

Phil Walker-Harding

ALL IN

♥ · ♠ · PREDVIĐANJA · ♣ · ♦

Pravila

Društvena igra All in - Predviđanja poziva vas da (ponovo) otkrijete klasičnu igru sa kartama.

Pomoću proročkih moći, sastavite najbolju kombinaciju karata. Ne zaboravite da obratite pažnju na akcije svojih protivnika, kako biste tačno predvideli čija će kombinacija karata biti najjača. Predvidite pobjednika, sakupite najbolju kombinaciju karata i osvojite nezamislivo bogatstvo!

CILJ IGRE

Odigrajte karte i iskoristite svoje vještine kako biste sastavili najbolju kombinaciju karata. Na kraju svake runde igrači dobijaju rune na osnovu ranga svoje kombinacije, kao i iz centralnog uloga, ukoliko tačno predvide koji igrač ima najjaču ruku.

Pobednik je igrač koji sakupi najviše runa posle tri runde.



2-5



30'



10+

SADRŽAJ



54 KARTE
od dvojke do keca (asa),
u četiri boje: sat, maska,
skarabej i drvo, i dve
karte runa



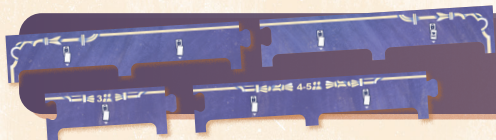
50 RUNA
29 vrednosti 1
14 vrednosti 5
7 vrednosti 10



**5 DVOSTRANIH
PODSETNIKA**



**5 TOKENA
PREDVIĐANJA**



4 DELA OKVIRA

POSTAVKA IGRE

- 1 Sklopite okvir za Ponudu koristeći broj delova koji odgovara broju igrača. Preostale delove okvira vratite u kutiju.
- 2 Podelite svakom igraču token predviđanja i podsetnik iste boje. Preostale tokene i podsetnike vratite u kutiju.
- 3 Promešajte sve karte i podelite po pet svakom igraču.
- 4 Postavite preostale karte u špil okrenut licem nadole iznad Ponude. Ostavite mesta sa njegove desne strane za gomilu za odbacivanje.
- 5 Povucite dve karte sa vrha špila i postavite ih, okrenute licem nagore, na dva krajnja leva mesta u Ponudi.
- 6 Napravite centralni ulog tako što ćete postaviti četiri rune pored špila. Preostale rune, koje čine rezervu, postavite sa strane. *Ukoliko igraju dva igrača, postavite samo dve rune u centralni ulog.*
- 7 Prvu rundu započinje igrač levo od igrača koji je podelio karte.

**Napomena: Na strani A se nalaze kombinacije rangirane kao u klasičnom pokeru. Na strani B su kombinacije rangirane drugačije.*

**Postavka
igre za četiri
igrača**

2 prvi igrač **3** drugi igrač

4 **5** **6**

2 treći igrač **3** četvrti igrač

1 dva igrača - dva reda sa po četiri karte

1 tri igrača - dva reda sa po pet karata

1 četiri ili pet igrača - dva reda sa po šest karata





TOK IGRE

Igra traje tri runde. Svaka runda sastoji se od tri faze. U prvoj fazi igrači odigravaju akcije, u smeru kretanja kazaljke na satu, sve dok se ne ispuni uslov za početak faze predviđanja. Nakon faze predviđanja sledi faza bodovanja, čime se runda završava.

U fazi odigravanja akcija, na svom potezu možete uraditi jednu od tri akcije: **Odigrajte kartu iz ruke, preskočite potez, ili odigrajte All in.**

ODIGRAJTE KARTU IZ RUKE

Odaberite bilo koju kartu iz ruke i odigrajte je ispred sebe, okrenutu licem nagore.

Primenite efekte te karte, odozgo nadole. Efekat obeležen zvezdicom je obavezan, a svi ostali efekti su opcioni. (Pogledajte *Efekte karata na strani 12*.)

