

SITNIČARNICA



UPUTSTVO

SITNIČARNICA

Autor: Roko Privetera
Razvoj: Pol Salomon
Ilustracije: Sandara Tang

2-6 igrača • 30 minuta
uzrast 10+ • kompetitivna igra

Ispod poda i između zidova postoji jedan tajni svet. Kad se mesec digna na noćnom nebu, sakupljači se šunjavaju u tihe kutke u potrazi za sićušnim dragocenostima: ogledalcima i amajlijama, sjajnim dugmičima, blistavim draguljima. Kada svane zora, životinje se vraćaju u svoje ušuškane jazbine da razmenjuju priče i sakupljene drangulije.



PREGLED

Vi ste sakupljač – slatko stvorenje koje živi na rubovima ljudskog sveta. U *Sitničarnici* ćete sakupljati i razmenjivati setove karata drangulija da biste украсili svoju jazbinu. Cilj je da sakupite setove iste drangulije da biste dobili što više bodova. U svakom krugu pojavice se nove koje treba ugrabiti. Vi i drugi igrači nudiceete svoje drangulije da biste u narednom krugu odredili ko ima prednost u odabiru.

Na kraju šestog kruga (ili petog u partiji sa 5 ili 6 igrača) sakupljač sa najviše bodova pobeđuje!



KOMPONENTE

- 1 uputstvo
- 2 tokena prvi/poslednji
- 8 pločica likova
- 112 karata drangulija

(više informacija na poslednjoj strani)



PRVI

POSLEDNJI



POSTAVKA IGRE

1

Promešajte špil karata i dajte svakome igraču po 4 karte za početnu ruku. Ako neki igrač ima ogledalo, mora da ga zameni sa drugim kartom iz špila koji ponovo meša.



2

Napravite „špil vremena“, okrenut licem nadole, sa 6 karata iz špila (10 karata u partiji sa 5 ili 6 igrača). Stavite glavni špil i špil vremena na suprotne strane stola.

3

Stavite tokene „prvi“ i „poslednji“ levo i desno, na sredinu stola. Prostor između ta dva špila zove se „prostor redosleda“. Prostor iznad njih je odvojen i zove se „prostor za licitacije“.

4

Izaberite 1 pločicu lika za svakog igrača. Vratite eventualne neiskorišćene pločice likova u kutiju.



5

Odredite redosled igrača u prvom krugu tako što ćete nasumično staviti pločice likova (strana sa brojem 0 mora da bude nadole) jednu pored druge u prostor redosleda.

Špil vremena



Glavni špil



Prostor licitacije



Prostor redosleda



PRAVILA IGRE

Partija *Sitničarnice* traje 6 krugova (5 krugova u partiji za 5 ili 6 igrača). Svaki krug sastoji se od tri faze:

- 🐾 **Postavka kruga**
- 🐾 **Licitacija**
- 🐾 **Biranje**

Cilj je da steknete što više bodova tako što ćete sakupljati istovetne drangulije. Ogledala su „džokeri“ i svako ogledalo može da se doda svakom nizu drangulija na kraju partije. Pobeđiće sakupljač sa najviše bodova!

Postavka kruga

- **Uzmete po 1 kartu sa špila za svakog igrača i stavite ih, licem nagore, na sredinu stola.**

Svaka karta ili „gomila“ karata predstavlja poseban „skup“ koji igrač može da uzme u fazi biranja.

- **Dodajte kartu iz špila vremena u prvi skup.**

U partiji sa 5 ili 6 igrača dodajte 1 kartu licem nagore iz špila vremena u oba prva skupa. Ako u skupu ima više karata, pomerite ih tako da se vide njihova imena.



Prostor licitacije



Redosled licitacije i kruga

Igrači sada nude drangulije da bi odredili redosled kruga. Igrači na smenu pripremaju svoju ponudu, od prvog do poslednjeg, kao što je prikazano u prostoru za redosled.

• Izaberite koliko želite karata iz ruke i stavite ih u prostor licitacije.

Ne morate nijednu kartu licitirati. U tom slučaju, okrenite gornju kartu sa glavnog špila i stavite je, licem nagore, kao svoju ponudu.

• Stavite pločicu svog lika preko svoje ponude.

Ako niste ponudili nijednu kartu iz ruke, stavite pločicu lika tako da se nula nalazi gore, preko karte koju ste uzeli iz glavnog špila. Ako ste ponudili karte iz ruke, stavite pločicu lika sa nulom nadole. Ponude sa više karata treba da budu malo razmaknute da se vide njihova imena.

