

**BARTHA ÁLMOS**

**A NAGY  
KOCSEMAKVÍZKÖNYV**



21. SZÁZAD  
KIADÓ

Budapest, 2019

A jó kocsmakvíz összehozza a családot vagy baráti társaságot, szórakoztat és tanít is egyben. Ismerjétek meg, hogyan működik a kocsmakvíz, és játsszatok a QuizNight.hu első tíz évének kedvenc kérdéseivel!

BARTHA ÁLMOS

# MI EZ A KÖNYV, ÉS KIKNEK KÉSZÜLT?

2009 februárja óta készítek és vezetek kocsmakvízeket. Ez a könyv az azóta összeállított kérdések gyűjteménye, kiegészítve sok olyanval, ami még soha, sehol nem szerepelt. Mivel ez az első kocsmakvízkönyv, ami megjelent Magyarországon, nemcsak a kérdésekről van benne szó, hanem magáról a műfajról is.

A kérdéseket nem tematikusan csoportosítottam, hanem egy-egy estényi kérdéssorba rendeztem, ahogy a kocsmakvízeken egyébként is szoktuk. Összesen hétheti kérdéssor került a könyvbe. Hétfőtől péntekig vegyesen, mindenféle témakörben, szombatoként valamilyen tematika alapján válogattam, vasárnap pedig egy teljesen más játéktípussal találkozhattok.

A megalkotásnál az volt az elképzelésem, hogy ezeket nem egyedül lapozgatva fogja valaki olvasni, hanem a barátaival, rokonaival, munkatársaival közösen, egyvalakit kijelölve kvízmesternek, amíg a többiek csapatokban játszanak egymás ellen.

Ajánlom mindenkinek, aki valaha játszott nálunk, akivel találkoztam csapatépítőn, aki szemezett már a műfajjal, de még nem mert eljönni, aki szeret játszani, és szeretne tanulni, illetve annak, aki szeretne kvízeket szervezni a saját helyszínén vagy a barátainak.

## HASZNÁLATI ÚTMUTATÓ

Amikor a nyáron leültem és összegyűjtöttem az elmúlt tíz év kedvenc kérdéseit, akkor a kiadóval úgy döntöttünk, hogy teljes, lejátszható kérdéssorokat alakítok ki, amik egy-egy estére nyújtanak szórakozást. Elképzeltem, ahogy ezt a könyvet előveszitek, mint egy társasjátékot, és a családtagokkal vagy barátokkal csapatokat alkotva

egymás ellen versenyeztek. Archívum helyett inkább egy játékgűjtemény lett a könyv.

Igyekeztem valamilyen nehézségi sorrendet beállítani, az igazán nehéz és bonyolult kérdéssorokat a hetedik héten találjátok.

FONTOS! Vannak a könyvben olyan kérdések, amelyekre a válasz a megjelenéskor még aktuális, és évekig talán az is marad, de idővel érvényét veszti. Sokat gondolkodtam rajta, de végül úgy döntöttem, hogy megtartom ezeket is, mert a kérdés maga izgalmas, érdekes és fontos marad, csak a válasz változik. Ez elsősorban a sportkérdésekre vonatkozik. Olyan nincs a könyvben, aminek a válaszát ne találnád meg a keresőkben pár perc alatt és így nem tudnád kideríteni, hogy mi a helyes megoldás.

Raktam be pár zenés vagy filmes kérdést is, vedd elő a telefonod, és keresd meg őket, játszd le, mert sokkal izgalmasabb, mint ha csak felolvasod a szám címét.

A vasárnapi kvízeket akár egyben is lejátszhatjátok, a tematikus felosztásnak köszönhetően könnyen újra tudjátok tölteni friss kérdésekkel, ha egy-egy téma kiürülne.

Azt remélem, lesznek olyanok az olvasók között, akik látják, hogy milyen kérdéstípusok vannak, hogyan működik, mitől lesz jó ez a műfaj, és önmaguk vagy barátaik szórakoztatására elkészítik a saját kérdéssoraikat. Ha csináltál ilyen, küldd át az [almos+konyv@quiznight.hu](mailto:almos+konyv@quiznight.hu) címre, mert érdekel!

## HOGYAN SZERVEZZ KOCSMAKVÍZT?

### HELYSZÍN

Keress egy alkalmas helyszínt! A QuizNight.hu is azért indulhatott el és futhatott be, mert a Kedves Kávézóban csináltuk Szentendrén.

Legyen olyan, ahova te is szívesen jársz, vannak asztalok, székek, nyitva van a tervezett időpontban, és nem árt, ha van kivetítőjük vagy tévéjük, esetleg hangosítás. Nagyon fontos a megfelelő helyszín kiválasztása, sokkal jobb a hangulat, ha egy térben van az összes játékos, és az is jó az elején, ha nincsenek egyszerre túl sokan. Tapasztalataim azt mondják, hogy harminc és nyolcvan fő között optimális kvízt tartani. Ennél a létszámnál még személyesen is tudsz válaszolni mindenkinek, meg mernek szólalni, hallják is egymást. Ezek mind segítenek a közösségteremtésben is.

## TECHNIKA

Igyekezz a legegyszerűbb megoldásokat választani. Lehetőség szerint nem használok képernyőmegosztó alkalmazást, mert az is hibaforrás lehet. Ne sajnáld a pénzt egy prezenterre, pár ezer forintos tétel, de az első alkalomtól kezdve nagyon fogod szeretni. Projektorra vagy tévére egyszerű HDMI- vagy VGA-kábellel csatlakozz, nincs annál rosszabb, mint amikor lehal a technika, és újra kell csatlakoztatnod az eszközöket vagy a gépet újraindítani két kérdés között (lásd 8. döntő, prezil!). Nem a világvége, de jobb elkerülni. Nagyon menőnek tűnik, de igazából kényelmetlen telefonról vagy okosóráról kvízt vezetni. Egyrészt használatban van a telefonod, folyton figyelni kell rá, nem tudsz utánaézni, ha esetleg kérdeznek valami olyat, amire hirtelen nem tudod a választ, másrészt kicsit nehézkes, és mindig meg kell keresned a gombot. Az ötödik perctől vakon tudsz léptetni előre és hátra a prezentereddel.

## FELKÉSZÜLÉS

Készülj sokat! De tényleg. Tudd, hogy mik a kérdések, legyél tisztában a válaszokkal! Gyűjtsd ki az érdekességeket, próbáld felépíteni az

előadásodat. A magyarázataiddal, megjegyzéseiddel színesítheted az estét.

Készülj fel arra, hogy amibe lehet, belekérdeznek a játékosok, segítséget kérnek, és az nem segítség, ha megmondod a választ, azzal megfosztod őket a megfejtés örömétől.

## GYŰJTS JÁTÉKOSOKAT!

### KIK JÁTSZANAK KOCSMAKVÍZT?

Mindenki, vagyis inkább bárki. Kortól, nemtől, foglalkozástól, iskolai végzettségtől, anyagi helyzettől függetlenül bárkivel találkozhatsz, ezt figyelembe is kell vened a kérdéssorok összeállításánál! Talán arra vagyok a legbüszkébb, hogy sok csapatban három generáció játszik együtt: nagyszülők, szülők és az unokák, akár külön csapatokban, külön városokban is, egymással vetélkedve hétről hétre.

