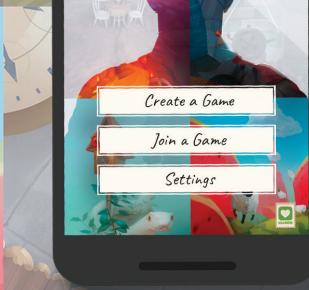
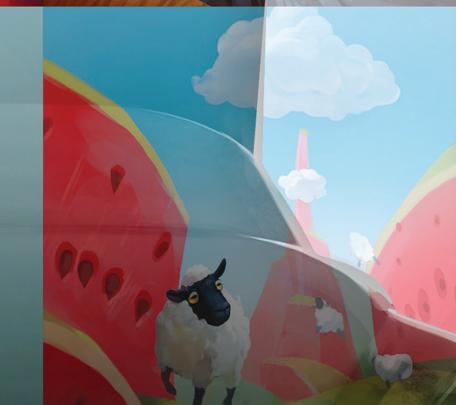
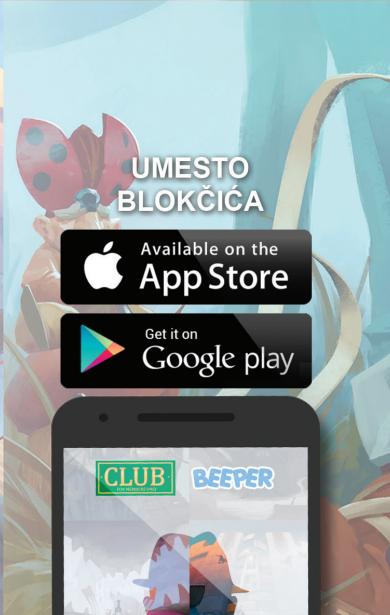


DETECTIVE CLUB™ FOR MEMBERS ONLY

PRAVILA IGRE



MOŽETE DA KORISTITE
APLIKACIJU ZA
ZAPISIVANJE TRAGOVA

Sadržaj

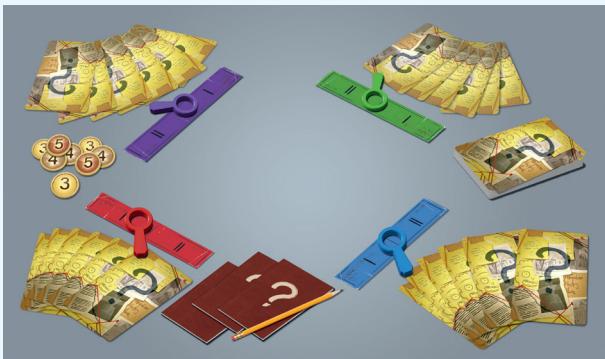
- 168 karata
- 68 žetona sa poenima
- 8 markerza za glasanje (lupa)
- 8 traka u boji igrača
- 7 blokčića
- 1 olovka
- (marker za Aktivnog igrača)

„Detective Club“ ponovo otvara svoja vrata novim članovima. I vi ste pozvani, ali prvo morate dokazati da ste pravi detektiv. Pažljivo analizirajte sve dokaze, saslušajte svedoke i pokušajte da otkrijete ko ne govori istinu. Samo će najlukaviji i najpronicljiviji uspeti u tome i ostvariti pobedu.

Dobrodošli u Klub!

Postavka igre

1. Postavite špil karata i žetone na sto, tako da budu dostupni svim igračima.
2. Svaki igrač odabere boju koju želi i uzima oznaku u toj boji i marker za glasanje (lupu).
3. Nasumično odaberite prvog Aktivnog igrača. Taj igrač dobija olovku (koja označava da je on Aktivni igrač) i uzima onoliko blokčića koliko ima preostalih igrača u igri (na primer, ukoliko vas igra ukupno sedmoro, Aktivni igrač uzima 6 blokčića).
4. Svaki igrač vuče 6 karata.



Postavka za 4 igrača

Tok igre

Igra traje nekoliko krugova. U svakom krugu, svaki od igrača odigrava dve karte. Igra se završava nakon što je svaki igrač bio Aktivni igrač jednom (ukoliko učestvuje 6 do 8 igrača) ili dva puta (ukoliko učestvuje manje od 6 igrača).

