

Rollecate



UPUTSTVO

Rollecate je prelepa, ali delimično stara parna lokomotiva. Poslednjih par godina ona je polako rđala u staroj šupi, na njeno veliko razočarenje! Zato joj je potrebna vaša pomoć kako bi se pokrenula opet. Iskoristite svoje karte da izgradite novu prugu i dozvolite Rollecate da se kreće ponovo. Ali budite orpezni da Rollecate ne iskoči iz koloseka: to će vas koštati poena!

SADRŽAJ

55 karata za igranje, od kojih su:



50 karata šina

(46 običnih šina, 4 polomljene šine)



5 karata haosa



1 drveni vozić
("Rollecate")



4 kockice



Ovo uputstvo

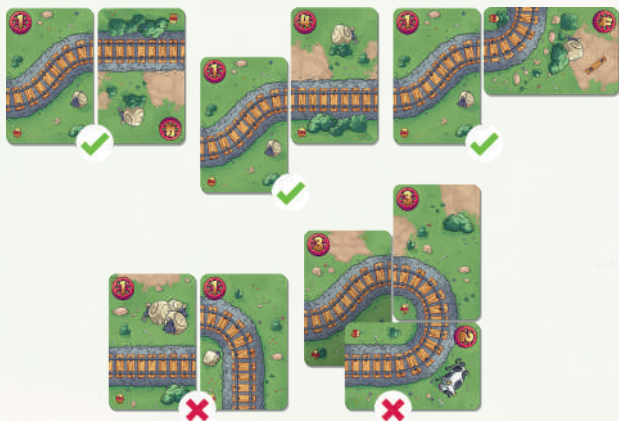
IDEJA IGRE

U ovoj igri smenjivaćete se po potezima u cilju da produžite železnicu svojim kartama i bacate kockice da biste videli za koliko mesta će Rollecate da se kreće. Za vreme kretanja Rollecate će možda da iskoči iz koloseka. U toku vožnje Rollecate može da iskoči iz šina, a to će vam doneti kaznene karte. Da biste pobedili, pokušajte da se oslobodite (otarasite) svojih karata, a da za to vreme pokupite što manje kaznenih karata.

POSTAVKA IGRE

- 1** Promešajte karte i formirajte špil karata okrenut licem na dole na sredini stola.
 - 2** Izgradite početnu železnicu sačinjenu od 4 karte šina smenjajući se po potezima: povucite 1 kartu iz špila za povlačenje i dodajte je na kraj pruge. Postarajte se da se šine sastavljaju pravilno (**vidi kutiju**). Sklonite sa strane bilo koje karte haosa koje ste povukli. Kada ste završili početnu železnicu, vratite karte haosa nazad u špil za povlačenje i promešajte karte.
- NAPOMENA:** Za 2 igrača, oba igrača će da dodaju 2 karte; za 3 igrača, samo 1 igrač će dodati 2 karte.
- 3** Postavite voz na treću kartu početne železnice. Rollecate će se uvek kretati ka kraju pruge.

PRAVILNO POSTAVLJENE KARTE:



Šine bi trebalo da se spajaju pravilno i karte ne mogu nikada da se preklapaju.

- 4** Povucite broj karata iz špila za povlačenje karata i vratite ih u kutiju, a da ih ne vidite. Broj karata zavisi od broja igrača u igri (vidi na kutiji). Te karte se ne koriste u igri.

UKLANJANJE KARATA:

- 2 igrača** uklonite 11 karata
3 igrača uklonite 9 karata
4 igrača uklonite 7 karata

- 5** Podelite po 2 karte svakom od igrača. Uzmite svoje karte i čuvajte ih sakrivene od ostalih igrača.
- 6** Napravite malo mesta ispred sebe za svoj lični špil odbačenih karata.
- 7** Ko je poslednji putovao vozom može da započne igru.



Postavka

TOK IGRE

Igra se igra u potezima, u pravcu kazaljke na satu. Igra se završava kada je špil za povlačenje karata prazan. Igrač koji je povukao poslednju kartu završava svoj potez. Zatim se ustanovljavaju poeni igrača.

U vašem potezu, prvo povucite 1 kartu iz špila za povlačenje i uzmite je u svoju ruku (ne postoji limit za karte u ruci). Zatim morate da odradite **tačno 1** od sledećih akcija:

- 1 **PROPUŠTANJE POTEZA**
- 2 **PRAVLJENJE ŠINA**
- 3 **ODBACIVANJE HAOS KARATA**

AKCIJA 1: PROPUŠTANJE

Uvek vam je dozvoljeno da propustite potez. Možda vam je to jedina opcija ili vam je to jednostavno najbolja opcija. Kada odlučite da propustite potez, pomerite Rollecate 1 kartu unapred **ako je to moguće**. Za vreme akcije propuštanje poteza Rollecate nikada ne izleće iz koloseka! Zatim uzmite 1 kaznenu kartu (pogledajte kutiju).

