

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Участники делятся на две команды
2. Каждая команда выбирает капитана
3. Капитаны делят между собой право первого хода (можно использовать какую-нибудь считалку или игру «камень-ножницы»)
4. Каждая команда получает стартовый набор из двух карточек «отмены» и двух карточек «перехвата»

ХОД ИГРЫ

Команды по очереди выбирают вопрос (с любым номиналом и любой темой), совещаются и через капитана дают ответ. После того, как команда выбрала вопрос и начала совещание, ведущий засекает 60 секунд. По истечению времени противоположная команда может использовать карту «перехвата» и отобрать вопрос у своих соперников. Если перехват не был использован, то совещание команды, выбравшей вопрос, может продолжаться до тех пор, пока все ее члены не придет к одному решению. Победителем считается команда, набравшая большее количество очков.

ПРАВИЛА ИГРЫ

1. За каждый правильный ответ команда получает количество очков, указанное на кнопке вопроса.
2. За каждый неправильный ответ с команды списывается половина количества очков, указанного на кнопке вопроса.
3. По достижению количества очков, указанного на кнопке ЗОЛОТОГО вопроса, команды имеют право ответить на один из «особых» вопросов, представленных внизу списка, и выиграть подсказки.
4. Используя одну карту «отмены», команда может единоразово избежать платы за неправильный ответ.

SUPER ИГРА (ОПЦИОНАЛЬНО)

После того, как в первой части игры определился победитель, участники могут продолжить игру, перейдя в следующий раунд. В супер игре темы вопросов не указаны, номинал вопросов гораздо выше, сложность вопросов тоже гораздо выше. С победившей команды в супер игре за неправильный ответ по-прежнему списывается половина номинала вопроса, но у победившей команды имеются две карты «отмены». С проигравшей команды очки не списываются, но у проигравшей команды нет карт «отмены». Команда, победившая в супер игре, считается официальным победителем всего аукциона. Механика «перехвата» в супер игре НЕ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ!

ПОДСКАЗКИ:

1. 50 на 50 – убирает два неправильных ответа
2. Помощь учителя\взрослого – дает возможность спросить ответ у своего учителя или любого взрослого, находящегося в зале
3. Звонок другу (дополнительно) – дает возможность позвонить другу и попросить помощи с вопросом, на разговор отводится минута, использовать поисковые системы запрещается.