

PAKLOPAGOS[®]



10+

3
12

20 min

KONCEPT I CILJ IGRE

Nakon što ste preživeli brodolom vaša ekipa izgnanika nalazi se na pustom ostrvu. Na početku, vaša nova okolina izgleda kao raj, ali se kasnije ispostavlja da je život tu težak. Vode i hrane je jako malo. Veliko je pitanje da li svi mogu da prežive takvu dijetu. Postoji samo jedno rešenje: Zajedno napravite splav. Ali nemojte da gubite vreme, zato što oblaci na horizontu ukazuju na moguć dolazak opasnog uragana!

Na kraju igre, igrači koji uspeju da odu sa ostrva na vreme su pobednici (pod pretpostavkom da bilo ko preživi toliko dugo!).



SADRŽAJ I POSTAVKA IGRE

Stavite 6 drvenih kuglica u vrećicu. **(A)**

Napravite gomilu od 12 Splav karata i postavite je blizu table za igranje. **(B)**

Promešajte 54 karte Olupine i podelite: **(C)**

Karte *Olupine*



Napred

Nazad

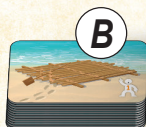
- 4 nasumične karte za svakog od igrača za igru od 3 do 8 igrača.
- 3 nasumične karte za svakog od igrača za igru od 9 do 12 igrača.

Preostale karte Olupine stavite licem na dole u držač za karte. **(D)**

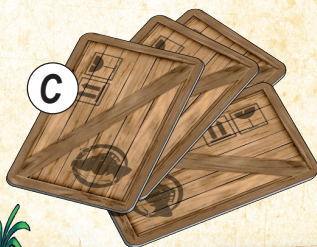
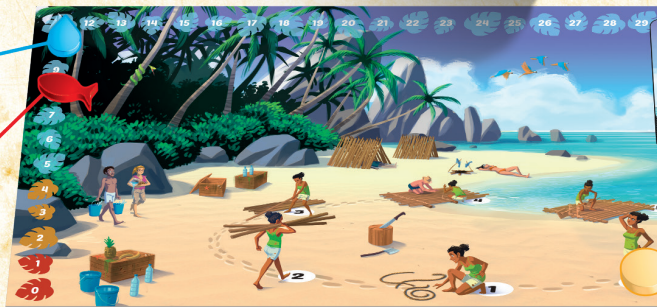
Uklonite kartu Uragana
(sa precrtanim peščanim satom)



Primer postavke za 5 igrača:



(G)



i još 5 nasumičnih karata od 12 mogućih karata špila Vremenske prognoze. Promešajte ovih 6 karata nakon čega ćete ih postaviti ispod ostatka špila karata Vremenske prognoze, koji se stavlja na tablu licem na dole. **(E)**

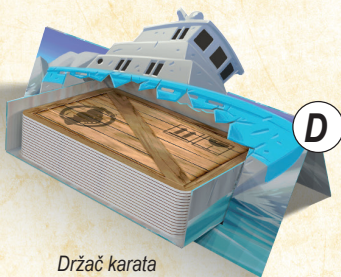
Postavite Drveni disk  na polje numerisano sa 0 na tabli za praćenje gradnje Splava. **(F)**

Postavite markere za Vodu  i Hranu  na tablu za preživljavanje shodno broju igrača: **(G)**



Broj igrača	Hrana	Voda
3	5	6
4	7	8
5	8	10
6	10	12
7	12	14

Broj igrača	Hrana	Voda
8	13	16
9	15	18
10	16	20
11	18	22
12	20	24



Držać karata

Postavite 12 Status Izgnanik karata na gomilu pored table za igranje. **(H)**

12 Status Izgnanik karata



1 Prvi Igrač karta



IGRANJE IGRE

Igrač koji najviše podseća na Izgnanika je prvi igrač; taj igrač uzima kartu Prvi Igrač. Zatim će se igrači smenjivati u pravcu kazaljke na satu.

Za vreme svake faze runde, dozvoljeno Vam je da diskutujete, pregovarate i naravno pretite...bez obaveza da ostanete dosledni svojim rečima...ali na svoj rizik!



Prvi Igrač
karta

Rezime runde:

1. Promenite prvog igrača
2. Otkrijte kartu Vremenske prognoze
3. Svako od igrača koristi jednu akciju
4. Provera preživljavanja
5. Provera kraja igre

DETALJI O RUNDI U IGRI

1. Promenite prvog igrača

(Preskočite ovu fazu u prvoj rundi.)

