

OSVOJENE NAGRADE



DŽEPNA VERZIJA
SADRŽI EKSPANZIJE
KOMARAC I BUBAMARA

John Yianni



DA BISTE POBEDILI MORATE DA OKRUŽITE
PROTIVNIČKU MATICU KORISTEĆI BIĆA
KOJA SE KREĆU NA JEDINSTVENE NAČINE.
MODERNI KLASIK KOJI JE ZABAVNO IGRATI!

IZAZOVAN IGRA SA JEDNOSTAVNIM
PRAVILIMA, KOJA MOŽE DA SE IGRA BILO
GDE.



Cilj igre

Cilj igre je da potpuno okružite protivničku maticu i istovremeno da sprečite da protivnik to učini vama. Bića koja okružuju maticu mogu da budu kombinacija vaših i protivničkih. Prvi igrač koji okruži protivničku maticu je pobednik.



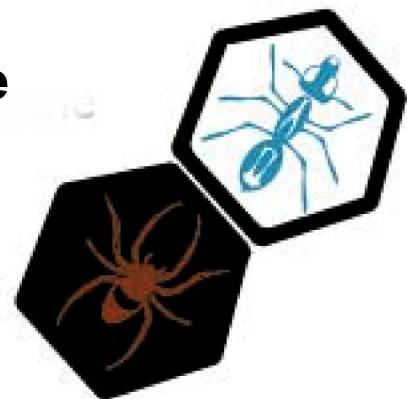
Crna matica je okružena.

Priprema

Svaki igrač uzima svih 13 bića jedne boje i stavlja ih ispred sebe.

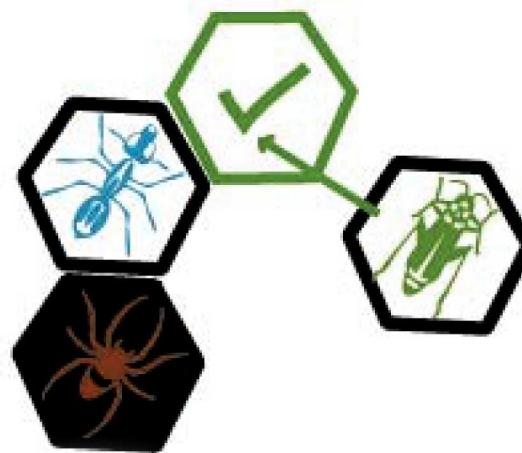
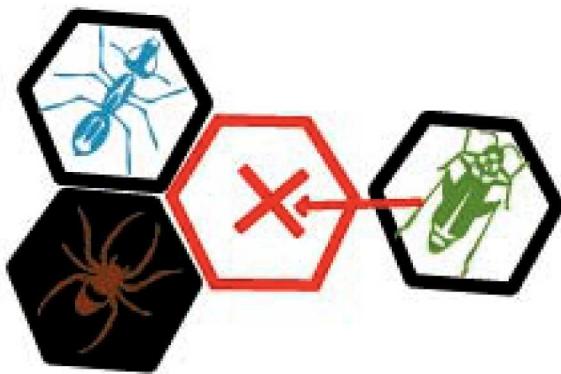
Tok igre

Igra počinje tako što jedan igrač stavi jedno biće iz rezerve na sredinu stola, a drugi stavi svoje biće pored njega. U narednim potezima igrač može ili da pomeri jedno svoje biće ili da ubaci novo biće iz rezerve u igru.



Ubacivanje bića

Novo biće može bilo kada da se ubaci u igru. Međutim, prilikom ubacivanja biće nikad ne sme da dodiruje protivničko biće, osim u prvom potezu.



**Moguće je da pobedite, a da ne ubacite sva svoja bića u igru.
Jednom kada ubacite biće u igru više ne možete da uklonite iz igre.**

Ubacivanje matice u igru

Svaki igrač mora da ubaci maticu u igru u jednom od svoja prva tri poteza. NAPOMENA: Turnirska pravila zabranjuju ubacivanje matice u prvom potezu.



