

Wskazówki

Wskazówka 1:

Jeśli gracze w trzy lub więcej osób, możecie umówić się, że każdy z Was czyta jedno pytanie. Gracz bierze pierwszą kartę z góry i odczytuje pytanie. Sam wtedy opuszcza kolejkę. Pozostali uczestnicy zabawy mają chwilę na zastanowienie się nad odpowiedzią. Następnie gracz wraca odwróconą kartę na stół. Jeśli znasz odpowiedź, krzyknij ją. Pamiętaj, aby zawsze wskazywać tylko literę widniejącą przy odpowiedzi: A, B, C lub D. Teraz kolejna osoba odczytuje pytanie.

Wskazówka 2:

Jeśli któryś z graczy ma trudności z (szybkim) czytaniem pytań i odpowiedzi, możecie wyznaczyć osobę do prowadzenia gry. Rola tego uczestnika ogranicza się do odczytywania pytań i sprawdzania, czy udzielone odpowiedzi są poprawne.

Wskazówka 3:

Jeśli nie macie ochoty kończyć gry FlashQuiz po 12 pytaniach, grajcie dalej. Ustawcie zawsze wcześniej, z ilu pytań będzie składała się runda.

Wskazówka 4:

Jeśli chcecie, aby rozgrywka w FlashQuiz była jeszcze bardziej ekscytująca, zagrajcie na czas. Ustawcie stoper na np. 15 minut. Wygrywa ten gracz, który po upływie tego czasu zdobędzie najwięcej punktów.

Drogi Graczu!

Bardzo się cieszymy, że wybrałeś grę Identity Games. Masz pytania dotyczące swojej nowej gry? Wejdź na naszą stronę i przejdź do zakładki FAQ lub skontaktuj się z nami bezpośrednio pod adresem: klantenservice@identitygames.nl

Życzymy dobrej zabawy!
Zespół Identity Games

Chcesz poznać inne produkty Squli?
Wejdź na stronę www.squla.pl i zagraj w gry online.

squla
radość z nauki



[WWW.IDENTITYGAMES.NL]

©2016, Identity Games International BV
Westersingel 108 | 3015 LD Rotterdam | Nederland

FlashQuiz

Błyskawiczna nauka przez zabawę



Klasa
2-3

Zasady gry

squla
radość z nauki

MADE IN HOLLAND

FlashQuiz - Błyskawiczna nauka przez zabawę

Liczba graczy: 2

Wiek: 7-9

Czas gry: ± 15 min

Opakowanie zawiera:

- 108 kart
- 36 żetonów
- 2 karty z odpowiedziami

Zagraj z jednym dzieckiem

Zaczynamy!

Każdy z graczy otrzymuje po dwa żetony z cyfrą 1. Potasuj karty do gry, połóż je na środku stołu obrazkami do dołu i uformuj z nich stos.

Pozostałe żetony połóż obok, jeden na drugim tak, aby nie było widać, jaka cyfra im odpowiada. Gracze powinni siedzieć wokół stołu w taki sposób, aby każdy widział, co znajduje się na odwróconej karcie.



Cel gry

Wygrywa ten, kto po 12 pytaniach uzbiera najwięcej punktów.

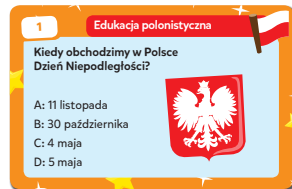
Runda

Najmłodszy spośród graczy odwraca kartę z wierzchu stosu. Każdy uczestnik po cichu czyta pytanie i odpowiada. Jeśli znasz rozwiązanie, wykrzycz odpowiedź. Pamiętaj, że zawsze wymieniać tylko literę widniejącą przy odpowiedzi: A, B, C lub D, a nie recytować całą treść. Gdy tylko odpowiedź będzie właściwa, musisz błyskawicznie zdecydować, która jest poprawna.

Udzieliłeś więcej odpowiedzi? Możesz wziąć żeton. Pomyliłeś się? W takiej sytuacji bez podglądania oddajesz jeden żeton na stos. Nikt nie zna dobrej odpowiedzi? Czas na kolejne pytanie.

Odpowiedzi możecie sprawdzać na karcie odpowiedzi. Każda karta ma swój numer. Znajdziecie go także na karcie odpowiedzi. Obok numeru pytania znajduje się poprawne rozwiązanie.

Czas na kolejne pytanie. Następny gracz odwraca kartę z wierzchu stosu. Możecie również grać na czas.



KARTA ODPOWIEDZI											
1. A	10. C	19. C	28. B	37. A	46. B						
2. D	11. D	20. D	29. B	38. A	47. C						
3. D	12. B	21. D	30. D	39. C	48. B						
4. B	13. A	22. A	31. B	40. C	49. A						
5. A	14. A	23. C	32. A	41. C	50. A						
6. B	15. A	24. D	33. A	42. B	51. B						
7. C	16. A	25. D	34. B	43. B	52. C						
8. C	17. A	26. D	35. B	44. C	53. D						
9. C	18. D	27. A	36. D	45. B	54. A						



Żetony

Jeśli udzieliłeś poprawnej odpowiedzi, możesz wziąć żeton ze stosu. Na większości żetonów widnieje cyfra 1 lub 2. Określa ona wartość żetonu.

Są też żetony z postacią Psoтника. Jeśli wylosujesz taki żeton, możesz wyznaczyć gracza, który nie będzie odpowiadał na pytanie. Żetonu należy użyć, zanim zostanie odkryte pytanie, aby było wiadomo, który gracz opuszcza kolejkę. Możesz sam zdecydować, kiedy napsocisz Psotnikiem.

Na żetonie znajduje się symbol Szczęściarza? Możesz wtedy wziąć jeden żeton od innego gracza. Jeśli wylosujesz ze stosu żeton ze Szczęściarzem, od razu zabierasz żeton jednemu z graczy. Odlóż Szczęściarza na bok – możesz go użyć tylko raz w ciągu gry.



Szczęściarz



Psoтник



Koniec gry!

Odsłoniście już 12 kart? Pora podliczyć punkty. Wygrywa ten, kto zdobył ich najwięcej.

Gdyby okazało się, że kilkoro graczy ma taki sam wynik, o zwycięstwie rozstrzyga dodatkowe pytanie: odpowiadają na nie tylko ci gracze, którzy zdobyli największą liczbę punktów.