### HOL HIRDESSZ?

Erre talán legegyszerűbb a Facebook. Hirdesd a saját profilodon, csinálj rá csoportot vagy lájkolható oldalt. Kommunikálj a játékosokkal előtte és utána is, közösséget építesz. Annak ellenére, hogy mindenki játszott már valamilyen kvízt, nagyon sokan nem tudják még elképzelni, milyen egy kávézóban kérdéseket csapatban megválaszolgatni, ezért az eseményekben és a hirdetésekben mindig írd körül, mire lehet számítani. Ez a könyv is azt a célt szolgálja, hogy minél több emberhez eljusson ez a szórakozási forma.

Ha nem akarsz óriási nyereményt felajánlani, Facebook-események hirdetése helyett az első alkalmakra személyesen hívj el em-

bereket. Ha utóbbi nehézkes, akkor az első néhány alkalmat építsd valamilyen nagy népszerűségnek örvendő téma köré.

## LEBONYOLÍTÁS

### CSAPATALKOTÁS

Ha esetleg nem csapatokban jelentkeztek volna, neked kell kialakítanod. Négy-hat fős csapatok működnek a legjobban, de tízfősökkel is tudtam már együtt dolgozni. Olyankor sokkal nehezebb megtartani a figyelmüket, a csapaton belül többen maradnak ki a játékból.

### PAPÍR, TOLL VAGY MOBILTELEFONOK?

Az esetek kilencvenkilenc százalékában oldszkúl toll-papír párti vagyok. Nem megy tönkre, egyszerű nyomtatni, elkészíteni, rengeteg szabadságot ad, a játékosok is szeretik, mert könnyű javítani, lehet rá jegyzetelni, rajzolgatni. Hátránya, hogy mindig kell tollat vinned magaddal, alig hordanak magukkal az emberek, és a javítása néha az olvashatlanság miatt nehéz, főleg ha orvosok írják.

Ha mégis mobiltelefonos megoldást választanál, tudom ajánlani például a Kahoot!-ot, vagy a mentimetert, mert többünknek bevált. Csak feleletválasztós kérdéseket ismer, de azonnali az eredmény, méri a gyorsaságot, és kétségtelenül látványos. Készülj fel, hogy az elején bonyolult lesz a csatlakozás, nem minden csapatban lesz alkalmas telefon, meg kell adnod a wifikódot stb. Egyszer a BME-n tanuló egyetemisták között is belefutottam abba, hogy a hét részt vevő csapatból nem mindenkinek működött a telefonja, nem volt mobilnete, nem ismerte a wifijelszót, ezért a telefonomat és az iPademet is ki kellett osztanom, hogy elkezdhessük a játékot.

## FORDULÓK

Szerintem minél kevesebb, annál jobb. Ezt a legtöbb kvízes csapat nem így gondolja, általában a tízkérdéses etapokra bontás, majd javítás módszert preferálják. Azt figyeltem meg, hogy huszonöt kérdés még bőven belefér egyszerre, és külön jó, hogy nincs megtörve a játék menete annyiszor. Ha jól vannak kialakítva a blokkjaid, megfelelően változtatgatod a kérdéstípusokat, nem csökken a figyelem, nem alszanak el a játékosok és egyre jobb lesz a hangulat.

Jó, ha van egy bónusz, laza forduló, amit nem kell olyan komolyan venni, nem számít bele a nagy nyereseménybe. Egyrészt ez egy alternatíva azoknak, akiknek esetleg az aznapi kérdéssor annyira nem fekszik, másrészt pár percig feszült figyelem lesz mindenhol – nagyon felpörgeti a játékmenetet.

Nálam ezt a célt a villámkérdések szolgálják. Ide szoktam be rakni a sok multimédiás elemet (gifek, videók, zenék, képek), van különnyeresemény, és rövidebb idő alatt kell válaszolni.

A partnereink azt szeretik, ha minél több szünet van, mert akkor eloszlik a fogyasztás is, nem egyetlen tizenöt perces szünetben akar mindenki rendelni.

## JAVÍTÁS

Hagyd a csapatokat, hogy egymás lapjait javítsák. Mindenféle interakció jót tesz a játéknak, ha egy-egy embernek el kell kérnie a lapot a másik csapattól, akkor legalább addig beszélgetnek, jó lehetőség az ismerkedésre is. Gondolj bele, mi munka húsz csapat ötven kérdését kijavítani minden héten! Minek csinálnád, ha más megcsinálja helyetted? Minden csapat visszakapja a lapját, megnézheti, hogy jól javítottak-e. Találkoztam már olyannal, aki így szerzett telefonszámokat a szimpatikus szomszédoktól.



## IDŐTARTAM

Az átlag kocsmakvíznek bele kell férnie két órába, este nyolctól tízig. Ha ennél rövidebb, akkor úgy érzik, hogy feleslegesen jöttek el, ha ennél hosszabb, akkor meg túlzottan belenyúlik az éjszakába, ami teljesen oké, amíg egyetemisták vagytok, de később már nehezebb.

## NYEREMÉNYEK

A nyereményeket jellemzően a helyszínek ajánlják fel, velük kell egyeztetned erről. Nagy nyereménnyel könnyű az elején megmozgatni az embereket, de a nagy nyeremény növeli a csalás kockázatát is, ami végső soron tönkreteszi a játékot.

## SZÁMOZÁS

A folyamatos számozás híve vagyok, könnyen követhető a játék állása a válaszlapon és a diákon is tudják, hogy épp hol tartunk. Sokan használnak blokkonként újrainduló számozást, ez nagyban megkönnyíti a munkádat, hiszen egy-egy formátumváltoztatásnál nem kell átszámoznod a diákat. A kvízeimet mindig egy egészként kezelem, ahogy a bajnokságot is, ahol szigorú szabályok vonatkoznak az ismétlésekre. A villámkérdéseket például külön is számozom, mert ezzel is jelezni szeretném, hogy önálló, külön nyereményért folyó blokkról van szó.

## SEGÍTSÉGEK

Erről a kérdésről is ugyanúgy megoszlanak a vélemények. Sokan a kevés segítség oldalán állnak, hogy kijöjjön az igazi tudáskülönbség a csapatok között.

A kocsmakvíz nem műveltségi teszt, hanem egy kérdés–válasz alapú társasjáték. Szerintem a játék része a segítség, de ha segítesz, nagyon fontos, hogy jól segíts! Senki nem szereti, ha megmondod a választ, megfosztod őt a megfejtés örömétől, de apró gondolatokkal szabad terelni a gondolkodást. Országot vagy várost kell megadni, férfi vagy nő a keresett személy, él-e még, ki volt a főszereplője, rendezője a filmnek, melyik könyvben szerepelt, mit írt még. Ha egyvalakinek segítettél, segíts mindenkinek, hogy ne legyen részrehajlás.

