

Mačja igra

UPUTSTVO



MN
XY

 DICE
ARENA

Laguna

Tokom mačkorijanskog doba pripadnici mačje elite su živeli prefinjenim stilom života. Ugledne mace su bile smerne i smatrale su da je prefinjenost *obavezna* odlika plemstva. Balske haljine u baroknom stilu, korseti i okovratnici raskošno ukrašeni zlatom odstupali su od normi društva koje neguje skromnost. Od svih plemićkih mačaka očekuju se velika odgovornost, strogi standardi pristojnosti i iznad svega... Nadmačja samokontrola.

Zato je mačja elita osmislila krajnji test nečije istrajnosti u vidu novog hobija – ornitologije, plemenite veštine proučavanja ptica. Otmene mačke nikako se ne goste pernatim stvorenjima. To je zastareli instinkt i mora se u potpunosti potisnuti. Samo je najviši sloj mačje aristokratije sposoban da obuzda ovaj drevni nagon. One su se posvetile sakupljanju i proučavanju nekadašnjeg izvanrednog delikatesa.

Avaj... Ponekad čak i najprefinjenija maca popusti pred takvim izazovom. Kada je toliko ukusnog plena nadohvat šape, teško mu je doleteti. Čak i ako to može ostaviti ozbiljne posledice...

Cilj igre

Sakupite što više kokošaka, ćurki i paunova, koristeći što manje otmenih mačaka. Nakon poslednje runde pobjednik je igrač sa najviše poena u svojoj palati.

Komponente – 110 karata

90 karata
sa plavom
pozadinom:



6 vojvotkinja



5 baronica



4 grofa



28 ćurki



21 kokoška



14 paunova



2 mršave
ćurke



2 uplašene
kokoške



2 očerupana
pauna



2 plemićke mačke



4 pticoholičara

6 tokena

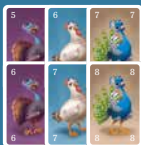


1 token smera



5 tokena izbora

15 karata sa
crvenom
pozadinom:



6 ptica diva



6 bonus karata



1 kraljica



2 mačkostrofe

5 karata palata



Postavka

Svaki igrač postavlja kartu palate i token izbora ispred sebe.

Promešajte sve karte sa **plavom pozadinom**, zatim ih postavite licem nadole u gomile. Svaka gomila sadrži broj karata kako je objašnjeno u daljem tekstu. Sve preostale karte odbacite iz igre licem nadole, jer više vam neće biti potrebne.

- **Za 5 igrača:** odbacite 0 karata i napravite 4 špila od 15 karata i 3 špila od 10 karata.
- **Za 4 igrača:** odbacite 6 karata i napravite 5 špilova od 12 karata i 3 špila od 8 karata.
- **Za 3 igrača:** odbacite 3 karte i napravite 7 špilova od 9 karata i 4 špila od 6 karata.
- **Za 2 igrača:** odbacite 6 plemićkih mačaka (2 od svakog tipa) i 6 nasumično izabranih karata i napravite 6 špilova od 10 karata i 3 špila od 6 karata.

Promešajte sve karte sa **crvenom pozadinom** i poredajte ih licem nadole na manje špilove karata sa plavom pozadinom. Obratite pažnju da na svim špilovima imate jednak broj karata nakon ovog koraka. Sve preostale karte odbacite iz igre licem nadole, jer više vam neće biti potrebne.

- **Za 5 igrača:** odbacite 0 karata i postavite 5 karata na svaki od 3 manja špila karata sa plavom pozadinom.
- **Za 4 igrača:** odbacite 3 karte i postavite 4 karte na svaki od 3 manja špila karata sa plavom pozadinom.
- **Za 3 igrača:** odbacite 3 karte i postavite 3 karte na svaki od 4 manja špila karata sa plavom pozadinom.

• **Za 2 igrača:** odbacite 3 karte i postavite 4 karte na svaki od 3 manja špila karata sa plavom pozadinom.

