SRB | 20min | 2-5 | 9+

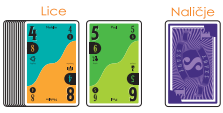
SKAUT

Uputstvo za igru

Iznenada ste postali upravnik cirkusa. Uz pomoć članova svoje trupe morate da pripremite predstavu koja će zaseniti konkurenciju. Svaki član ima posebnu ulogu. Da biste popunili svoje redove, pokušajte da primamite članove konkurentskih cirkuskih trupa! Ako dodate samo još jednog izvođača, možda nastup u vašem cirkusu nadmaši sve ostale nastupe u svim cirkusima. Hoćete li nastupiti sa svojim sadašnjim članovima? Ili ćete sačekati i pokušati da nađete druge? Ako donesete ispravne odluke u ovoj brzoj igri s kartama, na kraju ćete se osećati sjajno!

Komponente

◎ 45 karata



◎ Pravila igre (Ova knjižica)

◎ 23 žetona potrage



◎ 5 žetona potrage i predstave



◎ 30 žetona za bodovanje



◎ Marker prvog igrača



1. Cilj igre

Pokušajte da steknete što više bodova tako što ćete sakupiti i odigrati jači set karata od drugih igrača. Duži nizovi karata (sa uzastopnim brojevima) jači su od kraćih, ali redosled karata u ruci ne možete menjati. Vešto „**tragajte**“ za novim kartama i priredite „**predstavu**“ dok pravite jaku ruku da biste stekli mnogo bodova. Partija traje onoliko krugova koliko ima igrača; pobednik je igrač sa najviše bodova na kraju partije!

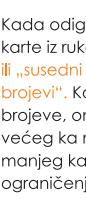
2. Priprema igre

Ukoliko u igri učestvuju dva igrača, pročitajte na poleđini pravila za dva igrača.

▼ Odredite prvog igrača. On uzima marker prvog igrača.

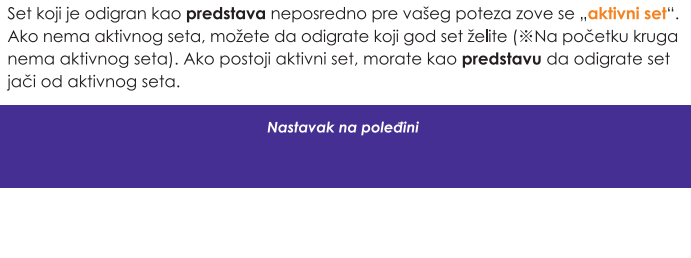
*Na primer, na početku kruga, prvi igrač može da bude igrač koji drži kartu na kojoj su i broj 1 i broj 2.

▼ U zavisnosti od broja igrača, vratite u kutiju sledeće karte:

3 igrača	2 ili 4 igrača	5 igrača
 Sve karte sa brojem 10 (9 karata)	 Kartu sa brojevima 9 i 10 (1 karta)	Ukoliko u igri učestvuje 5 igrača, koriste se sve karte. Nijednu ne treba vratiti u kutiju.

▼ Dajte svim igračima po 1 žeton potrage i predstave.

3. Priprema kruga



▼ Stavite sve žetone potrage na sredinu stola.

▼ Dajte svim igračima po 1 žeton potrage i predstave.

▼ Dobro promešajte karte i sve ih podelite igračima. U partiji sa 3 igrača svaki dobija 12 karata, u partiji sa 4 igrača dobija se 11 karata, a u partiji sa 5 igrača sleduje 9 karata. Prilikom mešanja karata vodite računa da promešate ne samo njihov redosled u špilu već i njihovu orijentaciju (koja strana karte je gore, a koja dole).

⚠ Ne uzimajte karte u ruku dok ne budu sve podeljene.

▼ Nakon podele karata uzmite ih u ruku tako da drugi igrači ne vide brojeve.

▼ Uzmite karte tako da vidite veliki broj u gornjem levom uglu. Od sada će ti brojevi u gornjem levom uglu predstavljati vašu ruku.



⚠ Tokom jednog kruga ne možete da premeštate karte u ruci, niti da ih obrćete.

▼ Međutim, samo na početku kruga (odmah pošto ste videli svoje karte), možete da obrnete sve svoje karte istovremeno.



