

МАРТИН НЕДЕРГААРД АНДЕРСЕН

ЖИРАФОМЕТР

ПРАВИЛА ИГРЫ

В этой увлекательной игре-викторине вам совершенно не обязательно знать точный ответ! Вас ждёт мир удивительных и невероятных фактов – постарайтесь верно угадывать наибольшие и наименьшие из них, и пусть ваш Жирафометр не подведёт вас!



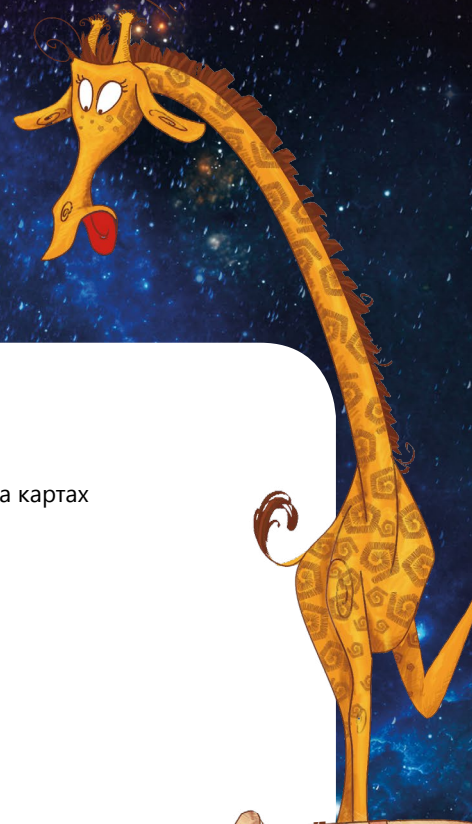
2-8 ИГРОКОВ



10+



30 МИНУТ



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Верно определите наибольшие и наименьшие числовые значения фактов на картах и первым наберите больше всех победных очков.

КОМПОНЕНТЫ

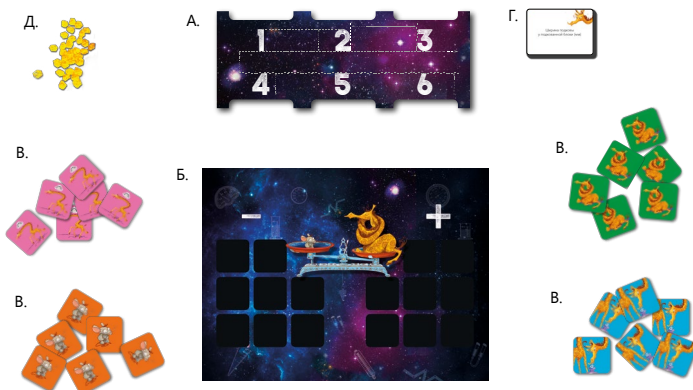
- 300 двусторонних карт с фактами (стороны с числом и без числа)
- Планшет с номерами карт
- 48 жетонов голосования (8 наборов по 6 жетонов)
- около 60 кристалликов победных очков
- правила игры с игровым полем (-/+) на обороте



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Важно: Карты в игре двусторонние: на одной стороне изложен текст факта, на другой под этим текстом указано соответствующее число. В ходе игры вам нужно будет угадывать указанные числа, поэтому, чтобы не испортить себе впечатление от игры, не просматривайте колоду и не переворачивайте карты стороной с числом вверх!

Перед самой первой игрой отделите жетоны и планшет с нумерацией карт от картонной основы, а карты с фактами тщательно перемешайте, не глядя на сторону с числом.



Разместите в центре стола планшет для карт (А) и эти правила игры игровым полем (см. оборот правил) вверх (Б).

Каждый игрок берёт себе 6 жетонов голосования выбранной им расцветки (В). Неиспользуемые жетоны уберите в коробку. Аккуратно перемешайте карты с фактами, так чтобы случайно не увидеть числа на обратной стороне, и поместите полученную колоду на стол стороной без числа вверх (Г). Кристаллики победных очков разместите неподалёку (Д).

ХОД ИГРЫ

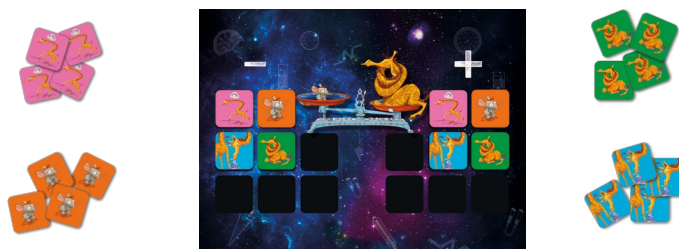
Каждый раунд проходит следующим образом:

Возьмите из колоды фактов 6 карт и, не глядя на их обратную сторону и никому её не показывая, расположите их в вырезах планшета стороной без числа вверх так, чтобы все их видели. Таким образом, каждому факту присваивается порядковый номер. Прочтите вслух текст этих фактов.



После этого все одновременно стараются угадать, какому из 6 фактов соответствует наименьшее число, а какому – наибольшее. Чтобы проголосовать за факт с наименьшим числом, возьмите свой жетон с соответствующим этому факту порядковым номером и положите его лицом вниз в левой части игрового поля (под знаком «-»). Чтобы проголосовать за факт с наибольшим числом, возьмите свой жетон с соответствующим порядковым номером и положите его лицом вниз в правой части

поля (под знаком «+»). Вы обязательно должны положить по одному жетону в левой и правой части поля.



Примечание: Будьте внимательны! Пытаясь угадать число, учитывайте указанную в тексте карточки единицу измерения. Например, для длины окружности Земли указана единица измерения «тысяча км», значит, число – 40 (тыс. км), а не 40 000 (км). В игре использованы числа от 0 до 10 000, и они не повторяются.

Как только каждый игрок положил два жетона голосования, откройте все жетоны голосования на поле и переверните карты фактов.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

- Если вы правильно угадали наименьший и/или наибольший факт (например, проголосовали за факт №5 как за наименьший, и его число действительно оказалось наименьшим из всех шести чисел на столе), вы получаете 1 победное очко: возьмите кристаллик из общего запаса. Таким образом, за один раунд вы можете получить два победных очка, если верно угадали оба факта.
- Если вы не угадали факт, вы ничего не получаете.
- Если вы проголосовали за «противоположный» факт (за наименьший как за наибольший или наоборот), вы теряете 1 победное очко: верните один из своих кристалликов в общий запас. Если у вас нет кристалликов, ничего не происходит.

При игре с детьми не используйте штрафы (игрок не будет терять очко, если проголосует за противоположный факт).

НОВЫЙ РАУНД

После подсчёта очков игроки снова берут в руки свои жетоны голосования, а сыгранные карты фактов отправляются в сброс. Возьмите из колоды 6 новых фактов, расположите их в вырезках планшета и прочтите текст вслух – игра продолжается по тем же правилам.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только кто-то из игроков набирает 7 кристалликов победных очков, игра заканчивается его победой. Победителей может быть несколько.

Жиrafoметр – новый экспериментальный прибор. Если его показания вам кажутся неточными, не принимайте это близко к сердцу. Некоторые из фактов, представленных в игре, – переменные величины, на каждый рекорд найдётся новый рекорд, а отдельные вещи сложно посчитать, поэтому они взяты в своём среднем значении. Числовые значения фактов, представленных в игре, верны на конец 2014 – начало 2015 года, а на части карточек для большей точности указан соответствующий год.

Желаем вам весёлой игры!



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

