

RABBIT HOLE - Navodila za igro

CILJ IGRE

V vsakem krogu igralci ugibajo, kaj ljudje iščejo na spletu. Igralci dobijo nepopoln iskalni niz, ki ga poskušajo dopolniti s čim bolj verodostojnim odgovorom.

Točke zbirajo tako, da svoje prijatelje prepričajo, da je njihov odgovor pravilen.

Priprava na igro

Vsak igralec dobi blokec za vpisovanje odgovorov.

Vsak igralec potrebuje tudi svinčnik.

Igralec, ki ima najbližje rojstni dan, je vodja prvega kroga.

Vodja dobi blokec za vpisovanje točk.

Potek igre

VZEMI KARTO: Vodja vzame karto z vrha kupčka, izbere enega izmed treh zapisanih nepopolnih iskalnih nizov in ga na glas prebere.

Pozor: Poudarjenega besedila naj vodja ne prebere na glas. To je odgovor!

ODGOVORI: Vsi igralci razen vodje dopolnijo nepopoln iskalni niz tako, da svoj odgovor zapišejo na listič. Vodja pravilen odgovor s karte zapiše na svoj listič.

Pozor: Vaš odgovor naj bo čim bolj verjeten, igralci namreč prejmejo točke, če ugame odgovor svojih soigralcev. Pomaga, če pomislite, kaj bi iskali vi.

PREBERI: Vodja pobere lističe z odgovori, preveri, če so kateri odgovori podvojeni (glej opombe), in jih na glas prebere po naključnem vrstnem redu.

Pozor: Vodja naj ne pozabi priložiti lističa s pravilnim odgovorom s karte, vendar ga ne sme razkriti. Najbolje, da odgovore najprej pri sebi prebere, da se ne bo pomotoma izdal, ko jih bo bral na glas.

UGIBAJ: Prvi ugiba igralec, ki se nahaja levo od vodje, nato sledijo ostali igralci v smeri urinega kazalca.

TOČKUJ: Vodja razkrije pravilen odgovor. Nato sešteje točke v blokcu za vpisovanje točk. Igralec levo od vodje postane vodja v novem krogu.

Točkovanje

Preslepi ostale igralce - 1 točka za vsakega igralca, ki ne ugame vašega odgovora.

Ugani - 2 točki, če pravilno uganete odgovor na karti.

Pravilno odgovori - 4 točke, če podate pravilen odgovor (glej opombe).

Zmagovalec igre

Zmaga igralec, ki prvi zbere 25 točk.

Hišna pravila (po želji)

SKUPINSKA ODLOČITEV: Ne marate sprejemati odločitev? Skupinsko se odločite, da boste v igri uporabili prvi, drugi ali tretji nepopoln iskalni niz na vsaki karti, ki ga bo vodja prebral med igro.

GLAS LJUDSTVA: Ko se krog konča, lahko vsak igralec za dodatne točke predlaga odgovor. Če se več kot polovica skupine strinja, igralec, ki je predlagal odgovor, prejme 2 točki.

IZVIRNA ISKANJA: Uporabite svoj najljubši iskalnik in poiščite zabavne iskalne nize, ki jih lahko vključite v igro. Namig: Zabavno je, če sestavite nepopolne nize, značilne za vaš kraj.

Opombe

Če sta 2 ali več odgovorov enakih, jih vodja odstrani iz kroga. Teh odgovorov ni možno ugibati. Izjema od tega pravila je, če je eden od podvojenih odgovorov pravilen. V tem primeru vodja razglasi, da je igralec uganil odgovor in mu podeli 4 točke in krog se zaključi brez ugibanja.

Vodja ne sme dajati namigov glede pravega odgovora. Če vodja nekega odgovora ne zna prebrati, prosi za diskretno pojasnilo.

Igralci lahko predlagajo svoj odgovor, vendar v tem primeru ne prejmejo točk.

O vsebini igre Rabbit Hole

Čeprav smo se po najboljših močeh trudili izbrati nepopolne nize, ki so v koraku s časom, se moramo zavedati, da se iskalni nizi spreminjajo. Če želite imeti najnovejše iskalne nize, v brskalnik vnesite nepopolne nize iz igre Rabbit Hole, da jih bo le-ta samodejno dopolnil z najaktualnejšimi podatki.