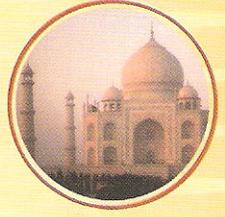
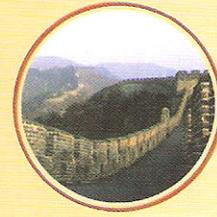
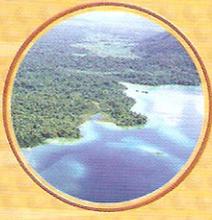




12+ 2-6
игроков



Комплектация игры

- Игровое поле
- Указатель
- 300 карточек
 - 259 карточек с вопросами
 - 35 карточек о чудесах Древнего мира
 - 6 карточек "Boarding Pass"
- 6 фишек
- 6 пазлов (каждый состоит из шести частей)
- Кубик



Цель игры

Цель игры в том, чтобы первым собрать пазл. Вы сможете собрать пазл по частям, если правильно ответите на вопросы в Областях вопросов, которые расположены на различных континентах игрового поля. Кидая кубик и отвечая на вопросы, вы сможете продвигаться по игровому полю, а правильные ответы на дополнительные вопросы и вопросы Joker помогут вам продвинуться вперёд ещё быстрее.

Перед началом игры

Соберите игровое поле на столе и прикрепите стрелочку-указатель к держателю. Расположите части пазлов в квадратах на игровом поле. Возьмите все карточки из коробки, затем выберите карточки о семи чудесах света и разложите их в семь отдельных стопок рядом с игровым полем картинками вверх. Все оставшиеся карточки с вопросами также разложите на несколько стопок рядом с игровым полем картинками вверх. Раздайте каждому игроку по одной карточке "Boarding Pass" и положите оставшиеся карточки обратно в коробку. Каждый игрок выбирает одну фишку и устанавливает её на игровое поле в кружок бежевого цвета на любой из шести континентов. Несколько игроков могут начать игру с одного кружка.

Правила игры

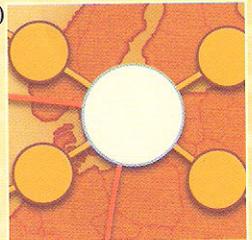
Игра начинается в Областях вопросов, находящихся на континентах игрового поля. Определите очередность ходов, кидая по очереди кубик. Первым начинает игру тот, у кого выпало большее число. Следующий ход переходит к игроку, сидящему слева.

Специальные области

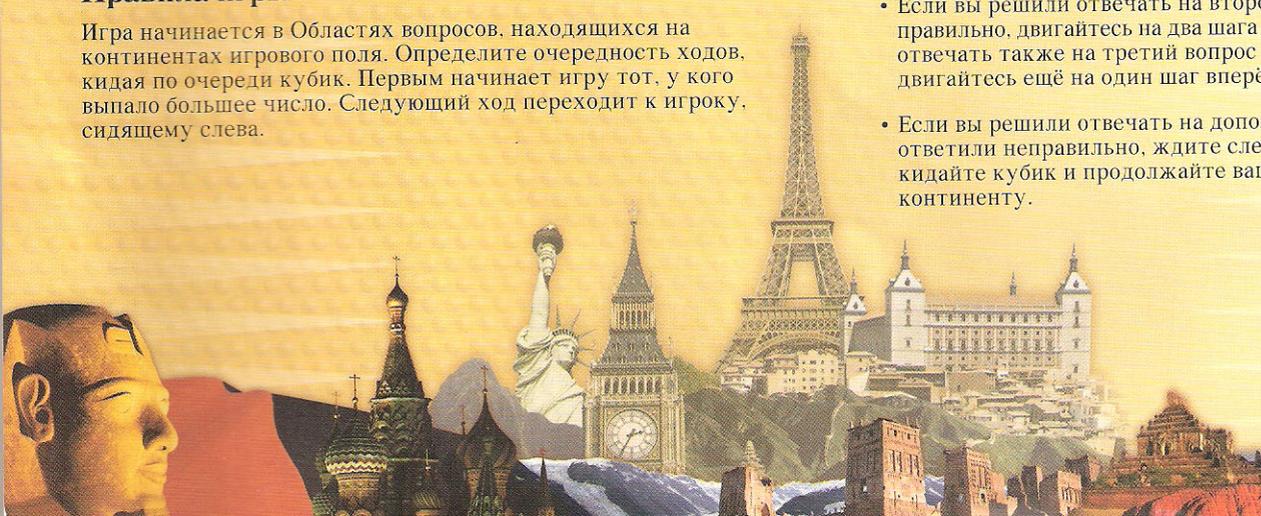
Области вопросов (на континентах)

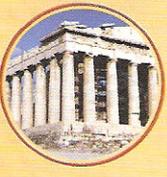
Когда вы попадаете в Область вопросов одного из континентов, то сидящий слева от вас игрок берёт верхнюю карту из стопки карточек с вопросами. Он задаёт вам первый вопрос и показывает вам картинку, изображённую на карточке.

(После того, как вы ответили на выбранные вами вопросы, карточка возвращается вниз колоды картинкой вверх.)



- Если вы правильно ответили на первый вопрос, возьмите часть пазла, представляющего такой же континент, где вы правильно ответили. Обратите внимание на то, что цвет пазла, который вы собираете, совпадает с цветом вашей фишки. Далее вы можете выбрать сами, хотите ли вы отвечать на дополнительные (второй и третий) вопросы из этой же карточки или нет.
- Если вы не хотите отвечать ни на какой из дополнительных вопросов, ход переходит к другому игроку.
- Если вы решили отвечать на второй вопрос и ответили правильно, двигайтесь на два шага вперёд. Если вы решили отвечать также 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 кидайте кубик и продолжайте ваш путь к следующему континенту.



