

# TO BE CONTINUED...

## Igra o stripu. Strip o igri.

**P**et ljubitelja društvenih igara, **THE COLLECTOR, THE SORE LOSER, THE STRATEGIST, THE STICKLER** i **LADY LUCK**, pozvani su na večernje druženje. Budi autor stripa, prateći njihove avanture na putu do, omiljene im, zabave.

U ovoj igri slagati ćete svoju **EPIZODU** stripa u 9 kadrova.

Karte, koje ćete koristiti, pripadaju po jednoj od 5 paralelnih priča, te sadrže simbol koji označava priču i broj (1-15), koji označava vremenski redoslijed kadrova.

Cilj svakog igrača je složiti **EPIZODU** sa što više kadrova koji pripadaju istoj priči, no vaš će rezultat biti još bolji, ukoliko koristite karte s prikladnim brojevima (vidi str.8 "Prikladni brojevi").

SIMBOL | PRIČA



The Collector



The Sore Loser



The Strategist



The Stickler



Lady Luck



Simbol **ROTACIJE**  
(objašnjenje na str.5)

### SADRŽAJ



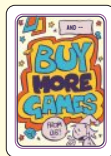
**75**  
karti  
**RADNJE**

(s 1 simbolom  
priče i brojem  
1-15)



**5**  
karti  
**„MEĐUTIM“**

(bez simbola  
priče, s natpisom  
„Meanwhile“)

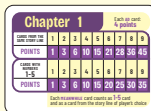


**5**  
karti  
**REKLAMA**



**10**  
karti  
**SUSRETA**

(s 2 različita  
simbola  
priče)



**5**  
karti  
**EPIZODA**  
(s podsjetnikom  
za dobovanje)

## POSTAVA IGRE

- Uzmite karte **EPIZODA**, ovisno o broju igrača. Promiješajte ih i **podijelite po 1 svakom igraču**.

Sjednite za stol, na način da su brojevi vaših **EPIZODA** poredani od manjeg prema većem, u smjeru suprotnom od kazaljke na satu (igrač s vaše lijeve strane imati će manji broj **EPIZODE**). U igri s manje od 5 igrača, stavite preostale karte **EPIZODA** sa strane. One se neće koristiti u igri.

- Podijelite po 1 kartu REKLAME svakom igraču**.

U igri s manje od 5 igrača, stavite preostale karte **REKLAMA** sa strane. One se neće koristiti u igri.

- Promiješajte sve karte „MEĐUTIM“, karte RADNJE i karte SUSRETA** u zajednički **TAJNI ŠPIL**, koji postavite na sredinu stola, tako da su karte okrenute licem prema dolje.

- Postavite JAVNE ŠPILOVE:** Uzmite onoliko karti s vrha **TAJNOG ŠPILA**, koliko ima igrača i posložite ih, jednu do druge, licem prema gore, pokraj **TAJNOG ŠPILA**. Ove karte zvat će **JAVNI ŠPILOVI**.

- Svaki igrač uzima po 4 karte s vrha TAJNOG ŠPILA** i drži ih skrivene od ostalih igrača. Na kraju postave igre, svaki će igrač imati 5 karata u ruci, od kojih je jedna karta **REKLAME**.

## BROJ IGRAČA | EPIZODE

2	—	1 i 5
3	—	1, 3 i 5
4	—	1, 2, 4 i 5
5	—	svih 5

## EPIZODA

Tijekom igre, igrati ćete karte iz ruke na stol ispred sebe. Na taj ćete način stvarati mrežu od 3x3 karata, koju zovemo **EPIZODA**.

Primjer postave igre za 3 igrača



## TIJEK IGRE

Igra se 9 krugova, u svakom od kojih se igrači izmjenjuju po redoslijedu suprotnom od kazaljke na satu. Igru započinje igrač s **EPIZODOM 1**.

U svakom krugu igrači odigravaju poteze sljedećim redoslijedom:

### 1 Berite 2 karte.

Dvapat uzmite kartu s vrha **TAJNOG ŠPILA** ili s vrha jednog od **JAVNIH ŠPILOVA**.

Igrač uvijek može pogledati koje se sve karte nalaze u **JAVNIM ŠPILOVIMA**, ali pritom ne smije mijenjati njihov raspored.

Ako igrač uzme posljednju kartu s nekog **JAVNOG ŠPILA**, odmah uzmite kartu s vrha **TAJNOG ŠPILA** i postavite ju na stol, licem prema gore, formirajući, na taj način, novi **JAVNI ŠPIL**. Ako u **TAJNOM ŠPILU** nema više karata, preskočite ovo pravilo.

