

ПРАВИЛА ИГРЫ



Игра знакомит с принципами работы профсоюзных организаций, показывает преимущества профсоюзного членства. Игроки по очереди передвигаются по полю, выполняют указания на картах, стараются избежать ловушек и отвечают на вопросы, зарабатывая монеты.

Побеждает участник, который после всех кругов прохождения игры первым дойдет до клетки «Победа» на карте финиша.

СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле



48 карт вопросов (по 12 вопросов 4 цветов)



15 карт льгот



5 карт бонусов



4 ключ-карты



15 карт ловушек



6 фишек игроков
(по 1 штуке 6 цветов)



2 шестигранных кубика



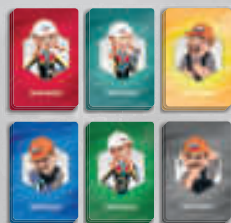
6 жетонов ответов
(по 1 штуке 6 цветов)



20 монет
номиналом 1



6 карт
«Профсоюзный билет»



18 карт «Твой выбор»
(по 3 штуки 6 цветов)



4 карты финиша



32 монеты
номиналом 3



Справочник
вопросов и ответов



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



- 1** Разместите игровое поле в центре стола.
- 2** Перемешайте карты вопросов и составьте из них колоду. Положите ее лицом вверх в специальное место «Вопросы» на игровом поле. Рядом положите 4 ключ-карты рубашкой вверх.
- 3** Перемешайте карты постоянных бонусов. Возьмите 1 карту и положите ее лицом вверх в специальное место «Любой игрок» на игровом поле. Возьмите ещё 1 карту и положите ее лицом вверх в специальное место «Член Профсоюза» на игровом поле. Остальные карты постоянных бонусов верните в коробку.
- 4** Перемешайте карты финиша, выберите случайным образом одну из них и положите ее лицом вверх в специальное место «Финиш» на игровом поле. Остальные карты финиша верните в коробку.
- 5** Перемешайте карты ловушек и положите их лицом вниз рядом с игровым полем.
- 6** Перемешайте карты льгот и положите их лицом вниз рядом с игровым полем.
- 7** Два игровых кубика и 6 Профсоюзных билетов положите рядом с игровым полем.
- 8** Положите все монеты **13** возле поля. Выдайте каждому игроку **11**.

9 Каждый игрок берет компоненты одного цвета:

- 1 фишку игрока;
- 3 карты «Твой выбор»;
- 1 жетон ответа.

10 Все фишки участвующих игроков поставьте на клетку «Старт» на игровом поле.

Перед началом игры каждый участник перемешивает стопку из своих 3 карт «Твой выбор», кладет ее рубашкой вверх и открывает из нее верхнюю карту.

Игроки, которым выпала карта «Член Профсоюза», платят **1** (членский профсоюзный взнос) и берут Профсоюзный билет. Игроки, которым выпала карта «Не в Профсоюзе», ничего не платят и Профсоюзный билет не получают. Игроки, которым выпала карта «Сделай свой выбор», должны самостоятельно принять решение — становиться Членом Профсоюза (заплатив **1** и взяв Профсоюзный билет) или нет (ничего не платя и не получая Профсоюзный билет).



Например, на рисунке слева желтому игроку на первый круг выпала карта «Член Профсоюза» — он платит **1** членский взнос и получает Профсоюзный билет. Серому игроку на первый круг выпала карта «Не в Профсоюзе» — он ничего не платит и ничего не получает. Синему игроку выпала карта «Сделай свой выбор» — он выбирает быть членом Профсоюза в первом круге, платит **1** членский взнос и получает Профсоюзный билет.

Жребием определите первого игрока и начинайте игру.

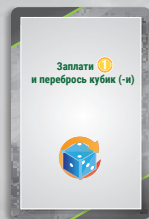
ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, ход передается по часовой стрелке.

Если у вас нет Профсоюзного билета, бросьте 1 кубик.

Если у вас есть Профсоюзный билет, бросьте 2 кубика и выберите тот, выпавшее значение на котором выгоднее для вас.

