



Poklon

CILJ IGRE

Bitna je pažnja... ili ne!

Igrači daju, otvaraju i slažu poklone. Tokom igre svaki igrač će praviti mrežu od 12 karata POKLONA koje su organizovane u **tri reda** i **četiri kolone**. Igrači dobijaju poene na osnovu vrednosti, tipa poklona i boje trake svih svojih karata.



KOMPONENTE

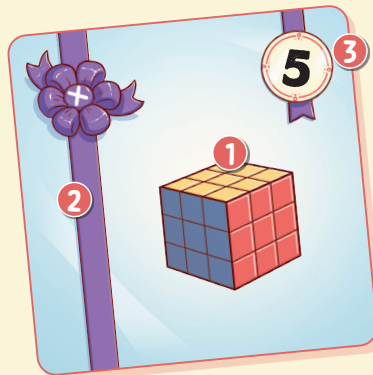
65 karata
4 podsetnika
1 pravila



KARTE

Svaka karta ima tri karakteristike:

- 1 POKLON:** Postoji pet tipova poklona (čarape, cveće, rubikove kocke, medvedi i bombonjere). Pokloni određuju koliko svaki RED donosi poena.
- 2 TRAKA:** Postoji pet boja trake (plava, zelena, crvena, ljubičasta i narandžasta). Trake određuju koliko svaka KOLONA donosi poena.
- 3 VREDNOST:** Označava poene koje karta može da donese (od 1 do 5).



BODOVANJE

Pre nego što počnete, trebalo bi da naučite kako funkcionise bodovanje u igri POKLON, jer od toga zavisi kako ćete postavljati svoje karte tokom igre.

- Za svaki **RED**: Izaberite **tip poklona** (obično onaj kojeg imate najviše u redu, ali ne uvek) i saberite vrednosti svih karata tog tipa u tom redu da biste odredili koliko poena vam donosi taj red.
- Za svaku **KOLONU**: Ukoliko sve tri karte u koloni imaju **trake iste boje**, dobijate onoliko poena kolika je vrednost najvrednije karte u toj koloni. Ukoliko nemaju sve karte trake iste boje ne dobijate poene za tu kolonu.

Primer mreže na kraju igre.



POSTAVKA

- Promešajte sve karte POKLONA da biste formirali špil, i postavite ga licem nadole.
- Postavite podsetnike ispred igrača.
- Izaberite **prvog igrača** (najmlađi igrač je uvek dobar izbor).



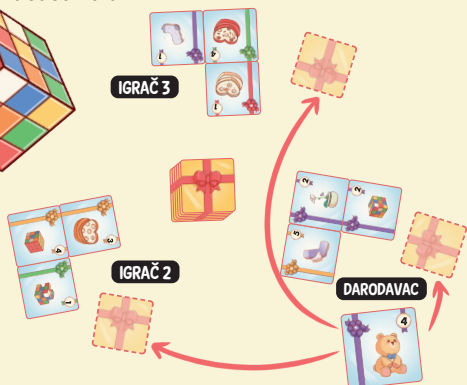
TOK IGRE

Igra se sastoji od 12 poteza, a svaki potez od tri koraka. Tokom poteza svaki igrač dobija novu POKLON kartu koju mora da stavi u svoju mrežu.

Na početku poteza, jedan igrač – darodavac – deli karte. Igrači se smenjuju u ulozi darodavca, u smeru kretanja kazaljke na satu, sa novim darodavcem u svakom potezu.

1 PODELITE KARTE

Darodavac uzima špil i gleda kartu sa vrha, ne pokazujući je ostalim igračima. Zatim je daje, licem nadole, bilo kom igraču po svom izboru (uključujući i sebe) i tako sve dok svi igrači ne budu imali po jednu kartu ispred sebe. Možete pogledati svoju kartu, ali držite je okrenutu licem nadole. Ukoliko želite neizvesniju i zabavniju igru, preporučujemo vam da ne gledate karte pre nego što pređete na sledeći korak.



2 IZAZOVITE DARODAVCA

U smeru kretanja kazaljke na satu, počevši od igrača levo od darodavca, igrači mogu da biraju da li će izazvati darodavca ili ne. Ukoliko niko ne želi da izazove darodavca ili nijedan izazov nije bio uspešan, pređite na sledeći korak (3. ORGANIZUJTE SVOJU MREŽU).

Kada proglasite izazov, morate pokušati da pogodite koju je kartu darodavac zadržao za sebe: naglas recite **tip poklona i boju trake**.

Ukoliko POKLON karta darodavca odgovara **bilo kom** kriterijumu, izazov je uspešan. Vi i darodavac morate da otkrijete i zamenite karte. Nakon uspešnog izazova, drugi korak se odmah završava i možete preći na treći korak. U suprotnom, sledeći igrač, koji je na redu, može izazvati darodavca. Ukoliko igrač odluči da ne izazove darodavca, opcija izazivanja prelazi na sledećeg igrača.



Primer: Izazov igrača 2 je bio neuspešan. Igrač 3 je uspešno izazvao darodavca i zamenio je karte sa njim.

Napomena: Nakon neuspešnog izazova, ostali igrači bi trebalo da zapamte pogrešne pokušaje kako bi imali veće šanse da pogode darodavčevu kartu.

SAVRŠEN POGODAK

Ukoliko savršeno pogodite kartu darodavca (tip poklona i boju trake), zamenite karte sa njim. Zatim uzmite kartu sa vrha špila, a da je ne pogledate. Stavite ovu kartu pored svoje mreže, licem nadole. Svaka dodatna karta koju imate donosi vam dva poena na kraju igre.



+2 POENA

3 ORGANIZUJTE SVOJU MREŽU

Kada svi igrači imaju svoje karte, stavite svoju POKLON kartu u svoju mrežu, poštujući sledeća pravila.

Prvu kartu stavite ispred sebe. Svaku sledeću kartu morate da stavite ortogonalno pored bar jedne svoje druge karte.

Napomena: Sve karte moraju da se nalaze unutar mreže koja se sastoji od tri reda i četiri kolone.

Kada postavite kartu više ne možete da je pomerate.



KRAJ IGRE

Igra se završava posle 12. poteza. Svaki igrač će imati mrežu od tri reda i četiri kolone POKLON karata ispred sebe. Izračunajte svoje poene (redove, kolone, POKLON karte dobijene za savršene pogodke). Pobjednik je igrač sa najviše poena. (Pogledajte BODOVANJE na drugoj strani).

DUEL (ZA 2 IGRAČA)

U igri sa dva igrača, darodavac mora svakom igraču da podeli kartu, a može i da odbaci jednu kartu. Sve karte koje odbacite držite okrenute licem nadole do kraja igre. Igrači se smenjuju kao darodavci. Sva ostala pravila ostaju ista.

Primer: Jelena gleda kartu sa vrha špila i odlučuje da je pokloni drugom igraču. Zatim gleda sledeću kartu, ali to nije ono čemu se nadala, pa je odbacuje licem nadole. Zatim uzima treću kartu koju mora da zadrži.