Svaki krug se sastoji iz pet koraka:



Odabir reči

Aktivni igrač gleda pažljivo svoje karte i pokušava da smisli jednu reč tako da može da je poveže sa dve svoje karte. Kada smisli reč, odigrava jednu od tih karata licem nagore, na sredinu stola. Odigrana karta treba da je povezana sa tom reči koju je smislio (ali nikome je nije rekao). Nakon što je odigrao kartu odmah vuče novu kartu sa špila.



Napomena: Tokom trajanja igre, kada god neko od igrača odigra kartu, odmah sa vrha špila vuče novu kartu, kako bi uvek u rukama imao 6 karata.



Primer: Luka je Aktivni igrač. On je odlučio da će koristiti reč „priroda“. Odigrava kartu na kojoj je crvena ruža, koju je on povezao sa prirodom.



Dodeljivanje uloga

Aktivni igrač uzima olovku i blokčiće, i u sve blokčiće osim jednog zapisuje reč koju je smislio. Zatim promeša blokčiće i nasumično ih podeli svim ostalim igračima.

Jedan od igrača će dobiti blokčić u kome nema reči. Ovaj igrač time dobija ulogu Zaverenika. Ostali igrači su Detektivi. Detektivi treba da identifikuju Zaverenika. Zadatak Zaverenika je da u saradnji sa Aktivnim igračem proba da zavara detektive.



Napomena: Svi igrači moraju kriti svoje blokčiće tokom cele igre! Niko ne zna ko je Zaverenik, osim njega samog.

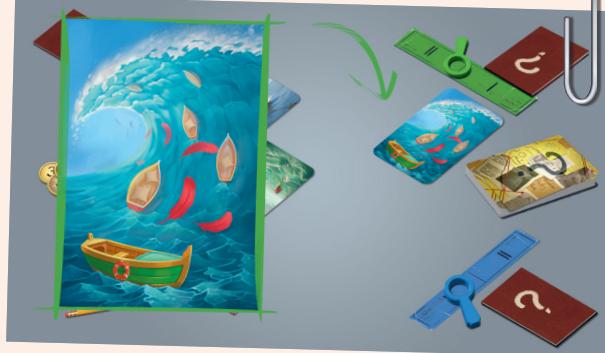


Odigravanje karata

Počevši od prvog igrača koji sedi levo od Aktivnog igrača, pa u smeru kazaljke na satu, svaki igrač će odigravati jednu kartu iz svoje ruke (postavljati je ispred rimskog broja I na svojoj oznaci). Ta karta treba da odgovara reči koja je napisana u blokčićima.



Primer: Dejan je Detektiv. On je u svom blokčiću video da je Luka napisao reč „priroda“, pa zbog toga odigrava kartu na kojoj je more. To bi trebalo da skine sumnju sa njega.



Primer: Dunja je Krivac. U njenom blokčiću nema reči. Ona pokušava da zaključi šta je zajedničko na kartama koje su odigrali igrači pre nje, kako bi mogla da prepostavi šta je zadata reč u tom krugu. Vidi vodu na obe karte i pomišlja da je možda „voda“ tajna reč. Odigrava kartu sa velikim plavim talasom.

Kada su svi igrači odigrali po jednu kartu, Aktivni igrač odigrava svoju drugu kartu, a zatim i svi ostali igrači odigravaju svoju drugu kartu (u smeru kazaljke na satu).



Primer: Pošto su Luka i Dejan odigrali drugu kartu, Dunja shvata da tajna reč verovatno nije bila „voda“. Možda je tajna reč „priroda“ ili nešto slično? Odlučuje da odgra kartu sa suncokretom i nada se najboljem.

Aktivni igrač je prvu svoju kartu odigrao na sredinu stola kako bi je svi jasno videli, sve ostale karte se odgravaju ispred svakog igrača (ispred oznaka I i II).

- Ukoliko ste Detektiv, potrudite se da odigrate dobre karte kako biste izbegli svaku sumnju.
- Ukoliko ste Zaverenik, pokušajte da skupite što više informacija na osnovu karata koje su odigli drugi igrači.



Diskusija i glasanje

Nakon što su svi igrači odigrali po dve karte, Aktivni igrač objavljuje koja je bila tajna reč koju je napisao u blokčićima. Zatim obrazlaže zašto je odabrao svoje dve karte, i kako su one povezane sa zadatom reči.

