

ЧТО? ГДЕ? КОГДА?

КНИГА ВЕДУЩЕГО



1975



О КНИГЕ ВЕДУЩЕГО

В этой книге содержатся правила для ведущего. Их не нужно читать игрокам, которые не собираются вести игру. Также здесь вы найдёте ответы на все вопросы. Читайте ответы только на те вопросы, на которые указал волчок.

ПРАВИЛА ВЕДУЩЕГО

1. Ведущий является проводником команды знатоков в игре.
2. Ведущий не играет за или против команды знатоков.
3. Ведущий старается честно и беспристрастно оценивать ответы игроков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Вы стали ведущим игры «Что? Где? Когда?». Пока команда игроков готовится к игре, вы тоже готовите игру.

1. Возьмите счётчик очков и поставьте перед собой. Перекиньте все листы на свою сторону, так и вам, и игрокам будет виден счёт 0:0.



2. Приготовьте таймер. Чаще всего вам надо будет засекаать 1 минуту, но иногда и другое время.
3. Перемешайте жетоны ведущего рубашками вверх.
4. Возьмите столько же жетонов, сколько в игре знатоков, и посмотрите их, не показывая команде знатоков. О жетонах читайте на странице 4 в разделе «Жетоны ведущего». Лишние жетоны уберите в коробку. В этой игре они не понадобятся.



5. Возьмите 1 любой пакет вопросов, перемешайте и разложите рубашками вверх 13 карт по секторам на поле, закрывая нарисованные стрелки. Если у вас есть жетон призового вопроса, можете его применить. Лишнюю карту, если не применяли жетон, уберите в конверт финала сезона.



Не читайте вопросы заранее.

6. Если хотите, вы можете подготовить свой вопрос для 13-го сектора. Об этом читайте на странице 4 в разделе «13-й сектор».



ДЕЙСТВИЯ ВЕДУЩЕГО ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

Действия игроков описаны в правилах игры.

1. После остановки волчка возьмите карту, на которую указала стрелка, и зачитайте вопрос вслух. Если стрелка волчка указала на пустой сектор (вопрос уже был разыгран) или на линию между секторами, возьмите следующий по часовой стрелке вопрос.



2. После того как вы прочитали вопрос, если знатоки не применили жетон **Помощь всемирного разума**, запустите таймер на минуту и, пока команда знатоков совещается, найдите ответ по номеру вопроса в конце книги ведущего.

***Важно:** при блице, суперблице и призовом вопросе таймер запускается на 20 и 30 секунд, читайте об этом в разделах «Блиц» и «Жетоны ведущего».*

3. За 10 секунд до окончания времени, предупредите игроков: «10 секунд». Как только время на обсуждение закончилось, объявите знатокам, что они должны дать ответ.

Важно:

- ♦ Во время игры вы следите за временем.
- ♦ Если вы упустите время, команде повезло — у неё дополнительное время для обсуждения.
- ♦ Если команда продолжает обсуждение после завершения времени, вы можете применить штраф: отстранить одного игрока от обсуждения следующего вопроса. Применять свой жетон отстранённый игрок тоже не может.

4. Решите, правильный или неправильный ответ дали знатоки. Если ответ по сути верный, но не совпадает слово в слово с ответом в книге ведущего, вы можете засчитать ответ или попросить уточнить формулировку. Ответ может быть более развёрнутым или сжатым, чем в книге ведущего, и при этом быть правильным.

- ♦ Если знатоки дали **правильный** ответ, то они получают 1 очко. Положите карту в стопку отвеченных вопросов, слева от счётчика, и увеличьте счёт на один в пользу знатоков.
- ♦ Если знатоки дали **неправильный** ответ, то 1 очко получает команда телезрителей. Положите карту в стопку неотвеченных вопросов, справа от счётчика, и увеличьте счёт на один в пользу телезрителей.

Как только счёт одной из сторон достигает 6 очков, игра заканчивается победой или поражением команды знатоков.



ДОСРОЧНЫЙ ОТВЕТ

Если капитан объявил досрочный ответ, остановите таймер. При правильном ответе достаньте из коробки и положите возле счётчика очков жетон минуты чёрной стороной вверх. В дальнейшем знатоки сами могут запросить дополнительную минуту, но и вы можете им напомнить о том, что такая возможность есть.



РЕШАЮЩИЙ РАУНД

Если знатоки запросили решающий раунд, вы можете им отказать только в том случае, если у вас есть жетон «Подсказка из зала». О жетонах читайте далее.

ЧЁРНЫЙ ЯЩИК

Когда в вопросе упоминается чёрный ящик, вы можете найти и подобрать картинку под ответ, пока знатоки обсуждают ответ. По окончании времени, после ответа знатоков, продемонстрируйте им, что лежит в чёрном ящике.

Например: ответ на 113 вопрос — «Тележное колесо». Вы можете найти картинку тележного колеса и показать его знатокам, после того как они дадут свой ответ.

БЛИЦ

Зачитайте первый вопрос из карты, дайте 20 секунд на обсуждение. После правильного ответа читайте второй, и в дальнейшем третий вопрос. Если на все три вопроса знатоки ответили правильно, они получают очко.

Если в серии дан хотя бы один неверный ответ, раунд блиц тут же завершается, и очко достаётся телезрителям.



13-Й СЕКТОР

При выпадении 13-го сектора вы можете убрать карту вопроса в конверт финала сезона, не читая, и задать свой заранее подготовленный вопрос.



