

Правила #лютыйквиз

Вашей команде понадобится смартфон или планшет с wi-fi или мобильным интернетом, с которых вы будете вводить ответы. Для комфортной игры отключите на гаджете переход в спящий режим или установите его на 10-15 минут.

Важно: во время игры можно пользоваться гаджетом только для отправки ответов.

Игра состоит из **8 раундов**, а также **двух важных перерывов**, когда вам предстоит сделать выбор, как будет развиваться игра.

1 раунд. «Лютики-цветочки»

Состоит из десяти вопросов по 20 секунд с вариантами ответов, сопоставлением, есть немного логики и столько же угадайки.

Основная изюминка: Один из десяти вопросов посвящен волку, то есть в самой форме вопроса или в ответе будет что-то связанное с волчьей темой.

2 раунд. «Рыбу или курицу»

Состоит из двух серий с альтернативой по пять вопросов в каждой.

Основная перчинка: не всегда будет правильным что-то одно. Может всё, а может и ничего.

3 раунд. «Зуб даю!»

Это три вопроса со множеством вероятных ответов. Такое себе подобие «100 к 1». В этот раз статистика не даст соврать – если вы назвали максимально близкий ответ – получите максимальное количество очков.

Первый заслуженный перерыв

Мы попросим капитана команды, находящейся на текущем 8 месте, вытянуть одну из пяти карточек – определим вариант игровой механики для 5 раунда.

4 раунд. «Для всех такое сложненько»

Если вы справитесь с тремя вопросами повышенной сложности, то скорее всего будете претендовать на призовые места. **Основная смородинка:** 99 секунд на вопрос и возможность удвоения или утроения номинальной стоимости вопроса. Ну и минус соответствующий.

5 раунд. «Секретный»

В перерыве мы выяснили, какую механику будем использовать, а теперь немного расскажем о каждой.

5.1 «На три буквы». Шесть вопросов в виде матрицы из трёх букв в ответах.

5.2 «Уроборос». Шесть вопросов, где последняя буква первого ответа будет началом для ответа второго. И даже последний ответ закольцовывается с первым.

5.3 «Закулисье». Шесть вопросов объединены общей темой. Чем быстрее вы её поймёте, тем проще будет отсеивать ваши шикарные, но не всегда правильные версии.

5.4 «Не лох ли ты, часом?!». Мы загадываем явление, персону, событие, топоним или результат творческого труда, а вы за шесть попыток отвечаете. Чем раньше вы это сделаете – тем больше очков получите.

5.5 «Сколько волка ни корми». Шесть вопросов с ответом из двух или более слов, где каждый последующий ответ содержит одно из слов предыдущего (возможно, в другой грамматической форме или может быть омонимом).

6 раунд. «ПРОшазамб»

Состоит из шести медийных вопросов про музыку, кино, рекламу – и всякое такое. **Основная ягода малинка:** прогрессивная система зачёта. Не ответили соперники – все очки ваши.

Ура! Второй перерыв!

Пока вы отдыхаете, мы попросим вас сделать простой выбор: из восьми предложенных тем каждый игрок сможет проголосовать за понравившиеся ему (подсказка: можно посоветоваться с командой). В итоге три темы, которые наберут больше всего голосов, мы и сыграем в 8 раунде.

7 раунд. «Не уверен – не обгоняй»

По сути – классическая «своя игра»: четыре темы по четыре вопроса в каждой. **Основная маслинка:** тема «День вчерашний» – она о событиях, про которые мы знаем (или нет) и помним не из учебников истории. Ну и минусы за неправильные или пустые ответы, если вы нажали кнопку. А если СДЕЛАЛИ ЭТО первыми, то в удвоенном размере.

8 раунд. «Кто не рискует, тот не пьёт»

Играем три вопроса, с темами которых вы определились во втором перерыве, – выбираем одну из фиксированных ставок. На третью тему выбор ставок немного шире. Вы уже всё и всем доказали, поэтому играем «втёмную» – очки соперников вы не знаете, только свои.

Важно: если вы по неведомым причинам (оно само) оказались к восьмому раунду с минусовым балансом, то мы обнулили ваш счёт и добавим 3 (три) очка – сыграть по минимальной ставке эти вопросы.

Награждение, восхваление, почести

