



Alapvető dolog, hogy a kocsmában nagy dolgok dőlnek el, elég, ha Petőfire, meg a Pilvaxban elfogyasztott Unikumra emlékszünk, abból is mekkora sztori lett. Szóval a kocsmakultúra nem csak ivászatból áll, erre rájöttek a *Morfondír* hetilapnál is.

A lap, az azt működtető *Polihistor Excellentia Egyesület*, a *Juventus Alapítvány* és a játék ötletgazdája

Viz

i Balázs

azzal a céllal indították el a

Székely Kvíz

nem hagyományos műveltségi vetélkedőt, hogy felpezsdítsék a társasági életet és hasznossá tegyék a kocsmában eltöltött időt.

Nem mai az ötlet, a kocsmakvíznek többéves hagyománya van, felénk is negyedszer szervezik már meg. Korábban Csíkszeredában és Sepsiszentgyörgyön lehetett megmutatni, ki a műveltebb, most viszont **Marosvásárhely és Székelyudvarhely is csatlakozik**, valamint székelyföldi szakasz is lesz.

Mit tudsz, kocsmalakó?

A játék lényege, hogy a benevezett csapatoknak tíz héten át minden héten kell egy estét áldozniuk a játékra, ahol minden alkalommal **30, nem hagyományos általános műveltségi kérdésre** kell választ adniuk.

Minden városban egy kocsmá szolgáltatója a helyszínt (Székelyudvarhelyen a *G. Café*), ahol **keddenként 20 órától** startolnak a kvízestek egy kijelölt játékvezető felügyelete alatt. Minden csapat külön asztalnál ül,

kap egy válaszlapot, és kérdésenként 1-4 perc áll rendelkezésére, hogy erre felírja válaszát.

A kérdések megválaszolása után a csapatok egymás válaszlapjait javítják ki, majd a játékvezető összesít, és eredményt hirdet. A pontok gyűlnek, a **tíz hét után jön a székelyföldi szakasz** Csíkszeredában, ahová minden város legjobb csapata jut be.

A játék alapvetően ingyenes, csak vigyázzunk, nehogy a nagy izgalomban elszaladjon velünk a ló, ugyanis a kocsmában a cechet nekünk kell állnunk. A legjobbak díjakat kapnak, olyasmiket, mint **siklóernyős tandemrepülés, könyvtalványok, hangulatlámpák és társasjátékok.**

Kérem a következőt!

Ha már át is gondoltad, hogy magad köré gyűjtöd a város géniuszeit, és ti lesztek a legmenőbbek általános műveltségi fronton, akkor picit nem árt átgondolni a dolgokat, ugyanis **egy csapat minimum kettő, maximum három főből állhat**, tehát a baráti társaságot fel kell egy picit darabolni.

Mielőtt jelentkeznél, érdemes megjegyezni a legfontosabb szabályokat, mint például, hogy tilos a telefonok, laptopok és tabletek használata, és a kocsmában sem működhet WiFi a játék ideje alatt. A sűgók is ki vannak zárva, hiszen a csapat asztalához a játék kezdete után annak végéig nem ülhet újonnan érkező vendég.

Fontos tudni, hogy **nem érdemes sumákolni a javításnál**, ugyanis ezt ellenőrzik, hibás javítás esetén a javítócsapat az elhibázott pontokkal egyenértékű pontszámlevonásban részesül. Az már alapvető, hogy a fegyelmetlen magatartás, a trágár bekiabálás, meg a játék zavarása tilos, bármelyik szabály megszegése pontszámlevonással, sőt, kizárással is járhat.

Tudás a kocsmában

Fel akarsz készülni? Nem árt némi **helyismeret és általános műveltség** a játékhoz, ugyanis a kérdések egyharmada egy adott városhoz és környékéhez köthető, ami mellett egyetemes általános műveltségi kérdések is szerepelnek a lapokon. Egyébként minden héten, minden városban ugyanazok a kérdések, így mindenki megismerheti a szomszéd térség érdekességeit is.

Kocsmá, sör, bor, társaság, jó hangulat, kvíz: ennél több már tényleg nem kellhet egy jó kedd estéhez, irány tehát a nevezés. A *Székel Kvíz* honlapján [a Benevezés menüpontot érdemes támadni](#), csupán néhány adatot kell megadni, és már bent is vagyunk a játékban.

A weboldalt érdemes lesz időnként újra meglátogatni, itt tudjuk ugyanis nyomon követni az eredmények alakulását, és fotógaléria is készül.

A játék **október 15-én, kedden indul**, nevezni azonban a második forduló kezdetéig lehet: ha későn kapnál észbe, és úgy érzed, hogy be tudod hozni a lemaradást, akkor még két heted van, de nem érdemes halogatni a dolgot, jobb lesz már az elején belevágni.

És ne felejtsd el: itt legfeljebb a székről eshetsz le, [a padlónál mélyebbre nem zuhansz](#).