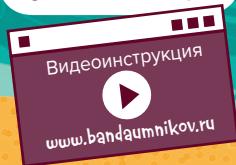


# Тур культуры

Кругосветное путешествие  
прямо дома!

2–6 игроков  
4+, 8+ лет  
10–30 минут



## В комплекте:

- 180 карт с терминами,
- двустороннее игровое поле,
- глоссарий,
- иллюстрированные правила.

Приготовьтесь к большому туру по всему свету: от арктических айсбергов до горячих песков Австралии! Сначала отправимся к гейзерам на Камчатку, взберёмся на Фудзияму, искупаемся в водопаде Виктория, а потом перекусим свежей итальянской пиццей и заглянем в гости к хохлатым пингвинам. Осталось найти всё это на карте. Поехали? :)

В «Тур культуры» целых 2 игровых поля, отличающихся по уровню сложности: простое цветное и сложное чёрно-белое — на нём в 2 раза больше объектов (рис. 1)!

Даже если игрокам 8+ лет, начинать играть и разбираться с правилами лучше с простого поля, а после переходить на сложное. Поля состояются из 6 больших фрагментов. Каждый фрагмент пронумерован в уголке, чтобы удобнее было собрать поле.



Рис. 1. Игровые поля



**Обратите внимание:** на игровых полях очертания материков не соответствуют географическим. Это карты-анаморфозы: на них размер стран и континентов пропорционален значимости определённых характеристик. На наших картах такими характеристиками стали объём изучения конкретных стран в школьной программе и та значимость, которую им придают в школе. Например, Европе и Востоку уделяется большое внимание, а Австралии или Антарктиде совсем мало времени.

Каждая игральная карта тоже разбита на две части. При игре на цветном поле участвует только цветной объект, а на чёрно-белом поле — сразу оба (рис. 2).

Перед началом игры уберите из колоды карточки с теми понятиями, которые **не знакомы** детям. Эти карты постепенно вводите в игру, при этом обязательно сначала разберите с ребёнком значение термина, после чего добавляйте карту в игровую колоду.

В «Тур культуры» два варианта правил: «Быстрее всех» (4+, 8+ лет) и «Аллигатор» (8+ лет). В каждый из них можно играть на любой стороне поля. В ходе игры дети знакомятся с новыми терминами и запоминают, где находится тот или иной географический объект, где обитают разные виды животных или растений, а где творил великий учёный или поэт.



На простом поле играем только цветной частью карт

На сложном поле играем сразу всеми терминами

Рис. 2. Игральные карты

## «Быстрее всех» (4+, 8+ лет)

Этот вариант идеально подходит для знакомства детей с новыми понятиями. В него можно играть даже одному! Максимальное количество игроков — 6.

### Цель игры

Быстрее всех найти и показать на поле объект, изображённый на карте.

### Подготовка к игре

Выберите уровень сложности поля, на котором будете играть. Соберите его из фрагментов в центре стола, рядом положите стопку карт рубашкой вверх.

## Как играть?

- Первый игрок переворачивает верхнюю карту из колоды и кладёт её так, чтобы все игроки одновременно увидели, что на ней изображено.
  - При игре на цветном поле объектом является цветной рисунок.
  - На чёрно-белом поле: игрок, прежде чем перевернуть карту, выбирает и озвучивает «Цветной» или «Чёрно-белый» объект разыгрывается.
- Игроки все вместе ищут объект на поле (рис. 3).
- Кто первый нашёл и показал нужную картинку на поле, забирает карту в качестве добычи. Договоритесь перед игрой, кому достанется карта, если сразу несколько игроков правильно укажут объект. Например, можно давать очко всем игрокам, нашедшим картинку — для этого запаситесь фишками или монетками, которые будут приравняться к карте добыче.
- Право переворачивать карту переходит следующему по часовой стрелке игроку.

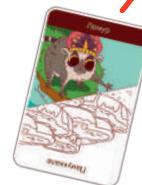
### Вариант усложнения

На чёрно-белом поле можно искать не одну из двух картинок, а сразу обе. Кто первый нашёл и показал их на игровом поле, тот и забирает карту в качестве добычи.

### Конец игры

Игра завершается в двух случаях:

- Один из игроков заработал 15 карт добычи, он и становится победителем.
- В колоде закончились карты (если играли неполной колодой). В этом случае побеждает тот, кто набрал больше всех карт добычи.



Выложенная карта



Колода

Рис. 3. Игрокам нужно найти на поле лемура.

## «Аллигатор» (8+ лет)

Количество игроков от 3 до 6. Игра похожа на знаменитую игру «Крокодил», но объяснять слова придётся не только жестами!

### Цель игры

Понятно объяснить термин указанным способом и набрать больше всех карт в добычу.

### Подготовка к игре

Соберите игровое поле в центре стола, рядом положите стопку карт рубашкой вверх.

### Как играть?

- Ходящий игрок берёт верхнюю карту из колоды и никому её не показывает.
- Смотрит на рубашку следующей карты в колоде. На ней есть значок, который определяет, каким способом нужно объяснить термин (рис. 4).



Объяснить понятие, не называя его и не используя однокоренные слова.



Показать слово жестами, не издавая ни звука.

- Выбирает один из двух терминов на карте и объясняет его указанным способом. При игре на цветном поле — сразу объясняет цветной объект. Запрещено называть, что именно изображено на картинке и описывать расположение объекта относительно других объектов на поле. Например, такое объяснение не будет засчитано: «зверь ест палочками рис рядом с Китайской стеной».

Все остальные игроки пытаются угадать слово и найти его на поле. Кто первый верно показал на объект, забирает карту себе в добычу. При этом у каждого игрока только одна попытка указать на объект, если ошибся — ждёт ход следующего игрока.

- Как только слово отгадано, ход переходит к следующему по часовой стрелке игроку. Если по мнению отгадывающих игроков ходящий слишком долго не может объяснить слово или все игроки указали на неправильный объект, ход так же переходит к следующему игроку, а разыгрываемая карта помещается в середину колоды добора.

### Конец игры

Окончание игры и определение победителя аналогичны предыдущему варианту правил.



Игрок вытянул карту с терминном из колоды добора



Значок на рубашке следующей карты указывает, как объяснить слово

Рис. 4. На рубашке верхней карты в колоде добора значок «Показать». Игрок объясняет слово жестами.