

QUIZ WIZ

ŽAIDIMO APŽVALGA

„QuizWiz“ yra bendradarbiavimo viktorinos žaidimas, kuriame žaisdami visi kartu ieškote tikslų, šalis apibūdinančių, teiginių.



Nenorite skaityti taisyklių? Nuskenaukite QR kodą ir išmokite žaisti su mūsų filmuku!

10+

1-5



ŽAIDIMO RINKINYS



72 šalių kortos



14 pasiruošimo žaidimui kortų



5 ypatingų teiginių kortos



3 diskusijų kortos



126 teiginių kortos
(3-ijų sudėtingumo lygių)

01

PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

- ① Pasirinkite žaidimo lygį (lengvą, vidutinį arba sunkų) ir paimekite 1 atsitiktinę **pasirinkto lygio pasiruošimo žaidimui kortą**.

Padėkite ją atverstą stalo centre. Likusias pasiruošimo žaidimui kortas padėkite atgal į žaidimo dėžutę.



Pasiruošimo žaidimui kortos

Žaidimo lygis



Teiginių ir ypatingų teiginių kortas, kurias reikia padėti pasiruošimo žaidimui metu

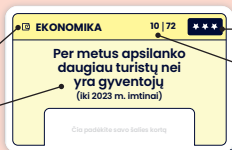
- ② Atsitiktine tvarka pasirinkite po tiek ir tokių kiekvieno lygio **teiginių kortų**, kokios nurodytos pasiruošimo žaidimui kortoje, ir padėkite jas atverstas į eilę žemiau pasiruošimo žaidimui kortos. Įsitikinkite, kad kiekviena teiginio korta priklauso skirtingai kategorijai (geografija, sportas, politika ir t. t.). Jei pasirinkote kortą, priklausančią jau pasirinktai kategorijai, šią kortą padėkite į žaidimo dėžutę ir pasirinkite naują kortą. Nežiūrėkite į kortų nugarėles. Likusias teiginių kortas padėkite atgal į žaidimo dėžutę.

Teiginių kortos

PRIEKINĖ PUŠĖ

Kategorija

Teiginys

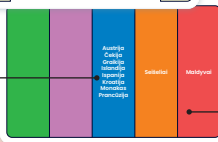


Sudėtingumo lygis

Žaidime esančių derančių šalies kortų skaičius

NUGARĖLĖ

Teisėtų šalių sąrašas



Regionai

- ③ **Ypatingų teiginių kortas**, nurodytas pasiruošimo žaidimui kortoje, padėkite atverstas į eilę žemiau teiginių kortų. Likusias ypatingų teiginių kortas padėkite atgal į žaidimo dėžutę.

- ④ 3 **diskusijų kortas** padėkite aukščiau teiginių kortų.
- ⑤ Visas **šalių kortas** sumaišykite ir kiekvienam žaidėjui padalykite po 4 kortas. Tai yra jūsų ranka. Rankoje esančias kortas reikia laikyti paslapyje nuo kitų žaidėjų.
- ⑥ Paimkite 3 atsitiktines šalių kortas ir atverstas padėkite šalia diskusijų kortų. Tai – **atviros kortos**.
- ⑦ Likusias šalių kortas užverstas sudėkite į krūvelę ir padėkite aukščiau atvirų kortų. Tai – **šalių kortų krūvelė**.

Pasiruošimo 3 žaidėjų žaidimui pavyzdys



02

ŽAIDIMO EIGA

Žaidimo metu šalių kortas dėsite ant teiginių kortų ir stengsitės, kad šie teiginiai teisingai apibūdintų šias šalis. Žaidimas baigiamas, kai ant kiekvienos teiginio ir ypatingo teiginio kortos bent po 2 šalių kortas. Jei padarėte 3 ar mažiau klaidų, visi kartu laimite žaidimą.

Leidėjo pastaba

Leidėjas ir autorius kelis kartus peržiūrėjo visus teiginius, naudodamiesi įvairiais šaltiniais juos patikrino, ir pagal galimybes įsitikino, kad 2023 m. pabaigoje šie teiginiai yra teisingi. Laikui bėgant nutinka įvairių įvykių, todėl faktai gali keistis.

Pirmąjį ėjimą atlieka žaidėjas, kuris neseniai buvo užsienyje. Toliau žaidžiama paeiliui pagal laikrodžio rodyklę. Savo ėjimo metu turite **padėti arba perkelti** vieną šalies kortą.