Ako, u trenutku kada igrač treba brati kartu, nema više karata u **TAJNOM ŠPILU**, ni u **JAVNIM ŠPILOVIMA**, uzmite sve **IZDVOJENE** karte, promiješajte ih, te stvorite novi **TAJNI ŠPIL** i nove **JAVNE ŠPILOVE** (4. korak u postavi igre). *Vidi objašnjenje IZDVOJENIH karata na str.6.*

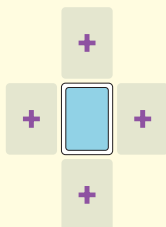
### 2 Odigrajte kartu.

U svakom krugu morate odigrati 1 kartu (**RADNJE**, **SUSRETA**, ili **REKLAME**).

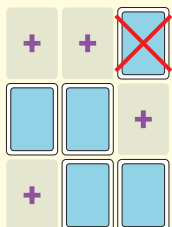
#### Igranje karte **RADNJE** ili karte **SUSRETA**

Izaberite 1 kartu **RADNJE** ili 1 kartu **SUSRETA** iz ruke, i postavite je, licem prema gore, u svoju **EPIZODU**.

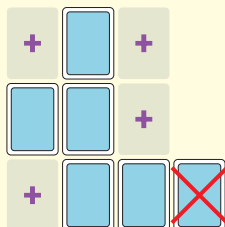
Prva karta u **EPIZODI** postavlja se neovisno o položaju koji će imati na kraju igre. Svaka slijedeća karta u **EPIZODI** smije se postaviti samo ortogonalno naslonjena na neku već postavljenu kartu u istoj **EPIZODI**, s time da, prilikom odigravanja karte, **EPIZODA** uvijek mora ostati unutar 3x3 okvira.



(+) dozvoljeno mjesto za postavljanje slijedeće karte



(X) NIJE DOZVOLJENO - karta nije postavljena ortogonalno na niti jednu susjednu kartu



(X) NIJE DOZVOLJENO - karta je postavljena izvan 3x3 okvira

Prilikom odigravanja karte **RADNJE**, dopušteno je igrati bilo koju kartu **RADNJE**, neovisno o broju i simbolu priče, ali je pritom potrebno poštivati pravila postavljanja:

- Ukoliko bilo koja **prethodna EPIZODA** sadrži kartu **RADNJE** s istim simbolom priče:

Nije dopušteno igrati kartu **RADNJE** s istim simbolom priče, koja ima manji broj od onih koji se nalaze u prethodnim **EPIZODAMA**. **1**

- Ukoliko bilo koja **naredna EPIZODA** sadrži kartu **RADNJE** s istim simbolom priče:

Nije dopušteno igrati kartu **RADNJE** s istim simbolom priče, koja ima veći broj od onih koji se nalaze u narednim **EPIZODAMA**. **2**

- Pravila postavljanja ne odnose se na igranje karti **SUSRETA**.

PRIMJER: Igrač, s Epizodom 3, odigrava kartu:

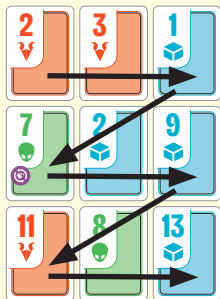
The diagram illustrates the card placement rules across episodes. It shows a grid of cards with numbers and symbols. Red circles and arrows highlight specific cards and their relationships between episodes.

**1** U ovom slučaju, **NIJE DOZVOLJENO** odigrati kartu s brojem 3, jer se u prethodnoj Epizodi nalazi karta s većim brojem (5), koja pripada istoj priči

**2** U ovom slučaju, **NIJE DOZVOLJENO** odigrati kartu s brojem 13, jer se u narednoj Epizodi nalazi karta s manjim brojem (12), koja pripada istoj priči


## Pravila postavljanja unutar iste **EPIZODE**:


- Kada se u istoj **EPIZODI** odigravaju karte **RADNJE**, koje pripadaju istoj priči, one se moraju postavljati na način da brojevi rastu, gledajući od gornjeg lijevog kuta, do donjeg desnog kuta (kao prilikom čitanja stripa).




