

# А ГДЕ ЖЕ ПАМЯТНИК!?: путешествие по музеям Касселя

## ПРАВИЛА ИГРЫ

Игра с кубиком для 2–4 игроков в возрасте от 7 лет  
Продолжительность: около 25 минут

**Минуточку!** Кажется, здесь чего-то не хватает. В Горном парке нет символа Касселя – статуи Геркулеса! Медлить нельзя, ведь городу срочно нужен новый памятник. Если ты хочешь занять место этого знаменитого монумента, тебе придется оправиться в путешествие по музеям Касселя и пройти проверку полученных в них знаний!

### 1. ПОДГОТОВКА

Каждый игрок выбирает себе фигурку и ставит ее на ножку-подставку. Перемешайте карточки и сложите их стопкой тыльной стороной вверх возле игрового поля. Также подготовьте карандаши / фломастеры и бумагу.

### 2. ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры – первым(-ой) дойти до постамента статуи Геркулеса в Горном парке.

### 3. ХОД ИГРЫ

Поставьте фигурки на поле «START». Начинает игру самый младший участник, потом очередность определяется по часовой стрелке. Игрок, чья очередь ходить, бросает кубик и перемещает свою фигурку по клеткам игрового поля в соответствии с выпавшим числом. При этом можно перепрыгивать через фигурки других игроков. На одной клетке может стоять несколько фигурок.



### 4. КЛЕТКИ С ДЕЙСТВИЯМИ

Если фигурка оказывается на **клетке со светло-зеленой надписью «!?:»**, то можно взять верхнюю карточку из стопки. Карточки имеют разный цвет: на светло-зеленых напечатаны вопросы на проверку знаний, на светло-красных – задания на изображение.

**ВНИМАНИЕ:** от цвета карточки зависит, кому можно брать ее из стопки!

### Вопрос на проверку знаний (светло-зеленые карточки)



Брать и зачитывать эти карточки можно только другому игроку / другим игрокам! Правильный ответ выделен на карточке жирным шрифтом.

Если только что сходявший игрок правильно отвечает на вопрос, он оставляет карточку себе. Карточки можно использовать в игре как билеты (это подробно описывается в пункте 5. КЛЕТКИ С ПЕРЕМЕЩЕНИЕМ).

### Задание на изображение (светло-красные карточки)

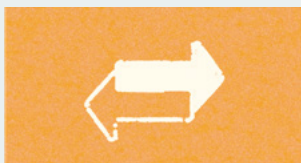


Брать эти карточки можно только последнему сходявшему игроку! Ему надо изобразить понятие, приведенное на карточке, либо путем показа пантомимы, то есть жеста (светло-желтый цвет), либо нарисовав его (светло-красный цвет). Если один из игроков угадает это понятие, то автору пантомимы / рисунка можно бросить кубик еще раз. Если понятие никто не угадает, то карточку возвращают в стопку, и ходит следующий игрок.

# А ГДЕ ЖЕ ПАМЯТНИК!?: путешествие по музеям Касселя

## ПРАВИЛА ИГРЫ

### 5. КЛЕТКИ С ПЕРЕМЕЩЕНИЕМ



Если фигурка какого-либо игрока оказывается на оранжевом поле, то всем игрокам можно использовать карточки, собранные ими в ходе игры, в качестве билетов.

При этом есть две возможности:

#### Использовать билет для себя

Игрок, оказавшийся на клетке с перемещением, может использовать свой билет для перемещения вперед на одну или несколько клеток для перемещения – в зависимости от того, сколько билетов есть у игрока и сколько из них он хочет использовать. Использованные билеты надо сдавать.

#### Использовать билет против другого игрока

Если какой-либо игрок оказался на клетке с перемещением, то остальные игроки могут использовать свои билеты для возврата этого игрока на одну или несколько клеток для перемещения.

Игрокам разрешается использовать все имеющиеся у них билеты. Использованные карточки кладут возле игрового поля лицевой стороной вверх.

#### ПРИМЕР 1: Можете делать так!



Игрок, оказавшийся на клетке с перемещением, использует один билет и передвигается вперед на одну клетку с перемещением.

#### ПРИМЕР 2: Можете делать так!



У игрока, фигурка которого оказалась на клетке с перемещением, нет ни одного билета. У двух других игроков есть по одному билету, и сейчас оба они решают использовать их против игрока, оказавшегося на клетке с перемещением. Этот игрок вынужден переставить свою фигурку назад на две клетки с перемещением.

#### ПРИМЕР 3: Можете делать так!

У игрока, фигурка которого оказалась на клетке с перемещением, есть один билет. У другого игрока тоже есть один билет. Только что сходящий игрок использует свой билет для перемещения вперед на следующую клетку для перемещения. Другой игрок использует против него свой билет. В итоге только что сходящий игрок остается на первоначальной клетке для перемещения и не продвигается вперед.

#### Тактическая хитрость

Вы **можете** использовать свои билеты, но не обязаны это делать. Например, иногда лучше не отправлять другого игрока назад, а сохранить билет и использовать его для себя на случай, если вы тоже окажетесь на клетке для перемещения.

