

LINDSEY DALY

Would You **RATHER?**



**Celebrul joc-carte
amuzant și interactiv
pentru familie
și prieteni**

Traducere: Ana Ionesei



NICULESCU

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

DALI, LINDSEY

Would You Rather? : celebrul joc-carte amuzant și interactiv pentru familie și prieteni /
Lindsey Dali ; trad. de Ana Ionesei. - București : Editura Niculescu, 2022
ISBN 978-606-38-0664-3

I. Ionesei, Ana (trad.)

793.7

© 2021 by Penguin Random House LLC

All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form.
This edition published by arrangement with Zeitgeist, an imprint of Zeitgeist™, a division of
Penguin Random House LLC

Titlu original: *Would You Rather? Family Challenge! Edition. Hilarious Scenarios & Crazy
Competition for Kids, Teens, and Adults*, by Lindsey Daly

© Editura NICULESCU, 2022

Bd. Regiei 6D, 060204 – București, România
Telefon: 021 312 97 82; Fax: 021 314 88 55
E-mail: editura@niculescu.ro
Internet: www.niculescu.ro

Comenzi online: www.niculescu.ro

Comenzi e-mail: vanzari@niculescu.ro

Comenzi telefonice: 0724 505 380, 021 312 97 82

Redactor: Renata Roșu

Tehnoredactor: Șerban-Alexandru Popină

Copertă: Carmen Lucaci



ISBN 978-606-38-0664-3

Toate drepturile rezervate. Nicio parte a acestei cărți nu poate fi reprodusă sau transmisă sub nicio formă și prin niciun mijloc, electronic sau mecanic, inclusiv prin fotocopiere, înregistrare sau prin orice sistem de stocare și accesare a datelor, fără permisiunea Editurii NICULESCU.

Orice nerespectare a acestor prevederi conduce în mod automat la răspunderea penală față de legile naționale și internaționale privind proprietatea intelectuală.

Editura NICULESCU este partener și distribuitor oficial **OXFORD UNIVERSITY PRESS** în România.

E-mail: oxford@niculescu.ro; Internet: www.oxford-niculescu.ro

Cuprins

INTRODUCERE 8
REGULILE JOCULUI 10

RUNDA

1
Super
știință

13

RUNDA

2
Natură
vioaie

27

RUNDA

3
Sporturi
serioase

41

RUNDA

4
Istorie
haioasă

55





RUNDA

5

**Divertisment
esențial**

69

RUNDA

6

**Geografie
genială**

83

RUNDA

7

**Arte
uimitoare**

97

RUNDA

8

**Fantezie
fabuloasă**

111

DIPLOMA CÂȘTIGĂTORULUI 125

Introducere

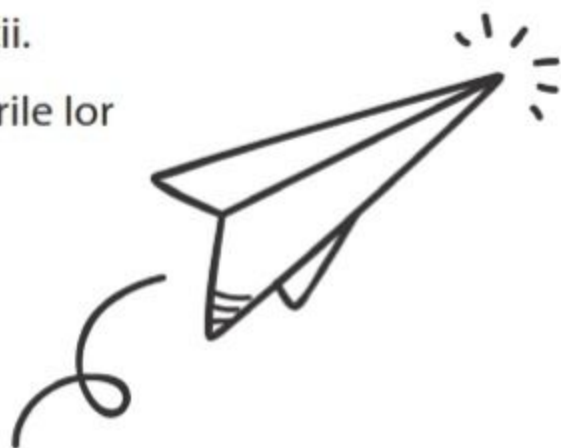


Ai prefera să...? Provocare pentru întreaga familie!

propune exersarea gândirii critice cu peste 160 de noi scenarii amuzante și interesante pe care să le savurezi cu întreaga familie.

Așadar, să ne reîmprospătăm memoria: Ce este „gândirea critică”? În termeni simpli, înseamnă să iei în considerare toate părerile posibile referitoare la un subiect și să-ți formezi propria opinie. Asemenea unui copil mic care tocmai a început să vorbească, să gândești critic înseamnă să afli informații și să te întrebi imediat „DE CE?”.

Lumea are NEVOIE de gânditori critici! Fără toate aceste abilități, Albert Einstein nu ar fi elaborat niciodată teoria relativității. Martin Luther King Jr. nu ar fi condus mișcarea pentru drepturile civile a persoanelor de culoare din SUA. Malala Yousafzai nu ar fi devenit niciodată o activistă pentru educație. Ce au toți aceștia în comun? Ei și-au pus întrebări. Ei au căutat soluții. Ei nu s-au dat bătăuți până când gândurile lor au schimbat lumea.