Kretanje

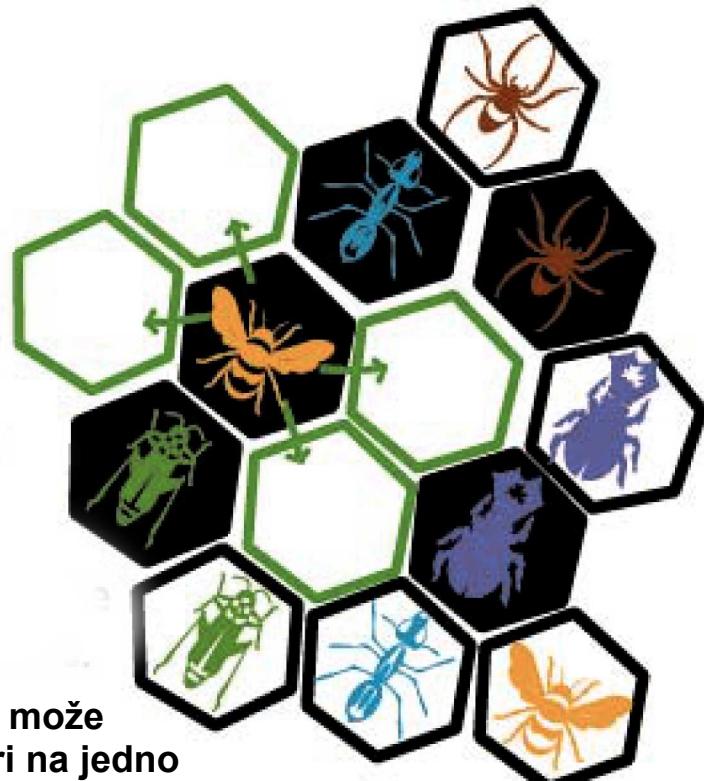
Kad igrač ubaci svoju maticu (ali ne pre toga), na svom potezu može da bira da li će da ubaci novo biće ili će dąpomera biće koje je već u igri. Svako biće ima svoj specifičan način kretanja. Prilikom kretanja dopušteno je da pomerite biće na mesto gde dodiruje jedno ili više protivničkih bića. Napomena: Sva bića u svakom trenutku moraju da dodiruju barem jedno drugo biće. Ako je neko biće jedina veza između dva dela košnice, ono ne sme da se pomera (pogledajte pravilo jedne košnice na 8. strani).

Bića:



Matica

Matica može da se kreće samo jedno mesto po potezu, u bilo kom smeru.
Savet: lako ima ograničeno kretanje, ako pomerite maticu u pravom trenutku možete značajno da poremetite protivničke planove.



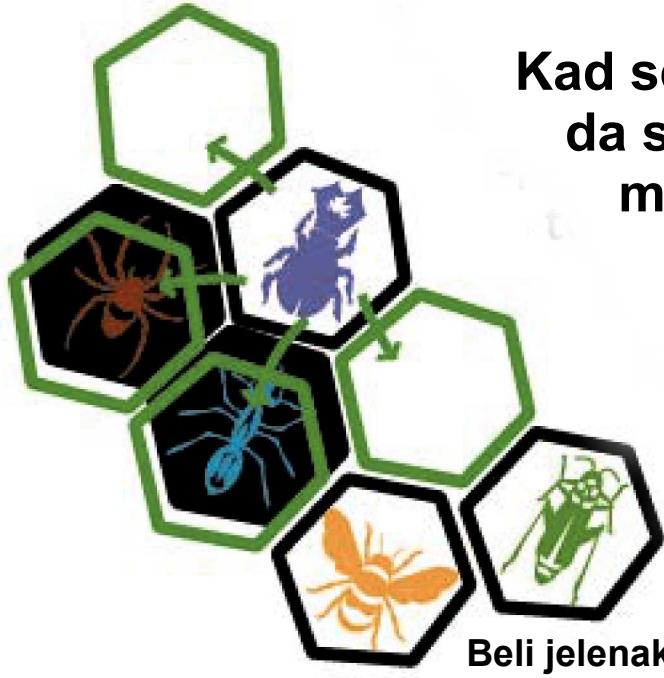
Crna matica može
da se pomeri na jedno
od četiri zelena mesta.



