

SITNO SECKANO

DICE
ARENA
Laguna



KOMPONENTE:

1 kartonska satarica, 35 kockica sastojaka, 44 karte receptata, 34 karte poboljšanja ukusa, 4 tokena kuvara, 1 ram

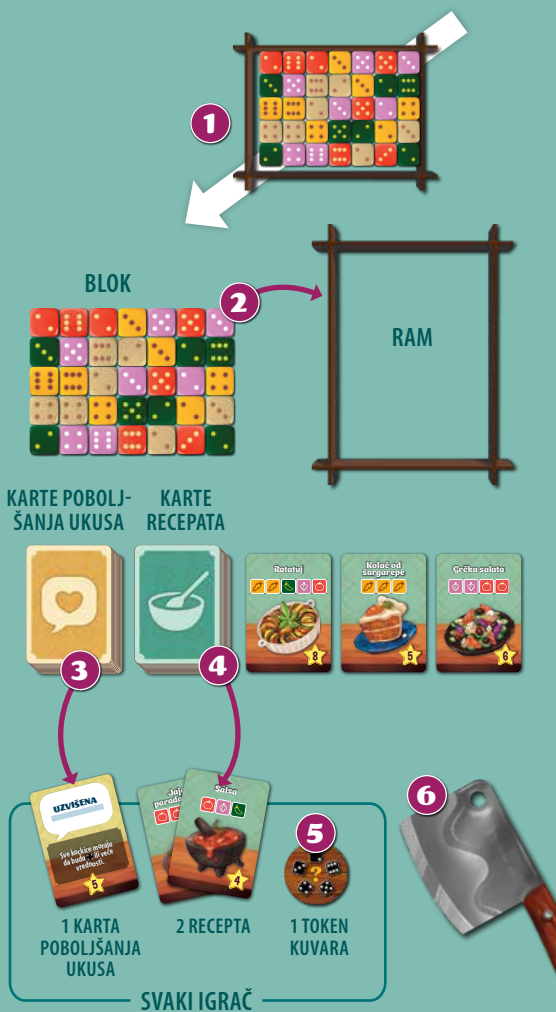
CILJ IGRE

Pažljivo odabranim potezima *iseckajte* svoj put ka najboljim sastojcima, *skuvajte* najukusnija jela i *poboljšajte* njihov *ukus* kako biste osvojili najviše ★ poena!

POSTAVKA IGRE

- 1 Bacite sve **kockice** sastojaka u ram i postavite ih u ravnomeran **sloj**. Pomerite ram *dijagonalno* kako bi kockice formirale urednu mrežu bez praznina.
- 2 Sklonite ram i ostavite ga sa strane. Mreža kockica se naziva **blok**.
- 3 Promešajte **karte poboljšanja ukusa** i formirajte špil okrenut licem nadole. Podelite **jednu** kartu svakom igraču*.
- 4 Promešajte **karte receptata** i formirajte špil okrenut licem nadole. Podelite **dve** karte svakom igraču*, zatim otvorite **tri** karte licem nagore i postavite ih pored špila. Otvorene karte čine prodavnicu receptata.
- 5 Svakom igraču podelite **token kuvara**.
- 6 Izaberite početnog igrača i dajte mu kartonsku **sataricu**. Spremni ste da počnete igru.

* Tokom igre **recepte** držite ispred sebe, licem nagore, dok **karte poboljšanja ukusa** čuvate u ruci, skrivene od drugih igrača.



TOK IGRE

Počevši od prvog igrača, igrači se smenjuju u smeru kazaljke na satu. Kada neko skuva po svom šestom receptu, **svi ostali** igrači imaju još jedan potez, nakon čega se igra završava.

NA SVOM POTEZU

Uradite sledeća tri koraka:

KORAK 1: SECITE

KORAK 2: KUVAJTE

KORAK 3: VUCITE KARTU

KORAK 1: SECITE

Koristeći kartonsku sataricu, **morate** da napravite **rez** koji odvaja jednu kockicu ili više njih od bloka. Pažljivo presecite između kockica koje želite da isečete, a onda lagano pomerite sečivo **sa strane** kako biste kockice odvojili od bloka. Prilikom odvajanja **ne smete menjati vrednost kockica**. Ukoliko blok postane neuredan, sredite ga.

