



PRAVILA IGRE

EURO CHASE

Igra ima za cilj edukovati mlade ljude o različitim institucijama i organizacijama pri EU, ali i događajima koji su djelovali na EU i načinima na koji ona rješava probleme, kako bi učesnici shvatili koja je zapravo prednost članstva u EU, a uz sve to zadržava najvažniju komponentu - zabavu.

Igra je za osobe starije od 12 godina, a cilj je da igrač dođe do polja u sredini, koji je označeno EU zastavom. Minimalni broj igrača je 2, a maksimalan 5.

Osnovni elementi igre EUROCHASE su kockica i kartice, kao i novčići koji igračima služe kao pijuni za kretanje po ploči. Postoje tri različite vrste kartica:

★ **Zvezdica (play cards)** - kartice na kojima je označeno ime i djelovanje institucije ili organizacije. Upotrebljavamo ih kako bismo riješili određeni problem u EU. Među njima se nalazi i Joker karta koja može riješiti svaku krizu.

● **Krug (event cards)** - kartice na kojima je označen događaj/katastrofa koja je pogodila EU, i ukratko opisan njegov uticaj na EU. Svaka uspješno riješena event kartica vodi igrača dva polja naprijed, odnosno dva polja nazad, ukoliko igrač nema play karticu da riješi problem.

Wild cards - kartice koje mogu biti:

? **Upitnik (quiz)** - kartice koje sadrže pitanja u vezi EU, kako bi igrači mogli dodatno da se educiraju na temu EU. Ukoliko igrač tačno odgovori na pitanje, ostaje na svom polju, a ukoliko odgovori netačno, igrač se vraća dva polja unazad.

! **Uzvičnik (iznenađenje)** - kartice koje sadrže određena iznenađenja koja vraćaju igrača naprijed ili nazad po ploči.

Prije početka, svaki igrač dobija po 3 play karte. Igra počinje bacanjem kockice. Tačnije, svaki igrač prvo baca kockicu, onaj ko bude imao najveći broj na kockici nakon prvog bacanja kreće prvi. Igrač prilikom svog kretanja po ploči može stati na različita polja, što određuje kartu koju će igrač izvući. Ukoliko igrač izvuče event karticu, može je riješiti odgovarajućom play karticom ako je ima pri ruci i pomjeriti se za dva mjesta naprijed, ako to nije slučaj i ne uspije riješiti event kartu, pomjera se dva mjesta nazad. Važno je napomenuti da prilikom pomjeranja naprijed ili nazad igrač ne izvlači ponovo karticu već igra nastavlja svoj tok i na red dolazi naredni igrač. Igra se u smjeru kazaljke na satu. Igra je dizajnirana tako da vlada uzbuđenje i nepredvidivost jer nikad ne znamo šta nas čeka u daljem toku igre. Ukoliko igrač izvuče play kartu, zadržava je i ona će mu biti od koristi u nekom od narednih krugova kada se bude rješavao event karte. Ako igrač izvuče quiz kartu, na njoj će vidjeti oznaku (broj), govori je svojim suigračima i oni među karticama s rješenjima kviza traže upravo taj broj kako bi se uvjerali u tačnost odgovora. Kartice iznenađenja su dizajnirane kako bi unijele što više dinamike u igru. Pobjednik je onaj igrač koji prvi dođe do polja u sredini, a da bi to ostvario mora dobiti na kockici broj koji je jednak broju polja koja su mu preostala. Sretno!