По желанию можете заплатить **1**, чтобы использовать бонус карты, выложенной на поле:



Перебрось кубик (-и)



Не бери карту ловушки, когда должен сделать это



Возьми карту льгот, если попал на клетки «Обед» или «Отдых»



Поставь кубик на значение 4



Прибавь 2 к значению кубика (может получить больше 6)

Дополнительно, по желанию, можете заплатить ③ и сделать еще 1 ход.

Если вы **НЕ в Профсоюзе**, можете использовать только бонусы ячеек «Любой игрок».

Если вы **Член Профсоюза**, можете использовать как бонусы ячеек «Любой игрок», так и бонус ячейки «Член Профсоюза».

В случае если бонус подразумевает повторное применение и у вас достаточно монеток, вы можете использовать бонус (-ы) более одного раза в свой ход.

Используя бонус или проигнорировав эту возможность, пройдите на число клеток, выпавшее на кубике. Выполните эффект клетки, на которой остановилась ваша фишка (см. далее).

Закончив ход, передайте кубики игроку слева от вас. Теперь его очередь ходить.

ЭФФЕКТЫ КЛЕТОК

Некоторые клетки срабатывают, только если вы **Член Профсоюза** (у вас есть Профсоюзный билет) или, наоборот, если вы **НЕ в Профсоюзе** (у вас нет Профсоюзного билета). Это указано непосредственно на клетке



«ВОПРОС» — возьмите 1 карту вопроса из колоды и зачитайте его вслух. По каждой карточке вам нужно дать ответ на один и тот же вопрос: верно ли написанное на карточке утверждение. Вариантов ответа всего 2: «Верно!» или «Неверно!».

Если вы **НЕ в Профсоюзе**, то отвечаете на этот вопрос самостоятельно.

Если вы **Член Профсоюза**, отвечаете вместе со всеми членами Профсоюза.

Важно: ответ дается каждым игроком по отдельности. Вы не можете обсуждать и согласовывать ответы.

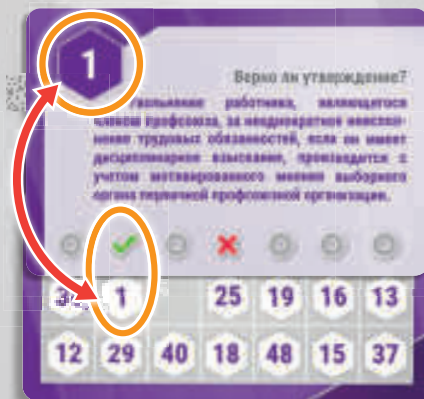
Для того чтобы ответить на вопрос, возьмите жетон ответа, положите стороной «Верно» или «Неверно» и закройте рукой. Когда все отвечающие будут готовы, одновременно уберите руки с жетонов.

Чтобы проверить правильность ответа, совместите карту вопроса с ключ-картой того же цвета по широкой стороне, наложив карту вопроса на ключ-карту.

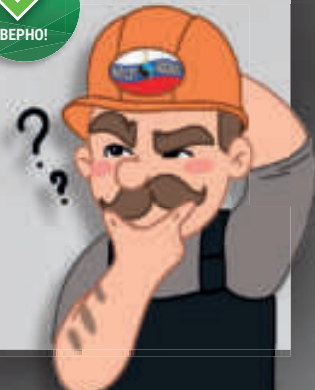
Если вы ответили правильно, выбранный вами вариант ответа совместится с номером вашего вопроса в одном из рядов ответов на ключ-карте.

Вы выбрали вариант ответа «Верно!» на вопрос № 1. Цвет вопроса и ключ-карты — сиреневый. Номер вопроса на ключ-карте совпадает с вариантом ответа «Верно!» на карте с вопросом.

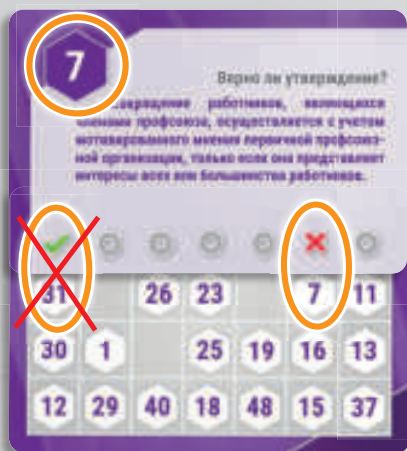
Вы ответили правильно.



