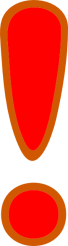
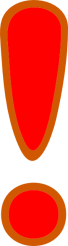
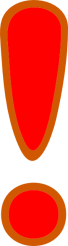
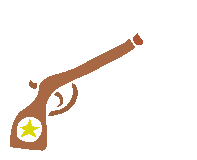
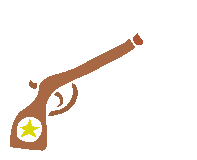
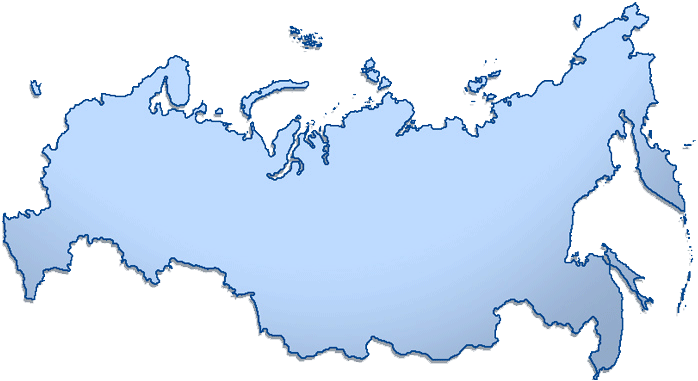
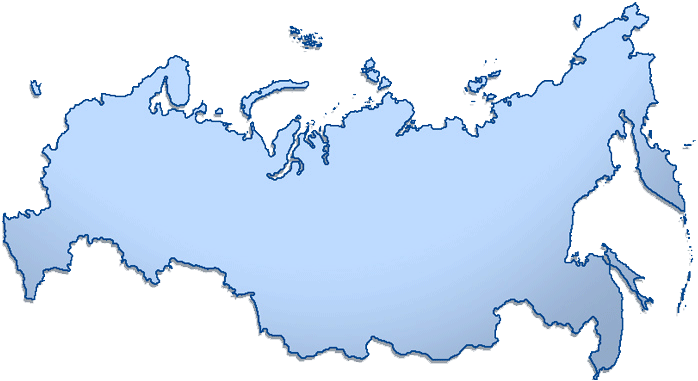
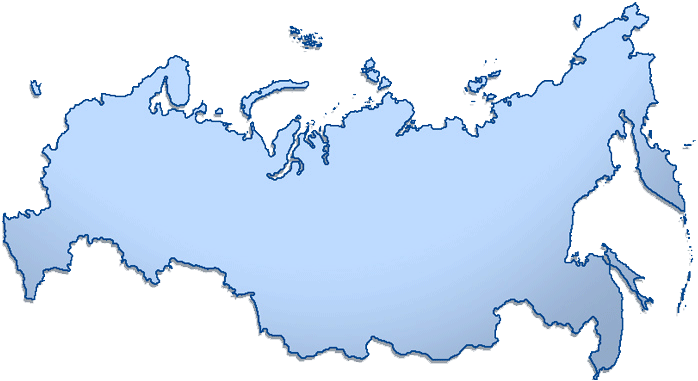
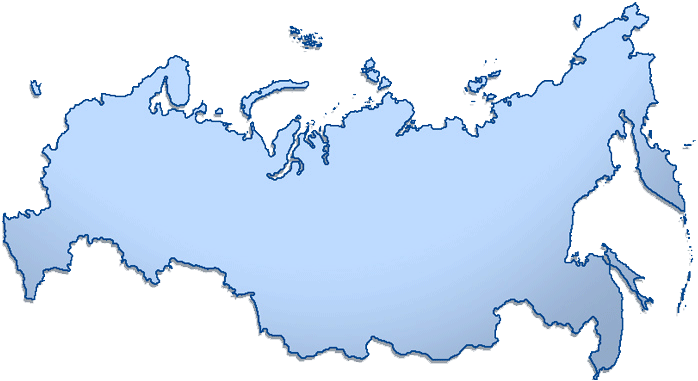
Александр Гумбольдт — немецкий естествоиспытатель, географ и путешественник. Гумбольдт исследовал природу различных стран Европы, Центральную и Южную Америки. Эта игра познакомит вас с путешествием ученого по Уралу и Сибири нашей страны. Следуйте по стопам этого великого человека, узнавайте много нового и получайте удовольствие от некоторых несерьезных заданий.



