

KUĆA IZ SNOVA



PRAVILA

CILJ IGRE

Dobili ste priliku da uredite svoju kuću iz snova! Igra traje 12 rundi. Tokom svake runde, dodajete prostorije u vašu kuću i ukrašavate ih različitim dekoracijama. Kada istrošite špil karata, igra se završava i igrač sa najviše poena je pobjednik!

KOMPONENTE

1 tabla za igru



1 marker za prvog igrača



1 blokčić



4 table igrača



10 tokena dekoracije



4 referentne pločice

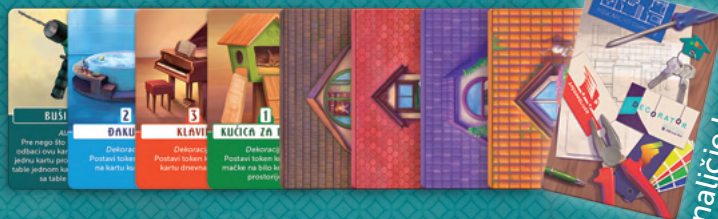


60 karata soba



naličje karte

48 karata resursa



naličje karte

POSTAVKA

1. Svaki igrač dobija tablu igrača i referentnu pločicu.
2. Postavite tablu za igru na sredinu stola.
3. Promešajte karte resursa i postavite špil, licem prema dole, na tablu za igru **A**. Povucite 4 karte resursa i postavite po 1, licem prema gore, na prva četiri polja, sa desna na levo, u gornjem redu (krajnje levo mesto je mesto za prvog igrača i ono uvek mora da bude prazno).
4. Promešajte karte soba i postavite špil, licem prema dole, na tablu za igru **B**. Povucite 5 karata soba i postavite po 1, licem prema gore, na svako polje u donjem redu.
5. Postavite tokene dekoracije pored table za igru.
6. Najmlađi igrač dobija marker za prvog igrača.

Sada ste spremni da počnete!

MESTO ZA PRVOG IGRAČA
Ovo mesto je uvek prazno.



TOK IGRE

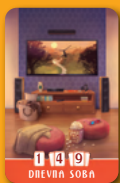
Igra traje 12 rundi. U svakoj rundi, igrač sa markerom za prvog igrača igra prvi, a zatim i svi ostali igrači u smeru kretanja kazaljke na satu.

Na svom potezu igrač treba da odabere jednu kolonu na tabli za igru i da uzme obe karte iz te kolone (jednu prostoriju i jedan resurs). Ako igrač odabere krajnju levu kolonu, on uzima kartu iz donjeg reda i marker za prvog igrača. Odmah stavite izabranu kartu prostorije na svoju tablu, idealno bi bilo da je postavite pored odgovarajućih tipova prostorija (pogledajte „Postavljanje karata prostorija” na strani 6). Efekti karata resursa objašnjeni su na strani 5.

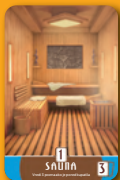
Ako niko ne izabere krajnju levu kolonu, igrač koji je prvi igrao u toj rundi zadržava marker za prvog igrača i on će započeti sledeću rundu.

Nakon što je svaki igrač odigrao svoj potez **odbacite sve karte koje se i dalje nalaze na tabli** i dopunite sve karte (4 karte resursa u gornjem redu i 5 karata soba u donjem redu).

Kada nema više karata u špil, igra je završena i igrači sabiraju svoje poene. Igrač sa najviše poena je pobednik.



KARTE OBIČNIH PROSTORIJA - Ove karte predstavljaju glavne prostorije u vašoj kući. Njih možete da postavite na bilo koje od 10 mesta koja čine gornja dva sprata kuće.



KARTE JEDINSTVENIH PROSTORIJA - Ove karte predstavljaju luksuzne prostorije, koje možete da izgradite u svom domu (na kraju krajeva, ovo je vaša kuća iz snova!). Kao i obične prostorije, možete da ih postavite na gornja dva sprata vaše kuće. Pročitajte pažljivo tekst na karti, jer neke jedinstvene prostorije imaju posebne uslove koje morate da ispunite da biste osvojili poene!



KARTE PROSTORIJA PRIZEMLJA - Ove karte predstavljaju prostorije u prizemlju vaše kuće i možete da ih postavite samo na dva mesta namenjena za njih. Prostorije prizemlja možete da razlikujete od ostalih prostorija po tamnoj ivici, a njihovo ime i poeni se nalaze na vrhu karte.



