

# LinguaPolis *Москва*

## ЧТО ТАКОЕ LINGUAPOLIS?

Это игра для практики разговорного русского языка.

«LinguaPolis» состоит из двух наборов карт:

### 1) Основного:

карты **Локаций** составляют поле игры – маршрут от аэропорта до отеля по колоритным местам непредсказуемой Москвы.

### 2) Дополнительного:

карты **Событий**, благодаря которым игроки попадают в ситуации, возможные только в настоящей Москве: здесь исчезают кошельки, в сумасшедших пробках сигналят водители, мама звонит спросить как дела, а таксисты поют любимые песни.

Единственный способ добраться до пункта назначения – эффективно общаться (на русском языке, разумеется) и учитывать свой бюджет. Победителем станет игрок, который первым доберётся до отеля, не обанкротившись.

## НАЧИНАЕМ ИГРУ:

1. Перетасуйте колоду **Локаций** и разложите карты в линию друг за другом.

Первая карта – всегда аэропорт (именно на ней игроки устанавливают свои фишки в начале игры), последняя карта – отель.



Порядок остальных карт не имеет значения.

2. Каждому игроку выдаётся первоначальный бюджет (например, по 8550 рублей).

Если во время игры у игрока деньги заканчиваются, он должен вернуться в аэропорт и пополнить свой бюджет (другой вариант: взять займы у друга или банка).

3. Важно: вы можете придумывать необычные выходы из ситуаций, торговаться, пользоваться мобильным, самостоятельно корректировать задания.

В **LinguaPolis:Moscow** всё, как в жизни!

## ИГРАЕМ:

1. Игрок бросает кубик. Выпавшее число – количество шагов вперед по полю. Карта **Локации**, на которой останавливается игрок – место, где он участвует в разговорной ситуации с другим игроком (например, совершая покупку, заказывая еду и т. д.). Задание для разговора – на обороте карты **Локации**. Не все места требуют разговоров.

2. Число на кубике может использоваться игроками для выбора партнера в разговорной ситуации. Например, если на кубике выпало 2 – выберите второго человека справа от вас. Если выпало 6 – отсчитывайте шесть, начиная с того, кто непосредственно справа от вас, и далее по кругу. Выбирать партнёров можно и другим удобным для вас методом.

3. Если вы стали партнером для разговора, помните: вы можете задавать вопросы или создавать препятствия для усложнения диалога («У нас сегодня такого размера нет»). Если ответчик не сможет ответить на ваши вопросы, ему придется вернуться на предыдущую **Локацию**.

4. Задавая каверзные вопросы, учитывайте, что на следующем ходу вы можете поменяться с разговорным партнёром местами.

5. Если между игроками совершается сделка (например, покупка воды в магазине), деньги получает игрок-продавец от игрока-покупателя.

6. (Для игры с картами **Событий**)

Если на кубике выпало нечётное число (1, 3, 5), в дополнение к заданию на карте **Локации**, игрок получает карту **События**. Эта карта может:

- a) отправить игрока на другую **Локацию** (в этом случае игрок должен переместить фишку на необходимую **Локацию** и следовать инструкциям на карточке **События**),
- b) потребовать дополнительных действий в том же месте.
- c) не стыковаться с локацией – в этом случае карта возвращается в колоду, и выполняется только задание карты **Локации**.

(Карты **Событий** – дополнительные, они усложняют игру и делают её интереснее, но игра возможна и без них).

7. Не стесняйтесь приспосабливать правила к вашим собственным потребностям и задачам, они очень гибкие!

Please, be mindful when sharing the game with others. Give us appropriate credit, provide the link to our website, let people know if changes were made. Please, do not use it for commercial purposes.