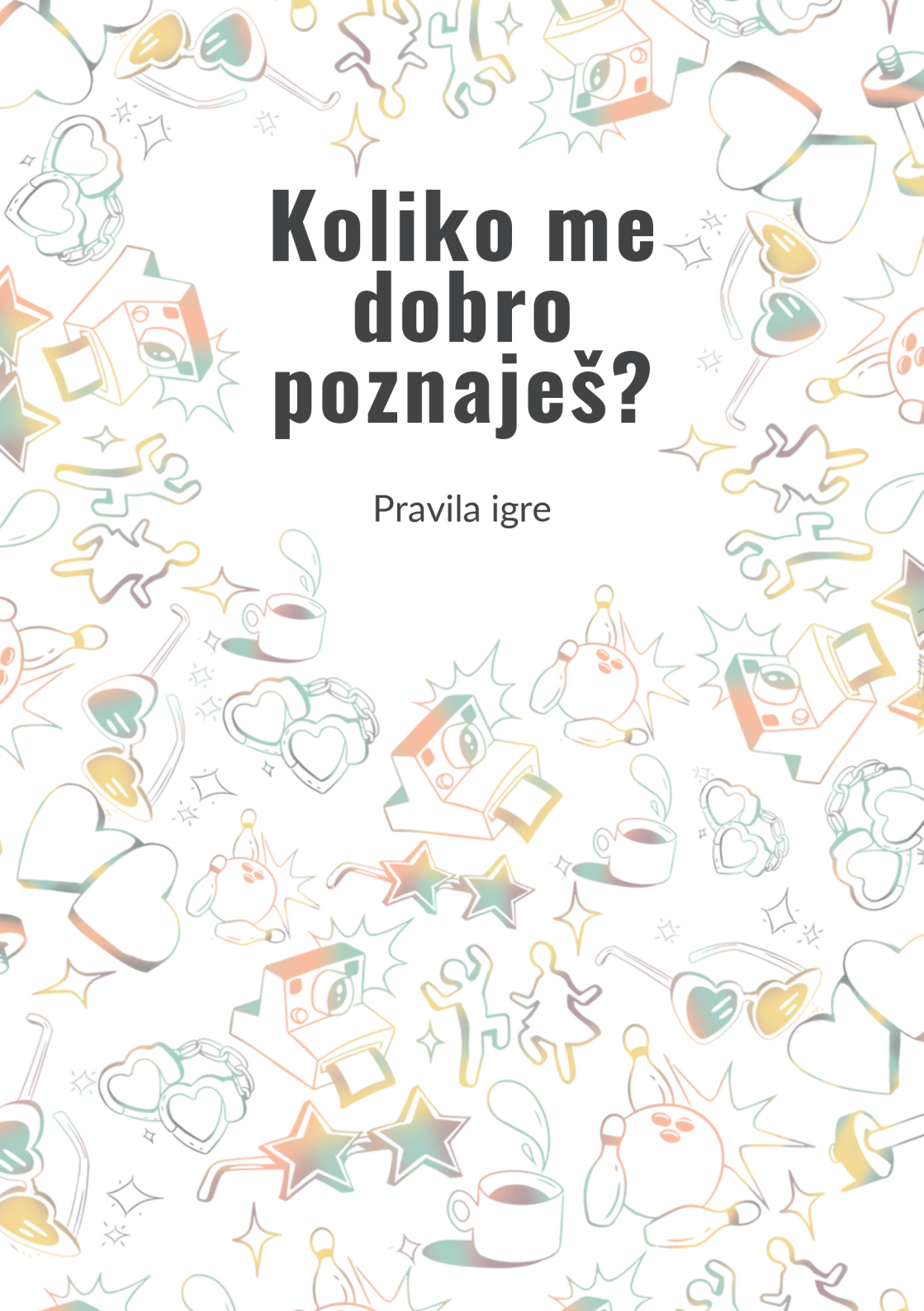




Koliko me dobro poznaješ?

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, sećanjem.

„Koliko me dobro poznaješ?“ je igra koja vas vodi stazom osmeha, pitanja i malih izazova, zabave, ali i prilika da se ponovo zaljubite i dublje upoznate.

Kroz svaki korak, otkrivате koliko vas povezuju sećanja, 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 naspramnim 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 rešavate odgovarajuće izazove koji vam se na tom putu ispreče. 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, pobeđuje onaj par koji se prvi sretne i za svoj uspeh 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 ocenjivanje pojmova
- Delovi staze:
 - 1 centralni deo
 - 6 delova staze
- 8 figurica za igrače (2 personalizovane i 6 nepersonalizovanih)
- 40 kartica za ocenjivanje pojmova (8 kompleta od po 5 kartica/ocena:
 - 2 personalizovana kompleta i
 - 6 nepersonalizovanih)



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. Personalizovane figurice

9. Karte ocena (personalizovane figurice)

10. Nepersonalizovane figurice

11. Karte ocena (nepersonalizovane 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
		Koliko me dobro poznaješ?			

*Legenda kartica pojmova, nagrada
i kartica za odlučivanje pobjednika*



Oblačenje



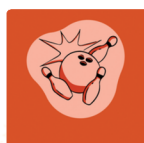
Cozy



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 deo staze na sredinu stola. Potom postavite delove staze tako da se na svakoj strani nalazi podjednak broj delova.

