

ЧТО? ГДЕ? КОГДА?

# ПРАВИЛА ИГРЫ



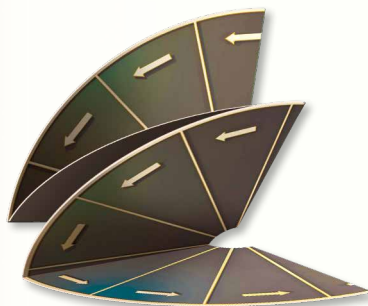


## ОБ ИГРЕ

*Настольная игра «Что? Где? Когда?» — это возможность стать участником популярной телепередачи у себя дома. Вы выступите в роли ведущего или знатока, проверите эрудицию и смекалку, научитесь играть в команде.*

Цель команды знатоков — набрать 6 очков. За каждый правильный ответ на вопрос знатоки получают 1 очко. За каждый неправильный ответ 1 очко присуждается телезрителям. Если знатоки набирают 6 очков — они выигрывают. Если 6 очков наберут телезрители — знатоки проигрывают.

## СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле



12 жетонов знатоков



12 жетонов ведущего



5 жетонов минут



Счётчик очков



8 пакетов, в каждом по 14 карт с вопросами



Конверт финала сезона

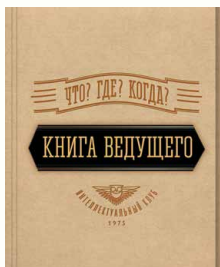


Пластиковый волчок со стрелкой



Фишки музыкальной паузы и капитана

*Перед первой игрой вставьте фишки в подставки.*



Книга ведущего



Эти правила игры

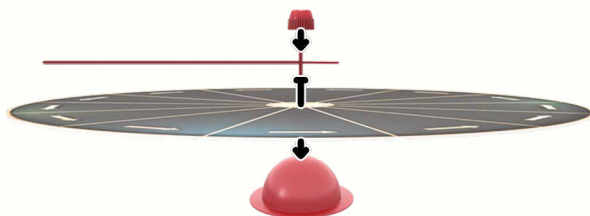


## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. В начале игры выберите ведущего. Вы можете договориться, кто из вас будет ведущим, или вытяните жребий любым удобным образом. Остальные становятся командой знатоков.
2. Ведущий берёт книгу ведущего и готовится к игре по ней.

*В книге ведущего написаны правила ведущего, описаны его жетоны, а также ответы на вопросы. Тем, кто не собирается вести игру, книгу ведущего читать не надо. В течение игры книга ведущего находится у ведущего.*

3. Соберите поле и волчок по схеме.



4. Игроки любым удобным способом выбирают капитана. Капитан команды ставит перед собой фишку капитана. Он решает разногласия в команде и выбирает, кто отвечает на вопрос.
5. Капитан берёт все жетоны знатоков. Разделяет 6 пустышек и 6 полезных жетонов. Переворачивает жетоны, не смешивая, рубашками вверх. Берёт не глядя полезные



жетоны по количеству игроков в команде и столько же пустышек. Перемешивает взятые жетоны и раздаёт каждому знатоку, включая себя, по одному жетону. Остальные жетоны убирает в коробку.

6. Каждый смотрит свой жетон, не показывая другим. Обсуждать жетоны нельзя. О жетонах читайте в разделе «Жетоны знатоков» на стр. 5–7.
7. Остальные компоненты готовит ведущий по своей книге.

**Важно:** для игры вам понадобится таймер на 1 минуту.

## ХОД ИГРЫ

1. Один из знатоков вращает волчок по часовой стрелке.
2. После остановки волчка ведущий берет вопрос, на который указала стрелка, и читает его вслух. Если стрелка волчка указала на пустой сектор (вопрос уже был разыгран) или на линию между секторами, то ведущий берёт следующий по часовой стрелке вопрос.
3. После того как вопрос был прочитан, ведущий сразу запускает таймер и, пока команда знатоков совещается, находит в правилах ответ на вопрос. Как только время на обсуждение заканчивается, ведущий говорит об этом. Знатоки прекращают обсуждение. Капитан выбирает, кто отвечает на вопрос.



4. Ведущий решает, правильный или неправильный ответ дали знатоки:

- ♦ Если знатоки дали **правильный ответ**, то они получают 1 очко.
- ♦ Если знатоки дали **неправильный ответ**, то 1 очко получает команда телезрителей.



Как только счёт одной из сторон достигает 6 очков, игра заканчивается.

### ДОСРОЧНЫЙ ОТВЕТ

Если команда знатоков считает, что ей не нужно время для обсуждения, так как кто-то из знатоков знает ответ, команда может дать **досрочный ответ**. Капитан команды объявляет об этом сразу после прочтения вопроса. После этого он выбирает, кто будет отвечать.



Если команда ответила правильно, у неё появляется **дополнительная минута**. Ведущий кладёт перед знатоками жетон минуты. В дальнейшем, если у знатоков не готов ответ по истечении отведённого времени, капитан может взять дополнительную минуту для продолжения обсуждения. Он должен объявить об этом ведущему после окончания основного времени обсуждения.

