ICTV 2

rozum
грати разом

SONY PICTURES

ГРА, У ЯКІЙ ВИГРАЄ КОЖЕН!




# ПРАВИЛА ГРИ

Відчуйте себе учасником культового телешоу «Хто хоче стати мільйонером?» та спробуйте отримати головний приз!

Перевірте свою обізнаність, відповідайте на запитання, поступово підвищуйте рівень складності й не бійтеся ризикувати.

2-7

10+ РОКІВ

30-40 ХВ.

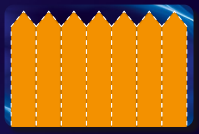
# КОМПОНЕНТИ




**45 ДВОСТОРОННІХ КАРТ ЗАПИТАНЬ**




**7 КАРТ ТРЕКУ ВИГРАШУ**



**1 КАРТА ЗІ СТРІЛОЧКАМИ**

*Перед першою партією акуратно виріжте 7 стрілочок з карти*




**КОРОТКІ ПРАВИЛА ГРИ**

# МЕТА ГРИ

Здобути найбільший виграш, відповідаючи на запитання.

# ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Підготуйте запитання. Усі карти запитань двосторонні й мають згори рамочку з ціною запитання. Для гри вам знадобиться по одній карті кожної ціни. Виберіть навмання або ті запитання, з якими ще не грали. Для зручності складіть їх у колоду шляхом зростання, тобто запитання на 1 000 000 покладіть знизу колоди, а запитання на 100 — згори.

Решту карт поверніть в коробку. Протягом гри ви будете відповідати лише на ці 15 запитань, рухаючись від найлегшого до найважчого.

② Роздайте кожному гравцю по одній карті треку виграшу та стрілці.

③ Кожен гравець відкриває мобільний застосунок на своєму пристрої. Його можна знайти тут:

④ Оберіть ведучого. Ведучий зачитує запитання й також бере участь у грі як гравець. У застосунку ведучий обирає режим **«Ведучий»**. Усі інші гравці обирають режим **«Гравець»**. Додатково всі обирають фішку свого кольору. Її зображення в застосунку нагадуватиме, хто якою фішкою грає.



# ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра триває 15 раундів. У кожному раунді всі гравці відповідають на те саме запитання.

1. Ведучий бере карту запитання, називає його номер і зачитує запитання вголос.
2. Гравці обирають це запитання в застосунку згідно з номером і дають відповідь на нього.
3. Якщо відповідь правильна, посуньте свою стрілку вперед на одну поділку треку виграшу. Якщо відповідь неправильна, не переміщуйте стрілку.
4. Після цього переходьте до запитання наступного рівня.

Під час гри гравець поступово просувається треком виграшу, відповідаючи на запитання. Коли гравець дає правильну відповідь, він пересуває свою стрілку на наступну сходинку треку.

На треку виграшу позначені спеціальні суми — **5000** і **50 000**. Це гарантовані виграші. Якщо ви правильно відповіли на запитання, рівень якого вищий за наступну гарантовану суму, пересуньте стрілку одразу на поділку цієї гарантованої суми.

Цього не відбувається, якщо рівень запитання менший за наступний гарантований виграш або дорівнює йому.

Перейти на сходинку 15 (**1 000 000**) таким чином не можна, оскільки для цього правила необхідно відповісти на запитання складністю, вищою за поділку гарантованого виграшу. Ця сходинка виділена, щоб визначити переможця.

## Приклад просування треком за правильної відповіді на запитання різного рівня: 2000, 5000, 30000 і 150000



# ПІДКАЗКИ

Не знаєте відповіді на запитання? Це ще не кінець! Можете використати одну з підказок.

Підказку можна використати перед вибором відповіді. Для цього натисніть відповідну кнопку в застосунку. Кожну підказку можна використати лише один раз за гру. За один раунд можна використати лише одну підказку.

## Доступні підказки:




**«Подвійна можливість».** Оберіть дві відповіді замість однієї.




**«50:50».** Приберіть два неправильні варіанти відповіді.



**«Дзвінок другу».** Зателефонуйте знайомому та отримайте 30 секунд на обговорення відповіді.



**«Запитай в експерта».** Отримайте варіант відповіді від експерта через застосунок.

# КІНЕЦЬ ГРИ

Гра завершується після запитання на **1 000 000**.

Перемагає гравець, який здобув найбільший виграш.

У разі нічиєї перемагає претендент, який використав менше підказок.

Якщо нічия зберігається, проведіть додатковий раунд без підказок. Використайте інше запитання

на 1 000 000 або нижчого рівня, якщо всі запитання вже використані.

## Приклад визначення переможця

Після останнього запитання результати такі:

- **Оля** дійшла до **50 000**
- **Максим** дійшов до **5000**
- **Ігор дійшов** до **50 000**
- **Христина** дійшла до **1000**

Оля та Ігор мають однаковий найбільший виграш, тому гравці порівнюють, хто використав менше підказок.

- **Оля** використала **1 підказку**
- **Ігор** використав **3 підказки**

Отже, **перемагає Оля**.

Якби і **Оля**, і **Ігор** мали однаковий виграш і використали однакову кількість підказок, вони зіграли б додатковий раунд без підказок.

У такому раунді ведучий зачитує ще одне запитання, а претенденти відповідають без допомоги підказок із застосунку.

**НЕХАЙ ІНТУЇЦІЯ НЕ ПІДВОДИТЬ, А ЗНАННЯ ВЕДУТЬ УПЕРЕД!**

# ТВОРЦІ ГРИ

Продюсери: **Тетяна Гребенік, Олена Антонова, Андрій Савченко**

Редакторська група: **Олександра Музичук, Наталі Жидкова, Тетяна Котова, Стас Хейло, Ольга Терещенко**

Випусковий редактор: **Остап Гевко**

Дизайн і верстка: **Андрій Бордун**

Редакторка: **Вікторія Костовська**

Видавничі процеси: **Владислав Бондаренко, Дмитро Худобін**

rozum
грати разом

Factor
GROUP OF COMPANIES

Видавництво «ROZUM» —
настільні ігри та товари для розвитку

Група компаній «ФАКТОР»

@rozum_publishing

@rozum.com.ua

ГАРЯЧА ЛІНІЯ : 0-800-20-18-07