

Sretan

put
HRVATSKA



Pravila igre

Diana i Žarko Pintar



Sretan put!

Igru osmislili:

Diana i Žarko Pintar

Broj igrača: 2 - 4

Trajanje igre: 30 min.

Dob: 10+

Uvod

U igri „Sretan put“ igrači preuzimaju uloge turista koji se trude sakupiti najljepše uspomene sa svojih putovanja po Hrvatskoj. Neka tvoja putovanja postanu radosne uspomene koje će ti na kraju igre donijeti pobjedničke bodove.

Volimo Hrvatsku

Razna područja Hrvatske predstavljena su bojama. I dok svaka karta za potrebe igre ima svoju vrijednost prikazanu srcima, mi vjerujemo kako je cijela Hrvatska jednako vrijedna. Nažalost, ne možemo predstaviti svu tu ljepotu kroz zadani broj karata. Putovanjem kroz Hrvatsku možete se uvjeriti u sve njezine draži.

Sadržaj

| | |
|-------------------------|----|
| Uvod | 2 |
| Kratak opis igre | 3 |
| Pribor igre | 3 |
| Postava igre | 4 |
| Pregled komponenti | 6 |
| Tijek igre | 8 |
| A. Faza planiranja | 8 |
| · Priprema prtljage | 9 |
| · Rezervacija putovanja | 9 |
| · Odlazak na posao | 9 |
| B. Faza izvršavanja | 10 |
| · Putovanje | 10 |
| · Potvrda rezervacije | 10 |
| · Rad | 12 |
| Novi krug igre | 12 |
| Suvenir | 13 |
| Kraj igre | 14 |
| Bodovanje | 14 |
| Atribucije | 16 |



Kratak opis igre

Kao i kod svakog drugog putovanja - bitno je mjesto putovanja. Mjesta tvojeg putovanja su područja Hrvatske predstavljena raznim bojama karata.

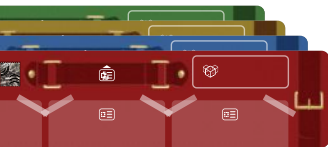
Putovanje počinje bacanjem kocki. Kocke se koriste za izvršavanje različitih akcija koje su ti potrebne na putovanju: rezervaciju putovanja, pripremu putovanja i naravno, štednju novca.

Karte poslovnih putovanja pomoći će ti u financiranju tvojih izleta, a karte s atrakcijama u sakupljanju suvenira koje ćeš postavljati na svoj hladnjak i koji će te svakog ponedjeljka podsjećati na neka sretna vremena.

Na kraju ove sezone putovanja, igrač koji je na različite načine uspio sakupiti najviše srca radosti pobjeđuje u igri.

Pribor igre

- 56 karata putovanja,
Od toga:
 - a) 8 tura,
 - Karte u 6 boja
svaka boja sadrži:
 - 2 poslovna i
 - 6 turističkih putovanja
- 4 Kofera
- 4 Hladnjaka
- 12 kocaka (3 po igraču)
- 9 suvenira (magneta)
- 1 Karta radnog mjesta
- 28 kartica novčanica (16x 100 ₧, 8x 200 ₧ and 4x 500 ₧)
- 1 blok za bodovanje
- 4 Karte kratkih pravila
- Knjižice pravila igre (HR, ENG, DEU)



Postava igre

1. Kup karata putovanja dobro izmiješajte i postavite na sredinu stola licem prema dolje, u igri s dva igrača prije miješanja izbacite iz kupa karte koje imaju oznaku 3+ igrača 🧑🏻🧑🏻🧑🏻.
2. Iz kupa postavite broj karata jednak broju igrača i dvije dodatne karte (npr. za 4 igrača postavlja se 6 karata) na sredinu stola licem prema gore, ove karte predstavljaju turističku ponudu.
3. Pored turističke ponude postavite oznaku radnog mjesta, suvenire i kartice novca.
4. Svaki igrač odabire boju, zatim uzima kofer, hladnjak, kratka pravila i kocke (postavlja ih u zalihu na koferu) u toj boji. Također uzima j 400 ₺ (2x100 ₺+1x200 ₺).
5. Neka svaki igrač postavi svoj kofer na dovoljnom odmaku od karata turističke ponude kako bi stvorio prostor za **polje uspomena**.