Jelenak

Jelenak može, kao i matica, da se kreće samo jedno mesto po potezu, sa tim da on može da se popne na košnicu. Biće na kom se nalazi jelenak ne može da se kreće, a prilikom ubacivanja novih bića (1. i 2. strana) gleda se samo boja jelenka.

NAPOMENA: Prilikom ubacivanja u igru, jelenak se postavlja na isti način kao i ostala bića. Nije dozvoljeno odmah da ga stavite na košnicu iako u sledećim potezima može da se popne na nju.



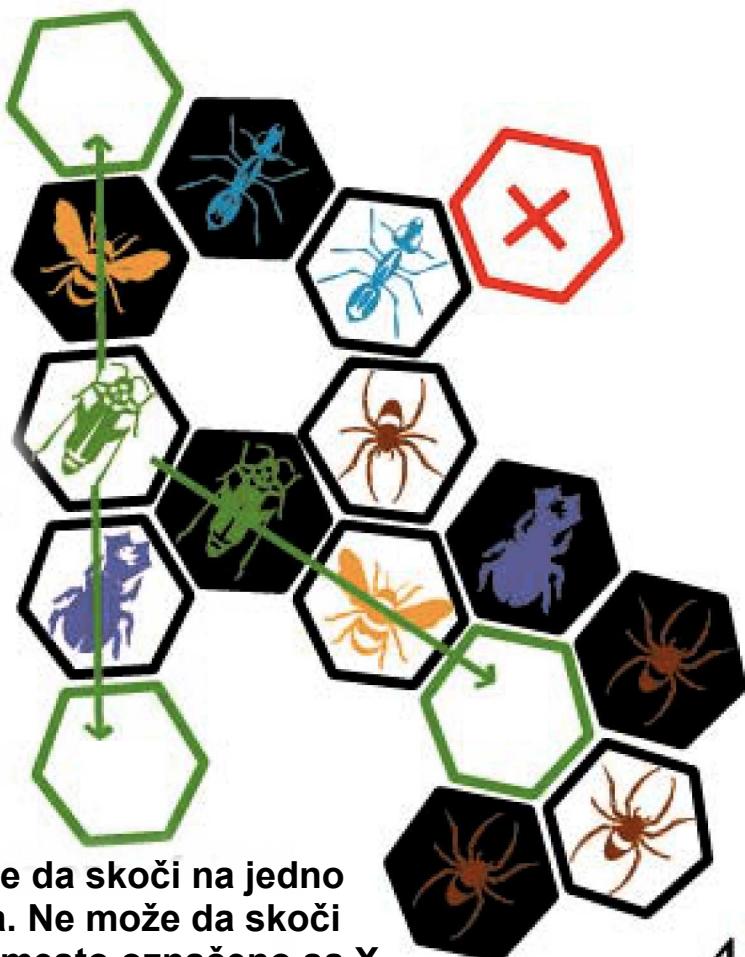
Kad se jelenak nalazi na košnici, može slobodno da se kreće po njoj sa bića na biće. Osim toga, može da se spustiti na prazno mesto koje je okruženo inedostupno većini drugih bića. (pogledajte 9.stranu). Jedini način da blokirate jelenka koji je na košnici je da pomerite drugog jelenka na njega. Svi jelenci i komarci mogu da budu naslagani jedan na drugog.

Beli jelenak može da se pomeri na jedno od četiri zelena mesta.

