PIKSI

VIDEO SA PRAVILIMA

NAUČITE PRAVILA ZA NEKOLIKO MINUTA

KOMPONENTE

70 karata, 1 pravila.

Lice Naličje

POSTAVKA IGRE

Promešajte sve karte i postavite ih u špil na sredinu stola, licem nadole. Nasumično izaberite prvog igrača.

CILJ IGRE

Pobednik je igrač koji ima najviše poena na kraju **treće runde**. Pametno postavljajte karte u svoju oblast za igru kako biste dobili poene na osnovu njihovih brojeva, boje i simbola na njima.

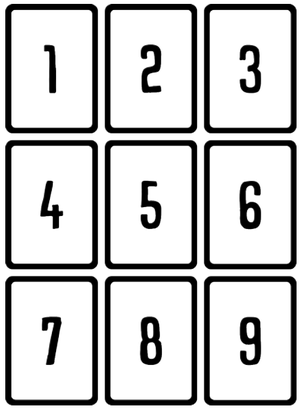
TOK IGRE

Igra se sastoji od **tri runde**, a svaka runda se sastoji od nekoliko **poteza** koji se odigravaju sve dok jedan igrač ne **popuni** svoju oblast za igru. Na svakom potezu sledite ova tri koraka:

1. Prvi igrač **otkriva** onoliko karata, sa vrha špila, koliko ima igrača.
2. Počevši od prvog igrača, pa u smeru kretanja kazaljke na satu, svaki igrač mora da **uzme jednu otkrivenu kartu i da je postavi** u svoju oblast za igru, poštujući pravila postavljanja (pogledajte ispod). Poslednji igrač nema izbor, već mora da uzme jedinu preostalu kartu.
3. Potez je sada gotov. **Igrač koji je poslednji uzeo kartu započinje sledeći potez.**

U igri za dva igrača, otkrivaju se četiri karte, a igrači naizmenično igraju (uzimaju i postavljaju karte) sve dok ima karata. Drugim rečima, na svakom potezu, svaki igrač igra dvaput.

PRAVILA POSTAVLJANJA KARATA



Oblast za igru sastoji se od devet polja. Ukoliko je moguće, igrač mora da postavi kartu na polje koje odgovara njenom broju, ali karte koje već ima u svojoj oblasti za igru utiču na to gde i kako će postaviti kartu. Postoje tri moguća slučaja:

1. slučaj: Igrač nema kartu sa tim brojem okrenutu licem nagore u svojoj oblasti za igru. Igrač mora da postavi ovu kartu, licem nagore, na polje koje odgovara njenom broju. Ukoliko se na tom polju nalazi karta okrenuta licem nadole, mora da je postavi preko nje.

2. slučaj: Igrač ima kartu sa tim brojem okrenutu licem nagore u svojoj oblasti za igru. Igrač mora da izabere koju će od te dve karte da zadrži okrenutu licem nagore. Drugu kartu mora da okrene i postavi je ispod, tako da se delimično vidi kako bi ostali igrači znali da je tu.

Važno: Karta okrenuta licem nagore koja prekriva kartu okrenutu licem nadole je „potvrđena" i doneće poene igraču na kraju igre.

3. slučaj: Igrač ima potvrđenu kartu sa tim brojem u svojoj oblasti za igru. Igrač mora da postavi kartu licem nadole na bilo koje **slobodno polje**, bez obzira na njen broj.

Napomena: Ova karta **ne može** da se postavi ispod druge karte da je potvrdi. Kasnije može da se pokrije kartom koja ima broj tog polja (pogledajte 1. slučaj), koja će na taj način biti odmah potvrđena.

KRAJ RUNDE

Runda se završava na kraju bilo kog poteza (nakon što svi igrači postave karte) u kom igrač popuni svih devet polja svoje oblasti za igru, bez obzira na to da li su karte okrenute licem nagore ili licem nadole. Zatim se broje poeni i beleže rezultati svakog igrača.

