

IQ-фанты

Книжный червь

**Развивающая игра для детей
старше 7 лет**

Количество игроков: 2–6.

Время игры: 20–30 мин.

Возраст игроков: 7–99.

Состав игры: 1 шестиугольник со стрелкой, 105 карт с вопросами, 1 игровой кубик, 6 деревянных фишек.

Цель игры — весело провести время, правильно отвечая на вопросы.

Правила игры

Вариант 1 (для 2 игроков)

Подготовка к игре

В игре участвуют следующие категории вопросов: имя, число, профессия, предмет гардероба, видеовопрос, кот в мешке (вопросы из разных категорий). В центр игровой зоны помещается шестиугольник со стрелкой. Карты распределяют на 6 стопок (по цвету рубашки), каждую колоду перетасовывают и располагают вокруг шестиугольника в соответствии с цветом рубашки.

С помощью кубика игроки разыгрывают очередность хода.

Ход игры

Первый игрок назначает задание фанту и крутит стрелку, чтобы определить, из какой категории будет вопрос, на который он должен отве-



тить. Второй игрок берёт верхнюю карту из колоды, на которую указала стрелка, и зачитывает вопрос для первого игрока.

Если первый игрок правильно ответил на вопрос, то его соперник (игрок, зачитывающий вопрос) выполняет задание фанта, если игрок ошибается, то это задание выполняет он сам.

Сыгранная карта выходит из игры. Ход переходит второму игроку. Игра продолжается до тех пор, пока не надоест смеяться.

Вариант 2 (для 3 и более игроков)

Подготовка к игре

В центр игровой зоны помещается шестиугольник со стрелкой. Карты распределяют по темам, перетасовывают каждую колоду, выкладывают по одной карте вокруг шестиугольника со стрелкой в соответствии с цветом рубашки. Остальные карты размещаются стопкой немного дальше.

Игроки выбирают себе по одной фишке и с помощью кубика разыгрывают очередность хода.





Ход игры

Игроки в соответствии с разыгранной очередностью ставят свои фишки на карты с вопросами, разложенные вокруг шестиугольника, таким образом закрепив за собой категорию вопроса.

Первый игрок назначает задание фанту (например: «этому фанту прокукарекать три раза») и крутит стрелку.

Игрок, на которого показала стрелка (его соперник), берёт закреплённую первым игроком карту и вслух зачитывает для него вопрос.



Внимание! Если стрелка остановилась против пустого места, то соперником назначается игрок, сидящий первым по часовой стрелке от указанного стрелкой места.

Если первый игрок правильно ответил на вопрос, то его соперник выполняет задание фанга. Если же первый игрок ошибается, то это задание должен выполнить он сам. Правильность ответа контролирует соперник.

Сыгранная карта выходит из игры, освободившееся место заполняется верхней картой из соответствующей стопки, фишка передаётся игроку, ход переходит следующему по очереди игроку.

Когда первый круг будет сыгран, игроки опять определяют последовательность хода и снова расставляют свои фишки по категориям вопросов.

Игра продолжается до тех пор, пока не надоест смеяться.

ЗАО «Степ Пазл». 142105, Россия, Московская обл., г. Подольск, ул. Большая Серпуховская, д. 63а.

Тел.: +7 (495) 660-37-73, www.iqstep.ru

Автор идеи и руководитель проекта Татьяна Колмыченко

Главный редактор Ольга Юсова

Дизайнер Клавдия Милова

Верстальщик Артур Вардересян

Корректор Наталья Князева

© ЗАО «Степ Пазл», 2024

© Е. Н. Варжунтович, иллюстрации, 2024

