

squla® Quiz

Błyskawiczna nauka przez zabawę



Klasa
4-6

GRANNA

squla®
radość z nauki

Squla Quiz - Błyskawiczna nauka przez zabawę

Liczba graczy: 2-6

Wiek: 9+

Czas gry: \pm 15 min

Zestaw zawiera:

- 108 kart z zadaniami
- 2 karty z odpowiedziami
- 36 żetonów
- instrukcja
- karta z kodem dostępu do Squla.pl



Zaczynamy!

Każdy z graczy otrzymuje po 2 żetony z cyfrą 1.

Potasuj karty, 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 już karcie.



Cel gry

Wygrywa ten, kto po 12 pytaniach uzbiera najwięcej punktów.



Runda

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

Dobrze odpowiedziałeś?
Możesz wziąć losowo wybrany żeton, podejrzeć go i położyć zakryty na swój stos.
Pomyliłeś się?
W takiej sytuacji oddajesz jeden ze swoich żetonów na stos znajdujący się na środku stołu.
Jeśli nie masz już żetonów, to nic nie tracisz.
Nikt nie zna dobrej odpowiedzi?
Czas na kolejne pytanie.

10 Przyroda

Jak nazywa się granica między półkulią północną a południową?

A: linia zero
B: równik
C: koło podbiegunowe
D: zwrotnik

KARTA ODPOWIEDZI

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

Rozwiązania możecie sprawdzać na karcie odpowiedzi. Każda karta ma swój numer. Znajdziecie go także na karcie odpowiedzi. Obok numeru pytania widnieje poprawna odpowiedź.

Czas na następne pytanie. Kolejny gracz odwraca kartę z wierzchu stosu.



Żetony

Jeśli udzielisz 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 wskazać gracza, który nie będzie odpowiadał na pytanie. Żetonu należy użyć, zanim zostanie odsłonięte kolejne pytanie, aby było wiadomo, który gracz opuszcza kolejkę. Możesz sam zdecydować, kiedy napsocisz **Psotnikiem**.

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



Szczęściarz



Psoтник



Koniec gry

Odśloniliście już 12 pytań? Pora podliczyć punkty. Wygrywa ten, kto zdobył ich najwięcej.

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



Wskazówki

Wskazówka 1:

Możecie się umówić, że w trakcie rozgrywki każdy z Was czyta identyczną liczbę pytań. Jeśli w grze bierze udział np. 5 osób, gra kończy się po 15 pytaniach (zamiast 12), przy 6 osobach po 18 itd.

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 wyklada odwróconą kartę na stół. Jeśli znasz odpowiedź, wykrzycz ją. Pamiętaj, aby zawsze wymieniać tylko literę widniejącą przy odpowiedzi: A, B, C lub D.

Teraz kolejna osoba odczytuje pytanie.

Wskazówka 2:

Jeśli jeden lub więcej 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 **Squla Quiz** po 12 pytaniach, grajcie dalej. Wcześniej ustalcie jednak, z ilu pytań będzie składać się gra.

Wskazówka 4:

Jeśli chcecie, aby rozgrywka w **Squla Quiz** 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 Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz zgłosić reklamację e-mailem – na adres: service@granna.pl

Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeżeli chcesz otrzymywać drogą mailową wiadomości o nowościach, wyślij e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.



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

© 2017 Squla

© 2017 Granna Sp. z o.o. ul. Księcia Ziemowita 47 03-788 Warszawa
www.granna.pl

GRANNA