- ♦ Дополнительную минуту можно брать столько раз, сколько получено жетонов минут.
- ♦ После использования уберите жетон минуты в коробку.

### БЛИЦ

При выпадении карты «Блиц» команда должна ответить на серию из трёх вопросов подряд. На обдумывание каждого вопроса у команды есть 20 секунд. Если в серии дан хотя бы один неверный ответ, блиц тут же завершается, и 1 очко получают телезрители. Если знатоки ответили правильно на все вопросы, то команда получает 1 очко. На блиц можно дать досрочный ответ, но дополнительные минуты за это не дают. В блице можно использовать дополнительные минуты для обсуждения вопроса.



### 13-Й СЕКТОР

Для этого раунда подобраны самые сложные вопросы. При выпадении 13-го сектора ведущий может задать свой заранее подготовленный вопрос.

13

### РЕШАЮЩИЙ РАУНД

Если команда телезрителей набрала 5 очков, команда знатоков может попросить ведущего дать им возможность сыграть **решающий раунд**.

1. Счет становится 0:0 — все разыгранные карты вопросов из обеих стопок отправляются в сброс.
2. Капитан команды выбирает игрока, который должен будет ответить на следующий вопрос, игрок минуту думает сам, не обсуждая с остальными. Победа в решающем раунде оценивается в 6 очков.



Если ведущий отказался давать решающий раунд или команда отказалась брать его сама, то решающий раунд можно попросить вновь при следующем вопросе (если команда не проиграла).

В решающем раунде ни игроки, ни ведущий не могут применять жетоны.

## ЖЕТОНЫ ЗНАТОКОВ

Игрок с жетоном может применить его по своему желанию в подходящее время. Игрок открывает жетон, выполняет действие и после этого убирает его в коробку

### МУЗЫКАЛЬНАЯ ПАУЗА

#### КОГДА ПРИМЕНЯТЬ?

После выпадения любого сектора, до того как ведущий начал читать вопрос.



#### КАК ПРИМЕНЯТЬ?

Поставьте фишку музыкальной паузы на сектор с выпавшим вопросом. Теперь вы можете запустить любую музыкальную композицию на удобном устройстве, спеть или просто отдохнуть некоторое время. После музыкальной паузы снимите фишку с сектора и заново запустите волчок (предыдущий сектор не считается разыгранным, карта остаётся на месте и может быть разыграна позже).

#### КОГДА НЕЛЬЗЯ ПРИМЕНЯТЬ?

Ведущий уже начал читать вопрос.

### МИНУТА В КРЕДИТ

#### КОГДА ПРИМЕНЯТЬ?

После минуты обсуждения или после 20 секунд в блице, до того как команда озвучила ответ, при этом у телезрителей набрано 5 победных очков, а знатоки уступают в счёте (т.е. при счёте 5:5 брать минуту в кредит нельзя).



#### КАК ПРИМЕНЯТЬ?

Ведущий запускает ещё одну минуту для обсуждения.

Если «минута в кредит» поможет знатокам правильно ответить на вопрос, они будут обязаны вернуть её в одном из следующих раундов — то есть ответить на вопрос досрочно, без минуты обсуждения или ответив досрочно на все три вопроса блица. Если команда не вернула «минуту в кредит» до 11 раунда — при счёте 5:5 — или запросила решающий раунд, знатоки обязаны ответить на вопрос без обсуждения.

Чтобы помнить, что взята минута в кредит, положите возле счётчика очков жетон минуты красной стороной вверх. После возврата минуты уберите жетон в коробку.

Если знатоки дали досрочный ответ, имея «минуту в кредит», они не получают дополнительную минуту, а просто скидывают этот жетон.

#### КОГДА НЕЛЬЗЯ ПРИМЕНЯТЬ?

В решающем раунде.



## ◆ УБЕЖДЕНИЕ ВЕДУЩЕГО ◆

### КОГДА ПРИМЕНЯТЬ?

После того как ведущий не засчитал ответ, при этом он близок к ответу в книге ведущего, но не цитирует его точь-в-точь.



### КАК ПРИМЕНЯТЬ?

Игроки должны убедить ведущего принять ответ, так как разночтения малозначимы. После чего ведущий засчитает ответ как правильный.

### КОГДА НЕЛЬЗЯ ПРИМЕНЯТЬ?

Если ответ совсем не похож на ответ в книге ведущего.

## ◆ ПОМОЩЬ МАГИСТРОВ ◆

### КОГДА ПРИМЕНЯТЬ?

После минуты обсуждения, перед тем, как команда даст ответ.



### КАК ПРИМЕНЯТЬ?

Ведущий должен дать наводящую подсказку на своё усмотрение, опираясь на ответ. Команда получает 20 дополнительных секунд на обсуждение.

При игре без ведущего этот жетон становится пустышкой. Читайте в разделе «Игра без ведущего и в одиночку» на стр. 7.

### КОГДА НЕЛЬЗЯ ПРИМЕНЯТЬ?

В решающем раунде, при блице и суперблице, на 13-м секторе и на призовом вопросе.

