



## КОРИНФ



Выполняли работу ученики 10 класса:

Смирнов Дмитрий, Воропаева Дарья, Гнеушева  
Дарина, Кочетова Полина

Научный руководитель: Важнева Юлия Сергеевна

Актуальность



Не круто

Цель



Круто

## Критерии, которым мы придерживались

- Корректность
- Понятность
- Емкость

Итог:



- Печать игры, тестовые партии в локальной версии
  - Разработка дополнений
- Преобразование в целостную игру

## Этапы реализации

- Изучение игры
- Первичный перевод
  - Редактура
  - Корректурa
- Печать игры, тестовые партии в локальной версии
  - Разработка дополнений
- Преобразование в целостную игру

## Распределение ролей внутри проекта

Переводчик

Корректор

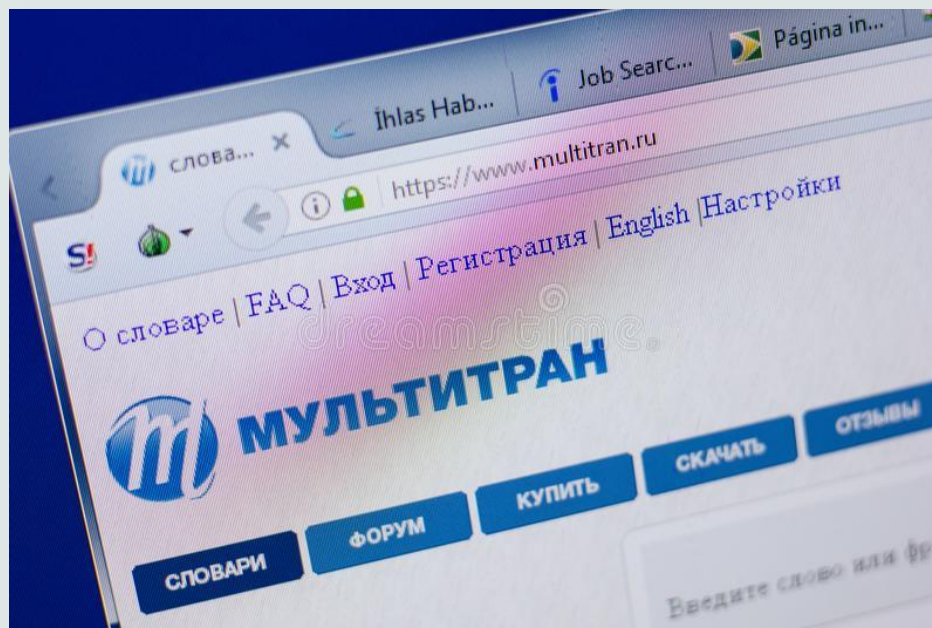
Дима

Редактор

## Маленькие трудности с которыми мы столкнулись:

- Логически верный и понятный перевод
- Распределение задач в группе
- Самостоятельное изучение игры
- Создание своих дополнений к игре

Ресурсы: обзоры на ютубе, словари multitrans и ABBY Lingvo



# Что представляет собой игра

This detailed game board illustrates the resources and mechanics for five players, each represented by a different color and icon:

- Player 1 (Orange):** Resources include 4 cups, 5 cups, and 10 cups.
- Player 2 (Blue):** Resources include 3 scrolls, 3 scrolls, 5 scrolls, and 8 scrolls.
- Player 3 (Purple):** Resources include 4 jars, 2 jars, 3 jars, 4 jars, and 6 jars.
- Player 4 (Green):** Resources include 5 chickens, 1 chicken, 2 chickens, 3 chickens, and 6 chickens.

Mechanics and actions shown include:

- Rolling dice (I-VI).
- Using a key to unlock a door.
- Using a crane to move items.
- Using a horse and cart for transport.
- Using a table for processing.
- Various icons representing different items and actions, such as '+1', '-1', and '2x'.



## Дополнительные карты

**Получи 2 козы**

**Получи 2 монеты**

**Кинь 4 кубика. Если тебе выпадет больше 14, возьми что хочешь в количестве 1. Иначе: подари 1 монетку любому другому игроку**

**Кинь 2 кубика. Если тебе выпало 12 – возьми 1 специю**

**Кинь 2 кубика. Если тебе выпало меньше 12 – добавь 1 монету. Если тебе выпало ровно 12 – убери 3 монеты**

**Оставь карточку у себя на 3 хода и получи 1 монету в конце каждого хода, когда у тебя есть эта карточка. Если ты потратишь хоть 1 монету - вычеркни 3**

**Оставь карточку на 1 раунд. Получи 1 вино за каждого игрока, который не получил его во время своего хода. Если получили или не получили все, то вычеркни у себя 3 монеты**

**Оставь карточку у себя до тех пор, пока другому игроку не выпадет 2 дубля. После, сделайте ставку и кидайте 3 кубика. Выигрывает тот, у кого больше выпало**

**Оставь карточку на 1 раунд. Получи 1 ковер, если никто его за этот раунд не получил. Иначе вычеркни 3 монеты**

**Кинь 2 кубика. Если тебе выпадет больше 6 – возьми 1 кувшин**



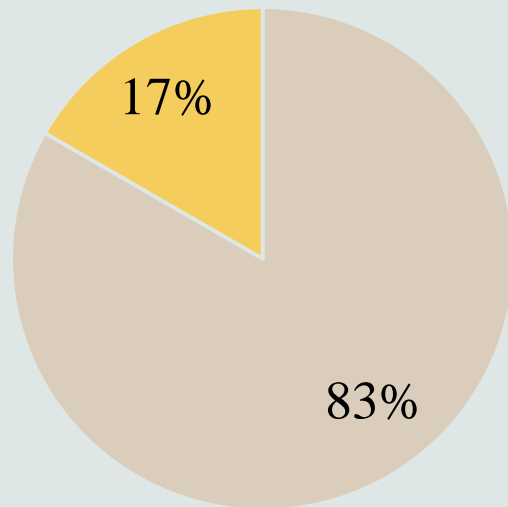


# Тестирование игры среди учеников 10 класса



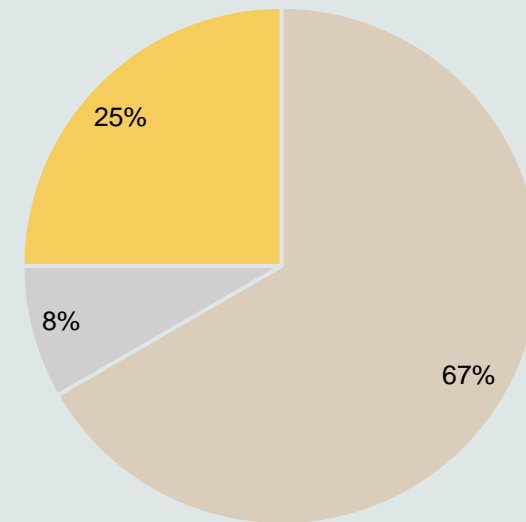
# Опрос подопытных игроков

понравилась ли вам игра?



■ да ■ нет

показалась ли вам игра сложной?



■ да ■ нет ■ не очень

## Итоги проделанной работы

Мы весело провели время

Получили полезные навыки при работе

Поучаствовали в проектном интенсиве вне  
школьной обыденной деятельности

А также локализованную игру мы отдадим  
в школьную библиотеку и  
самым богатым торговцем сможет стать любой желающий.



**СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ!**