

КВИЗАВИ

ПРИЗЫВАЙ НА ПОМОЩЬ СОПЕРНИКОВ ИЛИ ДЕЙСТВУЙ В ОДИНОЧКУ!

ПРАВИЛА

КОМПОНЕНТЫ

1 счетчик очков
275 карт с вопросами
42 жетона

6 фишек игроков
1 жетон ламы
правила игры



ЦЕЛЬ ИГРЫ

В каждом раунде вы выбираете карту и отвечаете на вопрос. Можно отвечать как в одиночку, так и в команде. Ответили правильно — получите очки и продвиньте фишку на счетчике. Тот, кто заработает больше всего очков после 6 раундов, станет победителем!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите **счетчик очков** в центр стола. Каждый игрок выбирает свой цвет и берет **фишку игрока** и семь **жетонов** соответствующего цвета. Все игроки ставят фишки на стартовую клетку счетчика очков. Жетоны положите перед собой. Жетоны и фишки, которые не используются в игре, уберите в коробку.

Тщательно перемешайте карты, разделите колоду пополам и положите рядом с полем игры стопкой рубашкой вверх. Остальные верните в коробку.

Возьмите столько карт из колоды, сколько в игре игроков, и аккуратно разложите их на столе в ряд рубашкой вверх.

Самый младший игрок получает жетон ламы.

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из шести раундов. Каждый раунд состоит из двух фаз. Первым ходит игрок с жетоном ламы, далее ход передается по часовой стрелке.

ФАЗА 1: ВЫБРАТЬ КАРТУ

Внимательно изучите рубашки карт.

На них изображены подсказки:



1. Тема вопроса. Внизу карты указана тема вопроса (например «Знаменитые гении», «Кино», «Катастрофы» и т. д.).

2. Кто или что? Желтый текст подскажет, каким будет вопрос.



Кто? Речь идет о реальной **персоне** или о **вымышленном персонаже**. Это может быть группа людей или некое сообщество.



Когда? Здесь пойдет речь о **времени**. Возможно, придется назвать точную дату, десятилетие или век.



Где? Здесь говорится о реальном или вымышленном **месте** (город, регион, страна или вымышленное место действия).



Сколько? В центре внимания число или количество (человек, событий, мест или вещей и т. д.).



Почему? Речь пойдет о **причинах** какого-то происшествия, события или высказывания.

3. Сложность вопроса. Количество звездочек на рубашке карты показывает сложность вопроса. А еще оно определяет число заработанных очков при правильном ответе.

Итак, вам надо выбрать карту. Подумайте хорошенько, вопрос на какую тему вам нравится больше. Возьмите один из своих жетонов и положите его рядом с выбранной картой.

В игре **четыре вида жетонов:**



Я САМ

Я сам. Отвечаете на вопрос самостоятельно.

В КОМАНДЕ

В команде. Отвечаете на вопрос вместе с игроком, которого выберете.

ПАС!

Пас! Пасуете вопрос любому другому игроку. Теперь он должен отвечать вместо вас!

ХАРДКОР!

Хардкор! Отвечаете на вопрос самостоятельно, при этом зачитывают лишь часть вопроса (выделенные слова), что затрудняет задачу.

РИСКНУ

Рискну. Если вы уверены, что точно знаете ответ на вопрос, можете удвоить количество очков, которые получите, ответив правильно.

Важно! Жетон «Рискну» можно комбинировать со всеми остальными, кроме жетона «Пас!».

Примечание: если вы скомбинировали жетон «Рискну» с жетоном «В команде», то при правильном ответе оба игрока получают удвоенное количество очков.



Каждый жетон можно использовать **один раз за игру**. Поэтому хорошенько подумайте, прежде чем сделать выбор!

ФАЗА 2: ОТВЕТИТЬ НА ВОПРОС И ПОЛУЧИТЬ ОЧКИ



Игроки отвечают на вопросы в том порядке, в котором **выложены карты на столе**.

Ваш сосед слева берет карту, которую вы выбрали, и читает вопрос вслух. Следите за тем, чтобы никто из игроков не видел текст карты!

Если игрок ответил правильно, он получает очки. Количество очков указано на рубашке карты (**звездочки в углу**). Игрок передвигает свою фишку по счетчику очков на нужное число шагов.

Если он ответил неправильно, то не получает очков.

В
КОМАНДЕ

Если вы использовали жетон «**В команде**», то можете совещаться с игроком, которого выбрали в помощники, но обязательно нужно прийти к **единому ответу**. Ответили правильно — вы и ваш помощник получаете победные очки. Ответили неправильно — ничего не происходит.

ПАС!

Если вы использовали жетон «**Пас!**», то укажите игрока, которому передаете вопрос, возьмите выбранную карту и зачитайте вопрос вслух. Если игрок ответил правильно, он получает очки. Если неправильно, то очки получаете **вы**.

ХАРД-
КОР!

Если вы использовали жетон «**Хардкор!**», то сосед слева зачитывает вслух только слова, **выделенные жирным**. Сначала сформулируйте, как звучит вопрос, а потом дайте ответ.

РИСКНУ

Если вы использовали жетон «**Рискну**», то, ответив неправильно, можете потерять очки. Тогда вам придется подвинуть свою фишку назад на соответствующее число клеток (но не дальше стартовой клетки!).

Примечание: вы всегда можете посмотреть, что написано на рубашке карты. Вдруг это поможет найти правильный ответ.

Важно! Ответ игрока должен соответствовать ответу, написанному на карте. Участник как минимум должен назвать слова, **выделенные жирным**. Если нужно назвать число, то в тексте карты указывается **допустимый диапазон**. Если сомневаетесь, можно ли засчитать ответ, принимайте решение с помощью голосования. Достаточно, чтобы хоть один игрок признал ответ правильным. Будьте справедливы и объективны! Все открытые карты и использованные жетоны отправляются в сброс и больше в игре не участвуют.

Как только последний игрок ответил на вопрос, раунд заканчивается. Выложите новые карты на стол и начните новый раунд. Жетон ламы переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Он ходит первым.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после шести раундов. Выигрывает тот, кто дальше всех продвинулся на счетчике очков. Если ничья, игроки разделяют победу!

ЕАС