ЖЕТОНЫ ВЕДУЩЕГО

Ниже написано, когда и как вы можете применить жетоны. После применения жетона уберите его в коробку. Вы не обязаны применять жетоны. Мы рекомендуем использовать их в том случае, если это сделает партию более острой и интересной для всех участников игры.





ТИПЫ ЖЕТОНОВ

ПРИЗОВОЙ ВОПРОС

КОГДА ПРИМЕНЯТЬ?

При подготовке к игре при раскладывании вопросов.



КАК ПРИМЕНЯТЬ?

Положите 2 вопроса (нельзя использовать блиц и 13-й сектор) на любой сектор поля. В ходе партии при выпадении этого сектора игроки сами решают, отвечать на призовой вопрос или нет.

Если знатоки решают отвечать на призовой вопрос, то они должны ответить на оба вопроса за 1 минуту. Если знатоки ответят на оба вопроса правильно, то получат 1 очко и дополнительную минуту (положите возле счётчика очков жетон минуты чёрной стороной вверх). Если ответят неверно хотя бы на 1 вопрос, то проигрывают 1 очко.

Если знатоки решают не рисковать, то они отвечают на один случайный вопрос из двух. Второй, не глядя, уберите в конверт финала сезона.

Обратите внимание: При использовании этого жетона у вас не останется лишней карты в конверте финала сезона в начале игры.

Если игроки решили ответить на призовой вопрос и дали досрочный ответ на оба вопроса, они получают только одну дополнительную минуту.

СУПЕРБЛИЦ

КОГДА ПРИМЕНЯТЬ?

После выпадения сектора «Блиц», до того как начать читать вопрос, вы можете объявить суперблиц.



КАК ПРИМЕНЯТЬ?

В этом раунде знатоки выбирают одного игрока, который без обсуждения будет отвечать на вопросы. Другие должны молчать.

НЕТОЧНАЯ ФОРМУЛИРОВКА

КОГДА ПРИМЕНЯТЬ?

После ответа команды на вопрос, если игроки не дали точный и конкретный ответ, написанный в книге ведущего.



КАК ПРИМЕНЯТЬ?

Вы можете открыть этот жетон и потребовать дать точную формулировку, после чего знатоки должны переформулировать ответ.

Помните, вы можете объявлять формулировку ответа неточной и без жетона по общим правилам, но в принципе игроки могут оспорить ваше решение. Жетон оспорить нельзя.

КОГДА НЕЛЬЗЯ ПРИМЕНЯТЬ?

В решающем раунде, при блице и суперблице, на 13-м секторе и на призовом вопросе.



◆ ПОДСКАЗКА ИЗ ЗАЛА ◆

КОГДА ПРИМЕНЯТЬ?

Если команда продолжила обсуждение после завершения времени и при этом дала правильный ответ на вопрос.



КАК ПРИМЕНЯТЬ?

Вы можете не засчитать правильный ответ и отдать очко телезрителям.

Также вы можете применить этот жетон, если команда запросила решающий раунд, чтобы не разрешить провести его.

КОГДА НЕЛЬЗЯ ПРИМЕНЯТЬ?

В решающем раунде, при блице и суперблице, на 13-м секторе и на призовом вопросе.

◆ ПУСТЫШКА ◆

Этот жетон никак не влияет на игру, просто храните его до конца игры. Тогда знатоки будут думать, что у вас ещё есть что-то, что может поменять игру.





ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ

В НАПЕЧАТАННОЙ КНИГЕ ВЕДУЩЕГО НА ЭТОЙ
И СЛЕДУЮЩИХ СТРАНИЦАХ СОДЕРЖАТСЯ
ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ.

ПАМЯТКА

ЖЕТОНЫ ИГРОКОВ



МУЗЫКАЛЬНАЯ ПАУЗА

Поставьте фишку музыкальной паузы на сектор с выпавшим вопросом. После, заново запустите волчок.



УБЕЖДЕНИЕ ВЕДУЩЕГО

Игроки убеждают ведущего принять ответ, так как разночтения малозначимы.



МИНУТА В КРЕДИТ

Ведущий запускает ещё одну минуту для обсуждения.



ПОМОЩЬ ВСЕМИРНОГО РАЗУМА

Ведущий выполняет поисковый запрос в интернете в процессе обсуждения и объявляет результат.



ПОМОЩЬ МАГИСТРОВ

Ведущий даёт наводящую подсказку, опираясь на ответ. Команда получает 20 дополнительных секунд на обсуждение.



ЗАЩИТА ЗНАТОКОВ

Уберите в коробку жетоны ведущего «Подсказка из зала» или «Неточная формулировка».

ЖЕТОНЫ ВЕДУЩЕГО



ПОДСКАЗКА ИЗ ЗАЛА

Не засчитывайте правильный ответ, если команда продолжила обсуждение после завершения времени. Также можете запретить провести решающий раунд.



СУПЕРБЛИЦ

После выпадения сектора «Блиц», объявите суперблиц — отвечать будет один знаток, команда выбирает отвечающего.



НЕТОЧНАЯ ФОРМУЛИРОВКА

Знатоки должны переформулировать ответ.



ПРИЗОВОЙ ВОПРОС

При подготовке к игре положите 2 вопроса (нельзя использовать блиц и 13-й сектор) на любой сектор поля.

ЖЕТОНЫ МИНУТ



МИНУТА В КРЕДИТ

Знатоки должны вернуть «минуту в кредит» до 11 раунда, ответив на один вопрос без обсуждения.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ МИНУТА

У знатоков есть дополнительная минута для обсуждения.