

# ПАРНИ VS ДЕВУШКИ

**БЛЕСНИТЕ СВОЕЙ ЭРУДИЦИЕЙ!**

**«Противостояние» Парни против девушек** – это семейная интеллектуально-развлекательная игра для детей старше 8 лет и взрослых, в которой 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 парнями и девушками!

**В комплекте:** 27 красных и 27 синих карты с тремя вопросами в каждой, две карты **Лидер**, 16 жетонов, игровое поле, одна игровая фигура, один игровой кубик, два картодержателя и указание к игре.

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

**Перед началом игры** участники делятся на две команды: **команда парней** и **команда девушек**. В игре могут участвовать от 2-х и более игроков.

Расположите игровое поле в центре стола, а игровую фигуру на ход **Старт**. Картодержатель и две карты **«Лидер»** поставьте рядом с игровым полем, **синие** карты положите в зоне девушек рубашкой вверх, а **красные** в зоне команды парней. Для начала, каждый игрок бросает кубик, чтобы определить, кто начинает игру. У кого выпадает большая цифра, его команда и начинает игру.

**Начало игры.** Команда, начинающая игру, бросает кубик и перемещает игровую фигуру на столько ходов, сколько цифр выпало на кубике. Если игру начинает команда девушек, то участник из команды парней вытягивает одну красную карточку и, в зависимости от цифры, на которой остановилась игровая фигура (**1, 2 или 3**), задает вопрос под соответствующим номером с двумя вариантами ответа. На ответ выдается только 10 секунд. За это время команда парней решает, кто будет отвечать. Если озвученный ответ оказывается верным (*правильный ответ на карте выделен красным цветом*), то команда парней получает один жетон. Ответивший на вопрос игрок получает карту **«Лидера»**, которую устанавливает на картодержатель. Картодержатель игрок обязан поставить перед собой, 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 соответствующую колоду в самый ее низ.

Дальше по тому же принципу играет другая команда. Игрок бросает кубик и продолжает двигать игровую фигуру на столько ходов, сколько цифр выпало на кубике. Одна из участниц команды девушек (*в случае, если команда имеет Лидера, то именно она*), вытягивает карточку из синих карт и задает вопрос под соответствующим номером. Ответивший на вопрос игрок получает карту **«Лидер»**, которую устанавливает на картодержатель.

Картодержатель игрок обязан поставить перед собой, 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 соответствующую колоду в самый ее низ.

В течение игры титул **Лидера** будет переходить к тем игрокам, которые правильно отвечают на вопрос. Например, если во время очередного ответа команды парней правильный ответ дает игрок из команды парней, а не **Лидер** команды, то титул Лидера переходит к нему.

**Важно!** Если **Лидер не правильно отвечает на вопрос, 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 придумывает и задает произвольный вопрос, на который Ваша команда должна будет ответить. В случае правильного ответа, Ваша команда получает 2 жетона, а при не правильном - возвращает один жетон. Правильность ответа может быть проверена в Интернете, чтобы всё было справедливо.

**Ход «Лидер».** При остановке игровой фигуры на ходе **«Лидер»**, Лидер команды противника задает Лидеру вашей команды произвольный вопрос. Задавать вопрос и отвечать на него имеют право только Лидеры. Все остальные игроки при этом должны хранить молчание. При правильном ответе Лидера, команда противника даёт вам один из своих жетонов, а при неправильном, 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.

**Важно!** Если во время остановки игровой фигуры на ходе **«Лидер»** у команды не будет действующего Лидера, она теряет один жетон, а ход переходит к другой команде.

**Конец игры. Вариант №1:** Команда, которая первой наберёт 8 жетонов, становится **Победителем** этого Противостояния!

**Вариант №2:** Перед началом игры команды договариваются между собой о продолжительности игры. При истечении этого времени игра останавливается и команда, набравшая больше очков, становится **Победителем!**

**Версия игры «Магистр».** Если игроки уверены в своих знаниях, и вопросы с предлагаемыми вариантами ответов кажутся уж слишком легкими, можно усложнить игру, и НЕ зачитывать вслух варианты ответов.

Желаем Вам интересной игры!



**Ход**  
Вопрос №1



**Ход**  
Вопрос №2



**Ход**  
Вопрос №3



**Ход**  
Дуэль



**Ход**  
Лидер