



NE VUCI ME ZA ROGOVE!

💡 Wolfgang Kramer
✂️ Franc Fohvinkl



👤 8 i više godina

👥 2 do 10 igrača

⌚ oko 45 minuta

Komponente: 104 karte sa brojevima od 1 do 104.



IDEJA IGRE

Svaki igrač dobija 10 karata koje će odigravati u jedan od četiri reda, što je pametnije moguće. Međutim, u društvenoj igri **6. nosi!** nekada morate da stisnete zube i ponesete: Ukoliko igrač odigra šestu kartu u red, moraće prvo da nosi preostalih pet karata iz tog reda, a te karte donose negativne poene. Pobednik je igrač koji bude imao najmanje negativnih poena posle nekoliko rundi.

POSTAVKA

Promešajte sve karte i podelite po **deset karata** svakom igraču. Potrebni su vam papir i olovka da biste beležili rezultate.

FORMIRANJE REDOVA

Uzmite četiri nasumične karte od preostalih karata i postavite ih, licem nagore, u kolonu na sredinu stola. Svaka karta predstavlja početak jednog reda koji **nikada ne može da ima više od pet karata**, uključujući i početnu kartu. Sklonite sve ostale karte, neće vam trebati do sledeće runde.

Primer: U ovoj rundi redovi počinju sa brojevima **12, 37, 43 i 58**.

TOK IGRE

1. ODIGRAVANJE KARATA

Odaberite kartu iz ruke i postavite je na sto ispred sebe, licem nadole. Nakon što su svi igrači odabrali kartu koju žele da odigraju i postavili je ispred sebe, svi u isto vreme otkrivaju svoju odabranu kartu.

Igrač koji je odabrao kartu najmanje vrednosti, prvi postavlja svoju kartu u jedan od četiri reda, zatim sledi igrač koji je odigrao drugu najmanju i tako se igra nastavlja sve do igrača koji je odigrao kartu najveće vrednosti.

Ponovite ovaj korak deset puta, dok ne odigrate sve karte.

KAKO I GDE POSTAVLJATE KARTE

Karte se uvek postavljaju jedna do druge u redove. Nova karta se uvek postavlja na kraj reda, desno od prethodno odigrane karte u tom redu. Kartu koju ste odigrali možete postaviti ispravno samo u jedan red, pošto karte moraju da se postavljaju prema sledećim pravilima:

🦋 Pravilo 1: Rastući niz

Karte u redu uvek moraju biti u rastućem nizu, sleva nadesno. Kartu možete dodati u neki red samo ako je njena vrednost veća od prethodne karte u tom redu.

🦋 Pravilo 2: Najmanja razlika

Kartu morate postaviti u onaj red u kome je najmanja razlika između vaše karte i poslednje karte postavljene u taj red.

Primer: Prve odigrane karte su **14, 15, 44 i 61**. Vi ste odigrali **14** i to je najmanja odigrana karta, tako da vi prvi postavljate kartu. Prema PRAVILU 1, **14** možete postaviti samo u prvi red, posle **12**. Isto važi i za kartu **15**. Kartu **44**, prema PRAVILU 1, možete postaviti u prvi, drugi ili treći red. Međutim, prema PRAVILU 2, karta **44** mora da se postavi u treći red, a karta **61** u četvrti red.

2. UZIMANJE REDA

Šta se dešava kada, poštujući pravila postavljanja, morate da postavite kartu u red koji već ima pet karata? Šta se dešava ukoliko ste odigrali kartu koja, prema pravilima ne može da se odigra ni u jedan red? U oba slučaja morate da nosite sve karte iz reda.

GOMILA ROGOVA

Ukoliko morate da nosite red karata, postavite sve te karte ispred sebe, licem nadole. One predstavljaju vašu gomilu rogova.

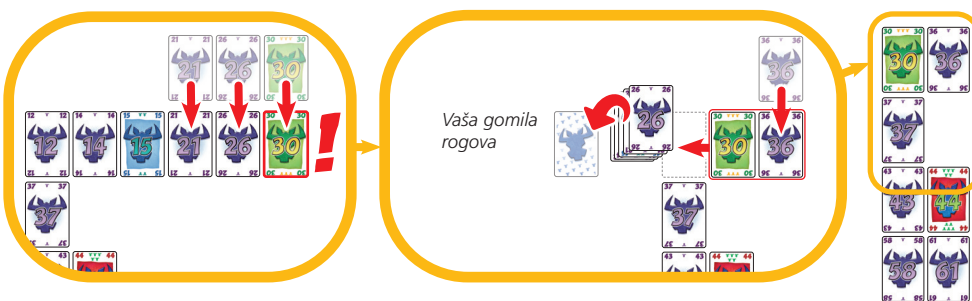
VAŽNO: Karte koje nosite nikada ne idu u vašu ruku!

