

Даугавпилс

Это название обозначает вид интеллектуальных соревнований, придуманных латвийским клубом интеллектуальных игр. Впервые презентация игры состоялась на одном из фестивалей в соответствующем городе. Предназначен этот вид игр в основном для развлечения между турами серьёзных чемпионатов и для школьных тренировок. Обычно этим термином называют целый ряд игр и конкурсов различного характера. Эти конкурсы никак не связаны друг с другом ни темой, ни заданиями. В каждом из них свои правила набора очков. Победителем соревнования объявляется игрок (в случае индивидуального соревнования) или команда (в случае командных соревнований), набравшая максимальное количество очков по итогам нескольких конкурсов. Обычно задания этой игры выполняются письменно и сдаются компетентному жюри.

В состав игры «Даугавпилс» могут входить такие игры, как:
«Интеллектуальный покер»;
«Эрудит-лото»;
«Верю — не верю»;
«Реалии»;
«Кубраёчки»;
«Ледида».

«Интеллектуальный покер»

Игра проходит по типу викторины, как индивидуального, так и командного характера (в зависимости от сложности вопросов). Задаётся NN-ое количество вопросов. Первый вопрос предназначен для всех. Право ответа получает тот игрок, который раньше поднимает руку. При правильном ответе, игрок получает одно очко. Если игрок желает играть дальше, т. е. «идёт на повышение», то следующий вопрос задаётся только ему. При правильном ответе он получает второе очко, а при неправильном теряет все ранее набранные. В любой момент можно остановиться, и тогда следующий вопрос будет опять задаваться для всех, а для данного игрока набранная сумма становится «несгораемой». Даже если он ещё раз попробует свои силы и ответит неверно, рисковать он будет только новой суммой очков. Таким образом, после зачтения NN-ого количества вопросов победителем признаётся игрок или команда с максимальным количеством накопленных очков (очки за несколько попыток не суммируются — учитывается только лучший «несгораемый» результат).

«Эрудит-лото»

Всем раздаются карточки «Эрудит-лото». Вид их может быть самый разнообразный — это уже зависит от вашей фантазии и таланта оформляющего их художника. Один из самых распространенных видов карточек «Эрудит-лото» таков:

Карточка «Эрудит-лото»											
Отрывной талон		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1										
	2										
	3										
	4										

Он достаточно прост, но весьма функционален.

Основной элемент карточки «Эрудит-лото» — 40 одинаковых клеточек. Точнее — 10 столбцов по 4 клеточки в каждом столбце. Каждый столбец соответствует одному из 10 вопросов, которые будут задаваться в «Эрудит-лото», каждая из 4 клеточек столбца — одному из вариантов ответа на этот вопрос.

Играющим предстоит ответить на 10 вопросов. Это, конечно, не догма — можно сделать другую карточку и разыгрывать хоть 3 вопроса, хоть 100. Да и число вариантов ответа может быть другим. Но опыт показывает, что 10 вопросов с 4 вариантами ответов на каждый из них, во-первых, выходит не много, не мало, а в самый раз, и, во-вторых, дает возможность определить единственного победителя из группы даже в несколько сотен играющих почти наверняка или, во всяком случае, добиться того, чтобы победителей было не так уж много, что позволит обойтись без дополнительного состязания между победителями за первое место. Это достаточно существенно, если в распоряжении всего один приз.

Как выглядит вопрос «Эрудит-лото»? Это, собственно говоря, не вопрос, а утверждение, заключительная часть которого зачитывается в четырех вариантах. Например:

Дважды два будет:

вариант первый — минус одиннадцать с четвертью

вариант второй — чашка чаю с заварным пирожным

вариант третий — ровно четыре

вариант четвертый — шестьсот шестьдесят шесть.

Хороший вопрос, и главное — трудный! Тут, конечно, все зачеркнут именно третью клеточку соответствующего столбца и приблизятся к успеху.

А если задать вопрос чуть посложней? Например:

Из всех перечисленных сумасшедшим является только:

1. бухгалтер Берлага

2. отец Федор Востриков

3. принц Гамлет

4. Александр Андреевич Чацкий.

