

Wild Island

My Father's Dragon

*DIVJI OTOK

Pravila



Odpravili se boste na nepozabno pot po Divjem otoku, kjer boste srečali živali, ki vam bodo pomagale, in kjer boste pridobili potrebno energijo. Na poti boste lahko potovali skozi skrivnostne votline, poleteli ter zbirali pogum s katerim boste še hitrejši in še sprejtnejši.



SESTAVNI DELI

16 otoških plošč



DREVEŠA
KVADRATEK S
POTJO

Vsaka ploščica ima 9 kvadratkov, na katerih je prehodna pot ali pa so na njih drevesa. Na kvadratkih s potjo so lahko različne ikone.

4 ploščice, ki predstavljajo obalo otoka



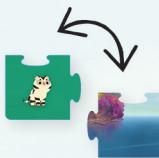
24 ploščic poguma



1 kocka s števili
1, 2, 2, 3, 3, 4;



16 ploščic s cilji (po 4 v vsaki barvi) – na hrbtni strani ploščic so 4 sličice delov celotne podobe rešenega otoka



4 igralne figure, na katerih sta Elmer in Boris v štirih različnih barvah na plastičnih podstavkih



IKONE



CILJI IGRALCEV
(10 RAZLIČNIH)



IKONE VOTLINE



IKONE LETENJE



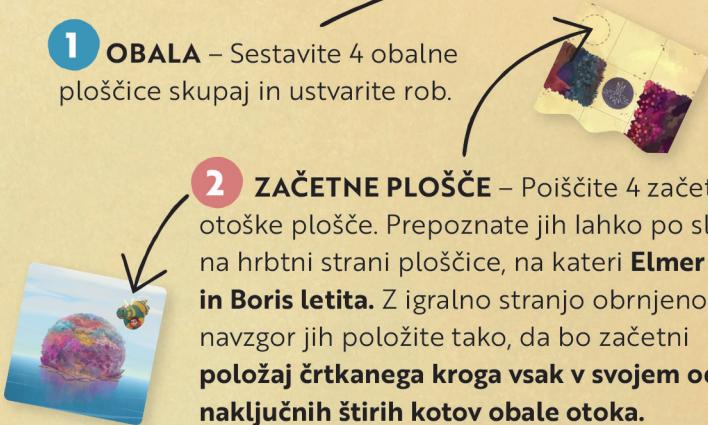
IKONE POGUMA

CILJ IGRE

Vsek igralec predstavlja ekipo dečka Elmerja in zmaja Borisa. Otok, na katerem sta, se potaplja in položaj ploščic se ves čas spreminja. **Cilj igre je rešiti otok, kar dosežete tako, da poiščete 3 živali in svoj vir energije**, kot je prikazano na vaših ploščicah s cilji. Med igro vam bodo v pomoč še posebne ikone: pogum, votline in letenje. Igralec, ki prvi izpolni svoje cilje in reši otok, je zmagovalec igre.

PRIPRAVA

1 OBALA – Sestavite 4 obalne ploščice skupaj in ustvarite rob.



2 ZAČETNE PLOŠČE – Poščite 4 začetne otoške plošče. Prepozname jih lahko po sliki na hrbtni strani ploščice, na kateri **Elmer in Boris letita**. Z igralno stranjo obrnjeno navzgor jih položite tako, da bo začetni položaj črtkanega kroga vsak v svojem od naključnih štirih kotov obale otoka.

3 SESTAVLJANJE OTOKA – Premešajte preostalih 12 otoških plošč in jih naključno razporedite tako, da bodo skupaj s štirimi začetnimi ploščami tvorile **4 x 4 plošče velik otok**.

Opomba: Ko sestavljate otok, se lahko pojavijo slepe ulice. S tem ni nič narobe, saj se bodo plošče med igro veliko premikale.



Primer pripravljene igralne plošče za 4 igralce.

4 IGRALNE FIGURE – Vsak igralec si izbere barvo in dobi **igralno figuro** v tej barvi, ki jo postavi na plastični podstavek. Vsak igralec potem postavi svojo igralno figuro na črtkan krog v enem izmed kotov otoka.