Kada treba da nosite red, pratite sledeća pravila:

🦋 Pravilo 3: Popunjeni red

Smatra se da je red popunjen ukoliko se u njemu nalazi pet karata. Ukoliko postavite šestu kartu u popunjeni red, prvo morate da nosite svih pet karata iz tog reda i postavite ih na svoju gomilu rogova. Karta koju ste odigrali postaje prva karta u tom redu.

Primer: Odabrane karte u drugom potezu su **21, 26, 30 i 36**. Karte **21** i **26** se postavljaju u prvi red, što znači da je on sad popunjen. Vi ste odigrali kartu **30** i ona takođe mora da se postavi u prvi red. Pošto je red popunjen, morate da NOSITE svih 5 karata iz tog reda. Vaša karta **30** je sada nova početna karta u tom redu. Karta **36**, takođe, ide u prvi red, odmah nakon karte **30**.





Primer: Odabrane karte u trećem potezu su **3, 9, 68** i **83**. Vi ste odabrali kartu **3** i ona je suviše male vrednosti (mala karta) i ne možete je postaviti ni u jedan red, zbog PRAVILA 1, tako da morate da nosite red po svom izboru. Izabrali ste da nosite drugi red i uzimate kartu **37** i postavljate je na vašu gomilu rogova. Karta **3** postaje nova prva karta u drugom redu. Ostali igrači postavljaju svoje karte poštujući standardna pravila igre.



Pri vrhu i dnu svake karte, između brojeva koji označavaju vrednost karte, nalazi se makar jedan simbol rogova. Svaki simbol rogova se računa kao jedan negativan poen! Karte koje:

-

Broj **55** ima dve iste cifre i završava se sa pet, tako da on ima sedam rogova.

Runda se završava kada svi igrači odigraju svih 10 karata i postave ih u redove. Uzmite karte koje se nalaze u vašoj gomili rogova i prebrojite simbole rogova na njima. Ti simboli predstavljaju broj negativnih poena koje ste osvojili u ovoj rundi. Zapišite rezultate na papir i započnite sledeću rundu.

Sa igrom nastavljate sve dok neki igrač ne skupi barem 66 negativnih poena. Pobjednik je igrač koji ukupno ima najmanje negativnih poena. U slučaju nerešenog rezultata (više igrača ima isti broj poena), igrači dele pobjedu.

Naravno, pre početka partije možete se dogovoriti da igrate određeni broj rundi (npr. partija će trajati 3 runde) ili da igrate do određenog rezultata (50 ili 100 i sl.).

Ova dva primera će vam pokazati kako da izbegnete zamku ili možda da je postavite drugim igračima:

Ukoliko želite više taktike, sa što manje iznenađenja probajte ovu varijantu igre. Sva standardna pravila važe, a uvode se i dodatna pravila:

Koristite samo određeni broj karata. Koje karte ćete koristiti zavisi od broja igrača. Da biste odredili koliko karata ćete koristiti koristite formulu:

Broj igrača x 10 + 4 karte

Primer: 3 igrača → 34 karte od **1** do **34**

4 igrača → 44 karte od **1** do **44** i tako dalje.

Izbacite sve veće karte, neće vam trebati.

Uzmite sve karte i rasporedite ih, licem nagore, na sredinu stola. Sada igrači naizmenično biraju kartu po kartu i dodaju je u ruku dok ne dođu do 10 karata. Na stolu će ostati četiri karte. Te četiri karte su početne karte četiri reda. Nakon toga pratite sva standardna pravila.

© 2024. MIPL
Prvo srpsko izdanje
Uvoznik i distributer
za Srbiju:
Pridemage Games,
Josifa Runjanina 3,
21000 Novi Sad



**POGLEDAJTE VIDEO SA
UPUTSTVIMA ZA IGRU!**

