

ETANA

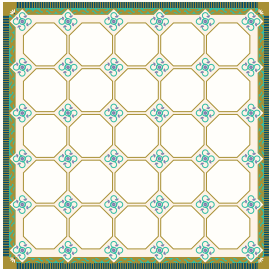
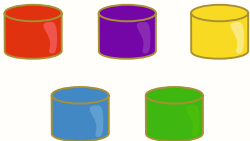
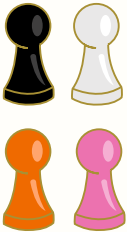


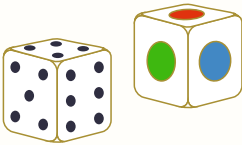

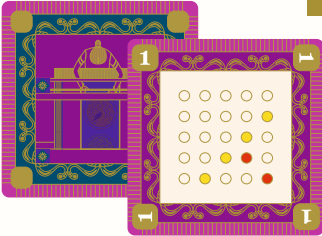
Razboji Kančija

Hold Different. Think Different.

OIGRI

Tradicija ručnog tkanja u Indiji datira više vekova unazad i predstavlja deo kulturnog identiteta ove zemlje. Komad tkanine odeređene šare može ukazivati na njeno značenje, namenu, kulturu epohe, ili opisivati način života ljudi. Ručni razboji su stoga postali dragoceni deo generacijskog nasleđa, potvrđujući bogatstvo i raznolikost zemlje i umetnički dar tkača. Inovativni tkači svojom veštinom spajanja mitova, verovanja, simbola i mašte daju tkanini magičnu snagu. Šarm tkanine leži u primeni originalnih dizajnerskih ideja koje nije moguće lako iskopirati. Bogata tradicija ručnog tkanja i danas cveta u Kančiju, istaknutom hramu-gradu u Južnoj Indiji. Tkanine su uvek bile i osnovni deo trgovinske razmene indijskih tkača, za koju su za uzvrat dobijali kovani novac „Annas” ili neka druga dobra. Tokom ove igre, istraživaće se i proživljavati brza i promišljena strategija tkača (igrača), a sve sa ciljem da što pre dođe do kompletnog dizajna tkanine i bude prvi koji će zaraditi 8 „Annas” (pobedničkih poena).

SADRŽAJ IGRE

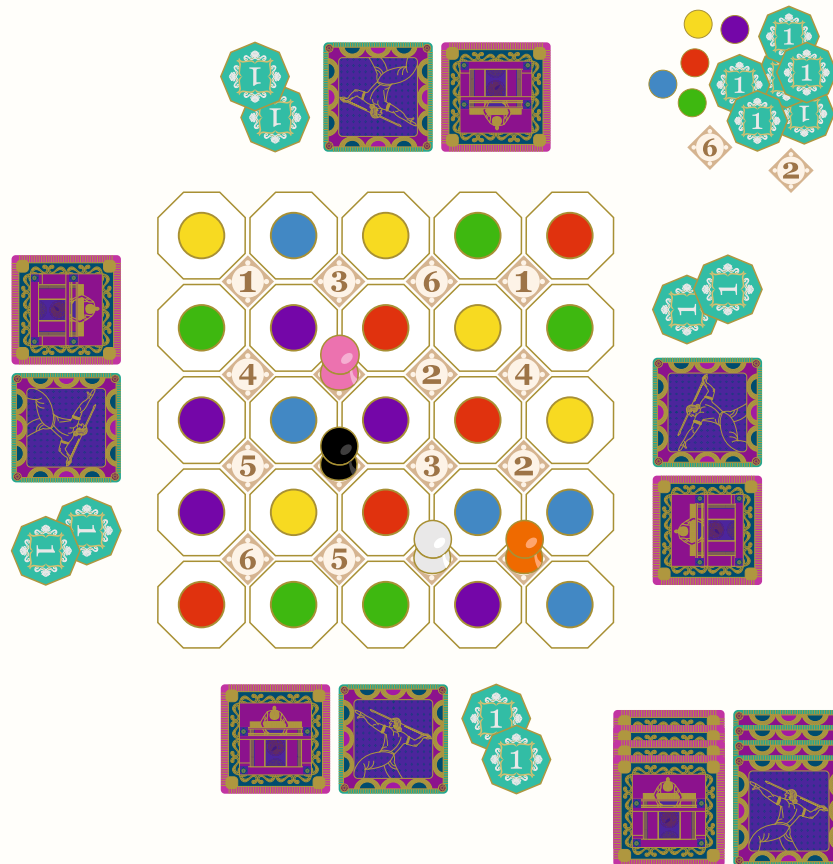
 Igračka tabla	1x	 Predivo u 5 boja: zelena, crvena, žuta, plava, ljubičasta	30x	 Čunjevi	4x	 Žetoni vrednosti 1	48x
 Pločice sa brojevima od 1 do 6	18x	 Kocke	2x	 12 tipova karata akcija	36x	 Dizajn karte	36x