Opomba: Če igrata samo dva igralca, naj postavita vsak svojo igralno figuro na diagonalno nasprotna kota otoka. Črtkani krogi označujejo le začetne položaje v igri in pozneje v igri nimajo nobenega pomena.

5 CILJI IGRALCA – Vsak igralec dobi **4 ploščice s cilji v svoji izbrani barvi**. Igralci jih predse postavijo tako, da lahko vidijo posamezne ikone (tri živali in ikona energije) z ozadjem v njihovi izbrani barvi.

6 PLOŠČICE POGUMA – Premešajte ploščice poguma in jih, obrnjene s hrbtno stranjo navzgor, postavite poleg otoka, položeno na kup eno na drugo. Blizu postavite tudi kocko.

7 IZBIRANJE IGRALCA, KI BO ZAČEL IGRO – Igra začne najmlajši igralec. Igra poteka v smeri urinega kazalca.

IGRA

Igra poteka **v smeri urinega kazalca**, vsak igralec odigra svojo potezo, ko je na vrsti.

Kdor je na vrsti, mora narediti dve dejanji v naslednjem vrstnem redu:

a) Otok se strese – najprej je potrebno premakniti plošče otoka;

b) Raziskati otok – nato z metom kocke določite, koliko polj se lahko premaknete. To potezo lahko ponovite, če ste pristali na praznem polju.

Za tem je **na vrsti naslednji igralec**. Igra se nadaljuje na enak način in se konča, ko eden izmed igralcev **doseže vse svoje cilje**. Takrat se igra konča in ta igralec postane zmagovalec.

Dejanja so podrobnejše opisana na desni.

a) OTOK SE STRESE

Otok se pogreza. Vse se premika in trese. Vam bo to prekrižalo načrte ali vam bo morda v pomoč?

Vsi igralci morajo preskočiti to dejanje v prvem krogu. V vseh ostalih krogih je to dejanje obvezno.

1 Dvignite enega izmed robnih otoških plošč, ki je poleg ene izmed belih puščic (zraven je vdolbina, da lažje dvignite otoško ploščo).



Puščice na ploščah z morjem vam sporočajo, **v katero smer se morajo premikati otoške plošče** (plošč ne smete premikati v nasprotni smeri).



2 Zavrtite ploščico, ki jo premikate, kakor želite. **Premaknili jo boste na nasprotni konec stolpca/vrste, iz katerega ste jo vzeli.**

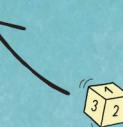
3 Podrsajte ostale 3 ploščice v prazen prostor in položite odstranjeno ploščico v na novo izpraznjeno mesto.

Opomba: dvignite in zavrtite lahko tudi otoško ploščo z igralčeve figuro – poskrbite, da jo boste na koncu postavili nazaj na svoje mesto.

b) RAZIŠČITE OTOK DO DVAKRAT

Po otoku hodite in ga raziskujete – vam bo uspelo izpolniti vse svoje cilje in postati prvi, ki reši otok? Pohitite! Otok se potaplja!

Za prvi premik vrzite kocko. Premaknite svojo igralno figuro **za število polj, enako številu na kocki** (ne več ne manj).



Ko izvedete prvi premik, imate dve možnosti:

• **Če** svoj prvi premik **končate na eni izmed ikon**, lahko uporabite njen posebno dejanje. S tem se vaša poteza zaključi (ne glede na to ali ste posebno dejanje uporabil ali ne).

• **Če** svojega premika **ne končate na eni izmed ikon**, morate kocko vreči še enkrat in se premakniti.

Vaše poteze je konec po drugem premiku ne glede na to, kje pristanete.

! KO SE PREMIKATE PO POLJIH, SE MORATE DRŽATI NASLEDNJIH PRAVIL:



Lahko:

PREMIKATE SE LAJKO LE PO POTEH.

Vedno se lahko premikate samo levo, desno, gor ali dol (vodoravno ali navpično).

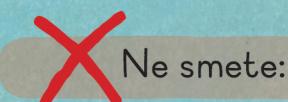


ČE SVOJ PREMIK KONČATE NA POLJU Z IKONO, LAJKO UPORABITE NJENO POSEBNO MOČ.

