

IMAM PET!



Pravila



YOANN LEVET



MATHIEU CLAUSS

SIMON DOUCHY



IMAM PET! je igra logike i dedukcije.

CILJ IGRE

Budite igrač koji će prvi pogoditi svojih pet skrivenih brojeva, koristeći samo tragove otkrivene tokom igre!

KOMPONENTE

● **60 pločica** u pet boja. Svaka pločica je različita, sa brojem od 1 do 60 i jednom, dve ili tri tačke na prednjoj strani.

● **4 postolja:** Svako sa pet otvora i šest useka za pločice.

● **4 paravana**

● **4 table**

● **4 flomastera**



POSTAVKA

A. Svaki igrač uzima jedan paravan, jednu tablu i jedan flomaster. Postavite paravan ispred sebe, a tablu iza paravana, tako da ostali igrači ne mogu da je vide.

Na tabli je prikazano svih 60 pločica, sa njihovim bojama, brojevima i brojem tačaka.

B. Promešajte svih 60 pločica licem nadole na sredini stola. To su zalihe.

C. Svaki igrač uzima jedno postolje i postavlja ga ispred svog paravana tako da ostali igrači mogu da ga vide. Strelica na postolju treba da pokazuje na vašu desnu stranu.

➤ Ukoliko igra manje od četiri igrača vratite preostale komponente u kutiju.

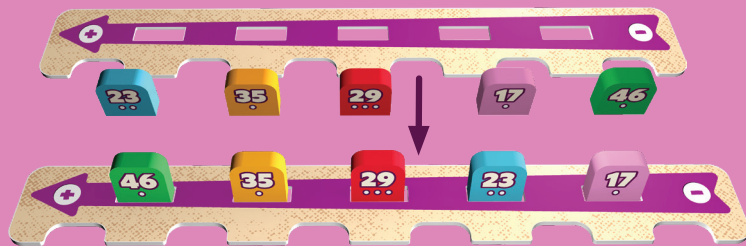
Svaki igrač povlači po jednu nasumičnu pločicu svake boje iz zaliha. Ne smete pogledati brojeve na pločicama. Postavite ih ispred svog postolja, tako da su brojevi okrenuti ka ostalim igračima.

VAŽNO!