4. Vaš potez

▼ Igra se u smeru kazaljke na satu. Počinje prvi igrač. Na svom potezu morate da izvedete jednu od sledećih akcija:

A. Predstava | **B. Potraga** | **C. Potraga i predstava** (svaki igrač samo jednom u krugu)

A. Predstava

Izaberite set karata iz ruke i stavite ga na sto pred sebe. Ta akcija naziva se Predstava. Ako ćete izvesti **Predstavu**, morate da poštujete sledeća 2 pravila:

Pravilo 1

Ako ćete kao **predstavu** odigrati samo 1 kartu, možete izabrati bilo koju kartu iz ruke. Ako ćete kao **predstavu** odigrati više karata, možete da odigrate samo karte koje se nalaze jedna pored druge.

Šta predstavlja set karata?

Kada odigravate više od 1 karte iz ruke, karte moraju biti ili „susedni brojevi“ ili „isti brojevi“. Kada igrate susedne brojeve, oni mogu biti od većeg ka manjem ili od manjeg ka većem. (※Nema ograničenja koliko karata možete da odigrate kao jedan set.)

Pravilo 2

Set koji je odigran kao **predstava** neposredno pre vašeg poteza zove se „**aktivni set**“. Ako nema aktivnog seta, možete da odigrate koji god set želite (※Na početku kruga nema aktivnog seta). Ako postoji aktivni set, morate kao **predstavu** da odigrate set jači od aktivnog seta.

Nastavak na poleđini

Šta je jači set?

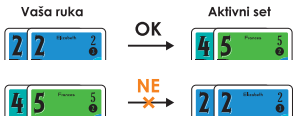
Najpre uporedite **koliko** ima karata.

Set sa više karata je jači set. Ako vaš set ima više karata od aktivnog seta, možete da ga odigrate kao **predstavu**. Međutim, ako vaš set ima manje karata od aktivnog seta, ne možete da ga odigrate kao **predstavu**.



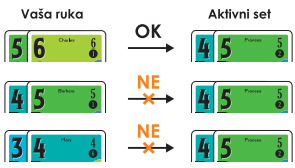
Zatim uporedite **vrstu** seta.

Ako je broj karata u dva seta jednak, set sa istim kartama jači je od seta sa kartama susednih brojeva. Ako se aktivni set sastoji od karata sa susednim brojevima, možete da odigrate kao **predstavu** set istovetnih karata. Međutim, nasuprot tome, ako se aktivni set sastoji od istovetnih karata, ne možete da odigrate kao **predstavu** set sa kartama susednih brojeva.



Na kraju uporedite **brojeve** u setu.

Ako su brojevi karata u setu i vrste seta iste, uporedite najmanji broj u svakom setu. Ako je vaša karta veća, možete da odigrate svoj set kao **predstavu**. Ako je vaša karta manja, ili ako je broj na kartama isti, ne možete da odigrate svoju kartu kao **predstavu**.



▼ Ako možete da odigrate karte kao **predstavu**, okrenite aktivni set i stavite ga pored sebe da bi se bodovao na kraju partije.



▼ Karte koje ste upravo odigrali kao **predstavu** postale su novi aktivni set i vi ste „vlasnik" tog seta.

B. Potraga

Uzmite jednu kartu iz aktivnog seta (ako ima više od 1 karte, uzmite kartu sa početka ili kraja seta) i stavite je gde želite u vašu ruku. Tu kartu takođe možete i da obrnete. Ova akcija zove se „**potraga**".



▼ Vlasnik aktivnog seta uzima žeton potrage sa sredine stola i stavlja ga pored sebe. (Zamislite da postoji neograničeni broj žetona potrage. Ako vam ponestane žetona potrage, slobodno koristite novčiće kao zamenu).

▼ Posle **potrage**, dokle god postoji bar 1 karta u aktivnom setu, on će i dalje biti aktivni set. Vlasnik se ne menja. Ako u aktivnom setu sada više nema karata, sledeći igrač može da odigra kao **predstavu** koje god karte želi.

C. Potraga i predstava

▼ Ako iskoristite svoj žeton potrage i predstave i stavite ga na sredinu stola, možete da odigrate svoj set kao **predstavu** odmah pošto ste uradili **potragu** u aktivnom setu.



▼ Svaki igrač može da odigra svoj žeton potrage i predstave samo jednom u krugu.

