

ОТЛИЧНИК

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

Обучающая настольная игра для всей семьи

Цель игры – первым набрать максимальное число баллов и стать самым умным отличником.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

В игре могут участвовать от 2-х до 4-х человек.

Игровое поле – квадрат. Движение по полю осуществляется от угловой клетки СТАРТ по часовой стрелке.

По периметру игрового поля располагаются восемь игровых областей, каждая из которых состоит из трех клеток. Игра имеет два уровня сложности, в каждом из которых игровая предметная область соответствует определенному предмету.

УРОВЕНЬ I

1. Русский язык
2. Литература
3. Математика
4. История
5. Природоведение
6. ОБЖ
7. Музыка
8. Изобразительное искусство (ИЗО)

УРОВЕНЬ II

9. Русский язык
10. Литература
11. Математика
12. История
13. Физика
14. Химия
15. Биология
16. География

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок выбирает себе персонажа, за которого он будет играть, и берет себе 24 ИГРОВЫХ ЖЕТОНА с изображением своего персонажа.



В центре поля выкладывается колода карточек ШАНС «рубашкой» вверх.

Рядом с полем выкладываются:

- 8 карточек с вопросами по предметам в соответствии с выбранным уровнем сложности игры;
- 24 карточки «Оценка» в три равные стопки в соответствии с указанным на них количеством баллов (5, 4 и 3 балла).

Игроки располагают свои фишки на клетке СТАРТ.

Очередность ходов определяется жребием.

Примечание. В игре может быть выбран ведущий.

ХОД ИГРЫ

Каждый ход игроки по очереди бросают два кубика и передвигают свои фишки на число клеток, соответствующее сумме выпавших очков.

Игроки ходят по клеткам по периметру поля, начиная со СТАРТА.

Если очередным ходом фишка встала на одну из трех клеток какой-либо предметной области, игрок кидает кубики, чтобы узнать, на какой вопрос по этому предмету он должен ответить.

Синий кубик указывает на колонку, из которой надо выбрать вопрос. Если выпал чет (2, 4 или 6), игрок отвечает на вопрос правой колонки, если выпал нечет (1, 2 или 3) – на вопрос левой колонки.

Оранжевый кубик определяет номер вопроса в колонке. Игрок читает вслух вопрос и отвечает на него, а затем проверяет правильность ответа на обратной стороне карточки с вопросами.

В случае правильного ответа на вопрос викторины игрок выкладывает свой жетон на клетку предмета, где стоит его фишка.

Если игрок попал на клетку, где уже выложен его жетон, он не совершает никаких действий, и право хода получает следующий игрок.

Игрок, первым закрывший все три клетки одной предметной области, берет себе карточку с оценкой **5 баллов**, игрок, успевший это сделать вторым, — карточку с оценкой **4 балла**, третьим, — карточку с оценкой **3 балла**.

Если в игре выбран ведущий, то он может зачитывать вопросы и правильные ответы.

Примечание. Цвета кубиков могут меняться изготовителем.

Если в вашей игре цвет кубиков отличается от цветов, указанных в правилах, определите в начале игры, какой кубик отвечает за выбор колонки, а какой — за номер вопроса.

УГЛОВЫЕ КЛЕТКИ

ПРОХОЖДЕНИЕ КЛЕТКИ «СТАРТ»

Каждый раз, когда игрок очередным ходом проходит через СТАРТ, он имеет право переместить один из своих жетонов, находящихся на поле, на любую клетку любой предметной области.

ОСТАНОВКА НА КЛЕТКЕ «ДИРЕКТОР»

К директору! Игрок, попавший на клетку «Директор», должен либо пропустить два хода, либо снять с поля любой свой жетон.

ОСТАНОВКА НА КЛЕТКЕ «ПЕРЕМЕНА»

Отдыхай! При попадании на клетку «Перемена» игрок в этот же ход, выступая в роли ведущего, может провести для всех игроков «Призовую игру».

