



БИТВА С ФЕЙКАМИ



Увлекательная
настольная игра
про науку



В этой игре вы сражаетесь не друг с другом, а против игры. Ваш противник — поле «Телевизор». Вам нужно набрать максимальное количество баллов, чтобы попасть на центральное поле карты и с помощью научного знания и критического мышления одержать победу над домыслами, искажениями фактов и заблуждениями. Потренируйтесь в игре — вам это поможет в реальной жизни.

Играть могут [от двух до пяти игроков](#) старше восьми лет. Время игры — примерно [30–60 минут](#).





ПОДГОТОВКА

Для игры вам понадобятся:

1. Игровые карточки с заданиями — 84 штуки.
2. Специальные карточки «Битва с телевизором» — 15 штук.
3. Бланк подсчёта очков — по числу игроков.
4. Игровое поле.
5. Ручка или карандаш для каждого игрока.
6. Фишка для каждого игрока.

Шаг 1

Распечатайте игровое поле и карточки с заданиями. На сайте вы найдёте вариант для односторонней или двусторонней печати.

Шаг 2

Вырежьте карточки. К сожалению, нам пришлось разместить ответы прямо на карточках — они расположены внизу и напечатаны мелким шрифтом. Если вы не будете вчитываться в ответы, то тоже сможете играть. Разберите карточки по зонам игрового поля. Для каждой зоны («Чайник», «Холодильник», «Батарея» и т.д.) у вас будет 6 карточек. Можно положить их рядом с настоящими чайником, холодильником и так далее в вашей квартире. Тогда игра станет более динамичной — вам придётся постоянно бегать от игрового поля к разным местам вашего дома. Можете оставить их рядом с картой. Главное — разложите карточки в стопки «Холодильник», «Чайник» и т.п.

Специальные карточки «Битва с телевизором» положите в отдельную стопку. Они пригодятся вам в самом конце игры.

Шаг 3

Распечатайте бланк подсчёта очков. Ссылку на него вы тоже найдёте на сайте. Бланки нужны каждому игроку.

Шаг 4

Раздайте каждому игроку бланк подсчёта очков, ручку или карандаш, запаситесь любимой едой и напитками — и начинайте игру!



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вам нужно одержать победу над телевизором, иначе телевизор победит вас. Чтобы это сделать, надо набрать как можно больше баллов, отвечая на вопросы и выполняя задания.

СТРУКТУРА ИГРЫ

Посмотрите на игровое поле: на нём есть зоны («Холодильник», «Игрушка», «Стиральная машина», «Плита» и т.п.), а в каждой зоне — несколько символов, обозначающих конкретную область знаний.



физика



творчество



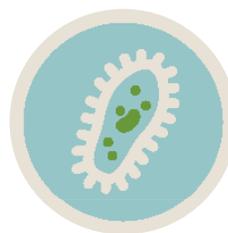
химия



я знаю всё



музей



биология

На двух полях: «Вайфай» и «Розетка» есть только значок физики.
На карточках с заданиями написано название поля и нарисован значок области знаний, в которой вы получите очки, если ответите верно.
В бланке подсчёта очков важно отмечать каждый полученный балл в той области, из которой был вопрос.



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра состоит из трёх этапов:

1-й этап

Первым ходит тот игрок, который последним из присутствующих был в музее (назовём его **игрок А**).

Ход начинается с поля «Чайник».

Игрок А берёт любую карточку из темы «Чайник» и читает вопрос. Отвечает следующий по часовой стрелке игрок (назовём его **игрок Б**).

Если **игрок Б** верно отвечает на вопрос, он получает 2 балла в области вопроса (например, «Биология»). Если ответ **игрока Б** неполный, он получает 1 балл. За неправильный ответ игрок ничего не получает, а право ответа переходит к следующему по часовой стрелке игроку (пусть это будет **игрок В**). Если **игрок В** правильно отвечает на вопрос, он получает 2 балла. Если ответ неполный — 1 балл. Если игрок В не ответил на вопрос, то право ответа переходит к следующему по часовой стрелке игроку.

Кто же теперь ходит? Кто правильно ответил на вопрос. Если ни один игрок не смог ответить на вопрос, то никто не получает за него баллы, а ход переходит к следующему по часовой стрелке игроку. И он тоже начинает свой путь в игре с поля «Чайник».

Куда можно ходить?

Посмотрите на поля карты. На каждом поле есть символы трёх из шести сфер знаний. Игрок может пойти на поле с той сферой, в которой у него уже есть очки. При желании можно остаться на месте.

Например, **игрок А**, находясь на поле «Холодильник», верно ответил на вопрос из области «Химия». Теперь он может перейти на любое поле со значком «Химия», например, на «Игрушка». И задание он будет вытягивать с того поля, где он стоит, то есть из стопки «Игрушка».



Задача этого этапа: набрать как можно больше баллов в разных областях знаний, а главное — набрать 3 балла по физике. В этом случае можно переходить ко второму этапу.

2-й этап

Если кто-то из игроков набрал 3 и больше баллов по физике, он может перейти на поле «Вайфай» или «Розетка». За правильный ответ в этом поле игрок получает 3 балла, но за неправильный ответ балл вычитается.

Остальные правила перемещения по полю и набора очков остаются прежними.



А когда же финальное сражение?

О, это уже третий этап. Если все игроки в сумме набрали 40 и более баллов в любых сферах, то вы готовы к финальному сражению с телевизором.

Любой игрок, который заметил, что в сумме у всей команды больше 40 баллов, может инициировать начало сражения с телевизором. Поэтому рекомендуем вам следить за количеством баллов у всех участников игры.

3-й этап

Тот игрок, который вызвал телевизор на бой, вытягивает любую карточку из стопки поля «Телевизор» и зачитывает задание.

Остальная команда работает вместе.

Сколько заданий нужно выполнить, чтобы победить телевизор? Это зависит от того, насколько вы прокачаны в разных сферах науки.

Если команда набрала от 40 до 44 баллов, вам необходимо выполнить 5 заданий. Если от 45 до 49 баллов — 4 задания. Если больше 50 баллов, вы одолеете телевизор всего за 3 правильно выполненных задания.

Кто ответил — тот вытягивает следующую карточку с заданием.





КОНЕЦ ИГРЫ

Если карточки с заданиями закончились, а ваша команда не набрала 40 баллов, то телевизор явно вас победил.

Если на третьем этапе вы не смогли выполнить задания, и карточки боя закончились, то вы тоже проиграли.

Во всех остальных случаях — поздравляем — вы выиграли! Надеемся, что попрактиковавшись в игре, вы сможете одержать победу и в реальной жизни.

ЕЩЁ РАЗ — КРАТКО

Отвечайте на вопросы в карточках, набирайте баллы в разных областях науки. Набрали 3 по физике — можете идти на поле «Вайфай» и «Розетка». Когда вся команда наберёт 40 баллов, можно сражаться с телевизором.

