

## **RABBIT HOLE - Upute**

### **Pregled**

U svakom krugu igrači pogađaju što ljudi najčešće pretražuju na internetu. Igrači pokušavaju završiti frazu odgovorom za koji misle da je najuvjerljiviji. Igrači osvajaju bodove zavaravajući svoje prijatelje da pomisle da je njihov odgovor točan.

### **ZAPOČNIMO**

Svi igrači moraju dobiti blok za odgovore. Svim će igračima također trebati i olovka. Igrač koji idući ima rođendan vođa je prvog kruga. Vođa dobiva blok za praćenje rezultata.

### **Kako se igra:**

**IZVUCI:** Vođa izvlači karticu s vrha špila i bira jedno od tri nedovršena pitanja koja će pročitati naglas.

Zapamti: Podebljani tekst ne čitaj naglas. To je odgovor!

**ODGOVORI:** Svi igrači osim vođe dopunjavaju pitanje svojim odgovorom pišući ga na svoj blok tako da pitanje na kraju izgleda poput pitanja koja se upisuju u tražilicu na internetu. Vođa točan odgovor s kartice upisuje na svoj blok.

Zapamti: Pobrini se da tvoj odgovor bude što uvjerljiviji, igrači osvajaju bodove za svakog igrača koji pogodi njihov odgovor. Korisno je prisjetiti se što si i sam pretraživao.

**PROČITAJ:** Vođa prikuplja blokove s odgovorima, pregledava ih ne bi li našao duplikate (vidjeti Bilješke) i sve ih čita naglas slučajnim redoslijedom.

Zapamti: Ne zaboravi ubaciti blok s točnim odgovorom. Budi diskretan u vezi točnih odgovora, korisno ih je prvo pročitati u sebi kako se ne bi odao kada ih čitaš naglas.

**POGODI:** Krećući se u smjeru kazaljke na satu počevši od igrača koji se nalazi lijevo od vođe, svaki igrač pogađa koji je odgovor bio točan.

**BODUJ:** Vođa otkriva točan odgovor. Vođa na bloku za praćenje rezultata izračunava bodove. Igrač s lijeve strane sljedeći je vođa.

### **Bodovanje**

**Nadmudri ostale igrače – jedan bod** za svakog igrača koji ne uspije pogoditi tvoj odgovor.

**Pogodi točno – dva boda** ako točno pogodiš odgovor s kartice.

**Predaj – četiri boda** ako predaš točan odgovor (vidjeti Bilješke).

### **Pobjeda**

Pobjeđuje onaj igrač koji prvi skupi 25 bodova.

### **Pravila za još uzbudljiviju igru (nije obavezno)**

**TI MI ODABERI:** Mrziš donositi odluke? Kao grupa odlučite hoće li vođa sa svake kartice pročitati prvo, drugo ili treće pitanje.

**GLAS NARODA:** Kada se krug završi, bilo tko može nominirati odgovor za dodatne bodove. Ako se više od pola igrača slaže, dva boda osvaja igrač koji je osmislio taj odgovor.

**ORIGINALI:** Pomoću svoje najdraže tražilice pronađi fora primjere koje možeš koristiti tijekom igre. Mala pomoć: da bude još uzbudljivije, možeš koristiti odgovore specifične za područje u kojem živiš.

### **Bilješke**

Ako su dva ili više odgovora identična, vođa ih poništava; nijedan igrač ne može pogoditi te odgovore. Iznimka od tog pravila je slučaj u kojem je jedan od identičnih odgovora točan odgovor. U tom slučaju vođa mora obznaniti da je jedan od igrača točno pogodio odgovor, taj igrač osvaja četiri boda, a krug se završava bez pogađanja.

Vođa ne smije davati nikakve naznake o točnom odgovoru. Ako vođa ima problema s čitanjem odgovora, to treba diskretno riješiti.

Igračima je dozvoljeno pogoditi vlastiti odgovor, ali za to ne osvajaju bodove.

### **O igri Rabbit Hole**

Iako smo dali sve od sebe da odaberemo pitanja koja će prkositi vremenu, nemoguće je utjecati na činjenicu da se sadržaj pretraga stalno mijenja. Ako želite biti igrač s najaktualnijim odgovorom, u svojoj omiljenu tražilicu upišite Rabbit Hole pitanja kako biste dobili najnovije odgovore.