



ІНСТРУКЦІЯ ДО ГРИ

ВСТУП

Починається твоя подорож різними країнами та континентами. Інколи будеш мандрувати потягом, але інколи долатиш дорогу велосипедом або й пішки - щоб побачити більше в даній країні. На тебе чекає новий досвід, несподівані пригоди та виклики. Старайся рухатися швидко і збирай жетони. Можеш розпочинати подорож - ти готова/ий.

МЕТА

Метою гри є прибуття на фінішне поле так швидко, як можливо. Виграє той гравець, хто першим дістанеться фінішу. Для швидкого руху необхідними є жетони - нагороди за правильні відповіді. Також їх можна отримати в результаті щасливого випадку.

СПОСІБ ГРИ

Гра складається з трьох основних компонентів:

- Поле та фігурки на позначення гравців (їх можна видрукувати).
- Карти культури, доступні як в мобільній аплікації, так і у файлі до друку.
- Мобільна аплікація Culture Crossover Mobile App

Рдля гри знадобитися як мінімум один мобільний телефон (смартфон), за допомогою якого будеш використовувати мобільну аплікацію та кидатимеш кубик. Можеш користуватися аплікацією он-лайн або скачай її на телефон, щоб грати оф-лайн. Ми рекомендуємо користуватися двома телефонами: на одному відкриєш аплікацію, на іншому кидатимеш кубик.

ПРИГОТУВАННЯ



Рекомендована кількість гравців: 2-4 особи. Також можеш грати більшим гуртом, якщо маєш бажання.

Визнач, скільки країн хочеш пройти за одну гру і збудуй маршрут, використавши відповідну кількість блоків. Вони виглядають ось так:

Маршрут залежить від тебе. Домовтеся, який блок яку країну репрезентує.

Постав фігурки на початковому полі (старт). Візьми карти культури тих країн, які ви вирішили пройти в грі, поклади їх стосиком на столі, поруч з відповідним блоком країни.

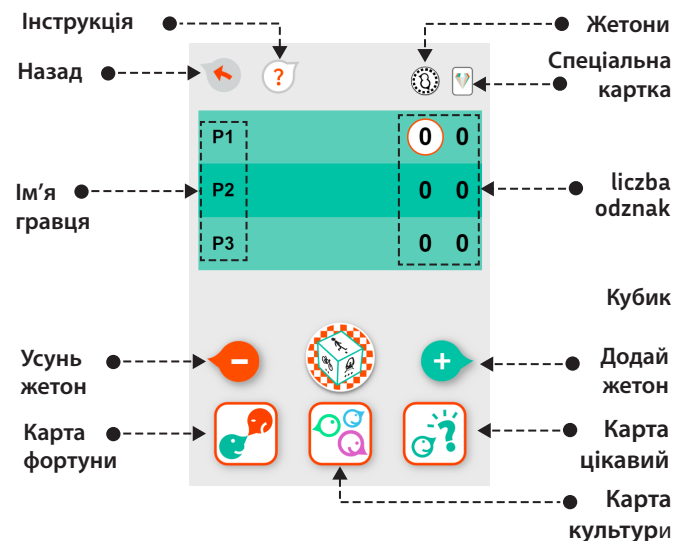
Увага: не мусиш цього робити, якщо будеш використовувати карти культури в мобільній аплікації. Домовтеся, хто почне гру і якою буде послідовність гравців.

МОБІЛЬНА АПЛІКАЦІЯ



[Culture Crossover Aplikacja mobilna](#)

Зіскануй QR-код і перейди до аплікації. Натисни кнопку «play», вибери мову гри і натисни на вибране. Далі вибери кількість гравців і впиши їхні імена. Натисни кнопку «play».



КУБИК



[Culture Crossover Кубик](#)

ПРОЦЕС ГРИ



Поле старт: розмістіть тут ваші фігурки на початку гри. Перший гравець кидає кубик і пересувається до відповідного поля, згідно з тим, що випало.

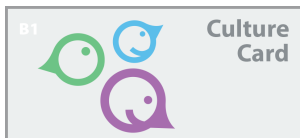


Велосипедна мандрівка: пересунься на 2 поля вперед.

Подорож потягом: пересунься на 3 поля вперед.

Піша прогулянка: пересунься на 1 поле вперед.