UZIMANJE KAZNENIH KARATA:

Kada god morate da uzmete kaznenu kartu, uzmite jednu po jednu od početka železnice dok ne dođete do potrebnog broja. Ako dođete do karte na kojoj se nalazi Rollecate, stanite i nemojte da uzimate kartu. Na kraju vašeg poteza stavićete svoje kaznene poene na svoj špil odbačenih karata po redosledu koji vi želite.



KOMBINOVANJE:



Dozvoljeno vam je da pravite kombinacije kada stavljate kaznene karte na svoj špil za odbačene karte. Ako karta koju odbacujete ima istu vrednost **kao karta sa vrha špila** za odbačene karte, možete da uzmete obe karte i odložite ih u kutiju. Ako morate da odbacite veći broj kaznenih karata za vreme vašeg poteza, dozvoljeno vam je da kombinujete više puta. Međutim, svaka od karata može da se kombinuje samo jednom. Dozvoljeno vam je da ih kombinujete samo sa kartama koje ste upravo odbacili u tom potezu.

NAPOMENA: Dozvoljeno vam je da pregledate karte iz svog špila za odbačene karte. Pametnim kombinovanjem svojih karata možete se osloboditi dobrog dela vaših kaznenih poena!



AKCIJA 2: PRAVLJENJE ŠINA

Uzmite **1 ili više karata iste vrednosti** iz svoje ruke i dodajte ih na kraj železnice. Postoji nekoliko pravila za ovo (pogledaj kutiju).

PRAVILA ZA SPUŠTANJE KARATA:

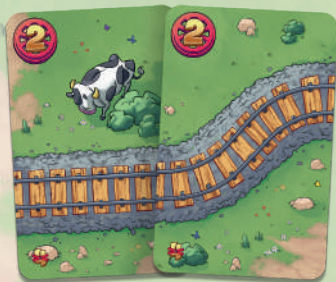
Ovo su pravila za dodavanje karata šina na železnicu:

- 1** Možete da dodate karte **vertikalno** ili **horizontalno**.
- 2** Šine na kartama bi uvek trebalo da se **poklapaju**.
- 3** Karte nikada ne bi trebalo da **preklapaju jedna drugu**.
- 4** **Razlika** u vrednosti dve susedne karte **nikada ne bi trebalo da bude 2**. Tako da vam nikada nije dozvoljeno da dodate **1** na **3** (ali možete na **1** da dodate **2** ili **4**). Tome slično, ne možete da dodate **2** na **4** (ali na **1**, **2** ili **3** možete). I tako dalje.




Primer: Kada imate dve karte vrednosti po 1, dozvoljeno vam je da dodate obe. Ali recimo da imate 3 i 4: tada ćete morati da izaberete i da dodate samo jednu od njih.

Nakon što ste dodali svoju kartu (e), Rollecate će se pokrenuti. **Saberite** vrednost karata šina koje ste dodali na železnicu. **Bacite onoliko kockica** koliko je zbir te vrednosti. Bacite kockice nekoliko puta kada je potrebno baciti više od 4 kockice.




Primer: Dodali ste dve karte sa vrednošću **2**, moraćete da bacite $2 + 2 = 4$ kockice.

Prebrojte koliko ste puta na kockicama dobili  i pomerite Rollecate jednak broj karata šina unapred ka kraju železnice. Ako se Rollecate pomeri preko pozicije kraja železnice, ona će **iskočiti iz šina** (pogledaj kutiju).

ISKAKANJE IZ ŠINA:

Postavite Rollecate na poslednju kartu železnice i uzmete kaznene karte. Broj karata koje je potrebno da uzmete bi trebalo da bude jednak broju koraka koje niste bili u mogućnosti da završite. Stavite ove karte na vaš špil za odbačene karte na kraju vašeg poteza. Molim vas zapamtite da vam je dozvoljeno da kombinujete karte kada ih odbacujete (pogledaj iznad).



Primer: Bacili ste kockice i dobili ste 3 puta  Znači moraćete da pomerite Rollecate 3 koraka unapred. Ispred Rollecate se nalazi samo jedna karta šine, to znači da će da iskoči iz koloseka. Pomerite Rollecate na poslednju kartu i uzmete 2 kaznene karte...

Kada god Rollecate pređe preko **polomljene šine** ili stane na istu, ona će se oštetiti. Uzmete **1 kaznenu kartu** da platite za popravke. Odbacite ovu kaznenu kartu na kraju vašeg poteza. Moguće je da Rollecate pređe preko više od 1 polomljene šine u vašem potezu. Ako se to desi, moraćete da uzmete više kaznenih karata.

AKCIJA 3: ODBACITE KARTE HAOSA

Ova akcija je moguća samo ako imate barem 1 kaos kartu u svojoj ruci. Stavite **1 ili više** ovih karata na svoj špil za odbačene karte, u bilo kom redosledu koji vi želite. Pravila za kombinovanje se primenjuju. Ove karte haosa koje odbacite ne moraju da budu iste vrednosti. Za razliku od akcije prepuštanje, nećete morati da pomerite voz unapred ili da uzmete kaznene karte.