1. Игровое поле
2. 160 карточек:

65 карточек викторины с вопросами

60 карточек шуточных и нелепых заданий

20 карточек-дуэлей

15 карточек-сюрпризов

1. Шестигранный кубик
2. 10 фишек
3. 20 фишек-сюрпризов
4. Правила игры

Возраст игроков: 10+

Количество игроков: от 3 до 10

Время игры: 30-40 мин.

Цель игры:

Первым добраться до финиша, правильно ответив на вопросы и выполнив задания.

1. Разложите игровое поле.
2. Перемешайте карточки, каждую колоду отдельно по цветам (голубые – карточки викторины, оранжевые – карточки заданий, зеленые – карточки дуэлей, фиолетовые – карточки сюрпризов). Положите четыре колоды рубашкой кверху рядом с игровым полем.
3. Выберите фишку для игры и поставьте ее на клетку «Start und Ziel».
4. Выберите считалкой первого игрока и играйте, передавая ход следующему игроку по часовой стрелке.
5. Бросайте кубик и передвигайте свою фишку на столько клеток, сколько выпало очков на кубике.
6. Все клетки на поле разделены на два цвета.

Синие клетки:

Если вы попали на синюю клетку, возьмите из синей колоды карточку с вопросом и, не читая ее, отдайте соседу справа. Он зачитывает вам вопрос и проверяет ответ. Вам предстоит ответить на вопрос викторины о пребывании Александра Гумбольдта в России.

Оранжевые клетки:

Если вам выпала клетка оранжевого цвета, возьмите карточку из оранжевой колоды с каточками-заданий. Вам необходимо выполнить шуточное или даже нелепое задание.

Если вы правильно ответили на вопрос викторины или выполнили соответствующее задание, то остаетесь на данной клетке, а карточку забираете себе. Набрав две такие карточки, их можно будет обменять на одну фишку-сюрприз.

Если вы не смогли выполнить задание или ответить на вопрос, отступите назад на количество клеток, указанных в карточке (одна клетка),

 (две клетки), (три клетки).

Карточка кладется вниз колоды соответствующего цвета.

1. Ход переходит к следующему игроку, сидящему слева.
2. Если вы после выпавшего на кубике числа попадаете на клетку, где уже стоит фишка другого игрока, то вам предстоит сразиться на дуэли. Для этого возьмите карту-дуэль из зеленой колоды и выполните одно на двоих задание. Тот, кто выигрывает, остается на данной клетке. Проигравший отступает на клетку назад. Если вы попали на клетку, где уже стоят фишки двух и более игроков, то они бросают кубик. Тот, у кого выпадет меньше очков, сразится с вами. Если вы, не выполнив какое-либо задание или не ответив на вопрос, вынуждены отступить на клетку, где стоит фишка другого игрока, карта-дуэль не разыгрывается. Карта-дуэль не разыгрывается также на клетке «Start/Ziel».
3. Любой игрок имеет право обменять две заработанные им карточки на фишку-сюрприз и поставить ее в любой момент на поле на любую клетку, даже если там стоит фишка другого игрока. Фишка-сюрприз остается на этой клетке до конца игры и действует для всех игроков, даже для того, кто положил эту фишку. Игрок, попавший на клетку с сюрпризом, берет карточку-сюрприз из фиолетовой колоды. Он должен выполнить задание или ответить на вопрос викторины вместе с заданием карточки-сюрприз, тем самым усложняя себе задачу. Если он не может выполнить задание, то отступает назад на количество клеток, указанных в карточке-викторины или карточке-заданий. Если невозможно выполнить оба задания одновременно (решают остальные игроки), то игрок вытаскивает из фиолетовой колоды другую карточку-сюрприз.

Если вы, не выполнив задание или не ответив на вопрос викторины, вынуждены отступить на клетку, где лежит фишка-сюрприз, карточку-сюрприз тянуть не нужно.

Карточки-дуэли и карточки-сюрпризы нельзя обменивать на фишки-сюрпризы.

1. Клетка перехода (стрелка)

Если после броска кубика вы оказались на клетке перехода, перемещайтесь по стрелке, тяните карточку соответствующего цвета и действуйте по условиям игры. Фишка-сюрприз на клетке перехода не работает, так как игроку следует перемещать свою фишку по стрелке.

1. Если при броске кубика вам выпадает количество очков, достаточное до продвижения к финишу, перемещайте свою фишку на клетку «Start/Ziel» и радуйтесь победе. Ваше путешествие подошло к концу.