## Igranje karti **RADNJE** sa simbolom **ROTACIJE**



Ukoliko igrač, iz ruke, odigra kartu **RADNJE** sa simbolom , uradite slijedeće:

- Svaki igrač preda sve karte, koje drži u ruci, igraču sa svoje desne strane
- Počevši od igrača koji je odigrao kartu sa simbolom , po redoslijedu u smjeru suprotnom od kazaljke na satu, svi oni igrači koji imaju manje od 5 karata u ruci, mogu brati karte s vrha **TAJNOG ŠPILA** ili s vrha nekog od **JAVNIH ŠPILOVA**, dok god imaju manje od 5 karata u ruci.

Igrač koji je odigrao kartu sa simbolom  završava svoj krug.



## Igranje karte **REKLAME**

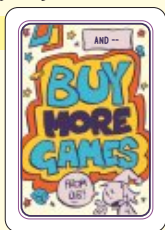
Karta **REKLAME** igra se u **EPIZODU** nekog drugog igrača.

Zamijenite, već prisutnu, kartu **RADNJE**, **SUSRETA** ili „**MEBUTIM**“, u bilo kojoj drugoj **EPIZODI** (osim u svojoj), s kartom **REKLAME**. Odmah nakon toga, odigrajte tu zamijenjenu kartu u svoju **EPIZODU**.

Kartu **RADNJE**, koja je zamijenjena kartom **REKLAME**, morate odmah odigrati u svojoj **EPIZODI**, poštujući pritom sva pravila postavljanja.

Nije dopušteno odigrati kartu **REKLAME**, ukoliko kartu, koja se planira zamijeniti s kartom **REKLAME**, nije moguće odigrati u svojoj **EPIZODI**, poštujući pritom sva pravila postavljanja.

Ukoliko se karta **REKLAME** odigra na način da se zamijeni sa kartom na kojoj se nalazi simbol , pravilo vezano za odigravanje karte sa simbolom  se ignorira.



Da bi se karta **REKLAME** odigrala na način da zamijeni kartu „**MEDUTIM**“, igrač koji igra kartu **REKLAME** mora u svojoj **EPIZODI** imati već prisutnu drugu kartu **REKLAME**. Karta „**MEDUTIM**“, koja se dobije tom zamjenom, mora se odmah odigrati u svoju **EPIZODU**, na način da se zamijeni s kartom **REKLAME**, koja se pritom uzme u ruku.

Ako je karta **REKLAME** odigrana na način da zamijeni kartu „**MEDUTIM**“, igrač mora, prije kraja svog kruga, odigrati još jednu kartu **RADNJE**, **SUSRETA** ili **REKLAME**.

### Igranje karte licem prema dolje:

Ukoliko igrač ne želi odigrati kartu **RADNJE**, **SUSRETA** ili **REKLAME**, ili nema mogućnosti odigrati neku od tih karata, poštujući pritom sva pravila postavljanja, igrač svejedno mora odigrati kartu iz ruke, po svom izboru, ali licem prema dolje.

Ta se karta smije postaviti samo ortogonalno naslonjena na neku već postavljenu kartu u istoj **EPIZODI**, s time da **EPIZODA** uvijek mora ostati unutar 3x3 okvira.

Karte odigrane licem prema dolje ne donose bodove na kraju igre!

## Bilo kada, neograničen broj puta, u svom krugu možete:

### 1 Igrati kartu „**MEDUTIM**“:

Zamijenite kartu **REKLAME** u svojoj **EPIZODI** s kartom „**MEDUTIM**“. Uzmite zamijenjenu kartu **REKLAME** u ruku.

### 2 Odbacivanjem karti iz ruke, uraditi slijedeće:

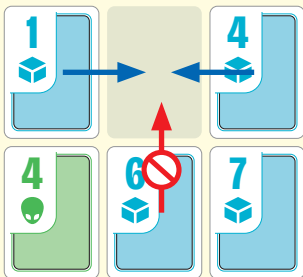
- Odbacite 1 kartu iz ruke, da bi **IZDVOJILI** 1 kartu sa bilo kojeg drugog **JAVNOG ŠPILA** (na kojega nije upravo odbačena karta). Ovo ne smijete uraditi odbacivanjem posljednje karte iz ruke!

Smatra se da je **IZDVOJENA** karta izvan igre (odvojite je sa strane, izvan igraće površine) i nije dostupna igračima, dok god postoje druge karte u **TAJNOM ŠPILU** ili u **JAVNIM ŠPILOVIMA**.

