

DAN CASSAR

ARBORETUM



PRAVILA



8+



2-4



30

Prirodne lepote nisu nigde tako uočljive kao u veličanstvenim bojama arboretuma. U društvenoj igri Arboretum, vaš cilj je da napravite dobro isplanirane drvorede, gde će posetioci moći da uživaju u šarenoj eksploziji pupoljaka i lišća. Od predivne japanske trešnje, do gordog hrasta i mirisnog drene, svako stablo će naći svoje mesto u ovom mirnom krajoliku. Ali ne dozvolite da vas ova idilična slika zavara, Arboretum je veoma kompetitivna igra! Dobro razmislite koje ćete karte da zasadite u svoj arboretum, a koje ćete da zadržite jer će samo najstručniji botaničar steći renome kod ljubitelja prirode.

BOJA	VRSTA	BOJA	VRSTA
Plava 	<i>Plava smrča</i>	Narandžasta 	<i>Javor</i>
Žuta 	<i>Kineski cimet</i>	Smeđa 	<i>Hrast</i>
Ružičasta 	<i>Japanska trešnja</i>	Crvena 	<i>Plameno drvo</i>
Siva 	<i>Dren</i>	Svetlo zelena 	<i>Lalino drvo</i>
Ljubičasta 	<i>Jakaranda</i>	Tamno zelena 	<i>Žalosna vrba</i>



POSTAVKA



1. PRIPREMA ŠPILA. U Arboretumu ima ukupno 80 **KARTA**, 10 različitih **VRSTA** drveća po 8 karata (vrednosti od 1 do 8). U zavisnosti od broja igrača, koristićete određeni broj vrsta drveća.

- Sa 4 igrača koristite svih 10 vrsta drveća (80 karata)
- Sa 3 igrača koristite 8 vrsta drveća (64 karte)
- Sa 2 igrača koristite 6 vrsta drveća (48 karata)

2. ODREĐIVANJE PRVOG IGRAČA. Igrač koji je najskorije zalio biljku je **PRVI IGRAČ** i on započinje partiju.

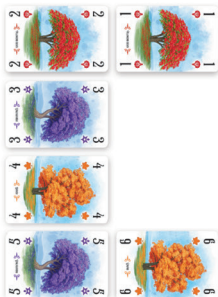
3. PODELA KARATA. Igrač koji sedi desno od prvog igrača deli karte. Dobro promešajte špil i svakom igraču podelite **PO 7 KARATA**, licem prema dole. Ostatak karata čini **ŠPIL** i postavite ga nadohvat ruke svim igračima.

Primer igre sa tri igrača

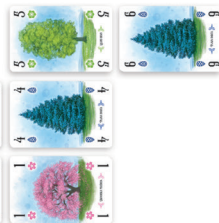


**ISIDORIN
ARBORETUM**

**MIHAJLOV
ARBORETUM**



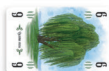
**NIKOLIN
ARBORETUM**



**ISIDORINE
ODBAČENE KARTJE**



**MIHAJLOVE
ODBAČENE
KARTE**



ŠPIL

**NIKOLINE
ODBAČENE
KARTE**





TOK IGRE



Igra se odvija u smeru kretanja kazaljke na satu, počevši od prvog igrača. Na svom potezu igrač mora da povuče 2 karte, odigra 1 kartu u svoj arboretum i da odbaci 1 kartu.

1. POVUCITE 2 KARTE i dodajte ih u svoju ruku. Karte možete da povučete sa vrha špila ili sa vrha bilo koje gomile odbačenih karata koje stoje licem prema gore, čak i sa vaše. Obe karte možete da povučete sa istog ili različitih mesta (špila ili gomila odbačenih karata). Ukoliko prvu kartu povučete sa vrha špila, možete da je pogledate pre nego što odlučite odakle ćete da povučete drugu kartu.

2. ODIGRAJTE 1 KARTU u svoj arboretum. Na svom prvom potezu odigrajte kartu na sto, ispred sebe. Na taj način ste započeli svoj arboretum. Svaku sledeću kartu koju odigravate u svoj arboretum morate da postavite ortogonalno (horizontalno ili vertikalno) pored barem jedne karte koja se već nalazi u vašem arboretumu.

3. ODBACITE 1 KARTU iz ruke na vrh vaše gomile odbačenih karata. Možete da odbacite bilo koju kartu iz ruke, čak i kartu koju ste povukli u tom potezu. Kartu odbacujete licem prema gore, kako bi svi igrači videli koja je to karta. Nakon odbacivanja karte, treba da imate tačno 7 karata u ruci.



FINALNO BODOVANJE



Igra se završava kada se isprazni špil karta. Igrač koji je povukao poslednju kartu iz špila, mora da odigra svoj potez kao i obično, a zatim se prelazi na bodovanje.

STICANJE PRAVA NA BODOVANJE DRVOREDA

Jedan od igrača uzima blokčić za beleženje rezultata i redom prolazi kroz vrste drveća. Za svaku vrstu drveća koja se koristi u igri svi igrači otkrivaju sve svoje karte iz ruke te vrste. Samo igrač koji ima najveći zbir karata te vrste u ruci, može da boduje jedan, najvredniji (što ne mora da bude i najduži) drvored te vrste iz svog arboretuma. U slučaju da je izjednačena vrednost karata iz ruke, svi igrači koji imaju najveće izjednačene sume stiču pravo da boduju svoje drvorede.