Vágó István volt a gyerekkorom meghatározó kvízmestere, és a *Legyen Ön is milliomos!* a meghatározó játéka. A párbeszéd fogott meg benne a legjobban, az, ahogy a játékos használhatta a kvízmestert, azaz beszélgethetett vele, megkérdezhetette, hogy milyen irányban gondolkodjon a kérdésről. A kocsmakvíz is személyes műfaj, nyugodtan járkálj a csapatok között, és beszéljess velük, a felmerülő kérdéseiket válaszold meg, esetleg rávilágíthatsz a hibás megoldásaikra. Neked is jobb így, hiszen azonnali visszajelzést kapsz arról, hogy érzik magukat a kvízeden, érthető-e minden kérdés.

Minden kérdés felolvasása után megfogalmazom máshogy is, elmagyarázom, hogy mit kell rajta érteni. Van, hogy már ez is segítségnek számít.

## HANGULAT

A kocsmakvíz nem klasszikus értelemben vett előadói műfaj, hanem egy kvízmester által vezetett játék, amely kiemelten épít az interaktivitásra. Nagyon könnyű bevonni a játékba a csapatokat. Ha nem lenne interaktivitás, egyszerűen kioszthatnád a lapokat, adva egy órát a megválaszolására. Ismerős a témazárókról, zárthelyikről? Elmennél önszántadból egy ilyen eseményre? Ugye, nem kell tovább magyaráznom? A kocsmakvíz elsősorban szórakoztató; fontos felismerni, hogy nem azért jönnek le a csapatok játszani, hogy téged

hallgassanak, hanem azért, hogy egymással megvitassák a válaszokat. Hagynod kell őket gondolkodni, beszélni, de jó az is, ha tudsz a tömeggel kommunikálni, megszavaztatod őket, hagyod, hogy viccesebbnél viccesebb megjegyzéseikkel egymást és téged is szórakoztassanak!

## MOBILTELEFONOK HASZNÁLATA

Ne lepődj meg, nem lehet százszázalékosan kizárni. Valamilyen szinten minden csapat használta már (most hallom a tiltakozó hangokat, hogy „áááá, ők soha, na jó, csak akkor egyszer”), de próbáld tiltani. Az egyedi rendezvényeken pluszpontokat osztogatok azoknak a csapatoknak, amelyek nem használják a telefont, és talán sikerül is meggyőzni őket. A legbiztosabb módszer, ha gyorsan pörgeted a kérdéseket, és olyanokkal készülsz, amelyeknek az értelmezésük is nehezebb, az információkat is több helyről kell összeszedni: nem azt kérdezed meg, hogy mi Mianmar fővárosa. Hanem azt, hogy találkozhattak-e a Tini Nindzsa Teknőcöknek nevet adó művészek a valóságban? Azt irreálisnak találom, hogy senki ne nyúlhasson a telefonjához a kvíz alatt, elnézőbbnek kell lennünk.

## A KVÍZ

### NEHÉZSÉG

A kocsmakvízek nem általános műveltségi tesztek, hanem szórakoztató kérdés-válasz alapú társasjátékok, amelyeket ismeretlen csapatok játszanak egymás ellen. Azt mindig megbántam, ha túl nehéz volt egy kérdéssor, de azt soha, ha túl könnyű. Ahogy a könyvbe gyűjtöttem az anyagot, és nézegettem a kérdéseket, rájöttem, hogy

valahol az ötödik évad környékén jelentősen megváltozott a stílusom. Szerencsére arra is emlékszem, hogy miért.

Korábban az alapján próbáltam belőni a nehézséget, hogy tanították-e az iskolában, része volt-e a kötelező tananyagnak, mikor szerepelt utoljára a magyar sajtóban meg úgy egyáltalán: mit érzek a tapasztalataim alapján?

Az ötödik évadban elkezdett járni hozzám egy csapat, a tagjaik háttere teljesen más volt, mint a korábbi csapatoké, és nagyon kedvesek voltak, gyorsan összebarátkoztunk. Náluk ismertem fel, hogy sok olyan kérdésem volt, amiben bár próbáltam segíteni, egyszerűen nem sikerült.

Azóta a kérdéseimet úgy írom meg, hogy elképzelem, ha egy olyan csapatban lennék, amelyeknek fogalma sincs a válaszról, akkor a kérdést tudom-e értelmezni, el tudom-e helyezni időben, térben, témakörben, és van-e benne valamilyen segítség, aminek a nyomán elgondolkodhatnak rajta.

Igyekszem nem beválogatni olyan kérdéseket, amikhez hozzá se tudnak szólni. Ha mégis, akkor azok általában a *plusz10-es körbe* kerülnek.

Ennek az volt az egyik hozadéka, hogy az igazán jó csapatok, amelyek a *mély tudást* tisztelték, nem jártak hozzánk többet, mert szerintük túl könnyű lett a játék. A tíz év alatt talán ötször sikerült egy-egy csapatnak hibátlanul kitöltenie a kérdéssort, ez szerintem még nem a könnyű kategória.

A másik, amit nehezményezni szoktak, hogy a kérdések tūpontos megválaszolása helyett már arra is pontot adok, ha valaki nagyjából kilogikázta a helyes megoldást.

## MILYEN A JÓ KÉRDÉS?

Az a jó kérdés, amire a közönséged jól reagál. Szeretem azokat a kérdéseket, amelyekre akkor is választ adhatsz, ha egyébként előtte nem tudtál róla semmit, és a téma sem érdekelt különösebben. Nem kell túlbonyolítani, a legegyszerűbb dolgok is jól működhetnek, mint például az, hogy Szerette-e Mátyás király a főtt kukoricát? Nem szeretem azokat a kérdéseket, amelyeket csak az tudhat, aki elolvasta az apró betűs részt is, nem véletlenül volt az apró betűvel. Voltam egyszer egy kvízen, ahol megkérdezték azt, hogy Napóleon hányadik hadteste szolgált valamelyik háborúban. Ki az, aki emlékszik erre és nem töri szakon végzett? Másrészt, ha valaki nem tudja, mégis hogyan tudná megfejteni? És ha megfejti is, kit érdekel? Aztán egy tízkérdéses blokkban megkérdezte még egyszer ugyanezt, csak másik háborúval, másik hadvezérrel. Szerintem szörnyű volt, de ez egy egyetemre készült, ahol mindenki töri-, jog-, szabadbölcészett-hallgató volt, és ők végül is szerették.