Ukoliko imate više od pet karata u ruci nakon što ste primenili efekte odigrane karte, moraćete da odbacite višak karata. Odaberite karte koje ćete odbaciti, tako da vam ostane pet karata u ruci, i odložite ih na gomilu za odbacivanje **redosledom kojim želite**. Ukoliko odbacujete više od jedne karte, pokažite ostalim igračima karte koje odbacujete. **Odbačene karte se odlažu na gomilu za odbacivanje okrenute licem nagore**. Ne možete da gledate karte u gomili za odbacivanje nakon što se one odbace. Na kraju, dodajte kartu koju ste upravo odigrali u Ponudu. Pogledajte *Dodavanje karata u Ponudu* u nastavku.

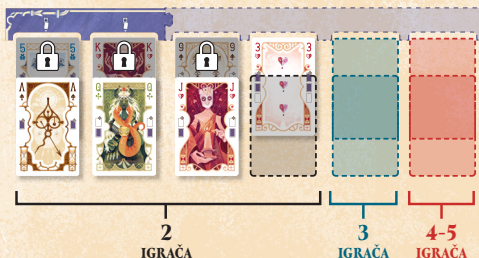
Napomena: Ukoliko se špil karata isprazni, promešajte karte sa gomile za odbacivanje i formirajte novi špil.



DODAVANJE KARATA U PONUDU

Kada dodajete kartu u Ponudu, morate je postaviti licem nagore **na krajnje levo slobodno mesto**. Ovo mesto će biti ili desno od već postavljene karte, ili mesto koje je ostalo upražnjeno nakon što ste povukli kartu iz Ponude na svom potezu.

Kada se popuni prvi red, započnite drugi red poštujući ista pravila. Karte se u drugi red postavljaju tako da samo delimično prekriju karte iz prvog reda. Karte koje se nalaze ispod zaključane su i ne mogu da se povlače sve dok su prekrivene.



4

PRESKOČITE POTEZ

Povucite kartu sa vrha špila i dodajte je u Ponudu. Ukoliko preskočite potez, ne znači da ste preskočili celu fazu odigravanja akcija. Na sledećem potezu možete odabrati neku drugu akciju.

ODIGRAJTE ALL IN

Postavite sve karte iz ruke ispred sebe, okrenute licem nadole, i dodajte dve karte sa vrha špila u Ponudu.



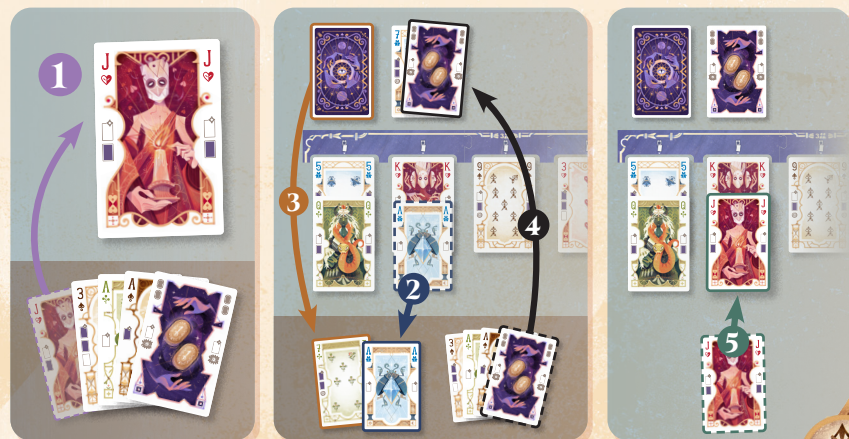
Do kraja runde, igrač koji je odigrao *All in* ne može da bude meta efekata Hipnoza (H) i Svevideće oko (S) (pogledajte stranu 12).

Osim toga, kada odigrate *All in*, automatski preskačete sve naredne poteze i dodajete po jednu kartu iz špila u Ponudu svaki put kada je na vas red da igrate.

Samo jedan igrač može da odigra All in u jednoj rundi.

Nakon što odigrate jednu od tri ponuđene akcije, proverite da li je dostignut maksimalan broj karata u Ponudu. Ukoliko jeste, pređite na fazu predviđanja. U suprotnom, na potezu je igrač sa vaše leve strane.


Primer: Anđela je odlučila da odigra žandara maska 1. Prvo uzima kartu iz Ponude 2, a zatim povlači kartu sa vrha špila 3. Sada ima šest karata u ruci i mora da odbaci jednu. Odbacuje kartu runa 4. Na kraju, postavlja žandara maska na krajnje levo mesto u Ponudi 5.



