**Spēles „Spiegs ar atbildi” noteikumi**

**Spēles mērķis**

Atklāt spiegu — spēlētāju, kurš nezina jautājumu, bet saņēmis tikai atbildi. Spiegs cenšas neizpausties un saprast jautājumu, balstoties tikai uz atbildi.

**Sagatavošanās**

* Vadītājs izvēlas vienu kopīgu jautājumu visiem spēlētājiem.
* Šim jautājumam iepriekš sagatavo vienu atbildi — tā tiks dota tikai spiegam.
* Visi spēlētāji, izņemot spiegu, saņem pašu jautājumu.
* Viens nejaušs spēlētājs — spiegs — saņem tikai atbildi uz jautājumu, bez paša jautājuma.

**Spēles gaita**

* Spēlētāji pa kārtai atbild uz jautājumu, cenšoties neatklāt to pilnībā, bet lai atbilde būtu saistīta ar jautājumu.
* Spiegs atbild, balstoties tikai uz saņemto atbildi, cenšoties neizpaust, ka nezina jautājumu.
* Pēc tam, kad visi atbildējuši, spēlētāji apspriežas un mēģina uzminēt, kurš ir spiegs.

**Svarīgi ieteikumi spēlētājiem**

* Atbildiet tā, lai jūsu atbilde loģiski saistītos ar jautājumu, bet nebūtu pārāk acīmredzama.
* Cenšieties, lai atbildes būtu vispārīgas, ne pārāk konkrētas, lai spiegs uzreiz nesaprastu jautājumu.
* Spiegam ieteicams izmantot saņemto atbildi, bet necentieties izdomāt pārāk konkrētas detaļas.

**Kā atpazīt spiegu**

* Pievērsiet uzmanību atbildēm, kas pārāk atšķiras no pārējām — vai nu ir pārāk vispārīgas, vai pārāk precīzas.
* Uzdodiet jautājumus, lai pārbaudītu spēlētāju atbilžu loģiku.
* Pēc apspriedes visi spēlētāji balso, kuru viņi uzskata par spiegu. Spēlētājs ar visvairāk balsīm tiek atklāts.

**Piemērs**

* Jautājums: „Ko tu mīli darīt brīvajā laikā?”
* Atbilde spiegam: „Man patīk braukt ar velosipēdu.”
* Pārējie spēlētāji zina jautājumu un atbild uz to.
* Spiegs atbild, balstoties tikai uz šo atbildi, nezinot precīzo jautājumu.

**Noslēgums**

Spēlētāji balso 3 reizes un ja tie trīs reižu laikā neuzminēja kurš ir spiegs, spiegs vinnē. Ja spēlētāji uzmin, kurš ir spiegs, spēlētāji vinnē.