Игрок задумывает слово, записывает его на бумаге, а перед остальными изображает жестами и позой то, что задумал. Игроки пытаются отгадать это слово в течение установленного срока (рекомендуемое время – 1 мин.). Если кто-либо из игроков отгадывает слово, то он получает право выложить один свой жетон на свободную клетку любой предметной области. Если слово никем не отгадано, ведущий игры пропускает один ход.

Ведущий может отказаться проводить призовую игру. В этом случае он обязан снять с поля один свой жетон.

ОСТАНОВКА НА КЛЕТКЕ «РОДИТЕЛЬСКОЕ СОБРАНИЕ»

Ой, мамочки! При попадании на клетку «Родительское собрание» игрок должен этим же ходом кинуть один кубик. Если на кубике выпал чет – игроку повезло, и он делает дополнительный ход, если выпал нечет – значит, родительское собрание отправило игрока к директору (фишка игрока возвращается на клетку «Директор»).

«СЮРПРИЗНЫЕ» КЛЕТКИ

КЛЕТКА «ЛИНЕЙКА»

На линейку становись! Если кто-либо из игроков попадает на клетку «Линейка», фишки всех игроков переносятся на эту клетку.

КЛЕТКА «ДЕЖУРСТВО»

Кто дежурный? При попадании на клетку «Дежурство» игрок получает право переставить фишку одного из соперников на любую клетку поля по своему усмотрению.

КЛЕТКА «СТОЛОВАЯ»

Пора перекусить! Игрок, попавший на клетку «Столовая», пропускает ход.

КЛЕТКА «ВЕЧЕРИНКА»

Вот повезло! Игрок, попавший на клетку «Вечеринка», получает право на два дополнительных хода.

КЛЕТКИ «КАНИКУЛЫ»

Ура, каникулы! Посередине каждой стороны есть клетка «Каникулы» — летние, осенние, зимние, весенние. При попадании на любую из этих клеток игрок выкладывает на нее один свой жетон. Если игрок посетил все четыре клетки «Каникулы», он получает право по своему усмотрению в любой свой ход объявить окончание игры.

КЛЕТКА «ШАНС»

При попадании на ШАНС игрок снимает верхнюю карточку из колоды ШАНС, выполняет сюрпризное указание, затем кладет карточку в низ колоды. Если указание не может быть выполнено сразу, игрок оставляет карточку у себя до наступления подходящего момента.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра заканчивается, как только один из игроков закрыл своими ЖЕТОНАМИ ИГРОКА все 24 клетки предметных областей или кто-либо из игроков, посетивших все четыре клетки «Каникулы», объявил об окончании игры.

Игроки подсчитывают количество баллов на имеющихся у них на руках карточках с оценками.

Победителем объявляется игрок, набравший к окончанию игры максимальное количество баллов.

ДРУГИЕ ВАРИАНТЫ ИГРЫ

ИГРА НА ВРЕМЯ

В начале игры участники устанавливают время игры (рекомендуемое время — 45 мин.). Победителем объявляется игрок, набравший максимальное количество баллов к окончанию установленного времени.

ИГРА НА УСТАНОВЛЕННОЕ КОЛИЧЕСТВО БАЛЛОВ

Игроки устанавливают количество баллов, которое необходимо набрать для победы в игре (рекомендуемое число — 25 баллов).

В этом варианте игры после посещения четырех клеток «Каникулы» нельзя объявить окончание игры.



КОМПЛЕКТАЦИЯ ИГРЫ

1. Правила игры 1 шт.
2. Игровое поле 1 шт.
3. Карточки «ШАНС» 36 шт.
4. Карточки «Оценка»
 - 5 баллов 8 шт.
 - 4 балла 8 шт.
 - 3 балла 8 шт.
5. Жетоны игроков 96 шт.
6. Тематические карты
с вопросами 16 шт.
7. Кубики 2 шт.
8. Фишки игроков 4 шт.
9. Коробка 1 шт.

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

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