

ANTRAS SEZONAS

# AUKSINIS PROTAS



ANDRIUS  
TAPINAS

ARŪNAS  
VALINSKAS

Alma littera

Sveiki, bičiuliai,

Štai ir vėl atsirado proga susitikti – prieš jus antroji „Auksinio proto“ knyga. Jei skaitėte pirmąją, tada viską puikiai žinote, jeigu ne – mielai priminsime, su kuo turėsite reikalų.

„Auksinis protas“ – tai didžiausias ir populiariausias intelektualinis TV žaidimas, nuo 2014 metų geriausiu laiku rodomas per LRT. Kiekvieną žaidimą per televizorių ir internete žiūri daugiau kaip 150 000 žmonių. Žiūri ir galvoja – mes irgi norėtume dalyvauti ir išmėginti jėgas. Štai jums ir puiki proga.

Rankose laikote ne tik žaidimo knygą, bet ir bilietą į TV studiją, kurioje galėsite kautis dėl puikių prizų „Auksiniame prote“. Čia rasite:

1. 10 klausimų rinkinių, tiksliai atitinkančių televizinio žaidimo formatą.
2. Skaitydamas knygą galite žaisti ir vienas, stengdamasis surinkti kuo daugiau taškų, ir su draugais – pasiskirstę komandomis pagal „Auksinio proto“ formatą.
3. Daugumą klausimų lydi papildoma informacija ar įdomūs faktai, praplečiantys jūsų akiratį.

Gero žaidimo ir sėkmės jums linki

Andrius ir Arūnas

# ŽAIDIMO TAISYKLĖS

## VIENAM

Knygoje yra 10 klausimų ir užduočių rinkinių. Kiekvienas klausimas yra įvertinamas taškų skaičiumi, tad užbaigęs vieną rinkinį jūs žinote savo rezultatą ir galite pasistengti žaisdamas kitą rinkinį jį pagerinti.

Kiekviename rinkinyje rasite:

- septynis klausimus, turinčius po tris atsakymų variantus. Per penkiolika sekundžių parašykite, jūsų nuomone, teisingą;
- septynis klausimus, turinčius po keturis atsakymų variantus. Per trisdešimt sekundžių parašykite, jūsų nuomone, teisingą;
- tris sritis su dvidešimčia teiginių. Jūs turite per minutę laiko pažymėti, kuris teiginys kuriai sričiai priskiriamas. Pavyzdys: „Europos sostinės“. Yra išvardyta dvidešimt miestų ir jūs turite atsakyti, ar tai Europos sostinė, – žymite **TAIP**, ar miestas nėra Europos sostinė, – žymite **NE**;
- septynis klausimus, neturinčius atsakymų variantų. Per minutę parašykite, jūsų nuomone, teisingą atsakymą.

Pasitikrinkite atsakymus ir užsirašykite savo rezultatą. Sėkmės jį gerinant! Be abejo, jūs galite nesilaikyti laiko limitu, galite pasitelkti į pagalbą internetą ir jo padedamas pasiekti šimtaprocentinį rezultatą. Bet juk taip neįdomu, tiesa?

## KELIESE

„Aukšinio proto“ knyga – puikus pagalbinkas vakarėliams ir draugų susibūrimams. Komandas galite sudaryti bet koku jums patinkamu būdu, bet knygoje aprašysime komandinį žaidimą pagal televizinio žaidimo formatą, kai žaidime dalyvauja šeši žmonės, padalyti į dvi komandas.

Vieną žaidimą sudaro vieno rinkinio klausimai.

**PIRMAJAME TURE** naudojami septyni klausimai su trimis atsakymo variantais. Žaidimo vedėjas (jeigu jis nėra matęs atsakymų, tai gali būti ir kurios nors komandos dalyvis) perskaito klausimą ir variantus. Kiekvienas žaidėjas turi paslapti nuo kitų komandos narių ir su jais nesitardamas per penkiolika sekundžių užsirašyti savąjį variantą. Tada paskelbiami pasirinkti variantai ir teisingas atsakymas. Komanda gauna tašką tik tada, jei visi trys jos žaidėjai atsakė vienodai ir teisingai. Po penkių klausimų laimi daugiausiai taškų surinkusi komanda. Jeigu rezultatas lygus – žaidžiamas pratęsimas. Jam yra skirti likę du klausimai, tačiau norint laimėti komandai pakanka surinkti daugiau teisingų variantų. T. y. jei į klausimą teisingai atsakys du pirmos komandos žaidėjai ir tik vienas antros komandos žaidėjas, tai laimės pirmoji komanda.

