

# ВСЕ VS ВСЕХ

**БЛЕСНИТЕ СВОЕЙ ЭРУДИЦИЕЙ!**

«Все против Всех» – это семейная интеллектуально-развлекательная игра для детей старше 8 лет и взрослых, в которой дети соревнуются с родителями, а парни соревнуются с девушками, отвечая на самые разнообразные вопросы.

**Игра пополняет багаж знаний, развивает умение работать в команде, а также помогает воспитать культуру взаимоотношений между людьми!**

**В комплекте:** 27 красные, 27 синие, 27 зеленые и 27 желтые карты с тремя вопросами на каждой, 36 жетонов, игровое поле, одна игровая фигура, один игровой кубик, 4 карты **Лидер** - лучший игрок в своей категории, 3 картодержателя и указание к игре.

**Красные карты** – «мужские» вопросы для девушек

**Синие карты** – «женские» вопросы для парней

**Зеленые карты** – лёгкие вопросы для детей

**Желтые карты** – вопросы для взрослых

На игровом поле есть 3 вида ходов: ходы с цифрами от 1 до 3, ход **Дуэль** и ход **Лидер**.

## Версия игры «Борьба умов».

В этой версии участники игры делятся на команды таким образом, чтобы в каждой команде (по возможности) были бы как представители разных полов, так и представители разных поколений. В игре могут участвовать от 2 до 4-х команд. Если игроками принимается решение играть всеми колодами, тогда все 4 колоды карт (4 x 27 = 108 шт) объединяются в одну общую колоду, хорошенько тасуются и ставятся в середине стола. Если среди участников игры нет детей, то можно будет убрать зеленую колоду карт.

**Начало игры.** Расположите игровое поле в центр стола, а игровую фигуру положите на ход Старт. Также, каждая команда выбирает себе атрибут **Лидера** - карту Лучший в своей категории и картодержатель. Для начала, каждый игрок бросает кубик, чтобы определить, кто начинает игру. У кого выпадет большая цифра, его команда и начинает игру. Команда, начинающая игру, бросает кубик и перемещает игровую фигуру на столько ходов, сколько цифр выпало на кубике. Сидящий слева участник команды противника вытягивает верхнюю карту колоды и, в зависимости от цифры, на которой остановилась игровая фигура (1, 2 или 3), задает вопрос под соответствующим номером.

На ответ выделяется только 10 секунд. За это время отвечающая команда решает, кто из игроков будет отвечать. Если ответ оказывается верным (правильный ответ на карте выделен красным цветом), команда получает один жетон, а игрок, правильно ответивший на вопрос, получает карту **Лидера**, которую устанавливает на картодержатель. Сам же картодержатель игрок обязан поставить перед собой, тем самым наглядно демонстрируя остальным игрокам, что именно он является лидером команды. При неправильном ответе, команда должна вернуть один жетон, если таковой у неё имеется. Использованная карточка возвращается в самый низ колоды.

Далее, игра продолжается по часовой стрелке и по тому же принципу: один из игроков следующей команды бросает кубик и передвигает игровую фигуру на столько ходов, сколько цифр выпало на кубике, а игрок следующей (третьей) команды вытягивает следующую в колоде карту и задает вопрос под соответствующим номером. Игрок, который дал правильный ответ, становится **Лидером** своей команды.

В течении игры титул **Лидера** будет переходить к тем игрокам, которые дают правильный ответ. **Например, если во время очередного хода правильный ответ дает не Лидер, а другой игрок команды, то титул вместе с его атрибутом (картодержателем) переходит именно к нему.** Если же **Лидер** команды решает ответить, но его ответ оказывается не верным, то он теряет свой титул! То есть, возможна ситуация, когда команда временно остается без лидера!

**Ход Дуэль.** При остановке игровой фигуры на ходе **Дуэль** один из участников команды противника уже сам придумывает и задает свой произвольный вопрос, на который ваша команда должна будет ответить. В случае правильного ответа, ваша команда получает 2 жетона, а при не правильном ответе возвращает один жетон. Правильность ответа может быть проверена в Интернете, чтобы всё было справедливо.