Далі ти маєш виконати завдання в залежності від того, на якому полі ти опинився:



Карта культури: ти мандруєш, щоб знайомитися з різними культурами, відвідувати цікаві місця, робити фото та пробувати нові страви. Витягни випадкову карту зі стосику тієї країни, якою подорожуєш, і дай відповідь на запитання. За кожну вірну відповідь отримуєш 1 жетон, якщо на вибір було запропоновано кілька варіантів відповіді; або 3 жетони, якщо це було відкрите запитання. Якщо відповідь була неправильна, спробуй ще раз (з іншою картою), коли знову буде твоя черга - аж поки не досягнеш успіху.



Цікавий факт: тобі пощастило - під час мандрівки ти потрапив на місцеве свято. Щоб дізнатися щось нове і цікаве про країну, де знаходишся, витягни випадкову карту і дай відповідь на запитання.

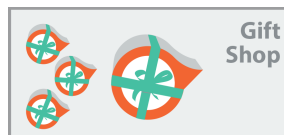
За кожну правильну відповідь дістаєш 1 жетон. Якщо відповів неправильно, не зневірайся, пробуй наступного разу, коли знову буде твоя черга - доки не досягнеш успіху.



Карта фортуни: ти вже трошки втомився, сумніваєшся, чи вся подорож має сенс? Витягни випадкову карту, подивися, що принесе тобі фортуна. Дій, відповідно до інструкції на карті.



Ротація: міняєшся місцями з гравцем, що знаходиться найближче до фінішу. Далі граєш відповідно до правил. Якщо ж саме ти є першим на полі, то кинь кубик ще раз.



Сувенірний магазин: купуєш презенти для друзів, витрачаєш на це багато грошей. Подаруй по 1 жетону кожному гравцеві. Як тобі бракує жетонів на всіх, то маєш дати відповідь на запитання з карти культури або карти цікавий факт (на твій вибір). Здобуваєш таким чином потрібну кількість жетонів - можеш відповідати підряд стільки разів, скільки тобі потрібно, щоб набрати необхідну кількість. Якщо даєш неправильну відповідь, то залишаєш спроби до наступного кола.



Обмін валют: збираючись у подорож маєш обміняти гроші. Витрачаєш на це 2 жетони. Як тобі бракує жетонів, то відповідаєш на запитання з карти культури. Ти можеш відповідати підряд стільки разів, скільки тобі потрібно, щоб набрати необхідну кількість. Якщо даєш неправильну відповідь, то залишаєш спроби до наступного кола.



Прикордонний пункт: тебе зупиняє прикордонна служба, перевіряють твої документи. Це триває деякий час, пропускаєш хід.



Фініш: останній пункт на полі. Ти переміг в грі, якщо приходиш сюди першим.



Кордон: В мандрівці перетинаєш багато кордонів. Іноді затримуватися там, іноді просто йдеш далі. Щоб перетнути кордон тобі потрібні візи, квитки і страховий поліс. Щоб їх отримати, тобі потрібно буде 6 жетонів (по 2 на візу, квиток і поліс). Якщо в момент перетину кордону маєш потрібну кількість жетонів, віддаєш 6 і продовжуєш гру без затримки на кордоні. (Віддаєш жетони і стаєш на поле в новій країні, відповідно з кількістю балів на кубіку). Якщо тобі бракує жетонів, то затримуватися на кордоні. Відповідаєш на питання про країну, з якої виїжджаєш, аж поки не здобудеш потрібну для перетину кордону кількість жетонів. За одне коло можеш відповісти лише на одне питання. Можеш вибрати або карти культури, або карти цікавий факт.

ФІНІШ

Твоя подорож завершується. Ти відвідала/в багато країн і дізналась/вся багато нового про різні культури. Залишайся зацікавленим і до зустрічі в дорозі.

МОЖЛИВІ ВАРІАНТИ ГРИ:

- 1. Велика кількість гравців:** грайте в парах або в малих групах, замість індивідуальної участі.
- 2. Обмежений час або динамічніша гра:** визначте час, який дається на відповідь (наприклад, 1 хвилина) і використайте таймер на мобільці.
- 3. Міжнародна група гравців:** під час подорожі зустрічаєш інших мандрівників. Якщо опинишся на полі, на якому вже є інший гравець, то береш участь в поєдинку: відповідаєш на запитання про країну, з якої походить твій суперник. Якщо відповідаєш правильно, залишаєшся на цьому полі. Якщо помилився або просто не маєш відповіді, то переміщуєшся на одне поле назад.