Svaki put kada se napravi krug do prvog igrača, taj igrač prosledi Prvi Igrač kartu na desno. Ako je Prvi Igrač eliminisan, Prvi Igrač karta se prosleđuje do igrača na desno.

2. Otkrijte kartu Vremenske prognoze

Sa svakom novom rundom prvi igrač otkriva kartu Vremenske prognoze sa vrha špila tako da je strana "padavina" okrenuta licem na gore.



Karta Vremenske
prognoze

3. Svako od igrača koristi jednu akciju

U pravcu igranja, počev od prvog igrača, svako od igrača bira akciju koju želi da iskoristi od moguće četiri (pogledaj **Detalje Akcije**, str. 6):

- Hvatanje ribe
- Sakupljanje vode
- Sakupljanje drveta za pravljenje splava
- Pretraga olupine

4. Provera preživljavanja

Kada su svi igrači iskoristili jednu akciju svako od preživelih (igrači još u igri, uključujući i bolesne) mora da dobije po jedno sledovanje Vode i jedno sledovanje Hrane.

A. Potrošnja Vode (marker Kapljice):

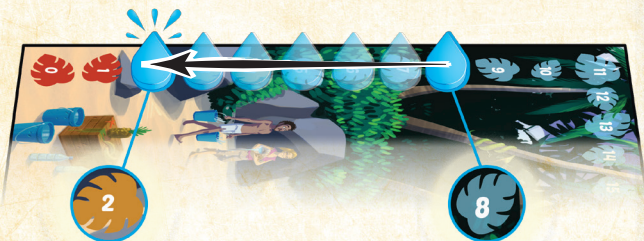


Ako je preostalo bar još sledovanja Vode koliko ima preživelih, oduzmite jedno sledovanje na tabli preživljavanja za svakog preživelog.

Primer:

Na kraju runde imamo 6 igrača, a marker Vode (Kapljica) označava 8 sledovanja; tako da ima dovoljno

za svakoga. Marker se pomera na 2, a igrači nastavljaju igru sa potrošnjom Hrane.



Ako je ostalo manje sledovanja Vode nego preživelih, igrači mogu da koriste karte Vode kako bi pomerali svoj marker na gore za jedan ili više sledovanja. Ako ovo i dalje nije dovoljno održava se glasanje kako bi se utvrdilo ko će ostati bez vode (pogledaj glasanje, str. 10). Posle glasanja, samo broj igrača jednak broju dostupnih sledovanja Vode će moći da ostane u igri. Ostali tragično umiru od žeđi i napuštaju igru.



Primeri
karata Vode

Primer: Na kraju runde preostalo je 6 preživelih igrača, ali su ostala samo 4 sledovanja Vode, pa igračima nedostaje 2 sledovanja. Jedan igrač odigrava kartu Vode, pa im sada nedostaje samo jedno sledovanje Vode. Igrači moraju da glasaju da eliminišu jednog igrača i pomere marker Vode na 0 pre nego što pređu na potrošnju Hrane.

B. Potrošnja Hrane (Marker Ribe):



Kada je završena "distribucija" sledovanja Vode, igrači su spremni za potrošnju Hrane.

Ako je preostalo bar onoliko sledovanja koliko je preživelih, oduzmite jedno sledovanje za svakog preživelog i runda se završava.

Ako je ostalo manje sledovanja Hrane nego preživelih, igrači mogu da koriste karte Hrane kako bi pomerali svoj marker na gore za jedan ili više sledovanja. Ako ovo i dalje nije dovoljno održava se glasanje kako bi se utvrdilo ko će ostati bez hrane (pogledaj glasanje, str. 10). Posle glasanja, samo broj igrača jednak broju dostupnih sledovanja Hrane će moći da ostane u igri. Ostali tragično umiru od gladi i napuštaju igru.



Primeri
karata Hrane

Napomena: Ako je merač sledovanja (hrana ili voda) na vrednosti 0 na početku ove faze, nema glasanja za resurse. Umesto toga izgnanici koji mogu da potroše kartu resursa koji je neophodan preživljavaju, dok ostali umiru...osim ako je neko od ostalih izgnanika dovoljno ljubazan da im pomogne ili izaberu da iskoriste pištolj...

5. Provera kraja igre

Posle glasanja i podešavanja markera u skladu sa brojem sledovanja koja su potrošena, proverite da li se igra završava (pogledajte Kraj igre, str. 12). Ako ne, igrači koji su preživeli započinju novu rundu sa Prvi Igrač kartom prosleđenom na desno.