Skakavac



Skakavac se ne kreće spoljnom stranom košnice poput ostalih bića. Umjesto toga, on skače preko bilo kog broja bića (mora da bude barem jedno) na sledeće slobodno mesto u ravnoj liniji spojenih bića. Zbog te prednosti skakavac može da popuni mesta koja su okružena drugim bićima.

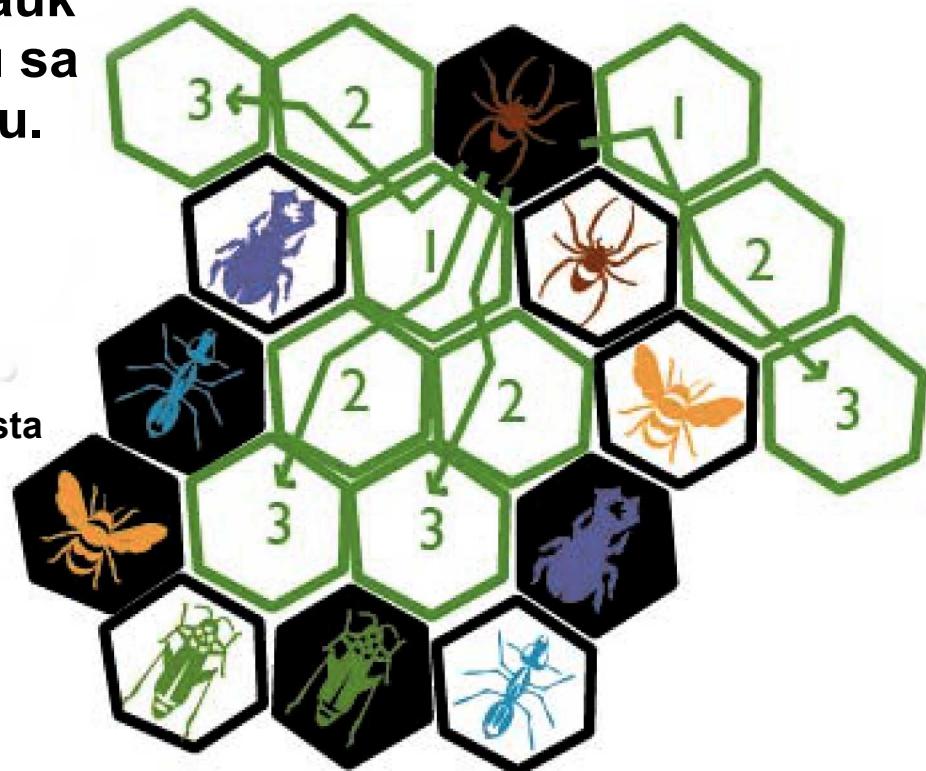


Beli skakavac može da skoči na jedno od tri zelena mesta. Ne može da skoči preko praznine na mesto označeno sa X.



Pauk

Pauk mora da se kreće tačno tri mesta po potezu. Mora da se kreće direktnim putem i ne može da se vraća. Može da se kreće jedino oko bića sa kojim je u neposrednom dodiru tokom svakog pojedinačnog koraka. Pauk ne može da se kreće prema biću sa kojim nije u neposrednom dodiru.



Crni pauk može da završi svoje kretanje na jednom od četiri mesta označenih sa 3, a ne može da se pomeri levo na mesto broj 2 u prvom koraku.



Mrav

Mrav može da se pomeri na bilo koje slobodno mesto u košnici, uz poštovanje ograničenja kretanja (8. i 9. strana). Sloboda kretanja čini mrava jednim od najvrednijih bića.

U ovom slučaju mrav može da se pomeri na jedno od jedanaest zelenih mesta, ali ne može da se pomeri na mesto u središtu košnice (pogledajte slobodu kretanja na 9. strani).



Nova bića

Ne preporučujemo novim igračima korišćenje sledećih bića dok ne steknu malo iskustva u igri.