Sada je sve spremno za početak putovanja!



Polje uspomena



Novac



Polje uspomena





Polje uspomena

Turistička ponuda

Radno mjesto



Suveniri



Polje uspomena

Naziv karte

Naziv karte opisuje koja se hrvatska turistička lokacija nalazi na karti.

Iznad naziva karte nalaze se QR kod i atribucija autoru fotografije.

Prateći QR kod doći ćete do detaljnijeg opisa lokacije s karte.

Potrebna prtljaga

Cijena



Oznaka 3+ igrača

Nagrada

Oznaka boja

Oznake boja

Sve karte putovanja imaju oznaku boja. Boja predstavlja područje Hrvatske u kojem se lokacija na karti nalazi. Igra Sretan put dijeli Hrvatsku na ovih šest područja:

Istočnu Hrvatsku

Sjevernu Hrvatsku

Središnju Hrvatsku

Planinsku Hrvatsku

Sjeverni Jadran

Južni Jadran



Osim njih na ovom mjestu naći ćete još jednu oznaku:

Tura



Karte tura ne smatraju se bojom te se boduju ovisno o broju karata Tura na kraju igre.

Nagrade

Posjeta Hrvatskoj je nagrada sama po sebi, međutim i naše karte donose nagrade.

Srca radosti

Donose bodove na kraju igre.

Novac

Pospješuje akciju radnog mjesta.

Atrakcije

Omogućuju sakupljanje suvenira.



povijesne



adrenalinske



prirodne

Ture:

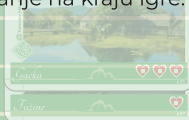
Zbirni bodovi na kraju igre.



KOFER

Polje uspomena

U prostor iznad svojeg kofera postavljati ćete odigrane karte prema bojama kako biste si olakšali bodovanje na kraju igre.



Oznaka polja uspomena

Zaliha kocki



3 polja za rezervirana putovanja

HLADNJAK

SUVENIRI



Polja za iskorištene suvenire

Polje srca ovdje idu tek dobiveni, neiskorišteni suveniri



Iskorištena strana



Neiskorištena strana

Tijek igre

Svaki krug igre sastoji se od dvije faze:

- A. Faza planiranja
- B. Faza izvršavanja

A. FAZA PLANIRANJA

Svi igrači **istovremeno** uzimaju svoje tri kocke te ih bacaju. Nakon bacanja **postavljaju kocke** na ona **mjesta (akcije)** koja **žele izvršiti** u sljedećoj fazi, pazeći pri tome da ne promijene iskockane brojeve. Kocke možete iskoristiti za sljedeće akcije:

Pripremu prtljage: kocku/e postavljate na karte u svom koferu

Rezervaciju putovanja: kocku/e postavljate na karte turističke ponude

Odlazak na posao: kocku/e postavljate na oznaku radnog mjesta

Redoslijed postavljanja kocki je potpuno proizvoljan te igrač tijekom ove faze **smije samo jednom po svakoj kocki** povući i izmijeniti mjesto na koje ju je postavio.

Prije postavljanja kocaka, igrači mogu ponovno bacati **jednu, dvije ili tri** svoje kocke plativši **100 ₧** po bacanju tih kocki. Igrač može kupiti bilo koji broj ponovnih bacanja prije nego postavi kocku.