DETALJI AKCIJA

1. Hvatanje ribe

Kada odaberete ovu akciju izvucite kuglicu iz torbice. Broj riba na kuglici (1, 2, 3) označava koliko riba ste uhvatili. Pomerite unapred marker Hrane (Riba) za toliko polja na vašoj tabli preživljavanja. Zatim vratite kuglicu u vrećicu.

Primer: U ovom potezu, Neša odlučuje da ide na pecanje, zato povlači kuglicu iz torbice; na kuglici su prikazane 2 ribe.

On zatim pomera za 2 mesta unapred marker na tabli preživljavanja.



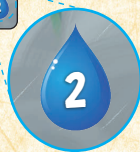
2. Sakupljanje vode

Kada odaberete ovu akciju, pogledajte broj na Kapljici vode na karti Vremenske prognoze za ovaj potez (biće u rasponu od 0 do 3) i pomerite unapred marker Vode (Kapljica ) onoliko mesta koliko treba na tabli za preživljavanje. Napomena, ne možete da sakupite nimalo vode kada je ekstremno sunčan dan (kada na Kapljici stoji 0 ): zato budite oprezni i planirajte dobro!

Primer: U njenom potezu, Marija odlučuje da traži vodu, zato gleda na broj napisan na karti Vremenske prognoze za taj potez. On pokazuje 2 i zato ona pomera unapred Kapljicu 2 mesta na tabli za preživljavanje.



Napomena: Kako za Pecanje tako i za Sakupljanje vode, limit za vaše rezerve je 36: Preživeli ne mogu da sakupe više od toga.

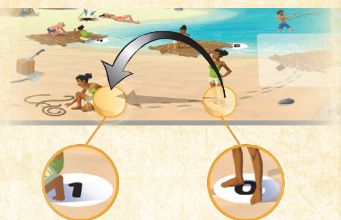


3. Sakupljanje drveta za pravljenje splava

Da biste sakupili drvo, idete u šumu, koja je preplavljena zmijama! Bezbedno ćete pronaći prvo parče drveta na ivici šume; kada se odlučite da iskoristite akciju, automatski pomerate unapred Drveni disk za jedno mesto na tabli za pravljenje Splava.



Primer: Aleksandar odlučuje da ode u potragu za drvetom i počinje sa pomeranjem unapred Drvenog diska na mesto broj 1 na tabli za pravljenje Splava.



Zatim, odlučite da li ćete da istražujete dublje u šumi i da rizikujete sa zmijama.

Najavite koliko još komada drveta želite da sakupite (od 1 do 5) i povucite toliko kuglica, sve odjednom iz vrećice. Ako su sve kuglice bele, pomerate unapred Drveni disk onaj broj mesta jednak broju kuglica koji ste povukli.



Primer (nastavljen): Aleksandar želi da ide dalje u potrazi za 2 nova komada drveta, zato povlači dve kuglice. Pošto su obe bele, on pomera unapred Drveni disk za 2 mesta na tabli za pravljenje Splava.

Ako ste povukli **crnu kuglicu**, ujela Vas je zmija i Vi se razboljevate za trajanje cele runde (pogledajte Bolestan na str. 12). Ne pomerate unapred Drveni disk (ne više od jednog besplatnog drveta zbog toga što ste koristili akciju).

Primer: Bojan takođe odlučuje da želi da sakuplja drva. On počinje sa pomeranjem unapred Drvenog diska za jedno mesto na tabli za pravljenje Splava, zatim odlučuje da želi da povuče 3 kuglice. Nažalost, on povlači crnu kuglicu. On ne pomera Drveni disk dalje, uzima kartu Status Izgnanika i postavlja je ispred sebe, strana sa Zmijom na gore (pogledajte Bolestan, str. 12).



Karta Statusa,
"Bolestan" strana

Bilo da Vas je ujela zmija ili ste bili uspešni u sakupljanju još drva, vratite kuglice nazad u vrećicu.

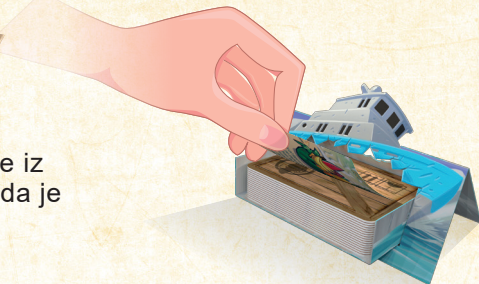
Drveni disk će da se pomera na tabli za pravljenje Splava (od 0 do 6). Čim disk dođe do polja 6, dodajte kartu Splava na polje za karte Splava i vratite disk na polje 0. Svaka karta Splava omogućava jednom preživlom igraču da pobjegne sa ostrva (pogledajte Kraj Igre, str. 12).



