

DOPPELT SO CLEVER (Duple pametnije!)

Oštromna igra sa kockicama Wolfganga Warscha
za 1-4 igrača, uzrasta 8 i više godina.



30 min

SADRŽAJ

-  1 blok listića
-  6 kockica
-  4 flomastera

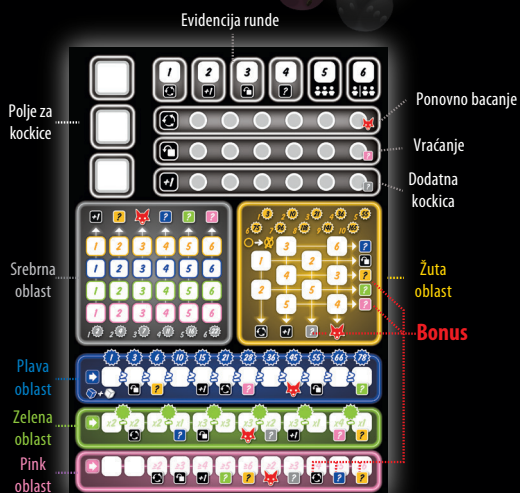
SAVET Kako biste bolje razumeli ovu igru, sva pravila koja se razlikuju od *To je jako pametno!* su označena sivom bojom.

PREGLED IGRE

Birajte kockice duplo pametnije u **Doppelt So Clever**, upisujte ih u oblasti odgovarajuće boje na vašem listiću, kombinujući ih u lukavi niz mogućnosti za bodovanje i saberite poene! Kockice koje ne iskoristite podjednako su važne kao i one koje iskoristite, zato što svaka kockica niže vrednosti od one koju ste izabrali može biti iskorišćena od strane drugih igrača! Igrač sa najviše poena na kraju pobeđuje!

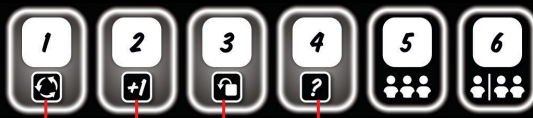
POSTAVKA

Svaki igrač dobija jedan flomaster i listić. Nasumično izaberite prvog igrača koji će uzeti 6 kockica.



IGRANJE

Igra se igra kroz četiri (za 4 igrača), pet (za 3 igrača) ili šest (za 1 ili 2 igrača) rundi.



Akcije ili bonusi koje igrači dobijaju na početku svake runde.

Na početku svake od prve četiri runde, svaki igrač dobija jedan bonus, kao što je pokazano u evidenciji runde na listiću.

AKTIVNI IGRAČ



Aktivni igrač uzima sve kockice. On baca svih 6 kockica, zatim bira **kockicu**, postavlja je na jedno od svoja tri polja za kockice (levi vrh listića), bez menjanja broja na kockici.



Koristeći izabranu kockicu, igrač mora da upotrebi vrednost i boju kako bi obeležio na svom listiću odgovarajuće polje iste vrednosti i boje (pogledajte listić).



Bela kockica je **džoker boja** i može se koristiti umesto bilo koje druge boje.



Zatim aktivni igrač mora da postavi **sve kockice koje su niže vrednosti**, od trenutno izabrane kockice, na **srebrni tanjir** odštampan unutar kutije. Ako igrač izabere kockicu najmanje vrednosti, nijedna kockica se ne postavlja na srebrni tanjir. Kockice na srebrnom tanjiru više ne mogu biti iskorišćene od strane aktivnog igrača (izuzetak: **akcija Dodatna kockica**).



Preostale kockice aktivni igrač baca **drugi put**. On ponovo bira kockicu, postavlja je na slobodno polje za kockice i upisuje njenu vrednost na polje odgovarajuće boje na svom listiću. Sve kockice koje su niže vrednosti, od trenutno izabrane kockice, ponovo se postavljaju na srebrni tanjir.

Aktivni igrač zatim baca kockice **treći put** i izvršava akcije opisane iznad poslednji put. Zatim postavlja **SVE preostale kockice** koje nije izabrao na srebrni tanjir.

Pažnja:

Ako igrač odluči tokom prvog ili drugog bacanja da uzme kockicu sa velikom vrednošću, može se desiti da ne ostane kockica za ponovno bacanje. Ukoliko se ovo desi, igrač jednostavno odigrava manje od tri bacanja. Naravno, najbolje je izbeći ovakvu situaciju.