5



FAZA PREDVIĐANJA

 Ukoliko se na kraju nečijeg poteza popuni cela Ponuda, počinje faza predviđanja.

Počevši od igrača koji je sledeći na potezu (tj. levo od igrača koji je poslednji dodao kartu u Ponudu), svaki igrač mora da predvidi koji igrač ima najjaču kombinaciju karata u ruci. Postavite svoj token predviđanja ispred igrača za kog smatrate da ima najjaču kombinaciju (uključujući i sebe). Nastavite po redosledu igranja, dok svaki igrač ne postavi svoj token.

U igri za dva igrača: Na strani 10 pogledajte fazu predviđanja prilagođenu za dva igrača.

OTVARANJE - BODOVANJE CENTRALNOG ULOGA I KOMBINACIJA

Prilikom otvaranja, igrači otkrivaju karte u svojoj ruci, po redosledu igranja, i utvrđuju ko ima najjaču kombinaciju. Kombinacije su prikazane u tabeli na sledećoj strani, kao i na podsetnicima, i slične su klasičnim kombinacijama u pokeru.

Nakon bodovanja, pripremite se za narednu rundu. Igra se završava nakon tri runde.

Napomena: Bodovanje kombinacija zavisi od toga koju stranu podsetnika koristite u igri. Primer u ovim pravilima služi se stranom A.

RASPODELA CENTRALNOG ULOGA

Igrači koji su tačno predvideli koji igrač ima najjaču kombinaciju karata podeliće ravnopravno rune iz centralnog uloga. Rune koje ostanu nepodeljene dodaće se centralnom ulogu za narednu rundu.

Ukoliko samo jedan igrač predvidi tačan ishod, on dobija sve rune. Ukoliko svi igrači pogreše, sve rune se dodaju u centralni ulog za narednu rundu.

BODOVANJE KOMBINACIJA

Nakon raspodele centralnog uloga, svaki igrač dobija rune iz rezerve na osnovu kombinacije iz svoje ruke (pogledajte *Tabelu kombinacija i podsetnik*).

KARTE RUNA

Igrači mogu da osvoje dve dodatne rune iz rezerve za svaku kartu runa u svojoj ruci. Karte runa se ne računaju kao deo kombinacije.



TABELA KOMBINACIJA

Služite se ovom tabelom prilikom bodovanja kombinacija (prikazana na strani A podsetnika).

10	    	KENTA U BOJI* Pet karata iste boje uzastopne vrednosti
7	   	POKER Četiri karte iste vrednosti
6	    	FUL Tri karte iste vrednosti + dve karte iste vrednosti
5	    	BOJA Pet karata iste boje, bez obzira na njihovu vrednost
4	    	KENTA* Pet karata uzastopne vrednosti, bez obzira na boju
3	    	TRILING Tri karte iste vrednosti
2	    	DVA PARA Dve karte jedne iste vrednosti + dve karte druge iste vrednosti
1	    	PAR Dve karte iste vrednosti

***Napomena:** Kec može da zameni broj 1 u kenti, npr. A-2-3-4-5. Takođe, može se upotrebiti prema svojoj jačini, npr. 10-J-Q-K-A. Ne može se koristiti u istoj kenti i kao 1 i kao kec.

Strana B: Kombinacije se drugačije boduju ukoliko koristite stranu B podsetnika. Kenta je na šestom mestu, a ful na četvrtom po jačini.

U SLUČAJU NEREŠENOG REZULTATA

Ukoliko dva, ili više od dva igrača imaju najjaču kombinaciju, prednost ima igrač sa kartom najveće vrednosti u kombinaciji. Ukoliko su vrednosti izjednačene, pridržavajte se rangiranja boja navedenog u nastavku.

Ful: Ukoliko su igrači izjednačeni, prednost ima triling veće vrednosti.

