

GANZ SCHÖN CLEVER

(To je jako pametno!)



8+



1-4



30 min

SADRŽAJ



1 blok Listića

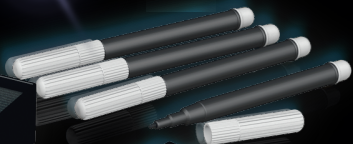


6 kockica



4 flomastera

Oštroumna igra sa kockicama Wolfgang-a Warsch-a za 1-4 igrača, uzrasta 8 i više godina.



PREGLED IGRE

Pametno birajte kockice u *Ganz Schön 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 Vi izabrali može biti iskorišćena od strane drugih igrača, zadržavajući svakoga u igri sve vreme! Igrač sa najviše poena na kraju svih rundi igre pobeđuje!

POSTAVKA

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

Evidencija runde

Polje za kockice

Ponovno bacanje

Dodatna kockica

Žuta oblast

Plava oblast

Bonus

Zelena oblast

Narandžasta oblast

Ljubičasta oblast



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 (igrači biraju jednu od dve opcije na početku runde 4).

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 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. Aleksandra je aktivni igrač i ona baca svih 6 kockica.



2. Ona bira **ljubičastu** kockicu, trojku i postavlja je na prazno Polje za kockicu na njenom Listiću. Aleksandra zatim upisuje odgovarajući broj (3) u **ljubičastu oblast** na njenom Listiću.



3. Aleksandra postavlja sve kockice koje su manje od 3 na Srebrni Tanjir.



4. Aleksandra baca 4 preostale kockice drugi put.



5. Ona bira belu, džoker kockicu, četvorku i postavlja je na prazno Polje za kockice na njenom Listiću. Ona zatim odlučuje da upiše odgovarajući broj (4) u **ljubičastu oblast** na njenom Listiću.



6. Aleksandra postavlja sve kockice koje su manje od 4 na Srebrni Tanjir.



7. Za njeno poslednje bacanje, ostala je samo jedna **narandžasta** kockica. Aleksandra baca trojku, postavlja **narandžastu** kockicu na poslednje prazno Polje za kockice, zatim upisuje odgovarajući broj (3) u **narandžastu oblast** na njenom 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 na jedno mesto.

Tri oblasti (**zelena**, **narandžasta**, **ljubičasta**) levo pokazuju strelicu. Počecete da upisujete ili precrtavate brojeve sleva na desno po redu, bez preskakanja mesta.

U dve oblasti bez strelica (**žuta** i **plava**), možete precrtati odgovarajući broj bez obzira gde se nalazi.



BELA KOCKICA

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



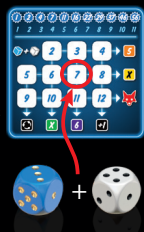
ŽUTA KOCKICA

Žuta kockica je zabeležena od strane igrača u ovoj oblasti. Jednostavno precrtajte vrednost izabrane kockice u **žutoj** oblasti. Iako se svaka vrednost ponavlja po dva puta, vi možete da precrtate samo jedan kvadratić za izabranu kockicu. Polja se mogu obeležiti bilo kojim redosledom. Jednom kada je kolona u potpunosti obeležena, igrač zaokružuje broj unutar zvezdice na dnu kolone. Ovi poeni se smatraju osvojenim poenima. Bonusi na kraju redova biće objašnjeni kasnije.



PLAVA KOCKICA

Ovde, kao u **žutoj** oblasti, kvadratići mogu biti obeleženi bilo kojim redosledom. Ako igrač izabere **plavu** kockicu, on dodaje trenutnu vrednost bele kockice na nju kako bi odredio kombinovanu vrednost (bez obzira gde se bela kockica nalazi). Isto se primenjuje i obrnuto, ako igrač koristi belu kockicu za **plavu oblast** - on dodaje trenutnu vrednost **plave** kockice na belu kako bi dobio zbir. Ponovo, ovo se primenjuje čak i ako je druga kockica na Polju za kockice igrača ili na Srebrnom Tanjiru ili je bira aktivni ili pasivni igrač. Igrači ne mogu uzeti u obzir vrednost samo jedne kockice kada popunjavaju **plavu oblast**. Ako aktivni igrač izabere **plavu** kockicu i kasnije tokom istog poteza belu kockicu, on bi mogao potencijalno da obeleži dva kvadratića u **plavoj oblasti** tokom jednog poteza.



Na kraju igre, igrači prebrojavaju koliko su obeležavanja napravili u **plavoj oblasti**. Skala bodova na vrhu ove oblasti pokazuje koliko poena će dobiti za ovu oblast.

**ZELENA KOCKICA**

Koristeći **zelenu** kockicu, igrači mogu da precrtaju kvadratiće u **zelenoj oblasti**. Igrači moraju da počnu sleva na desno, bez preskakanja polja. Za svako polje, igrači moraju imati minimalnu traženu vrednost, kako bi imali mogućnost da obeleže sledeće polje.