CILJ IGRE

Ti si tkač koji za cilj ima kreiranje jedinstvenih tkanina na igračkoj tabli, a prema već predviđenim šemama naslikanim na dizajn kartama. Svaka dizajn karta ima unapred definisani broj pobedničkih poena koji se mogu osvojiti. Istovremeno, u igri su i drugi igrači koji se takođe takmiče u kreiranju ovih jedinstvenih tkanina. Planiraj pažljivo i realizuj ideje u pravom momentu i pravoj sekvenci. Efikasnim i brzim akcijama obezbedi sebi poziciju prvog igrača koji će osvojiti 8 „Annas” ili pobedničkih poena neophodnih za pobedu u igri Etana – Razboji Kančija.

POSTAVLJANJE IGRE

1. Postavi 5 prediva (po jedno od svake boje) pored table. Ostalih 25 prediva je nasumice raspoređeno u centre svih oktagona.
2. Postavi 2 pločice (sa različitim brojevima) pored table. Ostalih 16 pločica je nasumice raspoređeno na svakom skveru između oktagona.
3. Izmešaj dizajn karte i, licem nadole, stavi špil pored table.
4. Izmešaj karte akcija i, licem nadole, stavi špil pored table.
5. Postavi žetone pored table.
6. Svaki igrač bira boju čunja po svom izboru.
7. Svaki igrač baca kocku s brojevima. Zavisno od dobijenog broja, igrač postavlja svoj čunj na pločicu sa odgovarajućim brojem. Ukoliko su već sve pločice sa datim brojem zauzete drugim čunjevima, igrač baca kocku iznova.
8. Igru počinje igrač koji je pri bacanju kocke dobio najveći broj. Ukoliko je situacija među igračima nerešena, bacanje se izvodi iznova.
9. Počevši od igrača koji je pri bacanju kocke dobio najveći broj, svi igrači dobijaju po dizajn kartu, kartu akcije i 2 žetona.



TISI NA POTEZU

(1) Baci obe kocke istovremeno

(2) Pokupi

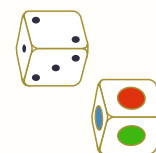
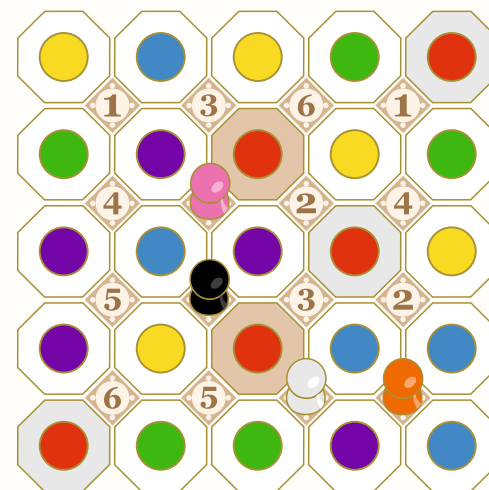
Proveri broj prediva neposredno uz čunjeve igrača koji se poklapa sa bojom dobijenom tokom bacanja. Shodno tome, svaki igrač dobija jedan žeton po poklopljenom predivu. Napomena: Ukoliko se dobije crna boja, igrač koji je bacao kocku dobija kartu akcije. Ostali igrači ne dobijaju ništa. Na primer, ukoliko je igrač bacio crvenu boju.

- Igrač koji igra roze čunjem, dobija 1 žeton
- Igrač koji igra crnim čunjem, dobija 1 žeton
- Igrač koji igra belim čunjem, dobija 1 žeton
- Igrač koji igra narandžastim čunjem, ne dobija žeton

U retkoj situaciji kada nema dovoljno žetona u rezervi za sve igrače, niko od igrača neće dobiti žeton.

(3) Akcija

Kada dođe red na njega, igrač može odigrati 1 ili više od dole navedenih akcija u bilo kojoj sekvenci. Pokret i slobodna zamena: Pokret se mora sprovesti tokom poteza, a slobodna zamena, odigrana odmah nakon pokreta je opciona (vidi 3.1 i 3.2).



Ispod navedene akcije su opcione

- Plati 2 žetona da dobiješ kartu akcije iz špila
- Plati 3 žetona da promeniš poziciju bilo koja dva prediva
- Plati 3 žetona da dobiješ dizajn kartu iz špila
- Odigraj 1 ili više karata akcije iz ruke. Odigrana karta akcije se izbacuje. Ukoliko više nema karata akcije u špil, izbačena karta se promeša i ubacuje nazad u špil.
- Otkrij završeni dizajn i pokupi pobedničke poene.

