

CILJ IGRE

KOMPONENTE

OSNOVNA IGRA

KARTE V OSNOVNI IGRI

55 dvostranskih kart s Prizori/Izzivi

Prizor

Sprednji del karte, ki ga imenujemo tudi **Prizor**.



IKONE NA KARTAH



DODATEK

6 Kart z opornimi točkami

Te karte vsebujejo informacije, ki so v pomoč pri osnovni različici igre.



43 kart za napredno različico igre

Permanentne karte

In **Priložnosti**, ki jih uporabljamo pri napredni različici igre.



1 Dodatna karta s pravili za igranje s 3 ali 4 igralci (potrebni sta dve kopiji igre).

5 Dodatnih kart s predstavljenimi preostalimi WolfWalkers izdelki. Teh kart za igranje igre ne potrebujete.

Izziv
Zadnji del karte, ki ga imenujemo tudi **Izziv**.

WolfWalkers MY STORY

PRIPRAVA IGRE

1 **KARTE** - Potrebovali boste le karte s Prizori in Izzivi. Če želite, lahko uporabite tudi Karte z opornimi točkami. Vse preostale karte pospravite v škatlo.



2 **PROSTOR ZA IGRALCE** - Vsak igralec mora imeti na voljo dovolj prostora za 25 kart, ki jih postavi v mrežo 5 x 5 (približno 35 x 50 cm).



2

3 **PRIPRAVITE KUPČEK S KARTAMI** - Vse karte obrnite s Prizori navzgor, jih premešajte in postavite navzgor obrnjeni kupček na doseg obeh igralcev.



4

4 **PRIPRAVITE TRŽNICO S KARTAMI** - Razporedite karte, kot je prikazano na desni - vzemite šest kart iz kupčka in položite štiri karte s Prizori navzgor in dve karte z Izzivi navzgor. Te karte predstavljajo Tržnico, s katere bosta oba igralca izbirala in jemala karte, ki jih bosta pred seboj zlagala v obliki mreže 5 x 5 kart.



