

# 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

