

Своя игра

Общие положения

В игре принимают участие 3 игрока. Их основная цель — отвечать на вопросы и зарабатывать как можно большее число очков. Суть игры заключается в том, что три участника отвечают на вопросы различной сложности, пытаясь опередить друг друга.

В спортивной версии «Своей игры» есть несколько существенных отличий. Во-первых, вопросы каждой темы обычно отыгрываются последовательно, от более лёгких к более сложным, без перескакивания на другую тему и пропуска сложности. Во-вторых, как правило, в спортивном варианте отсутствуют специальные вопросы и финальный раунд. Поэтому турнир по спортивной «Своей игре» теоретически можно растянуть на очень долгое время. Однако тот факт, что желающих поиграть много, а количество игроков для участия — всего три, игровые отрезки имеют ограничение по времени или количеству задаваемых тем.

Командные правила

Ведущий объявляет тему, а затем один за другим читает вопросы по возрастанию уровня сложности — от 10 до 50. Если игрок готов ответить на вопрос, он должен оповестить об этом ведущего громогласным возгласом «Я!» (пока мы не обзавелись специальной системой, пользуемся таким эгоистичным методом). Если уверенность в ответе ещё до того, как ведущий закончил чтение вопроса, достигает, по мнению игрока, 100 %, он вправе сказать «Я!» сразу. Но в этом случае следует учитывать риск того, что формулировка может значительно отличаться от того, что игрок ожидает.

Классический пример.

Ведущий: Лучшим другом Винни-Пуха был именно...

Игрок: Я! Пятачок.

Ведущий: Ответ неверный! ... именно этот мальчик. Правильный ответ — Кристофер Робин.

Если игрок ответил неправильно, а вопрос не был дочитан до конца, ведущий оглашает окончательную формулировку и у остальных игроков есть возможность ответить на этот вопрос.

Примеры вопросов

Тема: «Кошки и мышки»

10. Именно он является автором сказки, одним из героев которой является Мышиный король.

Ответ: Эрнст Теодор Амадей Гофман.

20. Именно им был созданный Фердинандом Порше в 1945 году «Мышонок».

Ответ: Танк.

30. В «Золушке» Евгения Шварца этот персонаж Шарля Перро предлагает поиграть в кошки-мышки.

Ответ: Кот в сапогах.

40. В романах о Гарри Поттере мы знаем немало анимагов. Кто из них обращался в кошку?

Ответ: Сьюзан Мак Гонагл.

50. Именно так назвал своего кота неоднократный чемпион мира по шахматам Александр Алехин.

Ответ: Чесс.