



ЧУДЕСА СВЕТА



Состав
 игровое поле
 указатель
 300 карточек:
 259 карточек с вопросами
 35 карточек о Семи чудесах
 Древнего мира
 6 карточек для перелетов
 "Boarding Pass"
 6 фишек
 6 пазлов "Карта мира" (каждый
 состоит из шести частей)
 кубик
 правила игры



Цель игры

Цель игры - первому собрать пазл с изображением карты мира, состоящей из 6 частей. Вы будете получать части карты за правильные ответы на вопросы о достопримечательностях, перемещаясь с континента на континент. Вы совершаете свой ход, бросая кубик, а правильные ответы на дополнительные вопросы (2-й, 3-й) и вопросы-Joker, значительно увеличат шансы на победу.

Перед началом игры

Соберите игровое поле на столе и прикрепите стрелочку-указатель к держателю. Разместите стопками на соответствующих квадратах игрового поля части пазлов с изображением континентов. Возьмите все карточки из коробки, отберите карточки о Семи чудесах света, разложите их отдельными стопками картинками вверх рядом с игровым полем. Все оставшиеся карточки с вопросами так же разложите несколькими стопками рядом с игровым полем. Раздайте каждому игроку по одной карточке "Boarding Pass", оставшиеся карточки верните обратно в коробку. Каждый игрок выбирает фишку и устанавливает её на кружок бежевого цвета (Область вопросов) на любом из шести континентов. Несколько игроков могут начать игру с одного кружка.

Правила игры

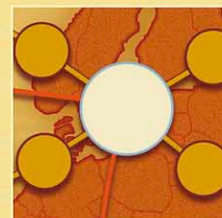
Игра начинается с Областей вопросов. Чтобы определить, кто начнет игру, игроки по очереди бросают кубик. Первым начинает тот, у кого выпало на кубике наибольшее число. Следующий ход переходит к игроку, сидящему слева.

Специальные области:

- Области вопросов (кружки бежевого цвета на континентах)
- Области Семи чудес света (кружок с изображением рулетки)
- Области Joker (кружок с буквой J)

Области вопросов (на континентах)

Когда вы попадаете в Область вопросов одного из континентов, то сидящий слева от Вас игрок берёт верхнюю карточку из стопки карточек с вопросами. Он задаёт вам первый вопрос и показывает картинку, изображённую на карточке.



- Если Вы правильно ответили на первый вопрос, возьмите часть пазла, представляющую континент, на котором Вы находитесь. Обратите внимание, что цвет пазла, который вы собираете, должен совпадать с цветом Вашей фишки. Далее вы можете решить сами, хотите ли Вы отвечать на дополнительные (второй и третий) вопросы из этой же карточки.
- Если Вы не хотите отвечать ни на один из дополнительных вопросов, ход переходит к другому игроку.
- Если Вы решили отвечать на дополнительный вопрос и ответили правильно, двигайтесь на два шага вперёд. Если вы решили отвечать на третий вопрос и ответили правильно, двигайтесь ещё на один шаг вперёд.
- Если Вы решили отвечать на дополнительный вопрос и ответили неправильно, ждите следующего хода. Затем бросайте кубик и продолжайте Ваш путь на следующий континент.





- Если Вы ответили неправильно на первый вопрос, то оставайтесь на прежнем месте и во время следующего хода попробуйте ответить на первый вопрос из другой карточки. После второй неудачной попытки дождитесь своего хода, бросайте кубик и отправляйтесь на следующий континент.

Внимание! Вам надо собрать части пазла с изображением всех шести континентов. Вы можете получить только часть пазла с изображением того континента, на котором Вы правильно ответили. Если Вы попадаете в Область вопросов на континент, изображение которого у Вас уже есть, то можете сразу бросать кубик и продолжать путь к следующему континенту.

Области Семи чудес света

Между континентами находятся Области с вопросами о Семи чудесах света. Если Вы попадаете в эту область, вращайте указатель-стрелочку на игровом поле. Игрок слева от Вас замечает, на каком из семи чудес света и на каком номере (1-3) остановится указатель. Этот же игрок берёт верхнюю карточку из соответствующей стопки карточек и задаёт вопрос, соответствующий номеру (1, 2 или 3). Как только вы ответили, карточка возвращается в основание стопки картинкой вверх.



