

CILJ IGRE

KOMPONENTE

OSNOVNA IGRA

KARTE V OSNOVNI IGRI

55 dvostranskih kart s Prizori/Izzivi

WolfWalkers

MY STORY

Prizor

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



Izziv

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

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.



7 Na koncu igre boste
pridobili **točke** glede
na karte v vaši mreži.
Točke prinašajo Izzivi,
ki ste jih uspelji izvesti
s Prizori.

**Igralec z največ
točkami zmaga.**

6 Karte Izzivi povedo,
v kakšnem zaporedju
morate zlagati karte
s Prizori, da bi
pridobili točke.



1 Vsako potezo boste
vzeli po **eno karto**
izmed šestih, ki so
vam na voljo, in jo
postavili predse.



Ali slišiš? Šumenje, zavijanje ...
smeh. Čudno, kajne? Prawijo,
da je gozd poln volkov. Ampak
jaz čutim, da je tam več, veliko
več. Ti je vzbudilo radovednost?
Pojdi, poišči svojo zgodbo.

2 Na koncu igre bo
imel **vsek igralec**
pred seboj 25 kart,
zloženih v 5 x 5 mreži.



5 **IZZIVE**, ki predstavljajo
zaplete v zgodbi. Skušali
jih boste izvesti s pomočjo
Prizorov, ki jih boste zlagali
v svojo mrežo kart.



4 **PRIZORE**, ki z ilustracijami
predstavljajo različne
utrinke iz filma. Z njimi
boste pridobili ikone glede
na to, kaj je prikazano
na posamezni sliki.



POTEK IGRE

PRIPRAVA IGRE

- 1 KARTE** - Potrebovali boste le karte s Prizori in Izvivi. 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).
- 3 PRIPRAVITE KUPČEK S KARTAMI**
- Vse karte obrnite s Prizori navzgor, jih premešajte in postavite navzgor obrnjeno kupček na doseg obeh igralcev.
- 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 Izvivi 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 KARTE Z OPORNIMI TOČKAMI**
- Vsakemu igralecu 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.



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 Izviv ali obratno). Če vzamete karto tipa Prizor, mora ostati ves čas obrnjena na sprednjo stran s prizorom (z ilustracijo). Če ste vzeli karto tipa Izviv, pa mora ostati obrnjena na stran z Izvivom.
- 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).

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

Mrežo iz kart boste gradili sproti - v katero smer boste dodajali karte, se odločate sproti. Važno je le, da imate na koncu igre mrežo, sestavljenou iz točno 5 x 5 kart.
- 3 NADOMEŠTITE KARTO, KI STE JO VZELI**
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.

Na Tržnici morajo biti igralcu vedno na voljo štiri karte s Prizori in dve karte z Izvivi. Na vrhu kupčeka 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 Izviv, bo zgornjo karto s kupčka obrnil tako, da bo viden Izviv (v tem primeru karte s Prizorom, ki ste jo predhodno videli, ne bo na voljo, saj jo je moral igralec obrniti na drugo stran).
- 4 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 točkovanja mreže kart, ki je prikazana na desni.

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

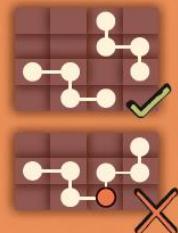


LIKI

Pri tovrstnih Izzivih morate položiti karte Prizori tako, da z ikonami ustvarite lik, ki je prikazan na Izzivu - takšno 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 opornimi točkami je prikazan primer).



Isti Izziv lahko izpolnite (in tudi 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.

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. Lik 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



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.



D

Ana ima tri Prizore z ikonami šap v isti vrstici oz. stolpcu, kot je ta Izziv. Čeprav ima med svojimi kartami še druge Prizore s tovrstnimi ikonami, zanje ne more dobiti točk, saj niso v pravilni vrstici oz. stolpcu.

= 3 x 2 TOČKI

= 6 TOČK



E

Da bi lahko točkovali ta Izziv, ne smemo imeti v vrstici oz. stolpcu, kjer se ta Izziv nahaja, nobenega Prizora, ki bi imel ikono Staršev. Ana tega Izziva ni izpolnila, saj ima na enem od Prizorov, ki se nahaja v istem stolpcu, ikono Staršev. Za ta Izziv ne prejme točk (sicer bi prejela 8 točk).

= 0 TOČK



KONEC IGRE

Ko imata **oba igralca pred seboj 25 kart v mreži 5 x 5**, se igra zaključi. Izračunajte svoj rezultat tako, da preverite, katere Izzive med svojimi kartami ste izpolnili. **Igralec z največ točkami zmaga.** Končni rezultat v zgornjem primeru = 41 TOČK.

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

A **B** **C** **D** **E** **F** **G**

Ime karte Število točk za vsak Prizor, ki ima tovrstno ikono, in se nahaja v istem stolpcu ali vrstici kot ta Izziv. Število točk za izpolnjen Izziv.

► Izzivi dajejo točke za - izpolnjen Izziv ALI za vsak Prizor s tovrstno ikono/kombinacijo ikon

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 prejmete 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. Stejejo 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.

F Ana ima v svoji mreži kart en Prizor, ki ima ikono Robyn in ikono Starši. Vrstni red ikon ni pomemben.
= **2 TOČKI**

G Ana je izpolnila ta Izziv. V svoji mreži kart ima pet ikon Meščani in pet ikon z odtisi šap.
= **10 TOČK**

Posebna zahvala Nejou Mesenelu, Roku Ritlopnu, Aljažu Podgorniku, Darrenu Kearneyju, Kasiju Mazur, Juretu Gantarju, ekipi Cartoon Saloon in vsem ostalim, ki so igro testirali.



©2021 Cartoon Saloon (WolfWalkers) Ltd /
Mélusine Productions
WolfWalkers is a registered trademark
of Cartoon Saloon/Mélusine Productions
All rights reserved.



WolfWalkers – My Story
Razvoj in izdaja:
Value Add Games, 2021

Avtorka igre: Maja Milavec
Ilustracije: Cartoon Saloon
Grafično oblikovanje: Tia Friedel

www.valueaddgames.com/wolfwalkers