

Будем знакомы? Tanish bo'lib qolamizmi? Шинос мешавем?  
Настольная игра про историю и культуру России, Таджикистана и Узбекистана

Ленинградская область



**БУДЕМ  
ЗНАКОМЫ?**



**Tanish bo'lib qolamizmi?  
Шинос мешавем?**

Настольная игра про историю и культуру  
России, Таджикистана и Узбекистана



КОМИТЕТ ПО МЕСТНОМУ САМОУПРАВЛЕНИЮ,  
МЕЖНАЦИОНАЛЬНЫМ  
И МЕЖКОНФЕССИОНАЛЬНЫМ ОТНОШЕНИЯМ  
ЛЕНИНГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ



Игра разработана Благотворительным фондом  
поддержки и развития просветительских  
и социальных проектов «ПСР-Фонд»  
(www.psp-faig, www.migrussia.ru, bp@psp-faig)



12+

Россия • Таджикистан • Узбекистан

Россия • Таджикистан • Узбекистан

Будем знакомы? Tanish bo'lib qolamizmi? Шинос мешавем?  
Настольная игра про историю и культуру России, Таджикистана и Узбекистана

Игра разработана Благотворительным фондом поддержки и развития просветительских и социальных проектов «ПСП-фонд» (Санкт-Петербург) в рамках проекта «Школа мигранта. Добро пожаловать в Ленинградскую область!» Комитета по местному самоуправлению, межнациональным и межконфессиональным отношениям Ленинградской области.

Авторы-разработчики:  
Борис Панич, Дарья Хлызова, Андрей Якимов, Ольга Ефимова

Помощь в создании игры оказали:  
Нина Смелкова, Кирилл Вяткин, Владислав Хлызов

[www.psp-f.org](http://www.psp-f.org)  
[www.migrussia.ru](http://www.migrussia.ru)

E-mail: [bp@psp-f.org](mailto:bp@psp-f.org)

Тел. +7 (812) 337-57-85

*Игра предназначена только для некоммерческого использования.*



## БУДЕМ ЗНАКОМЫ?

Настольная игра про историю и культуру  
России, Таджикистана и Узбекистана

**РУКОВОДСТВО К ИГРЕ**

## ШИНОС МЕШАВЕМ?

Бозии рӯйи мизӣ дар бораи таърих ва фарҳанги  
Россия, Тоҷикистон ва Узбекистон

**ДАСТУРАМАЛ БАРОИ БОЗӢ**

## TANISH BO'LAMIZMI?

Rossiya, Tadjikiston va O'zbekiston  
tarixi va madaniyati haqidagi stol o'yini

**O'YIN UCHUN QO'LLANMA**



КОМИТЕТ ПО МЕСТНОМУ САМОУПРАВЛЕНИЮ,  
МЕЖНАЦИОНАЛЬНЫМ  
И МЕЖКОНФЕССИОНАЛЬНЫМ ОТНОШЕНИЯМ  
ЛЕНИНГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ



**ПСП-ФОНД**  
Благотворительный фонд поддержки и развития  
просветительских и социальных проектов

**ЦЕЛЬ ИГРЫ:** путешествуя по России, Таджикистану и Узбекистану и отвечая на вопросы, вы знакомитесь с историей и культурой этих стран. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

### КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ

Индивидуальная игра: 2–6 человек.

Командная игра: 2–6 команд, до 10 участников в каждой команде.

### КОМПЛЕКТ ИГРЫ

Игровое поле – карта и достопримечательности России – 1 шт.

Игровое поле – карта и достопримечательности Таджикистана – 1 шт.

Игровое поле – карта и достопримечательности Узбекистана – 1 шт.

Игровое поле – карта и достопримечательности Ленинградской области – 1 шт.

Карточки с вопросами и ответами про Россию – 20 штук.

Карточки с вопросами и ответами про Таджикистан – 20 штук.