## A JÓ KÉRDÉS

- Megválaszolható. Ismerniük kell a választ, valahogy kapcsolódniuk kell a kérdéshez, különben elveszíted a figyelmüket. Még a tizenharmadik kvízemen kaptam azt a választ Biankától, hogy nem az a baja az aznapi kérdésekkel, hogy nem tudja rájuk a választ, hanem az, hogy nem is érdekli.
- Megválaszolható, de nem egyből, hanem a barátaikkal együtt, a tudásukat összeadva fejthető meg. A legegyszerűbb, ha olyan kérdést írsz, aminél felsoroltatsz velük valamit, mint például Julia Roberts filmjeit, és azt kérdezed meg, hogy melyiknek a címében található meg az egyik főszereplő neve, vagy azokat az EU-tagországokat, amelyeknek a zászlajában csak a piros, a fehér

és a kék szín van. Hasonló módszer, ha olyan kérdéseket teszel fel, amelyeket senki nem tud biztosan, csak tudni vél. Ebben a műfajban a legjobbak az *50 milliós játszmában* előforduló kérdések: Melyikben van a legtöbb lépcső: az egi minaretben, az Eiffel-toronyban vagy az Empire State Buildingben? Általános tapasztalatom, hogy az emberek nem tippelnek jól, csak saccolni tudnak. Erre épül *A lista*, amit nem véletlenül utálnak is.

- Olyan, amiről emberek hosszasan tudnak beszélgetni. Valahol ez is a lényegük a kvízeidnek, hogy összehozd őket. Ha olyan kérdésed van, amiről sztorizgatnak, akkor tudod, hogy olyan témát találtál, ami valóban érdekes másoknak. Ha tudsz valami történetet mesélni hozzá, az lehet, hogy ugyanolyan jó!
- Nagyon szeretem az eldöntendő kérdéseket, amiben két opció közül kell választani. Egyszer egy kvízemnél megkérdezték, hogy milyen típusú kérdésekről lesz szó, én meg azt küldtem, hogy például ilyenről: Micimackó – A. A. Milne könyvében – fiú vagy lány? Két hét múlva találkoztunk, állításuk szerint azóta a kérdésem vitatkoztak. Egyszerű, könnyen felfogható kérdés, szeretek ilyenekkel kezdeni.
- Hálás dolog még a legegyszerűbb dolgokra nagyon bonyolultan, meglepően rákérdezni. Például: Hogy nevezzük azokat a 0,2 liter űrtartalmú, félgömb alakú konyhai eszközöket, amelyek hosszú nyéllel vannak ellátva? Ennél bonyolultabban nem lehet rákérdezni egy merőkanálra.

Nagyon sokféle ember lesz a kvízeden, nem tudsz majd mindenkinek megfelelő témákat összeválogatni, sokan várják az amerikai major sportokat, vagy az aktuális trendi filmeket, de biztos lehetsz benne, hogy ennél többen fogják utálni őket.

## MIBŐL LEHET KÉRDÉS?

Gyakorlatilag bármiből. Ha meg kellene határoznunk, akkor azt mondanám, hogy olyanból mindenképp, amiről egy kávézóban, kocsmában emberek beszélgetni szoktak. Vannak olyan témák, amelyeket kerülni szoktam, ilyenek a történelmünk sötétebb korszakai, a háborúk, azok a témák, amelyek valakit érzékenyen érinthetnek, úgy általában nemzeti, vallási, identitási kérdések és az aktuálpolitika. Ez csak játék, nem akarod, hogy rosszul érezze magát bárki is. Sok olyan téma van, amiről azt gondolom, hogy a társadalom még nem érett meg az értelmes párbeszédre, nem a kocsmavíz az, ahol ezt kell erőltetni.

## JÓTANÁCSOK

### HIBA

Mihez kezdj, ha bekerül egy hibás kérdés a játékodba? Ne ess kétségbe! Emberek vagyunk, nyilván megnézted a kérdéssort, felkészültél, összeírtad, hogy miket kell tudni, de véletlenül rossz választ írtál, vagy egy sorral elcsúsztál egy táblázatban, vagy egyszerűen van egy olyan jó válasz is, amire nem gondoltál. Használhatod a közönséget, mindig van olyan, aki szakértője a témának. Ott a kezeden az internet és vele minden tudás, nem rossz gondolat, ha a forrásaidat összeszeded egy fájlba, amit gyorsan meg tudsz nyitni, és megnézheted, miért a te válaszod a jó. Nyugodtan kérj egy percet a csapatoktól, és nézz utána, ha nem akarsz ott és akkor, nézd meg a szünetben.

2010-ben megkérdeztük, hogy hány szakszervezete van a BKV-nak, mert éppen általános sztrájk volt. A huszonnégyre és a huszon-

ötre is találtunk forrást, mindkettőt elfogadtuk, amikor egyszer csak odajött hozzám valaki, és azt mondta, hogy jók a válaszaink, de a huszonhatot is fogadjuk el. Nem értettük a dolgot egészen addig, amíg elő nem vett egy névjegykártyát: a BKV jogi igazgatója volt.

## KÉRDÉSTÍPUSOK

### FELELETVÁLASZTÓS KÉRDÉSEK

Minden kérdés feleletválasztós, csak nem minden kérdésnél adod meg a lehetőségeket. Mindig egyszerűbb válaszlehetőségeket megadni, könnyebb a pontozás, egyértelműbb minden, szűkíted a lehetőséget, ezért ez a módszer egy picit megfutamodás is. Szeretem ezeket valamilyen ráutaló dologgal helyettesíteni: képekkel, gifekkel, ábrákkal, emojikkal vagy éppen anagrammákkal.

### SZABADSZAVAS KÉRDÉSEK

Ez a következő szint, itt hagyod, hogy a kérdésekre a csapat dobja össze a válaszlehetőségeket. Ezekkel a kérdésekkel mélyebb gondolkodásra, erősebb csapatmunkára készíted őket. Jól lemérhető ezeknek a nehézsége: ha egy csapatban nem merül fel a jó válasz, akkor az nehéz kérdés. Fontos, hogy a halmazt, amelyből válogatnak, jól lódd be, itt nem tudod használni az „alábbiak közül” fordulatot, minél jobban leszűkíted a lehetséges válaszokat, annál könnyebb lesz a kérdés.



## PÁROSÍTÓS KÉRDÉSEK

Ezek is egyfajta feleletválasztós kérdések: öt kép, öt tulajdonság. Zárt kör, így biztos lehetsz benne, hogy a válaszaidban nincs hiba. Bármilyen téma belefér, a legegyszerűbb színektől a Disney-szereplők képzelt pszichiátriai betegségein keresztül a számokig.

Nehéz igazán jó természettudományos kérdéseket írni. Csináltam egy párosítóst, amelyen elcsúszott a részt vevő csapatok kilencvenkilenc százaléka. Öt egyszerű háztartási eszköz: pirítóssütő, hajszütő, porszívó, hajszárító és kávédaráló, öt maximális teljesítmény.

## NYELVI JÁTÉKOK

Anagrammák, sms-nyelv, akasztófa. Nyolc éven keresztül a kvizeim része volt, mostanra kezdem elhagyni, hogy önálló blokkot kapjanak. Teljesen másfajta gondolkodásmódot igényel az anagrammák kirakása, mint egy kérdés megválaszolása. Anagrammákat készíteni nagyon egyszerű, különböző online eszközök érhetők el ingyen. Nem szeretem bennük azt, hogy megakasztják a játékmenetet, kvíz-mesterként unatkozni fogsz, míg a csapatok a betűket kevergetik.