Ваш ответ:



Если совпал не тот вариант ответа, который вы дали, значит, вы ответили неправильно:



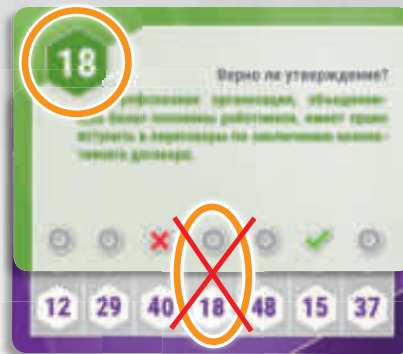
Ваш ответ:



Вы выбрали вариант ответа «Верно!» на вопрос № 7. Цвет вопроса и ключ-карты — сиреневый. Номер вопроса на ключ-карте совпадает с вариантом ответа «Неверно!» на карте с вопросом.

Вы ответили неправильно. Правильный ответ — «Неверно!».

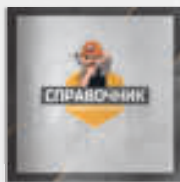
Если ни один из вариантов ответа не совместился, проверьте, совпадает ли цвет карты вопроса и ключ-карты, или попробуйте другой ряд ключ-карты:



Если цвет карты вопроса и ключ-карты не совпадает, то независимо от выбранного варианта ответа, номер вопроса на ключ-карте не совпадет ни с одним из вариантов ответа. Возьмите другую ключ-карту нужного цвета или переверните эту (цвет ключ-карты на обороте указан в правом нижнем углу ключ-карты).

Итак, в зависимости от того, правильно ли вы ответили на вопрос, происходит следующее:

- если вы **НЕ в Профсоюзе** и дали неправильный ответ, ничего не происходит;
- если вы **НЕ в Профсоюзе** и дали правильный ответ, возьмите **1**;
- если правильно ответил хотя бы **1 Член Профсоюза**, каждый из них берет по **1**;
- если правильно ответили все **Члены Профсоюза**, каждый из них берет по **11**.



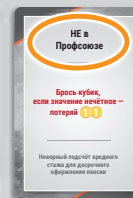
Подробные развернутые ответы на вопросы со ссылками на нормативные документы представлены в справочнике вопросов и ответов. Вы можете после игры обсудить ответы на выпавшие вам вопросы. Во время игры смотреть в справочник мы не рекомендуем.



«**ЛОВУШКА**» — возьмите карту из колоды ловушек и выполните ее эффект.

Важно: эффект одних карт ловушек срабатывает только для игроков, не являющихся **Членами Профсоюза**, эффект других — для любых игроков.

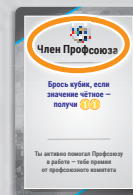
На примере справа карта ловушки подействует только на игрока, не являющегося членом Профсоюза.



«**ЛЬГОТА**» — возьмите карту из колоды льгот и выполните ее эффект.

Важно: эффект одних карт льгот срабатывает только для игроков, являющихся **Членами Профсоюза**, эффект других — для любых игроков.

На примере справа карта льготы подействует только на игрока, являющегося членом Профсоюза.



«**ПОЛУЧИ** 1» — возьмите 1.



«**ПРОЙДИ НА ...**» — пройдите по полю на указанное количество клеток вперед (по зеленой стрелке) или назад (по красной стрелке).



ОБЕД



ОТДЫХ

«**ОБЕД**» и «**ОТДЫХ**» — ничего не происходит.



«**ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ХОД**» — сделайте еще один полноценный ход (бросьте кубики, переместитесь и выполните эффекты клеток), если являетесь **Членом Профсоюза**.



«**КОНЕЦ КРУГА**» — остановитесь, как только попали на эту клетку, даже если кубик позволяет пройти дальше. Сбросьте верхнюю карту из вашей стопки карт «Твой выбор» в коробку, затем выберите 1 из 2:

- 1) если в вашей стопке «Твой выбор» остались карты, откройте верхнюю и переместите фишку на клетку «**Старт**»;
- 2) если перед вами не осталось карт «Твой выбор», переместите фишку на клетку «**Начало**» карты финиша вместо клетки «**Старт**».





