

TM

הטריוויה

משחק הידע הקלאסי

21 עד 5 משתתפים, זמן אקזלוט

מטרת המשחק:

לצבור את מירב האסימונים תוך מתן תשובות נכונות רבות ככל האפשר ו/או תוך "הימור" נכון.

אפני שמעגלים:

1. קובעים כמה סבבים משחקים.
2. כל משתתף מחליט באיזו רמה הוא משחק (לא "עוברים" רמה באמצע המשחק).
3. שימו לב! על הקלף - שאלות על רקע כחול למתחילים או לילדים, שאלות על רקע ירוק למתקדמים או לנוער ושאלות על רקע אדום למתמחים או למבוגרים.
4. לכל שאלה שלוש תשובות - רק אחת מהן נכונה.
5. כל משתתף מקבל 5 אסימונים משחק. שאר האסימונים - קופה (שימו אותם מתחת לבורר).
6. מפרידים את קלפי ה"כן" וה"לא" מהחפיסות. כל משתתף מקבל 2 קלפי "הימור" - קלף "כן" וקלף "לא". מערבבים את הקלפים ומסדרים אותם במקומם מסביב לבורר.

מהלך המשחק:

משתתף בתורו:

1. מפעיל את הבורר ומניח אותו במקומו מעל הקופה. כדור המתכת יראה את "מחיר" התשובה (בכמה נקודות יזכה המשתתף אם ידע את התשובה הנכונה ומה סכום ההימור המתאים).
2. מרים את הקלף העליון מאחת הערימות. הוא מפנה שאלה ליושב משמאלו ברמה שזה בחר בה לפני תחילת המשחק.
3. כעת מותר למשתתפים האחרים (לא חובה) להמר האם ידע הנשאל את התשובה הנכונה מבין 3 התשובות שיקראו לו בהמשך.
4. סכום ההימור נקבע על פי הבורר (פרטים על הבורר בהמשך).

האליף ההימור:

כל מהמר מניח קלף הימור "כן" עבור - "כן ידע את התשובה" או קלף הימור "לא" עבור - "לא ידע את התשובה", כיתוב כלפי מטה מוסתר מעיני כולם.

1. השואל מקריא לנשאל את שלושת התשובות.
2. הנשאל בוחר את התשובה, הנכונה מבין שלושתן.
3. השואל מכריז אם התשובה נכונה או לא. אם אינה נכונה, יקריא את התשובה הנכונה.
4. הנשאל זוכה באסימונים בתנאי שענה תשובה נכונה (תשובה לא נכונה, אינה מחייבת אותו בתשלום על טעותו).
5. המהמרים מגלים את קלפי ההימור. הימור נכון מזכה במספר האסימונים שנקבע בבורר והם מתקבלים מהקופה. הימור שגוי מחייב בתשלום סכום ההימור לקופה. שימו לב! אסור להמר על סכום אסימונים הגדול מן הנמצא ברשות המשתתף.

בסיום הגוף:

השואל מחזיר את הקלף לתחתית הערימה ממנה נמשך והתור עובר למשתתף הבא.

מנצח:

המשתתף שצבר את מירב האסימונים בסיום המשחק.

הכרז:

מפעילים את הבורר בתנועה סיבובית אנכית, ומניחים אותו במקומו. כדור המתכת יעצור ליד אחד המשולשים הצבעוניים ויראה את "מחיר" התשובה. הבורר מחולק ל 6 חלקים שווים ולמעגל פנימי וחיצוני המראים את "מחיר התשובה". במעגל הפנימי מצוין בכמה אסימונים זוכה הנשאל על תשובה נכונה. תשובה לא נכונה לא מחייבת בתשלום!! במעגל החיצוני מצוין בכמה אסימונים זוכים המהמרים על הימור נכון, או כמה אסימונים הם מפסידים על הימור שגוי.

זיכרון משחק אקזלוט:

חוקי המשחק זהים לגרסת הבודדים, כשקבוצה אחת היא השואלת ו"המהמרת" והקבוצה השנייה היא העונה.