Različite vrste karata resursa imaju svoja posebna pravila:



KARTE KROVA – Karte krova postavljate na gomilu, licem prema dole, na mesto za karte krova na vašoj tabli. Kada stavite kartu krova na gomilu, ne možete ponovo da je pogledate do kraja igre. Postoje četiri različite boje karata krova.



KARTE DEKORACIJA – Kada uzmete kartu dekoracije sa table za igru, treba da postavite odgovarajući token u jednu od svojih prostorija. Token dekoracije morate da postavite u prostoriju onog tipa koji je naznačen na karti dekoracije, a zatim odbacite kartu. Ne možete da postavite token u prostoriju u kojoj se već nalazi token dekoracije. Ako sve vaše prostorije naznačenog tipa već imaju token dekoracije ili ako nemate prostoriju naznačenog tipa, ne možete da postavite token i morate da odbacite kartu, a da niste odigrali njen efekat. Postavljanjem tokena dekoracije na kartu prostorije završava se ta prostorija. (pogledajte „Postavljanje karata prostorija“ na strani 6).



KARTE ALATA – Karte alata postavljate, licem prema gore, pored vaše table. Tekst na svakoj karti alata objašnjava kada i kako se ona koristi.



KARTE POMOĆNIKA – Karte pomoćnika postavljate, licem prema gore, pored vaše table. Karte pomoćnika se koriste na kraju igre, tokom bodovanja, osim dizajnera enterijera koji se koristi tokom igre.

Da biste olakšali bodovanje određenih karata pomoćnika, preporučujemo vam da odbačene karte prostorija i odbačene karte resursa držite odvojeno.



Promena pravila za 2 i 3 igrača

U igri sa dva ili tri igrača, postavite igru kao i obično. Na početku svake runde, pre nego što odigra svoj potez, prvi igrač mora da odabere kolonu karata koju će da odbaci. Prvi igrač ne može da odbaci krajnju levu kolonu karata.

Napomena: Ako igrate sa mlađim igračima, možete da zanemarite ovo pravilo da biste pojednostavili igru.