PRIMER AKTIVNOG IGRAČA

1. Vita je aktivni igrač i on baca svih 6 kockica.



2. On bira **pink** kockicu, trojku i postavlja je na prazno polje za kockicu na svom listiću. Vita zatim upisuje odgovarajući broj (3) u **pink oblast** na njegovom listiću.



3. Vita postavlja sve kockice koje su manje od 3 na srebrni tanjir.



4. Vita baca 4 preostale kockice drugi put.



5. On bira belu džoker kockicu, četvorku i postavlja je na prazno polje za kockice na svom listiću. Zatim odlučuje da upiše odgovarajući broj (4) u **pink oblast** na njegovom listiću.



6. Vita postavlja sve kockice koje su manje od 4 na srebrni tanjir.



7. Za njegovo poslednje bacanje, ostala je samo jedna **žuta** kockica. Vita baca trojku, postavlja **žutu** kockicu na poslednje prazno polje za kockice, zatim upisuje odgovarajući broj (3) u **žutu oblast** na njegovom listiću.



PASIVNI IGRAČI

Nakon što aktivni igrač postavi 3 kockice na njegov listić ili ne može više da baca kockice zato što su sve preostale kockice na srebrnom tanjiru, ostali igrači (tj. pasivni igrači) ulaze u igru.

Svi pasivni igrači sada mogu da iskoriste prednost kockica ostavljenih sa strane na srebrnom tanjiru. Od ovih kockica, svaki igrač može da izabere jednu kockicu i da je iskoristi za upisivanje polja na svom listiću. Svi pasivni igrači biraju istovremeno i jedna kockica može biti izabrana od strane više pasivnih igrača. Nakon što svaki pasivni igrač upiše izabranu kockicu, igrač sa leve strane aktivnog igrača uzima svih šest kockica i baca ih po pravilima opisanim iznad, kao novi aktivni igrač. On uzima svih šest kockica i baca ih, kao što je opisano iznad.

Runda se završava nakon što svaki igrač bude aktivni igrač po jednom.





LISTIĆ

Listić ima pet obojenih oblasti. Za svaku kockicu, igrač će obeležiti polje ili upisati broj u polje.

Tri oblasti (plava, zelena, pink) levo pokazuju strelicu. Počete da upisujete ili prectavate brojeve sleva na desno po redu, bez preskakanja mesta.



U dve oblasti bez strelica (srebrna i žuta), možete prectati odgovarajući broj bez obzira gde se nalazi.



BELA KOCKICA

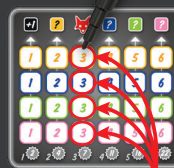
Bela kockica je džoker i može biti iskorišćena kao srebrna, žuta, zelena ili pink kockica ili može biti kombinovana sa plavom kockicom kako bi napravila zbir za plavu oblast.



SREBRNA KOCKICA

Srebrna kockica je zabeležena od strane igrača u ovoj oblasti. Jednostavno prectajte vrednost izabrane kockice u srebrnoj oblasti. Boju obeleženog broja (žuta, plava, zelena, pink) možete odabrati proizvoljno.

Pažnja: Dodatno, u srebrnoj oblasti igrači mogu obeležiti bilo koju kockicu koja je pomerena na srebrni tanjir nakon što su odabrali srebrnu kockicu. Kockice koje su postavljene na srebrni tanjir pre odabira srebrne kockice ne mogu biti obeležene, jer nisu pomerene na srebrni tanjir od strane srebrne kockice.



Ukoliko igrač odabere belu kockicu za srebrnu oblast i time postavi srebrnu kockicu na srebrni tanjir, bilo koja boja se može obeležiti za srebrnu kockicu. Isto važi i obrnuto. Ukoliko se bela kockica postavi na srebrni tanjir odabirom srebrne kockice, tada se bela kockica računa kao bilo koja boja.

Primer: Đole bira srebrnu trojku. Sada on obeležava zelenu trojku u srebrnoj oblasti. Nakon toga, on postavlja plavu jedinicu i belu dvojku na srebrni tanjir. Sada on obeležava plavu jedinicu u srebrnoj oblasti, a za belu dvojku odlučuje da obeleži zelenu dvojku.

