

# ХОЧУ ВСЕ ЗНАТЬ...

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В игре могут принять участие от 2-х до 4-х человек.

Перед началом игры участники берут себе фишку и по 3 жетона цвета своей фишки.

Карточки викторины перемешиваются и выкладываются в ячейки в соответствии с цветом фона и указанным в верхнем углу уровнем сложности (1, 2, 3) – по 3 группы на каждый цвет. Карточки «Сюрприз» (60 штук) перемешиваются и вкладываются между карточками викторины – по 4 штуки в каждую ячейку.

Поле поделено на пять секторов, каждый из которых соответствует определенной теме вопросов викторины:

- История и мифы – желтый сектор;
- Страны и города – синий сектор;
- Планета Земля – зеленый сектор;
- Россия – фиолетовый сектор;
- Калейдоскоп – голубой сектор.

В каждом секторе круговые игровые дорожки проходят через один из 3-х уровней сложности: простой – у СТАРТА, средний – в центре, сложный – у края поля.

Очередность ходов определяется жребием. Фишки игроков выставляются на СТАРТ – на кружок в центре поля.

*Примечание.* Перед началом игры следует договориться об условиях ее окончания: можно играть на время (30-60 мин.) или до тех пор, пока в любой ячейке не закончатся карточки.

## ИГРА ЗА ЛИЧНОЕ ПЕРВЕНСТВО: «СТАНЬ ЛИДЕРОМ»

Цель игры – набрать максимальное количество очков за правильные ответы на вопросы викторины.

### ХОД ИГРЫ

Каждый ход игроки кидают кубик и перемещают фишки по кружкам поля, соединенным дорожками, в любом направлении, в соответствии с очками, выпавшими на кубике. Если в течение хода фишка игрока проходит через СТАРТ, она проходит через него, как через обычный кружок. Нельзя в течение хода дважды вставить на один и тот же кружок.

Если фишка игрока в конце хода встала на белый кружок, игрок карточку викторины не берет.

Если фишка игрока в конце хода встала на желтый кружок одного из трех уровней в секторе любого цвета, игрок берет из ячейки одну карточку того же цвета и того же уровня сложности.

### «ВИКТОРИНА»

Взяв карточку, игрок читает вопрос и отвечает на него. Правильный ответ помещен на обороте карточки. Также там приведена дополнительная информация к ответу.

Если ответ правильный, игрок забирает карточку себе, если неправильный – возвращает карточку в ту же ячейку, в низ колоды.

### «СЮРПРИЗ»

Если игрок вытащил из ячейки карточку «Сюрприз», он читает указание на обороте карточки и в этот же ход его выполняет. Сюрпризную карточку игрок возвращает в ту же ячейку, в низ колоды. Если указание не может быть выполнено сразу, карточка остается у игрока и после выполнения возвращается в низ колоды.

### ЗАЩИТНЫЙ ЖЕТОН

Если игрок не хочет отвечать на вопросы какого-либо из 5 секторов перед началом своего хода, он выкладывает на него свой «защитный» жетон. Перемещая фишку по кружкам в соответствии с выпавшими на кубике очками, игрок пропускает все кружки нежелательного сектора. В течение игры игрок может три раза воспользоваться своими «защитными» жетонами. После использования «защитный» жетон выбывает из игры.

### **ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ**

Игра заканчивается в зависимости от договоренности:

- если прошло оговоренное в начале игры время;
- если в одной из ячеек закончились все карточки.

Все игроки подсчитывают количество очков на своих карточках. Игрок, набравший максимальное количество очков, объявляется победителем.

### **КОМАНДНАЯ ИГРА: «КОЛЛЕКТИВНЫЙ РАЗУМ»**

Цель игры — набрать максимальное количество очков за правильные ответы на вопросы викторины.

#### **ПОДГОТОВКА К ИГРЕ**

Перед началом игры участники делятся на команды — от 2-х до 4-х человек. Каждая команда берет себе фишку и три жетона цвета своей фишки. Карточки викторины раскладываются в ячейки (см. «Стань лидером»).

#### **ХОД ИГРЫ**

Каждый ход игроки — представители команд — кидают кубик и перемещают фишки по кружкам поля, соединенным дорожками, в любом направлении, в соответствии с очками, выпавшими на кубике. Если в течение хода фишка команды проходит через СТАРТ, она проходит через него, как через обычный кружок. в течение хода нельзя дважды вставать на один и тот же кружок.

Если фишка команды в конце хода встала на белый кружок, команда карточку викторины не берет. Если фишка игроков команды в конце хода встала на кружок одного из трех уровней в секторе любого цвета, команда берет из ячейки одну карточку того же цвета и того же уровня сложности.

#### **«ВИКТОРИНА»**

Взяв карточку, любой игрок команды читает вопрос. Ответ на вопрос может дать любой представитель команды. Правильный ответ помещен на обороте карточки. Также там приведена дополнительная информация к ответу.

Если ответ правильный, команда забирает карточку себе, если неправильный — карточка возвращается в ту же ячейку, в низ колоды.

#### **«СЮРПРИЗ»**

Если в ходе игры команде досталась карточка «Сюрприз», любой представитель команды читает указание на обороте карточки и в этот же ход его выполняет. Сюрпризная карточка возвращается в ту же ячейку, в низ колоды. Если указание не может быть выполнено сразу, карточка остается у игрока и после выполнения возвращается в низ колоды.

#### **ЗАПРЕТНАЯ ЗОНА**

Каждая команда может вводить «запретные зоны», если хочет ограничить круг вопросов для команд соперников. Для этого перед началом хода соперников команда выкладывает на любой из секторов один жетон своего цвета. Перемещая фишку по кружкам в соответствии с выпавшими на кубике очками, игроки команды соперников обязаны пропустить все кружки «запрещенного» сектора. В течение игры команда может воспользоваться своими «запрещающими» жетонами три раза. После использования «запрещающий» жетон выбывает из игры.

### **ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ**

Игра заканчивается в зависимости от договоренности:

- если прошло оговоренное в начале игры время;
- если в одной из ячеек закончились все карточки.

Команды подсчитывают количество очков на своих карточках. Команда, набравшая максимальное количество очков, объявляется победительницей.

### **КОМПЛЕКТАЦИЯ ИГРЫ**

1. Правила .....	1 шт.	4. Жетоны .....	12 шт.
2. Поле .....	1 шт.	5. Фишки игроков .....	4 шт.
3. Карточки		6. Кубик .....	1 шт.
«Викторина» .....	500 шт.	7. Коробка .....	1 шт.
«Сюрприз» .....	60 шт.		

Внимание! Для детей старше 6-ти лет!  
Срок годности не ограничен.

Разработчик ЗАО «ФАН гейм»  
Производитель ООО «Издательство АСТ»