Uzmite prvi špil (koji je sačinjen samo od karata sa plavom pozadinom) i podelite po 3 karte svakom igraču licem nadole. Uzmite karte koje ste dobili.

Imajte u vidu! U igri sa 2 igrača svaki igrač dobija po 5 karata.

Postavite token smera na sledeći špil karata. Nije bitno na kojoj strani tokena smera okrenut tokom prve runde.

Imajte u vidu! U igri sa 2 igrača token smera se ne koristi.



**Primer partije sa
4 igrača/8 špilova:**

5 špilova (jedan je već podeljen):
12 karata sa plavom pozadinom
3 špila: 8 karata sa plavom pozadi-
nom i 4 karte sa crvenom pozadinom

Tok igre

Igra se odigrava u rundama. U svakoj rundi podelite špil karata na sto, zatim okrenite token smeru na drugu stranu i postavite ga na sledeći špil karata. Špilovi koji takođe sadrže karte sa crvenom pozadinom koriste se tek nakon što su svi špilovi karata sa plavom pozadinom podeljeni. **(A)**

Svaki potez se sastoji od **tri faze**:

Prva faza: Ponuda

Svaki igrač prepolovi karte na dve ponude: jednu otvorenu ponudu (karte licem nagore) i jednu zatvorenu ponudu (karte licem nadole). **(B)** Svaki igrač postavi te dve ponude ispred igrača levo ili desno od sebe, u zavisnosti od toga šta pokazuje token smeru.

- Sve dodeljene karte moraju se iskoristiti kako bi se formirale dve ponude. **Od druge runde pa nadalje, možete da uzmete do dve karte koje ste postavili ispred sebe u prošlim rundama i da ih dodate svojoj trenutnoj ponudi!** **(C)**

Imajte u vidu! Ne morate da otkrijete drugim igračima koje ste karte dodali. Igrači treba da obrate pažnju i da sami zaključite koje bi to karte mogle biti.

Imajte u vidu! Igrači nemaju karte ispred sebe tokom prve runde.

- Vi odlučujete kako ćete formirati svoje ponude.
Dozvoljeno vam je i da postavite otvorenu ponudu bez ijedne karte uz zatvorenu ponudu sa svim kartama (uz bilo koju kartu ako ste je dodali) i obrnuto. **D**



- Ako ostali igrači nisu još spremili svoje ponude, vi možete da sakrijete svoje tako što ćete, na primer, staviti svoju otvorenu ponudu ispod zatvorene dok ih čekate. Ponude otkrivajte tek kada su svi igrači spremni. Sve karte iz otvorene ponude moraju biti jasno vidljive, kao i broj karata koji se nalazi u zatvorenoj ponudi.
- Čim svi igrači postave svoje ponude ispred igrača levo ili desno od sebe (u zavisnosti od tokena smeru), svaki igrač bira jednu od dve date ponude.
- Ukoliko izaberete zatvorenu ponudu, postavite token izbora na plavu stranu licem nagore. Ukoliko ste izabrali otvorenu ponudu, postavite token izbora na belu stranu licem nagore. Ako ima igrača koji se nisu još uvek odlučili, slobodno prekrijte rukom svoj token izbora i time sakrijte svoj potez.
- Kada su svi igrači spremni, stavljaju izabrane ponude kod sebe. Takođe, svaki igrač vraća svoju ponudu koja je ostala neizabrana.



Token
izbora –
otvorena
ponuda



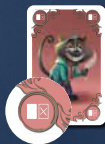
Token
izbora –
zatvorena
ponuda

Druga faza: Sakupljanje

- Postavite sve karte koje držite licem nagore ispred sebe. Razdvojte ih prema vrsti ptica i dodelite im odgovarajuću plemićku mačku. Drugim rečima, grupišite zajedno **sve** ćurke, mršave ćurke i vojvotkinje, **sve** kokoške, uplašene kokoške i baronice, kao i **sve** paunove, očerupane paunove i grofove zajedno.