U igri za dva igrača, runda može da se završi i ako su ostale dve karte koje nisu uzete. Na primer, na početku poteza Igrač 1 uzima kartu i postavlja je na poslednje slobodno polje u svojoj oblasti za igru. On više ne može da igra. Međutim, Igrač 2 mora da odigra još jednu kartu tako da oba igrača odigraju isti broj poteza. Nakon što je Igrač 2 postavio svoju kartu runda se završava, čak i ako su ostale dve karte na stolu.

BODOVANJE

Svaki igrač broji poene koje ima u svojoj oblasti za igru.

Potvrđene karte

Svaka **potvrđena karta** donosi onoliko poena koliki je njen broj.

Simboli

Spirala donosi jedan poen.

Iks donosi jedan negativan poen.

Specijalne karte donose po jednu spiralu za svaku kartu označene boje okrenutu licem nagore.

Napomena: Računaju se svi simboli sa svih karata okrenutih licem nagore, bez obzira na to da li su potvrđene ili ne.

Najveća zona iste boje

Zonu iste boje čine bar dve karte iste boje koje se **dodiruju ivicama**. Dijagonalno dodirivanje se ne računa.

Svaka karta koja je deo najveće zone iste boje donosi:

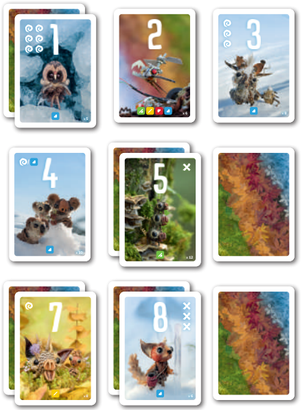
- 2 poena u prvoj rundi
- 3 poena u drugoj rundi
- 4 poena u trećoj rundi

Napomena: Računaju se sve karte okrenute licem nagore, bez obzira na to da li su potvrđene ili ne.

Višebojne karte imaju **sve boje istovremeno**. To znači da se ove karte računaju za najveću zonu iste boje, kao i za **svaku** specijalnu kartu.

Primer bodovanja

Ovo je oblast za igru Igrača 1 na kraju prve runde:



Poeni na osnovu potvrđenih karata

1 + 5 + 7 + 8 = 21 poen

Poeni na osnovu simbola

10 spirala na kartama + 5 spirala od specijalne karte (1 x 5 plavih karata, uključujući jednu višebojnu kartu) - 4 iksa na kartama = 11 poena

Poeni na osnovu najveće zone iste boje

Četiri plave karte koje se dodiruju (1, 2, 3 i 4) x 2 poena za prvu rundu = 8 poena

Ukupno **40 poena** za Igrača 1 u prvoj rundi!

PRIPREMA ZA SLEDEĆU RUNDU

Promešajte sve karte i napravite novi špil. Igrač koji je poslednji igrao započinje novu rundu.

KRAJ IGRE

Na kraju treće runde, igrači sabiraju svoje rezultate iz sve tri runde. Pobednik je igrač sa najviše poena! U slučaju nerešenog rezultata, izjednačeni igrači dele pobedu.

BELEŽENJE REZULTATA

Da biste beležili svoje rezultate kopirajte tabelu sa desne strane ili skinite aplikaciju BombyxScore:

COLORADD

Boja karte je predstavljena simbolom na sredini donjeg dela karte.

ColorADD je inkluzivan, univerzalan jezik koji ne diskriminiše, i pomaže ljudima koji ne razaznaju boje. Koristi se pod licencom kompanije Bombyx.

ColorADD
The Color Alphabet

ZASLUGE

Autor: Johannes Goupy
Ilustracije: Sylvain Trabut

2025. Mipl
Uvoznik i distributer za Srbiju:
Pridemage Games,
Josifa Runjanina 3,
21000 Novi Sad, Srbija.
www.drustveneigre.rs

1					
2					
3					
Σ					
2					
3					
4					
Σ					
Σ					
1					
4					
3					
Σ					
Σ					