

EUFORIJA

THE RULE BOOK

Ovo je društvena igra takmičarskog duha čiji je primarni cilj zabava i učenje o EU.

Princip

igre se zasniva na sistemu pitanja-odgovor, tačni odgovori se boduju i određuju napredak i

poziciju timova sve do konačne pobjede. Ovaj Rule Book se sastoji od pravila o:

1. Učesnicima
2. Izgleda boarda (igrajuće ploče)
3. Bodovnog sistema
4. Cilja igre
5. Pravila svake od 5 rundi

UČESNICI

Ovu igru može da igra 4 igrača ili 4 tima po više igrača gdje se timovi zajedno dogovaraju i daju zajedničke odgovore na pitanja. Svaki igrač/tim ima svoj logo a to je zastava jedne od 27 država članica Evropske Unije.

IZGLED BOARDA (IGRAJUĆE PLOČE)

Board u obliku pravougaonika se sastoji od 6 polja, koje predstavljaju 6 kategorija svake runde, koji se nalaze na svakom dužem kraku pravougaonika. Na ta polja se stavljuju šipovi karata za odgovarajuće runde. Kroz sredinu naše igrajuće ploče prolaze 4 uzdužne trake, svaka za po 1 tim/igrača. Igrači se pomjeraju duž trake na osnovu svojih bodova. Traka je podjeljena u 10 segmenata a svaki segment je predviđen za određeni broj bodova.

BODOVNI SISTEM

Na početku igre svaki tim dobije po 5 bodova a glavni cilj jeste riješiti se istih. Pobjednik kategorije dobiva pravo da udijeli svoj bod izgubljen pobjedom, jednom od suparničkih timova. Drugo pravo pobjednika jeste da u narednoj rundi ima prednost nad ostalim igračima i kreće prvi sa izvlačenjem novih pitanja nove kategorije. Ukoliko pobjednik prethodne, pobjedi i u narednoj rundi, taj tim/igrač nema pravo dati svoj izgubljeni bod istom timu kojem je dao bod u rundi prije. Ovo je zatvoreni bodovni sistem, što znači da dolazi samo do dijeljena bodova između timova, to čini ovu igru takmičarskom i omogućava da suparnici pomjeraju jedni druge korak dalje od pobjede.

Napomena: nakon izvlačenja kartica i odgovara na iste, kartice se vraćaju na dno špila

CILJ

Cilj igre je odgovoriti tačno na pitanja koje igrač izvlači iz špila karata. Svaki tim iz svake kategorije izvlači određeni broj karata (detaljnije opisano u pravilima runde). Na svakoj karti je pitanje na koje takmičar/tim treba da odgovori tačno. Ko pogodi najviše odgovora on je pobjednik te runde. Ukoliko je skor izjednačen, izjednačeni timovi/igrači pristupa se tiebreaker-u, kada se postavlja dodatno pitanje, ko najbrže tačno odgovori zauzima višu poziciju.

PRAVILA SVAKE OD 5 RUNDI

1. RUNDA, NAJBRŽI PRST

Runda koja određuje početne pozicije, samim tim redoslijed kojim timovi odgovaraju na pitanja igre u narednoj kategoriji. U ovoj rundi nema gubljenja niti dodavanja bodova. Runda se sastoji od 4 pitanja koja se postave svim igračima. Ko prvi tačno odgovori na postavljeno pitanje, taj igrač zauzima prvu poziciju. Zatim po prethodnom principu, svakim narednim pitanjem, pozicioniraju se timovi na odgovarajuća mjesta.

2. RUNDA, ASOCIJACIJE

Po već ustanovljenoj poziciji igrača, 1 igrač izvlači 4 asocijacije za 1 riječ (svaki igrač pogaća 4 riječi za koje dobije 4 asocijacije). Ko ostvari najbolji rezultat osvaja 2 rundu.

3. RUNDA, KO;ŠTA;GDJE

Svaki tim vuče po 5 karti iz ove runde/kategorije. Na kartici može da se nalazi:

- a) ličnost-prepoznaj
- b) izjava-ko je rekao
- c) događaj-gdje se desilo

Na karticama su ponuđeni odgovori za izjave i događaje, ličnosti igrači sami prepoznaju. Ko je ostvario najbolji rezultat osvaja 3 rundu.

4. RUNDA, GREEN LIGHT RED LIGHT

Host izvlači 15 kartica i pojedinačno čita svaku izjavu. U ovoj rundi timovi odgovaraju u isto vrijeme na izjave i događaje sa tačno i netačno podizanjem zelene ili crvene zastavice. Postcavlja se 15 izjava. Ko ima najviše tačnih odgovora osvaja 4 rundu.

5. RUNDA, YOU SNOOZE YOU LOSE

Ova runda je sastavljena od 16 pitanja koja se postavljaju igračima po ustanovljenom redoslijedu, u ovoj rundi igrači mogu da kradu jedni od drugih, ukoliko jedan igrač ne zna odgovor na pitanje, drugi može da da tačan odgovor. Igrač sa najviše tačnih odgovora osvaja 5 rundu.

WILD CARDS

U svakom špilu, zajedno sa karticama odgovarajuće kategorije, nalaze se „divlje“ karte koje daju twist našoj igri. Ko izvuče tu karticu iskorištava je onako kako kartica zahtijeva. Wild card može biti slamka spasa ili razlog poraza. To je ono što čini ove karte „divljim“.

1. Sabotiraj svog suparnika, dodaj mu 1 bod
2. Vrati se korak nazad, dobivaš 1 bod - 2 ove karte
3. U sljedećoj rundi ti ideš prvi
4. U sljedećoj rundi ti ideš zadnji
5. Stoji na jednoj nozi dok se runda ne završi
6. Joker karata, iskoristi je kada ne znaš pitanje i zatraži drugo u toj kategoriji - 2 ove karte.

ŠESTI ŠPIL

Šesti špil se sastoji od viška karata iz svake kategorije, te kartice se zajedno pomiješaju i koriste se kao tie braker. Host igre izvlači 1 tie braker karticu, ko prvi tačno odgovori na pitanje kartice pozicionira se iznad svog protivnika.

HOAST IGRE

To je osoba koja posjeduje rule book i koja vodi tok igrice, hoast sem pravila igre posjeduje i tabelu sa svim tačnim odgovorima na odgovarajuća pitanja. Radi bolje preglednosti svako pitanje je označeno kodom na poleđini svoje kartice i odgovara kodu koji se nalazi u tabeli tačnih odgovora, tako hoast zna tačni odgovor na pitanja sa kartica.