• Odredite redosled kruga

Kako se ponude dodaju u prostor licitacije, treba ih stavljati sleva nadesno, prvo na osnovu toga koliko je karata iz ruke u ponudi, a onda po vrednosti drangulija. Ponude sa više karata su jače i stavljaju se levo. Ponude sa istim brojem karata stavljaju se sleva nadesno, na osnovu vrednosti drangulija u svakoj ponudi. Ako ponude imaju isti broj karata i istu ukupnu vrednost drangulija, igrač koji je ponudu stavio kasnije, ima prednost i pomena svoju ponudu ulevo.

Redosled kruga određuje broj karata u ponudi igrača, a ako su brojevi jednaki, prednost ima vrednost drangulija na kartama. Ako je i tu vrednost izjednačena, prednost ima igrač koji je svoju ponudu stavio kasnije.

Primer licitacije



Lunjko (ljubičasti) licitira prvi, i stavlja 1 ključ u prostor licitacije. Zatim Hrabriša (crveni) nudi dve karte iz ruke, i stavlja ih levo od Lunjkove ponude, pošto Hrabrišina ponuda ima više karata. Zatim Tumarko (plavi) odlučuje da „ponudi 0“ pa uzima kartu sa glavnog špila, koristi stranu svoje pločice sa 0, i stavlja svoju ponudu na desni kraj, pošto je „0 karta“ manje vredna od Lunjkove ponude sa 1 kartom. Na kraju Skrivko (narandžasta) nudi 1 kartu, kao Lunjko, ali pošto je na Skrivkovoj karti prikazan broj 3, manji od Lunjkovog 4, Skrivko stavlja svoju ponudu između Lunjka i Tumarka.

Pošto su svi igrači licitirali, pomerite sve pločice likova dole u prostor redosleda, odmah ispod njihovih licitacija. Time se ukazuje na redosled poteza za fazu biranja i služi kao podsetnik – koji je igrač kojim kartama licitirao.



Imena raznih boja koriste se u primeru biranja na sledećoj strani.



Biranje

Igrači igraju svoj potez, od prvog do poslednjeg, kao što je prikazano u prostoru redosleda.

- Na svom potezu uzmete dva skupa karata drangulija i dodajte ih u svoju ruku.

Možete da uzmete bilo koji skup iz postavke kruga ili karte koje su licitirali drugi igrači. Svaka ponuda je poseban skup. Poslednji igrač uzima sve preostale karte. To je jedini način na koji igrač može da uzme sopstvenu ponudu.

Primer biranja

U primeru levo Hrabriša igra prvi. Ne može da uzme sopstvenu ponudu. Umesto toga, kao svoj prvi skup uzima bojicu i pero, postavljene u pripremi kruga i uzima Tumarkovu ponudu kao drugi skup. Sledeći igra Lunjko. On uzima Hrabrišinu ponudu (školjku i naprstak) kao prvi skup, i naprstak iz postavke kao drugi skup. Skrivko na svom potezu uzima školjku i zvonce. Tako da Tumarku na kraju preostaju samo zupčanik i ključ.



Kraj kruga

Krug je završen kada su svi igrači uzeli dva skupa. Zadržite u ruci svoje karte drangulija i ostavite pločicu lika gde se nalazi u prostoru redosleda.

Ako je u špilu vremena ostalo još karata, počnite novi krug.



KRAJ PARTIJE

Partija je gotova posle 6 krugova (5 krugova u partiji za 5 ili 6 igrača). Tada će se špil vremena istrošiti.

Završno bodovanje

Razvrstajte svoje karte u setove karata sa istim imenom. Ogledala su džokeri i svako ogledalo može da se doda u bilo koji set drangulija. Ako je igrač kompletirao set jedne drangulije, može da počne drugi set te vrste karata i da dobija bodove za oba.

Saberite bodove drangulija iz svih svojih setova da biste saznali konačni rezultat. Pobednik je sakupljač sa najviše bodova. Ako više igrača ima isti broj bodova, pobedio je onaj najbliži „prvom“ mestu u redosledu poteza.