## ◆ ПОМОЩЬ ВСЕМИРНОГО РАЗУМА ◆

### КОГДА ПРИМЕНЯТЬ?

После прочтения вопроса, но до запуска времени.



### КАК ПРИМЕНЯТЬ?

Сформулируйте ведущему поисковый запрос, который тот выполнит в интернете в процессе обсуждения и объявит результат в ходе минуты обсуждения до объявления ответа знатоков.

**Важно:** нельзя запрашивать прямую подсказку или ответ на вопрос с карты, лишь краткий ответ на дополнительный вопрос, помогающий прийти к ответу. *Например: Сколько было евангелистов? Как называется столица такой-то страны? Какой учёный изобрёл телескоп?* И прочее.

Также ведущий на протяжении обсуждения может зачитывать много подходящих ответов на более общий вопрос. *Например: Столицы европейских городов. Фильмы Гайдая. Самые известные песни про любовь.*

Помните, что на время поиска таймер не останавливается. В ваших же интересах, чтобы и вопрос, и ответ были лаконичны, и на их поиск не потребовалось много времени (иначе ответ вы получите слишком поздно или не получите вовсе).

При игре без ведущего этот жетон становится пустышкой.

### КОГДА НЕЛЬЗЯ ПРИМЕНЯТЬ?

В решающем раунде, при блице и суперблице, на 13-м секторе и на призовом вопросе.



## ◆ ЗАЩИТА ЗНАТОВ ◆

### КОГДА ПРИМЕНЯТЬ?

В ответ на жетоны ведущего «Подсказка из зала» или «Неточная формулировка».



### КАК ПРИМЕНЯТЬ?

Уберите в коробку жетон ведущего, он не сработал.

При игре без ведущего этот жетон становится пустышкой.

## ◆ ПУСТЫШКА ◆

Этот жетон не приносит никаких бонусов команде, просто храните его до конца игры. Так никто из участников партии не будет знать, сколько активных жетонов находится в игре.



## ◆ КОНЕЦ ИГРЫ ◆

Знатоки побеждают, если они получили 6 очков, и проигрывают, если телезрители получили 6 очков.

Соберите неразыгранные карты с поля и не глядя на лицевые стороны положите их в конверт финала сезона. Карты с разы-

гранными вопросами храните в коробке отдельно, чтобы они не попадались вам в следующих партиях. В дальнейшем вы можете вернуться к ним в качестве ведущего с новой командой знатоков.

## ФИНАЛ СЕЗОНА

После того как вы разыграете все пакеты вопросов, у вас останется конверт финала сезона. Здесь могут попасться несколько блицев, вопросов 13-го сектора и т.д. Отсчитайте, не глядя на лицевую сторону карт, 14 вопросов и проведите финал сезона с неожиданным набором вопросов. У вас точно хватит вопросов на 1 игру, но в зависимости от того, насколько успешно прошёл ваш сезон, может получиться больше.

## ИГРА БЕЗ ВЕДУЩЕГО И В ОДИНОЧКУ

Если вы хотите играть без ведущего, то один из игроков готовит поле и вопросы по книге ведущего. По очереди зачитывайте вслух вопросы и аккуратно смотрите ответы в правилах, чтобы случайно не увидеть ответы на другие вопросы.

Вам не нужно использовать жетоны ведущего, и некоторые жетоны игроков становятся бесполезными, считайте их пустышками.

Без ведущего можно сыграть и в одиночку. Но вы будете в самом сложном положении без командного обсуждения.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Владимир Яковлевич Ворошилов ◇ Наталья Ивановна Стеценко

## СОЗДАТЕЛИ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ

|                                     |                                                                                         |
|-------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| РАЗВИТИЕ ИГРЫ                       | Илья Дроздов, Артём Шорохов                                                             |
| ПРОДЮСЕР                            | Артём Шорохов                                                                           |
| ДИЗАЙН И ВЕРСТКА                    | Юлия Калиновская                                                                        |
| ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР                | Илья Дроздов                                                                            |
| ДИРЕКТОР ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДЕПАРТАМЕНТА | Александр Киселев                                                                       |
| РУКОВОДИТЕЛЬ ТЕСТИРОВАНИЯ           | Елена Ворноскова                                                                        |
| ВЕДУЩИЕ ТЕСТИРОВЩИКИ                | Егор Бережков, Андрей Виннер, Марина Кузнецова,<br>Константин Пономарев, Андрей Рамодин |

Благодарим за сотрудничество консультантов ООО «Телекомпания «Игра-ТВ»:  
Валентину Алексеевну Андрееву, Наталью Владимировну Кузнецову

## ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

|                              |                    |
|------------------------------|--------------------|
| ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО            | Михаил Акулов      |
| РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ    | Иван Попов         |
| ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК | Иван Суховой       |
| КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР          | Николай Пегасов    |
| МЕЖДУНАРОДНОЕ ПРОДВИЖЕНИЕ    | Кристина Кирпикова |

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана,  
пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры  
без разрешения правообладателя запрещены.

© 2026 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



Играть интересно

