MNKY

Njam-njam Prijatno

DICE ARENA

Laguna



Uputstvo za igru

Njam-njam Prijatno

Kuca, maca i miš su gladni! Ko će se pokazati kao najpažljiviji vlasnik, ko će ih najbolje nahraniti? Ko će biti njihov najbolji prijatelj?

Cilj igre

Tokom svog poteza bacićete kockice kako biste sakupili hranu ili pomerili ljubimce na tabli. Svaki ljubimac jede isključivo svoju omiljenu hranu: kuca koske, maca ribu, a miš sir. Kada im napunite posude, svaki pojedeni token hrane pomera vašeg ljubimca za jedno polje unapred na stazi. Pobednik je igrač koji prvi dovede sva tri ljubimca do kraja staze!

Komponente



12 žetona ljubimaca (4 od svakog ljubimca)



4 table za igrače



4 kockice



27 tokena hrane (9 koski, 9 riba, 9 sireva)

Postavka igre

1. Svaki igrač uzima tablu za igrače i tri različita žetona ljubimaca. Zatim postavlja žetone ljubimaca na tri početna polja redosledom koji sam izabere.

2. Stavite četiri kockice na sredinu stola.

3. Pripremite tokene hrane na osnovu broja igrača koji igraju i stavite ih u rezervu, pored kockica:
   2 igrača: 5 koski, 5 riba, 5 sireva
   3 igrača: 7 koski, 7 riba, 7 sireva
   4 igrača: 9 koski, 9 riba, 9 sireva

4. Najmlađi igrač igra prvi.



Tok igre

Igrači odigravaju svoj potez, u smeru kazaljke na satu, sve dok jedan ne pobedi. Tokom svog poteza svaki igrač izvodi sledeće korake, ovim redosledom:

1. Bacite četiri kockice.

2. Izaberite simbol koji ćete zadržati i odvojte sa strane sve kockice sa tim simbolom.

3. Ponovo bacite sve preostale kockice. Kockice možete bacati najviše tri puta. Posle svakog bacanja birate jedan simbol koji zadržavate (odvajate sa strane). Simbol možete promeniti nakon narednog bacanja. Ako promenite simbol posle drugog bacanja, u trećem pokušaju morate ponovo baciti sve kockice koje više ne zadržavate.

4. Posle tri bacanja, ili ako ranije odlučite da prestanete da bacate kockice, upotrebite izabrani simbol na sledeći način:

   Ako ste rešili da zadržite **hranu** (koske, ribu ili sir), uzmite onoliko tokena te hrane koliko je prikazano na kockicama. Stavite ih u odgovarajuću posudu. U svakoj posudi može biti najviše tri tokena hrane. Ako u posudi već ima tokena hrane, stavite samo onoliko koliko može da stane (maksimum tri), a ostale vratite u rezervu na stolu.

NAPOMENA! Broj tokena hrane je ograničen, pa ako ih više nema u rezervi, ne možete da ih uzmete.



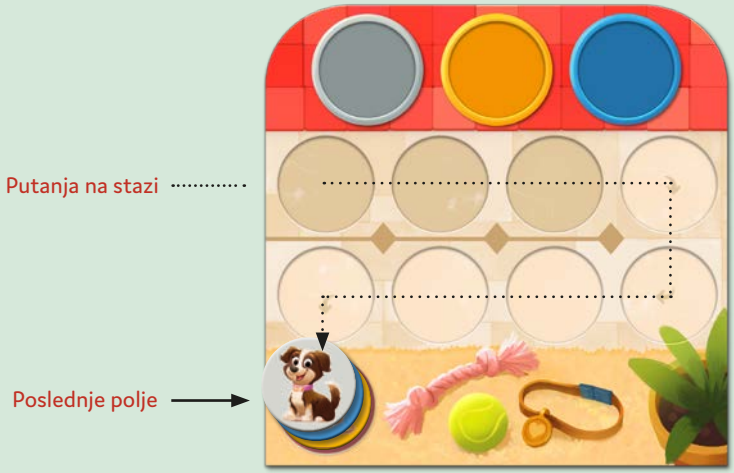
PRIMER: Igrač je izabrao sir i ima tri kockice koje pokazuju taj simbol. Pošto u svakoj posudi ima mesta za samo tri tokena hrane, on uzima dva tokena sira sa stola i stavlja ih u posudu za sir na svojoj tabli.



Ako odlučite da zadržite **ljubimca** (kucu, macu ili miša), koji u svojoj posudi već ima hrane, on će je pojesti. Da bi ljubimac pojeo hranu, morate imati kockicu sa njegovim simbolom. Za svaki par koji čine jedan token hrane i jedan odgovarajući simbol na kockici, pomerite žeton tog ljubimca za jedno polje unapred na svojoj tabli. Pojedeni tokeni hrane vraćaju se u rezervu na stolu. Broj simbola ljubimaca na kockicama je ključan: da biste iskoristili dva tokena ribe, morate imati dva simbola mace na kockicama. Žetoni ljubimaca ne mogu stajati na istom polju (osim na poslednjem) – ako je polje zauzeto, ljubimac preskače ljubimca na sledeće slobodno polje.

Žetone ljubimaca koji su stigli do poslednjeg polja ostavite na tom mestu. Preostale tokene hrane za tog ljubimca vratite u rezervu. Ako prvi uspešno dovedete sve svoje žetone ljubimaca do kraja staze, pobedili ste. Čestitamo!

U suprotnom, vaš potez je završen i igru nastavlja sledeći igrač u smeru kazaljke na satu.



PRIMER: Igrač je izabrao macu i ima dve kockice sa tim simbolom. Pošto se u macinoj posudi nalaze dva tokena ribe, njen žeton se pomera za dva polja unapred. Prvim korakom maca preskače kucu i miša i staje na prvo slobodno polje, a zatim se pomera još jedno polje.





Napredna verzija

Kada svi igrači dobro savladaju igru, možete isprobati i sledeće varijante:

- Tokom svog poteza kockice možete bacati najviše dva puta.
- Vaši ljubimci moraju stići na kraj staze od najmanjeg do najvećeg – prvo miš, zatim maca i na kraju kuca.





Naslov originala:
BUON APPETITO
Autori igre: Luka Belini i Luka Borsa
Ilustrator: Sem Nasur
Umetnički direktor: Džon van Es
Razvoj igre: Lizelot Rihard

NJAM-NJAM PRIJATNO
Za izdavača: Dejan Papić
Prevod: Nikola Pajvančić
Urednik: Stefan Apatović
Lektura i korektura: Saša Bošković
Slog i prelom: Predrag Bujić

Štampa: Kina
Tiraž: 2000
Beograd, 2026.
Izdavač: Laguna,
Starine Novaka 23/V, Beograd
www.laguna.rs

4-99 2-4 20

© 2026 MNKY Entertainment. Developed and produced by MNKY Entertainment. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced without prior written consent of MNKY Entertainment.

Translation copyright © 2026 za srpsko izdanje, LAGUNA, Beograd, Starine Novaka 23/V.

UPOZORENJE! Ova igra sadrži sitne delove i postoji opasnost od gušenja. Nije za decu mlađu od tri godine. Komponente u ovoj igri mogu odstupati od prikaza u uputstvu za igru.