- Ukoliko su karte iz prethodnih rundi već ispred vas, dodelite nove karte odgovarajućem setu.
- Ukoliko u ruci imate pticoholičara, njega postavljate poslednjeg. Odredite prethodno sakupljen set ptica koji je drugi po vrednosti. Jedino karte ptica (sa pozitivnom ili negativnom vrednošću) se uzimaju u obzir. **Kada se računaju ukupne vrednosti seta, ne ubrajate odgovarajuću plemićku mačku.** Zatim, pticoholičar odlazi sa svim pticama koje se nalaze u tom setu. Postavite sve ptice iz tog seta (uključujući i one sa negativnom vrednošću) na špil odbačenih karata, zajedno sa pticoholičarem. Svaka plemićka mačka ostaje tamo gde jeste! Ukoliko više različitih setova ima drugu najveću vrednost, odbacite set po svom izboru.



- Ukoliko ste u ovoj fazi sakupili nekoliko pticoholičara, moraćete da odbacite oba seta ptica sa najmanjom vrednošću. U tom slučaju, jedino ćete zadržati set ptica sa najvećom vrednošću.

Imajte u vidu! Ukoliko ispred sebe imate samo jedan set ptica, onda ne postoji set ptica sa drugom najvećom vrednošću i svi pticoholičari se odbacuju a da ne izgubite nijednu pticu.

Primer:

pticoholičar odlazi sa setom ptica koji je drugi po vrednosti.

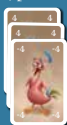
9 poena



6 poena



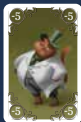
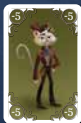
4 poena



- Kraljevske mačke su u samom vrhu plemstva. Možete ih postaviti sa bilo kojim setom ptica, i mogu da skaču sa jednog seta na drugi u bilo kom trenutku tokom igre.

Želite da osigurate set ptica (videti **Treću fazu: osiguranje**), ali nemate odgovarajuću plemićku mačku? Onda osigurajte set ptica sa kraljevskom mačkom.

Imajte u vidu! Ako imate odgovarajuće plemićke mačke, one se moraju osigurati odgovarajućim setom ptica. Kao sa bilo kojom kartom, možete izabrati kraljevsku mačku i staviti je u ponudu drugom igraču levo ili desno od sebe.



Treća faza: osiguranje

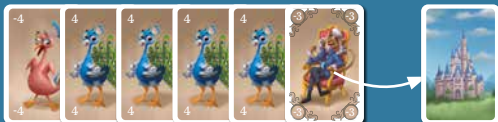
Svaki igrač može da osigura jednu pticu ili više sakupljenih ptica, tako što će **sve** ptice iste vrste (uključujući i one sa negativnim poenima), kao i **sve** kraljevske ili plemićke mačke, postaviti ispod svoje palate. Vrednost tog seta je sada sigurna od pticoholičara.

- Kako biste osigurali setove ptica, morate da imate barem jednu odgovarajuću kraljevsku ili plemićku mačku. Bez odgovarajuće mačke ne možete osigurati set ptica od pticoholičara.

Imajte u vidu! Ako u narednim rundama želite da osigurate istu vrstu ptica, one moraju biti ispraćene u palatu sa bar jednom odgovarajućom kraljevskom ili plemićkom mačkom.

Imajte u vidu! Možete osigurati više setova ptica u svakoj rundi pa i u poslednjoj. Igračima je dozvoljeno, ako žele, da u svakom trenutku pogledaju šta su dosad osigurali ispod svoje palate.

Ovo je kraj runde. Posle svake runde novi špil karata se podeli. Okrenite token smeru i postavite ga na sledeći špil koji će se podeliti. Zatim počinje sledeća runda.