Jeigu žaidimo vedėjas žaidžia ir pats, rekomenduojame turėti kuo pridengti atsakymų puslapį, kad matytumėte tik reikalingo klausimo atsakymą.

Po pirmojo turo komanda nugalėtoja pasitaria ir iš pralaimėjusios komandos pašalina du žaidėjus (jie gali tapti žaidimo vedėjais). O likęs pralaimėjusios komandos žaidėjas pasirenka sau į porą vieną žaidėją iš laimėtojų. Vadinasi, lieka keturi žaidėjai – dvi poros.

**ANTRAJAME TURE** naudojami klausimai su keturiais atsakymo variantais. Paskelbus klausimą ir variantus abi poros gali kurį laiką tartis ir įrašyti vieną bendrą variantą. Tada vedėjai pasižiūri teisingą atsakymą ir skelbia rezultata. Po penkių klausimų laimi daugiausiai taškų surinkusi komanda, esant lygiam rezultatui

naudojami pratęsimu klausimai. Jeigu ir jų pritrūksta – galima mesti burtus arba pasiskolinti klausimų iš kito rinkinio.

Tada laimėjusi komanda iš priešininkų komandos pašalina dar vieną žaidėją ir lieka trys žaidėjai, kurie jau varžysis tarpusavyje.

**TREČIAJAME TURE** yra trys sritys, kurias likę žaidėjai parenka vieni kitiems pagal tokį principą – jei antrajame ture laimėjo Jono ir Petro komanda, ir liko žaisti pralaimėjęs Vytautas, tai Vytautas parenka sritį Jonui, Jonas Petru, o Vytautui lieka vienintelė nepasirinkta sritis. Jonas visada žais pirmas, Petras antras, o pralaimėjęs antrajame ture žaidėjas, šiuo atveju Vytautas, visuomet bus paskutinis. Tai yra svarbu, nes surinkus po lygiai taškų iš žaidimo iškris tas, kuris atsakinėjo vėliau (pvz., Jonas surinko 12 taškų, Petras – 12, Vytautas – 14. Iš žaidimo iškrenta Petras).

Žaidimo vedėjas garsiai skaito teiginius ir per minutę žaidėjas turi priskirti juos vienai ar kitai sričiai. Svarbi taisyklė – taškai fiksuojami tik tada, jei teisingai atsakoma į tris klausimus iš eilės, ir šie taškai nebedega. Jei atsakoma į du klausimus teisingai, o dėl trečiojo suklystama – anksčiau surinkti du taškai sudega.

### ŽAIDIMO PAVYZDYS

Petras turi nurodyti, ar vardijami miestai yra Europos šalių sostinės, ar ne. Vedėjas skaito miestų pavadinimus, o Petras sako **TAIP** arba **NE**.

Berlynas – **TAIP**

Kanbera – **TAIP** → *(Petras suklysta, nes Kanbera yra Australijos sostinė, ir pirmasis teisingas atsakymas sudega.)*

Krokuva – **NE**

Atėnai – **TAIP**

Valeta – **TAIP** → *(Petras teisingai atsako į tris klausimus iš eilės ir surenka tris nedegančius taškus.)*

Barselona – **NE**

Talinas – **TAIP**

Ciurichas – **TAIP** → *(Petras suklysta ir surinkti du taškai sudega. Po aštuonių klausimų jis turi tris taškus.)*

Mažiausiai taškų surinkęs žaidėjas iškrenta ir finalinis etapas žaidžiamas dviese. Čia vedėjas tiesiog perskaito klausimą ir per sutartą laiką abu žaidėjai turi užrašyti teisingą atsakymą. Po penkių klausimų laimi daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas. Jeigu rezultatas lygus, naudojami pratęsimo klausimai. Jeigu ir jų pritrūksta – galima mesti burtus arba pasiskolinti klausimus iš kito rinkinio.

Be abejo, tai tik vienas – „oficialus“ – žaidimo variantas. Kurkite savo taisykles ir naudokitės „Aukšinio proto“ klausimais.

**GERO ŽAIDIMO!**