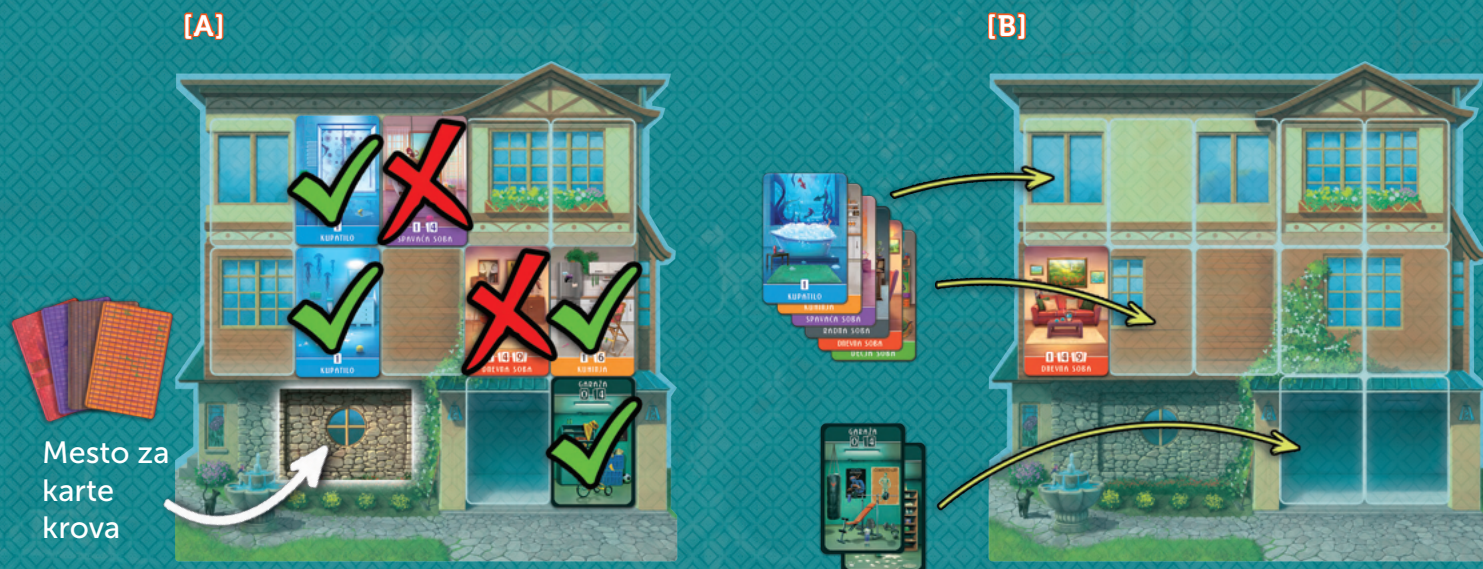
POSTAVLJANJE KARATA PROSTORIJA

Nakon što uzmete kartu prostorije sa table za igru, morate da je postavite na svoju tablu igrača. Kada postavite kartu prostorije, ne možete da je pomerate osim ako vam određena karta alata ili pomoćnika to ne dozvoli. Između prostorija koje se nalaze na istom spratu mogu da budu prazna mesta. Takođe, od igrača se ne traži da postavljaju karte sa leva na desno ili bilo kojim određenim redosledom sve dok se pridržavaju ovih pravila:

[A] Kartu prostorije ne možete da postavite tako da se direktno ispod nje nalazi prazno mesto.

[B] Karte prostorija prizemlja morate da postavite na jedno od dva mesta u prizemlju vaše kuće. Karte običnih prostorija i karte jedinstvenih prostorija morate da postavite na gronja dva sprata.

[C] Kada proširujete prostoriju, ne možete da prekoračite maksimalnu veličinu koja je naznačena na karti prostorije (za više detalja pogledajte stranu 7).



Ako ne možete da postavite kartu prostorije, ili ako ne želite da postavite određenu kartu prostorije, stavite je licem prema dole na bilo koje prazno mesto na vašoj tabli igrača. Na taj način dobijate praznu prostoriju, koja na kraju igre vredi 0 poena. Praznu prostoriju, kao i sve prostorije, ne možete da postavite tako da se direktno ispod nje nalazi prazno mesto. Prazne prostorije možete da postavite jednu uz drugu, ali one se ne proširuju.

Spavaća soba ima ograničenje od dve karte, tako da ne možete da postavite treću kartu spavaće sobe pored njih.



Prostorije možete da proširujete horizontalno da biste osvojili dodatne poene. Svaka prostorija ima ograničenje od jedne, dve ili tri karte, na šta ukazuju simboli: , ili . Prostorija koja se sastoji od maksimalnog broja karata ili se na njoj nalazi token dekoracije, smatra se završenom prostorijom i ne može više da se proširuje. Ne možete da postavite kartu prostorije pored završene prostorije istog tipa; ako nemate drugo slobodno mesto na koje možete da postavite tu kartu prostorije, morate da je postavite, licem prema dole, kao praznu prostoriju (vrednosti 0 poena).

Napomena: Prostorije koje su vertikalno susedne, ne nalaze se na istom spratu, tako da se one smatraju zasebnim prostorijama i zasebno se boduju.

Irena je uzela kartu kupatilo sa table za igru. Kupatilo ima maksimalnu veličinu od samo jedne karte. Ako Irena stavi svoju novu kartu kupatilo na naznačeno mesto, koje se nalazi pored njenog postojećeg kupatila, onda mora da je postavi, licem prema dole, kao praznu prostoriju.



Ivan je uzeo kartu kuhinja i ima samo dva moguća mesta na koja može da je postavi. Može da je postavi pored postojeće dnevne sobe (što će onemogućiti dalje širenje dnevne sobe), ili može da je postavi, licem prema dole, kao praznu prostoriju pored postojeće kuhinje koja je završena prostorija jer se sastoji od dve karte.



Kada postavite token dekoracije na prostoriju, ta prostorija je završena i ne možete dalje da je proširujete. Zapamtite, ako stavite kartu prostorije pored završene prostorije istog tipa, morate da je postavite, licem prema dole, kao praznu prostoriju (vrednosti 0 poena). Prazne prostorije možete da postavite jednu uz drugu, ali one se ne proširuju.



Ivan je odlučio da postavi klavir u svoju dnevnu sobu (koja za sada ima samo jednu kartu). Postavljanjem tokena klavira Ivan je završio svoju dnevnu sobu i ne može više da je proširuje (klavir je veoma delikatan instrument, tako da ne možete da renovirate sobu dok se on nalazi u njoj).

