

PRAVILA

ZL'ATNA GROZNIČA

Lisica, rakun
i svraka



MN
XY

**DICE
ARENA**
Laguna



Lisica



Rakun

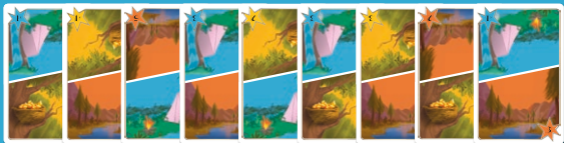


Svraka

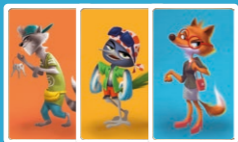
U lokalnom parku prirode otkrivena je zlatna žila i zavladała je istinska zlatna groznica! Svrake, lisice i rakuni iz parka ne mogu da odole svetlucavom grumenju. Okupljaju se u družine u želji da prikupe što više zlata.

Svaka družina ustremila se ka istim mestima: gnezdú, logoru i planinskom potoku. Konkurencija je, međutim, veoma žestoka! Potrebno je mnogo veštine i lukavstva da se nadmudre takmaci i ugrabi što više zlatnog grumenja sa svake lokacije, a prepredeni trikovi drugih pohlepniš zverčica mogu da poremete sve vaše planove!

KOMPONENTE



9 karata lokacija



15 karata lopova (3 u boji svakog igrača)

1	Prešli dnevni kartu akcija - Dajete spriječiti	
2	Imate 3 zlatna grumenova na ruci - Izbacite	
3	Uklonite 2 zlatna grumenova - sa drage lokacije	
4	Izbacite akciju karticu - Izbacite sa SW dijela	
5	Zamislite svoje kartice kopira - Izbacite sa SW dijela	
6	Izbacite grumenove sa ruke - Izbacite u sv. zapadnog	
7	Kartu akcija op. akcije - postavite preko svojih	
8	U budućem broju karte - kartica kopira odaje kopira	

5 karata sa sažetim opisom akcija



45 karata akcije (9 u boji svakog igrača)



80 zlatnih grumenova

CILJ IGRE

U igri *Zlatna groznica* pokušaćete da sakupite što više zlatnog grumenja tako što ćete poslati lopove u odgovarajuću pljačku. U svakom krugu morate da upotrebite jednu akciju da steknete prednost. Pobednik je igrač sa najviše zlatnog grumenja na kraju partije.

TOK IGRE

Partija se sastoji od 9 krugova. Svaki krug sastoji se od koraka koji se izvode u ovom redosledu:

I Određivanje aktivne lokacije

II Odigravanje karte lopova

III Odigravanje karte akcije

IV Raspodela zlatnog grumenja

V Čišćenje

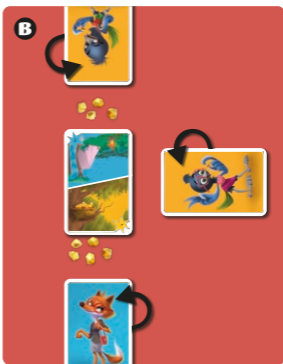
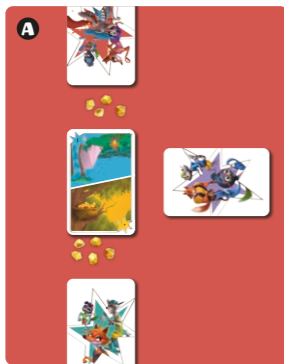
I Određivanje aktivne lokacije







- A** Uzmite gornju kartu sa špila lokacija i stavite je pored špila. To je aktivna lokacija. Svaka karta lokacije prikazuje dve od tri moguće lokacije, po jednu na svakoj strani.
- B** Sa obe strane karte lokacije stavite broj zlatnog grumenja prikazan u zvezdici.
- C** Okrenite sledeću kartu lokacije i stavite je licem nagore na špil. To će biti aktivna karta lokacije za sledeći krug, što omogućava igračima da vide šta sledi. Ovaj korak ne možete da izvedete u poslednjem krugu, pošto tada nema više preostalih karata.



II Odigravanje karte lopova

- A** Izaberite jednu svoju kartu lopova koja odgovara jednoj strani (lokaciji) aktivne karte lokacije i stavite je licem nadole ispred sebe. Karta lopova koju ste izabrali odgovara lokaciji sa koje želite da kradete: svraka će krasti iz gnezda, lisica iz logora, a rakun sa planinskog potoka.
- B** Otkrijte kartu lopova nakon što ih svi igrači postave ispred sebe. Sada svi igrači znaju mesta sa kojih će lopovi krasti.

