

# PRIRUČNIK

# PRAVILA

BROJ IGRAČA: 3-5

PREPORUČENI UZRAST: 10+

RAWsiko has been developed as part of  
Raw MatTERS Ambassadors at Schools



RAWsiko was created by:



National Research Council of Italy

The digital versions of RAWsiko have been developed by:



This activity has received funding from the European Institute of Innovation and Technology (EIT), a body of the European Union, under the Horizon 2020, the EU Framework Programme for Research and Innovation

# POZADINA (BACKGROUND)

Igra je smještena u budućnost, u kojoj je Kina, najveći izvoznik kritičnih sirovina, odlučila da zatvori svoje granice sprečavajući svaki kontakt sa ostatkom planete. Suočeni sa ovom odlukom, počela je očajnička „navala na sirovine“.

Svaki igrač je na čelu ogromne kompanije koja je aktivna u nekoliko industrija (naznačenih karticom ciljeva koju dobiju na početku igre), koji će raspoređivati svoja sredstva (koja predstavljaju pijune u igri) širom svijeta za obezbjeđivanje kritične sirovine koje su mu potrebne i drži druge konkurenntske kompanije podalje od njih.

## Simboli



Komercijalni sukob



Dugme za informacije



Materijali



Okupacija Teritorija



Dugme za sljedeći igrač



Igra se okreće



Pomijeranje sredstava



Dugme za meni



Anonimni igrač



Podešavanje igre



Dugme detaljnih ciljeva



Trenutni igrač



Faza djelovanja



Dugme za četovanje



Sredstva



Faza ulaganja



Igra  
Status Servera



Trgovanje sa Kinom

# PODESAVANJA



Panel podešavanja: (na lijevoj strani) opcije koje se koriste u trenutnom meču;(na desnoj strani) informacije o Avataru.

## PODESAVANJE IGRE

Svaki igrač dobija nasumični set ciljeva, koji se sastoji od liste aplikacija koje će morati da završe da bi osvojili bodove i pobijedili u igri. Vaši ciljevi se mogu vidjeti u panelu „Ciljevi“ u donjem desnom uglu i proširiti klikom na dugme na dnu panela.

Primjer cilja igrača koji se sastoji od 4 aplikacija: Usporivač plamena (8pb), Đubriva (3pb), Digitalne kamere (13pb) i Medicinska oprema (22pb)

Pobjednički bodovi

Aplikacija za bodove

Zahtjevani materijal

**FLAME RETARDANTS**

Mexico Japan  
Australia  
Slovaci

8 VP

**FERTILIZERS**

Western USA  
Brazil Argentina  
Peru  
PR  
Eastern USA  
Morocco Egypt  
Spain  
Portugal  
Greece  
Ireland  
Italy  
8 VP

**DIGITAL CAMERAS**

Mexico France  
Canada  
Japan  
13 VP

**MEDICAL EQUIPMENTS**

USA Arabic Peninsula  
NB Brazil  
Russia  
China  
Colombia  
India  
Nigeria  
Congo  
Kenya  
22 VP

Detaljni cilj

Zatim, svi igrači biraju svoje početne Teritorije na mapi i postavljaju svoja početna sredstva. Tačan broj svakog od njih i procedura koju trebaju slijediti će se razlikovati u zavisnosti od broja igrača i od toga da li je opcija „Napredno podešavanje igre“.

## Početne teritorije (Jednostavna podešavanja)

Sa ovom postavkom, svaki igrač može sasvim slobodno da bira u kojim djelovima svijeta želi da započne igru, kako bi bio što bliže materijalima koji su mu potrebni za svoje ciljeve.