5. Kraj kruga

▼ Ako neki igrač ostvari neki od dole opisanih uslova, krug se odmah završava.

I Nema više karata posle **predstave**.

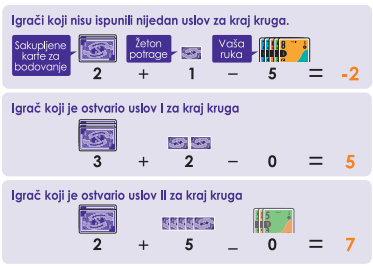
II Posle **predstave** ostali igrači nisu mogli (ili nisu hteli) da odigraju svoje karte kao **predstavu** i radili su samo **potragu**.

6. Izračunavanje rezultata

▼ Izračunava se rezultat i igrači uzimaju svoje žetone bodova.



- Svaka karta koja je uzeta i okrenuta na poleđinu i svaki žeton potrage vrede 1 bod.
- Gubite 1 bod za svaku kartu koja vam je ostala u ruci. Međutim, igrač koji je ispunio uslov II ne gubi bodove.
- Žeton potrage i predstave i aktivni set ne računaju se u vaše bodove.



7. Kraj partije

▼ Igrač levo od sadašnjeg prvog igrača uzima marker prvog igrača tako da je on sada prvi. Vratite žetone potrage na sredinu stola, uzmite svoje žetone Potrage i predstave i vratite se na pripremu kruga.

▼ Pošto ste odigrali onoliko krugova koliko ima igrača, igrač sa najviše bodova na kraju je pobednik. Ako više igrača imaju isti broj bodova – oni dele pobedu!

Pravila za 2 igrača

Osim u dole navedenim slučajevima, važe standardna pravila igre.

▼ U koraku 3 „Priprema kruga" svaki igrač uzima 3 žetona potrage. Žetoni Potrage i predstave se ne koriste.

▼ Oba igrača dobijaju po 11 karata. Nakon podele karata ostaće 22 nepodeljene karte. Njih stavite sa strane i podelite ih u drugom krugu.

▼ Na svom potezu možete da odigrate karte kao **predstavu** ili da uradite **potragu**. Ne možete da uradite **Potragu i predstavu**. Kada radite **potragu**, morate da stavite 1 svoj žeton potrage na sredinu stola. Ako ne možete da stavite žeton potrage, ne možete da izvedete **potragu**. Ako uradite **potragu**, nastavićete da igrate još poteza.

▼ Ako igrač ostvari neki od sledećih uslova, krug se smesta završava.

I Ako mu ponestane karata posle **predstave**.

II Ako posle **predstave** drugi igrač ne može da odigra **predstavu** ili uradi **potragu**.

▼ Svaka karta koja je uzeta i okrenuta na poleđinu i svaki žeton potrage vrede 1 bod.

▼ Zatim promenite prvog igrača i vratite se na pripremu. (Za drugi krug oba igrača ponovo uzimaju tri žetona potrage i dele karte koje su ranije ostavili po strani.)

Oink Games

Ver 1.3
Autor: Kei Kajino
Ilustracije: Jun Sasaki, Rie Komatsuzaki
Asistent produkcije: Keiko Inagaki
Engleski prevod: Nick Poggi, Yuto Fujikawa
Saradnici: Bea Wu, Jonathan Apilado, Laura Grundmann, Hiroko Izumida, Yoshihiro Ura, Fumihiro Kanaya, Yoshihiro Shindo, Tomoaki Tsuchie, Hisanori Hiraoka, Dan Yamamoto
Naslov originala: Scout
Za izdavača: Dejan Papić | Prevod: Nikola Pajvančić
Urednik: Stefan Apatović | Lektura i korektura: Saša Bošković | Štampa: Kina
Izdavač: Oink Games Inc | oinkgames.com
Laguna, Starine Novaka 23/V, Beograd | www.laguna.rs

© 2021 Oink Games Inc.

⚠ Upozorenje (Molimo pročitajte)

▼ **Ova igra sadrži sitne delove i postoji opasnost od gušenja. Nije za decu mlađu od 3 godine.**
▼ **Ne izlažite visokim temperaturama i vlazi. To može dovesti do oštećenja proizvoda.**
▼ **Držite dalje od vatre i izvora toplote. Postoji rizik od deformacije i požara.**