Карточки с вопросами и ответами про Узбекистан – 20 штук.

Карточки с вопросами и ответами про Ленинградскую область – 20 шт.

Фишки – 6 штук.

Кубик – 1 шт.

Руководство к игре – 1 шт.

### ПРАВИЛА ИГРЫ

#### Вариант № 1 – ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ИГРА

Перед началом игры выбирается любое из игровых полей. Фишки игроков ставятся рядом с первым пунктом маршрута. Карточки, соответствующие игровому полю, кладутся стопкой, стороной с вопросами вверх.

Участники игры определяют порядок, в котором они будут ходить.

Первый участник кидает кубик. Выпавшее на кубике число определяет номер вопроса на карточке, лежащей сверху. Все участники по очереди, начиная с того, кто кидал кубик, отвечают на вопрос. После того, как все дали ответы, карточка с вопросами переворачивается, и зачитывается правильный ответ. Использованная карточка кладется вниз стопки стороной с вопросами вверх.

Участники, которые дали правильный ответ, перемещаются по маршруту на два пункта, остальные – на один пункт.

С нескольких пунктов маршрута есть возможность «срезать» путь – перескочить сразу через несколько пунктов. Этой возможностью может воспользоваться только участник, оказавшийся в данном пункте в результате правильного ответа (т.е., в результате перемещения на два пункта).

Затем кубик кидает следующий игрок, и процесс повторяется до тех пор, пока кто-то из участников не дойдет до конца маршрута. В этот момент игра останавливается – количество очков, полученных каждым игроком, равно номеру пункта маршрута, до которого он дошел.

После этого можно либо закончить игру, либо продолжить ее на следующем игровом поле с соответствующим ему набором карточек, поставив игровые фишки всех участников на начало маршрута. При этом каждый участник сохраняет очки, набранные на предыдущем поле. Очки, набранные на всех полях, суммируются. Побеждает игрок, набравший к концу игры наибольшее количество очков.

#### Вариант № 2 – КОМАНДНАЯ ИГРА

Перед началом игры участники делятся на несколько команд, выбирается ведущий. При наличии нескольких комплектов игры, перед каждой командой раскладывается любое из игровых полей, одинаковое для всех команд. При наличии одного комплекта игры, игровое поле кладется перед ведущим. Фишка каждой команды ставится рядом с первым пунктом маршрута. Карточки, соответствующие игровому полю, находятся у ведущего.

Определяется порядок, в котором команды будут бросать кубик.

Первая команда кидает кубик. Выпавшее на кубике число определяет номер вопроса на карточке. Все команды по очереди, начиная с той, которая кидала кубик, отвечают на вопрос. После того, как все дали ответы, ведущий зачитывает правильный ответ.

Команды, которые дали правильный ответ, перемещаются по маршруту на два пункта, остальные – на один пункт.

С нескольких пунктов маршрута есть возможность «срезать» путь – перескочить сразу через несколько пунктов. Этой возможностью могут воспользоваться только те команды, которые оказались в данном пункте в результате правильного ответа (т.е., в результате перемещения на два пункта).

Затем кубик кидает следующая команда, и процесс повторяется до тех пор, пока какая-то команда не дойдет до конца маршрута. В этот момент игра останавливается – количество очков, полученных каждой командой, равно номеру пункта маршрута, до которого она дошла.

После этого можно либо закончить игру, либо продолжить ее на следующем игровом поле с соответствующим ему набором карточек, поставив игровые фишки всех команд на начало маршрута. При этом каждая команда сохраняет очки, набранные на предыдущем поле. Очки, набранные на всех полях, суммируются. Побеждает команда, набравшая к концу игры наибольшее количество очков.

\* На карточках могут встречаться вопросы, обозначенные звездочкой (\*) – это вопросы более сложного уровня. Если выпал вопрос такого типа и ведущий считает, что вопрос труден для участников игры, то он может заменить этот вопрос на следующий за ним в карточке.