

Poznaj pytania i wyprzedź system nauczania!

ABC



ZASADY

1-10 graczy

Zawartość 330 kart

Darmowa gra DEMO

gra.spinedu.pl

DOŁĄCZ do społeczności SpinEdu

[spinedugra](https://www.facebook.com/spinedugra) [spin_edu](https://www.instagram.com/spin_edu) [@spinedu.pl](https://www.tiktok.com/@spinedu.pl)

Producent: SpinEdu
Aleja Piąta 8
62-200 Osiniec
kontakt@spinedu.pl

AUTOR I PRODUCENT GRY
Karolina Szukalska

INSTRUKCJA GRY
Piotr Sudół

OPRAWA GRAFICZNA
Małgorzata Potakowska

REDAKCJA I KOREKTA
Maria Sarnowska

JAK GRAĆ W SPINEDU?

Rzuć kośćmi i odpowiedz na pytanie.
Zgarnij 1000 punktów i pokonaj rywali.

Graj w SpinEdu i poznaj podstawę programową dla klas 4-8. Mimowolnie utrwal pytania do sprawdzianów i testów szkolnych.
Ucz się w trakcie zabawy i osiągnij sukces w szkole.

Poznaj cel i zasady gry.

CEL GRY

Gracze rywalizują ze sobą, odpowiadając na pytania. Za każdą poprawną odpowiedź zdobywają punkty. Wygrywa ten, kto pierwszy zdobędzie 1000 punktów.

- Czas rozgrywki: 10 min+
- Wiek: 9+

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



- ✓ 314 kart z pytaniami
- ✓ 16 kart rozgrywki (zakrecone karty)
- ✓ Lupka z czerwoną folią
- ✓ 2 kości
- ✓ Instrukcja

Zawartość karty (awers):



Żeby zobaczyć odpowiedź, przyłóż do karty lupkę z czerwoną folią. Dzięki sprytnemu zakodowaniu odpowiedzi, w SpinEdu można grać samemu! Prawidłowa odpowiedź jest zawsze tylko jedna.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1

Potasuj razem karty pytań oraz zakrecone karty rozgrywki i połóż je na stole pytaniem do dołu.



2

Każdy z uczestników gry rzuca kośćmi.



3

Grę rozpoczyna ten, kto zdobył najwięcej punktów.



4

Kolejność pozostałych graczy jest wyznaczana zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



5

Pierwszy gracz rzuca 2 kośćmi i ciągnie kartę. Po udzieleniu poprawnej odpowiedzi zapisuje punkty, a kolejka przechodzi na następną osobę.



ZASADY GRY

PUNKTACJA:

Każdy z graczy rzuca 2 kośćmi oraz sumuje ich punkty. **1 oczko na kości to 10 punktów.** W przypadku wyrzucenia dwóch jednakowych oczek otrzymasz **1 dodatkowy rzut 1 kością.** Dodaj wszystkie punkty.

DODATKOWY RZUT!

Przykład:

Gracz rzuca 2 i 2. Otrzymuje dodatkowy rzut i wypada 5. Suma punktów to: $2+2+5=9$. Gracz otrzymuje 90 punktów, jeśli odpowie na pytanie.

Granica 800 punktów+

Po przekroczeniu 800 punktów rozgrywka komplikuje się. Pytanie czyta przeciwnik. **Nie czyta odpowiedzi ABCD.**

Wygrywa ten, kto pierwszy zdobędzie 1000 punktów. **Dobrej zabawy!!!**



DOGRYWKA:

Gracz, który jako pierwszy uzyskał 1000 punktów pozwala pozostałym dokończyć rundę. Jeśli 2 lub więcej graczy przekroczy 1000 punktów i osiągnie równy wynik np. 1040 punktów, grają **dogrywkę.** Gracze czytają sobie pytania na przemian. Wygrywa ten, kto odpowie poprawnie na więcej pytań.

ZAKRECONE KARTY

Celem zakreconych kart jest urozmaicenie gry. Znajdują się na nich dodatkowe szanse oraz pułapki, które mają wpływ na punktację.

Po wyciągnięciu zakreconej karty należy pobrać kolejną kartę.

Jeśli po raz drugi wyciągnięta zostanie zakrecona karta, należy potasować ją z resztą talii i ciągnąć karty do momentu wyciągnięcia pytania.