Splav karta

4. Pretraga Olupine

Povucite kartu sa vrha Olupine broskog držača i dodajte je među svoje karte iz ruke, tako da ne dozvolite da je bilo ko drugi vidi.



IGRANJE KARTE

Možete da odigrate karte Olupine iz svoje ruke u bilo kom trenutku (osim ako na njima ne piše drugačije). Nakon što iskoristite kartu, odbacujete je odmah, osim ako nema trajan efekat.

Tipovi karata:

Karte rusursa: Voda, Hrana. Njih možete da igrate za dobrobit cele zajednice da biste povećali zalihe na tabli preživljavanja ili možete da ih čuvate za sebe, u slučaju nestašice. Možete i da ih date drugim igračima.



Primeri
karata resursa

Specijalne, jednokratne karte: Protivotrov, Vudu lutka, itd. Ove karte Vam omogućavaju da izvodite specifične akcije i odbacuju se nakon upotrebe (osim ako karta ne kaže drugačije).



Primeri
jednokratnih karata

Trajne karte: Sekira, Čutura, Štap za pecanje, Kristalna kugla, itd. Kada želite da odigrate jednu od ovih karata, postavite je licem na gore ispred sebe. Nakon toga se može koristiti u svakoj rundi. Ako ste eliminisani, trajne karte koje ste koristili se odbacuju (osim Pištolja).



*Primeri karata
sa trajnim efektom*

Možete iskoristiti kartu Pištolj sa kartom Metak u nameri da upucate drugog igrača. Odbacite kartu Metka nakon što ste ga iskoristili, ali sačuvajte kartu Pištolj. Ako je više igrača naoružano, prvi igrač koji najavi da koristi Pištolj ima prednost u odnosu na drugog. Ako je Pištolj korišćen da se eliminiše drugi igrač, igrač koji je koristio Pištolj uzima karte iz ruke žrtve. Žrtva napušta igru. Pištolj karta je jedina trajna karta koju možete da uzmete od mrtve osobe; odbacite sve preostale trajne karte.



*Pištolj i Metak
karte*

Beskorisne karte: Stare gaće, Ključ od luksuznog automobila, itd. Ove karte nemaju efekat, ali možete ih menjati sa drugim igračima u nastojanju da ih prevarite, na primer.



*Primeri beskorisnih
karata*

GLASANJE

Glasanje je neophodno u slučaju nedostatka vode ili hrane (ili ako igrači moraju da napuste ostrvo, ali nemaju dovoljno mesta na splavu). Prvi igrač za tu rundu broji do 3, nakon čega svi istovremeno glasaju jedni protiv drugih pokazujući prstom na određenog igrača. Ko god od igrača ima najviše glasova protiv sebe eliminisan je iz igre. Rasprava je više nego dobrodošla pre glasanja u cilju pravljenja strategije. Prvi igrač odlučuje kada se rasprava završava.

Igrač eliminisan glasanjem u nedostatku resursa može da spasi svoju kožu odigravanjem karte resursa koji nedostaje. U tom slučaju, izgnanik preživljava i nema potrebe za ponovnim glasanjem. Takođe mogu da upucaju nekog od igrača (ako imaju Pištolj i Metak) u nameri da umanje broj izgnanika kojima treba hrana i voda.

Ako je više igrača izjednačeno po broju glasova, igrač sa kartom Prvi Igrač bira koji igrač će biti eliminisan. Prvi igrač uvek bira, čak i ako je on sam jedan od igrača koji je izjednačen u glasanju za izbacivanje.



Primer: U glasanju između 7 izgnanika, Bojan i Dušan obojica dobijaju po 3 glasa protiv sebe. Neša ima kartu Prvog Igrača i on odlučuje da eliminiše Bojana, koji je glasao protiv njega. Osveta je jelo koje se servira hladno!

Svaki glas mora biti usmeren samo na jednog igrača. Ako morate da eliminišete više od jednog igrača, morate da organizujete više odvojenih glasanja.