Что вы теперь скажете? Очевидно, все-таки вспомните, что и бухгалтер Берлага, и принц Гамлет сумасшедшими только притворялись, а Чацкого, совершенно нормального человека, ославило сумасшедшим его косное окружение. А вот отец Федор из «Двенадцати стульев» в напрасной погоне за сокровищами действительно сошел с ума. Зачеркнуть, естественно, следует именно второй квадратик соответствующего столбца.

А вот пример вопроса потрудней:

Только один из вождей крестьянских восстаний на Руси являлся дворянином, а именно:

1. Иван Болотников

2. Кондратий Булавин

3. Степан Разин

4. Емельян Пугачев

Может быть, некоторые и вспомнят, что Иван Болотников успел за свою богатую событиями жизнь побывать и венецианским кондотьером. Но если они уже и об этом догадаются, то уж точно будут знать, что дворянства это не дает. И Булавин, и Разин — донские казаки. Совершенно не дворяне! Но ведь Пугачев — тем паче не дворянин?.. Да как сказать. Видите ли, он дослужился до чина хорунжего, что давало ему личное дворянство. Вот так!

Закончив заполнение карточек, играющие их сдают, организаторы игры проверяют карточки, объявляют и награждают победителей, сообщив до этого всем правильные ответы.

Источник: http://www.kulichki.com/znatoki/dz/erl/erl_b.html

«Верю — не верю»

Игра проводится по типу викторины, как индивидуального, так и командного характера (в зависимости от сложности вопросов). Задаётся NN-ое вопросов для всех участников. Каждый вопрос содержит некий факт, который может быть истинным или ложным. Игроки или команды, верящие в достоверность высказанной информации, поднимают руки, соответственно, воздержавшиеся не верят в правдивость информации. Далее оглашается вердикт: верна или не верна озвученная информация. В зависимости от правильности своего выбора участники получают по одному очку. Таким образом, после зачитания NN-ого количества вопросов победителем признаётся игрок или команда с максимальным количеством очков.

«Реалии»

Фактически это тоже викторина, но с подсказками. Участникам предлагаются N заданий, представляющих собой слова, понятия, термины и т. п. К каждому заданию прилагается 5 определений-подсказок, идущих «от сложного к простому» (после последней подсказки предполагается, что все участники дадут правильный ответ). Если участник называет (ответ

сдаётся письменно на карточке) правильно этот термин после первой подсказки, то он получает 5 очков. Для всех остальных участников зачитывается вторая подсказка, после которой уже можно заработать только 4 очка и т. д. В случае, если участник даёт неверный ответ, он лишается права вторично отвечать на этот вопрос и зарабатывает 0 очков на данном задании. Победителем считается участник, заработавший максимальное количество очков по сумме всех заданий.

Пример задания:

1. согласно Карло Гоцци обычно ИХ любят по трое;
2. у Энтони Берджесс ОН был заводной, а у Стенли Кубрика — механический;
3. анаграммой к ЭТОМУ является слово «спаниель»;
4. в НИХ был обнаружен друг одного доброго крокодила;
5. это вечнозелёное плодовое дерево рода цитрус семейства рутовых, в кожуре которого содержится эфирное масло.

Ответ: апельсин

Источник: <http://www.bmstu.ru/~brain/realii.htm>

«Кубра́ечки»

Это игра, в которой участники должны восстановить исходные слова, над которыми произвели следующую операцию: разбили на более мелкие части-слова и каждую часть заменили на антоним или просто другое слово из того же тематического ряда. Классический пример: КУБРАЯ делим на части «куб» и «рая» и заменяем на антонимы или слова того же тематического ряда и получаем «шар» и «ада», а ответом будет слово ШАРАДА.

«Ледида»

Игрокам предлагается кусочек из названия художественного произведения, картины, фильма или даже песни (на что у автора викторины фантазии хватит). Причем именно «кусочек» — несколько слогов в любом месте загаданного названия, дающиеся, разумеется без пробелов. Например: ЕНЬПО — «Последний день Помпеи».

В некоторых вариантах игры предлагается узнать кусочек из текста песни. Например, ставшая названием игры «Ледида» — это кусочек из «Песни Министра-Администратора»: Хорошо, когда женщина есть // Леди, дама, синьора, фемина... Задача играющих — угадать, что за песня.