Potom, u smeru kazaljke na satu, svi ostali igrači rade isto - pokušavaju da objasne svoje karte i da ih povežu sa zadatom reči. Kada su svi igrači to uradili, počinje glasanje kojim se igrači izjašnjavaju o tome ko je Zaverenik. U glasanju ne učestvuje Aktivni igrač. Počevši od igrača koji sedi levo od Aktivnog igrača pa dalje u smeru kazaljke na satu, svaki igrač postavlja svoj marker za glasanje (lupu) ispred igrača za koga on smatra da je Zaverenik. Ne možete glasati sami za sebe.

Primer: Dejan i Relja misle da je Dunja Zaverenik zato što nije dovoljno jasno obrazložila svoje karte. Dejan stavlja svoj marker za glasanje ispred Dunje. Ona zatim glasa za Dejana i nada se da će Relja takođe glasati za Dejana.

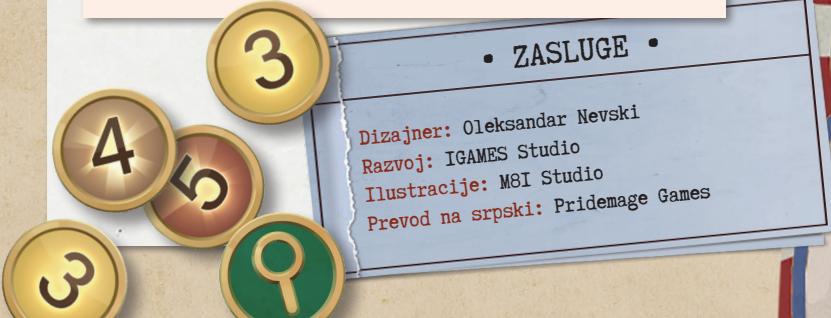


Bodovanje

Nakon što su svi igrači glasali, otkrijte sve blokčiće i dodelite poene za ovaj krug.

- a. Svaki Detektiv koji je pogodio ko je Zaverenik i ispred njega ostavio svoj marker za glasanje dobija 3 poena.
- b. Ukoliko ispred Zaverenika nema markera za glasanje, ili stoji samo jedan, Zaverenik dobija pet, a Aktivni igrač četiri poena.
- c. Ukoliko ispred Zaverenika ima dva ili više markera za glasanje, Zaverenik i Aktivni igrač ne dobijaju poene.

Primer: Dejan i Relja su bili u pravu i svako od njih dobija po 3 poena. Dunja i Luka ne dobijaju poene u ovom krugu.



Igrači drže svoje žetone sa poenima licem nadole. Kada se završi bodovanje, počinje sledeći krug. Novi Aktivni igrač postaje igrač koji sedi levo od dosadašnjeg Aktivnog igrača. On uzima sve blokčiće i počinje novi krug. Prilikom pisanja reči u blokčiće ili precrtajte tajne reči iz prethodnih krugova ili pišite nove reči u novi red, kako ne bi došlo do zabune!

Kraj igre

Igra se završava kada je svako od igrača po jednom bio Aktivni igrač (ukoliko ima 6 do 8 igrača), ili dva puta (ukoliko igra manje od 6 igrača). Otkrijte sve žetone sa poenima i saberite ih. Pobeduje igrač koji ima najviše poena. U slučaju da je nerešeno, pobednik je onaj igrač koji ima više žetona. Ukoliko je i dalje nerešeno, igrači dele pobedu.

★ VARIJACIJE ★

Tematska igra

Pre prvog kruga igrači se dogovore oko teme. Aktivni igrač mora odabratи reč koja je povezana sa temom dogovorenom na početku. Teme mogu biti određenje („Terminator”, „Novi Sad”, „Igra prestola”) ili manje određene („Filmovi”, „Gradovi”, „Književnost”), u zavisnosti od toga koliko tešku igru želite. Važno je da se svi igrači slože oko izabrane teme. Teme možete menjati posle nekoliko krugova, a možete i celu igru odigrati sa istom temom.

Bez faze diskusije

Kako biste malo promenili tempo igre, možete izbaciti deo diskusije. U tom slučaju igrači kreću da glasaju neposredno nakon što su svi odigrali po dve karte. Aktivni igrač ne objavljuje svoju tajnu reč i igrači ne obajšnjavaju svoje karte.

Igra je zasnovana na originalnoj ideji Oleksandra Nevskog.

© 2021 IGames - Sva prava zadržana.

Izdanje za Srbiju: Pridemage Games, Josifa Runjanina 3, Novi Sad, Srbija.

www.drustveneigre.rs www.pmgames.rs

Proizvedeno u Kini.