Zamena dizajn karte – Ovo se može izvesti jedino ukoliko igrač koji je bacio kocku još uvek nije ništa odigrao.

- Igrač može zameniti jednu od svojih dizajn karti kartom iz špila.
- Vrati dizajn kartu na dno i uzmi jednu sa vrha špila.
- Igračev red završava se nakon promene dizajn karte i svaka druga akcija mu nije dozvoljena.

Napomena: Prilikom promene dizajn karte, igračev činj ostaje na trenutnoj poziciji (kvadrat)

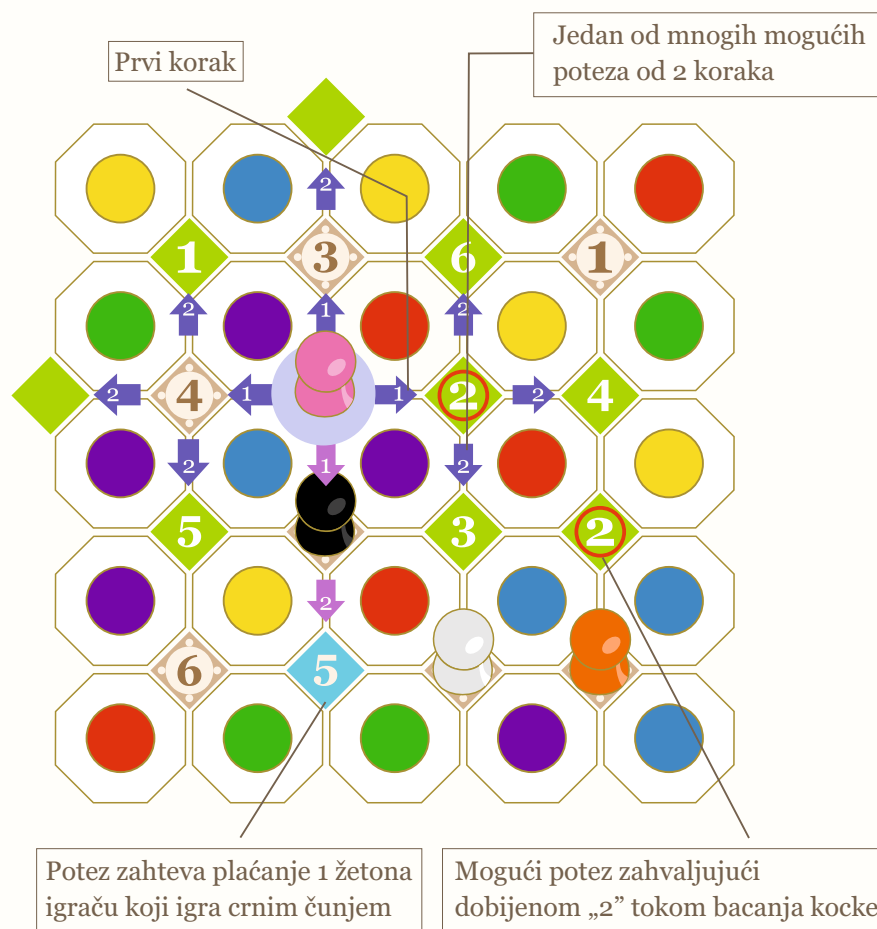
(3.1) Potez

Pravila poteza

- Samo jedan potez je dozvoljen i mora biti odigran kada je igrač na redu.
- Igračev činj ne sme ostati na istom mestu posle poteza.
- Igrač može da načini broj koraka jednak broju dobijenom tokom bacanja kocke.
- Korakom se podrazumeva pomeranje u susedni kvadrat.
- Tokom koraka, igračev činj se ne može pomerati kroz isti kvadrat više od jednog puta niti prolaziti kroz trenutnu poziciju (kvadrat).
- Tokom finalnog koraka, činj ne sme biti pomeren u kvadrat koji je zauzet drugim činjem.
- Da bi načinio potez preko činja drugih igrača, igrač mora da dotičnim igračima plati 1 žeton. On međutim, može da odluči da ne prelazi preko tuđih činjeva.

