



U **CGT** - Card game traders igrači su kolekcionari ekstremno retkih i vrednih kolekcionarskih karata iz različitih “trading card” igara. Tokom igre, igrači će kupovati i prodavati karte, menjajući njihovu vrednost u odnosu na njihovu dostupnost (trenutne “Mete”). Cilj je da se manipuliše “metom” da bi se skupila najvrednija kolekcija karata na kraju partije.

Tokom svog poteza, igrači će prodati (odigrati) kartu iz svoje kolekcije (ruke), stavljajući je na odgovarajuću Meta kolonu, aktivirajući sposobnost te kolone, i, konačno, kupiti karte iz Ponude koristeći njihove trenutne vrednosti.

Komponente:

7 Meta markera

1 marker karta Mete

1 marker karta Ponude

1 marker karta za prvog Igrača

12 karata sposobnosti

4 podsetnika po jeziku

49 Kolekcionarskih karata, u različitim količinama



1. Meta osnovna referenca

2. Meta broj za preporučenu postavku

3. Tip sposobnosti

4. Ikonice sposobnosti

5. Pozicija u Meti

6. Broj Kopija

Postoji 6 bitnih delova Kolekcionarskih karata, karata Mete i karata sposobnosti.

Sve ostalo je je tu da upotpuni ugodjaj i nebitno je za samu igru.

1. se koristi za osnovu nasumicnu postavku
2. se koristi za preporučene postavke koje se mogu naći na strani 12
3. Pokazuju da li je sposobnost pasivna, aktivna ili rezultatska
4. Ikonice sposobnosti
5. Pozicija u Meta redu
6. Predstavlja broj kopija karata u igri, uključujući meta marker kartu

Postavka igre



Postavite red ponude

Promešajte Karte za igru da bi stvorili **Špil**.
Postavite špil u gornji levi ugao prostora za igru.

Povucite 6 karata sa vrha špila i postavite ih, licem na gore, u red Ponude (desno od špila)
Zatvorite red Ponude sa Markerom Ponude.

Napravite Meta red

Promešajte karte sposobnosti. Obratite pažnju da svaka karta sposobnosti ima 2 sposobnosti, tako da je najbolji način da se promeša špil, tako što se promeša normalno, preseče na pola, jedna polovina okrene za 180 stepeni, i promeša ponovo.

Poledina karata sposobnosti pokazuje njihovu dozvoljenu postavku u Meta redu.

Koristeći red ponude kao referencu, povucite i postavite 7 karata sposobnosti licem na gore, ispod reda ponude, sa leva na desno, počevši od pozicije ispod prve karte u redu ponude. Kad povučete kartu sposobnosti, postavite je u prvu poziciju koja odgovara dozvoljenoj postavci na poledini karte. U slučaju da sposobnost ne može da se postavi jer su sve dozvoljene pozicije popunjene, stavite kartu na dno špila sposobnosti, i povucite sledeću kartu.

Nakon što popunite svaku poziciju sa tačno jednom kartom sposobnosti, uzmite dvostrane Meta Markere, i postavite ih, u redosledu Meta pozicija, tako da prekriju donju sposobnost karte sposobnosti.

Na kraju, postavite Meta Marker ispod Špila u ravni sa Meta Markerima.

Napomena: Možete pogledati preporučene postavke na strani 12.

Započinjanje kolekcije

Podelite 5 karata igre svakom igraču. Svaki Igrač **Zadržava** dve, **Prosleđuje** dve, **Ispušta** jednu.

Zadržavanje karata: Odaberite dve karte koje ćete zadržati u svojoj kolekciji (ruci)

Prosleđivanje karata: Odaberite dve karte, i prosledite po jednu, licem na dole, svakom susednom igraču. Ne smete da gledate prosledjene karte dok svi igrači ne završe prosledjivanje i ispuštanje.

Ispuštanje karte: Odaberite jednu kartu da je postavite, licem dole, ispod Meta reda.

Nakon što su svi igrači odabrali koje karte će Zadržati, Proslediti i Ispustiti, otkrijte sve ispuštene karte i postavite ih u odgovarajuće kolone u Meta redu; Uzmite karte prosledjene vama od strane susednih igrača, i stavite ih u vašu kolekciju (ruku).

