



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!».

Колода викторинных карточек перетасовывается и раскладывается на рамки космических объектов игрового поля следующим образом:

- первый уровень (зеленые кружки с номерами от 1 до 10) – по 3 карточки ценностью в 1 очко;
- второй уровень (синие кружки с номерами от 11 до 20) – по 2 карточки ценностью в 2 очка;
- третий уровень (красные кружки с номерами от 21 до 30) – по 1 карточке ценностью в 3 очка;
- Звезда Знаний (в центре поля с номерами 40) – 4 карточки из оставшихся 14.

Космические объекты четвертого уровня (с оранжевыми кружками от 31 до 39) не имеют карточек.

10 оставшихся карточек выкладываются на СТАРТ.

На каждом уровне есть желтые кружки-кометы:

- первый уровень – 2, 4, 7, 10;
- второй уровень – 13, 18;
- третий уровень – 22, 25;
- четвертый уровень – 32, 39.

Колода карточек «Сюрприз!» перетасовывается и выкладывается рядом с полем.

Фишки игроков выставляются на СТАРТ. Очередность ходов определяется жребием.

ХОД ИГРЫ

Фишки игроков перемещаются по возрастанию или убыванию порядковых номеров космических объектов. СТАРТ – нулевая точка отсчета.

Каждый ход игрок *дважды* бросает кубик.

Первый бросок кубика определяют направление движения: четное количество очков – по возрастанию порядковых номеров, нечетное – по убыванию.

Второй бросок кубика определяет длину хода. Выпавшее количество очков прибавляется к порядковому номеру космического объекта, на котором стоит фишка игрока, или отнимается от него (в зависимости от результата первого броска кубика). Затем фишка перемещается на космический объект с соответствующим номером.

ВНИМАНИЕ! Если у игрока, который находится на СТАРТЕ, в результате первого броска кубика выпадает нечетное количество очков, он пропускает ход. Если фишка в течение очередного хода попала на СТАРТ, она «останавливается» (лишние очки кубика при этом отбрасываются). И в том, и в другом случае игрок берет одну викторинную карточку из выложенных на СТАРТЕ, если такая имеется, и отвечает на вопрос.

КОМЕТА

Если фишка в конце очередного хода или в результате сюрпризного указания встала на комету, игрок этим же ходом переносит фишку на космический объект, на который падает комета.

КАРТОЧКИ «СЮРПРИЗ!»

Если фишка в конце очередного хода или в результате сюрпризного указания встала на космический объект любого уровня без викторинных карточек, игрок этим же ходом берет карточку «Сюрприз!» из колоды и выполняет сюрпризное указание. Использованная сюрпризная карточка перемещается в низ колоды.

КАРТОЧКИ «ВИКТОРИНА»

Если в конце очередного хода фишка встала на космический объект с викторинными карточками, игрок берет верхнюю карточку и 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 и направление* своего хода. Для этого игрок должен отдать карточку (карточки) с необходимым количеством очков из своего викторинного «БАНКА».

Для изменения *направления хода* игроку достаточно прибавить к очкам, выпавшим на кубике в результате первого броска, 1 или 3 викторинных очка.

Для изменения *длины* хода на любое количество шагов игроку достаточно прибавить к очкам, выпавшим на кубике в результате второго броска, необходимое количество викторинных очков из расчета: один дополнительный шаг – одно очко.

ВНИМАНИЕ! Игрок не может использовать для изменения длины хода часть очков карточки.

Карточка (карточки) с соответствующей суммой очков переворачивается лицевой стороной вниз и становятся **«АРХИВОМ»** игрока. Карточки «АРХИВА» для изменения длины и направления хода использовать нельзя.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра заканчивается, как только кто-либо из игроков поставит свою фишку на Звезду Знаний. При этом он берет любую из выложенных на ней викторинных карточек и отвечает на вопрос.

Побеждает игрок, набравший 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.