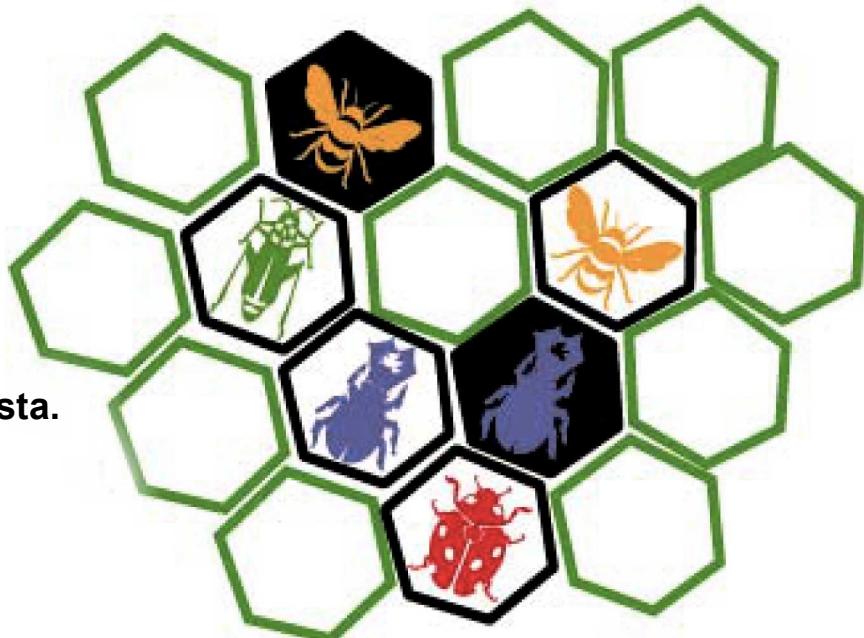


Bubamara

Bubamara se kreće tri mesta; dva na košnice i jedno dole. Mora da se kreće točno dva mesta na košnici i onda sa zadnjim korakom da se spustiti. Ne može da se kreće okolo spoljnom stranom košnice niti da završi kretanje na njoj. Iako ne može da blokira druga bića, kao jelenak, može da se pomera iz ili u okružena mesta. Osim toga, njena prednost je i u brzini.



U ovom slučaju bubamara može da završi kretanje na jednom od deset zelenih mesta.

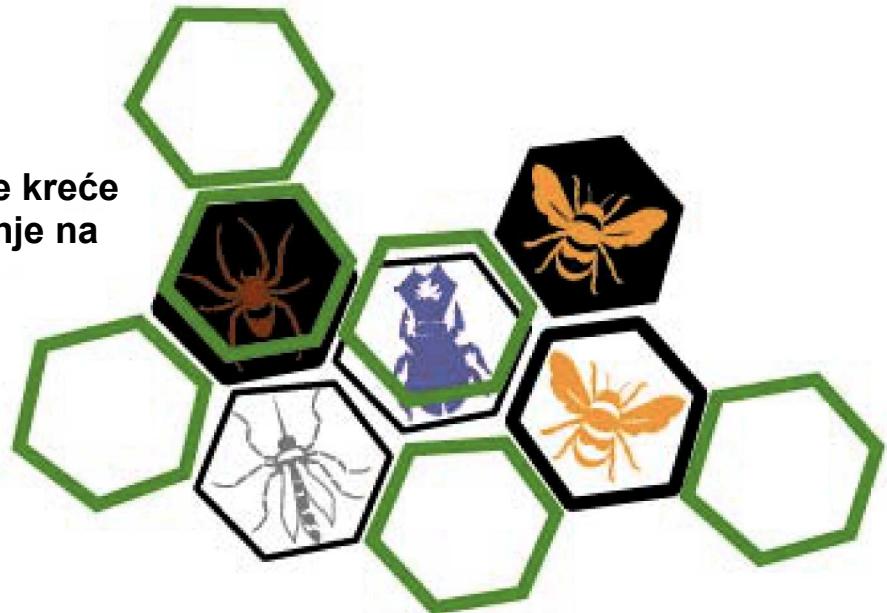


Komarac

Komarac se ubacuje u igru isto kao i ostala bića. Kad uđe u igru, komarac kopira karakteristike kretanja bilo kog bića koje dodiruje u tom trenutku, uključujući protivnička bića. Zbog toga komarac menja svoj način kretanja tokom igre.

