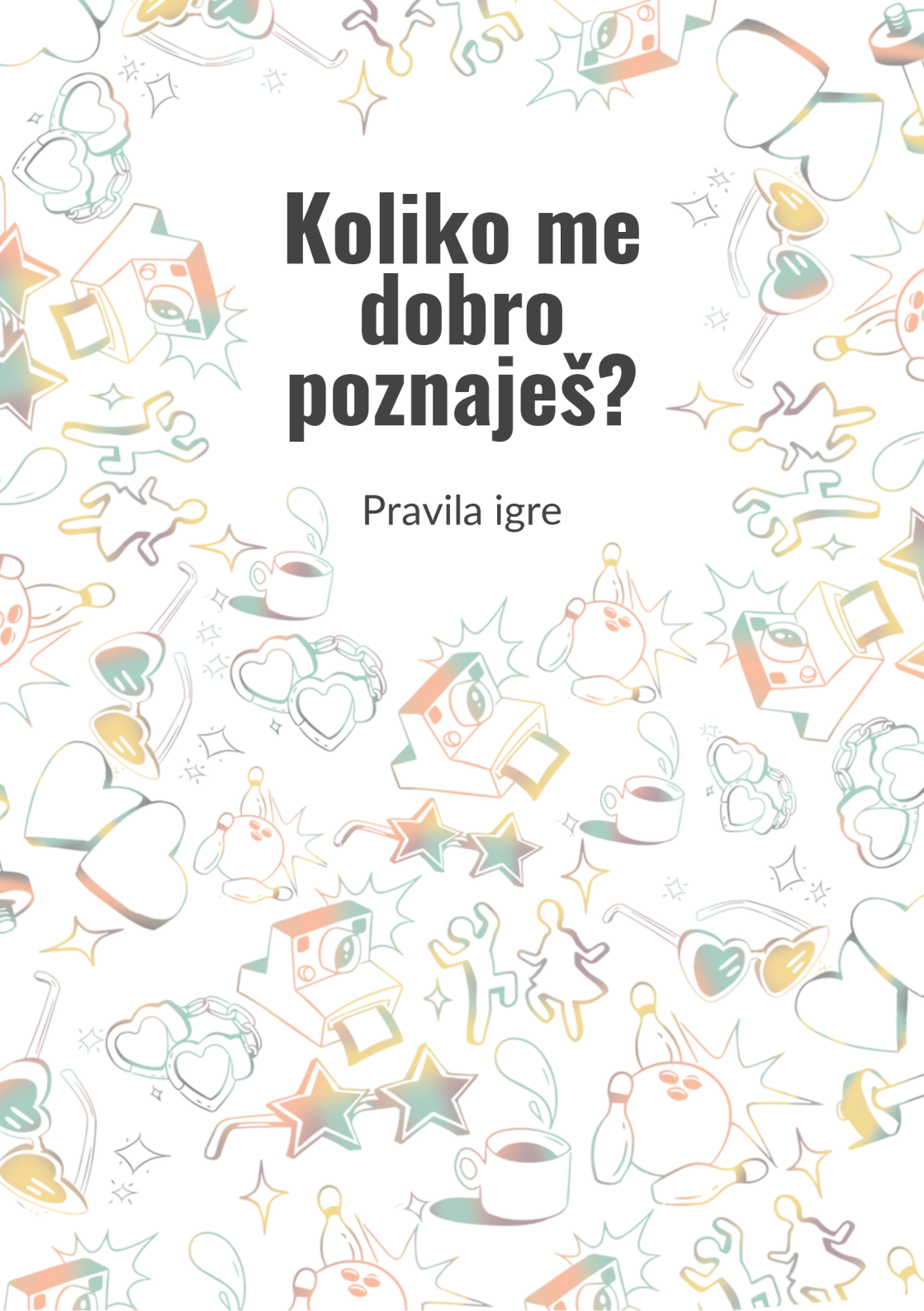




Koliko me dobro poznaješ?