Ukoliko igrač ne može da obeleži broj koristeći srebrnu kockicu (jer je već obeležen) on ne može da odabere ovu kockicu (i time ne obeleži tu kockicu, koja bi inače bila postavljena na srebrni tanjir).

Ukoliko pasivni igrač odabere srebrnu kockicu ili ukoliko je aktivni igrač odabere kao kockicu dodatne akcije, odgovarajući broj bilo koje boje može biti obeležen u srebrnoj oblasti. Pošto nijedna druga kockica nije postavljena na srebrni tanjir nakon toga, nijedan dodatni broj ne može biti upisan u srebrnu oblast.

Igrači osvajaju poene na osnovu broja obeležavanja u svakom redu. Sive zvezdice na dnu srebrne oblasti pokazuju koliko poena (beli broj unutar zvezdice) se dobija za ukupan broj obeležavanja u svakom redu. Za 4 obeležavanja u redu, igrač osvaja 11 poena. Zbir sva četiri reda daje poene za srebrnu oblast.



ŽUTA KOCKICA

Koristeći **žutu** kockicu, igrači mogu da zaokruže odgovarajući broj u **žutoj oblasti**. Ukoliko je broj već zaokružen, onda može biti obeležen. ➡➡

Pažnja: Bonusi se aktiviraju kada se završi red ili kolona (prema strelicama) sa krugovima! Nije potrebno obeležavanje za bonuse.

Igrači osvajaju poene na osnovu broja obeležavanja napravljenih u **žutoj oblasti**. **Žute** zvezdice na vrhu **žute oblasti** pokazuju koliko poena (crni broj unutar zvezdice) se dobija za ukupan broj obeležavanja u **žutoj oblasti**. Brojevi koji su samo zaokruženi se ne računaju.



PLAVA KOCKICA

Kada igrač odluči da iskoristi **plavu** kockicu, on dodaje vrednost bele kockice na **plavu** kockicu $\text{die} + \text{die}$ (nije važno gde se kockica nalazi u tom trenutku). Zbir se upisuje u **plavu oblast**. Igrači moraju da počnu sleva na desno, bez preskaka ijednog polja. Za svako polje, broj koji se upisuje mora biti manji ili jednak kao prethodni broj. Isto važi i obrnuto, ukoliko igrač koristi belu kockicu kao džoker za plavu - dodaje trenutnu vrednost plave kockice beloju kockici kako bi dobio zbir. Još jednom, ovo se primenjuje iako je druga kockica na igračevom polju za kockicu ili ako je na srebrnom tanjiru, i bilo da je bira aktivni ili pasivni igrač. Igrači ne mogu da uzmu u razmatranje vrednost samo jedne kockice kada popunjavaju **plavu oblast**. Ukoliko igrač odabere **plavu** kockicu u jednom potezu i belu kockicu u drugom potezu, potencijano može da obeleži dva polja u **plavoj oblasti** tokom jedne runde.

Beli broj unutar zvezdice iznad poslednjeg popunjenog polja označava broj poena osvojenih na kraju igre za ovu oblast.



ZELENA KOCKICA

Igrači koriste **zelenu** kockicu tako što pomnože broj na **zelenoj** kockici sa množiocem u praznom **zelenom** polju. Odgovarajući rezultat se upisuje u prazno **zeleno** polje. Igrači moraju da počnu sleva na desno, bez preskakanja ijednog polja. Čim se dva polja popune brojevima, vrši se računanje i igrač osvaja poene. Prilikom računanja, vrednost drugog polja se oduzima od vrednosti prvog polja. Rezultat se upisuje u **zelenu** zvezdicu iznad. Moguće je dobiti negativne poene. Zbog toga bi trebalo upisati veliki broj u prvo polje i relativno nizak broj u drugo polje za računanje.



Pažnja: Igrač ne dobija poene ukoliko je drugo polje za računanje prazno na kraju igre. Međutim, igrač dobija odgovarajući bonus odmah nakon što upiše broj u polje.

Primer: Dole bira **zelenu** peticu i upisuje $5 \times 2 = 10$ u prvo polje. U kasnijoj rundi on bira **zelenu** jedinicu i upisuje $1 \times 2 = 2$. Zatim odmah upisuje 8 ($10 - 2 = 8$) unutar **zelene** zvezdice iznad računice.



Na kraju igre, igrači boduju zbir svih vrednosti koje su upisane u **zelene** zvezdice.