Padėkite šalies kortą

Svarbu: visi teiginiai susiję su dabartinėmis šalimis ir jų teritorijomis. Pavyzdžiui, Ispanijai tinka teiginys „Buvo Romos imperijos dalis (visiškai arba iš dalies)“, nors tuo metu tokios šalies nebuvo.

Iš savo rankos išsirinkite bet kurią šalies kortą ir atverstą padėkite ant teiginio, ypatingo teiginio ar diskusijų kortos.

Jūs galite atvirai diskutuoti apie visas ant stalo esančias atverstas kortas, bet negalite diskutuoti apie konkrečias, rankoje turimas šalių kortas. Nesileisdami į detales galite pasakyti tik tiek, kad turite arba neturite kortų, kurias galite padėti ant konkretaus teiginio. Taip pat su kitais žaidėjais galite kalbėtis apie skirtingus regionus, diskutuoti įvairiomis istorinėmis ir geografinėmis temomis ar apie kitus dalykus, tačiau negalite tiesiogiai ar netiesiogiai įvardyti šalių, nebent šios šalys yra atverstos ant stalo.

Pavyzdžiui: ant stalo yra teiginio korta: „Viena iš 30 daugiausiai ryžių suvartojančių šalių pasaulyje (vienam gyventojui)“. Jūs galite sakyti: „Kaip manote, ar Vidurinėje Azijoje yra daug šalių, kuriose valgo ryžius?“, o tada šia tema diskutuoti. Tačiau jūs negalite klausti: „Kaip manote, ar šalia Everesto esančiose šalyse valgoma daug ryžių?“, nes taip liktų tik dvi galimos šalys.



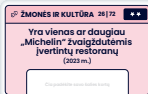
Jei šalies kortą padedate ant teiginio arba ypatingo teiginio kortos, ji ten lieka iki žaidimo pabaigos.

Užuot šalies kortą padėję ant teiginio ar ypatingo teiginio kortos, galite ją padėti ant diskusijų kortos, ant kurios dar nėra šalies kortos. Ant diskusijų kortų padėtas šalių kortas vėliau galima perkelti (žr. *Perkelkite šalies kortą*).

Jei nėra laisvų diskusijų kortų, tuomet šalies kortą galite dėti tik ant teiginio arba ypatingo teiginio kortos.

Padėję šalies kortą, iš šalių kortų krūvelės į ranką pasiimkite 1 naują kortą – jūsų ėjimas baigtas.

Pastaba: nors žaidimas baigiasi, kai ant kiekvienos teiginio ir ypatingo teiginio kortos yra bent po 2 šalių kortas, ant tų kortų, ant kurių jau yra 2 šalių kortos, galite dėti papildomų kortų. Tai padeda jums į ranką pasiimti naujų kortų.



Pavyzdys: dabar ėjimą atlieka Jonas. Jis mano, kad Portugalija yra žaidusi bent dviejuose FIFA pasaulio futbolo čempionatuose, todėl ant teiginio kortos „Žaidė bent dviejuose FIFA pasaulio futbolo čempionatuose“ jis padeda atverstą savo šalies kortą „Portugalija“. Tada iš šalių kortų krūvelės jis pasiima naują kortą.

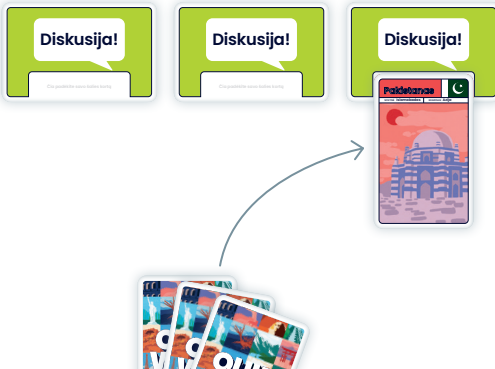
Perkelkite šalies kortą

Užuot padėję kortą iš savo rankos, galite perkelti 1 šalies kortą nuo diskusijų kortos arba iš atvirų kortų ant bet kurios teiginio arba ypatingo teiginio kortos.

Jei perkeliate šalies kortą iš atvirų kortų, nedelsdami pakeiskite ją nauja korta iš šalių kortų krūvelės.

