

## **Правила Настольной игры «Древний мир»**

### **1. Игровое поле**

Игровое поле состоит из 36 клеток. 24 клетки посвящены разделам «Первобытное общество» (зелёный цвет), «Древний Восток» (розовый цвет), «Древняя Греция» (голубой цвет), «Древний Рим» (коричневый цвет).

Каждый раздел разбит по темам:

- «Хозяйство» (колос),
- «Власть» (чёрная клетка, корона),
- «Общество» (фигура человека),
- «Духовная культура» (лира, колонна, лавровый венок).

Другие клетки:

- «Хочу быть учителем» (Знак вопроса) - игроку, вставшему на эту клетку, предоставляется возможность задать вопрос по теме раздела любому из игроков. Игрок, не ответивший на вопрос, пропускает ход,

- «Пересдача» (Котик) — ведущий задаёт вопрос игроку, вставшему на этот раздел. Игрок, не ответивший на вопрос, пропускает ход,

- «Злой учитель» — при попадании на этот раздел, игрок переходит на поле «Пересдача»,

- «Сам выбираю вопрос» (S) — при попадании на этот раздел, игрок имеет возможность выбрать вопрос по любой теме. При положительном ответе, он занимает раздел карточкой, при отрицательном — пропускает ход.

### **2. Карточки**

54 карточки для занятия клеток по разделам (16 карточек каждому игроку),

16 колод с номерами вопросов по темам разделов.

### **3. Подготовка к игре**

Игровое поле раскладывается на ровной горизонтальной поверхности.

Колоды с номерами вопросов кладутся на стол напротив ведущего по разделам и темам. Карточки каждой колоды перемешиваются.

Игроки разбирают фишки и карточки разного цвета. У каждого игрока 16 карточек определённого цвета.

### **4. Цель игры**

В игре участвуют пять человек. 1 ведущий и 4 игрока.

Задача ведущего зачитывать задания и определять правильность ответа.

Задача игрока пройти ответить на вопросы и занять карточкой все клетки. Каждый игрок, занявший все разделы выходит из игры.

Победителем считается игрок, который первым вышел из игры.

## **5. Ход игры**

Каждый игрок выбирает себе фишку и ставит ее на клетку “Вперед”. Первым ходит игрок, который выбросил наибольшее число на кубике. Затем игроки ходят по часовой стрелке. Игроки ходят по очереди. Каждый бросает кубик и перемещает фишку на выпавшее число клеток. После этого передаёт кубик следующему в очереди игроку (он слева от тебя).

При попадании игрока на тематические клетки «Хозяйство», «Власть», «Общество», «Духовная культура», ведущий достаёт карточку с номером вопроса поданной теме, находит его в списке вопросов и задаёт игроку. При положительном ответе, игрок кладёт свою игровую карточку рядом с тематической клеткой. При отрицательном ответе — пропускает ход. После ответа игрока, ведущий кладёт карточку с номером вопроса вниз колоды.

Игроку, вставшему на клетку «Хочу быть учителем», предоставляется возможность задать вопрос любому из игроков, взяв произвольно любую карточку с вопросом. Игрок, не ответивший на вопрос, пропускает ход. После ответа карточка кладётся вниз колоды.

При попадании игрока на клетку «Пересдача», ведущий задаёт ему вопрос по теме раздела, который выбирает игрок. Игрок, не ответивший на вопрос пропускает ход. После ответа карточка кладётся вниз колоды.

При попадании на клетку «Злой учитель», игрок переходит на поле «Пересдача», которую выбирает сам. Клетка «Пересдача», находящаяся левее от «Злой учитель» касается вопросов по разделам «Древний Восток» и «Древняя Греция», правее - «Первобытное общество» и «Древний Рим».

Клетка «Сам выбираю вопрос» даёт возможность игроку выбрать вопрос по любой теме. При положительном ответе, он занимает раздел карточкой, при отрицательном — пропускает ход.