



PRAVILA GAME SHOWA „VOLIM HRVATSKU“

RUNDA 1: FILMSKA I TELEVIZIJSKA POVIJEST

U rundi 1 provjera se znanje ekipa o domaćim filmovima i televizijskoj povijesti. Ova pitanja sučeljavaju pripadnike iste generacije.: stariji od četrdeset jedan protiv drugog, tridesetogodišnjaci (+) jedan protiv drugog, kao i dvadesetogodišnjaci (+).

Suprotavljenom paru prikazujemo isječak iz neke od najboljih domaćih serija, televizijskih emisija ili filmova. Ovi isječci uvijek trebaju biti vezani uz dob natjecatelja koji odgovaraju – naprimjer, isječci iz sedamdesetih ne prikazuju se dvadesetogodišnjacima (+), a četrdesetogodišnjacima (+) ne postavlja se pitanje o prošlogodišnjoj seriji ili filmu. Kapetanima, s druge strane, može biti prikazan materijal iz bilo kojeg razdoblja.

Nakon svakog isječka, voditelj postavlja pitanje vezano uz isječak suprotavljenom generacijskom paru. Natjecatelj koji prvi pritisne dugme odgovara.

Bodovanje u Filmskoj i televizijskoj povijesti

Točan odgovor: 2 boda.

Netočan odgovor: protivnički tim ima šansu osvojiti dva boda ukoliko točno odgovori.

RUNDA 2 : RIJEČ HRVATSKA

Svakog tjedna kapetani timova donesu po riječ kojoj prosječni građanin ne zna značenje. Natjecatelji iz kapetanove ekipe nude tri različita tumačenja te riječi, a na suprotavljenoj ekipi je da pogodi koje je od ta tri tumačenja točno. U pravilu se ne slažu međusobno, no nakon konzultacija moraju odlučiti koje je od tri tumačenja, prema njihovom mišljenju, točno. Riječ i njena tumačenja izazivaju žestoku raspravu. Nakon odgovora, ekipa koja je odgovarala sad zadaje riječ, a druga ekipa odgovara.

Bodovanje: Točan odgovor donosi 3 boda.

RUNDA 3: POZNATI SUNARODNJACI

Pogađanje imena.

Kapetan prvog tima prilazi voditelju. Voditelj ima snop s 20 kartica s imenima poznatih

sunarodnjaka i daje prvu karticu kapetanu. On mora pojasniti svojoj ekipi o kojoj se osobi radi. Važno je pravilo da kapetanu nije dopušteno spomenuti ime ili dijelić imena, već osobu mora "pjasniti". Kapetanima je na raspolaganju 2 minute da pojasne što više imena od maksimalnih 20. Neka su imena vrlo laka, no neka su vrlo teška i kapetani se muče s pojašnjenjem jer možda nikad nisu ni čuli za njih. A to je ono što igri daje draž. Kad kapetan nema ideju o kome se radi, obično pokušava pojasniti dio po dio imena i prezimena kako bi svoju ekipu naveo na pravi trag. Hostesa ne daje kapetanu novu karticu s imenom dok njegova ekipa ne odgovori točno na prethodnu. To znači da kapetan može potrošiti dvije minute boreći se s jednom jedinom karticom, odnosno imenom i prezimenom jednog poznatog sunarodnjaka.

Bodovanje : točno pogodeno ime: 1 bod.

RUNDA 4: SRETAN ROĐENDAN

Članovi obje ekipe naizmjenice sjede u krugu. Osoba čiji je rođendan najbliže danu emitiranja počinje prva odgovarati na pitanja. Ta osoba prima veliki rođendanski poklon zavezan vrpcom koji sadrži bombu konfeta. Voditelj postavlja sat na vrijeme 3' 30".

Iako ona kaže igračima na koliko je sekunda postavljen sat, odbrojavanje sata ni kandidati ni publika ne mogu vidjeti. Gledatelji kod kuće mogu vidjeti sat. Voditelj postavlja kratko pitanje iz osnovnog znanja osobi koja ima „rođendan“; on ili ona ima 8 sekunda da odgovori na pitanje. Ako točno odgovori na pitanje, poklon se može proslijediti na lijevu stranu. Ako odgovor nije točan, postavlja se novo pitanje. To se nastavlja dok na pitanje ne bude točno odgovoreno nakon čega kandidat može proslijediti poklon. Zatim se postavlja pitanje sljedećem kandidatu i tako dalje.

Svaki točan odgovor na pitanje vrijedi jedan bod. Kad vrijeme istekne, „bomba“ će eksplodirati.

Bodovi: Točan odgovor 1 bod. Ekipa osobe koja drži poklon u trenutku eksplozije će izgubiti i neće dobiti niti jedan bod.

