

YUGOHIT — Pravila igre

Cilj igre: Sakupiti 10 karata. Ko prvi sakupi 10 karata pobeđuje.

Priprema:

- Promešajte špil karata. Svaki igrač dobija po 2 ZNAM karte.
- Sve karte su okrenute tako da je QR kod na gore (nevidljiva strana sa godinom/izvođačem je okrenuta na dno).
- Svakom igraču se deli po 1 otvorena karta (vidi se godina, izvođač i naziv pesme).

Tok igre:

- Odredi se ko počinje prvi. Igrač na redu skenira QR (telefon) i pusti pesmu.
- Ta karta (QR gore) se stavlja iznad otvorene karte igrača koji igra.
- Igrač odlučuje da li misli da je pesma pre (levo) ili posle (desno) otvorene karte.
- Ako pogodi, zadržava kartu; ako promaši, gubi kartu i ona ide na dno spila.

Kako raste niz karata:

- Nakon prvog kruga, svaki igrač ima po 2 otvorene karte.
- Prilikom narednog stavljanja, igrač sme da postavi novu kartu pre, između ili posle postojećeg niza (npr. pre 1, između 1 i 2, posle 2).
- Karta se uvek postavlja na tačno mesto prema godini izdavanja.

ZNAM karte:

- Ako drugi igrač misli da igrač koji postavlja nije u pravu, kaže "ZNAM" i stavi ZNAM kartu na mesto gde misli da je karta.
- Ako onaj koji kaže ZNAM pokaže da je u pravu (godina odgovara), dobija kartu igrača. Ako pogreši, gubi svoju kartu.
- Ako igrač ne zna pesmu koja je skenirana, može da vrati jednu ZNAM kartu i uzme novu kartu iz špila da pokuša ponovo.
- Alternativa: igrač može dati 3 ZNAM karte i odmah kupiti tu kartu bez obzira gde je (uzimanje karte u svoj špil).

Dodatna pravila za ZNAM izazove:

- Ako neki igrač zna izvođača i naziv pesme, može reći ZNAM i navesti izvođača i naziv. Ako je ta informacija tačna, dobija kartu igrača.

Napomene:

- Preporučuje se da svi igrači koriste isti uređaj za skeniranje QR koda ili da imaju unapred spremljene linkove.
- Prilagodite pravila (npr. broj potrebnih karata za pobeđu) po dogovoru za brže ili duže partije.