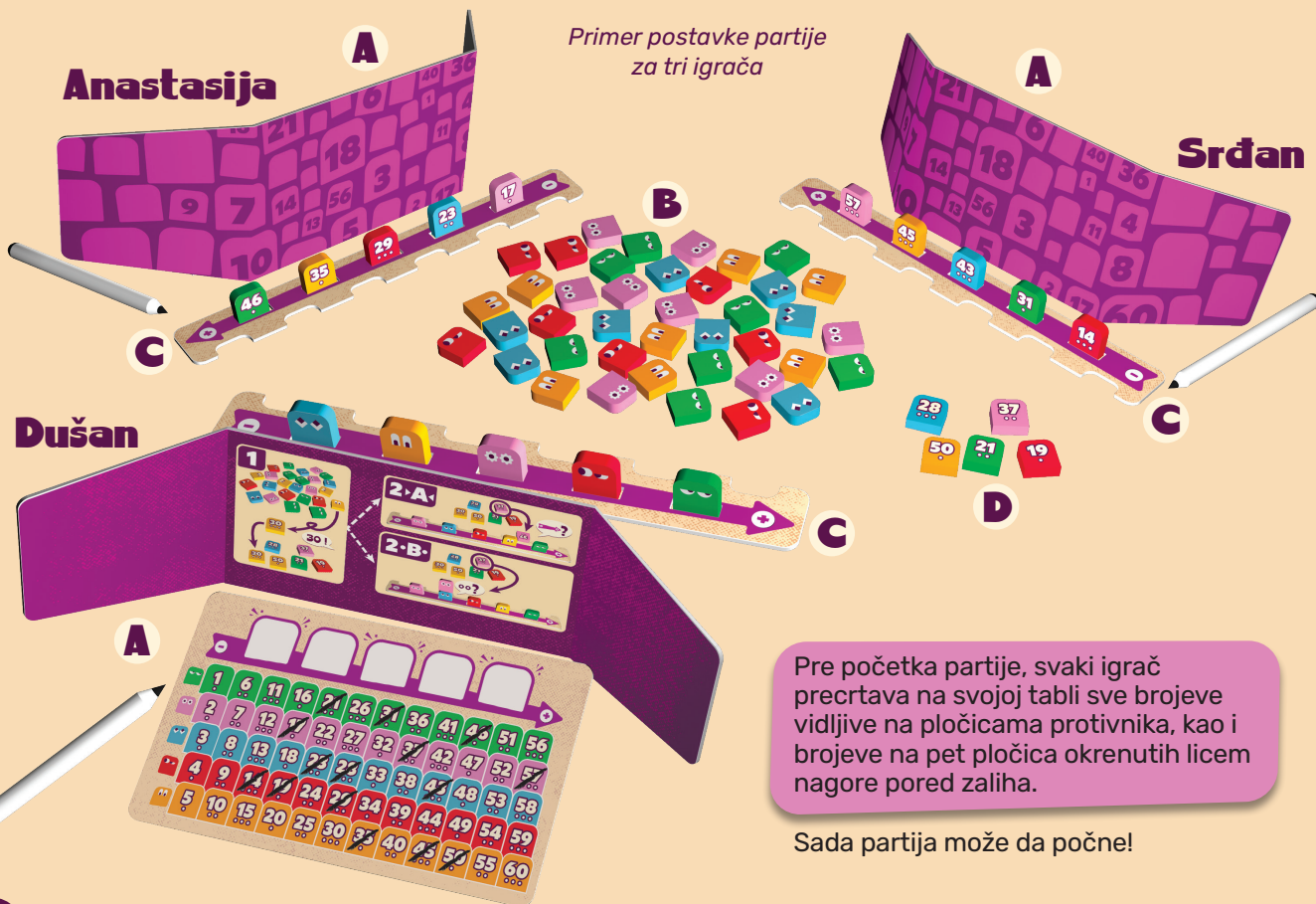
Tokom igre, ne smete da pogledate brojeve na svojim pločicama, niti smete naglas da pročitate brojeve na pločicama ostalih igrača.

Sada zamolite jednog od svojih protivnika da stavi vaših pet pločica u otvore na postolju. Mora da ih poređa u rastući niz, u smeru strelice, postavljajući pločicu sa najmanjim brojem pored simbola $-$, a sa najvećim pored simbola $+$.

D. Izaberite igrača koji će nasumično izvući po jednu pločicu svake boje i sve ih postaviti licem nagore pored zaliha.



Primer kako treba postaviti pločice u rastući niz



Pre početka partije, svaki igrač precrtava na svojoj tabli sve brojeve vidljive na pločicama protivnika, kao i brojeve na pet pločica okrenutih licem nagore pored zaliha.

Sada partija može da počne!

TOK IGRE

Najmladi igrač igra prvi. Počevši od prvog igrača i nastavljajući u smeru kretanja kazaljke na satu, svaki igrač na svom potezu odigrava sledeće dve akcije, uvek ovim redom: **1. OKRENITE PLOČICU**, zatim **2. PITAJTE ZA TRAG**.

1. OKRENITE PLOČICU

Povucite jednu pločicu, boje po vašem izboru, iz zaliha. Okrenite je licem nagore, izgovorite njen broj naglas, a zatim je postavite pored drugih pet pločica koje su već okrenute licem nagore pored zaliha.



2. PITAJTE ZA TRAG

Izaberite bilo koju pločicu od onih okrenutih licem nagore (uvek će biti šest pločica). Iskoristite je da pitate igrača levo od sebe da vam da jednu od dve vrste tragova: **KATEGORIZACIJA** ili **POREĐENJE**.

▶ A KATEGORIZACIJA

Zamolite igrača levo od sebe da kategoriše pločicu koju ste izabrali u odnosu na pet pločica na vašem postolju. Da bi to uradio, on mora da postavi tu pločicu licem nagore, u jedan od šest useka na vašoj tabli. Pločicu mora da postavi tako da se uklapa u rastući niz pločica na vašem postolju.

