик своего цвета в выбранной ячейке года в правой части игрового поля (рис. 2).



Рис. 2

Получение победных очков и окончание раунда

После того как игроки сделали все свои предположения, **переверните карту события и подсчитайте очки за текущий раунд**. За каждый ваш кубик в ячейке, которая соприкасается с рамкой для подсчёта очков, вы получаете указанное на рамке количество очков (рис. 3).

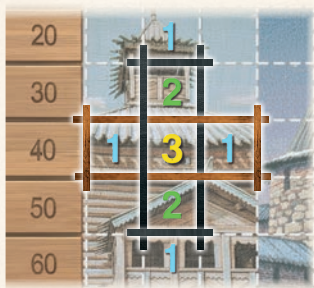


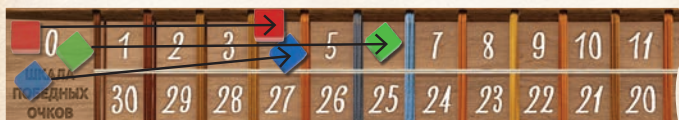
Рис. 3



Рис. 4

Важно! Если ваша рамка стоит на рубеже столетий, то считайте, что она стоит на ячейках двух этих столетий, как если бы они были в одном столбце (рис. 4).

Получите дополнительно два победных очка, если вы верно указали конкретный год выбранного события. Если вы сделали предположение о конкретном годе и ошиблись, то вы теряете все победные очки, заработанные в этом раунде. Переместите ваш кубик на шкале победных очков на одну клетку вперёд за каждое полученное вами победное очко в раунде. Завершите раунд. Игрок, сидящий слева от первого игрока, в следующем раунде становится первым игроком.



Окончание игры

Игра завершается, когда хотя бы один из игроков получает 30 победных очков или более. Побеждает игрок, набравший больше всех победных очков.