Na igralni plošči najdete poleg ikon s cilji tudi ikoni votline in letenje. Če svoj premik zaključite na eni izmed teh, lahko uporabite njihovo posebno moč. S tem se vaša poteza konča (ne glede na to ali ste dejanje uporabili ali ne). Posebna dejanja so predstavljena na naslednji strani. Tudi če končate na ikoni s cilji (vaši ali od koga drugega), se vaša poteza konča.

PREMIKATE SE LAJKO PREKO FIGUR OSTALIH IGRALCEV.

Prostor, na katerem se nahajajo soigralci, se vedno šteje, ko štejete število svojih premikov.



Ne smete:

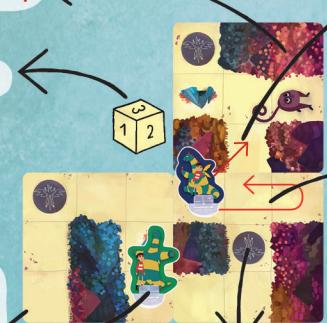
SE PREMIKATI PREKO DREVES;

NAREDITI LE DEL PREMIKA

Če se ne morete prestaviti za dovolj polj, morate ostati, kjer ste.

KONČATI SVOJEGA PREMIKA NA MESTU, KJER STOJI DRUG IGRALEC

Soigralca lahko preskočite, ne smete pa se ustaviti na zasedenem mestu.



SE PREMIKATI DIAGONALNO

Da pridete na prostor, kot je prikazano na sliki na levi, se morate najprej premakniti desno in potem gor.

ITI V ENI POTEZI PO ISTI POTI

V enem premiku ne smete ponoviti svoje poti (iti naprej in nazaj po istih poljih ali pristati na polju, s katerega ste premik začeli).

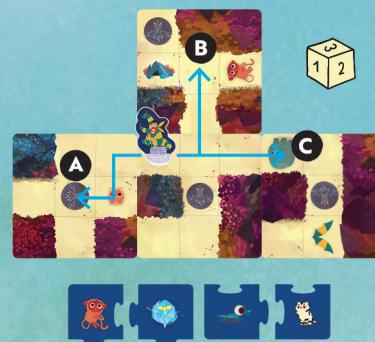
DRUGIČ METATI KOCKE, ČE STE SVOJ PRVI PREMIK KONČALI NA ENI IZMED IKON

Če svoj premik končate na eni izmed ikon (ni pomembno, če vam koristi oziroma če jo uporabite ali ne), se vaša poteza konča po prvem premiku. Pomembno: med ikone štejejo igralčevi cilji, ikone poguma, ikone votlin in ikone letenje.

Opomba: kocka ni običajna – števila na njej so 1, 2, 2, 3, 3, 4. Če drug igralec stoji na vašem cilju, ga ne morete izpolniti, ker se tja ne smete premakniti. Pomembno: dva premika sta dve ločeni dejanji – to pomeni, da se v drugem premiku lahko premikate po istih poljih, ki ste jih prehodil v prvem premiku. Na isti način se dodatni premiki, ki jih lahko pridobite s ploščicami poguma, ločujejo od rednih premikov po metu kocke.



Če želite igrati lažjo in hitrejšo igro uporabite spremenjeno osnovno pravilo: med fazo razišči otok naj imajo igralci vedno na voljo dva premika, tudi če so svoj premik končali na eni izmed ikon.



PRIMER

Primer premika.

To je Anin prvi met kocke in prvi premik. Kocka pristane na številu 3. Lahko se premakne v različne smeri. Nekatere izmed možnosti so prikazane levo:

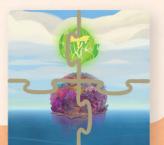
- A** – Svoj premik lahko konča na polju z ikono poguma. V tem primeru dobi ploščico poguma, ki jo lahko uporabi, če to želi. Ker je svoj premik končala na polju z ikono, se njena poteza konča.
- B** – Lahko se premakne proti enemu izmed svojih ciljev. Ker svoj premik konča na polju poti brez ikone, lahko kocko vrže še enkrat in se ponovno premakne.
- C** – Svoj premik lahko konča na cilju enega izmed drugih igralcev in s tem soigralcu prepreči, da pobere svoj cilj. Ker je svoj premik končala na polju z ikono, se njena poteza konča.