KRAJ IGRE I BODOVANJE

Nakon 12 rundi, kuća svakog igrača će imati 12 karata prostorija. Odredite vrednost svoje kuće iz snova sabiranjem poena. Koristite blokčić za beleženje rezultata koji će vam olakšati da odredite konačan rezultat. Ali pre toga obavezno posvetite nekoliko minuta da se divite svim prelepim kućama koje ste izgradili tokom igre!



Tokom bodovanja, ne zaboravite na efekte dobavljača, majstora i majstora za krov.

Poene osvajate za:

- prostorije
- dekoracije
- funkcionalnost kuće
- krov

Poeni za prostorije

Većina prostorija donosi poene na osnovu broja karata koje čine sobu (horizontalno susedne karte). Vrednost svake prostorije naznačen je na dnu karte.



Spavaća soba od dve karte vredí 4 poena.



Dnevna soba od jedne karte vredi 1 poen, od dve karte vredi 4 poena, a dnevna soba od tri karte vredi 9 poena! Simboli naznačeni na dnu karata prostorija pokazuju koliko prostorija vredi poena ako se sastoji od jedne, dve ili tri karte.



Garaža od jedne karte ne donosi poene, ali garaža od dve karte vredi 4 poena.

Poeni za dekoraciju

Svaki token dekoracije na sebi ima naznačenu vrednost u poenima. Igrač koji ima dizajnera enterijera osvaja 1 dodatni poen za svaki token dekoracije (pogledajte „Karte pomoćnika” na stranama 12 i 13).



Ivanova kuća ima spavaću sobu od jedne karte. Na svom potezu, on uzima kartu dekoracije kućica za mačke i odlučuje da stavi odgovarajući token na spavaću sobu. Na taj način on je završio spavaću sobu i ne može da stavi drugu kartu spavaće sobe pored nje. Na svom sledećem potezu, on uzima kartu dekoracije baldahin i odgovarajući token, koji može da postavi samo u spavaću sobu. Ako Ivan nema drugu spavaću sobu na svojoj tabli, mora da odbaci kartu baldahin jer u svakoj prostoriji može da se nalazi samo jedan token dekoracije.



Poeni za funkcionalnost kuće

Funkcionalnost kuće može da vam donese poena na dva načina :

- Kuća koja ima kupatilo na oba gornja sprata donosi dodatna 3 poena.
- Kuća koja ima kupatilo, kuhinju i spavaću sobu donosi dodatna 3 poena.

Poeni za krov

Svaki put kada uzmete kartu krova, stavite je, licem prema dole, na mesto za krov na tabli vaše kuće. Tokom igre ne možete da gledate svoje karte krova. Na kraju igre treba da otkrijete svoje karte krova i da izaberete četiri od kojih ćete da napravite krov svoje kuće. Koliko bodova vredi vaš krov zavisi od njegove uniformnosti:

- Kompletan, jednobojan krov (četiri karte krova koje su sve iste boje) vredi 8 poena.
- Kompletan, rasparen krov (četiri karte krova koje nisu sve iste boje) vredi 3 poena.
- Nekompletan krov (manje od četiri karte krova) vredi 0 poena.
- Sve dodatne karte, pored četiri koje ste odabrali da koristite, vrede 0 poena.



Karte krova se postavljaju licem prema dole na tablu.



Rasparen krov: 3 poena



Jednobojan krov : 8 poena

Svaki prozor na kompletnom krovu donosi 1 dodatni poen. Postoji samo po jedna karta krova sa prozorom u svakoj boji.



*Rasparen krov sa dva prozora: 5 poena
(3 poena za krov + 2 poena, po 1 za svaki prozor)*



*Najveći mogući broj poena za krov: 9 poena
(8 poena za jednobojan krov + 1 poen za prozor)*

Kraj igre

Igrač sa najviše poena je pobednik. U slučaju nerešenog rezultata, igrači sa istim brojem poena pretražuju svoju kuću u potrazi za decom koja su prikazana na kartama prostorija (moraćete pažljivo da pregledate sve prostorije jer se neka deca kriju i vide im se samo ruka ili noga). Igrač sa više dece u svojoj kući je pobednik. Ako je i dalje nerešeno, izjednačeni igrači dele pobedu.

