**Zasady gry jeden z dziesięciu**

**Zasady ogólne.**

1. Pytania obejmują 4 kategorie. grzyby, bakterie, mchy, rośliny nasienne.
2. Czas do namysłu i rozpoczęcia odpowiedzi wynosi 3 sekundy. Rozpoczęcie prawidłowej odpowiedzi w trakcie sygnału oznaczającego upłynięcie trzech sekund zalicza odpowiedź.
3. Każdy uczestnik ma 3 szanse. Na każdym stanowisku znajdują się 3 czerwone kartoniki.
4. Zła odpowiedź lub brak odpowiedzi po upływie ustalonego czasu - to utrata szansy - asystent zabiera kartonik.

W całej grze obowiązuje zasada, że utrata trzech szans w dowolnym etapie oznacza odpadnięcie z gry, z wyjątkiem I etapu gry.

**Zasady szczegółowe**

W grze udział bierze 10 zawodników. Zajmowane przez nich stanowiska 1–10 są rozdzielane drogą losowania. Każdy uczestnik zaczyna grę z trzema "szansami", które reprezentują 3 czerwone kartoniki na stanowisku gracza. Prowadzący zadaje pytania, na odpowiedź zawodnik ma 3 sekundy, błędna odpowiedź powoduje utratę jednej "szansy". Program składa się z trzech etapów.

**Etap I**

Prowadzący zadaje kolejno pytania graczom w dwóch rundach. Każdy zawodnik dostaje po dwa pytania. Wystarczy odpowiedzieć przynajmniej na jedno, aby grać w następnej rundzie. Błędna odpowiedź powoduje utratę jednej "szansy", jednak, jeśli gracz nie odpowie na żadne z dwóch pytań, odpada z gry.

**Etap2**

Zadawanie pytań zaczyna się od pierwszego zawodnika (najczęściej jest to zawodnik na stanowisku numer 1, chyba, że odpadł w etapie I). Pytania zadawane są kolejnym zawodnikom – ten, który pierwszy udzieli poprawnej odpowiedzi, wyznacza kolejnego pytanego. Jeżeli wskazany zawodnik odpowie błędnie, to dotychczasowy wyznaczający wskazuje dalej. Jeśli odpowie poprawnie, przejmuje prawo do wyznaczania. W ten sposób gra się tak długo, aż pozostanie w grze trzech zawodników.

**Etap 3**

W tym etapie liczba zadanych pytań jest ograniczona do 30. Każdy zawodnik dostaje trzy nowe szanse. Ważną rolę odgrywają punkty, każdy zawodnik zaczyna z taką liczbą punktów, ile szans zachował z wcześniejszych etapów. Za każdą dobrą odpowiedź gracz dostaje 10 punktów. Do pierwszych pytań zawodnicy mogą się zgłaszać, (jeśli nikt się nie zgłosi do odpowiedzi, to nikt nie traci szansy) do momentu, gdy jeden z graczy udzieli trzech poprawnych odpowiedzi i zdobędzie 30 punktów. Wyznacza on kolejnego pytanego. Wraca tu reguła z etapu II z tym, że jeśli gracz wskaże do pytania sam siebie i odpowie, otrzyma podwojoną liczbę punktów, tj., 20 Jeśli odpowie źle, wtedy gracze sami się zgłaszają do odpowiedzi i przejmują prawo wyznaczania. W wypadku pozostania jednego gracza, zasada podwajania punktów nie obowiązuje, gdyż do jego pytania nie wyznaczył siebie samego.  
Gra kończy się, gdy:

* zostanie zadane 30 pytań, zawodnikom za każdą zachowaną szansę dolicza się 10 punktów, wygrywa gracz z największą liczbą punktów, lub
* w grze zostanie jeden gracz, pyta się go tak długo, aż straci szansę lub skończą się pytania. Wtedy za każdą zachowaną szansę dolicza się 10 punktów.