Odgovarajuća Meta kolona se može videti gledanjem broja kopija na karti (u slučaju da imate neke od sjajnih promoa). Kada stavljate karte u Meta kolonu, uradite to tako da je broj karata lako čitljiv.

Napomena: Ako igrate u 2 igrača, pogledajte pravila za “PseudoIgrača” za postavku. (strana 11)

Odabir Prvog Igrača

Igrač koji je najskorije prodao ili kupio kartu je prvi igrač ili igrač odabran nasumično, i taj igrač uzima Marker prvog igrača.

Prvi igrač ima mali penal u vidu bodova na kraju igre. Penal se može videti na Markeru Prvog igrača.

Tok Igre

Igra počinje od prvog igrača i nastavlja se u pravcu kazaljke na satu.

Tokom poteza igrač: **Prodaje kartu, koristi sposobnost** te karte, i **kupuje** karte iz reda Ponude.

Prodaja Karte: Odigrajte kartu stavljajući je na odgovarajuću Meta kolonu. Odigravanje karte je obavezno, osim u posebnim slučajevima.

Korišćenje sposobnosti: iskoristite aktivnu sposobnost karte koju ste upravo odigrali. Ako je karta odigrana, korišćenje sposobnosti je obavezno.

Kupovina iz reda Ponude: Možete kupiti bilo koji broj karata iz reda Ponude, čija je ukupna vrednost jednaka ili manja trenutnoj vrednosti karte koju ste odigrali.

Vrednost karte je jednaka broju kopija te karte (uključujući Meta Marker kolone) u meta redu, modifikovano pasivnim sposobnostima te kolone.

Nema za DŽ! : Vrednost karte nikada ne može da bude manja od 1.

Dopunite poudu: Ako ima manje od 6 karata u redu Ponude, dopunite je, stavljajući karte sa vrha špila, licem na gore, u red Ponude.

Ako sposobnost karte dopuni red ponude sa više od 6 karata, ekstra karte možete staviti iznad reda ponude.

Završna faza

Kad se izvuče poslednja karta is Špila, počinje Završna faza igre.

Igra se nastavlja do prvog igrača (tako da svi igrači imaju isti broj poteza).

U toku Završe faze, možete preskočiti ceo svoj potez (neodigravanjem karte iz kolekcije).

Bodovanje i Pobeda

Saberite vrednosti svih karata u vašoj kolekciji, modifikovano rezultatskim sposobnostima, ako ih ima. Ako ste prvi igrač, ne zaboravite da oduzmete penalne bodove.

Igrač sa najvećim brojem bodova je pobednik.

U slučaju izjednačenog rezultata, igrač koji ima najmanje karata u kolekciji je pobednik.

Ako je i dalje izjednačeno, najdalji jednaki igrač od prvog igrača, u smeru kazaljke na satu, je pobednik.

Skrivene i privatne informacije

Igračeva kolekcija je privatna informacija, i skrivena je od ostalih igrača do faze Bodovanja. Neke sposobnosti mogu dati igračima mogućnost da pogledaju u kolekciju drugih igrača. Na tim igračima je da zapamte šta su videli.

Karte koje se uklone iz igre su skrivena informacija, osim ako su bili javna informacija pre uklanjanja. Karte koje se stave u odbačenu gomilu su javna informacija.

Igra za 2 igrača i “Pseudoigrač”

Pseudoigrač simulira trećeg igrača **tokom postavke igre**. Kada se igra u 2 igrača, podelite karte kao da igraju 3. Prosledite karte pseudoigraču kao da je normalan igrač.

Nakon što odlučite koje karte ćete zadržati, proslediti i ispustiti, svaki pravi igrač vuče po jednu kartu sa vrha ruke pseudograča. Ispustite jednu kartu sa vrha ruke pseudoigrača u Metu.

Stavite karte prosledjene pseudoigraču na vrh njegove ruke, i onda uklonite celu njegovu ruku iz igre, licem na dole.

Preporučene Postavke

Početnička: A1 A7 A14 A9 A24 A17 A6

Brza partija: A21 A5 A7 A10 A23 A17 A6

Interakcije: A16 A22 A11 A10 A8 A3 A20

Agresivna: A23 A5 A10 A14 A19 A19 A3

Napredna: A23 A14 A10 A15 A20 A2 A7

Sposobnosti

Pasivne Sposobnosti se računaju tokom cele igre, ali ne u fazi bodovanja. Da bi se sposobnost računala tokom faze bodovanja, mora imati rezultatsku ikonu.

