Правила игры

В настольной игре-викторине участвуют от 2-х до 4-х игроков (команд). В начале игры выбирается ведущий, который будет зачитывать вопросы и правильные ответы игрокам. Правильные ответы будут выделены на карточке жирным шрифтом. Карточки с вопросами выкладываются в середину игрового поля. Карточки помощники выкладываются вдоль игрового поля. Фишки всех игроков становятся на поле «старт». Первенство хода определяется с помощью кубика, тот игрок (команда), который при выбрасывании кубика получил наибольшее значение, тот первым совершает свой ход. Бросая кубик поочерёдно, игроки (команды) продвигаются по игровому полю на такое кол-во клеток, какое выпадет на кубике. Продвигаясь по полю, игроки (команды) должны выполнять указания, написанные на клетках поля.

 если фишка остановилась на красном поле, игроку (команде) необходимо взять карточку с вопросами и ответить на вопрос викторины.

- Если ответ правильный, игрок (команда) передвигает свою фишку на два поля вперёд.

- Если ответ неверный, то игрок (команда) может воспользоваться специальными карточками - помощниками. Верный ответ даёт право игроку (команде) продвинуть фишку на одно поле вперёд.

- Если в обоих случаях игроку (команде) не удалось дать верного ответа, то фишка остаётся на месте, а ход переходит к другому игроку (команде).

 если фишка игрока (команды) остановилась на поле зелёного цвета, то игрок (команда) отправляется в сувенирную лавку и пропускает один ход.

если фишка игрока (команды) остановилась на синем поле , то игрок (команда) получает право воспользоваться карточкой помощником в процессе игры без потери очков, при этом игрок (команда) берёт жетончик синего цвета.Затем игрок (команда) делает ход на два поля вперёд, указания на кружке он выполняет со следующего хода .

Выигрывает тот игрок (команда), который первым придёт к финишу.

Удачи!