Jak działają zakrecone karty?

POZYTYWNE

- 1 +30 JEŚLI ODPOWIESZ NA JEDNO PYTANIE
 - 2 +50 JEŚLI ODPOWIESZ NA DWA PYTANIA
- Udzielenie odpowiedzi na 1 pytanie daje tylko punkty wylosowane na kościach.
- 3 +100 JEŚLI ODPOWIESZ NA TRZY PYTANIA
- Udzielenie odpowiedzi na 2 pytania daje punkty wylosowane na kościach. Odpowiadając na 1 pytanie otrzymujesz 0.
- 4 BIERZESZ PUNKTY BEZ PYTANIA
- Nie ciągniesz karty z pytaniem.
- 5 ZWOLNIENIE JEŚLI NIE ZNASZ ODPOWIEDZI
- Zachowaj tą kartę na przyszłość. Pytanie jest zaliczone bez udzielenia odpowiedzi. Możesz użyć w każdym momencie gry.
- 6 ZA DOBRĄ ODPOWIEDZ DODAJ PUNKTY X2

NEGATYWNE

- 1 -30 I JUŻ NIE ODPOWIADASZ
- Nie ciągniesz karty z pytaniem.
- 2 -30 JEŚLI NIE ODPOWIESZ NA JEDNO PYTANIE
- W przypadku poprawnej odpowiedzi otrzymujesz punkty wyrzucone na kościach.
- 3 -50 JEŚLI NIE ODPOWIESZ NA DWA PYTANIA
- W przypadku 2 poprawnych odpowiedzi otrzymujesz punkty wyrzucone na kościach.
- 4 -100 JEŚLI NIE ODPOWIESZ NA TRZY PYTANIA
- W przypadku 3 poprawnych odpowiedzi otrzymujesz punkty wyrzucone na kościach.
- 5 TRACISZ KOLEJKĘ
 - 6 ZA ZŁĄ ODPOWIEDZ PUNKTY ZGARNIA PRZECIWNIK
- Punkty otrzymuje gracz następujący po tobie.
- 7 ZA ZŁĄ ODPOWIEDZ ODEJMIJ PUNKTY X2

NEUTRALNE

- 1 RZUCASZ JESZCZE RAZ
- Rzucasz jeszcze raz dwoma kośćmi i ignorujesz poprzedni wynik.
- 2 GRACZ PO LEWEJ RZUCA ZA CIEBIE
- Zignoruj poprzedni rzut.
- 3 BIERZESZ POŁOWĘ PUNKTÓW 50/50 CZY ODPOWIADASZ?
- Zdecyduj zanim poznasz pytanie.

Jak działają zakręcone karty?



1 PRZYKŁAD

Gracz rzuca i wypada 100 punktów. Osoba czytająca pytanie wyciąga zakręconą kartę „-30 jeśli nie odpowiesz na jedno pytanie”, po czym ciągnie kolejną kartę z pytaniem. Po poprawnej odpowiedzi zapisuje wylosowane punkty (100), a gdy odpowiedź nie była poprawna, odejmuje podaną na zakręconej karcie ilość punktów (-30). Jeśli gracz zdecyduje, że nie odpowiada wcale, punkty zostają od razu odpisane.



2 PRZYKŁAD

Gracz rzuca kośćmi i odpowiada za 50 punktów. Ciągnie kartę: „+100 punktów, jeśli odpowiesz na trzy pytania”. Odpowiadając poprawnie na pierwsze pytanie, dostaje 0 punktów. Dwie poprawne odpowiedzi gwarantują wyrzucone punkty (tutaj 50). Jeśli uda się odpowiedzieć na wszystkie trzy pytania otrzymuje punkty dodatkowe oraz wyrzucone z kości 50 punktów (łącznie 150 punktów). Jeśli na pierwsze pytanie nie odpowie poprawnie, to nie losuje drugiego pytania i wpisuje 0 punktów. Kolejka przechodzi na kolejnego gracza.



3 PRZYKŁAD

„50/50 bierzesz połowę punktów, czy odpowiadasz?” Gracz wyrzucił 80 punktów. Może bez pytania wziąć 40 punktów i kolejka przechodzi na następnego gracza. Jeśli zaryzykuje i odpowie błędnie - trzyma 0 punktów. Jeśli prawidłowo - zapisuje 80 punktów.