DETALJNO OBJAŠNJENJE KARATA RESURSA

KARTE RESURSA

Dekoracije

Kada uzmete kartu dekoracije sa table za igru, postavite odgovarajući token na jednu od vaših prostorija. Token možete da postavite samo na prostoriju koja još nema postavljen token i koja odgovara tipu prostorije naznačene na karti dekoracije. Nakon toga odbacite kartu dekoracije. Kada postavite token dekoracije na prostoriju, smatra se da je ta prostorija završena i ne možete više da je proširujete.

Prostorija (prostorija može da bude samo jedna karta ili više karata koje su postavljene jedna pored druge) može da ima samo jedan token dekoracije. Token dekoracije ne možete da postavite u praznu prostoriju (kartu prostorije okrenutu licem prema dole).

Kuća na drvetu i kućica za ptice su posebni tokeni dekoracije. Kada uzmete bilo koju od ove dve karte dekoracija, postavite odgovarajući token pored vaše table. Dozvoljeno je da posedujete oba ova tokena dekoracije.

Pomoćnici

Pomoćnici se koriste na kraju igre, tokom bodovanja (izuzetak od ovog pravila je dizajner enterijera, koji vam pomaže i tokom igre). Ovde su detaljno objašnjeni efekti svih karta pomoćnika.

MAJSTOR ZA KROV: Na kraju igre možete da odaberete jednu kartu krova koja je odbačena tokom igre i da je dodate na svoju gomilu karata krova.

Napomena: Morate da iskoristite majstora za krov pre nego što pogledate svoje karte krova.

DOBAVLJAČ: Na kraju igre možete da izaberete jednu kartu prostorije koja je odbačena za vreme igre i da je zamenite sa bilo kojom kartom prostorije sa vaše table (uključujući praznu prostoriju). Nova prostorija mora da zadovoljava sva pravila postavljanja karata prostorija. Ukoliko uklonite kartu prostorije na kojoj se nalazi token dekoracije, token se takođe uklanja i za njega ne dobijate poene.

ARHITEKTA: Na kraju igre dobijate 1 dodatni poen za funkcionalnost kuće (kuća sa kupatilom na svakom od gornja dva sprata vredí 4 poena umesto 3; kuća sa kupatilom, kuhinjom i spavaćom sobom vredí 4 poena umesto 3). Takođe, dobijate po 1 poen za svaku praznu prostoriju u vašoj kući - arhitekta može lako da ih pretvori u nešto korisno.

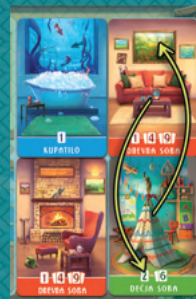
MAJSTOR: Na kraju igre možete da zamenite mesta bilo kojim dvema kartama prostorija na vašoj tabli. Obe karte moraju da zadovoljavaju sva pravila postavljanja karata prostorija (karte prostorija prizemlja morate da postavite na jedno od dva mesta u prizemlju, ne možete da proširite prostoriju koja se već sastoji od maksimalnog broja karata itd.).

Ako promenite mesto praznoj prostoriji, ona ostaje licem prema dole i vredí 0 poena. Ako promenite mesto karti prostorije na kojoj se nalazi token dekoracije, i on se pomera sa kartom.

Možete da iskoristite sposobnost majstora da proširite prostoriju koja sadrži token dekoracije, sve dok ne prelazite maksimalnu veličinu te sobe.

Ako ova zamena prouzrokuje da se u prostoriji nalazi više od jednog tokena dekoracije, morate da odbacite sve tokene sem jednog (zapamtite, u svakoj prostoriji može da se nalazi samo jedan token dekoracije).

Irena koristi **majstora** da zameni kartu **dnevna soba** na drugom spratu sa kartom **dečja soba** na prvom spratu da bi proširila svoju **dnevnu sobu**.





DIZAJNER ENTERIJERA: Tokom igre, kada stavite token dekoracije, on ne završava prostoriju, ali vaše prostorije su i dalje ograničene na samo jednu dekoraciju. Sve vaše prostorije koje su smatrane završenim jer ste postavili token dekoracije na njih pre nego što ste imali dizajnera enterijera sada možete da proširujete (osim ako nisu dostigle svoju maksimalnu veličinu). Efekat ove karte se primenjuje čim je uzmete. Na kraju igre, svaki vaš token dekoracije vredi 1 dodatni poen.

