

# Pandook!

## Sadržaj kutije:



48 karata robe (6 vrsta robe: stolne društvene igre, skulpture, roboti, polja žita za izradu krugova, velike bakterije-kućni ljubimci, krave)



20 karata akcije



5 karata s likovima vanzemaljaca



središnja ploča za igru (sva roba ima početnu vrijednost 2)

5 zelenih kamenčića za propuštanje reda (kriptoniti)  
pravila igre

## Uvodna priča i cilj igre:

Nalazite se u ulozi vanzemaljca-trgovca i pokušavate što bolje prodati robu na svom štandu. Vaši

likovi imaju moć pretvoriti robu u misli koje dijele drugima i tako promijeniti traženost i cijenu robe. Trgovac koji poslije druge runde zaradi najviše novca, dobiva warp prijevoz do Zemlje gdje će biti na dopustu 30 zemaljskih godina (nažalost, u tijelu čovjeka).

### Priprema za igru:

Odvoje se karte akcija, likova i robe te dobro promiješaju.

Igrači dobivaju po jednu kartu s likom vanzemaljca i jedan kriptonit za propuštanje reda.

Ostale karte se podijele prema broju igrača na sljedeći način:

### Verzija za 3 igrača:

Iz igre se izbace sve karte robe koje na sebi imaju vrijednost 2.

Svaki igrač dobiva 12 karata robe i 5 karata akcije.

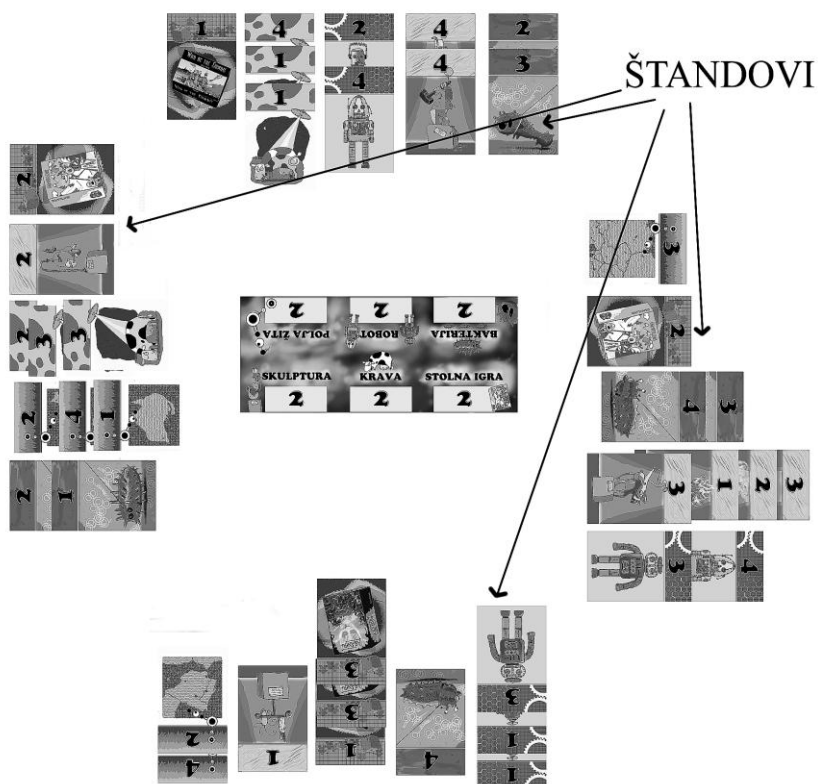
### Verzija za 4 igrača:

Svaki igrač dobiva 12 karata robe i 4 karte akcije.

### Verzija za 5 igrača:

Dva igrača dobivaju po 9 karata robe i 4 karte akcije, a tri igrača po 10 karata robe i tri karte akcije.

Ploča za igru se stavlja na sredinu stola. Igrači pogledaju svoje karte i odaberu 10 karata robe (u verziji za 5 igrača: 8 karata) koje stave licem prema gore na stol ispred sebe (posložite ih po vrstama robe da bude pregledno). To predstavlja njihov štand. Preostale karte robe igrači drže u ruci zajedno s kartama akcije, skrivene od ostalih igrača.