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



NARANDŽASTA KOCKICA

Koristeći **narandžastu** kockicu, igrači mogu da popunjavaju polja u **narandžastoj oblasti**. Igrači moraju da počnu sleva na desno, bez preskakanja polja. Za svako polje, igrači upisuju vrednost odabrane **narandžaste** kockice. Ovde nema ograničenja, ali postoje polja koja imaju množiocem. Ovde igrači množi vrednost kockice sa mnoziocem i upisuje taj broj (npr. 4 je obeleženo na polju "x2" i to je upisano kao 8).

Na kraju igre, igrači boduju zbir svih upisanih brojeva iz **narandžastog reda**.



LJUBIČASTA KOCKICA

Koristeći **ljubičastu** kockicu, igrači mogu da popunjavaju polja u **ljubičastoj oblasti**. Igrači moraju da počnu sleva na desno, bez preskakivanja polja. Za svako polje, broj koji se upisuje mora biti veći od prethodnog broja. Postoji izuzetak! Nakon što igrač upiše 6, bilo koji broj može doći posle (npr. $2 < 5 < 6 < 3$ je prihvatljivo).



Na kraju igre, igrači boduju zbir svih upisanih brojeva iz **ljubičastog** reda.

Specijalan slučaj

Ako pasivni igrač ne može da iskoristi nijednu od kockica sa Srebrnog Tanjira, on može da iskoristi jednu od kockica sa Listića aktivnog igrača. Nije moguće dobrovoljno odbijanje kockice sa Srebrnog Tanjira kako biste ovo uradili.

Ako aktivni igrač ne može da iskoristi nijednu od kockica tokom svog bacanja, on jednostavno ne upisuje ništa na svoj Listić za to bacanje. To se i dalje računa kao jedno od maksimalna 3 bacanja.

BONUSI



Igrači mogu zaraditi bonuse, koji su pokazani na kraju redova ili kolona ili direktno ispod određenih polja.

X-bonus: Čim igrač završi red, kolonu ili polje sa X-bonusom, on mora odmah da obeleži kvadratić u oblasti odgovarajuće boje. To može biti bilo koji broj unutar **žute** ili **plave** oblasti i uvek prvo sledeće polje unutar **zelene** oblasti.

Crni X-bonus dostupan na početku runde 4 može biti iskorišćen kako biste popunili **žuto**, **plavo** ili **zeleno** polje, kao što je opisano iznad.

Ljubičasta ili **narandžasta** pozadina sa brojem ukazuje na to da igrač može odmah da upiše broj u svoje sledeće dostupno polje u odgovarajućoj oblasti. Ovo mora biti upisano odmah, ako je moguće i ne može se sačuvati za kasnije.

Crni 6-bonus dostupan na početku runde 4 može biti iskorišćen kako biste upisali 6 u **ljubičasti** ili u **narandžasti** red.

Ukoliko upisivanje bonusa zasluži drugi bonus, on se odmah upisuje, tako da igrači mogu napraviti niz bonusa.

Kratak 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.



Lisice donose poene na kraju igre. Svaka aktivirana Lisica će doneti onoliko poena kolika je vrednost obojene oblasti igrača sa najmanjom vrednošću.

Na primer, ako je igračeva **narandžasta** oblast najmanje vredna, sa 5 poena, svaka Lisica će tom igraču doneti po 5 poena. Ako igrač bude imao oblast koja vredi 0 poena, Lisice su bezvredne!



	Dole	
	46	
	37	
	28	
	5	
	21	
Σ		

AKCIJE

Dva 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 ovu akciju, treba da precrtaju prvo slobodno zaokruženo polje. Igrači mogu da iskoriste koliko god žele akcija u datom potezu, ukoliko imaju dostupnih akcija.



Ponovno bacanje akcija:

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).



Dodatna kockica akcija:

Koristeći ovu akciju, možete izabrati 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 izabere kockicu sa Srebrnog Tanjira).

Sa ovom akcijom, igrač može da izabere 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 AKCIJA



Aleksandra je odabrala kockice i upisala ih na svoj Listić. Ona i dalje ima dve dodatne akcije. Za njenu prvu akciju ona bira belu kockicu kao dodatnu kockicu, koristeći je kao **žutu** četvorku. Sa drugom dodatnom kockicom, biranje bele kockice ponovo nije moguće. Međutim, ona 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 igrači 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, 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	REZULTAT
★★★★★	Kako si pametan!	> 280
★★★★☆	Da li si ti Ajnštajn?	260-280
★★★☆☆	Koji genije!	240-259
★★★☆☆	Impresivno!	220-239
★★☆☆☆	Kapa dole za tebe!	200-219
★☆☆☆☆	Odličan rezultat!	180-199
★☆☆☆☆	To je bilo prilično dobro.	160-179
☆☆☆☆☆	Nije loše... možeš ti bolje.	140-159
☆☆☆☆☆	Više se potrudi!	< 140



Autor: Wolfgang Warsch

Izgled: Leon Schiffer

Urednik: Thorsten Gimmmler

Realizacija: Matthias Karl

Lokalizacija: Aleksandra Maksimović

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21

D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de

www.schmidtspiele-shop.de