Pravila igre

„Koliko me dobro poznaješ?“

Pravila igre

Broj igrača: 2–8 Trajanje igre: 30'–45'

Koliko puta si pomislio da znaš sve o osobi koju voliš?

A onda te iznenadi nečim sitnim – pogledom, željom, sjećanjem.

„*Koliko me dobro poznaješ?*“ je igra koja vas vodi stazom osmijeha, pitanja i malih izazova, zabave, ali i prilika da se ponovo zaljubite i dublje upoznate. Kroz svaki korak, otkrivате koliko vas povezuju sjećanja, snovi i male navike.

Cilj? Da se sretnete na sredini staze – i shvatite koliko ste stvoreni jedno za drugo.

A onaj koji stigne dalje... možda i dobije malu nagradu – ili još jedan razlog da voli više.

Cilj igre

Partneri počinju na suprotnim stranama staze.

Cilj igre je da se partneri sretnu na stazi tako što će pogađati šta njihov partner voli a šta ne.

Svakim korakom na stazi rješavate odgovarajuće izazove koji vam se na tom putu ispriječe. Onog trenutka kada se par sretne – igra je gotova. Partner koji je stigao dalje na stazi dobija nagradu.

U slučaju da se takmiče dva para ili više parova, pobjeđuje onaj par koji se prvi sretne i za svoj uspjeh dobija nagradu.

Komponente igre

- 150 karata pojmov (10 kategorija; 15 karata po kategoriji)
- 132 karte izazova (11 kategorija; 12 karata po kategoriji)
- 42 karte nagrada (32 za partnere i 10 za parove)
- 5 karata iz špila za odlučivanje pobjednika
- 55 tokena izazova (po 5 tokena za svaku kategoriju izazova)
- Tabla za ocjenjivanje pojmov
- Dijelovi staze:
 - 1 centralni dio
 - 6 dijelova staze
- 8 figurica za igrače (2 personalizirane i 6 nepersonaliziranih)
- 40 kartica za ocjenjivanje pojmov (8 kompleta od po 5 kartica/ocjena, 2 personalizirana kompleta i 6 nepersonaliziranih)



1. Tokeni

2. Tabla – polja za kretanje figura

3. Karte izazova

4. Špil za odlučivanje pobjednika

5. Tabla za pojmove

6. Karte pojmova

7. Karte nagrada za partnere/parove

8. Personalizirane figurice

9. Karte ocjena (personalizirane figurice)

10. Nepersonalizirane figurice

11. Karte ocjena (nepersonalizirane figurice)

Kategorije izazova

Osnovna igra dolazi sa 6 različitih kategorija izazova, a ukupno ih ima 11.

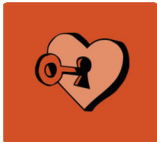
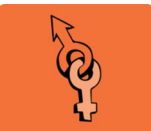
Kategorije koje ulaze u osnovni paket igre:

- Zabavni izazovi
- Pop kultura
- Domaćinstvo
- Fizički izazovi
- Muško-ženski izazovi
- Koliko me dobro poznaješ?

Kategorije koje mogu da se dokupe:

- Nabranjanja
- Hipotetičke situacije
- Koliko me dobro poznaješ (deep)?
- Intimno
- Intimni izazovi

Legenda kategorija izazova i tokena u boji za svaku od kategorija

		Zabavni izazovi			Nabrajanja
		Pop kultura			Hipotetičke situacije
		Domaćinstvo			Koliko me dobro poznaješ (deep)?
		Fizički izazovi			Intimno
		Muško-ženski izazovi			Intimni izazovi
		Koiko me dobro poznaješ?			