NAPOMENE: Ako se kao jelenak kreće po košnici, nastavlja da se kreće kao jelenak sve dok se ne spusti nazad u košnicu. Ako se nalazi pored jelenka koji je na nekom biću, kopira jelenka, a ne biće ispod njega. Ako dodiruje samo drugog komarca (uključujući komarca koji se nalazi na drugom biću), ne može da se kreće.

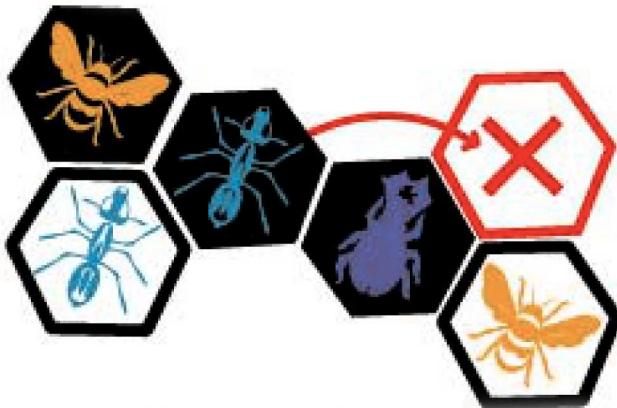
U ovom slučaju komarac može da se kreće kao jelenak ili pauk i da završi kretanje na jednom od šest zelenih mesta.



OGRANIČENJA:

Pravilo jedne košnice

Sva bića u igri uvek moraju da budu povezana. Ni u jednom trenutku neko biće ne sme da bude odvojeno od košnice niti košnica sme da se podeli na dva dela.



Kretanje crnog mrav bi dovelo do deljenja košnice na dva dela.



Kretanje crne matice na mesto gde ponovno povezuje košnicu je zabranjeno, jer je košnica podeljena za vreme kretanja bića.

Savet: Iskoristite ovo pravilo da postavite bića na strateška mesta u košnici, kako biste sprečili protivnička bića da se kreću.

Sloboda kretanja

Bića mogu da se kreću samo klizanjem. Ako je biće okruženo tako da fizički ne može da odkliza sa svog mesta, ne može da se kreće. Izuzeci su skakavac (koji skače u ili iz mesta), bubamara i jelenak (koji se penju i spuštaju) i komarac (koji može da kopira jedno od to troje).



Biće ne može da se pomeri na mesto u koje ne može fizički da ukliza.

NAPOMENA: Kod ubacujete bića u igru, dopušteno je da ga stavite na mesto koje je okruženo sve dok ne kršite pravila o ubacivanju (preciznije pravilo koje zabranjuje dodirivanje sa protivničkim bićima).

Nemogućnost ubacivanja ili pomeranja

Ako igrač ne može da ubaci ili pomeri nijedno biće, mora da propusti potez tako da je ponovno protivnik na redu. Igra se tako nastavlja sve dok igrač ne može nešto da uradi ili dok mu se ne okruži matica.

Kraj igre

Igra se završava čim je jedna matica u potpunosti okružena bićima bilo koje boje. Igrač čija je matica okružena gubi igru, osim ako je istovremeno okružio i drugu maticu. U tom slučaju je nerešeno. Nerešeno može da se proglaši i ako su oba igrača u situaciji gde moraju da pomeraju iznova i iznova isto biće, bez ikakve šanse da se reši pat pozicija.



Gen Four Two Ltd
The Hive Studio
31 Auckland Road
Potters Bar
Hertfordshire
EN6 3EY
United Kingdom



Uvoznik za Srbiju:
MIPL
Pridemage games,
Josifa Runjanina 3,
21000 Novi Sad.
www.drustveneigre.rs