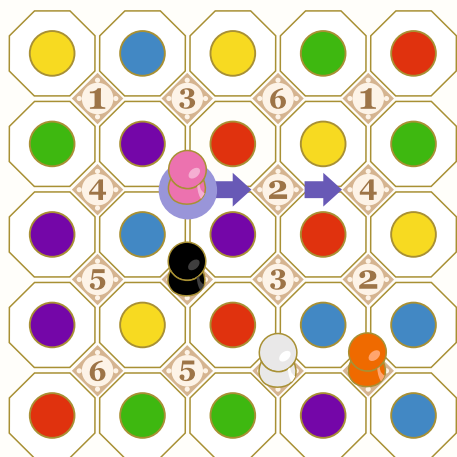
Alternativni načini poteza

- Pomeri se u slobodni kvadrat koji ima isti broj kao i broj dobijen bacanjem kocke
- Pomeri se u bilo koji slobodni kvadrat koristeći „Potez” kartu akcije

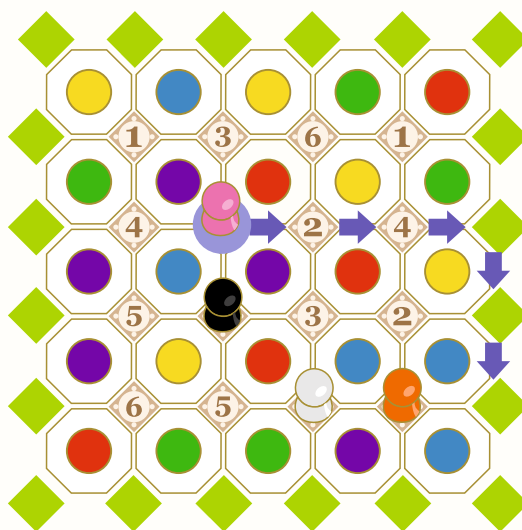


U primeru iznad, bacanjem kocke dobijen je broj 2, moguće je odigrati 2 koraka ili pokret u slobodni kvadrat označen brojem 2

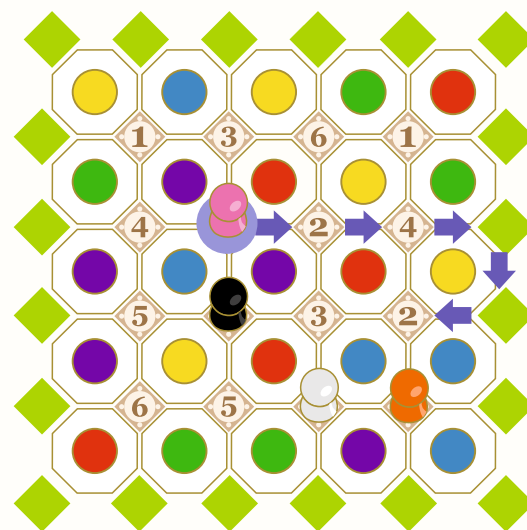
- Posebno označeni kvadrati su mogući pokreti za igrača.
- Crveni krugovi pokazuju broj 2 kvadrate u koje igrač može da se pomeri
- Ljubičaste strelice kazuju broj koraka
- Roze strelice ukazuju da pokret zahteva isplatu protivniku



Igrač pravi 2 koraka, kako je naznačeno strelicama.



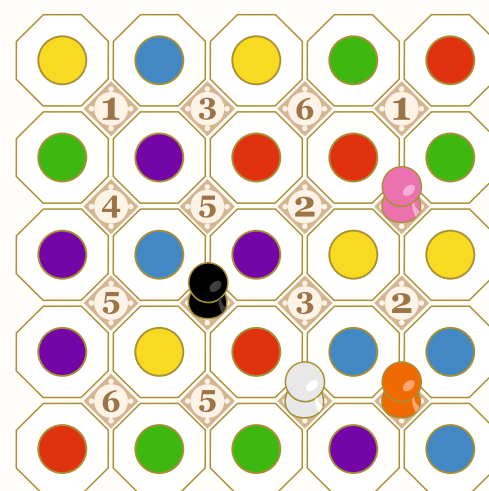
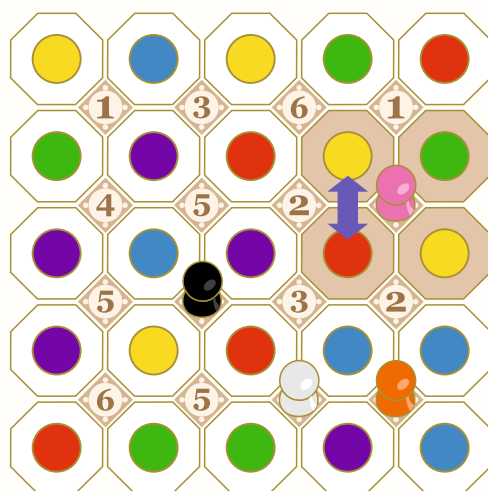
Slično, pokret od 5 koraka je takođe moguć, kako pokazuju strelice iznad.



Svi posebno označeni kvadrati su takođe i tačke ka kojima igrač može da pravi korake, poteze ili da stavi čunj.