UMIRANJE OD ŽEĐI ILI GLADI

Nakon nestašice, izgnanici izabrani glasanjem umiru od žeđi ili gladi, osim ako ne odbace kartu Vode ili Hrane, redom. Izgnanik koji je spašen od glasanja na ovaj način ne može biti eliminisan za ovaj resurs za vreme iste runde. Sa druge strane, on može biti izabran za drugi resurs.

Primer: Neša je izabran glasanjem usled nestašice vode. Na sreću, on ima jednu kartu Flaša vode koja mu obezbeđuje lično sledovanje Vode. Na nesreću, takođe je i nestašica hrane, pa ostali izgnanici biraju Nešu i za to. Pošto nema sledovanje Hrane da bi se izmigoljio iz ove situacije, on umire od gladi i napušta igru.



Izgnanik takođe može biti spašen od strane drugog igrača, koji može da mu ponudi sledovanje Vode ili Hrane (šta god je potrebno).

Izgnanik koji umre od žeđi ili gladi napušta igru: oni dobijaju status kartu Izgnanika, sa Pokojni stranom okrenutom na "Pokojni" strana gore. Ako su odigrali Pištolj kartu, dodajte to u njihovu ruku. Promešajte njegove karte iz ruke i podelite ih komšijama sa njegove leve i desne strane, smenjujući se sa jednog na drugog. Preostale trajne karte koje su ostale ispred eliminisanog igrača se odbacuju.

Status karta,
Staklojni strana

BOLESTAN

Možete se razboleti od ujeda zmije (akcijom "Sakupljanje drveta") ili korišćenjem karata Priljava voda ili Trula riba. Kada ste bolesni, uzimate kartu Status Izgnanika i postavljate je sa slikom Zmije licem na gore ispred sebe. Dok ste bolesni, ne možete glasati na kraju runde (ali naravno da možete biti eliminisani), ne možete koristiti akcije, kao ni odigravati karte u toj rundi. Vratite kartu Status Izgnanika pre faze 4 (Provera preživljavanja) za sledeću rundu, tako da ćete biti u mogućnosti da učestvujete u glasanju na kraju te runde.

Izuzetak: Ako ste glasanjem izabrani da budete eliminisani i dalje možete da igrate karte Vode i Hrane da preživite.

Primer: Bojan odlazi u potragu za drvetom, ali nije imao sreće i ujela ga je zmija. Runda se završava kada Provera preživljavanja počinje. Vode ima za sve, ali hrane nema dovoljno. Glasanje je neophodno. Bojan ne može da glasa, zato što je bolestan. Svi ostali glasaju protiv njega... ali nažalost on ima kartu Sendvič i spašava se. Nova runda počinje, ali Bojan je bolestan i ne može da koristi akcije. Pre Provere preživljavanja, Bojan odbacuje njegovu kartu Statusa Izgnanika i sada može da glasa.

KRAJ IGRE

Igra može da se završi na jedan od 3 načina:

Napuštanje ostrva

Na kraju bilo koje runde, preživeli igrači mogu da se ukrcaju na splav. Da bi krenuli na put sledeći uslovi moraju biti ispunjeni:

- Sledovanja Vode i Hrane moraju već biti raspoređena.
- Mora biti izgrađeno bar onoliko karata Splavova koliko je preživelih.
- Mora da postoji bar po jedno sledovanje Vode i Hrane za svakog preživelog (za put).



Primer: Preostala su 4 igrača na kraju runde, a tabla preživljavanja pokazuje 8 vode i 9 hrane. Igrači distribuiraju hranu, smanjuju sledovanja na 4 vode i 5 hrane. Četiri karte Splava su na tabli na mestu za karte Splava. Ova 4 igrača imaju sve što im treba da se upuste na putovanje i pobeđu u igri (u potpunosti je moguće da svi igrači prežive i pobeđu).

Dolazak Uragana

Čim je Uragan karta Vremenske prognoze (peščani sat precrtan) otkrivena, Splav mora da krene sa ostrva na kraju runde; u suprotnom, svi igrači gube! Da biste krenuli na put isti uslovi moraju biti ispunjeni (pogledaj str. 12); međutim, dozvoljeno vam je (morate) da glasate i da se žrtvujete u nastojanju da ih ispunite:



- Sledovanja Vode i Hrane moraju već biti raspoređena.
- Mora biti izgrađeno bar onoliko karata Splavova koliko je preživelih; u suprotnom, organizujte glasanja i žrtvujte igrače kako biste napravili mesta.
- Mora da postoji bar po jedno sledovanje Vode i Hrane za svakog preživelog (za put); u suprotnom, organizujte glasanja i eliminišite dovoljno igrača sve dok ne bude dovoljno zaliha za put.