Luka nije zadovoljan s iskockanim brojevima, plaća 100 ₧ kako bi ponovo bacao sve kocke. Nakon novog bacanja odlučuje zadržati kocku 5 te odlučuje platiti još 100 ₧ za ponovno bacanje ostalih kocki. Nakon tog bacanja zadovoljan je i zadržava kocke.

Nakon što su svi igrači postavili svoje kocke na željena mjesta te se usuglasili da su gotovi s fazom postavljanja slijedi faza izvršavanja.

Napomena: Ako u fazi planiranja nitko od igrača ne želi prvi postaviti kocku, igru započinje igrač s najvećim zbrojem kocaka. On prvi postavlja svoje tri kocke, zatim slijede ostali u smjeru kazaljke na satu. U slučaju izjednačenja, svi igrači bacaju kocke dok jedan nema najveći zbroj kocaka.

•Priprema prtljage

Postavi kocku/e na već rezerviranu/e kartu/e putovanja u svom koferu, tako da zbroj s kocki bude jednak broju na oznaci potrebne prtljage. Pohranjivanje kocaka koje djelomično pokrivaju iznos prtljage između krugova igre nije dopušteno.



Marko u svom koferu ima kartu putovanja s brojem potrebne prtljage 5. Nakon bacanja svoje 3 kocke dobio je 2, 3 i 5. On može: postaviti na kartu kocke 2 i 3 i s njima izvršiti putovanje, te kocku 5 iskoristiti za neku akciju. Ali umjesto toga može iskoristiti i samo kocku 5 kako bi izvršio putovanje, te mu ostaju dvije kocke za druge akcije.

•Rezervacija putovanja

Postavi jednu svoju kocku na kartu putovanja koja se nalazi u ponudi agencije kako bi je rezervirao/la, a čiju cijenu možeš platiti. Broj na kocki bitan je samo u slučaju nadmetanja (vidi str. 11)

Napomena: Ako imaš dovoljno novaca i mjesta u koferu možeš rezervirati i više putovanja postavljajući pojedine svoje kocke na druga putovanja iz ponude.

PAZI! Ako drugi igrač postavi svoju kocku na isto putovanje, znači da se želi nadmetati s tobom za to putovanje. Još uvijek možeš premjestiti svoju kocku na neko drugo mjesto i izbjeći nadmetanje.



Diana postavlja svoju kocku sa brojem 2 na kartu Zagreba(1). Luka postavlja svoju kocku 4 na istu kartu(2). Vidjevši Lukin potez Diana se predomišlja jer ne želi u nadmetanje te premješta svoju kocku na radno mjesto(3).

• Odlazak na posao

Postavi svoju kocku/e na oznaku radnog mjesta kako bi zaradio/la novac u sljedećoj fazi.

B. FAZA IZVRŠAVANJA

Svi igrači istovremeno izvršavaju svoje akcije. Svaki igrač izvršava svoje akcije jednu po jednu točno ovim redoslijedom:

1. Putovanje → 2. Potvrda rezervacije → 3. Rad

1. Putovanje

Premjesti kartu/e putovanja iz svog kofera za koju/e si pripremio/la prtljagu (postavio/la kocke) na polje uspomena u kolonu prema boji karte (grupiraj karte prema bojama), te vrati kocke natrag na svoju zalihu u koferu. Zatim provjeri jesi li ispunio/la uvjete za osvajanje suvenira (Vidi SUVENIRI).

2. Potvrda rezervacije

Svi igrači koji su postavili kocke na karte u turističkoj ponudi moraju platiti cijenu karte. Karte s više kocaka idu u nadmetanje. Igrači se mogu odlučiti na plaćanje cijene karata koje ne idu u nadmetanje prije ili poslije nadmetanja.

Kada si kupio/la kartu putovanja postavljaš je na slobodno mjesto u svojem koferu. Karte tura postavljaju se direktno na tvoje polje uspomena. Vrati kocke na zalihu i nadopunite polja turističke ponude s novim kartama iz kupa.