## VILLÁMKÉRDÉSEK

Rövid idő alatt megválaszolendő kérdések. Egy kérdés, tizenhárom feladat. Az idő nyomása felpörgetheti a játékot, az egyszerűbb kérdések megválaszolása is okozhat nehézséget, könnyű összekeverni őket.

## KÉPES KÉRDÉSEK

Mindig csak olyan képet használj, aminek az alkotója beleegyezett a felhasználásba! Nagyon jók a képek, feldobják a játékokat. A megoldások mellé is válogatok valamilyen illusztrációt.

Multimédia – ha ilyesmiben gondolkodsz, vigyázz a szerzői jogokra!

- Zenefelismerés: nagyon sokan szeretik, mert egy másik érzékszervet érint, hallás alapján kell megválaszolni a kérdést. Azért nem szoktam erőltetni, mert azon túl, hogy ki az előadó, nehéz kérdést írni rá, magadat ismételni pedig unalmas. Ha Spotifyon válogatsz zenét, nem árt bekapcsolni az inkognitó módot, mert lehet, hogy valamelyik játékos követ téged. Buktam már le így.
- Videók, gifek beágyazása a YouTube-korszakban sokkal egyszerűbb, mint gondolnád. PowerPointba, prezibe online videókat is be tudsz ágyazni, de tájékozódj a lehetőségekről, mielőtt felhasználnád az anyagokat.

## KAPCSOLAT KÖRÖK, SZABAD ASSZOCIÁCIÓS VAGY INTARZIÁS JÁTÉKOK

Talán a paulsquiz.com-on láttam először, hogy össze lehet állítani egy olyan öt-tíz kérdéses megoldást, ahol a válaszok valamilyen módon összefüggnek. A kapcsolat kör egyik kitétele, hogy ha egy kérdésre több jó válasz is lehet, akkor azt fogadjuk el, amelyik illeszkedik a kapcsolatba, pont, mint a keresztretjtvényekben.

## INTARZIÁS KAPCSOLATOK

Kövesdi Lacitól tanultam, hogy lehet ilyet is: fogsz egy hárombetűs szót, és keresel olyan hosszabb szavakat, amelyek tartalmazzák. Legyen mondjuk a bor, a válaszaid lehetnek: Chimborazo, tábor, Gábor, Borbála. Nem illik olyan szót betenni, ami az intarziával kezdődik. Nehezebb, mint amilyennek elsőre tűnik, sokkal jobban megy, amióta Botond öcsémtől kaptam egy magyar szótárat a gépemre, így a CMD+F csodájának köszönhetően keresni tudok.

Ennek a továbbfejlesztett változata az, amikor az intarziák között van kapcsolat. Erre is találsz példát a könyvben.

## ASSZOCIÁCIÓS KAPCSOLAT

Ez volt az első. Keresel egy fogalmat, személyt, történetet, országot, sportot, bármit, és megpróbálsz kilenc szóval leírni: Glóbusz, London, Színház, Avon, Hattyú, Rómeó, Júlia, Vihar, Anne Hathaway. Megvan, hogy kire gondoltam? Ezek a szavak lesznek a válaszaid, ezekre kell kérdést írnod. Központi elemei a kvízeimnek, nagyon szeretik. Arra figyelj, hogy nem lehet olyan a kérdés, aminek köze van a kapcsolathoz, mert akkor lelövöd a poént.

## KERESZTREJTVÉNY

Kiválasztasz egy szót, és a betűire kérdéseket írsz: H-A-L-L-O-W-E-E-N. Legegyszerűbb, ha a kezdőbetűkre írod, de bonyolíthatod is nyugodtan. Egyszer csináltunk egy olyat, ami keresztrejtvényként és asszociációs kapcsolatként is működött. Őszintén? Semmi értelme nem volt.

## LOGIKAI KAPCSOLAT

Sose jönnek rá maguktól. A válaszok lehetnek ábécésorrendben, vagy mind ötbetűs, vagy a válasz benne van a következő kérdésben. Haladóknak ajánlom, és segíthetsz nekik, hogy kb. mit keressenek.

## HIBRID MEGOLDÁSOK

Intarziás és asszociációs válaszok változtatják egymást. Két példa is van rá a könyvben!

## SZÁMOS KAPCSOLAT

Megadtuk az utolsó kérdésre a választ, minden kérdésre minden válasz egy szám volt, amellyel el kellett végezni a műveleteket. Nagyon bonyolult volt elmagyarázni!

## FOKOZATOSAN EGYSZERŰSÖDŐ KÉRDÉSEK

Mint a *Kérdezz, felelek!* című show-ban. Az új-zélandi barátaimnál láttam a legjobb megoldást, ahol körökön átívelően kellett egy-egy évszámot, fogalmat, várost vagy dalt megtalálni. Ilyet akartunk csinálni itthon is, de biztos voltam benne, hogy mindenki kiguglizná a megoldást a szünetben. A kvízünk struktúrája miatt így maradt a következő lebonyolítás. A kérdés ugyanaz: kire vagy mire gondoltam? Ha egy állításból kitalálod, öt pontot kapsz, ha kettőből, akkor négyet, ha háromból, akkor hármat, és ha négyből, akkor csak egyet. Az ilyen jellegű megoldásoknál mindig a szervezés a legbonyolultabb, hiszen személyesen kell validálnod az összes választ, hogy akkor és ott tényleg azt válaszolták. Ez jelentősen lassíthatja a kvízedet.

Ne felejtsd el előre eldönteni, hogy egyszer próbálkozhatnak csak vagy akár többször is! Ha többször is hagyod őket próbálkozni, akkor előbb-utóbb megszerzik a legmagasabb pontot, és felesleges a többi könnyítés, vagyis érdekességét vesztí. Nekünk az vált be, hogy öt, négy, három, egy pontokért lehet tippelni, de mindegyikért csak egyszer. A legtöbben úgy csinálják, hogy csak egyszer próbálkozhat egy csapat, így el kell dönteniük, hogy ötért próbálkoznak vagy esetleg háromért. A lényeg, hogy ha rossz a válaszuk, akkor kiestek az adott körből.

## A LISTA

Ezt a feladattípust csak a tizedik évadban kezdtem el alkalmazni. Rögtön az elején szögezzük le, hogy nem sokan szeretik. Kijelölsz egy halmazt, és abból az öt legnagyobbat kéred. Nem kell sorrendben írniuk, nem azt pontozod, hogy tudják-e, melyik a legnagyobb. A sorrend ennek ellenére számít: addig kapnak pontot, amíg helyes a válaszuk, így abban a sorrendben kell megválaszolniuk a kérdéseket, hogy miben mennyire biztosak. Nagyon nagy vitákat generál csapaton belül, mert a listák legnagyobb része egyre nehezebb: azt még jó eséllyel tudod, hogy melyik a legnagyobb területű ország a földön, de az ötödik legnagyobb már többesélyes.

