

? КОЛЕСА ВОПРОСОВ

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

ЦЕЛЬ ИГРЫ

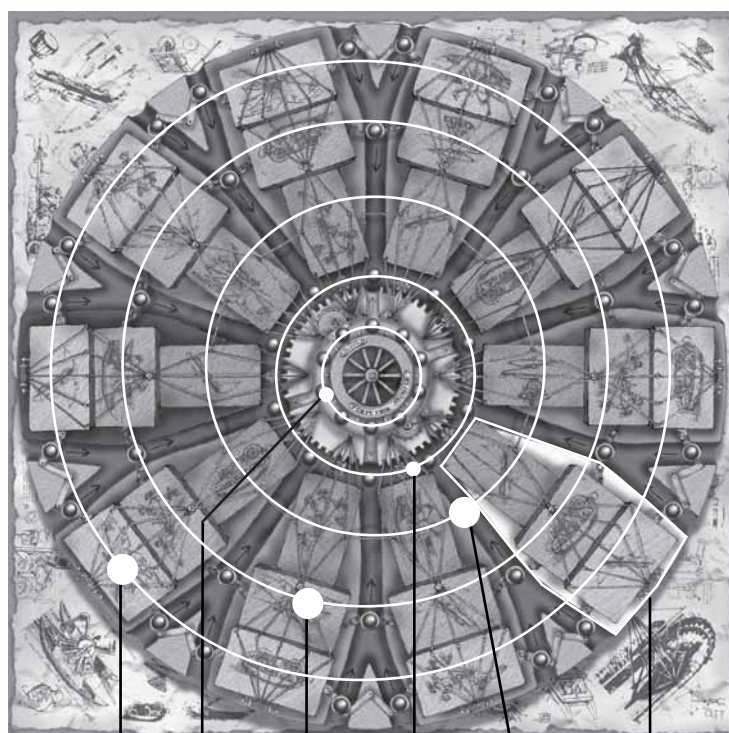
Набрать наибольшее количество очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В игре участвуют карточки «Викторина» и карточки «Сюрприз!».

Перед началом игры любые четыре карточки «Викторина» ценностью в 1 очко откладываются. Оставшиеся карточки «Викторина» разделяются на три колоды: первая – 22 карточки ценностью в 1 очко, вторая – 20 карточек ценностью в 2 очка и третья – 10 карточек ценностью в 3 очка. К первой колоде добавляются любые 8 карточек «Сюрприз!», а к остальным 2 колодам – по 10. Полученные колоды перемешиваются.

Игровое поле состоит из ПЯТИ игровых колец – двух **внутренних** и трех **викторинных** (первое, второе, третье). Викторинные кольца насчитывают 10 викторинных секторов, состоящих из прямоугольников.



Третье викторинное кольцо
Второе викторинное кольцо
Первое викторинное кольцо
Первое внутреннее кольцо
Второе внутреннее кольцо
Викторинный сектор

Карточки каждой колоды раскладываются поочередно лицевой стороной вверх на прямоугольники соответствующего кольца, начиная с фиолетового сектора, по часовой стрелке.

На первое викторинное кольцо игроки выкладывают по 3 карточки из первой колоды на каждый сектор. На второе – по 3 карточки из второй колоды на каждый сектор. На третье – по 2 карточки из третьей колоды на каждый сектор.

Фишки игроков выставляются на СТАРТ. Очередность ходов определяется жребием.

ХОД ИГРЫ

Каждый ход игроки по очереди бросают кубик и передвигают фишку на соответствующее количество шагов **по часовой стрелке**.

Отдельным шагом считается:



– шарик;



– шестеренка;



– прямоугольник (независимо от того, есть на нем карточки или нет).

Если фишка в конце очередного хода (в результате сюрпризного указания) встала на:

- шарик с указанием «пропусти ход» – игрок пропускает ход;
- шарик со стрелкой – игрок этим же ходом передвигает фишку на шарик, в сторону которого указывает стрелка.

«ПРЫЖОК» НА ВИКТОРИННЫЕ КОЛЬЦА

Если фишка в конце очередного хода встала на шестеренку – игрок этим же ходом бросает кубик и перемещает фишку на один из прямоугольников данного сектора в соответствии с выпавшими на кубике очками.

Если на кубике выпало:

- 1, 2 или 3 очка – фишка игрока перемещается на прямоугольник первого викторинного кольца;
- 4 или 5 очков – на прямоугольник второго викторинного кольца;
- 6 очков – на прямоугольник третьего викторинного кольца.

КАРТОЧКИ «СЮРПРИЗ!»

Если в конце очередного хода (в результате сюрпризного указания) фишка встала на сюрпризную карточку – игрок этим же ходом выполняет сюрпризное указание.

Использованная сюрпризная карточка выводится из игры.

КАРТОЧКИ «ВИКТОРИНА»

Если в конце очередного хода фишка встала на викторинную карточку, игрок отвечает на вопрос (лицевая сторона карточки). Затем игрок зачитывает вслух правильный ответ (оборотная сторона карточки) и дополнительную информацию.

Если ответ неправильный, игрок оставляет карточку на поле, если правильный – забирает карточку себе. Накопленные таким образом карточки составляют **викторинный «БАНК»** игрока.

ВИКТОРИННЫЙ «БАНК»

Используя карточки викторинного «БАНКА», игрок может изменять **длину** своего хода.

За каждый дополнительный шаг игрок должен отдать карточку (карточки) с необходимым количеством очков:

- 1 очко – при движении по двум внутренним и первому викторинному кольцам, а также при «прыжке» с шестеренки;

- 2 очка – при движении по второму викторинному кольцу;
- 3 очка – при движении по третьему викторинному кольцу.

ВНИМАНИЕ! Игрок не может использовать для изменения длины хода часть очков карточки. Карточка (карточки) с соответствующей суммой очков переворачивается лицевой стороной вниз и становится «АРХИВОМ» игрока. Карточки «АРХИВА» для изменения длины хода использовать нельзя.

ЗНАЧЕНИЯ СИМВОЛОВ НА ПРЯМОУГОЛЬНИКАХ

Если фишка в конце очередного хода или в результате сюрпризного указания встала на прямоугольник без карточки, игрок этим же ходом выполняет задание, соответствующее символу в прямоугольнике.



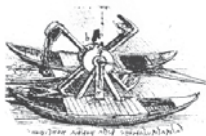
Цветы – игрок пропускает ход.



Арбалет – игрок возвращается на СТАРТ.



Танк – игрок бросает кубик и делает соответствующее количество шагов по часовой стрелке.



Катамаран – игрок возвращает в «БАНК» все карточки из своего «АРХИВА».



Крыло – игрок перемещает любую карточку из своего «БАНКА» в «АРХИВ».



Вертолет – игрок перемещает фишку внутри данного сектора на прямоугольник следующего (в направлении от центра) «викторинного» кольца.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра заканчивается, когда сняты все карточки (викторинные и сюрпризные) с любого викторинного *кольца* или с любого *сектора*.

Побеждает игрок, собравший максимальное количество очков. При подсчете суммируются все очки викторинного «БАНКА» и «АРХИВА».

УДАЧИ В ИГРЕ!

КОМПЛЕКТАЦИЯ ИГРЫ

1. Игровое поле 1 шт.
2. Кубик 1 шт.
3. Фишки игроков 4 шт.
4. Правила игры 1 шт.
5. Карточки:
 - «Викторина» 56 шт.
 - «Сюрприз!» 28 шт.
6. Коробка 1 шт.