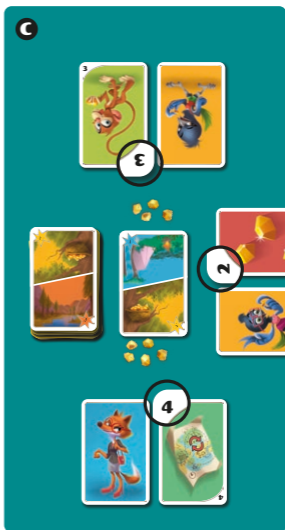
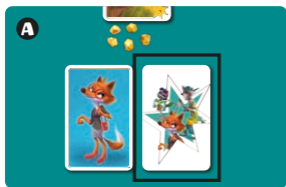


Karte lopova i odgovarajuće lokacije		Logor		Gnezdo		Planinski potok
		Lisica		Svraka		Rakun

III Odigravanje karte akcije

- A** Izaberite jednu kartu akcije (vidite strane 8–11) i stavite je licem nadole pored svoje odigrane karte lopova.
- B** Okrenite kartu akcije licem nagore nakon što je postavite pred sebe.
- C** Izvedite akcije sa odigranih karata po redosledu koji prati brojeve u gornjem levom uglu karata akcija, od manjeg ka većem.

Savet: Svaka karta akcije može da se upotrebi samo jednom. Prema tome, u 9. krugu, svim igračima će preostati samo jedna karta akcije. Imajte to na umu kad budete odlučivali koju ćete kartu odigrati u sledećem krugu.



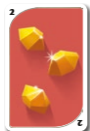
Karte akcije

Dejstvo karata akcije primenjuje se po redosledu prikazanom ispod, od broja 1 do broja 8. Taj redosled je takođe prikazan na brojevima na samim kartama akcije.



1. Stop

Poništava dejstvo karte akcije drugog igrača. Izabrani igrač mora odmah da stavi svoju kartu akcije na svoj špil odigranih karata, bez primene njenog dejstva. Ako više igrača odigra kartu „Stop“ u istom krugu, one poništavaju jedna drugu i sve karte „Stop“ gube svoje dejstvo.



2. Plus

Uzmite 3 dodatna zlatna grumena iz rezerve i stavite ih na lokaciju koja odgovara karti lopova koju ste odigrali.

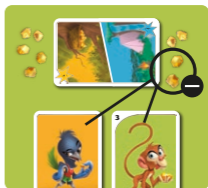
PRIMER: Odigrali ste svraku i zato dodajete zlatno grumenje u gnezdo.



3. Minus

Uklonite 2 zlatna grumena sa lokacije koja NE ODGOVARA karti lopova koju ste odigrali.

PRIMER: Odigrali ste svraku, i zato sklanjate zlatno grumenje iz logora.

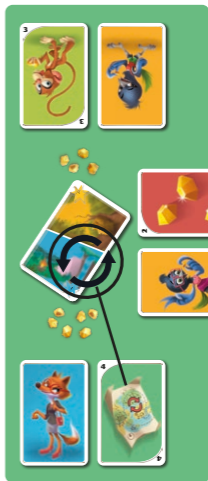




4. Zamena lokacija

Okrenite aktivnu kartu lokacije za 180 stepeni. Zlatno grumenje se ne pomera. Ako je više igrača odigralo kartu „Zamena lokacije“, aktivna karta lokacije rotira se u zavisnosti od broja odigranih karata. Ako je odigran paran broj karata „Zamena lokacija“, karta lokacije se ne okreće. Ako je odigran neparan broj karata, okreće se jednom. Ova karta u suštini menja količinu zlatnog grumenja za koju se nadmećete na svakoj od dve lokacije.

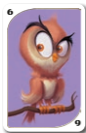
NAPOMENA: Igru počinjete sa dve takve karte u ruci.



5. Zamena lopova

Zamenite kartu lopova koju ste odigrali kartom lopova iz ruke, koja odgovara drugoj lokaciji na aktivnoj karti lokacije. Tako, u suštini, menjate lokaciju za koju se nadmećete.