Az elején mi is küzdöttünk, ha nem jelölöd ki legalább a tíz legnagyobbat, akkor előfordulhatnak olyan viták, hogy mi tartozik bele egy adott csoportba. Mi például a paradicsom zöldség vagy gyümölcs vitába futottunk bele, ami tényleg nem eldöntött kérdés.

Ez volt a *Klasszikus lista*, de szerencsére már *A listából* is van több verzió!

## ÚJ LISTA

Egy témakörre építész öt kérdést, a csapatok pedig eldönthetik, hogy milyen sorrendben válaszolják meg őket. Melyikben mennyire biztosak. Annyi különbség van a *plusz10*-hez képest, hogy ez egy téma köré épül, és minden kérdés csak egy pontot ér.

## EGYSZERŰSÍTETT LISTA

Nincs mennyiségi kritérium, egyszerűen csak fel kell sorolni valamit: aranycipős focistákat, Ariana Grandé-zeneszámokat, miniszterelnököket, alapító tagokat, egy rendező filmjeit, tényleg bármit. Lehet akár tizenöt-húsz jó válasz is, nem számít.

## KOCKÁZTATÁS

Minden kvíznek érdekes eleme, ha a válaszoknak a pontokon túl van rizikójuk is. Komolyabban kell venni, állandóan ott lebeg, hogy el lehet veszíteni pontokat vagy esélyt, és ezért nem mernek beírni válaszokat. Az ilyen elemeket a játék végére érdemes hagyni, a csapatok is jobban tudják, hogy hány kérdésben érdemes kockáztatniuk, mekkora tétje van. Legegyszerűbb a fokozatosan könnyebbé váló blokkot ilyené tenni, ha csak egyszer próbálkozhatnak a játékosok.

Nálunk két ilyen blokk is van, *A listáról* már írtam, *plusz10*-es körnek hívják a másik blokkot, és mindig a kvíz utolsó öt kérdését takarja. Egy-, kettő-, kettő-, kettő- és hárompontosak a kérdések, vagyis öt kérdésből tíz pontot lehet szerezni. A szabály az, hogy ha van a válaszok között akár egy rossz is, nem kapnak pontot a csapatok erre a blokkra. Ha üresen hagyják, az nem rossz, ezért ez a blokk szokott az lenni, amelynél azon vitatkoznak a játékosok a csapatokban, hogy miben mennyire biztosak, mit merjenek beírni, mit hagy-

janak ki. Az eddigi bajnokcsapatok egyöntetűen azt nyilatkozták, hogy a sikerük mögött az állt, hogy nem kockáztattak. Az egyik legfontosabb szabályunk, hogy ebben a körben semmilyen segítséget nem kaphatnak a játékosok, maximum kérdésértelmezést, magyarázatot.

Nagyon sokáig félreértettem ezt a blokkot. Azt hittem, hogy ide kell betenni a nehéz kérdéseket, az igazán komoly szaktudást igénylőket, hogy eldőljön, melyik a legjobb csapat. Aztán rájöttem, hogy ha nem ismerik, nem is fognak hozzászólni, a *plusz10*-es kör izgalma pedig elszáll. Ezzel egy időben jöttem rá arra is, hogy a kocsmakvíz nem műveltségi verseny. Lehet ide tenni olyan kérdéseket, amelyek nehezek, de kellene olyan kérdések is, amelyekben tényleg elgondolkodnak, hogy a felmerülő két, három, négy válaszlehetőség közül melyiket írják be. A hárompontos általában nehéz kérdés, de egyúttal társadalmilag fontos: legek, elsők vagy utolsók, fontos személyek, vagy éppen olyan meglepő információk, amelyekről sosem hallottunk még. Ez az utolsó kérdés, erre van kihegyezve a játékmenet.

## JOKER KÖRÖK, AZAZ DUPLÁZÁSI LEHETŐSÉGEK

Ezeket úgy alkalmazzák, hogy a csapatok előre megjelölhetik, hogy melyik fordulónak a pontjait szeretnék megduplázni. Olyankor működhet ez jól, amikor a blokkjaid tematikusan elkülönülnek: sport, tudomány, humán, popkultúra, zene, aktualitások, mondjuk, és eldöntheti egy csapat, hogy ők a tudomány témakört megduplázzák. A tizedik bajnokságtól kezdve minden ötödik fordulóban kiválaszthatnak egy blokkot a csapatok, amit megduplázzhatnak: a *Kire vagy mirét*, a *plusz10*-et vagy *A listát*, plusz választhatnak még egy extra esélyt: a *Kire vagy mirénél* öt pontért kétszer kérdezhetnek rá, a *plusz10* vagy *A lista* nem nulláz.

## BLOKKOK UTÁNI EXTRA PONTGYŰJTÉSI LEHETŐSÉGEK

Miután lemegy egy blokk, a végén – egy előre megadott segítség alapján – a csapatok eldönthetik a kérdés ismerete nélkül, hogy egy vagy két, vagy három pontot tesznek fel. Ha jól válaszolnak, megkapják a pontot, de ha rosszul, akkor levonják tőlük.

### KÉRDÉSEK, AMELYEKET KIOSZTASZ

Anagrammák, szúdoku, képek, keresztrejtvények, amelyeket kiosztasz a csapatoknak, hogy a szünetben vagy a játék előtt szórakoztassák magukat. Lehet olyat is csinálni, hogy felsoroltatsz velük valamit, és aki a legtöbb olyat gyűjti, amit más csapat nem írt, az pluszpontokat szerezhet. Az internet és az okostelefonok korában ezek már csak nagyon nagy fegyelem esetén használhatók, ráadásul ha egyszerre több helyszínen megy ugyanaz a játék, akkor nem lesz fair.

### JÁTÉKMENET

Ahány eseményed van, annyiféle játékmenet választható. Évek alatt kísérleteztem ki, hogy mikor mi működik, jelenleg is többfélét használunk. A könyvben található kvízek felépítése azt a formátumot használja, ami szerintem a legjobban alkalmazható, ha először játszik valaki kvízeket. Gyors is, változatos is.

Két huszonöt kérdéses fordulóba osztottam szét az ötven kérdést.

- öt bemelegítő kérdés, öt tematikus kérdés, egy kapcsolat kör, öt általános kérdés.
- A második fordulóban *A* listával nyitunk, öt általános, öt párosítós, öt tematikus és a *plusz10*.



Ez nagyon pörgős és feszes játékmenetet teremthet, átlagosan másfél óra szokott lenni – szünettel.

Ha haladóbb a csapat, akkor megtoldom még öt-öt kérdéssel fordulónként, amiket valamilyen téma köré építek. Meglepő módon a személyre szabott kvízekben *A lista* nagyon jól működik.

## VÁLASZLAPOK

Egyszerű, jól követhető legyen. A blokkokat különítsd el, használj cellákat, amelyekben van javítási lehetőségük a csapatoknak.

Legjobb, ha egy, legfeljebb két oldalra kifér, de akkor legyen kétoldalas a nyomtatás.