Alati

Karte alata postavljajte licem prema gore pored vaše table (osim skele, koja se postavlja na prazno mesto na vašoj tabli). Karte alata možete da koristite na vašem potezu osim ako nije drugačije naznačeno. Nakon što upotrebite kartu alata, odbacite je. Ako uzmete kartu alata u poslednjoj rundi, nećete moći da je iskoristite.



BUŠILICA - Na početku svog poteza, neposredno pre nego što odaberete kolonu karata koju želite da uzmete, možete da odbacite bušilicu da biste zamenili jednu, bilo koju kartu prostorije sa vaše table, jednom kartom prostorije sa table za igru. Nova prostorija mora da zadovoljava sva pravila postavljanja karata prostorija. Ne možete da premestite praznu sobu sa vaše table na tablu za igru.



PNEUMATSKI ČEKIĆ - Na početku runde, pre nego što prvi igrač odabere kolonu karata koju želi da uzme, možete da odbacite pneumatski čekić da biste odmah uzeli jednu kartu prostorije sa table za igru i postavili je na prazno mesto na svojoj tabli. Odbacite kartu resursa sa table za igru koja se nalazi u istoj koloni kao i karta prostorije koju ste uzeli. Ako ste izabrali krajnju levu kartu prostorije, ne uzimate marker za prvog igrača. Nakon što odigrate efekat karte, igru nastavlja prvi igrač, a zatim i ostali igrači u smeru kretanja kazaljke na satu, ali vi preskačete svoj potez u toj rundi.



MEŠALICA ZA BETON - Na početku svog poteza, neposredno pre nego što odaberete kolonu karata koju ćete da uzmete, možete da odbacite mešalicu za beton da biste zamenili mesta dvema kartama prostorija na tabli za igru.



U primeru na slici iznad, Ivan je drugi igrač u toj rundi i može da bira između četiri kolone. On želi da uzme kartu dnevna soba i crvenu kartu krova sa prozorom, koje nisu u istoj koloni, tako da odbacuje mešalicu za beton da bi zamenio mesta dnevnoj sobi i špagzu. Sada su dve karte koje je želeo u istoj koloni, tako da on uzima te dve karte i postavlja ih na svoju tablu..



SKELA - Kada uzmete skelu morate da je postavite na prazno mesto na vašoj tabli ispod koje se ne nalazi prazno mesto. Možete da postavite kartu prostorije direktno iznad skele. Pre kraja igre, morate da zamenite skelu sa kartom prostorije, koja može da bude i prazna prostorija. Možete da postavite skelu pre ili posle nego što postavite kartu prostorije.



U primeru na slici iznad, Ivan je na potezu i upravo je uzeo dve karte: dnevnu sobu i skelu. On prvo postavlja skelu na prazno mesto predviđeno za prostorije prizemlja što mu omogućava da postavi svoju treću kartu dnevne sobe i da proširi postojeću dnevnu sobu iznad nje. Ivan zna da mora da uzme još jednu kartu prostorije prizemlja pre kraja igre... ili će morati da zameni skelu praznom prostorijom!



rebel

Rebel Sp. z o.o.

ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk

www.wydawnictworebel.pl

wydawnictwo@rebel.pl

© 2016 Sva prava zadržana.

Autor igre:
Klemens Kalicki

Ilustrator:
Bartłomiej Kordowski

Uredništvo i lektura:
Molly Glover i Steven Kimball

Prelom pravila:
Maciej Goldfarth i Łukasz S. Kowal



© 2022. Prvo srpsko izdanje MIPL
Uvoznik i distributer za Srbiju:
Pridemage Games,
Josifa Runjanina 3,
21000 Novi Sad.

www.drustveneigre.rs



PRIMER BODOVANJA

Prostorije

- Dečja soba: 2 poena
- Dnevna soba: 4 poena
- Kupatilo: 1 poen
- Garderoba: 1 poen
- Spavaća soba: 1 poen
- Kuhinja: 1 poen
- Špajz: 3 poena (pored kuhinje)
- Garaža: 0 poena
- Prazna soba: 0 poena

15 poena

Dekoracija

- Klavir: 3 poena
- Kućica za mačke: 1 poen

Funkcionalnost kuće

- Kupatilo na svakom od gornja dva sprata: 3 poena
- Kupatilo, kuhinja i spavaća soba: 3 poena



Krov

- Kompletan, rasparen krov: 3 poena
- Prozor: 1 poen



KONAČAN REZULTAT: 29 POENA