U zavisnosti od toga da li želite da igrate dužu ili kraću partiju, trebaće vam:

- 4 dela staze (za kraću partiju)
- 6 delova staze (za dužu partiju)

2. Postavite tablu za ocenjivanje pojmova pored staze.

3. Dobro promešajte karte pojmova i postavite špil na zgodno mesto pored table za ocenjivanje pojmova.

4. Dogovorite se sa partnerom i ostalim igračima koliko različitih kategorija izazova želite da imate u partiji. Izdvojte te kategorije u zasebne špilove i dobro promešajte svaki špil. Špilove postavite na zgodno mesto 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 deo 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 da naprave raspored izazova po svojoj želji.

6. Dobro promešajte špil **nagrada za partnere** i svakom igraču podelite po **tri nagrade**.

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

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

NAPOMENA: U slučaju da igra više parova, promešajte špil karata za odlučivanje pobednika i postavite taj špil na zgodno mesto pored staze.

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

Partneri postavljaju svoje figurice jednu naspram druge, svaki sa svoje strane staze.

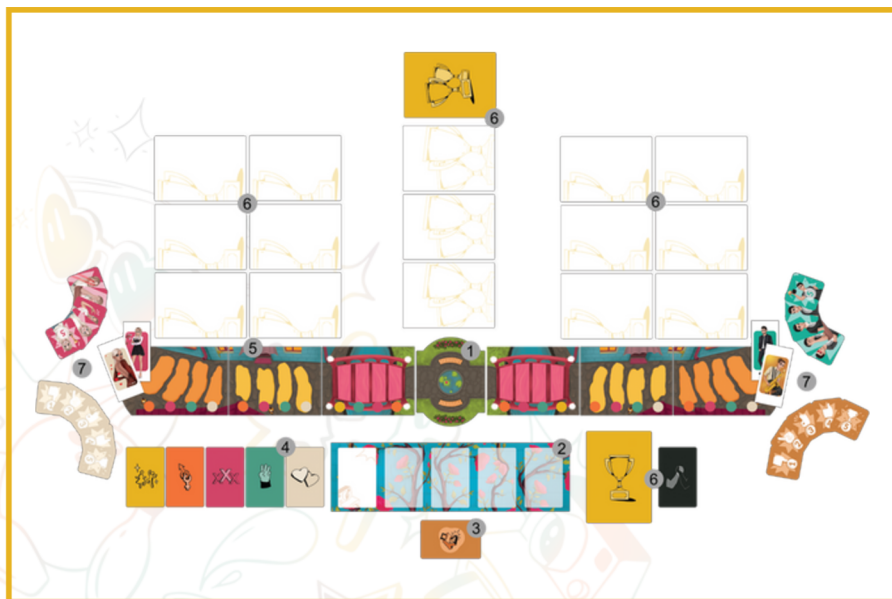
Ukoliko igra dva para ili više parova, važno je da partneri jednog para sede jedno naspram drugog, zbog redosleda igranja (da nema ukrštanja parova po dijagonalni).

Prvi igra partner koji sledeći slavi rođendan.

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



Postavka igre za 2 igrača.



Postavka igre za 4 igrača.

Tok igre

Partneri se smenjuju u igri i svoje poteze igraju naizmenično.

Ako igra više parova, igra ide u smeru kazaljke na satu. Prvo igra **prvi partner iz svakog para**, a potom **drugi partner iz svakog para**, istim redosledom. Zato je važno da na početku igre sednete tako da nema ukrštanja parova po dijagonali, i da vam redosled igranja bude jednostavan.

Svaki potez sastoji se iz tri faze:

1. Faza ocenjivanja

- 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 mesto na tabli.

- Partner trenutnog igrača tajno ocenjuje pojmove karticama za ocenjivanje.
- Partner će ocenjivati pojmove prema svom ukusu i preferencijama.

- Brojevi na karticama za ocenjivanje označavaju koliko se toj osobi nešto dopada, od 5 (najviše voli) do 1 (najmanje voli), tako što postavlja svoje ocene pored izvučenih pojmova. Ocene su okrenute licem nadole, tako da ih partner ne vidi.
- Ocene se postavljaju redom, uvek sleva nadesno.