Ne felejtsd le róla a csapatnév feliratot, és átírni az aktuális dátumot, fordulót! A weboldalunkra feltettem egy párat, ezeket a könyvhöz is tudjátok használni.

## BAJNOKSÁGOK, TÖBBFORDULÓS KUPÁK

Figyelj oda, hogy ne ismételd magad! Csináltál egy szuper kvízt, minden kérdés a helyén volt, minden lement flottul, élvezték is a résztvevők, megfelelő volt a nehézsége is, izgalmas volt, több csapat is közel volt a győzelemhez, egyszóval minden pont úgy működött, ahogy annak lennie kellett. Meghirdeted a következő alkalmat, ugyanazok regisztrálnak, te meg úgy gondolod, hogy annyira jó volt az előző, hogy nem változtatsz sokat. Kicseréled a versidézetet, a filmet, a zászlókat, a fővárosokat, a királyokat, Newton II. törvényét kérdezed a III. helyett, és elmarad a várt hatás. Elmarad, mert unalmas lesz, magadat ismétled, ezek hiába új kérdések, gyakorlatilag ugyanazok, csak picit máshogy. Hiányzik belőle a meglepetés, hiányzik belőle az újdonság, a kreativitás. Van, akinek ez is tetszik, hiszen a CSI-sorozatok éveken keresztül tudnak menni annak ellenére,

hogy minden részben ugyanaz történik: bűntény, nyomozás, megoldás, de a *Dr. House* is nagy siker volt, pedig megoldhatatlan betegség, szemétkedés és megoldás volt a vége. Ha minden alkalommal beteszel az aktuális napon született híres emberről kérdést, akkor kiszámítható leszel, és a játékosok felkészülnek a kérdéssorból, az egész dolgozat lesz inkább, mint vetélkedő.

## JÁTÉKSZABÁLYOK

A kérdéssorokat két huszonöt kérdéses fordulóba rendeztem, minden forduló között a csapatok egymás között lapot cserélnek, és egymás válaszait javítják.

Minden kérdés egy pontot ér, lehet adni tört pontokat, ha nem elég jó a válasz, vagy például két várost kell megadni, és csak egyet tudott valaki. Ez alól kivétel a *plusz10* blokk, de ezt külön jelöltem is.

Az egyes blokkok, kérdéstípusok leírását megtaláljátok a kérdéstípusok bemutatásánál.

## A LISTA SZABÁLYAI

Minden válasz egy pontot ér, amit csak addig kapnak meg, amíg olyanokat írnak, ami a listába beletartozik. Ha a harmadik válaszuk nem jó, akkor csak két pontot ér el a csapat. A válaszok megadása így azon múlik, hogy melyikben mennyire biztos az adott csapat.

## A PLUSZ10 SZABÁLYAI

Öt kérdésből összesen tíz pontot lehet szerezni. Ha egy csapat az egyik kérdésre rossz választ ad, akkor ebben a blokkban nulla pontot szerez. Ha nem írnak be választ, az nem rossz válasz, így azt kell eldönteniük, hogy melyik kérdéseket válaszolják meg, miben meny-

nyire biztosak. Kvízmasterként ebben a blokkban sosem segítünk, hogy megmaradjon a játékelem izgalma, hogy egészen az utolsó kérdésig ne tudják, hogy hány pontjuk lesz.

## VASÁRNAPI KVÍZEK SZABÁLYA

Villámkérdésekkel kezdünk, aki ebben a legtöbb pontot szerzi, az kezdhet témakört választani.

Minden héten tíz témakör van, témakörönként öt-öt kérdéssel, amik két-, négy-, négy-, négy- és hatpontosak. Mindig egy csapat választ kérdést a témakör és nehézség bemonadásával. Egy percük van megválaszolni. Ha nem sikerül, akkor a következő csapat próbálkozhat feleannyi pontért.

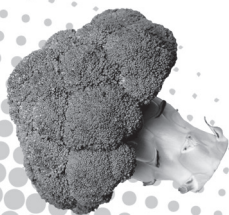
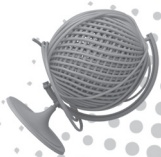
Extra pontszerzési lehetőségek, mindegyikből csak egy van a játék során, nem kombinálhatók, és csak a csapatra vonatkoznak. Mind-egyiket előre kell jelezni, kivéve a passzt.

Passz: egyszer lehet passzolni, ilyenkor választhatnak egy új kérdést, és a többi csapat nem rabolhat. Ezt ráérnek az egy perc leteltével bmondani. Ha passzolnak valamilyen egyéb extra lehetőséggel együtt, akkor az elveszett, a következő kérdésnél már nem kapják meg azt a lehetőséget.

Duplázás: dupla pont, ha helyes a válasz!

Folytassa...: ha jó az első kérdés, jöhet a második. Ha a második nem jó, a jó válaszáért akkor is jár a pont.

Pontfaló: ha jó a válasz, kétszer annyi pontot le lehet vonni a másik csapattól.



# ELSŐ HÉT



# H É T F Ő I K V Í Z

## Bemelegítő blokk

1. Melyikből van több: tenger- vagy óceánparti ENSZ-fővárosból vagy nem part mentiből?
2. Minek a főzése során kapjuk meg a rézelejét?
3. Melyik az az állapot, amit Tom Cruise a *Vanília égboltban*, Harrison Ford a *Star Wars*-filmekben, Mike Myers pedig az *Austin Powers*ben élt át, és a kriobiológia kutatja?
4. Melyik rudat hívjuk olimpiai rúdnak?  
A – rúdugrók rúdját  
B – a fekvenyomó rudat  
C – a váltófutók botját  
D – az olimpiai láng fogóját
5. Melyik öt latin táncban lehet nevezni nemzetközi táncversenyeken?

## KÖNYVMATEK

Találd ki a könyvekben szereplő számokat, és végezd el a műveletet!

6. Rejtő Jenő: A \_\_\_\_ karátos autó × Yann Martel: \_\_\_\_ élete
7. E. L. James: A szürke \_\_\_\_ árnyalata: Charles Dickens: A \_\_\_\_ város regénye
8. Ray Bradbury: Fahrenheit \_\_\_\_ – Jules Verne: \_\_\_\_ évi vakáció
9. Joseph Heller: A \_\_\_\_-es csapdája / J. K. Rowling: A \_\_\_\_vér herceg
10. Varró Dániel: Akinek a lába \_\_\_\_ × Agatha Christie: \_\_\_\_ kicsi néger

## KAPCSOLAT KÖR

11. Hogy hívjuk azokat a napozáshoz használható folyékony anyagokat, amiket jellemzően fújni lehet a flakonból, és akár paraffinszármazékokat is tartalmazhatnak?
12. Melyik kontinensen volt található az Élet bölcsője a *Tomb Raider*-film szerint?
13. Kinek volt a hű kísézője Sancho Panza számárháton?
14. Hogy nevezzük egy őslakos népcsoport megjelölésével azt a rövid őszi periódust, amikor a szokásosnál melegebb és szárazabb az idő?
15. A legendák szerint Arkhimédészt meg kellett volna menteni Siracusa ostrománál, ám ő felidegesített egy katonát, aki belelépett a homokba rajzolt ábrájába. Mibe lépett bele a katona? Állítólag azt mondta, hogy „Noli turbare circulos meos!”
16. Melyik városban volt a világ első olyan teniszmérkőzése, ami egyszerre két kontinensen is zajlott?
17. Hogy nevezzük egy személy sajátosságait, vonzerejét, amelyet saját vagy ellenkező neme vonzónak talál hétbetűs szóval?
18. Mi volt a foglalkozása Schütz Ila karakterének a *Valami Amerika* című filmben?
19. Mi az, ami a szólás szerint visszanyal?
20. Mi a kapcsolat?