Jačina karata na osnovu njihovih vrednosti:

A > K > Q > J > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2 > 1

Ukoliko su dva ili više od dva igrača i dalje izjednačena, pridržavajte se rangiranja boja:



PRIMER BODOVANJA U TRI IGRAČA

RASPODELA CENTRALNOG ULOGA

Vreme je da odredite ko ima najjaču kombinaciju karata. Anđela i Luka imaju kente. Pošto je Anđelina kenta (od 4 do 8) jača od Lukine (od A do 5), Anđela ima najjaču ruku. Svi igrači koji su predvideli da je Anđelina kombinacija najjača dele centralni ulog. U ovom slučaju, Luka i Tanja će ravnopravno podeliti rune. Preostale rune se sklanjaju sa strane.

ANĐELA - KENTA (RANG 4)

4 5 6 7 8

Anđela ima pet karata u nizu koje formiraju kentu. 

LUKA - KENTA (RANG 4)

A 2 3 4 5

Luka takođe ima pet karata u nizu koje formiraju kentu.

CENTRALNI
ULOG: SEDAM
RUNA



Sklonite sa strane za narednu rundu.

TANJA - TRILING (RANG 3)

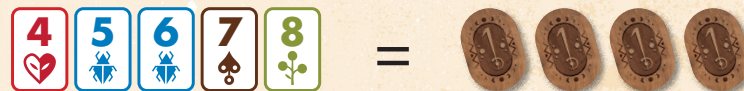


PRIMER BODOVANJA U TRI IGRAČA

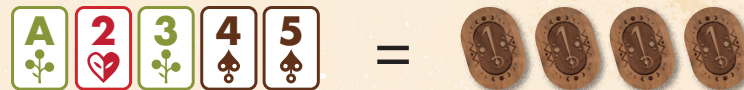
BODOVANJE KOMBINACIJA

Anđela i Luka dobijaju po četiri rune za svoje kente. Tanja dobija tri rune za svoj triling.

ANĐELA - KENTA (RANG 4)



LUKA - KENTA (RANG 4)



TANJA - TRILING (RANG 3)



PRIPREMA ZA NAREDNU RUNDU

1. Promešajte sve karte i postavite igru isto kao što ste uradili u prethodnoj rundi. Podelite svakom igraču po pet karata i postavite dve karte u Ponudu, okrenute licem nagore.
2. Svi igrači vraćaju svoj token predviđanja ispred sebe.
3. Dodajte rune preostalim runama (ukoliko ih ima) u centralnom ulogu na sledeći način:

2 IGRAČA

2. RUNDA: 4 RUNE
3. RUNDA: 6 RUNA

3+ IGRAČA

2. RUNDA: 6 RUNA
3. RUNDA: 8 RUNA



Sada ste spremni za narednu rundu. Igrač sa najmanje runa igra prvi. U slučaju nerešenog rezultata, igrač koji je imao najslabiju ruku od izjednačenih igrača u prethodnoj rundi igra prvi.

KRAJ IGRE

Igra se završava nakon tri runde. Pobjednik je igrač sa najviše runa. U slučaju nerešenog rezultata, pobjednik je igrač koji je imao najjaču kombinaciju karata u poslednjoj rundi.

Varijanta Naslednici proroka:

U slučaju nerešenog rezultata, odigrajte još jednu rundu sa deset dodatnih runa u centralnom ulogu. Ukoliko je rezultat i posle ove runde nerešen, niko nije pobjednik jer nijedan igrač nije tačno predvideo budućnost.



VERZIJA ZA DVA IGRAČA (PREDVIĐANJA)

Pravila za ovu verziju igre ostaju nepromenjena, osim u fazi predviđanja koja se odvija istovremeno za oba igrača.

U fazi predviđanja, svaki igrač uzima svoj token predviđanja u jednu ruku i formira pesnice, tako da drugi igrač ne vidi u kojoj se pesnici nalazi token. Kada izbroje do tri, svaki igrač otvara jednu ruku:

- ukoliko se u njoj nalazi token, predviđa svoju pobjedu,
- ukoliko je prazna, predviđa pobjedu protivnika.

Bodyvanje se odvija nepromenjeno.



VARIJANTE SA GOMILOM ZA ODBACIVANJE



SA VIŠE INTERAKCIJE

Ukoliko želite da imate više interakcije sa gomilom za odbacivanje, probajte ovu varijantu.



