

ЛАСКАВО ПРОСИМО ДО ВЕЛИКОЇ БРИТАНІЇ! ВИ БУДЕТЕ ЗАЧАРОВАНІ ЇЇ ДИВОВИЖНОЮ ПРИРОДОЮ, ВРАЖЕНІ КІЛЬКІСТЮ ТА УНІКАЛЬНІСТЮ ЇЇ ВИЗНАЧНИХ МІСЦЬ ТА ДІЗНАЄТЕСЬ БАГАТО ЦІКАВОГО ПРО СЛАВНОЗВІСНІ ЗВИЧАЇ ТА ТРАДИЦІЇ КОРОЛІВСТВА. ВИ ПРОСТО ЗАКОХАЄТЕСЬ В ЦЮ КРАЇНУ!

МЕТА ГРИ

ЗІБРАТИ ЯКОМОГА БІЛЬШЕ КАРТОК З 5 РІЗНИХ КАТЕГОРІЙ.

КАТЕГОРІЇ:

МИНУЛІ ЧАСИ

ПРИРОДА

КУЛЬТУРА

ЗВИЧАЇ ТА ТРАДИЦІЇ

ЦІКАВІ ФАКТИ

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

РОЗКЛАДІТЬ НА СТОЛІ КАРТОННЕ ІГРОВЕ ПОЛЕ У ВИГЛЯДІ ВЕЛИКОЇ БРИТАНІЇ, ЯКА УМОВНО ПОДІЛЕНА НА РЕГІОНИ. ГРАВЦІ БЕРУТЬ ПО ОДНІЙ З РІЗНОКОЛЬОРОВИХ ФІШОК І РОЗМІЩУЮТЬ ЇХ НА ІГРОВОМУ ПОЛІ, ПОПЕРЕДНЬО ОБРАВШИ РЕГІОН НА ВЛАСНИЙ РОЗСУД. ПЕРЕТАСУЙТЕ КАРТКИ. ТРИ КАРТКИ РОЗКЛАДІТЬ В РЯД ЗОБРАЖЕННЯМ ДОГОРИ (ТЕКСТОМ ВНИЗ) ПОРУЧ З ІГРОВИМ ПОЛЕМ. ПОРУЧ З ТРЬОМА КАРТКАМИ ПОКЛАДІТЬ КОЛОДУ КАРТ. ГРАВЕЦЬ, ЯКИЙ ОСТАННІМ ВИЇЇДЖАВ ЗА МЕЖІ РІДНОГО МІСТА, РОЗПОЧИНАЄ ГРУ.

ХІД ГРИ

ОТЖЕ ПЕРЕД ВАМИ ТРИ КАРТКИ НА ВИБІР. НЕЗАБАРОМ МОЖНА БУДЕ ВІДКРИТИ НАСТУПНУ. ПІД ЧАС СВОГО ХОДУ, РОЗГЛЯНЬТЕ КАРТКИ, ЗВЕРНІТЬ УВАГУ ДО ЯКИХ РЕГІОНІВ ВОНИ ВІДНОСЯТЬСЯ (ПОЗНАЧЕНІ ЦИФРАМИ). КИДАЙТЕ КУБИК І ПОЧИНАЙТЕ РУХАТИСЬ В НАПРЯМКУ РЕГІОНУ, У ЯКИЙ ВИ ХОТИЛИ Б ПОТРАПИТИ, АБО ЗАЛИШАЙТЕСЬ НА МІСЦІ.

ЯКЩО НА КУБИКУ ВИПАВ **ВЕЛОСИПЕД**:

ВАША ФІШКА МОЖЕ ПЕРЕТНУТИ ОДИН КОРДОН АБО ПЕРЕТНУТИ МОРЕ ПО ОДНОМУ З ШЛЯХІВ.

АВТОМОБІЛЬ

ВАША ФІШКА МОЖЕ ПЕРЕТНУТИ 2 КОРДОНИ АБО 1 КОРДОН ТА МОРЕ ПО ОДНОМУ З ШЛЯХІВ

ЛІТАК

ВАША ФІШКА МОЖЕ ПЕРЕТНУТИ 3 КОРДОНИ АБО 2 КОРДОНИ ТА МОРЕ ПО ОДНОМУ З ШЛЯХІВ

Х

ОБЕРІТЬ БУДЬ-ЯКУ З ТРЬОХ ВІДКРИТИХ КАРТОК ТА ПОКЛАДІТЬ ЇЇ ВНИЗ КОЛОДИ. ЗАМІСТЬ НЕЇ ПОКЛАДІТЬ ВЕРХНЮ КАРТКУ З КОЛОДИ І ПРОДОВЖУЙТЕ ХІД.

ФІШКА МОЖЕ РУХАТИСЬ ЛИШЕ ВЗДОВЖ МОРСЬКОГО ШЛЯХУ ТА ПЕРЕТИНАТИ СПІЛЬНІ МІЖ РЕГІОНАМИ КОРДОНИ. НЕ МОЖНА РУХАТИСЬ ПО ДІАГОНАЛІ, ТОБТО ПЕРЕСУВАТИСЬ З РЕГІОНУ В РЕГІОН ЧЕРЕЗ КУТИ.

ЩОЙНО ВИ ДОСЯГЛИ НАМІЧЕНОГО РЕГІОНУ, ЗУПИНІТЬСЯ І ПОПРОСІТЬ ЗАЧИТАТИ ВАМ ЗАПИТАННЯ. ГРАВЕЦЬ ЗЛІВА ВІД ВАС, ПІДНІМАЄ КАРТКУ ТАК, ЩОБ НІХТО БІЛЬШЕ З ГРАВЦІВ НЕ МІГ БАЧИТИ ТЕКСТ. ВИ ДИВИТЕСЬ НА ЗОБРАЖЕННЯ, А ВАШ СУСІД ЧИ СУСІДКА ЗЛІВА ЗАЧИТУЄ ЗАПИТАННЯ.

- Якщо ви правильно відповідаєте на запитання, ви отримуєте картку. На її місце покладіть, будь ласка, верхню картку з колоди.
- Якщо ви відповідаєте неправильно, гравець, який зачитував запитання, **НЕ оголошує правильну відповідь**. Натомість він чи вона повертає картку на її місце на столі, а зверху на неї кладе наступну картку з колоди. **УВАГА!** Гравець, який зачитував запитання швидше за все запам'ятав правильну відповідь, і це підвищує його шанси зібрати більше карток в наступному раунді.

Особливий хід

Якщо гравець має 3 картки з однієї категорії, він може використати 2 з них під час свого ходу замість кубика. В такому разі гравець повертає ці дві картки вниз колоди та переміщує свою фішку в будь-який регіон на карті!

Кінець гри та визначення переможця

Щойно хтось із гравців зібрав щонайменше по 1 картці з кожної із 5 категорій, гра закінчується. Цей гравець оголошується переможцем та знавцем Великобританії!