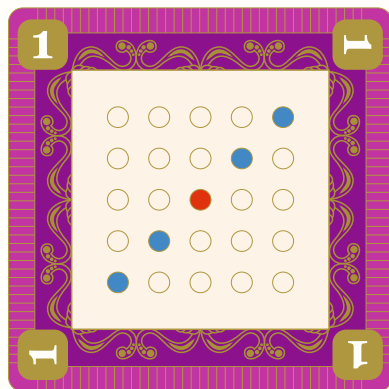
(3.2) Slobodna zamena

- Nakon poteza, igrač može da odigra slobodnu zamenu bilo koja dva prediva susedna igračevoj novoj poziciji na tabli.
- Slobodna zamena je dozvoljena jedino ukoliko je to sledeća akcija nakon poteza.
- Izvođenje slobodne zamene je opciono



(3.3) Postizanje dizajna

Igrač ima dizajn kartu ispod.

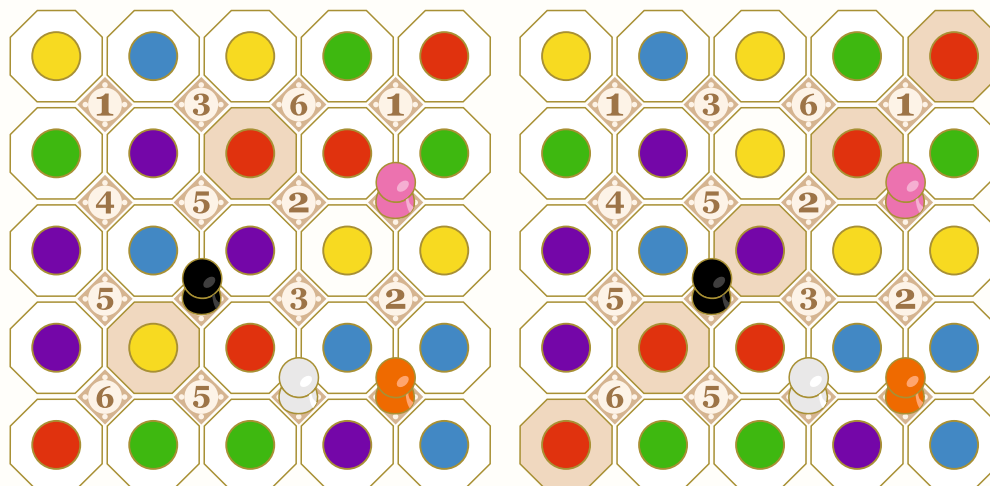


Ova dizajn karta vredi 1 pobednički poen.

Razumevanje dizajn karte – Šara treba da sadrži 5 prediva po diagonali sa 1 bojom u centru, a ostala 4 prediva sa strane od centra su u drugoj boji. Dizajn može da se nalazi u bilo kom delu table i igrač može da ga ostvari (postigne) koristeći bilo koju kombinaciju boja, pod uslovom da je logika šare tačna.

U ovom primeru, igrač uplaćuje 3 žetona u rezervu i menja predivo u označenim oktagonima. Igrač oglašava dizajn zadatka postignutim, a ostali igrači moraju to da potvrde. Kad je zadatak potvrđen, igrač ostavlja dizajn kartu licem nagore i tako dobija poen(e) ka pobeđi.

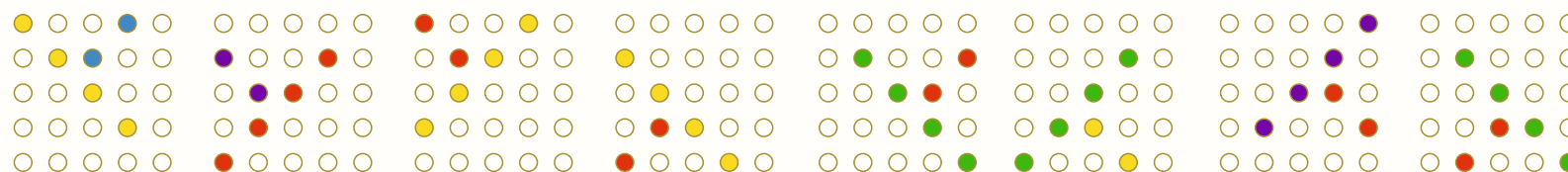
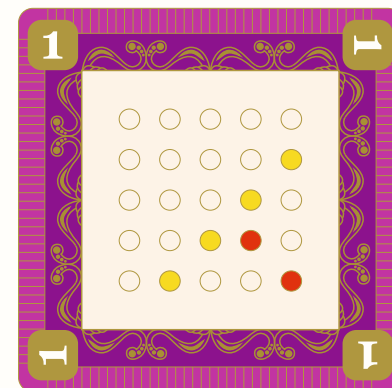
Napomena: Imaj na umu mogućnost rotiranja dizajn karte sa ciljem sagledavanja različitih uglova i kombinacija boja.