PINK KOCKICA

Korišćenjem **pink** kockice, igrači upisuju polja u **pink** oblast. Igrači moraju da počnu sleva na desno, bez preskakanja ijednog polja. Za svako polje, igrač upisuje vrednost odabrane **pink** kockice. Ne postoje ograničenja u vidu broja koji se upisuje. Bilo koja dobijena vrednost može se upisati u polje. Međutim, igrač dobija bonuse samo ukoliko je broj koji upisuje u polje jednak ili veći od broja naznačenog na polju. Ukoliko ovo nije slučaj, igrač ne dobija bonus naveden ispod polja.

Na kraju igre, igrači boduju zbir svih vrednosti koje su upisane u **pink** redu.



SPECIJALNI SLUČAJ Ukoliko **pasivni igrač ne može da iskoristi kockicu** sa srebrnog tanjira, on može da iskoristi kockicu sa polja za kockice aktivnog igrača. Pasivni igrač može dobrovoljno da preskoči korišćenje kockice sa srebrnog tanjira. Međutim, nije dozvoljeno da to uradi i da onda iskoristi jednu od kockica aktivnog igrača. Ukoliko **aktivni igrač** ne može ili ne želi da iskoristi nijednu kockicu iz datog bacanja, on jednostavno ne može ništa da obeleži na svom listiću za to bacanje. To se i dalje računa kao jedno od njegova maksimalna 3 bacanja.

BONUS! Igrači mogu zaraditi bonuse, koji su pokazani na kraju redova ili kolona (srebrna, **žuta**) ili direktno ispod određenih polja (**plava, zelena, pink**).



Čim se broj obeleži ili upiše u polje sa ? - bonusom, igrač dobija pripadajući bonus. Zatim, igrač mora odmah da upiše broj u polje u oblasti boje po svom izboru (1-6 za **zelenu** i **pink**, 2-12 za **plavu**) ili da obeleži (srebrna i **žuta** – ali **žuta** samo ukoliko je polje već zaokruženo) ili da zaokruži broj (**žuta**). Bonus ne može biti sačuvan za kasnije trenutke u igri: mora biti iskorišćen odmah.

Na početku runde 4, svaki igrač može slobodno da odabere boju za crni

Bonusi se takođe aktiviraju kada igrač obeleži poslednje polje u koloni u srebrnoj oblasti ili kada zaokruži poslenji broj u redu ili koloni u **žutoj** oblasti. On odmah koristi bonus pokazan na ivici. Ukoliko igrač zaokruži poslednje polje na nizu akcije (vidi Akcije), on odmah dobija prikazani bonus.

Kratik pregled bonusa: Bonus na individualnom polju = dobija se odmah u vidu broja upisanog u ovom polju. Bonus na kraju reda ili kolone = dobija se samo jednom kada se sva polja u redu/koloni obeleže ili zaokruže (**žuta**).



Lisice donose poene na kraju igre. Svaka aktivirana lisica će doneti onoliko poena kolika je vrednost obojene oblasti igrača sa najmanjom vrednošću. Na primer, ukoliko je igračeva zelena oblast najmanje vredna, sa 8 poena, svaka lisica će tom igraču doneti po 8 poena.

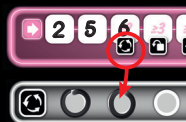
Pažnja: Ako igrač bude imao oblast koja vredi 0 poena, lisice su bezvredne!

AKCIJE

Tri niza akcija mogu biti otključana tokom igre. Za razliku od bonusa, akcije mogu biti iskorišćene ili odmah nakon što se otključaju ili mogu biti sačuvane za kasnije poteze ili runde.

Kada igrač otključa akciju, on treba da zaokruži sledeće polje u odgovarajućem redu. Nakon što iskoristi akciju, treba da precrta prvo slobodno zaokruženo polje. Igrači mogu da iskoriste koliko god žele akcija u datom potezu, ukoliko imaju dostupnih akcija.

👤	Dole	
👤	43	
👤	36	
👤	21	
👤	8	
👤	21	
👤	21	
👤	21	
Σ		



Akcija ponovno bacanje: Ovo može biti iskorišćeno samo od strane aktivnog igrača. Ako želi da ponovo baci sve kockice jednostavno ih baci (tj. ne kockice sa svog listića, niti sa srebrnog tanjira), može da potroši akciju kako bi to uradio. Sve bačene kockice moraju ponovo biti bačene kada se ovo radi (tj. ne možete zadržati neke kockice i ostale ponovo baciti).



