

# КТО ТОЧНЕЕ?

## Клуб всезнаек



Автор игры Franz Benno Delonge  
Количество игроков: от 2 до 4, Возраст: с 12 лет  
Игра Пятник Nr. 7763, © 2004, Piatnik, Wien

На вопросы из 4-х различных областей знаний игроки должны дать наиболее точные ответы. В ответе должно фигурировать только число! Тот игрок, чей ответ будет наиболее близок к правильному ответу, становится на шаг ближе к победе. Игрок, который проявит всю свою эрудицию во всех необходимых для этого областях, станет президентом клуба Всезнаек!

### Цель игры

Завоевать как можно больше сегментов игрового поля.

### В набор входят:

- игровое поле
- 80 фишек: 20 красных, 20 белых, 20 зелёных, 20 жёлтых
- 216 карточек с вопросами и 4 тематические карточки
- Правила игры

Дополнительно для игры необходимо подготовить бумагу и карандаши.

### Карточки с вопросами:

54 разноцветные карточки с вопросами. 4 цвета карточек соответствуют 4 темам:

**Синие:** История, Культура, Политика, Творчество

**Фиолетовые:** География и знания народов мира

**Оранжевые:** Животный мир, Наука, Природа, Техника

**Чёрные:** Спорт



Каждая карточка состоит из 6 вопросов. Ответы, соответствующие этим вопросам, находятся на обратной стороне карточки.

### Тематические карточки

Эти карточки имеют более яркую цветовую гамму, по сравнению с карточками с вопросами. На этих карточках изображен символ, который и определяет тематику карточек с вопросами. Эти карточки всегда должны быть верхними в соответствующей колоде.

### Игровое поле

Игровое поле разбито на 24 сегмента. Цвета сегментов соответствуют 4 темам знаний. Также на игровом поле есть один нейтральный сегмент, расположенный в центре.

### Подготовка к игре

- Каждый игрок должен получить 20 фишек одного цвета и дополнительно иметь при себе 1 лист бумаги и карандаш.
- Каждый игрок ставит свою первую фишку на игровое поле. То, как следует выставлять фишки на игровом поле, зависит от количества игроков (см. рисунок ниже).



При 4-х игроках,  
на 4-х угловых  
сегментах



При 3-х игроках,  
на 3-х указанных  
сегментах



При 2-х игроках,  
на 2-х диаметрально  
противоположных сегментах

- Карты с вопросами должны быть обязательно распределены в соответствии с их тематикой, хорошо перемешаны и распределены по 4 колодам так, чтобы сторона с вопросами была лицевой. Сверху каждой колоды должна обязательно лежать соответствующая ей тематическая карточка.

Каждая колода карт должна находиться на удобном расстоянии для всех игроков!

### Правила игры

- Игру начинает самый младший из игроков. Игра проходит по часовой стрелке.

Перед игрой игроки должны договориться о времени, которое каждый из них получит на обдумывание вопроса. Также, перед началом игры игроки должны договориться между собой, с какого номера вопроса будет начинаться игра, и в процессе игры только этот номер вопроса на карточке должен будет задаваться.



- Тот игрок, чья очередь хода подошла, имеет две возможности:
  1. Задать вопрос ко всем игрокам и при этом "отдать" один сегмент;
  2. Вызвать одного из игроков на дуэль.

Перед началом игры этот игрок должен сообщить всем, какую из возможностей он собирается использовать. Он выбирает одно направление темы и тянет карточку с вопросами из соответствующей колоды. При этом этот игрок должен учитывать, что никто из игроков не имеет права видеть ответ на обратной стороне карточки так же, как и он сам. Затем игрок кладет карточку с вопросами перед собой и называет сам вопрос (номер вопроса оговаривается до начала игры).

### 1. «Вопрос ко всем игрокам» и распределение одного нового сегмента.

Принципиальным для «Вопроса ко всем игрокам» является то, что можно выбрать только одну тему, где есть свободные сегменты (на них не должны лежать фишки).

- Все игроки, включая игрока, который задал вопрос, должны написать на листке свой ответ, который другие игроки не должны видеть. (Ответом может быть только число!)
- После этого все игроки кладут карандаши на стол, показывая, что они готовы. Все ответы должны быть открыты одновременно. Полученные ответы сравнивают с ответом на обратной стороне карточки.
- Игрок, который ближе всего к правильному ответу на карточке, может занять любой сегмент из этой области игры и закрыть его своей фишкой! На каждом сегменте может лежать только одна фишка!
- В случае, если правильный ответ дали несколько игроков, то игрок, который задавал вопрос, вытягивает следующую карточку с той же темой и называет вопрос. Ответ дают только те игроки, которые в прошлом раунде дали одинаковый ответ. Чей ответ окажется наиболее близким - тот побеждает и ставит свою фишку на любой сегмент из этой области.

### 2. Дуэль

Дуэль возможна только тогда, когда занятые сегменты граничат друг с другом.

Тот игрок, чья очередь хода подошла, может занять только тот сегмент другого игрока, который граничит с его сегментом.

- Игрок, чья очередь хода подошла, называется «нападающим». Он сдвигает фишку со своего сегмента и передвигает ее на сегмент своего соперника, который он хочет захватить! После этого он тянет карточку из колоды, соответствующей области поля, на которую он нападает, и задает вопрос.
- Только эти два участника пишут ответы, закрывая их друг от друга, а затем сравнивают с правильным ответом.
- Если ответ нападающего более точный, чем у его соперника, то он может захватить его сегмент. В этом случае фишка защитника убирается с игрового поля и попадает к нему в запас. Нападающий перемещает свою фишку на исходный сегмент, а новый сегмент завоёвывает с помощью своей новой фишки.
- Если защитник назвал более точный ответ, то нападающий теряет свой сегмент, с которого он начал нападение. Фишка нападающего убирается с игрового поля и возвращается к нему в запас, а защитник занимает завоёванный сегмент с помощью своей фишки.
- Если наиболее правильный ответ дали оба игрока, то проводится дополнительный раунд, и берётся еще одна карточка из той же области знаний.

Если у игрока в наличии только один сегмент, то он не может быть вызван на дуэль, и, соответственно, сам не может никого вызывать!!!

Прим. Использованная карточка с вопросами кладётся в отдельную колоду соответствующего цвета!!!

### Окончание игры

Игра заканчивается, если один из игроков объявляется президентом клуба Всезнаек.

Как только один из игроков завладеет достаточным количеством взаимосвязанных сегментов игрового поля, то он сразу должен попытаться завоевать председательство.

- при двух игроках им должно быть занято 10 полей
- при трёх игроках им должно быть занято 8 полей
- при четырёх игроках им должно быть занято 6 полей

Этот игрок ставит свою фишку на нейтральный сегмент в центре игрового поля и называет вопрос из понравившейся ему темы ко всем остальным игрокам (включая себя). Если его ответ окажется самым точным, то этот игрок считается победителем игры и объявляется президентом клуба.

Однако, если его ответ не оказался самым точным, то он может использовать еще одну попытку, чтобы стать президентом клуба, но только тогда, когда наступит его очередь.

Его фишка остаётся лежать в центре игрового поля до тех пор, пока он владеет необходимым количеством взаимосвязанных сегментов. В случае, если другой игрок в результате своего хода во время дуэли нападёт на это поле и получит его, то игрок, которому принадлежала фишка в центре игрового поля, теряет этот сегмент и должен будет убрать свою фишку из центра игрового поля, и игра продолжается дальше!