PAZI! Ukoliko nemaš dovoljno novaca ili slobodno mjesto u koferu (a potrebno ti je) akcija ti propada.

Marko ide na predivno putovanje u Ozalj. On je već spakirao svoj kofer koristeći dvije kocke. Sada pomiče kartu na svoje polje uspomena (1) i vraća kocke na zalihu (2). Postavljanjem ove karte dobiva novi par simbola atrakcija te uzima suvenir kojeg postavlja licem prema dolje na dno svog hladnjaka (3).



NADMETANJE

Ako su na karti putovanja iz ponude putničke agencije bile postavljene i kocke drugih igrača slijedi nadmetanje za osvajanje rezervacije putovanja.

Nadmetanje teče tako da se sve kocke na karti postavu u redak od najveće prema najmanjoj. Sve kocke iste vrijednosti ponovno se bacaju kako bi se odredio položaj u retku (npr. Ako su dva igrača izjednačena s četvorkama i jedan u ponovnom bacanju dobije šesticu, on i dalje zapravo ima četvorku ali „veće“ vrijednosti). Taj redak kocki predstavlja redosljed za nadmetanje.

Prvi igrač mora ponuditi vrijednost karte eventualno uvećanu za željeni iznos kao pravo na kupnju. Svaki igrač prema zadanom redosljedu mora ponuditi više ili odustati od nadmetanja. Pobjednik nadmetanja mora platiti vrijednost karte uvećanu za dodatni iznos kako bi je uzeo.

Igrači ne mogu nuditi više novca nego što ga imaju, ali mogu ponuditi na način da time nemaju dovoljno novca za platiti neku drugu kartu u turističkoj ponudi na koju su možda isto postavili kocku. (Ta im akcija onda propada)

(1) Marko (4 crveno), Luka (4 žuto) i Diana (6 plavo) nadmeću se za kartu putovanja koja košta 300³. Kako su Marko i Luka izjednačeni oni ponovno bacaju svoje kocke. (2) Marko na kocki dobiva 5, a Luka 2. Stoga je redosljed nadmetanja: Diana, Marko i Luka. (3) Diana započinje nadmetanje s 400³ (300³ za cijenu karte i dodatno 100³). Marko diže na 500€, a Luka odustaje i stavlja svoju kocku na zalihu gubeći time akciju. Diana nudi 600³ i Marko odustaje. (4) Diana osvaja kartu koju mora platiti 600³ kako bi je postavila u svoj kofer. (5) Luka nije bio siguran bi li uspio kupiti svoju kartu ture ako pobjedi u nadmetanju, stoga je radije odustao kako bi je kupio poslije. Nakon odustajanja od nadmetanja on kupuje svoju kartu ture i postavlja je na svoje polje uspomena.



3. Rad

Za svaku kocku koju si postavio/la na radno mjesto uzmi po 100[€].

Dodatno uzmi:

- ako si postavio/la **2 kocke s istim brojem** uzmi dodatnih 100[€],
- ako si postavio/la **3 kocke s istim brojem** uzmi dodatnih 200[€]
- Za svaku kartu **poslovnog putovanja** koju imaš na polju uspomena uzmi još po 100[€].

Sve karte **poslovnih putovanja** (karte sa oznakom novca kao nagradom) u tvojem polju uspomena aktivirati će se svaki puta kada koristiš akciju radnog mjesta, ali samo jednom, neovisno o broju kocki koje si postavio. (1, 2 ili 3 kocke).

Zatim vrati kocke s oznake radnog mjesta na zalihu u koferu.

Napomena: Novac u banci trebao bi biti neograničen. U rijetkim slučajevima kada u banci nebi bilo dovoljno novaca za sve igrače, nadomjestite novce koji nedostaju vlastitim zamjenama ili zapišite iznos na papiru.