Karte sa crvenom pozadinom

Tokom poslednjih rundi igre igračima će takođe biti dodeljena 1 karta sa crvenom pozadinom (ili 2 u igri za dva igrača). One se postavljaju u dve ponude kao i sve ostale karte.

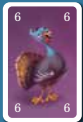
Pregled karata



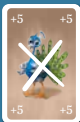
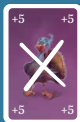
Kraljica: Kraljevska mačka sa vrednošću -1. Ona se može dodeliti bilo kom setu ptica, ali i premestati između vrsta u bilo kom trenutku tokom igre.



Mačkostrofa: pticoholičar, koji odlazi sa vašim pticama iz najvećeg seta, umesto iz drugog najvećeg.



Diva ptice: ptice sa naročitom vrednošću. (premestiti u gornji red)



Bonus karte:

5 bonus poena ukoliko u svojoj palati nemate vrstu ptice naslikanu na bonus karti.



Bonus karte:

5 bonus poena ukoliko u svojoj palati imate onoliko ptica neke vrste koliko je naznačeno na bonus karti.

Bonus karte: na kraju igre bonus karta donosi 5 bonus poena. Neke karte donose 5 bonus poena ukoliko u svojoj palati nemate vrstu ptica prikazanu na karti, a neke će vam doneti 5 poena ukoliko u svojoj palati imate onoliko ptica neke vrste koliko je naznačeno na karti. Diva ptice, mršave ćurke, očerupani pauni i slične karte takođe podležu ovim bonusima.

Imajte u vidu! Tokom **druge faze: sakupljanja** bonus karte ne možete staviti ispred igrača, već ispod karte palate.

Imajte u vidu! Tokom **prve faze: ponude** karte sa crvenom pozadinom mogu biti uzete i dodate u vašu ponudu drugom igraču, baš kao i svaka druga karta. Izuzetak ovome su bonus karte, koje se direktno stavljaju ispod vaše palate tokom **druge faze: sakupljanja**.

Kraj igre

Igra se završava nakon poslednje runde.

Sve neosigurane ptice se odbacuju, kao i sve preostale kraljevske i plemićke mačke. Svi igrači sabiraju poene sa svojih karata koje se nalaze **ispod karte palate**, kao i sve bonuse sa svojih bonus karata. Oduzmite negativne poene od ukupnog zbira. Igrač sa najviše poena pobeđuje.

MAČJA IGRA – POČETNIČKA VARIJANTA

Važe sva pravila iz osnovne igre, uz nekoliko izuzetaka:

- Kada osiguravate set, umesto svih odgovarajućih mačaka, samo jedna odgovarajuća kraljevska ili plemićka mačka mora da ih isprati. Zapamtite da ne možete osigurati bilo koji set vrsta ptica bez odgovarajuće kraljevske ili plemićke mačke.
- Nije vam dozvoljeno da dodajete karte koje su već postavljene ispred vas u ponudu koju nudite drugim igračima.

MAČJA IGRA BACANJE TOKENA

Umesto da okrećete token smeru u svakoj rundi, možete ga baciti kao novčić.

Kao kod kuće



DICE ARENA

BOARD GAME CLUB

SKC, Kralja Milana 48



f @ d dice.arena

Laguna  DELFI
KNJIZARE





Kreirali: Robert Brover, Dove Terlun

Ilustrovao: Muhamed Ali

M N K Y
ENTERTAINMENT



**DICE
ARENA**

Laguna

UPOZORENJE! Opasnost od gušenja – sitni delovi.
Nije za decu mlađu od 3 godine.



8-99



2-5



30



© 2023 MNKY Entertainment. Developed and produced by MNKY Entertainment. All rights reserved. No elements of this game may be reproduced without prior written consent from MNKY Entertainment. MNKY Entertainment has published this game with the utmost care and will not accept any liability for potential errors or ambiguities appearing in this publication that may lead to damages. Edition 2025.