Legenda kartica pojmova, nagrada i kartica za odlučivanje pobjednika



Oblačenje



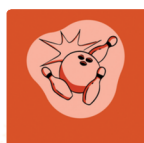
Cozy



Hobi



Hrana



Sport



Muzika, filmovi,
serije, knjige



Intimno



Putovanja



Zajedničke
aktivnosti



Pop kultura



Nagrade za
partnere



Nagrade
za parove



Špil za odlučivanje
pobjednika

Postavka igre

1. Postavite središnji dio staze na sredinu stola. Zatim postavite dijelove staze tako da se na svakoj strani nalazi podjednak broj dijelova.

U zavisnosti od toga želite li igrati dužu ili kraću partiju, trebat će vam:

- 4 dijela staze (za kraću partiju)
- 6 dijelova staze (za dužu partiju)

2. Postavite tablu za ocjenjivanje pojmova pored staze.

3. Dobro promiješajte karte pojmova i postavite špil na zgodno mjesto pored table za ocjenjivanje pojmova.

4. Dogovorite se sa partnerom i ostalim igračima koliko različitih kategorija izazova želite imati u partiji. Izdvojte te kategorije u zasebne špilove i dobro promiješajte svaki špil. Špilove postavite na zgodno mjesto pored staze.

VAŽNO!

- U slučaju da igraju jedan ili dva para u igru treba ubaciti bar **pet** različitih kategorija izazova.
- U slučaju da igraju tri para treba ubaciti najmanje **sedam** kategorija.
- U slučaju da učestvuje četiri para treba ubaciti najmanje **devet** kategorija.

5. Svaki dio staze sačinjen je od četiri polja za kretanje. Na svako od četiri polja postavlja se po jedan token/krug u boji koja odgovara boji izazova.

U zavisnosti od broja kategorija, tokeni u boji se postavljaju u skladu sa jednim od predloženih rasporeda tokena u boji izazova koji se nalaze na

18. i 19. strani.

Alternativno, igrači mogu sami napraviti raspored izazova po svojoj želji.

6. Dobro promiješajte špil **nagrada za partnere** i svakom igraču podijelite po **tri nagrade**.

Svaki partner rangira izvučene nagrade za partnere tako što određuje koja nagrada po njegovom mišljenju vrijedi najviše, koja ima srednju vrijednost i koja nagrada vrijedi najmanje. Rangirane nagrade partneri postavljaju na zgodno mjesto pored staze sa svoje strane.

U slučaju da igra više od jednog para, pored nagrada za partnere koje izvlači svaki igrač za sebe, promiješajte i špil **nagrada za parove**, otkrijte **tri nagrade** sa vrha špila i postavite ih na zgodno mjesto pored table.

NAPOMENA: U slučaju da igra više parova, promiješajte **špil karata za odlučivanje pobjednika** i postavite taj špil na zgodno mjesto pored staze.

7. Svaki igrač uzima svoj set kartica za ocjenjivanje i svoju figuricu, po izboru.

Partneri postavljaju svoje figurice jednu nasuprot drugoj, svaki sa svoje strane staze.