Nakon što su pojmovi izvučeni, Partner 2 ih rangira postavljajući svoje kartice ocena pored pojmova, sleva nadesno.

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



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

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

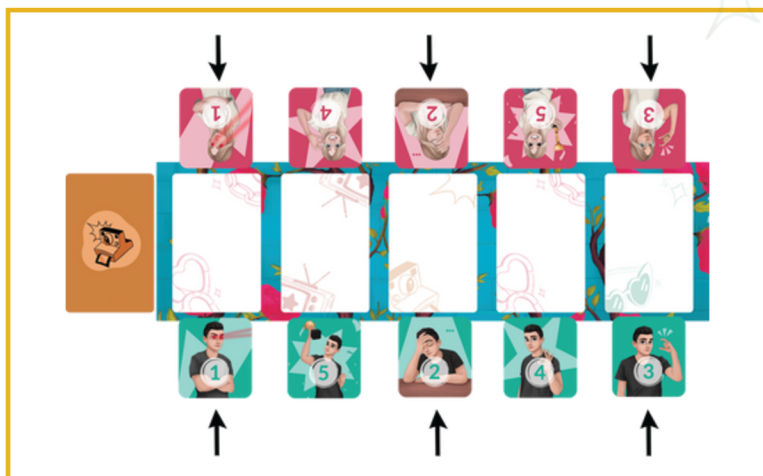


Kartice Partnera 2 se otkrivaju i igrači proveravaju koliko ocena se podudara.

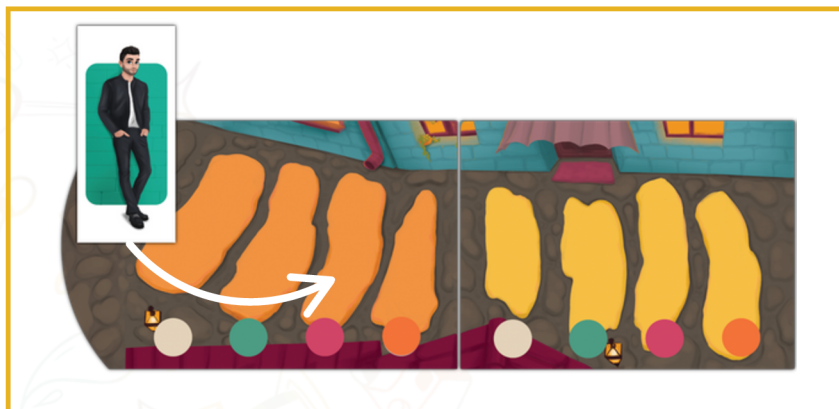
2. Faza pomeranja

U zavisnosti od toga koliko je tačnih podudaranja ocena, igrač pomera svoju figuricu duž staze na sledeći način:

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



Partner 1 je pogodio tri ocene Partnera 2 i zbog toga se pomera za 3 polja.



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

3. Faza izazova

- Nakon što se igrač pomerio, rešava 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 rešava izazov.

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

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

Ukoliko izazov pak nije uspešno rešen, kartica izazova se odbacuje i igra se nastavlja dalje. **Igrač koji nije uspeo da reši izazov mora da se pomeri 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.

Poslednji 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 poslednji po redosledu igranja), igra je završena i određuje se pobeđnik.

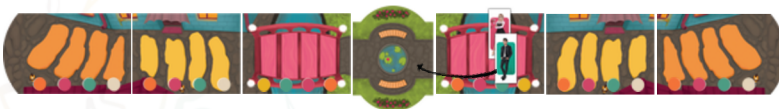
U slučaju da krug nije završen (partneri su se našli na potezu igrača koji nije igrao poslednji po redosledu igranja), igra će trajati dok svi igrači ne odigraju isti broj poteza.

Partneri ne mogu da se mimoiđu na stazi – ne smeju da „preskoče“ jedno drugo. Ukoliko bi tokom svog poteza igrač trebalo da pređe preko polja na kojem se nalazi njegov partner, to se ne dešava. Umesto toga, igrač „kupi“ svog partnera i oboje se pomeraju unazad za preostali broj polja tog pomeranja.

Ako bi to pomeranje 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 pomera tri polja unapred i stiže na polje svog partnera.



Igrač 2 na svom potezu tačno pogađa 4 ocene svoga partnera, te se pomera zajedno sa svojim partnerom tri polja unapred 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 deo staze (prešao u drugu polovinu staze) postaje pobednik i dobija jednu nagradu iz gomile nagrada koju su partneri sastavili na početku partije prilikom rangiranja. U zavisnosti od broja uspešno rešenih izazova, pobednik može uzeti:

- Najmanje vrednu nagradu, ukoliko je rešio dva izazova;
- Srednje vrednu nagradu, ukoliko je rešio tri izazova;
- Najvredniju nagradu, ukoliko je rešio 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, pobeđuje par čiji se partneri prvi sretnu na istom polju.