Jei perkeliate šalies kortą nuo diskusijų kortos, diskusijų kortą padėkite atgal į žaidimo dėžutę.

Pastaba: taip diskusijų kortos tampa labai vertingos, todėl reikia gerai apgalvoti, kokias šalių kortas ant jų dėti.



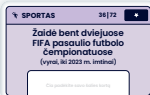
Pavyzdys: ant teiginio kortos „Priklausė Mongolų imperijai“ vis dar nėra nė vienos kortos, tačiau istorija niekada nebuvo Jono arkliukas. Ant laisvos diskusijų kortos Jonas padeda atverstą savo šalies kortą „Pakistanas“, kad galėtų ją aptarti su kitais. Tada iš šalių kortų krūvelės jis pasiima naują kortą ir baigia savo ėjimą.



Disputuoti savo kalbos kortą

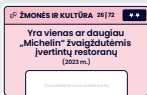


Disputuoti savo kalbos kortą



Žaidė bent dviejuose
FIFA pasaulio futbolo
čempionatuose
(vyrų, iki 2023 m. imtinai)

Disputuoti savo kalbos kortą



Yra vienas ar daugiau
„Michelin“ žvaigždutėmis
įvertintų restoranų
(2023 m.)

Disputuoti savo kalbos kortą



Priklausė Mongolų imperijai
(visiškai arba iš dalies)



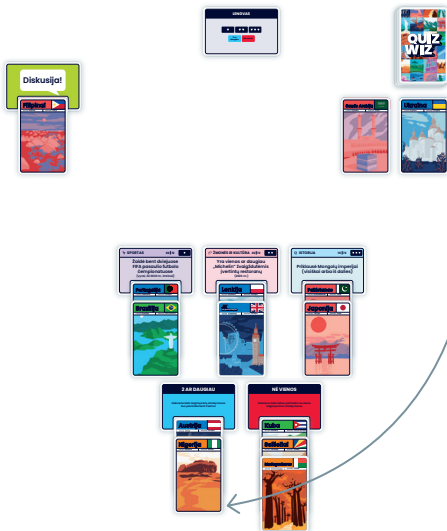
Pavyzdžio tęsinys: kitaip nei Jonas, Emilija stropiai mokėsi istorijos, todėl žino, kad Pakistanas priklausė Mongolų imperijai. Savo ėjimo metu ji paaiškina tai kitiems ir kortą „Pakistanas“ perkelia nuo diskusijų kortos ant teiginio kortos. Tada diskusijų kortą ji padeda atgal į žaidimo dėžutę ir baigia savo ėjimą.

Pastaba dėl 1 žaidėjo žaidimo: jei žaidžiate vienas (-a), tikrai negalite nieko aptarti su kitais žaidėjais, tačiau kortų dėliojimas ant diskusijų kortų gali padėti jas išsaugoti vėlesniam laikui bei padėti pasiimti naujų kortų.

ŽAIDIMO PABAIGA

Jei žaidėjo ėjimo pabaigoje ant kiekvienos teiginio kortos ir kiekvienos ypatingo teiginio kortos yra bent po 2 šalių kortas, žaidimas iš karto baigiamas ir žaidėjai turi patikrinti atsakymus.





Pavyzdys: Jonas, pasitaręs su kitais, nusprendžia perkelti „Nigeriją“ iš atvirų kortų ant ypatingo teiginio kortos „2 ar daugiau“. Dabar ant kiekvienos teiginio ir ypatingo teiginio kortos yra bent po 2 šalių kortas. Žaidimas baigiamas ir žaidėjai turi patikrinti atsakymus.

Atsakymų tikrinimas

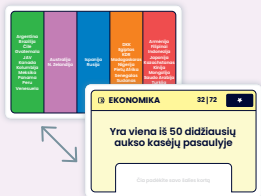
Kiekvieną teiginio kortą apverskite ir kitoje jos pusėje pateiktus atsakymus palyginkite su ant teiginio kortos padėtomis šalių kortomis.

Šalies korta, kuri nurodyta atsakyme, yra teisingas atsakymas. Kiekviena kita šalies korta yra klaida. Klaidas užverskite.

Tada patikrinkite visas šalių kortas, esančias ant kiekvienos ypatingo teiginio kortos. Suskaičiuokite, kiek kartų konkreti šalis yra nurodyta kaip atsakymas **visose** teiginių kortose, ir patikrinkite, ar šis skaičius atitinka sąlygą. Jei atitinka, vadinasi, tai yra teisingas atsakymas. Jei ne, tai yra klaida. Klaidas užverskite.