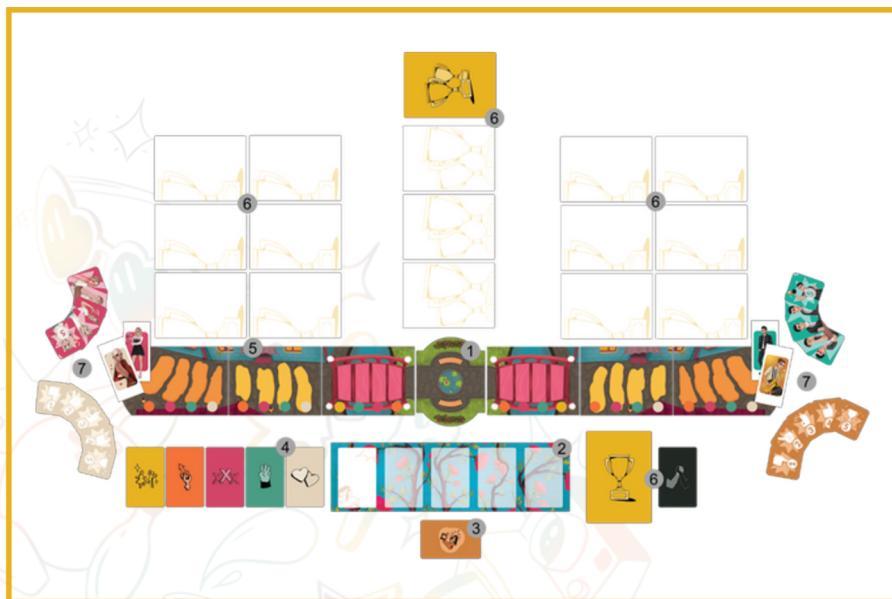
Ukoliko igraju dva para ili više parova, važno je da partneri jednog para sjede jedno nasuprot drugome, zbog redoslijeda igranja (da nema ukrštanja parova po dijagonalu).

Prvi igra partner koji sljedeći slavi rođendan.

Ukoliko igra više parova, par koji se posljednji poljubio igra prvi.



Postavka igre za 2 igrača.



Postavka igre za 4 igrača.

Tok igre

Partneri se izmjenjuju u igri i svoje poteze igraju naizmjenično.

Ako igra više parova, igra ide u smjeru kazaljke na satu.

Prvo igra **prvi partner iz svakog para**, a zatim **drugi partner iz svakog para**, istim redoslijedom. Zato je važno da na početku igre sjednete tako da nema ukrštanja parova po dijagonali, i da vam redoslijed igranja bude jednostavan.

Svaki potez sastoji se iz tri faze:

1. Faza ocjenjivanja

- Partner igrača koji je na potezu vuče 5 karata pojmovi iz špila pojmovi.



Partner 2 izvlači 5 pojmovi sa špila i postavlja ih na odgovarajuće mjesto na tabli.

- Partner trenutnog igrača tajno ocjenjuje pojmove karticama za ocjenjivanje.
- Partner će ocjenjivati pojmove prema svom ukusu i preferencijama.

- Brojevi na karticama za ocjenjivanje označavaju koliko se toj osobi nešto dopada, od 5 (najviše voli) do 1 (najmanje voli), tako što postavlja svoje ocjene pored izvučenih pojmova. Ocjene su okrenute licem prema dolje, tako da ih partner ne vidi.
- Ocjene se postavljaju redom, uvek s lijeva na desno.



Nakon što su pojmovi izvučeni, Partner 2 ih rangira postavljajući svoje kartice ocjena pored pojmova, s lijeva na desno.

- Potom, igrač koji je na potezu pogađa kako je njegov partner ocijenio pojmove koji se nalaze na tabli, pod pretpostavkom šta najviše a šta najmanje voli njegov partner, i postavlja svoje ocjene uz pojmove.



Nakon što je Partner 2 postavio svoje ocjene, Partner 1 postavlja svoje, pokušavajući da pogodi kako je Partner 1 ocijenio stvari.

- Nakon što su ocjene postavljene, partner otkriva svoje ocjene i upoređuju se rezultati. Što se više ocjena podudara, to se par bolje poznaje.