(3.4) Opis dizajn karte

Ova dizajn karta može biti postignuta kada igrač traga za šablonom slova „T” u dijagonalnoj poziciji. Šablon mora da poseduje bilo koje 2 različite boje – 4 prediva dijagonalno moraju biti od prediva iste boje, a 2 prediva postavljena pod pravim uglom moraju biti druge boje. Postoji više mogućnosti na tabli za postizanje ove šare, zavisno od okretanja karte dizajna u pravcu kazaljke na satu ili suprotno.

Napomena: Igrač može da dobije pomenuti pobeđnički poen samo jednom, čak i ukoliko trenutno postoji više od jednog mogućeg šablona na tabli. Jednom rešena dizajn karta se ne može ponovo koristiti za dobijanje dodatnih poena.



NAKON POTEZA

Nakon završenog poteza jednog igrača, sledeći igrač baca kocke. Redosled se nastavlja u pravcu kazaljke na satu.

KRAJ IGRE

Prvi igrač koji je sakupio 8 „Annas” (pobeđničkih poena) proglašava se pobeđnikom i igra se završava.

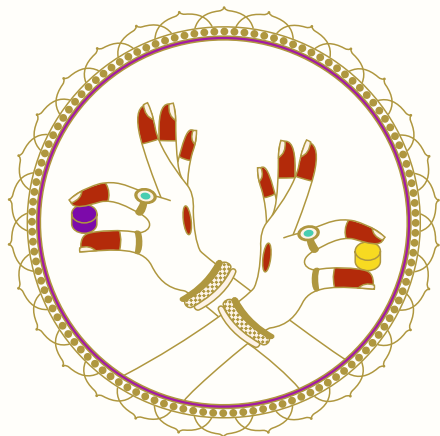
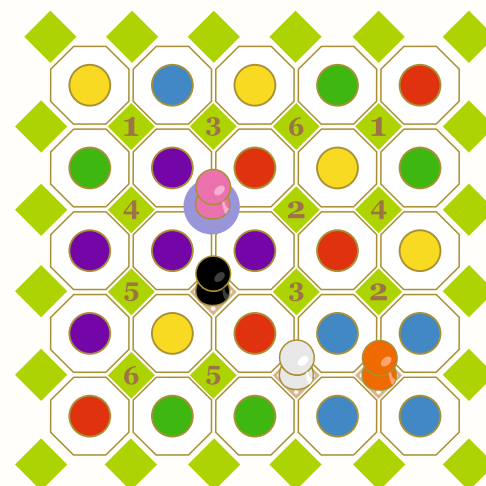
OPIS KARATA AKCIJA



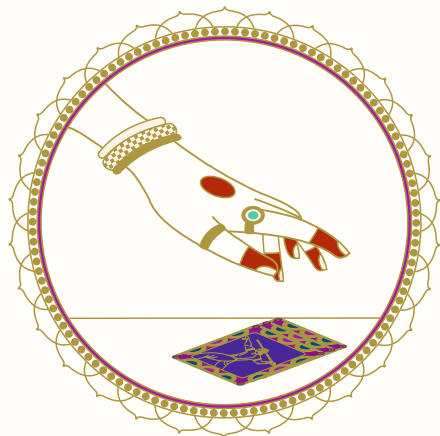
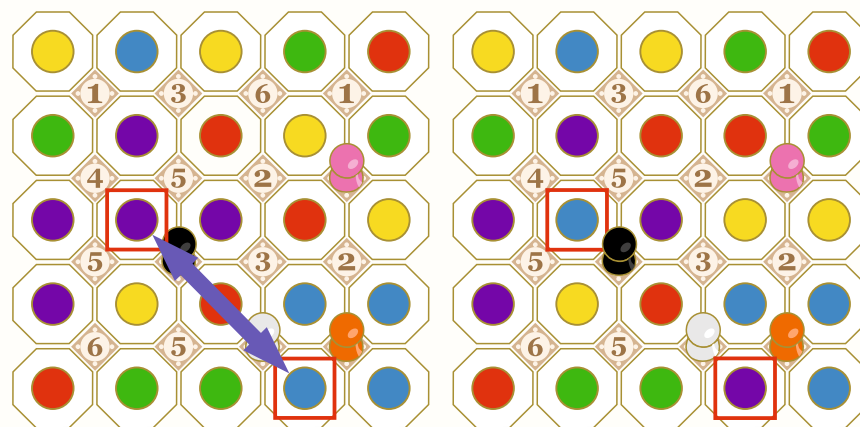
Pomeri se: Ova aktivna karta može se upotrebiti jedino ukoliko igrač tokom svog reda još nije načinio nijednu akciju. Time biva zamenjen pokret baziran na broju dobijenom tokom bacanja kocke.