Slika 1: Primjer izgleda postava igre za 4 igrača prije početka igranja.

### Pravila igre:

Prvi počinje najiskusniji igrač u ovoj igri ili najstariji igrač.  
Igra se u dvije runde.  
Između rundi odvija se aukcija za karte akcije.  
Bodovi se zbrajaju na kraju svake runde.

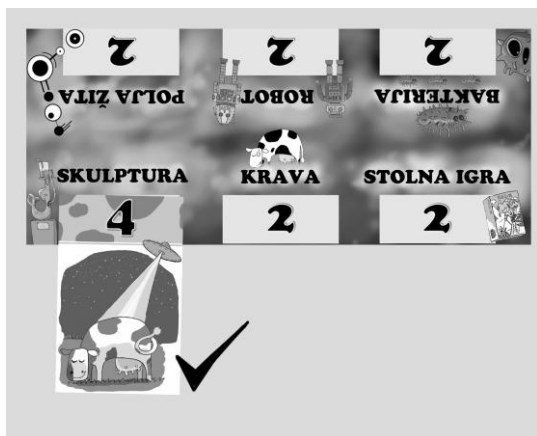
Na svom redu igrač mora odigrati **samo jednu** od ovih opcija:

1. Postaviti svoju kartu robe koju ima ispred sebe na štandu na središnju pločicu kako bi povisio ili snizio cijenu određene vrste robe (za promjenu vrijednosti robe služe brojevi na kartama robe).
2. Odigrati kartu robe iz ruke, stavljajući ju na središnju pločicu kako bi povisio ili snizio cijenu određene vrste robe **ili** odigrati kartu akcije iz ruke.
3. Propustiti red

### Promjena vrijednosti robe:

Karta se stavlja na mjesto na središnjoj ploči gdje je označena vrsta robe kojoj se želi promijeniti vrijednost (npr. ako igrač želi promijeniti vrijednost robotima, stavit će kartu na polje robota).

**Bilo koja karta proizvoda može se staviti na bilo koje polje (npr. karta sa slikom krave može se staviti na polje gdje su skulpture.** Karte robe tu služe samo tome da se promijeni vrijednost robe označene na ploči (u ovom slučaju skulptura). Vidi i sliku 2.



**Kada stavite kartu robe s nacrtanom kravom s brojem 4 na mjesto na središnjoj ploči gdje iznad piše "skulpture", vrijednost skulpturama je sada 4!** (Kravama je i dalje vrijednost 2, dok se ne stavi neka karta na središnju ploču koja će to promijeniti.) Ako netko kasnije preko ove karte krave koja ima na sebi broj 4 stavi kartu s brojem 3 na njoj onda će skulpturama vrijednost biti 3.

### Karte akcije:

Igranjem karata akcije igrači aktiviraju akciju koja je označena na karti. Neke akcije mogu se poništavati drugim kartama akcije. Upotrijebljene karte akcije se odbacuju.

### Propuštanje reda:

Igrač može propustiti svoj red jedamput u prvom i jedamput u drugom krugu igre.

Kad propustite krug, svoj kriptonit kamen poklonite igraču po izboru, a on će si pribrojiti 3 boda za to na kraju kruga. Također morate otvoriti jednu skrivenu kartu robe iz ruke i staviti na stol s ostalim kartama na štandu. Kada igrač drugi put propušta svoj red, zapravo je završio s igranjem za tu rundu i bespomoćno čeka da drugi završe igru.

**Prva runda završava čim jedan igrač ostane na ukupno 6 karata robe (zbroy karata robe u ruci i na vašem štandu) ili su svi igrači napravili drugo propuštanje.**

**U verziji za 5 igrača runda završava u trenutku kada netko ostane sa ukupno 5 karata robe.**

Na kraju prve runde se **prvi put** zbrajaju bodovi!