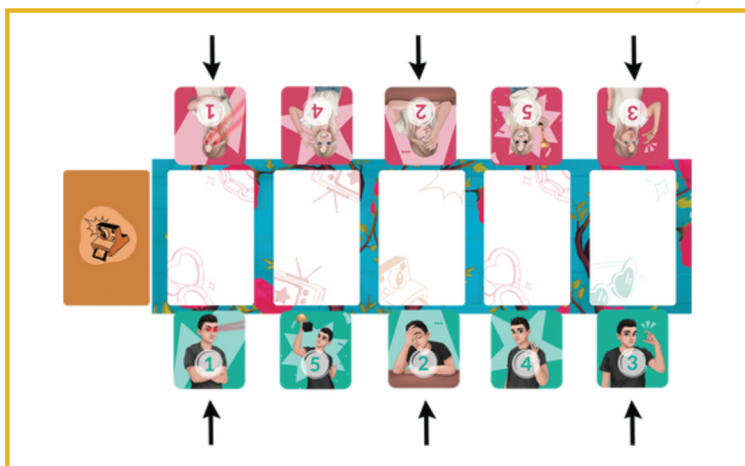


Kartice Partnera 2 se otkrivaju i igrači provjeravaju koliko ocjena se podudara.

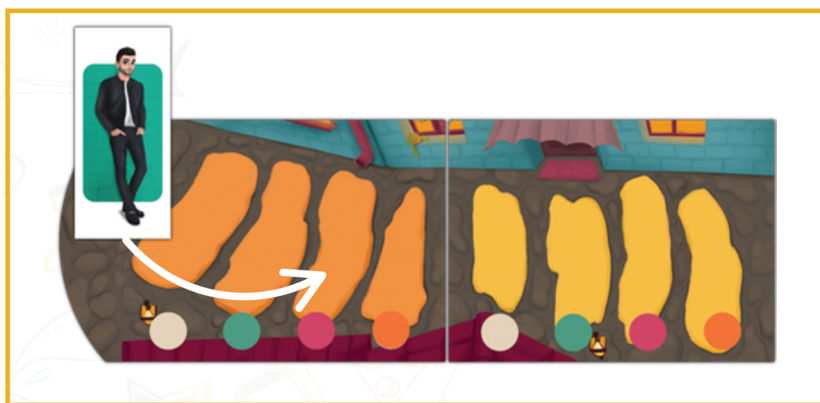
2. Faza pomjeranja

U zavisnosti od toga koliko je tačnih podudaranja ocjena, igrač pomjera svoju figuricu duž staze na sljedeći način:

- za 1 pogodak pomjera se za 1 polje,
- za 2 pogotka pomjera se za 2 polja,
- za 3 pogotka pomjera se za 3 polja,
- za 5 pogodaka pomjera se za 5 polja.



Partner 1 je pogodio tri ocjene Partnera 2 i zbog toga se pomjera za 3 polja.



U slučaju da se desi da igrač ne pogodi nijednu ocjenu svog partnera, pomjera svoju figuricu za jedno polje unazad.

3. Faza izazova

- Nakon što se igrač pomjerio, rješava odgovarajući izazov iz kategorije koja se nalazi na tom polju.
- Igrač vuče kartu izazova iz odgovarajućeg špila i naglas čita izazov.

NAPOMENA: Samo igrač koji je na potezu može da rješava izazov.

NAPOMENA: Centralni dio staze je poseban. Ukoliko neki od igrača svoje pomjeranje završi na centralnom polju, rješava jedan izazov iz kategorije po sopstvenom izboru.

Izazov se rješava odmah, a u slučaju nedoumice da li je izazov uspješno riješen ili ne konačnu odluku donosi igračev partner. Nakon što je izazov uspješno riješen, igrač uzima karticu izazova i drži je kod sebe do kraja partije.

Ukoliko izazov pak nije uspješno riješen, kartica izazova se odbacuje i igra se nastavlja dalje. **Igrač koji nije uspio riješiti izazov mora se pomjeriti za jedno polje unazad.**



Partner 1 je stao na polje koje ima izazov iz kategorije Pop kultura, izvlači karticu izazova sa odgovarajućeg špila i čita izazov naglas.