Igrač može pomeriti čunj u bilo koji slobodni kvadrat. (Slobodni kvadrat je onaj u kome već ne stoji čunj protivnika)

Na primer: Ukoliko igrač koji poseduje roze čunj odluči da odigra „Pomeri se” kartu, čunj se može pomeriti u bilo koji označeni kvadrat.

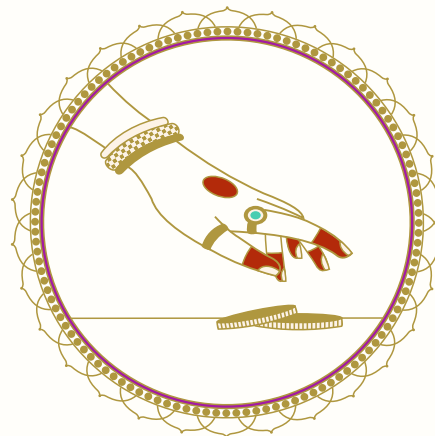


Zamena: Igrač može zameniti bilo koja dva prediva sa table.



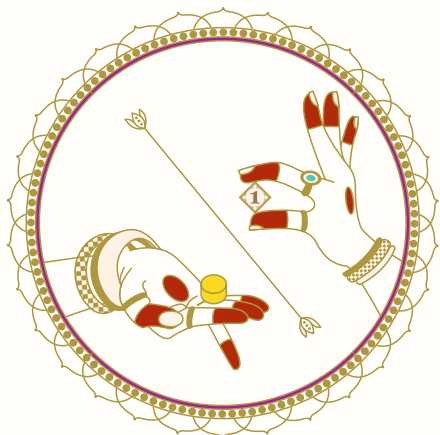
Oduzmi kartu akcije: Odaberi protivnika i oduzmi mu kartu akcije iz ruku

Napomena: Odigrana karta koja se čuva sa licem nagore ne može biti oduzeta.



Oduzimanje žetona: Odaberi protivnika i oduzmi mu maksimalno 2 vrednosna žetona.

Zamena: Igrač može zameniti jedno od prediva sa table bilo kojim od 5 prediva u rezervi (ili) pločicu sa brojem koja nije zauzeta, jednom od dve pločice iz rezerve.

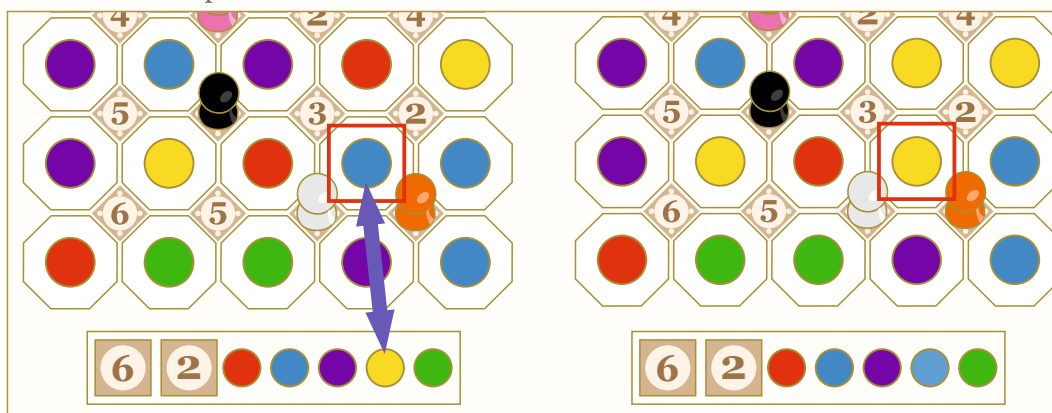


Napomena: Kako predivo, tako i pločica mogu biti zamenjeni, ali ne i oboje.

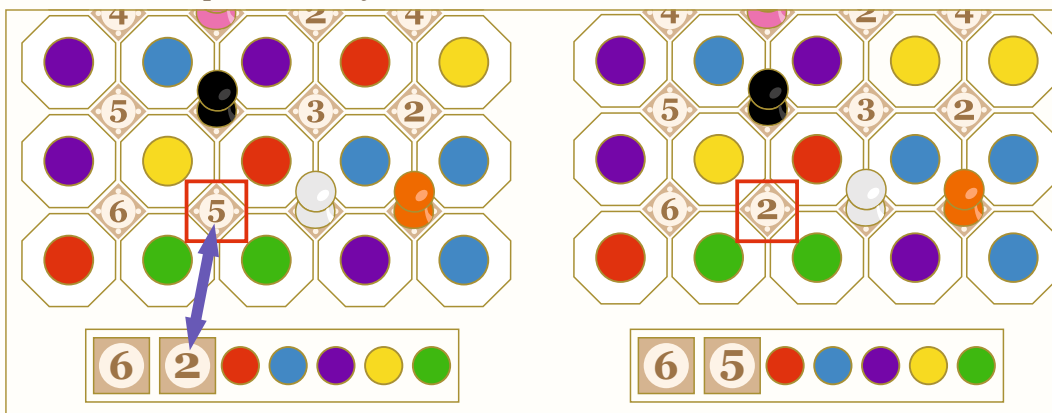
Izbor: Igrač može da odabere boju kocke pre poteza. Baca se samo kocka sa brojevima kada se iskoristi ova karta.