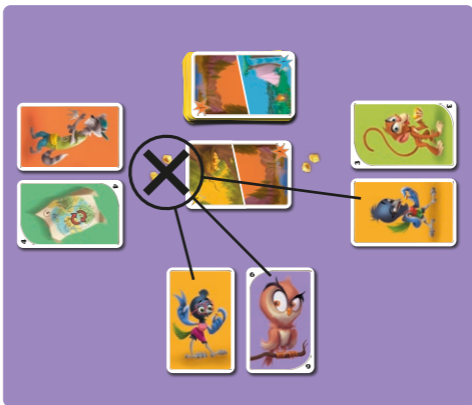




6. Uhvaćeni!

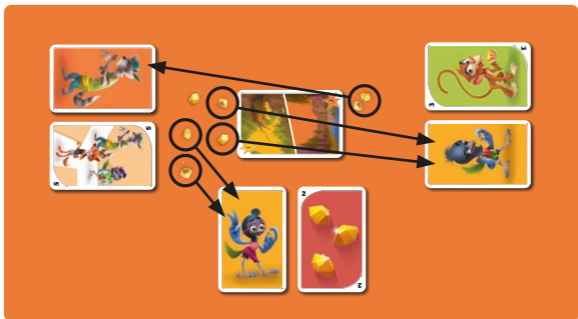
Igrači ne dobijaju zlatno grumenje na lokaciji aktivne karte koja odgovara vašoj odigranoj karti lopova. To važi za sve igrače koji su odigrali kartu lopova na tu lokaciju. Zlatno grumenje na toj strani aktivne karte lokacije ostaje za sledeći krug. Više karata „Uhvaćeni!“ ne poništava jedna drugu, već sve imaju dejstvo.

NAPOMENA: Igranje karte „Uhvaćeni!“ možda deluje nelogično, zato što ne povećava vaš rezultat. Međutim, pošto svaka od 9 karata akcije mora da se odigra jednom, a među njima je i karta „Uhvaćeni!“, to može biti strateški korisno da osujete protivnike ili povećate vaše izgleda da uzmete više zlatnog grumenja u nekom kasnijem krugu.



IV Raspodela zlatnog grumenja

- A** Raspodelite zlatno grumenje sa jedne od dve lokacije na aktivnoj karti lokacije između odigranih karata lopova koje odgovaraju toj lokaciji. Stavite jedan zlatni grumen na svaku odgovarajuću kartu lopova.
- B** Ponovite taj postupak sve dok ne ponestane zlatnog grumenja da se jednako podeli između odgovarajućih karata lopova.
- C** Ponovite A i B za lokaciju na drugoj strani aktivne karte lokacije.



Ako zlatno grumenje na jednoj strani aktivne karte lokacije više ne može da se podeli na jednake delove (a niko nije odigrao kartu „Ostatak“), ostavite ga za sledeći krug. Slično tome, ako ima više karata lopova koje odgovaraju lokaciji nego što na njoj ima raspoloživog zlatnog grumenja, zlatno grumenje ne može da se podeli na jednake delove, i ostaje za sledeći krug.

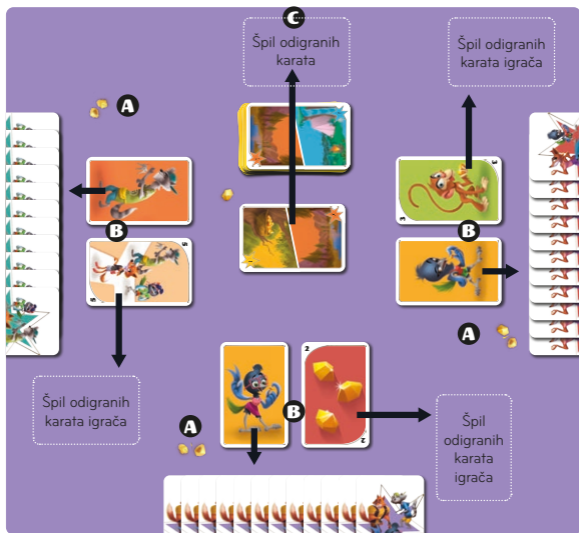
NAPOMENA: U sledećem krugu broj zlatnog grumenja prikazan na novoj aktivnoj karti lokacije dodaje se grumenju koje je već tu.

V Čišćenje

- A** Pošto ste raspodelili zlatno grumenje sa obe lokacije, svi igrači stavljaju dobijeno grumenje pred sebe.
- B** Svaki igrač uzima svoju kartu lopova nazad u ruku i stavlja odigranu kartu akcije na svoj špil odigranih karata, licem nadole.
- C** Stavite kartu lokacije na posebni špil odigranih karata.

Ako se završio 9. krug, prebrojte sakupljeno grumenje.