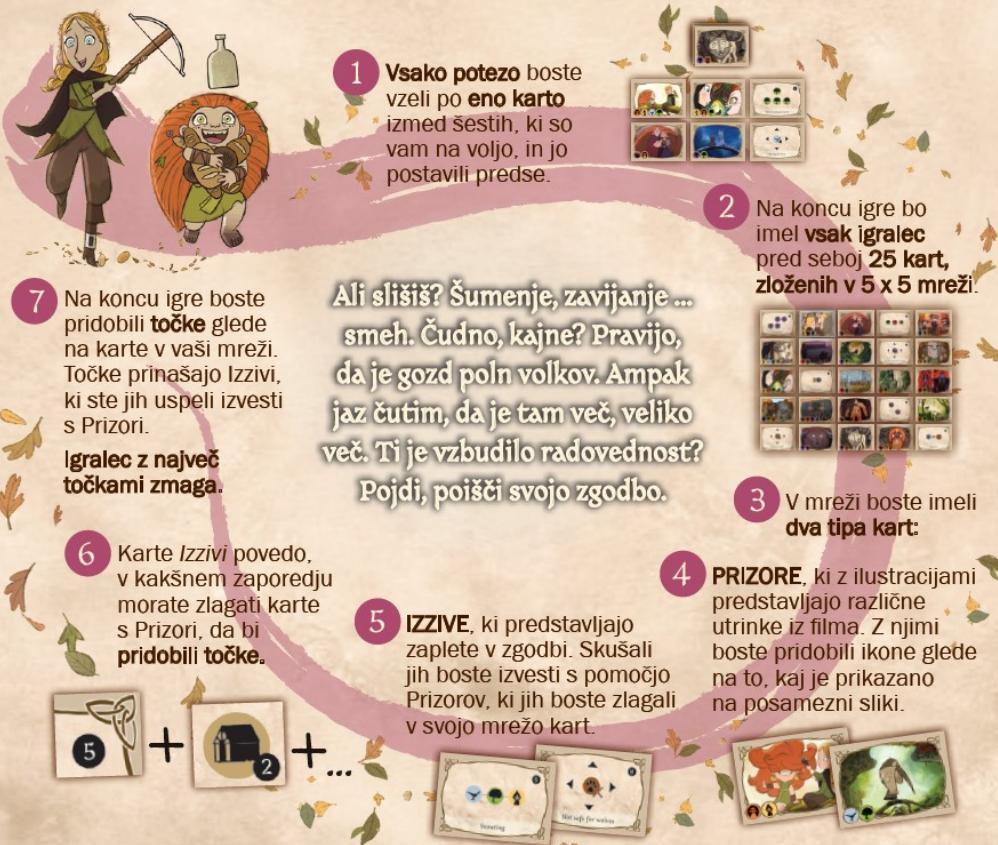
5

5 **KARTE Z OPORNIMI TOČKAMI** - Vsakemu igralcu dajte set treh Kart z opornimi točkami v njegovi izbrani barvi (rumena ali črna).



6 **DOLOČITE PRVEGA IGRALCA** - Igralec, ki je bil nazadnje v gozdu, začne prvi. Če igrate več iger zapored, postane prvi igralec tisti, ki je izgubil prejšnjo igro.

DOTEK IGRE

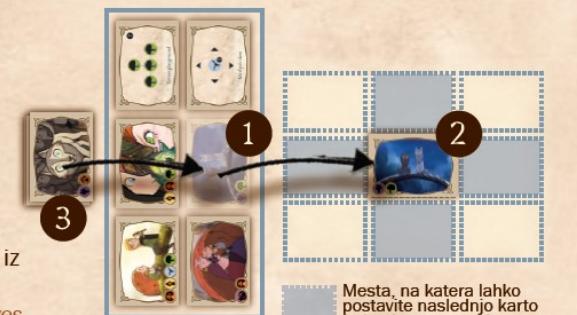


Začne prvi igralec, nato igralca izmenično izbirata karte s Tržnice in jih polagata v svojo mrežo kart.

NA VAŠI POTEZI:

1 VZEMITE KARTO

Vzemite eno od šestih kart na Tržnici. Ostatki mora obrnjena na isto stran, kot je bila na Tržnici (karte ne smete obrniti iz Prizora na Izziv ali obratno).



Mesta, na katera lahko postavite naslednjo karto (tako da se s stranico dotika predhodna postavljena karta).

Če vzamete karto tipa Prizor, mora ostati ves čas obrnjena na sprednjo stran s prizorom (z ilustracijo). Če ste vzeli karto tipa Izziv, pa mora ostati obrnjena na stran z izzivom.

2 POSTAVITE KARTO PREDSE

Postavite karto pred sebe. Mrežo 5 x 5 kart boste zlagali pred sabo sproti. **Prvo karto lahko pred sabo položite kamor koli**. Vse naslednje karte morajo biti položene tako, da se s stranico dotikajo vsaj ene od vaših predhodnih kart v mreži (karta mora biti torej levo, desno, pod ali nad eno od že obstoječih kart; ni dovolj, da se ene od kart dotika le po diagonali).



Nadomestite karto, ki ste jo vzeli na Tržnici, z zgornjo karto s kupčka. Položite jo z isto stranjo navzgor, kot je bila karta, ki ste jo vzeli.

Ob koncu igre mora biti v vsaki vrstici in vsakem stolpcu pred vami točno 5 kart.

Na Tržnici morajo biti igralcu vedno na voljo štiri karte s Prizori in dve karte z Izzivi. Na vrhu kupčka lahko vidite, kateri Prizor bo na vrsti naslednji. Vendar bodite pozorni - če je igralec pred vami vzel karto tipa Prizor, jo mora nadomestiti z novim Prizorom; če pa je vzel karto tipa Izziv, bo zgornjo kartu s kupčka obrnil tako, da bo viden Izziv (v tem primeru karte s Prizorom, ki ste jo predhodno videli, ne bo na voljo, saj jo je moral igralec obrniti na drugo stran).

Mrežo iz kart boste gradili sproti - v katero smer boste dodajali karte, se odločate sproti. Važno je le, da imate na koncu igre mrežo, sestavljeno iz točno 5 x 5 kart.

KONEC POTEZE
Vaša poteza se s tem zaključi in **na vrsti je drugi igralec**.

Izzivi in Točkovanje

V igri so štiri tipi Izzivov, s pomočjo katerih boste zbirali točke. Točkujete lahko le Izzive, ki jih imate v svoji mreži kart. Izzive boste točkovali šele ob koncu igre.