U slučaju da se tokom poslednjeg kruga sretne više parova, pobednik se određuje izvlačenjem izazova iz špila za odlučivanje pobednika. Par koji je uspešniji prilikom rešavanja izazova pobeđuje.

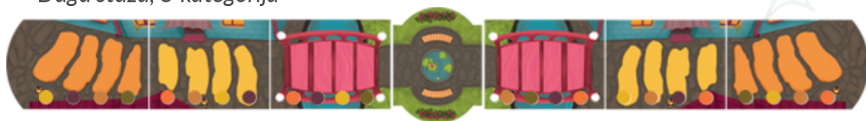
Pobednički par bira jednu od tri nagrade za parove, koje su otkrivene na početku partije. Takođe, uspešniji partner (onaj koji je prešao duži deo staze) iz svakog para dobija nagradu prateći pomenuta pravila za uzimanje nagrada.

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

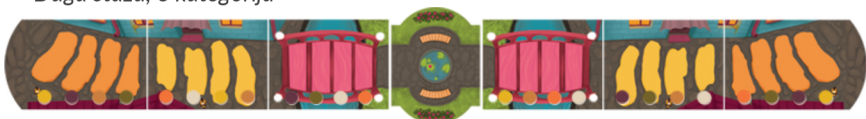
Predložen raspored tokena izazova

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

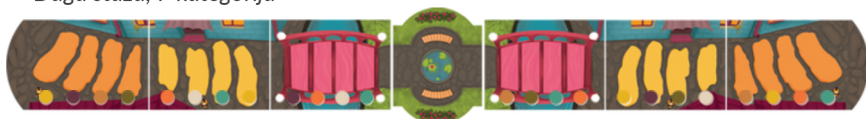
Duga staza, 5 kategorija



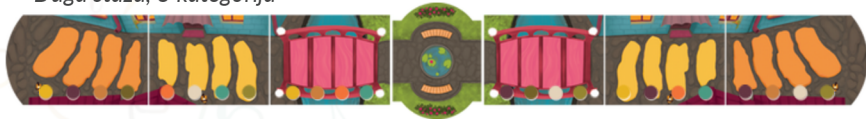
Duga staza, 6 kategorija



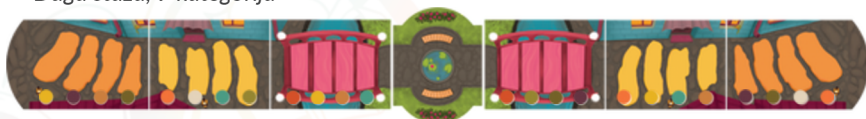
Duga staza, 7 kategorija



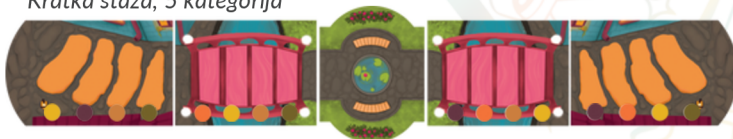
Duga staza, 8 kategorija



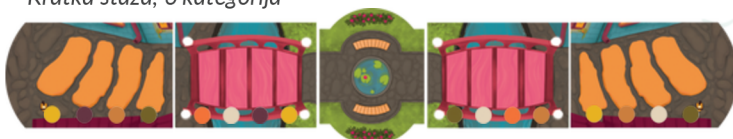
Duga staza, 9 kategorija



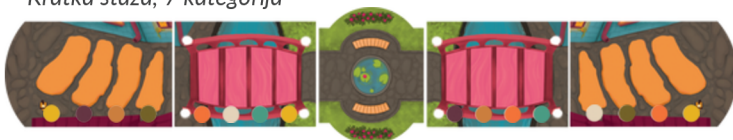
Kratka staza, 5 kategorija



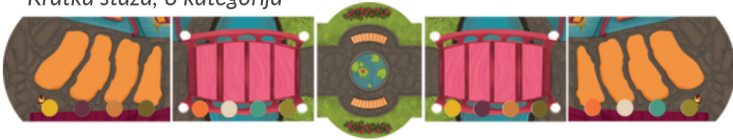
Kratka staza, 6 kategorija



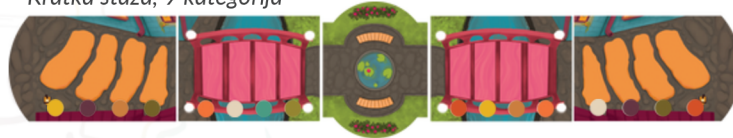
Kratka staza, 7 kategorija



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 izmešate kategorije kako bi igra bila zabavnija.