Luka (žuta) je stavio kocke vrijednosti 2 i 3 na radno mjesto. Kako on nema poslovnih putovanja u polju uspomena, dobiva samo 200[€] (100 po kocki). Diana (plava) je bila na dva poslovna putovanja te su joj sve tri kocke vrijednosti 2. Te dobiva ukupno 600[€].

Marko (crvena) je bio na poslovnim putovanjima ali kako nije postavio kocku na radno mjesto ne osvaja novce.

NOVI KRUG IGRE

Nakon odigrane 2. Faze ponavlja se 1. Faza i tako u krug dok ne nastupi kraj igre.

Osvajanje suvenira

Suvenir dobivaš prilikom izvršavanja (postavljanja na polje uspomena) karte putovanja s oznakom atrakcije. Ako nakon postavljanja karte imaš paran broj oznaka atrakcija iste vrste na polju uspomena - osvajaš suvenir te ga postavljaš na svoj hladnjak u polje srca ( = ) tako da je vidljiva neiskorištena (crna) strana suvenira.

Svaki suvenir koji na kraju igre ostane u polju srca donijeti će ti 5 bodova.

Korištenje suvenira

Suvenir možeš koristiti u bilo kojem trenutku igre, u obje njene faze.

Suvenir se koristi tako da ga okreneš na iskorištenu (bijelu) stranu te postaviš u polje hladnjaka ovisno o tome za što želiš iskoristiti suvenir.



Uzmi 500 



=    Izvrši jedno putovanje po izboru iz kofera bez potrebe za kockama prtljage.

Uzmi dvije karte s kupa. Odaberi jednu, a drugu vrati na dno kupa. Zatim možeš učiniti nešto od slijedećeg:



- Postavi odabranu kartu (koja nije tura) na slobodno mjesto u koferu
- Odbaci jednu kartu iz svojeg polja uspomena i postavi odabranu kartu u polje. (Odbačena karta ide na dno kupa)

PAZI! Ukoliko odabereš drugu opciju, akciju moraš završiti s ispravnim brojem suvenira u ovisnosti o trenutnom broju atrakcija. Ako sada imaš manje suvenira, odbaci jedan neiskorišten. Ako nemaš neiskorištenih suvenira, ne možeš odabrati ovu opciju (ili moraš odabrati drugu kartu za zamjenu). U rijetkim slučajevima kada ne možeš odabrati niti jednu opciju, gubiš ovaj bonus i odbacuješ obje karte na dno kupa.

Kraj igre

Kraj igre nastupa kada je izvučena posljednja karta putovanja iz kupa karata.

Igrači taj krug igraju uobičajeno.

Nakon tog kruga, vratite sve kartice iz turističke ponude u kup karata te vratite kup karata u kutiju, sezona je završila i više niste u mogućnosti rezervirati daljnja putovanja (niti akcijom niti suvenirom).

Odigrava se još jedan, posljednji krug igre u kojem turistička ponuda više nije dostupna, ali je moguće obaviti putovanja koja se već nalaze u koferu ili otići na radno mjesto.

Zatim se izvršava bodovanje. Pobjednik je igrač s najviše bodova, u slučaju izjednačenja pobjednik je igrač s više karata na polju uspomena. U slučaju daljnjeg izjednačenja, pobjednik je igrač s najviše suvenira.







Bodovanje

Bodovanje se vrši temeljem karata s polja uspomena na sljedeći način:

- Bodovanje "po područjima":
 - Zbroji sva srca s karata u pojedinoj boji te taj zbroj pomnoži s brojem karata koje imaš u toj boji (uključujući i karte koje nemaju srca).
 - Ponovi ovo bodovanje za svaku boju zasebno.
- Bodovanje "kroz Hrvatsku":
 - Pronađi po jednu kartu s najviše srca u svakoj boji koju imaš i zbroj tih srca pomnoži s brojem prikupljenih boja.
- Ture:
 - Bodovi ovise o broju skupljenih tura.
 - 1 tura donosi 5 bodova; 2 ture donose 15 bodova; 3 ture donose 30 bodova; svaka iduća tura donosi dodatnih 30 bodova.
- Suveniri: svaki neiskorišteni suvenir donosi 5 bodova
- Novac: svakih 300 ₧ donosi 1 bod