Druga će ekipa dobiti sve bodove koji su skupljeni u igri.

RUNDA 5: LISTE

Ima mnogo lista: nacionalnih Top 10 ili 15. Ili popisa jednostavnih činjenica koja svi misle da znaju.

Svakog tjedna ekipe će pokušati otkriti 2 liste nastale na temelju činjenica ili istraživanja javnog mnijenja.

Ukoliko je neka ekipa u velikom zaostatku, može ga nadoknaditi u ovoj rundi. Kapetani mogu (i često to čine) riskirati kako bi promijenili bodovno stanje u svoju korist. Prije nego kažu voditelju koliko će točaka s liste od ponuđenih 10 ili 15 znati, članovi ekipe raspravljaju o listi, no ne preglasno kako ih suprostavljena ekipa ne bi mogla čuti.

Primjer:

Osvajači zlatnih olimpijskih odličja
Nogometni klubovi koji su osvajali prvenstva;
Najpopularnije emisije u televizijskoj povijesti;
Prvih 10 nacionalnih Miss

Voditelj kaže koja će se ljestvica pogađati prva. Ekipu A, primjerice, pita koliko će točnih odgovora znati s liste od 11 sportova u kojima je Hrvatska osvajala medalje na ljetnim Olimpijskim igrama. Nakon što ekipa A kaže svoju procjenu, ekipa B se izjašnjava zna li više od ekipe A, i ukoliko da, koliko? Ekipa s većim licitiranim brojem odgovara na pitanje.

Maksimalno vrijeme za odgovaranje je 1 minuta. Kapetan počinje navodeći jedno ime ili pojam s ljestvice. Nastavlja slijedeći član ekipe. Ukoliko član ekipe ne zna dodati ime ili pojam s ljestvice nastavlja drugi član i tako redom. Ukoliko ekipa ne uspije dati onoliko odgovora koliko je licitirala, licitirani broj bodova odlazi drugoj ekipi..

Bodovanje: točan odgovor: 1 bod. Ukoliko ekipa ne dosegne licitirani broj točnih odgovora, licitirani broj bodova ide drugoj ekipi.

RUNDA 6: SPORT

Ista pravila i način odigravanja kao u rundi 1, samo što su umjesto filmskih i televizijskih isječaka ovoga puta isječci i pitanja iz sporta

Bodovanje: Točan odgovor - 2 boda. Netočan odgovor: protivnički tim ima šansu osvojiti dva boda ukoliko točno odgovori.

FINALE: PROSJEČNI GRAĐANIN

Istraživanja javnog mnijenja otkrivaju što prosječan građanin misli o nekoj temi. Ili što čini, u čemu uživa, što voli ili što ne voli.

Primjer igre

Voditelj postavi pitanje.

Primjer:

Koliko litara vina godišnje popije prosječan građanin Hrvatske?

Ekipa koja je trenutačno u bodovnoj prednosti prva daje odgovor.

Primjerice:

Ekipa A, nakon međusobnih konzultacija, kaže: 80 litara.

Ekipa B nakon toga se treba odrediti smatra li da je točan odgovor veći ili manji.

Nakon prvog pitanja uloge se mjenjaju. Sada ekipa B prva odgovara, a ekipa B procjenjuje hoće li reći “više “ ili “manje”

Nakon svakog pitanja, ekipa koja je bliža točnom odgovoru okreće kolo sreće i osvaja bodove.

Kotač je podijeljen u 16 polja. Nakon prva dva pitanja polja vrijede od 1-15 bodova, a jedno

polje 50 bodova. Za četvrto pitanje na jedno se polje postavlja oznaka za 100 bodova.

Bodovanje: Ekipa koja je bila bliže točnom odgovoru dobiva broj bodova koje kapetan okrene na kolu sreće.

**Između svaka dva bloka igra se “Pogodi pjesmu”
POGODI PJESMU**

Nakon svake runde vrijeme je za opuštanje, a bend dobija priliku raspaliti atmosferu svirajući poznatu pjesmu. Pjesma je nacionalni klasik. Ekipe zarađuju bodove pogađajući koju pjesmu je bend počeo svirati. No, moraju biti oprezni da ne stisnu gumb prebrzo jer treba reći točan naziv pjesme te navesti originalnog izvođača. Stihovi se pojavljuju na monitoru kako bi svi u studiju mogli pjevati.

Sve su pjesme bile broj jedan na top ljestvicama ili su na njima bile toliko dugo da su ih svi upamtili.

**Bodovanje : Točan naziv pjesme i originalnog izvođača: 2 boda.
Krivi odgovor: 2 boda suprotnoj ekipi.**