PRAVILA SEČENJA

- Zbir brojeva na kockicama koje sečete **ne sme da bude veći od 10**.
- Sečivo mora ući sa spoljne strane bloka i morate ga držati paralelno sa stolom. *Nemojte naginjati kartonsku sataricu kako biste izbegli pomeranje kockica.*
- Blok mora biti u jednom komadu kada završite sa sečenjem, *nijedna sekcija ne sme biti potpuno odvojena od bloka ili povezana sa njim ćoškom kockice.*
- Ukoliko **sve** kockice u bloku imaju ukupan zbir 10 ili manje, jednostavno ih uzmite sve, bez sečenja.

Sakupite sve svoje kockice, bez promene brojeva na njima. *Najbolje je da ih **privučete** ka sebi, umesto da ih sakupljate rukom.*





LEGENDA SIMBOLA



Šargarepa

Pečurka

Luk

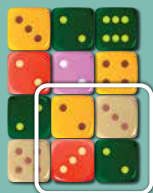
Paprika

Paradajz

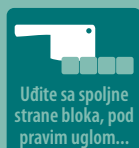
Da li ste primetili da nema strane  na kockicama?
Svaka kockica pokazuje      !

PRIMER SEČENJA

Pronađite kockice čiji je zbir 10 ili manji od 10.



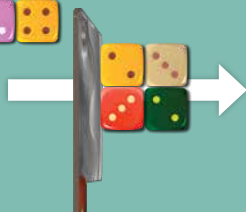
Spustite sečivo u pored između njih...



Uđite sa spoljne strane bloka, pod pravim uglom...

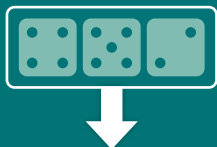


... i odgurnite ih *sa strane* kako biste ih isekli. Sada su to vaše kockice!

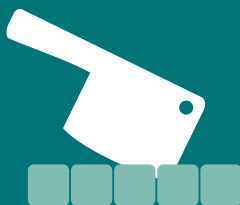


ZAPAMTITE DA NIJE DOZVOLJENO:

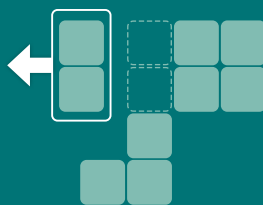
Odvojiti kockice čiji je zbir veći od 10.



Naginjati sečivo kako biste izbegli pomeranje kockica.



Ostaviti blok u više od jednog komada.



KORAK 2: KUVAJTE

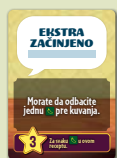
Ukoliko kod sebe imate sve sastojke koje makar jedan od vaših recepata zahteva, spremni ste za kuvanje! Svaka kockica računa se kao **jedan** sastojak tog tipa.

- **Možete** da skuvate i više od jednog recepta u svom potezu.
- Niste u **obavezi** da kuvate, čak i ako ispunjavate uslove.

Kako biste skuvali jelo, pokažite svima da imate odgovarajuće kockice sastojaka, zatim ih odbacite nazad u ram. Kartu recepta po kojem ste upravo skuvali okrenite licem **nadole**. **Nemojte slagati jednu kartu na drugu, svi treba da imaju uvid u to koliko ste recepata iskoristili.**



POZADINA



PREDNJA

KARTE POBOLJŠANJA UKUSA

Kada iskoristite recept, možete odigrati i jednu **kartu poboljšanja ukusa** iz svoje ruke (*jednu po svakom receptu*). Svaka karta poboljšanja ukusa ima uslov koji je potrebno ispuniti da bi je bilo moguće odigrati. *Mislite o svojim kartama poboljšanja ukusa tokom sečenja!*

Samo naglas potvrdite da ste ispunili sve uslove pre nego što ih odbacite nazad u ram.

Čuvajte odigrane karte poboljšanja ukusa zajedno sa odgovarajućim receptima licem nadole. *Nekada tokom bodovanja moramo da znamo koja ide uz koju.*



PREDNJA
(BOJA)



POZADINA
(BROJ)

TOKEN KUVARA

Pre nego što iskoristite recept, možete da odbacite svoj **token kuvara** kako biste promenili ili **boju** svoje kockice ili njen **broj**.