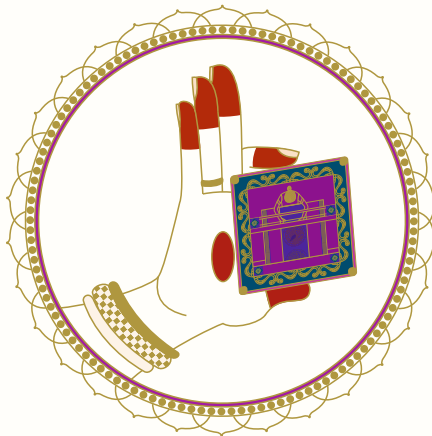
Primer: Zamena prediva



Primer: Zamena pločice sa brojem

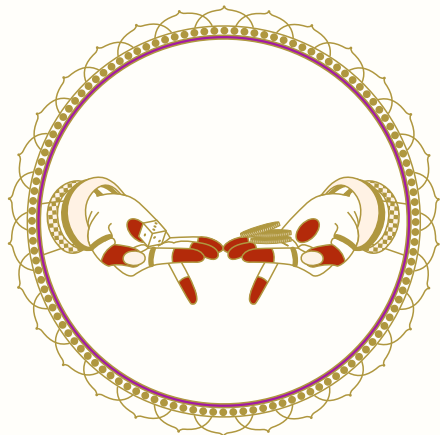


Uzmi dizajn kartu: Igrač uzima dizajn kartu sa špila.



Uzmi 3 žetona: Igrač dobija 3 žetona iz rezerve.





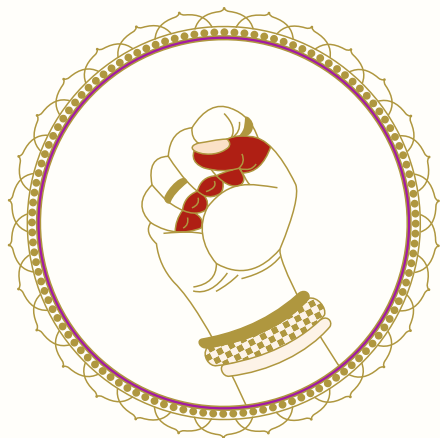
Osvoji žetone: Igrač najavljuje broj od 1 do 6 i baca kocku s brojevima. Ukoliko je dobijeni broj identičan ili viši od najavljenog, igrač dobija onoliko žetona u visini najavljenog broja.

Ukoliko je broj dobijen bacanjem niži od najavljenog, igrač ne dobija nijedan žeton.



Ponovi bacanje: Igrač može da baca obe kocke iznova. Karta se mora odigrati pre bilo koje akcije tokom igračevog poteza.

Napomena: „Izbor” karta akcije ne može biti odigrana zajedno sa ovom akcijom.



Pobednički poen: Igrač dobija 1 pobednički poen.

Ova karta mora odmah biti upotrebljena. Pobednik ostavlja kartu licem nagore.



Porez: Svi ostali igrači koji poseduju vrednosne žetone, uplaćaju 1 žeton kao rezervu.



Zasluge



Dizajn igre:

Ilustracije i grafika:

Lektor:

U testiranju igre učestvovali:

Posebnu zahvalnost dugujemo:

Pravila igre prevod (Srpski):

Madhu Sundar

Darshini Sundar

Aravind Vasudevan

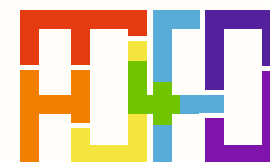
Amrutha, Aravind, Avyukt, Vivan, Sahana, Thanneer Malai, Deepa, Prabhu, Lekshmi, Diya, Ilankathir, Ilamugil i drugi prijatelji.

Našim porodicama, R. Mani, Rajaganesh, Stephanie, Varun, Vishrutha I Vladi

Irena

Sva prava rezervisana. Svako neovlašćeno kopiranje ili distribucija pravila, sadržaja i ilustracija igre bez prethodne saglasnosti i dozvole je strogo zabranjeno.

Copyright ©2020 Mad4Fun Games
RR Nagar, Bangalore - 560098



Mad4Fun Games

www.mad4fungames.com