IZTUZETAK! Ukoliko imate kartu 8 tražene vrste u ruci, a neko od protivnika ima 1 te vrste, 8 se računa kao 0 (1 poništava 8). Karta 1 i dalje ima vrednost 1.

NAPOMENA 1: Može da se dogodi da igrač osvoji mogućnost bodovanja drvoreda ali da nema tu vrstu stabala u svom arboretumu. U tom slučaju, ne dobija poene za tu vrstu stabala, ali je sprečio druge igrače da oni dobiju poene za tu vrstu.

NAPOMENA 2: Ukoliko niko od igrača nema traženu vrstu karata u rukama, onda svi igrači imaju prvo da dobiju poene na osnovu jednog drvoreda te vrste.

BODOVANJE DRVOREDA

Drvored predstavlja rastući niz ortogonalno (ne dijagonalno) postavljenih karata, gde je prva i poslednja karta iste vrste. Svaka karta u nizu mora da ima veću vrednost od prethodne karte, ali vrednosti ne moraju da budu uzastopne. Jedine karte koje određuju vrstu drvoreda su prva i poslednja karta i one moraju da budu iste kao i vrsta koja se boduje. Karte koje se nalaze između te dve karte mogu da budu bilo koje vrste, ali njihove vrednosti moraju da čine rastući niz.

Drvoređ se boduje prema sledećim pravilima:

- 1 poen za svaku kartu u drvoređu.
- 1 dodatan poen za svaku kartu u drvoređu ukoliko drvoređ ima najmanje 4 karte i sve karte su iste vrste.
- 1 dodatan poen ukoliko drvoređ počinje kartom 1.
- 2 dodatna poena ukoliko se drvoređ završava kartom 8.

NAPOMENA 1: Svaka karta može da se koristi prilikom bodovanja više različitih drvoređa (različitih vrsta drveća).

NAPOMENA 2: Čak i ako imate dva drvoređa iste vrste za koje možete da dobijete poene, morate da izabrete jedan koji će se bodovati. Izaberite onaj drvoređ koji će vam doneti više poena!

ODREĐIVANJE POBEDNIKA

Saberite poene koje su igrači ostvarili (koristeći blokčić). Igrač sa najviše poena je pobednik. U slučaju nerešenog rezultata, igrač koji ima najviše vrsta drveća u svom arboretumu je pobednik. Ukoliko je i dalje nerešeno, igrači dele pobeđu.

PRIMER BODOVANJA

Na kraju partije sa 3 igrača, igrači imaju sledeće sume karata u rukama (vrednosti pojedinačnih karata su u zagradama):

ISIDORA: *Jakaranda* 7 (7), *Javor* 13 (6 + 7), *Hrast* 11 (3 + 8), *Plameno drvo* 6 (1 + 5).

Isidora osvaja poene za svoje drvorede *jakarande*, *hrasta* i *plamenog drveta*. Ne osvaja poene za *javor*, zato što nema

drvored javora u svom arboretumu, ali je onemogućila Mihajla da on dobije poene za njegov drvored **javora**.

MIHAJLO: *Plava smrča* 4 (4), *Kineski cimet* 6 (6), *Jakaranda* 7 (2 + 5), *Javor* 9 (4 + 5), *Plameno drvo* 3 (3).

Mihajlo osvaja poene za svoje drvorede **plave smrče** i **kineskog cimeta**, ali i za drvored **jakarande** (ima istu sumu kao Isidora, tako da može da dobije poene za drvored **jakarande**).

NIKOLA: *Kineski cimet* 5 (5), *Dren* (2), ***Hrast*** (7), *Plameno drvo* 0 (8), *Žalosna vrba* 12 (1 + 3 + 8).

Nikola osvaja poene za svoje drvorede **drena** i **žalosne vrbe**. Trebao je da osvoji poene i za svoj drvored **plamenog drveta**, ali je Isidora imala kartu 1 u ruci, koja je poništila Nikolinu 8.

Ovde je prikazan Isidorin arboretum na kraju igre. Njen finalni rezultat je 19 poena.

DRVORED HRASTA (9 POENA)

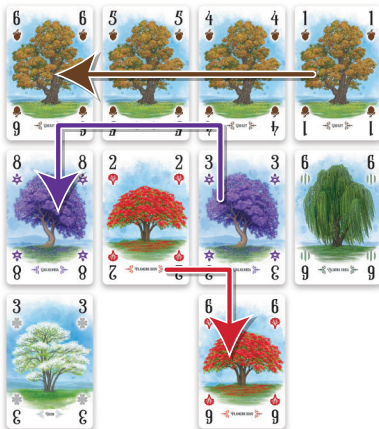
- Dužina 4 karte = 4 poena
- 4+ karte dužina i sve iste vrste = 4 poena
- Počinje sa 1 = 1 poen

DRVORED JAKARANDE (7 POENA)

- Dužina 5 karata = 5 poena
- Završava sa 8 = 2 poena

DRVORED PLAMENOG DRVETA (3 POENA)

- Dužina 3 karte = 3 poena





Autor igre: Den Kezar
Ilustratorka: Bet Sobel
Grafički dizajner: Valdo Ramirez
Urednik: Dastim Švarc

© 2018 Renegade Game Studios
Sva prava zadržana.
www.renegadegames.com



/PlayRGS



@Renegade_Game_Studios



@PlayRenegade

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



/MiplNS



@MiplNS

Posveta

*Za moje tri mladice. I za moju saputnicu koja me je jednom odabrala.
Lako je izgubiti se kada putujete ovim čudnim svetom. Ovo je za vas.*

— Den Kezar