## ÁLTALÁNOS KÉRDÉSEK

21. Newton melyik törvénye magyarázza, hogy a kanyarodásnál az emberbe belevág a biztonsági öv?
22. Kitől származik a divattörténelemben „kis fekete”-ként elhíresült klasszikus ruhadarab?

23. Melyik diktátor volt mozgássérült?  
A – Sztálin  
B – Pol Pot  
C – Kim Ir Szen  
D – Enver Hoxha
24. Melyik főhőse hozta meg Selma Lagerlöfnek a Nobel-díjat 1909-ben?
25. A Festéktüszszentő Hapci Benő a *Pompom meséi* egyik része, amelyben egy másik híres mesefigura is feltűnik. Ki ő?  
A – Kis vakond  
B – A kockásfülű nyúl  
C – A kis habléány  
D – Bobek

## Második forduló

### BÓNUSZKÉRDÉS KI VAGY MI VAGYOK ÉN?

- 5 pontért: Egy játék vagyok. Az első PC-s verziómat Alekszej Leonyidovics Pazsitnov tervezte. Táblám 10 × 20-as.
- 4 pontért: A legismertebb dallamomat, a *Korobejnyikit* Tanaka Hirokazu alkotta egy népdalból.
- 3 pontért: Nevemet első tervezőm adta, aki a görög négyes szám és a kedvenc francia eredetű ütős labdajátékának szavait mosta össze.
- 2 pontért: Öt különböző alakot kell egymás mellé passzolni játékomban.
- 1 pontért: A tetrominókkal kell játszani, amik négy elemből állnak.

## A LISTA

26–30. Melyik gyümölcsökből termesztik a legtöbbet Magyarországon a KSH 2017-es adatai szerint?

Válaszlehetőségek: áfonya, alma, eper, kajsziarack, körte, málna, meggy, őszibarack, szilvák, szőlő

## ÁLTALÁNOS KÉRDÉSEK

31. Nevezd meg egy országot, amelyik nem tagja az EU-nak, de tagja a schengeni egyezménynek!
32. Miknek a tanulmányozása a farológia, amely Anna brit hercegnő kedvenc hobbija?
33. A sportruházat melyik eleme tér el a hagyományos felszereléstől a Stiletto Run elnevezésű futóversenyen?
34. Melyik a világ leggyorsabb kígyója? Nevét egy sportoló és egy film bérgyilkosa is viseli.
35. Nem a testvérem, mégis ugyanaz mind a négy nagyszülőnk. Hogy lehetséges ez?

## PÁROSÍTÓS KI HOL SZÜLETETT?

- |                     |                               |
|---------------------|-------------------------------|
| 36. Audrey Hepburn  | A – Alcobendas, Spanyolország |
| 37. Penélope Cruz   | B – Csernyivci, Ukrajna       |
| 38. Albert Einstein | C – Ixelles, Belgium          |
| 39. Hugh Grant      | D – London, Anglia            |
| 40. Mila Kunis      | E – Ulm, Németország          |



## TEMATIKUS BLOKK MILYEN NÉVEN LETT HÍRES?

- 41. Farrokh Bulsara
- 42. Weisz Erik
- 43. Veigelsberg Hugó
- 44. Neta-Lee Hershlag
- 45. Pityinger László

### PLUSZ10

46. Melyik magyar író nő regényének címére utal ez a kotta? (1 pont)

5  
mí-ma mi-ma-mi-ti-ré-dó-lá lá-mi-lá  
1 2 4 3 5  
1 2 4 5  
2  
dó-mi-lá-ti mi-szi-ti lá-mi-lá  
5 2 1 5 3 1  
6  
11  
mi-mi-ré

47. Melyik mindennapos ruhadarab nem volt része az orosz katonák kiosztott öltözetének egészen 2013-ig? (2 pont)

48. Melyik az a főváros, amit 1941-ben a Luftwaffe bombázott le, 1944-ben az orosz és az amerikai légierő, majd 1999-ben a NATO? *(2 pont)*
49. Melyik sport megalkotását tulajdonítják a kanadai dr. James Naismithnek? *(2 pont)*
50. Melyik festő dolgozott a világ legrégebbi, folyamatosan a mai napig működő éttermében pincérként, amíg arra várt, hogy felvegyék a Királyi Képzőművészeti Akadémiára? *(3 pont)*

# M E G F E J T É S E K

## BEMELEGÍTŐ BLOKK

1. nem part mentiből
2. pálinka
3. fagyasztás
4. B – fekvenyomó rudat
5. paso doble, jive, csacsacsca, rumba és szamba

## KÖNYVMATEK

6.  $14\pi$
7.  $50 : 2 = 25$
8.  $451 - 2 = 449$
9.  $22 / \text{fél} = 44$
10.  $6 \times 10 = 60$

## KAPCSOLAT KÖR

11. napolaj
12. Afrika
13. Don Quijote
14. indián nyár
15. kör
16. Isztambul
17. szexepil
18. takarítónő
19. fagy
20. dalcímek

## ÁLTALÁNOS KÉRDÉSEK

21. Newton 1. törvénye, a tehetetlenség törvénye
22. Coco Chanel
23. Sztálin (*Megjegyzés: kacska keze volt, mert tizenkét évesen megsérült egy lovaskocsi-balesetben.*)
24. Nils Holgersson
25. A kockásfülű nyúl

## MÁSODIK FORDULÓ

### BÓNUSZKÉRDÉS

KI VAGY MI VAGYOK ÉN?

tetrisz

## A LISTA

26. alma (497 108 tonna)
27. szőlő (476 491 tonna)
28. meggy (73 591 tonna)
29. szilvák (47 560 tonna)
30. őszibarack (39 544 tonna)

## ÁLTALÁNOS KÉRDÉSEK

31. Izland, Norvégia, Svájc, Liechtenstein
32. világítótornyok
33. magas sarkú cipőben futnak, tehát a cipő
34. fekete mamba
35. szüleink egymás testvéreit vették el

## PÁROSÍTÓS

36. – C; 37. – A; 38. – E; 39. – D; 40. – B

## TEMATIKUS BLOKK

41. Freddie Mercury
42. Harry Houdini
43. Ignotus
44. Natalie Portman
45. Dopeman

## PLUSZ10

46. Szabó Magda *Für Elise*
47. zokni
48. Belgrád
49. kosárlabda
50. Francisco Goya