Ei au făcut TOATE lucrurile grele fără să li se fi cerut vreodată! Ok, nu o pot confirma pe aceasta din urmă, dar încerc doar să îți ajut părinții. Dacă acești gânditori critici și-au putut folosi puterea creierului pentru a-și urma visele, și tu poți!

Formează-ți obiceiul de a gândi critic chiar de acum! Fie că ești bun la învățătură, ai școala vieții, ai talent artistic, sau toate trei, acum este rândul tău să strălucești!



Regulile jocului



PENTRU TREI SAU MAI MULȚI JUCĂTORI:

- ✦ Adună un grup de prieteni sau membri ai familiei pentru un joc de inteligență și creativitate. Cu cât mai mulți, cu atât mai bine!
- ✦ Jocul are 8 runde, fiecare dintre ele având câte 20 de întrebări.
- ✦ Jucătorii preiau pe rând rolul de „judecător” și citesc întrebarea cu voce tare.
- ✦ Restul jucătorilor au 1 minut pentru a-și concepe răspunsul, care trebuie să conțină și o explicație. Ei vor spune pe rând răspunsurile.
- ✦ Judecătorul acelei runde va selecta apoi răspunsul care i-a plăcut cel mai mult ținând cont de umorul, creativitatea sau logica acestuia. Jucătorul al cărui răspuns a fost ales va primi punctul pentru respectiva întrebare.

- ✖ La terminarea fiecărei runde se calculează punctele fiecărui jucător, iar cel care are punctajul cel mai mare va fi numit câștigătorul runde.
- ✖ Atunci când jucătorii termină toate rundele, punctele vor fi calculate din nou pentru a stabili campionul.
- ✖ În caz de egalitate, vezi întrebarea „de departajare” de la sfârșitul fiecărei runde. Aceasta ar trebui folosită numai pentru cei doi jucători care sunt la egalitate. Restul jucătorilor vor vota cel mai bun răspuns.

PENTRU DOI JUCĂTORI:

- ✖ Dacă promiți să fii corect, poți urma aceleași reguli folosite pentru trei sau mai mulți jucători, ambii jucători preluând pe rând rolul de judecător.
- ✖ Dacă nu, atunci fiecărui jucător i se dau 5 puncte pe care le poate acorda pentru fiecare întrebare. Cei doi jucători acordă cele 5 puncte pentru 3 categorii: logică, umor și creativitate. Adună punctele la sfârșitul fiecărei runde pentru a vedea cine câștigă acea rundă!



RUNDA

1

The background is split diagonally from the top-left to the bottom-right. The upper-left portion is light gray and contains a repeating pattern of question marks in various sizes and orientations. The lower-right portion is solid black.

Super știință

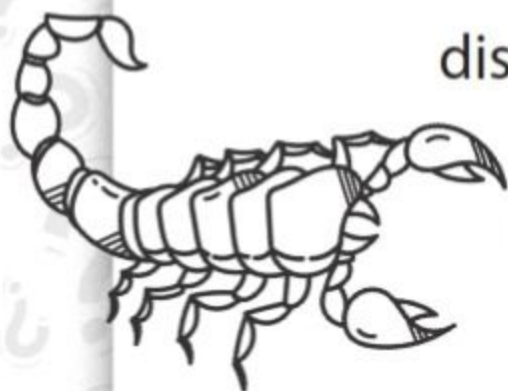


Ai prefera să
îți petreci un an lucrând într-un
laborator de cercetare strict secret
sau
pe Stația Spațială Internațională?

CĂȘTIGĂTOR:

PUNCTE:

Ai prefera să
diseci un scorpion
sau
o tarantulă?



CĂȘTIGĂTOR:

PUNCTE:

Ai prefera să
inventezi o navetă spațială care
ar putea zbura până pe Marte
sau
un dispozitiv care elimină
substanțele poluante din aer?

CĂȘTIGĂTOR:

PUNCTE:

Ai prefera să
descoperi scheletul
primului om de pe Pământ
sau
cea mai bătrână reptilă vie
de pe Pământ?

CĂȘTIGĂTOR:

PUNCTE:

Ai prefera să
creezi o aplicație care localizează
animalele de companie dispărute
sau
care prezice numerele
câștigătoare la loterie?

CÂȘTIGĂTOR:

PUNCTE:

Ai prefera să
vânezi o tornadă mergând cu mașina
sau
să stai pe acoperișul unui zgârie-nori
în timpul unei furtuni cu fulgere?

CÂȘTIGĂTOR:

PUNCTE:

Ai prefera să
petreci un an studiind
cenușa vulcanică
sau
scoarța terestră?

CĂȘTIGĂTOR:

PUNCTE:



Ai prefera să
privești o eclipsă solară
sau
o ploaie de meteoriți?

CĂȘTIGĂTOR:

PUNCTE: