

Masalar için talimatlar

Masa Bir: Kırmızı veya Siyah

Bu oyunda, Paranızı on iki karttan herhangi birine koyarak belirli bir değere oynayabilirsiniz veya paranızı aslardan birine koyarak 'kırmızı' veya 'siyah' üzerine bahse girebilirsiniz. Bankacı, ekstra bir iskambil destesi tutar. Her turdan önce, kartları karıştırır ve tuttukları iskambilden bir kart çevirir. 'Kırmızı' veya 'siyah' üzerine oynadıysanız ve doğru tahmin ettiyseniz, bahsinizin iki katını kazanırsınız; eğer belirli bir değer üzerine bahse girdiyseniz, örneğin Vale, ve doğru tahmin ettiyseniz, bahsinizin üç katını kazanırsınız.

Masa İki: Kale İnşaatı

Çiftler halinde hareket edeceksiniz ve yarışmak için başka bir çift bulmanız gerekecek. Bu masada 15 parça Lego'dan yapılmış, bir bezin altında gizlenmiş küçük bir kale var. Çiftler hazır olduğunda, kale ortaya çıkarılır. Kaleyi iki dakika inceleme imkanınız var. Ona dokunamazsınız, ancak farklı açılardan bakabilirsiniz. Blokların düzenini ve rengini ezberlemelisiniz. Kale yeniden gizlenir. Kalenin aynı kopyasını inşa etmek için iki dakikanız olacak. Kazanan, tam bir kopyayı inşa eden çifttir. Her iki grup da kaleyi tam olarak inşa etmeze, yöneten, en yakın olanı seçer ve o grup orijinal bahislerini ve paralarının yarısını kazanır (yöneten yoksa, gruplar kendi aralarında kazanana karar verebilirler). Masada yöneten yoksa, zamanlayıcı kullanarak zamanı ölçün.

Masa Üç: Marshmallow Meydan Okuma

Çiftler halinde hareket edeceksiniz ve yarışmak için başka bir çift bulmanız gerekecek. Bahse ne kadar koyacağınızda anlaşmalısınız (bu oyunda, kazanan çift hepsini alır). Her çiftte 20 adet spagetti ve 9 marshmallow verilir. Marshmallows bölünemez ve spagetti kırılmaz.

Kazanan, dört dakika içinde en yüksek kuleyi inşa etmeyi başaran çift olur. Kule, bir duvara veya mobilyaya dayalı ya da zemine veya tavana bağlı olamaz. Kule, yardımsız 15 saniye boyunca ayakta durmalıdır. Masada yöneten yoksa, zamanlayıcı kullanarak zamanı ölçün.

Aynı yüksekliğe sahip iki kulenin olması durumunda, her iki çift bahislerini geri çekebilir. İkisi de bağımsız bir yapı oluşturamazsa, banka kazanır ve iki çift de yatırdıklarını kaybeder.

Masa Dört: Beyin Fırtınası

Yalnız hareket edeceksiniz, ancak yarışmak için bir partner bulmanız gerekiyor. Her biriniz, bir dakika içinde yazabildiğiniz kadar iş türü listelemelisiniz. Kazanan, en çok listeleyen kişidir. Bir beraberlik

durumunda, her iki katılımcı da bahislerini kazanır. Eğer, iki katılımcı da bir şey düşünmezse, ikisi de bahislerini kaybederler.

Eğer listelenen örneklerin bazıları hakkında ve geçerli olup olmadıkları konusunda bir tartışma varsa, tartışma için 5 dakika süre tutun.

Masada yöneten yoksa, zamanlayıcı kullanarak zamanı ölçün.

Masa Beş: Kör Çizim

Çiftler halinde hareket edeceksiniz ve yarışmak için başka bir çift bulmanız gerekiyor. Her çiftte, bir katılımcı sanatçı, biri de rehber olarak gösterilir. Birbirinizden birkaç metre uzakta oturmalısınız. Her çiftteki rehber bir çizim verilir (yazdırılabilir materyallere bakın). Çizimlerini partnerlerine gösteremezler. Rehber, çizimi betimler ve sanatçı da rehberin betimlemelerine dayanarak bir resim çizer. Çalışmanızı tamamlamanız için beş dakikanız vardır. Masada yöneten yoksa, zamanlayıcı kullanarak süreyi ölçün. Orijinal çizimin en doğru tasvirini üreten çift, bahsi kazanır.