WARIANTY GRY

PODSTAWOWY (2-6 graczy)

Gracz, który wylosował najwyższą ilość punktów, rozpoczyna rozgrywkę i rzuca jeszcze raz. Zapamiętuje punkty i czyta pytanie, następnie odpowiada. Po udzieleniu odpowiedzi przykłada lupkę i odczytuje ukrytą odpowiedź. Jeśli udzielił prawidłowej odpowiedzi, zapisuje wylosowane punkty w tabeli. W przypadku złej odpowiedzi, zapisuje 0 punktów. Karta z pytaniem trafia na spód talii, a kolejka przechodzi na kolejną osobę. **Granica 800 punktów+** Po przekroczeniu 800 punktów rozgrywka komplikuje się. Pytanie czyta przeciwnik. Nie czyta odpowiedzi ABCD. **Wygrywa ten, kto pierwszy zdobędzie 1000 punktów.**

TRUDNY (2-6 graczy)

Rozgrywka wygląda tak jak w wariantcie podstawowym, ale nie czytamy odpowiedzi ABCD! Wszystkie pytania czyta przeciwnik.

Dodatkowo:

1. Czas na odpowiedź. W zależności do gracza ustaw stoper na 3 - 10 sekund. Klasa 4 - 10 sekund, klasa 5 - 9 sekund, klasa 6 - 8 sekund, klasa 7 - 6 sekund, klasa 8 - 5 sekund. Dorośli - 3 sekundy.
2. Zmienia się ilość odpowiedzi w przypadku wylosowania Zakręconych kart - dodajemy 1 kartę.

Przykład 1

Gracz wylosował kartę: „+50 jeśli odpowiesz na dwa pytania” - w tej wersji gry musi odpowiedzieć łącznie na trzy pytania.

Przykład 2

Gracz wylosował kartę: „-100 jeśli nie odpowiesz na trzy pytania” - w tej wersji gry musi odpowiedzieć łącznie na 4 pytania.

3. W przypadku braku lub błędnej odpowiedzi odpisujemy wyrzucone punkty.

Granica 800 punktów+

Po przekroczeniu 800 punktów rozgrywka komplikuje się.

4. Rzucamy tylko jedną kością. **Wygrywa ten, kto pierwszy zdobędzie 1000 punktów.**

MANIA PYTANIA (2 graczy+)

Gra samymi kartami. Każdy z graczy otrzymuje ustaloną liczbę kart wybranych losowo np. 50. Każdy z nich czyta pytanie dla przeciwnika - **wygrywa ten, kto odpowie poprawnie na więcej pytań.**

QUIZ (większa ilość graczy)

Wybieramy osobę prowadzącą, która czyta pytania z kart dla wszystkich. Gracz, który jako pierwszy udzieli poprawnej odpowiedzi, zdobywa kartę. **Wygrywa ten, kto zbiera najwięcej kart z poprawnymi odpowiedziami.** Za błędną odpowiedź gracz nie może odpowiadać na kolejne 3 pytania.

DLA 1 GRACZA

Jeśli chcesz samemu zagrać w SpinEdu, potrzebujesz zegarka. Ustal czas gry na 1, 3 lub 5 minut i spróbuj odpowiedzieć na jak najwięcej pytań. Każda karta to +1 punkt za poprawną odpowiedź i -1 punkt za błędną. Za wszystkie odpowiedzi poprawne do wyniku dodaj +5 punktów. W innym wariantcie spróbuj w jak najkrótszym czasie odpowiedzieć na określoną ilość pytań. Zapisuj swoje wyniki i staraj się pobijać własne rekordy.

UWAGA: Warianty gry są przykładowe. Zachęcamy do tworzenia własnych zasad. **Masz fajny pomysł?** Podziel się z nami na kontakt@spinedu.pl



POZNAJ INNE POZIOMY Z SERII SPINEDU

4 POZIOM



5 POZIOM



6 POZIOM



7 POZIOM



8 POZIOM



MIX POZIOM



Wszystkie karty są kompatybilne - uzupełniają się. **Można je mieszać.** W karty dla każdego kolejnego poziomu edukacji należy zaopatrzyć się osobno. W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: kontakt@spinedu.pl