V pravilih boste poleg opisov našli tudi primer točkanja mreže kart, ki je prikazana na desni.

Ikonе, ki so na kartah, niso zastopane v enaki meri - da bi videli, koliko vsakih ikon je na voljo, si lahko pomagate s Kartami z oponimi točkami.



Liki

Pri tovrstnih Izzivih morate položiti karte Prizori tako, da z ikonami ustvarite lik, ki je prikazan na Izzivu - taksno zaporedje kart lahko ustvarite na katerem koli delu mreže vaših kart. Vsaka ikona mora biti na svoji karti.



Lik, ki ga prikazuje karta Izziv, je lahko **zrcaljen** in **/ali zavrtен** (na eni izmed Kart z oponimi točkami je prikazan primer).



Isti Izziv lahko izpolnite (in zato tudi točkujete) **večkrat**, vendar za to ne smete uporabiti istih kart s Prizori - liki za isti Izziv se v vaši mreži kart ne smejo prekrivati (tudi če na kartah uporabljate za isti Izziv različne ikone).



Uporabljate lahko iste karte s prizori, da bi izpolnili različne Izzive - liki za različne Izzive se lahko v vaši mreži kart prekrivajo.

Puščice



Ti Izzivi prinašajo **točke za vsako takšno ikono** na Prizorih, ki so v **isti vrstici ali stolpcu, kot je ta karta z Izzivom** (preveriti morate celotno vrstico in stolpec, kar predstavlja 8 kart - točke pridobite za vsako karto posebej). Zato je pomembno, kam v mreži svojih kart boste postavili tovrstne Izzive.



Če je ikona prečrtna, dobite točke samo, če tovrstnih ikon nimate na nobenem Prizoru v vrstici oz. stolpcu, kjer se ta Izziv nahaja. Preveriti morate 8 kart. Točke lahko dobite samo enkrat, in sicer če je Izziv izpolnjen.

A Ana ima v svoji mreži kart en takšen lik. Čeprav je lik zrcaljen, zanj dobi točke.

= 8 TOČK



B Ana ima dva takšna lika v svoji mreži kart. Lika sta sestavljena iz različnih kart, zato dobi točke dvakrat. Naj spomnimo, da morajo biti karte z ikonami, prikazanimi na Izzivu, v pravilnem zaporedju in vsaka ikona mora biti na drugi karti s prizorom.

= 2 x 6 TOČK
= 12 TOČK



C Da bi izpolnili ta Izziv, moramo imeti dva Prizora z ikonama Staršev postavljena diagonalno. Ana ima dve takšni kombinaciji, vendar lahko točkuje le eno, saj se liki za isti Izziv ne smejo prekrivati (ne smejo biti sestavljeni iz istih kart). Izziv lahko točkuje, čeprav uporablja isti Prizor kot eden izmed drugih Izzivov (liki za različne Izzive se namreč med seboj lahko prekrivajo).

= 3 TOČKE



Primer mreže 5 x 5 kart igralke Ane ob koncu igre.



Kombinacija ikon

Nekatere ikone se na Izzivih prekrivajo in prinašajo **točke za Prizore, ki imajo obe prikazani ikoni**. Vrstni red ikon na Prizoru ni pomemben. Točke prejemate ne glede na to, kje v mreži kart se Prizor, ki ima obe ikoni, nahaja.

Če ima Izziv tudi **puščice**, lahko za ta Izziv točkujete le Prizore, ki se nahajajo v **isti vrstici oz. stolpcu kot ta Izziv** (preveriti morate 8 kart, točke pa pridobite za vsak Prizor oz. za vsako kombinacijo ikon in ne za vsako ikono posebej).

Ravnovesje

Da bi pridobili točke, morate izpolniti enačbo. Štejejo ikone na vseh Prizorih (Prizor lahko ima tudi več ikon, ki jih morate upoštevati). Da bi lahko točkovali, morate imeti od vsake ikone vsaj po eno.

Posebna zahvala Nejcju Mesenelu, Roku Ritlopu, Aljažu Podgorniku, Darrenu Kearneyju, Kasiju Mazur, Juretu Gantaruju, ekipi Cartoon Saloon in vsem ostalim, ki so igro testirali.