Napomena: Ne možete koristiti kartu Voćna korpa kao dodatna sledovanja kako biste krenuli na put.

Igrači koji su eliminisani glasanjem moraju da predaju njihove karte iz ruke baš kao pri običnom glasanju.

Igrači koji uspeju da se ukrcaju na Splav pobeđuju u igri.

Napomena: Dozvoljeno Vam je da se ukrcate na Splav dok ste bolesni (na primer, možda ste morali da pojedete Trulu ribu ili popijete Prljavu vodu kako biste uspešli da se ukrcate).

Totalni neuspeh

Igra se takođe završava ako svi umru od žeđi ili gladi na kraju runde. U tom slučaju, svi gube!



TURNIRSKO IGRANJE

Potrebno je izabrati broj partija koje se igraju i da li se igra kooperativni mod ili kompetativni mod:

Kooperativni izgnanici:

Samo izgnanici koji završe na Splavu dobijaju poene i svako od njih osvaja onoliko poena koliko je igrača na Splavu. Na kraju turnira, igrač sa najviše poena pobeđuje.

Kompetativni izgnanici:

Cilj je da preživite sa što je manje moguće saigrača ili još bolje, da se ukrcate na Splav sami. Ukrcavanje na Splav samostalno donosi Vam broj poena jednak broju igrača koji su započeli igru. Svaki dodatni preživeli znači da preživeli dobijaju jedan poen manje. Što ima više preživelih, to je manje poena.

Primer: U igri za 8 igrača, jedini preživeli bi dobio 8 poena, 2 preživela bi dobila 7 poena svaki, itd.

VARIJANTA: GLAS MRTVIH

U ovoj varijanti, duhovi umrlih sa ostrva se konsultuju za velike odluke. Eliminirani igrači i dalje učestvuju u svim glasanjima, ali očigledno ih nije moguće eliminirati drugi put.





Koncept: Laurence & Philippe Gamelin
Ilustracije: Jonathan Aucomte



UPOZORENJE! Nije pogodno za decu ispod 3 godine, zbog malih delova koje je moguće progutati.

© & © 2017 Gigamic



GIGAMIC
ZAL Les Garennes
F62930 Wimereux - FRANCE
www.gigamic.com

REZIME

1- Promenite prvog igrača

Prosledite kartu Prvog Igrača na desno.

2- Otkrijte kartu Vremenske prognoze

Prvi igrač otkriva prvu kartu Vremenske prognoze iz špila.

3- Svako od igrača koristi jednu akciju

Svako od igrača bira jednu od ove 4 akcije da koristi:

Pecanje:

Izvucite kuglicu iz vrećice i pomerite unapred **marker Hrane**  za broj mesta na tabli za preživljavanje jednak broju riba na kuglici (1 do 3). Vratite kuglicu u vrećicu.

Sakupljanje vode:

Pomerite **marker Vode**  za broj mesta na tabli za preživljavanje koliko je naznačeno na Kapljici na **karti Vremenske prognoze** za tu rundu (0 do 3).

Sakupljanje drveta za pravljenje splava:

Pomerite unapred **Drveni disk**  za jedno mesto, ako želite, najavite broj kuglica koji ćete da povučete iz vrećice (1 do 5) i povucite ih. Ako je crna kuglica među njima, pomerite Drveni disk za taj broj mesta. Kada god disk dođe do mesta broj 6, dodajte **Mesto na Splav kartu** na tabli i pomerite disk na 0. Vratite kuglice u vrećicu.

Pretražite Olupinu:

Povucite kartu Olupine i dodajte je u svoju ruku.

4- Provera preživljavanja

Potrošnja Vode

Pomerite **marker Vode**  na dole za broj mesta jednak broju preživelih. Za svaku vodu koja vam zafali, organizujte glasanje da biste izabrali koga ćete da eliminišete.

Potrošnja Hrane

Pomerite **marker Hrane**  na dole za broj mesta jednak broju preživelih. Za svaku hranu koja vam zafali, organizujte glasanje da biste izabrali koga ćete da eliminišete.

5- Provera kraja igre

- Svi preživeli mogu da napuste ostrvo zato što imate **1 Splav, 1 Vodu i 1 Hranu** za svakog preživelog.
- Uragan je došao. Održavajte glasanje dok nemate po **1 Splav, 1 Vodu i 1 Hranu** za svakog preživelog.
- Svi su umrli.