Poslije bodovanja sve karte se ponovo promiješaju i zajedno s kamenčićima kriptonita ponovo podijele kao i u prvoj rundi, ali svaki igrač dobiva jednu kartu akcije manje.

### **Aukcija za karte akcija prije druge runde:**

Dvije karte akcija postavljaju se na stol licem prema gore. Za ove karte se vodi brza aukcija. Karte se plaćaju bodovima osvojenim (zapisanim) u prvom krugu. Aukcija se odvija u dva kruga, tako da svatko smije ponuditi iznos za karte samo dvaput. Ide se u krug, a kreće se od igrača s najviše bodova. Igrači uvijek moraju ponuditi više nego prethodni igrač ili su ispali iz aukcije. Tko ponudi najviše u drugom krugu, uzima ove obje karte k sebi u ruke i na papiru mu se oduzme onoliko bodova koliko je ponudio platiti. Ponovo se još dvije karte okrenu (ukupno 4 karte se nude na aukciji) i ponovi isti postupak. Daljnji tijek igre je kao i u prvom krugu, osim što počinje igrač koji je imao najviše bodova prije aukcije.

### **Bodovanje:**

Igrači dobivaju bodove tako da broj karata robe svake vrste (na štandu i u ruci) pomnože s vrijednošću te vrste robe na središnjoj ploči.

**Primjer:** Ana ima 3 karte robota i 2 karte krava. Na ploči je vrijednost robota jedan, a krave 4.  $3 \text{ karte} \times \text{vrijednost } 1 = 3 \text{ boda za robote}$ , a  $2 \text{ karte} \times \text{vrijednost } 4 = 8 \text{ bodova za krave}$ .  $3+8= 11 \text{ bodova}$ .

Jurica ima 2 skulpture i 3 krave. Skulpturama je vrijednost 4 (8 bodova za skulpture), a kravama također 4 (12 bodova za krave). Jurica pribraja + 4 boda jer je od dva igrača dobio po dva kriptonita (svaki vrijedi 3 boda) te dobiva još 2 boda jer je prodao najviše krava (ovo piše na karti njegovog lika).

### **Kraj igre:**

Kraj druge runde je ujedno i kraj igre.

Zbroje se bodovi za karte robe, bonusi od karata akcija i likova i Kriptoniti.

Rezultat druge runde se pribroji rezultatu prve.

Pobjednik je igrač koji ima najviše bodova na kraju druge runde. Ako je rezultat izjednačen, imamo dva pobjednika!!!

Dvije prazne karte akcija su ovdje kako biste se zabavili i kreirali svoje karte za igru.

### **Primjer tijeka igre u 3 igrača:**

Igra se u krug u smjeru kazaljke na satu. Ema stavlja kartu skulpture s vrijednošću 4 na ploču na polje bakterija, a zatim Fran stavlja preko te karte kartu robota s vrijednošću 1. Tina igra kartu akcije koja kaže da jedan igrač mora odbaciti jednu kartu robe po svom izboru i odabire da to napravi Fran. On na tu kartu odgovara svojom kartu akcije koja onemogućava Tininu kartu. Sada je na redu Ema koja propušta svoj red, daje svoj kriptonit Franu i spušta jednu kartu iz ruke na stol na svoj štand.

Na kraju prve runde (Franu su ostale 4 karte robe na štandu i dvije u ruci, dakle ostao je sa 6 karata robe i prva runda je gotova) zbroje se bodovi i ponovo podijele karte akcija i robe i kriptoniti. Zatim slijedi aukcija za karte akcija. Tina je sakupila najviše bodova pa ona prva nudi bodove za dvije ponuđene karte akcija. Tina nudi 2 boda, a zatim Fran nudi 4 boda. Ema odustaje od aukcije. U drugom krugu Tina nudi 5 bodova, Fran odustaje i Tina uzima ove dvije karte. Oduzima joj se 5 bodova. Nude se iduće dvije karte.

Autor i ilustrator igre: Sven Nemet  
[www.studiospektar.hr](http://www.studiospektar.hr)