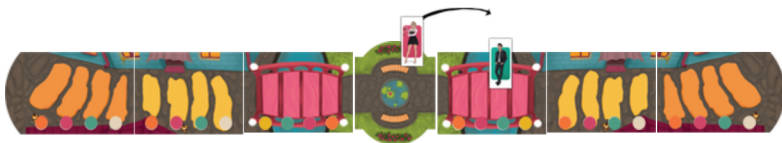
Posljednji krug

Onog trenutka kada se partneri sretnu na istom polju igra se privodi kraju. U slučaju da su svi partneri odigrali isti broj poteza (partneri su se našli na potezu igrača koji je igrao posljednji po redoslijedu igranja), igra je završena i određuje se pobjednik.

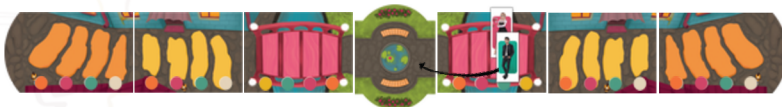
U slučaju da krug nije završen (partneri su se našli na potezu igrača koji nije igrao posljednji po redoslijedu igranja), igra će trajati dok svi igrači ne odigraju isti broj poteza.

Partneri ne mogu da se mimoiđu na stazi – ne smiju „preskočiti“ jedno drugo. Ukoliko bi tokom svog poteza igrač trebao prijeći preko polja na kojem se nalazi njegov partner, to se ne dešava. Umjesto toga, igrač „kupi“ svog partnera i oboje se pomjeraju unazad za preostali broj polja tog pomjeranja.

Ako bi to pomjeranje dovelo do toga da igrač pređe na partnerovu polovinu staze, zaustavlja se na sredini – tu se partneri zvanično sreću i igra ulazi u završnu fazu.



Igrač 1 se pomjera tri polja unaprijed i stiže na polje svog partnera.



Igrač 2 na svom potezu tačno pogađa 4 ocjene svoga partnera, te se pomjera zajedno sa svojim partnerom tri polja unaprijed i stiže na centralno polje.



Kraj poteza Igrača 2 označava i kraj igre (oba igrača su odigrala isti broj poteza). Kako su se partneri našli na centralnom polju, oboje imaju pravo da uzmu nagradu.

Kraj igre

Igra se završava u krugu u kojem se partneri sretnu na istom polju, nakon što su svi igrači odigrali isti broj poteza.

Partner koji je prešao duži dio staze (prešao u drugu polovinu staze) postaje pobjednik i dobija jednu nagradu iz gomile nagrada koju su partneri sastavili na početku partije prilikom rangiranja. U zavisnosti od broja uspješno riješenih izazova, pobjednik može uzeti:

- Najmanje vrijednu nagradu, ukoliko je riješio dva izazova;
- Srednje vrijednu nagradu, ukoliko je riješio tri izazova;
- Najvrijedniju nagradu, ukoliko je riješio četiri izazova.

U slučaju da su se partneri našli na sredini staze, oba partnera dobijaju po jednu nagradu, birajući šta žele iz gomile nagrada koju su sastavili na početku partije.

Ukoliko igra više parova, pobjeđuje par čiji se partneri prvi sretnu na istom polju.

U slučaju da se tokom posljednjeg kruga sretne više parova, pobjednik se određuje izvlačenjem izazova iz špila za odlučivanje pobjednika. Par koji je uspješniji prilikom rješavanja izazova pobjeđuje.

Pobjednički par bira jednu od tri nagrade za parove, koje su otkrivene na početku partije.

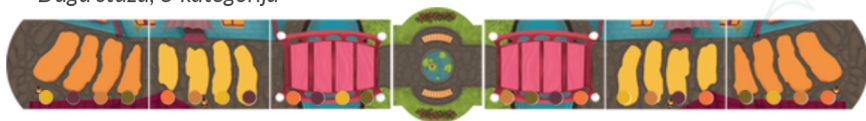
Također, uspješniji partner (onaj koji je prešao duži dio staze) iz svakog para dobija nagradu prateći pomenuta pravila za uzimanje nagrada.

