

Nuo 12 metų
2–6 žaidėjai
30+ min.



iKNOW

ŽAIDIMAS ŠEIMAI

ŽAIDIMO TIKSLAS

Teisingai atsakyk į savo klausimus, spėk ir lažinkis, ar į savuosius atsakys kiti žaidėjai, ir susižerk taškus pergudraudamas varžovus! Žaidimą laimi daugiausia taškų turintis žaidėjas!

PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

1. Žaisdami pirmą kartą, kaip pavaizduota iBET žetonus įstatykite į iBET figūrėles
2. Ant stalo padėkite žaidimo lentą. Nuspręskite, ar norite žaisti greitą, ar įprastą žaidimo versiją. Žemiau esančioje lentelėje pasitinkinkite, kiek kortelių su klausimais reikia naudoti:

	Greita versija	Įprasta versija
2 žaidėjai	6 kortelės	10 kortelių
3 žaidėjai	6 kortelės	12 kortelių
4 žaidėjai	8 kortelės	16 kortelių
5 žaidėjai	10 kortelių	15 kortelių
6 žaidėjai	12 kortelių	18 kortelių

3. Kiekvienam žaidėjui išdalinkite po iKNOW figūrėlę ir po dvi tos pačios spalvos iBET figūrėles (✗ ir ✓).
4. Kiekvienam žaidėjui išdalinkite po 3 baltus taškų skaičiavimo žetonus.
5. Žaidimą pradeda vyriausias žaidėjas, atsakydamas į pirmąjį klausimą.



Pastaba! Kiekvieno balto žetono vertė – 1 taškas, kiekvieno juodo – 5 taškai!



1 taškas



5 taškai

Turinys: 200 kortelių, žaidimo lenta, 6 iKNOW figūrėlės, 12 iBET figūrėlių, 12 iBET žetonų, 50 taškų skaičiavimo žetonų (25 balti ir 25 juodi), 1 kategorijos žetonas.

ŽAIDIMO EIGA

Ėjimą atliekantis žaidėjas pasirenka kategoriją ir pasirošia atsakyti į klausimą.



Pramogos



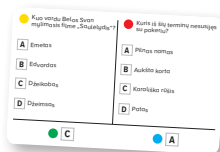
Sportas



Mokslas ir gamta



XXI amžius



Iš kairės esantis žaidėjas iš kortelių dėžutės ištraukia vieną kortelę ir perskaito atitinkamos kategorijos klausimą bei keturis atsakymo variantus.

Kol kas klausimą skaitančiam žaidėjui draudžiama tikrinti teisingą atsakymą!

Kol ėjimą atliekantis žaidėjas svarsto, kurį atsakymą pasirinkti, kiti žaidėjai spėja, ar atsakymas bus teisingas, ar ne, ir savo iBET figūrėles pastato atitinkamoje žaidimo lentos pusėje.

+ reiškia, kad manote, jog ėjimą atliekantis žaidėjas į klausimą atsakys teisingai.

– reiškia, kad manote, jog ėjimą atliekantis žaidėjas į klausimą atsakys neteisingai.

Ėjimą atliekantis žaidėjas pastato savo iKNOW figūrėlę ant, jo manymu, teisingą atsakymą atitinkančio laukelio.

Jei kuris nors žaidėjas (įskaitant ir klausimą skaičiusįjį) mano, kad pasirinktas neteisingas atsakymas, jis gali pabandyti pavogti keletą taškų! Tai vadinama pergudravimu. Šis žaidėjas 1 ar 2 savo žetonus padeda laukelyje, kuris, jo manymu, atitinka teisingą atsakymą, ir ant viršaus pastato savo iKNOW figūrėlę.

Dabar klausimą skaitęs žaidėjas garsiai perskaito kitoje kortelės pusėje esantį teisingą atsakymą ir visi žaidėjai suskaičiuoja savo taškus.



- Jei ėjimą atliekantis žaidėjas atsakė teisingai – jis gauna 2 taškus (už neteisingą atsakymą taškai neskiriami).
- Jei kito žaidėjo spėjimas buvo teisingas – jis gauna 1 tašką.
- Jei kito žaidėjo spėjimas buvo neteisingas – jis praranda 1 tašką.
- Jei pergudrauti bandančio žaidėjo atsakymas buvo teisingas – jis gauna tiek taškų, kiek žetonų buvo pastatęs (1-2).
- Jei pergudrauti bandančio žaidėjo atsakymas buvo neteisingas – jis praranda tiek taškų, kiek žetonų buvo pastatęs (1-2).

NAUJO TURO PRADŽIA

Panaudotą kortelę atidėkite į šalį. Šias korteles laikykite atskirai, kad galėtumėte patikrinti, kiek jų jau panaudojote. Dabar ėjimą atlieka sekantis žaidėjas iš kairės. Jis pasirenka klausimo kategoriją ir perskaitomas atitinkamas klausimas.

ŽAIDIMO PABAIGA IR LAIMĖTOJAS

Suskaičiavus taškus už paskutinę kortelę, žaidimas baigiamas. Laimi daugiausia taškų surinkęs žaidėjas!

Jei baigiama lygiosiomis, vienodą taškų skaičių surinkusiems žaidėjams leidžiama atlikti dar po vieną ėjimą. Tęskite, kol paaiškės žaidimo laimėtojas!