IKONE IN POSEBNA DEJANJA

Če svoj premik končate na eni izmed ikon, lahko njeno posebno dejanje uporabite, če to želite, ni pa nujno.

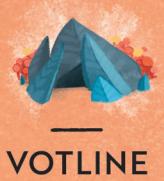


Če svoj premik končate na eni izmed ikon, ki velja za vaš cilj, ste opravili del svoje naloge. **Ciljno ploščico** z določenim ciljem, ki ste ga dosegli, obrnite s hrbitno stranjo navzgor, tako da vidite del sestavljanke rešenega otoka (prikazano na sliki spodaj). **Igralec, ki prvi obišče vse štiri ikone svojih ciljev in s tem sestavi sliko rešenega otoka, postane zmagovalec igre.**



Deli rešenega otoka

Opomba: Če ste svoj premik končali na enem izmed ciljev, ki jih ne potrebujete (cilji drugih igralcev ali cilj, ki ste ga že izpolnili), se ne zgodi nič, ampak vseeno končate svojo potezo.



Na otoku je nekaj podzemnih predorov in enega izmed njih ste našli! Če svoj premik končate na ikoni z votlino, **lahko svojo igralno figuro nemudoma prestavite na eno izmed ostalih ikon votlin, na kateri še ni drugega igralca.**



Opomba: če se odločite za ta premik, ga morate izvesti takoj. Ko uporabite predor votline, se vaša poteza konča.

PRIMER

Igralec Jaka svoj premik konča na polju z ikono votline. Svojo igralno figuro lahko premakne na eno izmed ostalih dveh votlin. Odloči se za premik do votline, ki je bliže opici, ki je eden izmed njegovih ciljev. Je pa ta premik seveda neobvezen – če se ne bi želel premakniti, mu tega ne bi bilo potrebno storiti.



Zmaju je uspelo poleteti v zrak, kako veličasten prizor!

Če se vaš premik konča na ikoni letenje, lahko poletite na enega izmed sosednjih otoških plošč (pri čemer diagonalne plošče ne štejejo za sosednje). **S svojo igrально figuro lahko pristanete na kateremkoli polju s potjo** na izbrani otoški plošči, tudi če je na njej ikona.

PRIMER

Primer igralke Katje, ki svoj premik zaključi na ikoni letenje. Svojo igrально figuro lahko premakne na katerokoli polje s potjo na katerem izmed sosednjih otoških plošč (plošče levo, desno, nad in pod njeno trenutno ploščo). Odloči se za premik na polje z opico, ki je njen cilj. S tem izpolni svoj cilj z opico in ploščico z njeni sliko obrne s hrbitno stranjo navzgor.



Opomba: če se odločite za ta premik, ga morate izvesti takoj. Pristati smete tudi na polju z ikono (Ccilj, pogum, votlina in ostala letenje) in jih kot ponavadi nemudoma uporabiti.



Če pogledate globoko vase, boste tam našli veliko poguma!

Če svoj premik končate na ikoni poguma, vzamete vrhnjo ploščico s pogumom s kupa in jo poglejte.

TAKOJŠNJA AKCIJA - če je ozadje ploščice modro, jo lahko **uporabite takoj** in jo potem odložite na kup uporabljenih ploščic ALI pa se odločite, da je sploh ne uporabite in jo takoj odložite na kup uporabljenih ploščic..

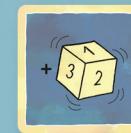
POSPRAVIMO V NAHRBTNIK - če je ozadje ploščice rjavo in je v kotu slika nahrbtnika, jo obrnjenov navzgor položite predse. Lahko jo **uporabite v enem izmed svojih naslednjih potez** (v tej potezi pa je ne smete uporabiti). Ko jo želite uporabiti, jo pokažite ostalim igralcem in jo po uporabi **odložite na kup uporabljenih ploščic**. Pomembno: pred seboj **imate lahko le do dva predmeta z nahrbtnikom**.

Vsako izmed možnih dejanj je opisano na naslednji strani.