«СТАРТ» — проверьте верхнюю карту из вашей стопки «Твой выбор»:

- «НЕ в Профсоюзе» — на этом круге игры **вы не будете** членом Профсоюза; сдайте Профсоюзный билет, если он у вас есть;
- «Член Профсоюза» — заплатите ① (членский профсоюзный взнос) и играйте следующий круг как **Член Профсоюза**; получите Профсоюзный билет, если у вас его нет.
- «Сделай свой выбор» — выберите самостоятельно, в какой роли будете проходить текущий круг: как Член Профсоюза (заплатите ① и получите Профсоюзный билет) или нет (сдайте Профсоюзный билет).

Если у вас нет ① или вы не хотите платить, сдайте Профсоюзный билет, если он у вас есть. На этом карьерном круге вы **не будете** членом Профсоюза.



«НАЧАЛО» — клетка на карте финиша, на которую перемещается игрок без карт «Твой выбор», прошедший все 3 карьерных круга. На карте финиша игрок передвигается только с 1 кубиком, без возможности использования бонуса «Член Профсоюза» и монет.



«ВОПРОС СО ШТРАФОМ» — клетка на карте финиша, переместившись на которую игрок отвечает на вопрос по базовым правилам (см. раздел «Эффекты клеток» — «Вопрос»). Если игрок ответил неправильно, он перемещается по карте финиша назад на указанное количество клеток.



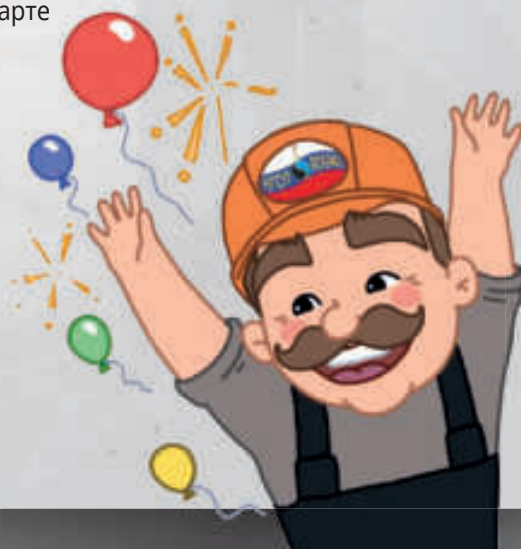
«ПОБЕДА» — достигнув этой клетки на карте финиша, вы побеждаете.

КОНЕЦ ИГРЫ

Побеждает участник, который первым пройдет 3 круга и достигнет клетки «Победа» на карте финиша.



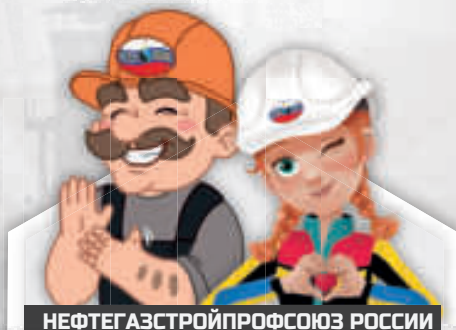
Пример карты финиша



Игра разработана по заказу Общероссийского профессионального союза работников нефтяной, газовой отраслей промышленности и строительства (Нефтегазстройпрофсоюз России) с целью популяризации профсоюзного движения.

Авторы идеи игры	Антон Антонов, Александр Гагулин, Артём Евтеев, Алия Жумагулова, Ксения Плотникова, Ольга Титова, Михаил Хованский
Гейм-дизайнеры	Юрий Ямщиков, Олег Мелешин
Дизайнер	Павел Логвинцев
Выпускающий редактор	Филипп Иванов
Редакционный совет	Александр Корчагин, Надежда Звягинцева, Сергей Лейканд, Александра Мазур, Симон Газиян, Анастасия Дубенская
Организатор тестирования	Олег Мелешин
Корректор	Андрей Бойко

Нефтегазстройпрофсоюз России выражает признательность и благодарность всем, кто принимал участие в создании игры.



ВСТУПАЙ В ПРОФСОЮЗ

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА-ВИКТОРИНА