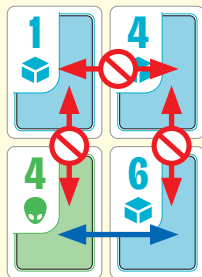
- Odbacite 3 karte iz ruke, da bi brali 1 kartu (iz **TAJNOG ŠPILA** ili nekog od **JAVNIH ŠPILOVA**).
- Odbacite 1 kartu iz ruke, da pomaknuli neku od karata unutar svoje **EPIZODE** za jedno mjesto u horizontalnom ili vertikalnom smjeru, ili da bi dvjema kartama u svojoj **EPIZODI** zamijenili mjesta. Ovo ne smijete uraditi odbacivanjem posljednje karte iz ruke!

#### ODBACIVANJE KARTE

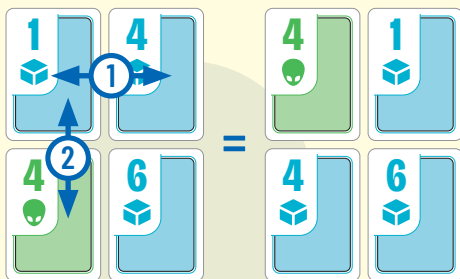
Odbaciti kartu znači staviti kartu iz ruke, na bilo koji javni špil, licem prema gore.



Možete pomaknuti kartu na susjedno slobodno mjesto, ili dvjema susjednim kartama zamijeniti mjesta.

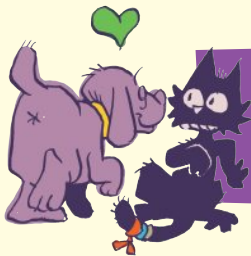


Nakon pomicanja (jednog ili više uzastopnih), sve karte u **EPIZODI** moraju biti postavljene poštujući sva pravila postavljanja i nalaziti se unutar 3x3 okvira.



### 3 Kraj kruga.

Igrač, koji na kraju kruga ima više od 5 karata u ruci, mora odbaciti višak karata, dok ih nema točno 5. Igru nastavlja slijedeći igrač, u smjeru suprotnom od kazaljke na satu.



### KRAJ IGRE

Igra završava u trenutku kad svi igrači imaju 9 karata u svojim **EPIZODAMA**.

## BODOVANJE

### 1 Bodovi za redosljed

Prebrojite sve karte sa **PRIKLADNIM BROJEVIMA** u svojoj **EPIZODI** (vidi tablicu). Karte „**MEĐUTIM**“ smatraju se kartama sa **PRIKLADNIM BROJEVIMA** za **EPIZODU** u kojoj se nalaze, neovisno koja je to **EPIZODA**.

EPIZODA      PRIKLADNI  
BROJEVI

1	—	1-5
2	—	2-6
3	—	6-10
4	—	10-14
5	—	11-15

BROJ KARATA SA PRIKLADNIM BROJEVIMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
BODOVI ZA REDOSLIJED	1	3	6	10	15	20	25	30	35

### 2 Bodovi za priču

Svaka priča u **EPIZODI** boduje se ovisno o broju simbola te priče koji se nalaze u toj **EPIZODI**. Karte **SUSRETA** zbrajaju se u broj karata obje priče čije simbole sadrže. Karte „**MEĐUTIM**“ dodaju se broju karata za priču koja ima najviše karata u pojedinoj **EPIZODI**.

BROJ KARATA KOJE PRIPADAJU ISTOJ PRIČI	1	2	3	4	5	6	7	8	9
BODOVI ZA PRIČU	1	3	6	10	15	21	28	36	45

### 3 Bodovi za reklamu

Svaka karta **REKLAME** vrijedi 4 boda, za **EPIZODU** u kojoj se nalazi.

**REZULTAT = Bodovi za redosljed + Bodovi za priču + Bodovi za reklamu**

Igrač koji ima najviši rezultat pobjeđuje!  
U slučaju izjednačenog rezultata, uživajte u zajedničkoj pobjedi!



DIZAJN IGRE: Vedran Močibob  
STRIP (PRIČA I CRTEŽI): Darko Macan  
GRAFIČKI DIZAJN: Melina Mikulić / Kreativni odjel d.o.o.  
TESTIRANJE I SAVJETI:  
Lukas, Bojana, Sandro, Siniša,  
fam. Babić, RiRoll, Copybara

CE UK  
CA



**UPOZORENJE!**  
OPASNOST OD GUŠENJA -  
sadrži male dijelove. Nije prikladno  
za djecu mlađu od 3 godine.

© 2024 SNOVID d.o.o. / Špinel 20T, 52470 Umag, Croatia