- Tokom postavke svake runde, formirajte gomilu za odbacivanje tako što ćete povući jednu kartu sa vrha špila i postaviti je okrenutu licem nagore.
- Efekte i , možete primeniti na kartu sa vrha gomile za odbacivanje, ili na nepokrivenu kartu izloženu u Ponudi. Zapamtite, ne možete gledati karte u gomili za odbacivanje.

SA MANJE INTERAKCIJE

Ukoliko ne želite da imate interakciju sa gomilom za odbacivanje, probajte ovu varijantu.



Pravila ostaju nepromenjena, sa dva izuzetka:

- Odbačene karte odlažete na gomilu za odbacivanje okrenute licem nadole, tako da ih ne pokažete drugim igračima. (Predlog: Zarotirajte gomilu za odbacivanje za 90 stepeni.)
- Kada primenjujete efekte , , i , nemojte pokazivati povučene karte drugim igračima. Pogledajte ih samo vi, odaberite jednu koju ćete dodati u ruku i odbacite ostale, licem nadole.

BIOGRAFIJE



Phil Walker-Harding

Phil Walker-Harding je dizajner igara iz Sidneja čije igre se lako uče i zahtevaju interakciju između igrača. Dizajnom igara se bavi već preko petnaest godina i raduje se kada ljudi širom sveta uživaju u njegovim igrama.



Dan Gartman

Ilustrator, DM, kolekcionar ploča, ne izlazi iz teretane. Užasan basista... „Oduvek sam bio blizak dizajnu igara. Volim društvene igre zbog toga što koriste najmoćniji GPU - našu maštu. Zbog toga se trudim da tradicionalnim tehnikama koje koristim u svojim ilustracijama pružim igračima jedinstven doživljaj.“

ZASLUGE

Autor

Phil Walker-Harding

Ilustrator

Dan Gartman

Menadžer projekta

Philippe Tardif

Razvoj igre

Pierre-Olivier Gravel
Anh Tù Tran
Vincent Fugère

Grafički dizajn

Émeline D'aoust
Alexandra Gosselin
Adrian Harper

Priprema za štampu

Marie-Eve Joly

Marketing

Tommy Beaulieu

Administracija

Manon Sylvestre
Julie Thibault

MENADŽER NEXT

MOVE-A

Jean-François Gagné

MENADŽER KOLEKCIJE

Vincent Goyat



© 2026 Plan B Games Inc.
100-4001 rue F.-X.-Tessier,
Vaudreuil-Dorion, QC J7V 5V5,
Canada
www.nextmove-games.com




© 2026 MIPL
Uvoznik i distributer za Srbiju:
Pridemage Games,
Josifa Runjanina 3,
21000 Novi Sad, Srbija
www.drustveneigre.rs



VAŽNA PRAVILA I EFEKTI KARATA

Na kraju svog poteza morate imati tačno pet karata u ruci, tako što ćete odbaciti višak karata, ukoliko ga imate.

Efekti karata se primenjuju odozgo nadole.

EFEKTI KARATA OBELEŽENI SIMBOLOM  SU OBAVEZNI.
SVI DRUGI EFEKTI KARATA SU OPCIONI.

Efekti obeleženi ovim simbolom se drugačije primenjuju ukoliko igrate neku od varijanti igre (strana 11).



Uzmite nepokrivenu kartu iz Ponude.



Zamenite jednu kartu iz svoje ruke nepokrivenom kartom iz Ponude.



Povucite kartu sa vrha špila.



Otkrijte naznačen broj karata sa vrha špila, tako da ih svi igrači vide. Odaberite jednu koju ćete dodati u svoju ruku. Ostale karte odložite na gomilu za odbacivanje, okrenute licem nagore.



Uzmite jednu runu iz rezerve.



Igrač po vašem izboru treba da kaže naglas rang **najjače** kombinacije koju trenutno ima u ruci. Ovaj efekat ne može da se primeni na igrače koji su odigrali *All in*. Ukoliko nemate bar jedan par (rang 1), recite „Ništa”.



Igrač po vašem izboru treba da vam pokaže (samo vama) četiri karte po svom izboru iz ruke. Ovaj efekat ne može da se primeni na igrače koji su odigrali *All in*.