Pavyzdžiui, šalys, kurios padėtos ant ypatingo teiginio kortos „Nė vienos“, yra teisingos, jei jos nėra nurodytos nė vienoje teiginio kortoje.

Jei turite 3 ar mažiau klaidų (užverstos šalių kortos), laimite žaidimą! Kitaip, žaidimą pralaimite.



Žaidėjai padarė tik **2 klaidas**, todėl jie laimi žaidimą!

Teiginio korta

Ant jos esančios šalių kortos

Žaidė bent dviejuose FIFA pasaulio futbolo čempionatuose

- ✓ Portugalija
- ✓ Brazilija

Abi šalys yra nurodytos teiginio kortos nugarėlėje – klaidos nėra.

Yra vienas ar daugiau „Michelin“ žvaigždutėmis įvertintų restoranų

- ✓ Lenkija
- ✓ Jungtinė Karalystė

Abi šalys yra nurodytos teiginio kortos nugarėlėje – klaidos nėra.

Priklausė Mongolų imperijai

- ✓ Pakistanas
- ✗ Japonija

„Pakistanas“ yra nurodytas teiginio kortos nugarėlėje, o „Japonija“ – ne, todėl žaidėjai padarė **1 klaidą** ir turi užversti kortą „Japonija“.

2 ar daugiau

- ✓ Austrija
- ✗ Nigerija

„Austrija“ nurodyta abiejose teiginių kortelėse: „Yra vienas ar daugiau „Michelin“ žvaigždutėmis įvertintų restoranų“ ir „Žaidė bent dviejuose FIFA pasaulio futbolo čempionatuose“, todėl „Austrija“ yra teisingas atsakymas. „Nigerija“ nurodyta tik teiginio „Žaidė bent dviejuose FIFA pasaulio futbolo čempionatuose“ kortelėje. **1 klaida**, kortą „Nigerija“ užverskite.

Nė vienos

- ✓ Kuba
- ✓ Seišeliai
- ✓ Madagaskaras

Nė vienos iš jų nėra nei vienoje teiginio kortoje – klaidos nėra.

DISKUSIJŪ REŽIMAS

Jei norite žaisti lengvesnē „QuizWiz” žaidimo versijā – kai nuo diskusijū kortų nuimate šalių kortas, diskusijū kortų nedēkite atgal į žaidimo dėžutę.

Taip žaidimo metu galēsite aptarti daugiau šalių kortų.

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

© 2024 Brain Games Publishing SIA

Brain Games SIA

Brīvības 103-4, Rīga, LV-1001, Latvia

(+371) 67334034

info@brain-games.com

www.brain-games.com

KŪRĒJAI

Autorius: Rodrigo Rego

Ilustracijos: Karina Volbeta

Žaidimo vystymas: Jānis Bernāns, Jānis Grunte, Elīna Grunte

Grafinis dizainas ir apipavidalinimas:

Karina Volbeta, Gunta Ermansone,
Andrejs Timofejevs, Māris Jansons

Žaidimo taisyklių redagavimas: Lines J. Hutter

Projekto vadyba: Agnese Freimane

Lokalizavimo projekto koordinatorė: Külli Uustal

Vertimų komandos koordinatorė: Elīna Grunte

Vertimas į lietuvių kalbą: Vitalija Milkerytė

Redagavimas lietuvių kalba: Martyna Cijūnėlytė

Žaidimo bandytojai: Artūrs Perepjolkins, Arvils Klāvs Ozoliņš, Karolīna Grante, Ance Ozola, Mansão das Peças, Emīls Jasiūnas, Kaspars Vilcāns, Edgars Sosnars, Juozas Kazlauskas, Evita Veipa

Rodrigo Rego: „Dėkoju savo žaidimų bandytojų grupei „Mansão das Peças“ už daugybę įžvalgų, ir savo nuolatinei žaidėjų grupei už tai, kad noriai žaidė prototipus, o ne savo mėgstamus žaidimus. Ypatingai dėkoju savo žmonai Patricijai Rosendo, kuri šį žaidimą žaidė be paliovos ir padėjo man išstbulinti kategorijas bei mechanizmus“.