Primer bodovanja



Na kraju partije Hrabriša ima 4 pera, 3 naprstka, 3 bojice i 1 ogledalo. Raspoređeni su kao što je prikazano gore da bi se lakše videli bodovi drangulija u svakom setu. Set od 4 pera vredi ukupno 50 bodova. Kompletni set naprstaka vredi 35 bodova. Hrabrišin 3. naprstak započinje drugi set, vredan 5 bodova. Hrabriša odlučuje da ogledalo računa kao bojicu (a ne kao pero ili naprstak). Tako dobija set od 4 bojice vredan 90 bodova, a ne 0 bodova, koliko bi dobio da je bodovao samo 3 bojice.



Kad saberemo sve te bodove, Hrabrišin konačni rezultat iznosi 180 bodova drangulija. $(50 + 35 + 5 + 90 = 180)$

PRAVILA ZA DVA IGRAČA

U partijama za dva igrača primenite specijalna pravila za Buru, koji će simulirati trećeg igrača. Bura je jednostavan, automatizovan igrač koji poboljšava iskustvo igre.

Bura se ponaša isto kao drugi igrači, sa dva izuzetka:

1. Bura ne dobija bodove.
2. Bura licitira sa kartama iz špila.

Postavka

Postavite partiju kao i obično, za 3 igrača, ali jedan od njih mora da bude Bura.

Licitiranje

Kada na Buru dođe red da licitira, on će uvek licitirati 2 karte iz glavnog špila, licem nagore.

Biranje

Kada na Buru dođe red da uzima skupove, uzeće dva najjača skupa i staviće ih sa strane. Ako ima skupova jednake vrednosti, igrač najbliže prvom u trenutnom redosledu poteza odlučuje koji će od tih skupova uzeti Bura.

Podsetnik: Bura ne može da uzme sopstvenu ponudu sem ako ne igra poslednji u potezu.



Burin primer



Ilustracija prikazuje partiju za 2 igrača, na početku faze biranja. Flekica igra prva i uzima zvonce i ogledalo iz postavke kruga i Burinu ponudu (čep i dragulj). Bura na svom potezu uzima 2 najjača skupa. Pošto je Flekičina ponuda jedini preostali skup sa 2 karte, Bura je uzima kao svoj prvi skup. Tako ostaju 3 skupa jednake veličine: dugme, čep i kliker. Ako pogledamo vrednosti drangulija, čep i kliker oba vrede 5. Flekica je prva u redosledu, tako da ona odlučuje u nerešenom slučaju. Flekica odlučuje da Bura uzme kliker, tako da dugme i čep ostaju za Plaška.

KARTE DRANGULIJA I BODOVANJE

Vrednost drangulija koristi se prilikom licitiranja i prikazuje koliko karata čini kompletan set te drangulije. U špilju postoje 2 kompletna seta svake drangulije (i ukupno 4 ogledala). Drangulije sa istim imenom imaju i isti simbol u gornjem levom uglu.

Bodovi drangulija dobijaju se na kraju partije, u zavisnosti od toga koliko ih imate u setu. Gornji broj se dobija za 1. kartu u setu, a najniži broj ako imate čitav set. Set od 2 klikera, na primer, donosi 10 bodova, kao što je prikazano desno.

Vrednost drangulije

Naziv drangulije

Simbol karte

Bodovi seta



Naslov originala: **TRINKET TROVE**

Autor igre: **Roko Privetera**

Razvoj: **Pol Salomon**

Ilustracije: **Sandara Tang**

Grafički dizajn: **Mani Vega**

Testeri: Tomi O'Brajan, Dejvid Gordon, Tam, Ričard Nava, Emili Nava, Patrik Fiegibon, Henri R. Sejmur, Gabrijela Stjuart, Patrik Logan, Dejvid Barlison, Dejv Dinik, Rajan Rodrigues, Bendžamin Eng, Nolan Džejms, Danijel Njuman, Pit Visinger

SITNIČARNICA

Za izdavača: Dejan Papić

Prevod: Nikola Pajvančić

Urednik: Stefan Apatović

Lektura i korektura: Saša Bošković

Slog i prelom: Predrag Bujić

Štampa: Kina

Tiraž: 1000

Beograd, 2026.

Izdavač: Laguna,

Starine Novaka 23/V, Beograd

www.laguna.rs


GameHead

Laguna

 **DICE
ARENA**

© 2025 GameHead Products Incorporated. Trinket Trove is a trademark of GameHead Products Incorporated. All Rights Reserved.

Translation copyright © 2026 za srpsko izdanje, LAGUNA