**Ход Лидер.** При остановке игровой фигуры на ходе **Лидер**, лидер (сидящей справа от вас) команды противника задает **Лидеру** вашей команды свой произвольный вопрос. При этом, здесь задавать вопрос и отвечать на него имеют право только **Лидеры**. Остальные игроки должны хранить молчание. При правильном ответе **Лидера**, команда противника даёт вам один из своих жетонов, а при не правильном, наоборот, ваша команда передает один из своих жетонов команде противника.

Если **Лидер** неправильно отвечает на вопрос, он теряет свой титул, соответственно и атрибуты. Ваш титул **Лидера** также теряется в обратном случае, если у **Лидера** команды соперника получается правильно ответить на заданный вами вопрос. Если при остановке игровой фигуры на ходе **Лидер** у команды нет действующего **Лидера**, она теряет один жетон, а право хода при этом переходит к следующей команде. Команда, которая первой наберет 12 жетонов, считается **Победителем** первого раунда!

## Конец игры.

**Вариант №1.** Перед началом игры команды решают, сколько всего раундов будет сыграно. Рекомендуется играть либо 5 раундов, либо до момента, когда одна из команд победит в 3-х раундах.

**Вариант №2.** Перед началом игры команды договариваются между собой о продолжительности игры. По истечении оговоренного времени, игроки доигрывают текущий раунд, и игра останавливается, а команда, победившая больше всего раундов, становится **Победителем** этого Противостояния!

## Версии игры «Борьба Полов» и «Борьба Поколений»

В этой версии участники игры делятся на команды уже по определенному признаку, например, на 2 команды, где команда детей соревнуется против команды родителей или команда парней соревнуется против команды девушек. Как вы уже догадались, команды бывают 4 типов: команда парней, команда девушек, команда детей и команда родителей. В этой версии игры каждая команда отвечает на вопросы из специально подготовленной для неё колоды (27 шт.), которую ставит перед собой во время игры.

	команда Детей	команда Родителей	команда Парней	команда Девушек	Смешанная команда
Цвет колоды	Зеленый	Желтый	Синий	Красный	Все цвета

Какие именно карты надо будет брать каждой из команд, смотрите в таблицы выше. Если какие-то команды не сформировались, то карты, предназначенные для этих команд, просто выходят из игры.

Далее, каждый игрок бросает кубик, чтобы определить, кто начинает игру. У кого выпадает большая цифра, его команда и начинает игру. Команда, начинающая игру, бросает кубик и перемещает игровую фигуру на столько ходов, сколько цифр выпало на кубике. Сидящий слева участник команды противника вытягивает верхнюю карту колоды и, в зависимости от цифры, на которой остановилась игровая фигура (1, 2 или 3), задает вопрос под соответствующим номером. На ответ выделяется только 10 секунд. За это время отвечающая команда решает, кто из игроков будет отвечать. Если ответ игрока оказывается верным (правильный ответ на карте выделен красным цветом), то команда получает один жетон, а игрок, правильно ответивший на вопрос, с этого момента становится **Лидером** команды и получает атрибут **Лидера** своей команды. При не правильном ответе, команда должна вернуть один жетон, если таковой у неё имеется. Использованная карточка кладётся обратно в самый низ той же колоды. Дальше игра продолжается по часовой стрелке. Все остальные правила остаются теми же, что в основном (предыдущем) варианте игры!

## Версия игры «Магистр».

Если игроки уверены в своих знаниях и вопросы вам кажутся уж слишком легкими, можно усложнить игру и НЕ зачитывать варианты ответов на вопросы.

**Желаем Вам интересной игры!**



**Ход**

Вопрос №1



**Ход**

Вопрос №2



**Ход**

Вопрос №3



**Ход**

Дуэль



**Ход**

Лидер