NAPOMENA: U slučaju da igra više parova, svaki par pravi zasebnu, odvojenu gomilu nagrada za partnere, iz koje će birati nagrade na kraju partije.

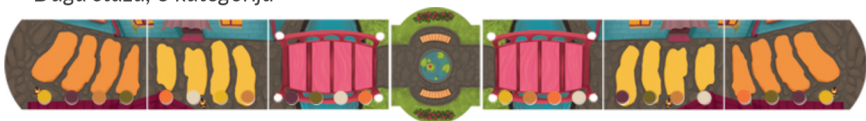
Predložen raspored tokena izazova

U zavisnosti od broja igrača i u zavisnosti od toga koliko različitih kategorija izazova želite da imate u igri, predlažemo da koristite sljedeći raspored izazova:

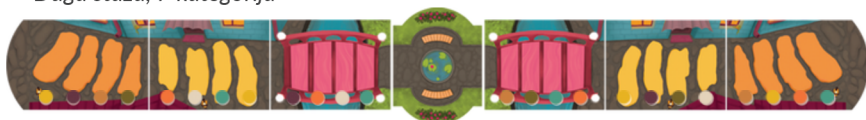
Duga staza, 5 kategorija



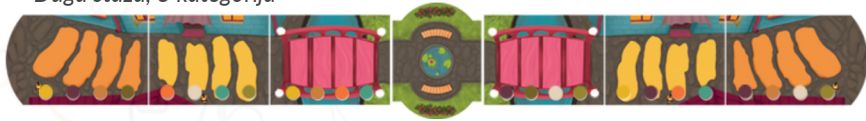
Duga staza, 6 kategorija



Duga staza, 7 kategorija



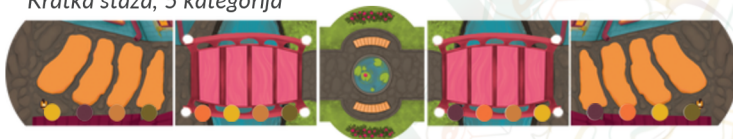
Duga staza, 8 kategorija



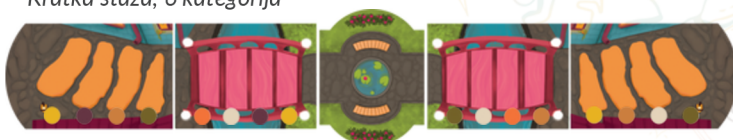
Duga staza, 9 kategorija



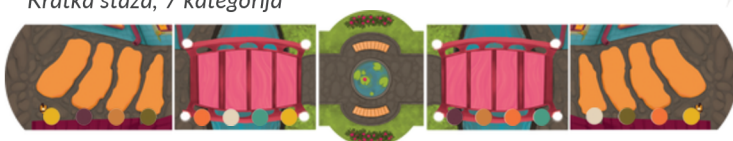
Kratka staza, 5 kategorija



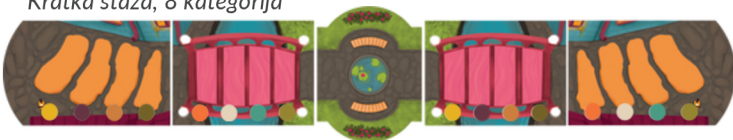
Kratka staza, 6 kategorija



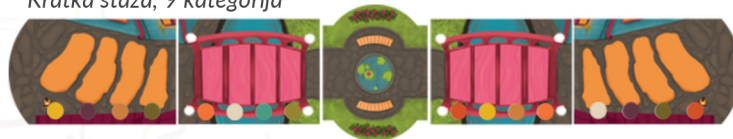
Kratka staza, 7 kategorija



Kratka staza, 8 kategorija



Kratka staza, 9 kategorija



NAPOMENA: Tokene u boji izazova možete rasporediti i slobodnom voljom po rasporedu koji vam odgovara, preporuka je da izmiješate kategorije kako bi igra bila zabavnija.