Aktivne Sposobnosti se koriste prilikom odigravanja karte u odgovarajuću Meta kolonu. Ne koriste se ako je karta postavljena korišćenjem druge sposobnosti.

Rezultatske sposobnosti se računaju u fazi bodovanja.

Postoje sposobnosti koji mogu da **kopiraju** sposobnost ili vrednost druge meta kolone.

Kada treba da **pogledate**, možete pogledati u kolekciju drugog igrača.

Uklanjanje, i odbacivanje karata je moguće samo za kolekcionarske karte (nikada meta karte ili karte sposobnosti). Gomilu za odbacivanje možete staviti levo od špila, ili gde god da imate mesta. Sve karte koje idu u špil za odbacivanje su licem na gore.

Kad se karte uklanjaju iz igre, uklanjaju se licem na dole, i možete ih staviti negde gde vam neće smetati.



Pasivna



Aktivna



Rezultatska



Izkopiraj



Pogledaj



Odbaci



A1-6 Menja vrednost karte za broj koji piše na ikoni. Može biti pasivana ili rezultatska.



A7 rve dve karte koje kupujete ovaj potez imaju vrednost smanjenu za 2, do minimuma od 1.



A8 Prva karta koju kupujete ovaj potez ima vrednost smanjenu za 4, do minimuma od 1.



A9. Povuci jednu kartu iz Mete u Kolekciju, i stavi jednu kartu iz kolekcije na adekvatnu Meta kolonu (bez aktiviranja njene sposobnosti).



A10. Stavi jednu kartu iz Kolekcije u Ponudu, zatim uzmi jednu kartu iz ponude u kolekciju.



A11. Stavi jednu kartu iz Ponude na adekvatnu Meta kolonu (bez aktiviranja njene sposobnosti), zatim stavite jednu kartu iz Mete u Ponudu.



A12-14 Iskopirajte sposobnost karte ka kojoj pokazuje strelica.



A15,16 Iskopirajte vrednost karte ka kojoj pokazuje strelica.



A17. Odbacite jednu kartu iz Ponude na Gomilu za odbacivanje, zatim dopunite Ponudu.



A18. Odbacite jednu kolekcionarsku kartu iz Meta reda na gomilu za odbacivanje.



A19. Pogledajte u kolekciju drugog igrača, a zatim odbacite jednu kartu iz Meta reda na gomilu za odbacivanje.



A20 Pogledajte u kolekciju drugog igrača, a zatim stavite jednu kartu iz Mete u ruku, zatim stavite jednu kartu iz ruke na odgovarajuću meta kolonu (bez aktiviranja njene sposobnosti).



A21. Povucite dve karte sa vrha špila, jednu stavite u Ponudu, a drugu na odgovarajuću meta kolonu (bez aktiviranja njene sposobnosti).



A22. Povucite jednu kartu sa vrha špila, i stavite je u Ponudu ili na odgovarajuću meta kolonu (bez aktiviranja njene sposobnosti).



A23. Stavite jednu kartu iz Ponude u odgovarajuću Meta kolonu (bez aktiviranja njene sposobnosti), a zatim umešajte ostale karte iz ponude u špil, pa dopunite Ponudu.



A24. Umešajte karte iz ponude u špil, pa dopunite Ponudu.

Meta Marker Karte nikada ne mogu biti pomerene, povučene ili odbačene.

QR Kod Pravila



Zasluge

Dizajner igre: Damjan Miladinović

Grafički Dizajner: Marina Žikić

Umetnici: Marina Žikić

Aleksaandra Đurišić

Ljiljana Vuković

Nemanja Avramović

Vuk Dragičević

Jovana Pavlović Mutti

**Veliko hvala Miroslavu Petroviću,
Srpskom Esnafu Društvenih Igara,
ljudima koji su učestvovali u
testiranju igre širom sveta, i ekipi sa
Desingers Hub diskorda.**

Potez Igrača

1. Prodaja Karte:
2. Korišćenje sposobnosti
3. Kupovina iz reda Ponude
4. Dopunjavanje reda Ponude

Nema za DŽ!: Vrednost karte nikada ne može da bude manja od 1.

Meta Marker Karte nikada ne mogu biti pomerene, povučene ili odbačene.



Pasivna



Aktivna



Rezultatska