- Ukoliko promenite **boju** kockice, jednostavno samo naglas objavite koja je njena nova boja. Ukoliko promenite **broj** na kockici, okrenite kockicu na stranu koja pokazuje njen novi broj.

*Svaki put kada neko dopuni sastojke, token kuvara će vam se vratiti (pogledajte **Dopuna sastojaka**, na strani 6). Nemojte se ustručavati da ga iskoristite.*

PRIMER KUVANJA

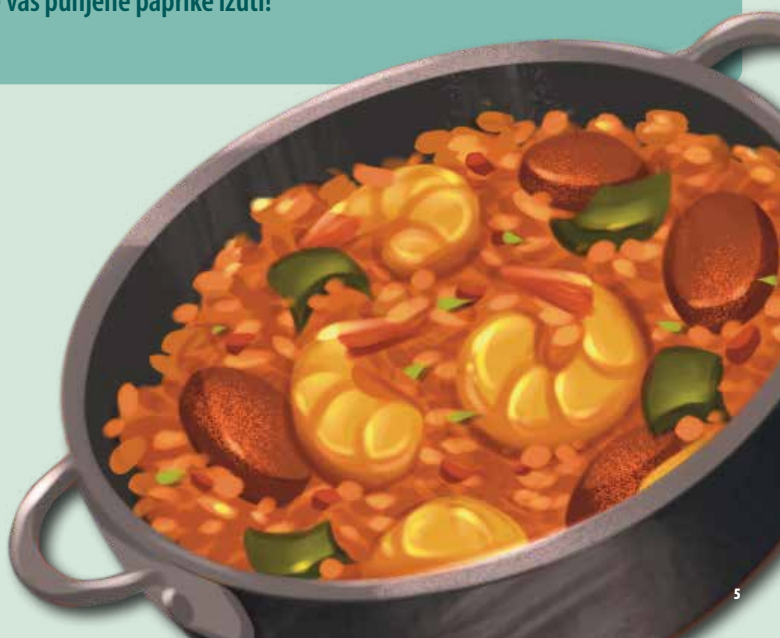
Pomoću ovih kockica možete da skuvate *punjene paprike*!



Voleli biste da odigrate ovu kartu poboljšanja ukusa *Klopa izuva*. Uz recept punjene paprike, ali nažalost zbir vaših kockica je samo 17!

Srećom, još uvek imate svoj *token kuvara*! Možete da ga odbacite kako biste promenili broj na paradajz kockici sa 🍅 na 🍅, što sada dovodi do toga da je zbir vaših kockica 19!

Izgleda da će vas punjene paprike izuti!



KORAK 3: VUCITE KARTU

Vucite **jednu kartu**: ili iz špila karata poboljšanja ukusa **ili** kartu recepta (*iz špila **ili** iz prodavnice*).

- Ukoliko povučete kartu recepta iz **prodavnice**, popunite prazno mesto novom kartom iz špila.



KRAJ VAŠEG POTEZA

Na kraju svog poteza možete da sačuvate (*najviše*) **osam** kockica, **dve** karte recepta i **dve** karte poboljšanja ukusa. Ukoliko imate više nego što je dozvoljeno u bilo kojoj kategoriji, morate da odbacite višak po svom izboru dok ne dođete do ograničenja.

Odbačene kockice idu nazad u ram. Odbačene karte idu u odgovarajuće špilove odbačenih karata. Ukoliko se bilo koji špil isprazni tokom igre, promešajte odbačene karte i formirajte novi špil.

Prosledite kartonsku sataricu sledećem igraču u smeru kazaljke na satu. Sada je njegov red.



DOPUNA SASTOJAKA

Na **početku** svog poteza, ukoliko **makar jedan** tip sastojka **nedostaje** u bloku, možete da odaberete opciju da dopunite sastojke. Ukoliko **nema nijedne kockice u bloku** – **morate** da dopunite sastojke. Da biste to uradili:

- 1 Postavite **ram** nazad na sredinu stola.
- 2 Vratite sve potrošene **tokene kuvara** njihovim vlasnicima.
- 3 Sakupite sve potrošene kockice, kao i sve preostale kockice u bloku (*igrači čuvaju svoje neiskorišćene kockice*). Slobodno ih bacite u ram.
- 4 Povucite ram dijagonalno tako da sve kockice odu u ugao, formirajući delimično kompletiran blok, koji je i dalje uredno poredan u redove i kolone. *Oblik bloka nije važan. U većini slučajeva neće biti savršen pravougaonik.*
- 5 Ostatak svog poteza nastavite kao i do sada.

t mora da
i kockice
osti

5

MA NIGDE
NEMA BOLJE

Sve kockice moraju
da budu drugačije
vrednosti.

