

**Piatnik**

776090

# “Без Паники”

Автор: Давид Майр

Игра “Без паники” - это игра для  
всей семьи.

В игре могут принимать участие от 2 до 12 игроков от 8 лет.

На каждой карточке четыре вопроса различного уровня сложности: от самых простых вопросов до самых сложных. Для каждого игрока есть подходящий ему уровень сложности, что делает шансы всех игроков равными. Тот, кто спокоен и не поддается паники, имеет все шансы выиграть. Игрок, который ответит на вопросы быстрее, получит больше очков.

## В набор входят:

- механический таймер
- 110 карточек с вопросами
- блокнот для записи очков
- правила игр

## Подготовка к игре

Перед началом игры каждый игрок должен выбрать свой уровень сложности. Несколько игроков может играть на одном уровне сложности.

**Уровень 1 – легкий**

**Уровень 2 – средний**

**Уровень 3 – сложный**

**Уровень 4 – самый сложный**

Хорошо перемешайте карты, разделите их на две колоды и вставьте их в специально предназначенные для этого держатели на таймере. Карты должны быть вставлены обратной стороной. Затем нужно написать имена игроков в соответствующие поля блокнота для записи очков. Напротив каждого имени необходимо обозначить уровень сложности, выбранный игроком.

Красную стрелку таймера нужно поставить на цифру 10 и зафиксировать его легким нажатием. Самый младший игрок начинает.

## Ход игры

Игрок, чья очередь хода, берет карточку и читает громко вопрос, соответствующий выбранному уровню. Потом поворачивает стрелку и фиксирует ее легким нажатием.



В первом раунде игрок должен дать 3 ответа на вопрос. После третьего ответа, таймер останавливается легким нажатием. То число, которое показано на таймере и есть то число очков, которое нужно вписать в блокнот для записи очков. Если волчок остановился между двумя цифрами, то записывается большее.

**Например:**

*вопрос на карточке – **стадные животные**. Игрок заводит таймер и называет как можно быстрее 3 животных: например - **овца, корова, зебра**. Волчок останавливается на цифре **семь**. В блокнот для записи очков записывается **7**.*

Если игрок не смог ответить на вопрос в отведенное ему время, то он получает ноль очков, после чего очередь хода переходит к другому игроку.

После этого, следующий игрок, чья очередь хода подошла, ставит таймер на 10, берёт карту, громко зачитывает вопрос и запускает таймер. Когда все игроки приняли участие в первом раунде, начинается второй раунд.

До начала игры игроки должны договориться о количестве раундов, в которых будет проходить игра! В процессе каждого раунда увеличивается количество ответов, которые должны назвать игроки.

**Например:**

*2 Раунд - 4 ответа*

*3 Раунд - 5 ответов*

*4 Раунд - 6 ответов*

*5 Раунд - 7 ответов*

**Внимание**

К каждому ответу необходимо применять творческий подход. Если какой-то ответ вызывает сомнение у игроков (например, очевидно, что полевая мышь не насекомое), то игрок должен предложить другой ответ. Для этого таймер должен быть остановлен, а потом включен на той же цифре, на которой был остановлен.

**Конец игры**

***После пятого раунда игра заканчивается. Очки всех раундов суммируются.***

***Игрок, у которого больше всего очков, становится победителем.***

***Если есть равное количество очков, то игра продолжается, пока победитель не определится.***