

GONDOLKODÓBA ESTEM

- JÁTÉK ZIRCIEKNEK 14 ÉVES KOR FELETT -

A JÁTÉK LEÍRÁSA RÖVIDEN:

A játékosoknak ki kell találniuk valamit, amihez számok mellé rendelt, különféle, sok zirci vonatkozást tartalmazó információk adhatnak segítséget. A játékosoknak 15 perc áll a rendelkezésükre, a három leggyorsabb megfejtő ajándéktárgyban részesül.

A JÁTÉK LEÍRÁSA BŐVEBBEN:

A játékban egyszerre hárman vesznek részt, a játékvezető, a játékos és a játékvezető asszisztens. Hárman egy asztalt ülnek körül. Az asztalon 1-15-ig számkártyák vannak és egy számítógép, amelyet a játékvezető asszisztens kezel. A játékos mond egy számot. A játékvezető egy kártyáról felolvassa a szám mellé rendelt információt. A játékvezető asszisztens a kivetítőn megjeleníti a kért információt és lefordítja annak számkártyáját az asztalon. Ha az első információból nem találja ki a játékos a megfejtést, akkor ugyanígy haladnak tovább. Az egyes információk csak addig maradnak a kivetítőn, amíg a játékos egy újabb információt nem kért. A számkártyák lefordításából tudja a játékos, hogy mely számokat kérheti még. A 15 perc alatt a játékosnak egyszer lehetősége nyílik a kért információk újbóli megjelenítésére. A kivetítőn mindvégig látható az idő.

SZABÁLYOK:

A játékos hangosan gondolkodhat, de jegyzeteket nem készíthet. Kérdéseket nem tehet fel a játékvezetőnek, de esetleges párbeszéd kialakulhat a játékvezető és a játékos között, amelyet a játékvezető irányít. A játékvezető nem vezet rá a megfejtésre a játékost, mindössze egy-egy kérdés feltevésével mélyebb gondolkodásra sarkallja, próbál rávilágítani az egyes információk közötti összefüggésekre. A játékos csak egyszer mondhatja ki az általa vélt megfejtést. Amennyiben az helyes, a játékvezető asszisztens rögzíti a nevét a megfejtők között, illetve a másodperc pontosságú időpontot, amikor kimondta a megfejtést.

A JÁTÉK LOGÓJA:



A JÁTÉKRA VALÓ JELENTKEZÉS ÚTJA ÉS MÓDJA:

Elektronikus úton	kelemen83@gmail.com	A nap 24 órájában, tehát bármikor
SMS-ben	06-20/444-85-14	
Telefonon	06-20/444-85-14	Hétköznapokon, H–CS: 8.00–16.00, P: 8.00–13.30
	06-88/593-700	
Személyesen	Polgármesteri Hivatal Ügyfélszolgálat	

A jelentkezőnek meg kell adnia nevét, postázási címét, telefonos elérhetőségét, és a számára alkalmas időpontot. A személyes jelentkezés egy jelentkezési lap kitöltésével történik, amelyet a hivatali ügyfélszolgálaton lehet kérni, majd a kitöltést követően az ügyfélszolgálati munkatársnak kell leadni.

A JÁTÉK IDŐPONTJAI:

December 7. (szerda), 10 óra

December 8. (csütörtök), 10 óra

December 12. (hétfő), 10 óra és 16 óra

December 13. (kedd), 10 óra és 16 óra

December 14. (szerda), 10 óra és 16 óra

December 15. (csütörtök), 10 óra

December 19. (hétfő), 10 óra

December 20. (kedd), 10 óra és 16 óra

1 időpontra legfeljebb öten jelentkezhetnek. Amennyiben az időpont betelt, de még van rá jelentkező, úgy a jelentkezővel egy másik időpontot próbálunk egyeztetni. A jelentkezési sorrendben szólítjuk a jelentkezőket a játékra.

A JÁTÉKRA VALÓ JELENTKEZÉS HATÁRIDEJE:

December 16. (péntek)

DÍJAZÁS:

Az első három megfejtő között már nem állítunk fel sorrendet, azt, hogy ki milyen ajándéktárgyat kap, sorsolással döntjük el. Az ajándéktárgyak hasonló értéket képviselnek. A nyereménytárgyakat a polgármesteri hivatal ügyfélszolgálati munkatársa kézbesíti az utolsó játéknapot követő három napon belül, tehát még a karácsonyi ünnepkört megelőzően.

JÁTÉKVEZETŐ:

Kelemen Gábor

JÁTÉKVEZETŐ ASSZISZTENS:

Bors Károly

A JÁTÉK HELYSZÍNE:

Stúdió KB–Ifjúsági és Közösségi Ház

(8420 Zirc, Alkotmány u. 14.)

TÁMOGATÓK, EGYBEN A NYEREMÉNYTÁRGYAK FELAJÁNLÓI:

„Gyűszűkék” Foltvarró Klub

Kincsesláda üzlet

Müller Anikó

A nyereménytárgyak szép ajándékok lehetnek karácsonyra, vannak közöttük olyanok is, amelyekkel csodálatosan feldíszíthetjük a fenyőt!