2

Za svaki sastojak u
ovom receptu.



8

Sendvič sa šni



4

Previše karata? Odbaci
karte sve dok ne budeš
imao po dve od svake.

Previše kockica?
Odbaci kockice sve
dok ih ne budeš imao
ukupno osam.

PRIMER DOPUNE SASTOJAKA

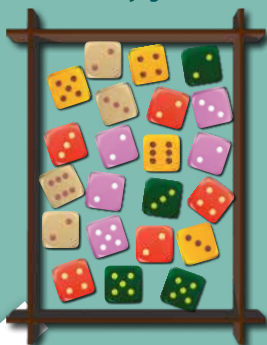
U bloku nije
preostao nijedan
luk. Odlučili ste da
dopunite sastojke.



Svima se vraća
njihov potrošen
token kuvara.



Stavite sve potrošene i
preostale kockice u bloku
ponovo u ram, zatim
povucite ram dijagonalno.



Uklanjanjem rama
ostaće vam uredno
organizovan novi blok,
i sada možete nastaviti
sa sečenjem!



KRAJ IGRE ★★

Kada bilo koji igrač iskoristi svoj **šesti** recept, igra se završava. Taj igrač završava svoj potez, a potom **svi preostali igrači** igraju još **jedan** potez. Nakon toga igra je gotova.

Prvo, **svi** igrači imaju još jedan potez **samo za kuvanje**, poštujući sva uobičajena pravila. Zatim, svi broje svoje poene sabirajući vrednost ★ sa završenih karata receptata i uz njih pratećih karata poboljšanja ukusa.

- Većina karata poboljšanja ukusa ima *una-pred određen broj poena, ali neke od njih donose poene u zavisnosti od navedenih preduslova koje je potrebno ispuniti.*

Igrač sa najviše poena je pobjednik! U slučaju izjednačenog rezultata igrači dele pobjedu.



Vaša ukusna paelja donosi 15 (9 + 6) poena, vaša pica donosi 8 i vaše ekstra začinjene meksičke fahite donose 13 (7 + 3 + 3) poena. To je već 36 poena do sada!

Nastavite da bodujete svoje iskorišćene recepte i karte poboljšanja ukusa, sve dok ne dođete do svog krajnjeg rezultata.

IGRANJE SA DECOM

Sitno seckano je savršena igra za sve uzraste. Evo nekih ideja kako igru možete pojednostaviti za najmlađe igrače.

- Igrajte bez karata poboljšanja ukusa i tokena kuvara. *Izbeći ćete dosta strateškog planiranja i svu matematiku osim jednostavnog sabiranja tokom igre.*
- Smanjite broj potrebnih iskorišćenih receptata da bi se igra okončala na 5, ili čak na 4. *Ovo je korisno za decu kojoj je potrebna kraća igra.*
- Zaboravite da zbir kockica mora biti 10 ili manji prilikom sečenja. Umesto toga, ograničenje je **bilo koje 3 kockice**. *Ovim isključujete prosto sabiranje za najmlađe igrače, ali zadržavate zabavu sečenja kockica i usklađivanje boja kako bi se iskoristili recepti.*

Kreirali Džori, Rouan i Džoš Kapel
Ilustrovala Kler Lin

Naslov originala: Diced Veggies
Published by KTBG © 2023 All rights reserved.
Translation copyright © 2025 za srpsko izdanje,
LAGUNA

Sitno seckano
Za izdavača: Dejan Papić
Prevod: Miloš Vasiljević

Redaktura: Miloš Vasiljević
Lektura i korektura: Saša Bošković
Slog i prelom: Predrag Buić
Štampa: Kina
Tiraž: 1000
Beograd, 2025.
Izdavač: Laguna,
Kralja Petra 45/VI,
Beograd
www.laguna.rs



DICE
ARENA

Laguna