Akcija vraćanje: Ova akcija može biti iskorišćena samo od strane aktivnog igrača. Sa ovom akcijom, kockica koja je već postavljena na srebrni tanjir može biti vraćena i iskorišćena za sledeće bacanje. Jednom kada su kockice bačene, ova akcija se ne može iskoristiti.



Akcija dodatna kockica: Koristeći ovu akciju, možete odabrati još jednu dodatnu kockicu. Ova akcija može biti iskorišćena samo na kraju poteza (tj. nakon što aktivni igrač regularno odabere sve svoje kockice ili nakon što pasivni igrač odabere kockicu sa srebrnog tanjira).

Sa ovom akcijom, igrač može da odabere bilo koju od šest kockica, uključujući i kockicu koju je aktivni igrač uzeo ili čak kockicu koju je igrač tek uzeo svojom regularnom akcijom! Igrači mogu da iskoriste akciju dodatne kockice više puta tokom jednog poteza, ali svaka individualna kockica ovako može biti odabrana samo jednom u potezu.

Primer: Vita je odabrao kockice 🎲 🎲 🎲 i upisao ih je na svoj listić. On i dalje ima dve dodatne akcije. Za njegovu prvu akciju on bira belu kockicu kao dodatnu kockicu, koristeći je kao žutu četvorku. Sa drugom dodatnom kockicom, biranje bele kockice ponovo nije moguće. Međutim, on može da izabere plavu kockicu i tako, zajedno sa belom kockicom, upiše sedmicu u plavoj oblasti (plava trojka + bela četvorka = 7).

KRAJ IGRE



Igra se završava nakon što poslednji aktivni igrač završi svoj potez u finalnoj rundi i nakon što pasivni igrač iskoriste svoje akcije za ovu rundu. Svaki igrač može da iskoristi akciju dodatne kockice tada, ali sve preostale akcije ponovnog bacanja su istekle.



Igrač će onda upisati rezultate svakog igrača u svaku obojenu oblast. Zarađene lisice biće bodovane za svakog igrača. Igračeve lisice vrede onoliko koliko vredi igračeva oblast sa najmanjom vrednošću.

Poeni se sabiraju i igrač sa najvećim brojem poena pobeđuje. Ukoliko je nerešeno, igrač koji ima najvredniju pojedinačnu oblast pobeđuje. Ukoliko i dalje ne može da se odredi pobednik, pobeđa se deli.

IGRA ZA JEDNOG IGRAČA

Cilj u igri za jednog igrača je da osvojite što je više moguće poena. Pravila su u velikoj meri ista.

Igranje za jednog igrača traje 6 rundi. Igrač počinje kao aktivni igrač, zatim preuzima ulogu pasivnog igrača, pre nego što opet postane aktivan. I tako, igrač će biti aktivan i pasivan 6 puta, naizmenično. Kada je igrač u ulozi pasivnog igrača, uzima i baca svih šest kockica i postavlja tri kockice sa najmanjim vrednostima na srebrni tanjir. Ukoliko je nerešeno, i dalje se postavljaju tri kockice, one koje su najbliže srebrnom tanjiru.

Pažnja: Kao i u igri za više igrača, kao pasivni igrač ne možete koristiti akciju ponovnog bacanja.

Igrač može odrediti koliko je pametan, tako što uporedi svoj rezultat sa ovom tabelom:



Nivo	Poeni
★★★★★ Duplo pametniji!	> 320
★★★★☆ Poeni = IQ!	300-319
★★★☆☆ Poštovanje!	280-299
★★★☆☆ Ovo ne može biti sreća!	260-279
★★★☆☆ Ljudi, vidite ovo!	240-259
★★★☆☆ Jako, jako pametno!	220-239
★★★☆☆ Vežbao si!	200-219
★★★☆☆ Treba da budeš srećan!	180-199
★★★☆☆ Na pravom putu.	160-179
★★★☆☆ Možeš ti i bolje.	140-159
★★★☆☆ Pola pametan.	< 140

Autor: Wolfgang Warsch
Izgled: Leon Schiffer
Urednik: Thorsten Gimmmler
Lokalizacija: Aleksandra Maksimović

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