- Если Вы ответили правильно, переместите Вашу фишку в Область вопросов на следующем континенте.
- Если Вы ответили неправильно, ждите следующего хода, затем бросайте кубик и продолжайте Ваш путь к следующему континенту.

Области Joker

На игровом поле есть области Joker (J). Если Вы попадаете в эту область, то игрок слева от Вас берёт верхнюю карточку со стопки карточек с вопросами и задаёт Вам вопрос Joker. Как только вы ответили на вопрос, карточка возвращается в основание стопки картинкой вверх.



- Если вы ответили правильно, переставьте вашу фишку прямо в Область вопросов на следующем континенте.
- Если Вы ответили неправильно, ждите следующего хода, затем бросайте кубик и продолжайте Ваш путь к следующему континенту.

Внимание! Чтобы получить право ответить на вопрос, надо попасть в одну из Специальных областей. Если Вы не попадаете в Специальную область, Вы не можете отвечать ни на какие вопросы. Дождитесь своей очереди, затем бросайте кубик и продвигайтесь к следующему континенту.

Внимание! Чтобы оказаться в Области вопросов, Вам не обязательно выбросить на кубике точное число, т.е. если у Вас выпало число пять, а на счёте три вы оказываетесь в Области вопросов, то, по желанию, Вы можете остановиться на Области вопросов и отвечать на вопрос. Но чтобы попасть в другие Специальные области (Область Семи чудес света и Область Joker), Вам необходимо выбросить на кубике точное число.

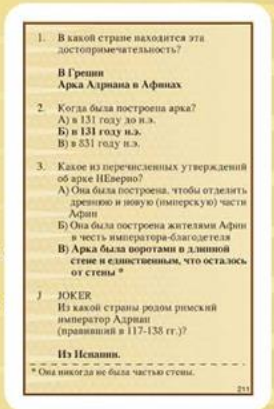
Вы можете двигаться в любом направлении по игровому полю и останавливаться в Областях вопросов в любом порядке. Любому количеству игроков разрешается одновременно находиться в одной Области вопросов.

“Быстрые перелёты” (обозначены красными линиями)

Области вопросов соединены между собой красными линиями, т.е. между континентами существуют “быстрые перелёты”. Они действуют как кратчайшие расстояния между Областями вопросов. С помощью карточки “Boarding Pass” вы можете “перелететь” на другой континент, но только один раз за игру. После того как Вы воспользовались карточкой “Boarding Pass”, ее следует вернуть в коробку.

Карточки

Каждая карточка с изображением достопримечательностей содержит три вопроса и вопрос Joker. Иногда ответом на первый вопрос о местонахождении достопримечательности может быть название двух стран. В этом случае достаточно назвать одну из стран и ответ будет считаться правильным. Однако, после того как дан неполный ответ, игрок, задающий вопрос, должен зачитать правильный ответ о названии достопримечательности и месте её расположения полностью. Второй и третий вопросы требуют более полных и точных ответов. Каждый вопрос имеет три варианта ответа, правильный ответ выделен жирным шрифтом.



Если вопрос звучит так: “Какое из перечисленных высказываний НЕ верно?”, “Какое из сооружений НЕ находится...?”, то жирным шрифтом выделен ответ, который не соответствует действительности. В этом случае, в конце выделенного жирным шрифтом ответа стоит звёздочка (*), а под пунктирной линией внизу карточки находится правдивая информация об этой достопримечательности.

Победитель

Побеждает тот игрок, который первым соберёт карту мира.

Желаем удачи!

Советы играющим

Перед началом игры игроки могут договориться о том, насколько точными должны быть ответы. Например, игру можно упростить, если за правильный ответ на первый вопрос принять правильное название континента вместо правильного названия страны. Кроме того, можно договориться о том, чтобы использовать более двух попыток в Областях вопросов. Поскольку вопросы Joker не имеют вариантов ответов, то о форме ответа на каждый из них можно договориться отдельно. Если необходимо, то игрок, задающий вопрос Joker, может упростить вопрос, предложить подсказки или дать больше попыток ответить на вопрос.