Primer: Anastasija bira pločicu 37 i daje je Srdanu, koji je zatim postavlja u usek između pločica 35 i 46 na njenom postolju.



- Svaka pločica postavljena na ovaj način ostaje vidljiva svim igračima do kraja igre.
- Ukoliko treba da postavite pločicu u usek gde se već nalazi jedna ili više pločica, stavite je ispod onih koje su već postavljene tamo, vodeći računa da se sve pločice vide.

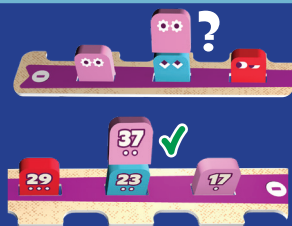


● B POREĐENJE

Uzmite pločicu koju ste izabrali i postavite je na bilo koju pločicu na svom postolju. Boje ne moraju da se podudaraju. Pitajte igrača sa svoje leve strane da li te dve pločice imaju isti broj tačaka. On na vaše pitanje može da odgovori samo sa „Da” ili „Ne”.



Primer: Anastasija bira pločicu 37 i postavlja je na plavu pločicu na svom postolju. Pita Srdana da li ove dve pločice imaju isti broj tačaka. Srdan ih upoređuje i odgovara: „Da”.



Postavite pločicu koju ste izabrali licem nagore između postolja i paravana, u liniji sa pločicom sa kojom je upoređena.



Anastasija postavlja pločicu 37 između svog postolja i paravana, u liniji sa plavom pločicom.

- Savet: Ukoliko je odgovor „Ne”, postavite pločicu pod uglom.
- Svaka pločica postavljena na ovaj način ostaje vidljiva svim igračima do kraja igre.

- Vaš potez se sada završava, a sledeći na potezu je igrač sa vaše leve strane. Možete koristiti svoju tablu da precrtate sve brojeve koje mislite da možete da eliminišete na osnovu zaključaka koje donosite.

- Koristite pet belih polja na vrhu table da zapišete brojeve svojih pločica dok donosite zaključke.
- Pogledajte smer strelice da biste se podsetili da brojeve poredate na ispravan način, u rastući niz.



„O, ne! Pogrešio sam...”

Ukoliko mislite da ste napravili grešku u bilo kom trenutku tokom igre, ne brinite! Možete lako da obrišete ono što je na vašoj tabli i ponovo izvedete zaključke od početka. Sve pločice otkrivene tokom igre ostaju vidljive svim igračima, tako da vam neće trebati mnogo vremena da ponovo donesete zaključke i vratite se u igru!

KRAJ IGRE

Imate samo jednu šansu da pronađete svojih pet brojeva i saznate da li ste ih ispravno identifikovali. Možete objaviti svoju pretpostavku u bilo kom trenutku tokom igre, čak i ako nije vaš potez.

Da biste to uradili, viknite „**IMAM PET!**”. Zatim, navedite brojeve na svojim pločicama, jedan po jedan u rastućem nizu.

Vaši protivnici moraju da potvrde da li je vaš odgovor tačan:

- Ukoliko ste pogodili sve svoje brojeve, odmah pobeđujete – **ČESTITAMO!**
- Ukoliko ste napravili jednu ili više grešaka, izgubili ste – **ŠTETA!** Više ne učestvujete u igri ali nastavite da pratite kako biste saznali ko će biti pobeđnik!
- Ukoliko svi igrači osim jednog daju pogrešne odgovore, poslednji igrač, koji još nije ni pogađao, automatski pobeđuje.

© 2026 Blue Orange Edition. Imam pet! i Blue Orange su zaštitni znakovi kompanije Blue Orange Edition, Francuska. Igra je izdata i distribuirana se po licenci kompanije Blue Orange International, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. www.blueorangegames.eu



© 2026. MIPL. Uvoznik i distributer za Srbiju:
Pridemage Games, Josifa Runjanina 3, 21 000 Novi Sad
www.drustveneigre.rs



POGLEDAJTE VIDEO SA
UPUTSTVIMA ZA IGRU