**Nyomógombos vetélkedő (Illyés110 „Csillagos ötös”) szabályai**

***A kérdések tematikusan lesznek csoportosítva.*** Pl. Folyók. A címek lehetnek tréfásak is, nem feltétlenül árulják el a versenyzőknek rögtön, hogy mivel kapcsolatosak. Ha kikérik a témakörön belül az első kérdést, akkor a játékvezető természetesen elmagyarázza a témakör tartalmát, s hogy milyen jellegű válaszokat vár el a feladat.

***Minden fordulóban 5 témakör fog játszani, s ezekhez 6-6 kérdés tartozik hozzá***. Először egy villámkérdésre adott gyors első jó válasz alapján derül majd ki, melyik versenyző válogat majd a témákból először, utána ***mindig az kér kérdést, aki az utolsó jó választ adta, ha nem volt válaszadó, akkor a vezető versenyző.*** *Ha rossz válasz hangzott el, akkor a nem válaszoló versenyzők közül a legrosszabb pontszámmal álló választhatja a következő kérdést.*

A kérdésekhez tartozik egy pontszám érték 1000, 2000, 3000, 4000, 5000, 8000 pont értékben. Ha a játékos tudja a választ, ennyi pontot kap, ha nem tudja, ezt a pontszámot levonjuk addig megszerzett pontjaiból. (Így tehát negatív pontszámot is lehet elérni!) Tehát csak akkor érdemes majd válaszolni, ha tudjuk valóban a választ.

**AZ VÁLASZOLHAT, AKINEK ÉG A LÁMPÁJA**. A játékgépen ugyanis mindenkinek lesz egy nyomógombja, azt kell benyomni, s csak a leggyorsabb válaszolhat. ***Rossz válasz esetén más játékos nem adhatja meg a választ, tehát pontot rabolni így nem lehet.*** A kérdéseket úgy kell kérni, hogy a játékosok megadják a témakör nevét és pontszámát – pl. FESTŐK 1000, ORSZÁGOK 2000.

A KÉRDÉSEKET NEM KELL MAJD SORRENDBEN VÁLASZTANI, BÁTRAN LEHET KÉRNI ELŐSZÖR A MAGASABB PONTSZÁMÚ KÉRDÉSEKET IS. Egy-egy vetélkedő forduló 7 perc nettó játékidőt fog igénybe venni, tehát várhatóan nem fog az adott fordulóban az összes kérdés előkerülni.

Ennek megfelelően nagy szerepe lehet a taktikának is. (Pl. a nagyon vezető játékos/játékosok szándékosan kisebb értékű kérdéseket kér /kérnek, hogy ne érhessék őt be.)

NEM KELL MEGVÁRNI, AMÍG A KÉRDÉS VÉGIG ELHANGZIK, ezért **ebben a vetélkedőben a gyorsaságnak legalább akkora szerepe van, mint a tudásnak**.

A játékot egy fordulóban négyszer három csapat játszhatja. Várhatóan két elődöntőt és egy döntőt fogunk lebonyolítani. Ha nagyon sok a nevezett csapat, akkor sor kerülhet több elődöntőre.