U suprotnom, vratite se na 1. korak i počnite novi krug.



PRIMER KRUGA

1. Aktivna karta lokacije ima 3 zlatna grumena u gnezdu i 5 zlatnih grumenova u planinskom potoku.

2. Igrači A, B i C igraju svoje karte lopova licem nadole:

- Igrač A je odigrao svraku.
- Igrač B je odigrao rakuna.
- Igrač C je odigrao svraku.

Igrači istovremeno pokazuju svoje karte lopova.

- Igrači A i C nadmeću se za 3 zlatna grumena u gnezdu.
- Igrač B cilja na 5 zlatnih grumenova u planinskom potoku.

3. Sva tri igrača biraju jednu kartu akcije i stavljaju je licem nadole:

- Igrač A bira „Plus“.
- Igrač B bira „Zamena lokacije“.
- Igrač C bira „Ostatak“.

Igrači istovremeno otkrivaju svoje karte akcija. Karte akcija se onda primenjuju po redosledu, od manjeg ka većem broju:

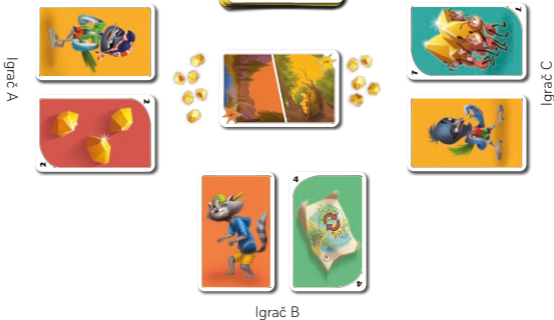
Prvo se primenjuje karta „Plus“ igrača A (br. 2). On dodaje tri zlatna grumena na Gnezdo, gde već stoje tri grumena, tako da se sada tamo nalazi šest grumenova.

Onda se primenjuje karta „Zamena lokacije“ (br. 4) igrača B, i karta se okreće za 180 stepeni. Zbog toga se menja količina raspoloživog zlatnog grumenja.

- Sada je na Planinskom potoku šest zlatnih grumenova.
- Na gnezdu je sada pet zlatnih grumenova.

Karta „Ostatak“ igrača C (br. 7) znači da će on dobiti zlatno grumenje sa gnezda preostalo posle raspodele.

Primer:
Stanje posle 3. koraka.



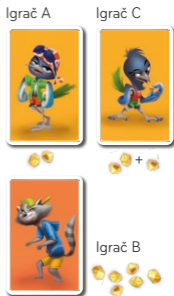
4. Zlatno grumenje se raspodeljuje:

Sa gnezda (5 zlatnih grumenova).

- Igrač A i igrač C su odigrali svraku, što znači da dele zlato.
- Svaki dobija 2 zlatna grumena.
- Preostaje 1 zlatni grumen, a pošto je igrač C odigrao kartu „Ostatak“, dobija ga on.

Sa planinskog potoka (6 zlatnih grumenova):

- Igrač B je jedini koji tu ima rakuna.
- Igrač B dobija svih 6 zlatnih grumenova.



KRAJ IGRE

Igra se završava posle 9. kruga, pošto su sve karte lokacije odigrane i svi igrači odigrali sve svoje karte akcija.

Pobednik je igrač sa najviše zlatnog grumenja na kraju 9. kruga. Ako više igrača ima isti broj grumenova, oni dele pobedu.



Naslov originala: SHINY BANDITS

Kreirao: Robert Brover

Ilustrovao: Muhamed Ali

ZLATNA GROZNICA

Za izdavača: Dejan Papić
Prevod: Nikola Pejvančić
Urednik: Stefan Apatović
Lektura i korektura: Saša Bošković
Slog i prelom: Predrag Bujčić

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

M N K Y
ENTERTAINMENT



8-99



2-5



20



0-3

© 2025 MNKY Entertainment. Developed and produced by MNKY Entertainment. All rights reserved. No elements of this game may be reproduced without prior written consent from MNKY Entertainment. MNKY Entertainment has published this game with the utmost care and will not accept any liability for potential errors or ambiguities appearing in this publication that may lead to damages.

Translation copyright © 2026 za srpsko izdanje, LAGUNA

UPOZORENJE! Ova igra sadrži sitne delove i postoji opasnost od gušenja. Nije za decu mlađu od tri godine. Komponente igre mogu se razlikovati od sličica korišćenih u uputstvu.



**DICE
ARENA**

Laguna