KRAJ IGRE I BODOVANJE

Igra se završava nakon što je **poslednja karta** povučena iz špila za povlačenje karata. Kada povučete poslednju kartu i dalje možete da završite svoj potez.

Zatim svi igrači dodaju svoje karte iz ruke u svoj špil za odbačene karte. **NAPOMENA:** Nije vam dozvoljeno da kombinujete karte u tom momentu. Saberite sve vrednosti svih karata u svom špilu za odbačene karte. To će činiti vaš rezultat. Igrač koji ima **najmanji rezultat je pobjednik**.

U slučaju nerešenog rezultata, igrač sa manje karata pobeđuje. Ako je i dalje nerešeno, igrač sa manje karata vrednosti 4 će pobediti (računaju se vrednosti 3, 2 i 1 ako je to potrebno). U malo verovatnom slučaju da i dalje nema pobjednika, igrači će morati da dele pobjedu.

IGRA ZA JEDNOG IGRAČA

Možete igrati Rollecate, ako želite, čak i sami. U varijanti za jednog igrača, vaš cilj je da dobijete što je moguće manje kaznenih karata. Pokušajte da poboljšate svoj rezultat kroz svaku sledeću partiju koju odigrate. Pišite rezultate na parčetu papira i čuvajte ga u kutiji.

Postavka za jednog igrača je ista kao i postavka za 2 igrača. Izgradite početnu železnicu sa 4 karte šina. Uklonite 11 karata iz špila za povlačenje karata i stavite ih u kutiju. Igrajte igru dok se špil za povlačenje karta ne isprazni. Zatim utvrdite svoj rezultat. Što manje kaznenih karata to bolje.

Dosta teža varijanta za jednog igrača ide ovako: Dozvoljeno vam je da Rollecate iskoči iz šina samo 3 puta. Ako iskoči iz šina četvrti put, igra se završava i vi gubite.

NAPOMENA: Šteta nastala od polomljenih šina naravno se ne računa u smislu 3 dozvoljena iskakanja iz šina.

IGRANJE ZA JEDNOG IGRAČA SA IMAGINARNIM PROTIVNIKOM

U ovoj varijanti vi ćete igrati sa Rollecate protiv imaginarnog protivnika. Nazovimo je Ljubinka. Postavite igru kao što bi to normalno uradili za 2 igrača. Igraćete po standardnim pravilima. Za Ljubinku neka od pravila će se razlikovati.

Za početak, Ljubinki neće biti podeljene nikakve karte.

U svakom njenom potezu, ona će povući kartu, koju ćete naravno vi moći da vidite. Ako ona povuče kaos kartu, ona će je staviti na svoj špil za odbačene karte. Karte šina će uvek pokušati da iskoristi. Ako nije moguće iskoristiti kartu, po pravilima ona će propustiti potez. Karta koju je upravo povukla će se odložiti u kutiju ako Ljubinka mora da propusti potez.

Nakon što izgradi prugu, Ljubinka neće bacati kockice. Umesto toga, ona će uvek pomeriti Rollecate za broj mesta koji je naznačen na karti koju je upravo izgradila. Ako voz iskoči iz šina, ona će uvek uzeti tačno jednu kaznenu kartu.

Kad god Ljubinka dobije kaznenu kartu, ona će je uvek staviti na vrh svog špila za odbačene karte. Tako da ona neće čekati do kraja svog poteza. Prilikom odbacivanja, Ljubinka uvek kombinuje karte ako je u mogućnosti.

Konačan rezultat za Ljubinku se odrađuje prebrojavanjem broja karata na njenom špilu za odbačene karte (ne sumiranjem njenih poena).



Rollecate

1-4
15'
8+

**GRADI ŠINE, BACI KOČKICE, POMERI VOZ
I NEMOJ DA DOZVOLIŠ DA ISKOČI IZ ŠINA!**



**1 ODIGRAVAJ KARTE DA
BI GRADIO NOVE PRUGE**

**2 BACAJ KOČKICE I
POMERAJ VOZ**

**3 UZMI KAZNENE KARTE
AKO VOZ ISKOČI IZ ŠINA**



**ISKUŠAJ SVOJU SREĆU, NAPRAVI PAMETNE KOMBINACIJE
SA SVOJIM KAZNENIM KARTAMA I POBEDI U IGRI!**



Autor: Michiel de Wit
Ilustrator: Miša Jovanović
Dizajner: Sebastian Koziner
Produkcija: Gam'inBIZ
Proizvođač: Ludo Fact GmbH



© 2020 Games4you. Sva prava razervisana.
Molerova 43, 11000 Beograd, Srbija.
www.games4you.rs

**NAPRAVLJENO U
NEMAČKOJ**