

ФИКСИ ВИКТОРИНА

АВТОР ИГРЫ:
ГЕРМАН ТИХОМИРОВ



8959

ВСЕЗНАЙКИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Игра рассчитана на 1-4 игроков возрастом 6-10 лет и одного взрослого, который становится ведущим игры.

Прятки – одна из их любимых игр Фиксиков. Попробуй-ка найти их среди всех этих винтиков! Это не так-то просто! Чтобы посмотреть, что скрывается за одним из винтиков надо отвечать на вопросы и демонстрировать знания, необходимые любому фиксику! Тот, кто будет отвечать на вопросы правильно, станет победителем игры.



СОСТАВ ИГРЫ



ЖЕТОНЫ «ВИНТИКОВ» – 16 ШТ.

КАРТОЧКИ ВОПРОСОВ – 60 ШТ.

ФИГУРКИ ФИКСИКОВ – СИМКА И ФАЕР

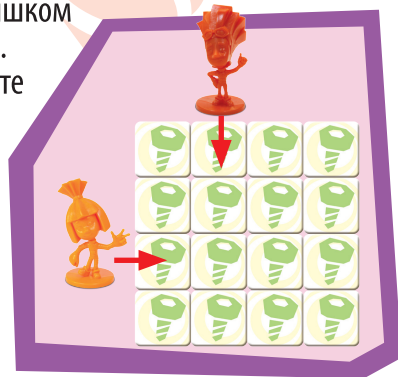


ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Ведущий забирает себе все карточки с вопросами. Он может использовать все карточки или отобрать их часть, убрав те, ответы на которые все игроки уже точно запомнили или те, которые покажутся слишком простыми или слишком сложными для игроков.

Перемешайте жетоны «винтиков» и выложите из них поле в виде квадрата 4x4 так, чтобы фиксикки были внизу, а силуэты винтиков наверху. Никто из игроков не должен знать, где находятся жетоны с фиксиками!

Ведущий ставит фигурки фиксиков рядом с полем. Одного по вертикальной линии жетонов, а другого по горизонтальной.



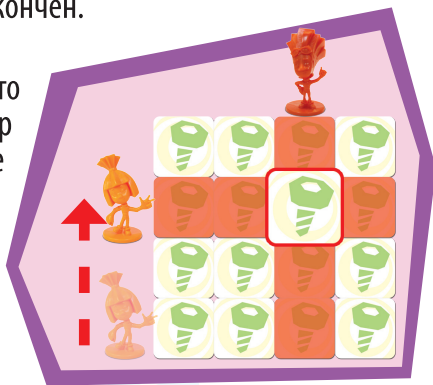
ХОД ИГРЫ



Первым ходит игрок, который последним смотрел мультфильм Фиксики. Ведущий тянет для него карточку. На каждой карточке есть два утверждения, касающихся одного вопроса. Одно верное, а другое – нет. Ведущий выбирает одно из них и зачитывает вслух, а игрок, чей сейчас ход, должен сказать верно оно или нет.

Если игрок ошибается – его ход на этом закончен.

Если же игрок отвечает правильно – то он может передвинуть одну из двух фигур фиксиков на любое другое место на той же стороне поля и открыть жетон «винтика», который будет находиться на пересечении линий отмеченных фигурками фиксиков.



Примечание:

если игрокам слишком сложно определять место пересечения линий – то они могут выбрать любой жетон, поставив рядом с ним одну из фигурок фиксиков.



Выбранный жетон игрок забирает себе. Найденный фиксик приносит 3 очка. Если же это просто винтик – то 1 очко.

После этого ход переходит к следующему игроку, сидящему дальше по часовой стрелке.

Советы ведущему:

чередуйте правильные и неправильные утверждения, но не делайте это чередованием по очереди. Игроки не должны определять правильность или неправильность по порядку. Если игроки уже знакомы с одним из утверждений на этой карточке, зачитайте им другое утверждение.



ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ПОБЕДА

Как только будет найден 6-й фиксик – игра заканчивается. Игроки подсчитывают, кто сколько сумел заработать очков. Игрок с наибольшей суммой очков побеждает в игре!