Bodovanje "po područjima"


- Za Istočnu Hrvatsku  0 bodova jer u boji nema srca
- Za Sjevernu Hrvatsku  (1+2+3)x3 karte = 18 bodova
- Za Središnju Hrvatsku  0 bodova jer u boji nema karata u polju uspomena (rezervirane karte u koferu se ne broje)
- Za Planinsku Hrvatsku  (2+1+2)x4 karte = 20 bodova
- Za Sjeverni Jadran  0 bodova jer u boji nema karata
- Za Južni Jadran  (1+2)x2 karte = 6 bodova

Bodovanje "kroz Hrvatsku"

2 srca s Planinske Hrvatske, 2 srca s južnog Jadrana i 3 srca sa Sjeverne Hrvatske = (2+2+3)x4 seta (Istočna, Sjeverna i Planinska Hrvatska te Južni Jadran) = 28 bodova

Bodovanje tura  4 ture = 60 bodova

Bodovanje suvenira  1 neiskorišteni suvenir = 5 bodova

Bodovanje novca  500 ₧ = 1 bod (ostatak od 200 ₧ ne nosi bodove)

Ukupno Σ 0+18+0+20+0+6+28+60+5+1 = 138 bodova

Atribucije

Igru osmislili:

Diana and Žarko Pintar

Grafički dizajn:

Maja Škripelj

Kontrola knjige pravila (ENG):

Bryan Gerding

Fotografije:

Silvija Butković, Miroslav Vajdić, Silverije, Davor Ambreković, Želimir Gantar, Dalibor Prodanić, Tomislav Mikuljan, Damir Pahić, Boris Pintar, Mislav G.M. Mikša, Kenguur Fotografije, Antonio Blažon, Zoran Grijak, Marina M. Kavur, Hrvoje Došen, Tomislav Čižmadija, Dragan Ibišević, Nebojša Simić, Dinko Stopić, Siniša Biljan, Žarko Pintar, Maja Škripelj, Udruga igara: Udruga RiRoll, Udruga Zaigrana Koza, Udruga "Mordele", Udruga F&St, Udruga Igranje

Posveta:

Ovu igru posvećujemo našim sinovima i putnicima kroz život Luki i Marku.

Igru testirali:

Vjeko Martinjak, Marin Subanović, Sonja Kuzmanić, Jerko Penić, Marko Radelić, Ante Kaloper, Marina Kozina, Slavica Farkaš, Filip Jakovac, Ivan Kokić, Tomislav Mikuljan, Marijan Mihić, Roman Lončar, Edin Mujadžević, Sven Nemet, Luka i Marko Pintar, Maja Škripelj, obitelj Smetiško, Blanka Hazulin, Anita i Davor Ambreković, Vedran Palajić, Jakov Puceković, Tina Toplak Bažulić, Mirta Mesić, Martina Galeković, Fran Bažulić, Branimir Jurić, Želimir i Dunja Gantar, Boris Fistrić, Ivana Potočić

Naziv proizvoda:

Sretan put! - društvena igra

Na tržište stavlja:

Skockane igre, Obrt za proizvodnju, prodaju i usluge

Skockane-igre.hr

Proizvođač:

Grafika-grafoprint d.o.o.

Zemlja podrijetla: Hrvatska (EU)



UPOZORENJE:

OPASNOST OD GUŠENJA!!!

Sitni dijelovi.

Nije namijenjeno djeci
mlađoj od 3 godine.



EN 71-1, EN 71-2, EN 71-3
2009/48/EEC, (88/378/EEC)



Čuvati ambalažu radi pohrane elemenata
igre.