

# справжній ЕРУДИТ 10 Україна

## ВМІСТ

- 1 Смарт-бокс
- 10 фішок
- 100 двосторонніх карт із запитаннями
- правила



## МЕТА ГРИ

Спробуйте по черзі знайти всі правильні відповіді на одне запитання. Якщо ви вгадали – отримуєте бал. Помілились – втрачаєте всі бали в цьому раунді. Коли хтось з гравців отримав щонайменше 30 балів – гру закінчено. Гравець з найбільшою кількістю балів стає переможцем гри.

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Якщо грати планує більш ніж 4 людини, об'єднайтеся у команди. Домовтесь щодо фінального результату: зазвичай гра триває до 30 балів, але ви можете грати, скажімо, до 15.

У верхню частину смарт-боксу вмонтовані коліщатка для фіксування рахунку. Всі коліщатка позначені окремою фігурою – кружечком, квадратом, трикутником, зірочкою. Кожен гравець чи команда обирають, якою фігурою будуть позначатись (мал. А). Вкладайте карти до смарт-боксу так, щоб ви потім могли бачити відповіді в отворах (мал. В). Закрийте всі 10 отворів на смарт-боксі фішками. Зніміть верхню карту і вкладіть її у самісінький низ колоди всередині боксу (мал. С).

Тепер ви готові до гри.

## ПРАВИЛА ГРИ

Гравці або команди ходять по черзі. Починає гру наймолодший гравець. Перший гравець у раунді читає вголос запитання в центрі карти й дає свою відповідь. У кожного гравця є вибір – відповісти чи пропустити хід.

Якщо ви вирішили відповідати, озвучте свій варіант відповіді вголос так, щоби його почула решта гравців й вийміть ту фішку, яка приховує правильну відповідь.

- Ви відповіли правильно? Чудово! Покладіть фішку на стіл перед собою.

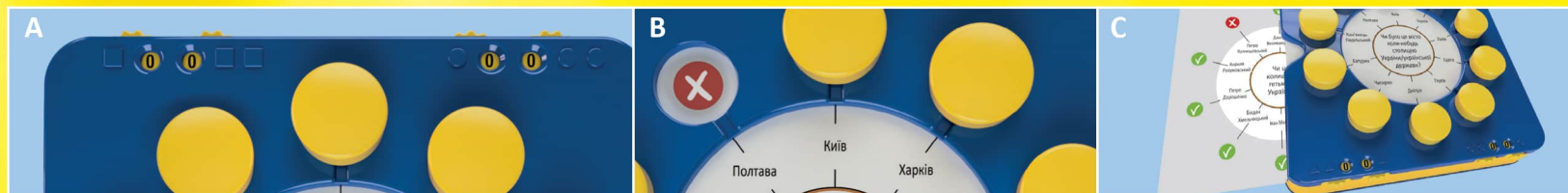
- Помілились? Ви вибуваєте з цього раунду і більше не можете відповідати на питання з цієї карти. Відкладіть фішку убік, але не повертайте в отвір на смарт-боксі. Ви втрачаєте всі фішки, які отримали за відповіді на питання з цієї карти. (Однак бали, які ви отримали в попередніх раундах, зберігаються).

Після вашої відповіді на запитання передайте смарт-бокс наступному гравцеві. Незалежно від того, була ваша відповідь правильною чи ні, хід переходить до наступного гравця.

Ви не впевнені у своїй відповіді або вважаєте, що під фішками не залишилось правильних відповідей? Можете пропустити хід і просто передати смарт-бокс далі.

Таким чином, ви не ризикуєте фішками, отриманими в цьому раунді. АЛЕ і брати участь у цьому раунді ви більше теж не зможете.

Тепер наступний гравець вирішує – відповісти чи пропустити хід. І так далі...



## КАТЕГОРІЇ ЗАПИТАНЬ



**ТАК чи НІ:** Ці запитання мають відповіді – «так» або «ні». Ваше завдання – відкрити всі правильні відповіді. Але ж ви не завжди знаєте скільки з них правильні. Якщо вам здається, що закритими лишилися лише неправильні відповіді, краще пропустити хід.



**ЧИСЛО:** Щоб відповісти на запитання, назвіть правильне число або дату.



**ПОСЛІДОВНІСТЬ:** Вгадайте яке місце в переліку займає ваш варіант відповіді. Наприклад, перед вами запитання «Розташуйте річки за спаданням довжини в межах України (1 – найдовша)». Ви кажете вголос свою відповідь: «третє місце» та виймаєте фішку навпроти слова «Південний Буг». На ці запитання не обов'язково відповідати за годинниковою стрілкою чи неодмінно починати з першого місця. Ви впевнені у варіанті, який, на вашу думку, посідає 7 місце, починайте з нього.



**СТОЛІТТЯ/РОКИ:** Відповіддю на запитання є число, що позначає століття або десятиліття.



**ВІДКРИТЕ ПИТАННЯ:** Назвіть слово, назву, ім'я тощо.

## ПРИКЛАД:

Запитання: Чи було це місто коли-небудь столицею України/української держави? Два отвори з відповідями вже відкриті. Кам'янець-Подільський – правильна відповідь, а Полтава – ні. З цього можна зрозуміти, що один з гравців вже вибув з раунду.



## КІНЕЦЬ РАУНДУ

Раунд закінчується, коли або всі 10 відповідей відкриті, або всі гравці пропустили хід чи вибули.

Всі гравці встановлюють свій результат за допомогою коліщаток і повертають фішки в отвори на панелі смарт-боксу.

## НОВИЙ РАУНД, НОВА КАРТА

Перед початком гри пересвідчіться, що всі отвори з відповідями закриті фішками. Витягніть верхню карту і вкладіть її під низ колоди. Тепер у вас відкрита нова карта з наступним запитанням.

Новий раунд починає гравець, що сидить ліворуч від того, що починав попередній раунд.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Гра завершується, коли будь-який гравець чи команда набрали щонайменше 30 балів. Він (вони) й стають переможцями гри.

### Як відкрити смарт-бокс

Одна з жовтих бічних панелей смарт-боксу має отвір у вигляді кола. Щоб відкрити цю панель, притисніть легенько пальцями у визначених місцях зверху та знизу цієї панелі та потягніть верхній край вбік і вгору. Щоб поставити бічну панель назад, потрібно вставити її у бічні пази і натиснути вниз.