Opomba: Če že imate pred sabo dva predmeta z nahrbtnikom in dobite še tretjega, lahko enega izmed njih odvržete (lahko enega izmed teh, ki ste jih že imeli, ali pa tega, ki ste ga pravkar dobili). Če ploščic poguma kdaj zmanjka, premešajte tiste s kupa uporabljenih ploščic in naredite nov kup.

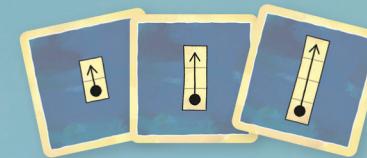


PLOŠČICE POGUMA



VZTRAJNOST

Ponovno raziščite otok – ponovno vrzite kocko in se premaknite.



POHITIMO

Premaknete se lahko za točno toliko polj, kot kaže puščica (enega, dva ali tri), v katerokoli smer. Za premik upoštevajte običajna pravila premikanja.



VOTLINA

Nemudoma se lahko premaknete do ene izmed nezasedenih votlin.

TAKOJŠNJA AKCIJA



UČINKI PREDMETOV Z NAHRBTNIKOM
Za kasnejšo uporabo, igralec ima pred seboj lahko največ dve.



VEDNO PRIPRAVLJEN

Številu, ki se vam je pokazalo ob metu kocke, prištejte oz. odštejte vrednost 1 ter za svoj premik uporabite novo število.



PROŽNOST

Pred metom kocke zavrtite poljubno ploščo otoka, vendar je ne prestavljajte na drugo mesto.

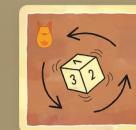
Opomba: Lahko jo obrnete, kolikokrat želite.



OKREPLJENO TRESENJE TAL

Na začetku poteze lahko dejanje otok se strese izvedete dvakrat namesto enkrat.

Opomba: Najprej v celoti izvedite prvi premik plošče, nato ponovite premik še s drugo izbrano ploščo.



ŠE ENA PRILOŽNOST

Če niste vrgli željene številke na kocki, lahko pred premikom še enkrat mečete. Za premik morate potem uporabiti število novega meta.



SPREMENJAVA SMERI

Ko izvedete dejanje otok se strese lahko plošče podrsate v nasprotni smeri, kot kaže puščica.



KONEC IGRE

Igralec, ki prvi obišče vse ikone na svojih ploščicah ciljev, postane zmagovalec igre. Ploščice ciljev, ki so obrnjene s hrbtno stranjo navzgor in sestavljene skupaj, bodo prikazale celotno sliko rešenega otoka v vsej svoji veličini.



VERZIJE IGRE

SKRIVNE SPOSOBNOSTI

Igro igrajte kot običajno z sledečimi spremembami:
Če svoj premik končate **na ikoni votline ali letenje, ju morate uporabiti**, tudi če tega ne želite.

Če svoj premik končate na ikoni poguma, **na skrivaj poglejte ploščico poguma**. Če gre za **takošnjo akcijo**, jo **pokažite** ostalim igralcem. Morate jo uporabiti, tudi če vam ne koristi. Če gre za **predmet z nahrbtnikom**, jo **položite predse s hrbtno stranjo navzgor** (tako da ostali igralci ne vidijo, kaj je na njej).

EN PREMIK

Igro igrajte kot običajno z naslednjo spremembo:
Igro igrajte tako, **da otok vedno raziščete samo z enim metom kocke in z enim premikom** namesto z dvema. Zato bo igra trajala nekoliko dlje, še posebej s štirimi igralci, in bo še bolj napeta.



NETFLIX

Temelji na filmu:
My Father's Dragon
© 2022 Netflix US, LLC
and Netflix Global, LLC

Družabna gra: DIVJI OTOK

Razvoj igre: Maja Milavec

Ilustracija: Cartoon Saloon,

Clara de Frutos

Grafično oblikovanje: Martina Hribar

Zahvala: Paulina Gęsiarz

and Nejc Mesesnel

value add
more than just games
www.valueaddgames.com

Razvila in izdala založba:

Value Add Games, d. o. o.
Mestinja 2b, SI 3241 Podplat
Slovenija