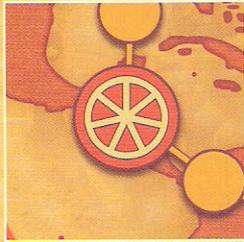


- Если вы ответили неправильно на первый вопрос, то во время вашего следующего хода вы можете ответить на первый вопрос другой карточки. Если вы ответили правильно, возьмите часть пазла, представляющего такой же континент, где вы отвечаете на дополнительные вопросы из этой же карточки или нет). Если вы ответили неправильно, ждите своего следующего хода, затем кидайте кубик и уходите из Области вопросов.

Внимание! Вам надо собрать части пазла от каждого из 6 континентов. Вы можете брать только часть пазла, представляющего тот же континент, где вы правильно ответили. Если вы попадете в Область вопросов на континент, от которого у вас уже есть часть пазла, то вы сразу можете кидать кубик и продолжать ваш путь к следующему континенту.

Области Семи чудес света

Между континентами находятся Области с вопросами о семи чудесах света. Если вы попадете 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.



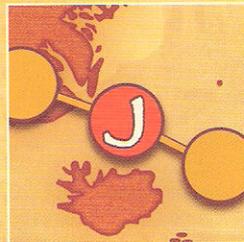
Этот же игрок берёт верхнюю карточку из соответствующей стопки карточек о чудесах света и задаёт вопрос, соответствующий номеру (1, 2 или 3).

(Как только вы ответили, карточка возвращается вниз колоды картинкой вверх.)

- Если вы ответили на вопрос правильно, продвиньте вашу фишку в Область вопросов на следующий континент.
- Если вы ответили неправильно, ждите вашего следующего хода, затем кидайте кубик и продолжайте ваш путь к следующему континенту.

Области Joker

На этом же игровом поле находятся области Joker (J) и на каждой карточке есть вопрос Joker. Если вы попадете в эту область, то игрок слева от вас берёт верхнюю карточку из стопки карточек с вопросами и задаёт вам вопрос Joker. Как только вы ответили, карточка возвращается вниз колоды картинкой вверх.



- Если вы ответили правильно, двигайте вашу фишку прямо в Область вопросов на следующий континент и на следующий ваш ход ответьте на вопрос.
- Если вы ответили неправильно, ждите следующего хода, затем кидайте кубик и продолжайте ваш путь к следующему континенту.

Внимание! Если вы НЕ попадаете в Специальную область, вы не можете отвечать ни на какие вопросы. Дождитесь своей очереди, затем кидайте кубик и продвигайтесь к следующему континенту. Вам обязательно выкинуть чётное число на кубике, чтобы оказаться в Области вопросов. Но чтобы попасть в другие Специальные области, вам необходимо выкинуть на кубике чётное число. Вы можете двигаться в любом направлении по игровому полю и останавливаться в Области вопросов в любом порядке. Любому количеству игровых разрезов разрешается находиться одновременно в одной области.

“Быстрые перелёты”

Из некоторых Областей вопросов существуют “Быстрые перелёты”. Они действуют как кратчайшие расстояния до Областей вопросов на континентах. С помощью карточки “Boarding Pass” вы можете “перелететь” на другой континент, но только один раз за игру. Пожалуйста, верните карточку “Boarding Pass” в коробку после её использования.

Карточки

Каждая карточка с вопросами содержит три вопроса и вопрос Joker. Иногда в ответе на первый вопрос может быть более одной страны. В этом случае достаточно назвать одну из стран, и ответ будет считаться правильным. Однако, когда все игроки по очереди ответили, то игрок, задающий вопрос, должен прочитать вслух все правильные ответы, а также дополнительную информацию о достопримечательности (“чуде”) и её местонахождении.

1. В какой стране находится эта достопримечательность?
В Греции
Арка Адриана в Афинах
 2. Когда была построена арка?
А) в 131 году до н.э.
Б) в 131 году н.э.
В) в 831 году н.э.
 3. Какое из перечисленных утверждений об арке НЕверно?
А) Она была построена, чтобы отделить древнюю и новую (имперскую) части Афин.
Б) Она была построена жителями Афин в честь императора-благотельца.
В) Арка была воротами в длинной стене и единственным, что осталось от стены.*
- J JOKER**
Из какой страны родом римский император Адриан (правивший в 117-138 гг.)?
- Из Пенанги.
* Она никогда не была частью стены.

Второй и третий вопрос имеют варианты ответов и правильный ответ выделен жирным шрифтом. Если вопрос звучит так: “Какое из перечисленных высказываний НЕверно?”, “Какое из сооружений НЕ находится...”, то правильный, т.е. выделенный жирным шрифтом ответ, в действительности, является неправильным. В этих случаях в конце выделенного жирным шрифтом ответа стоит звёздочка (*), а правильный ответ находится внизу карточки под пунктирной линией.

Победитель

Побеждает тот игрок, кто первым соберёт пазл из 6 частей.

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 Области вопросов. Поскольку вопросы Joker не имеют вариантов ответов, то о каждом из них можно договориться отдельно. Если необходимо, то игрок, задающий вопрос Joker, может упростить вопрос. Например, он может намекнуть или дать больше попыток ответить на вопрос.