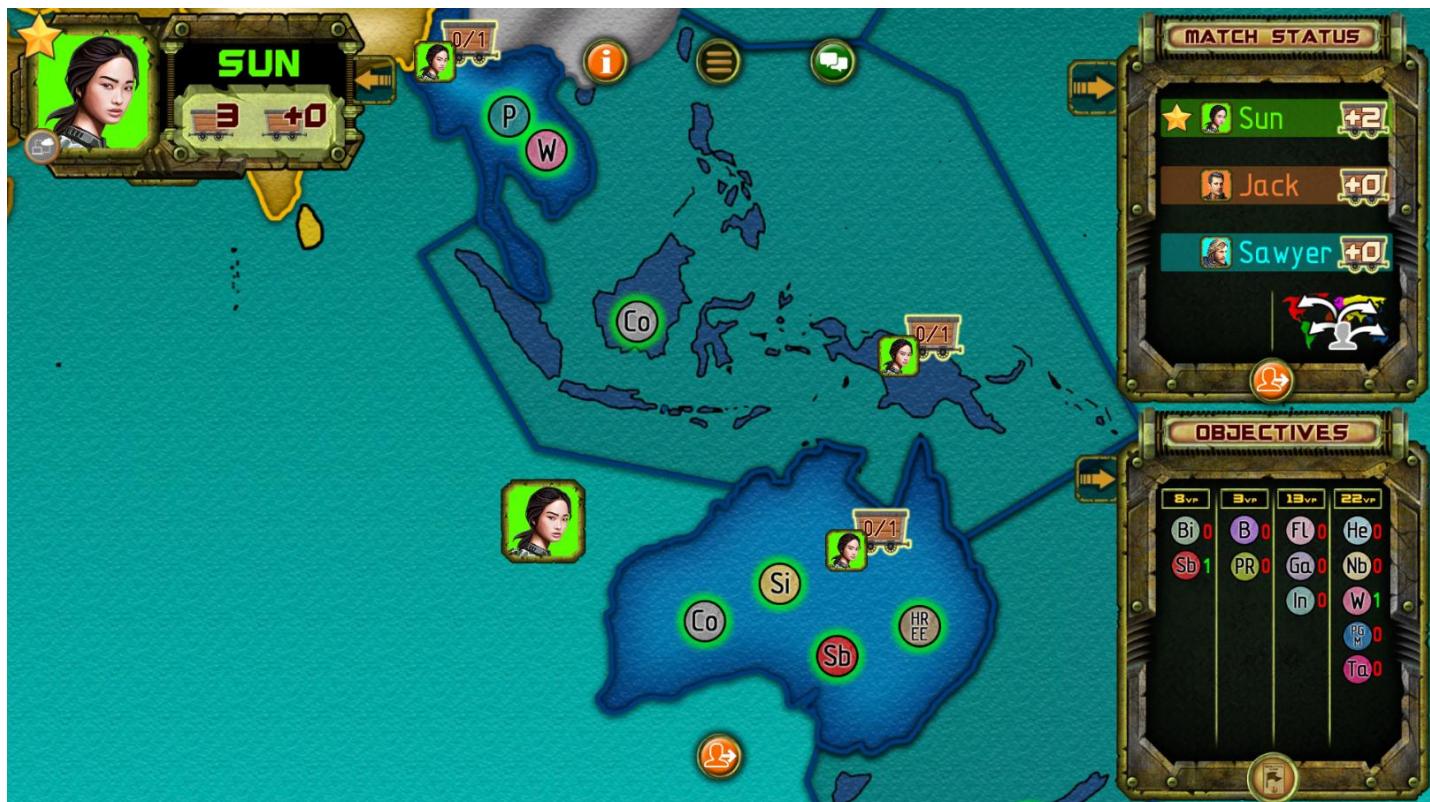
Svaki igrač bira kontinent tako što klikne na prazan portret pored njega, a zatim bira neke susjedne teritorije klikom na njih; zatim sljedeći igrač radi isto, i tako dalje. Kada svi igrači odaberu jedan kontinent i neke teritorije na njemu, svako može izabrati drugi kontinent i ponoviti istu stvar, ovoga puta suprotno redoslijedu igre (što znači da poslednji igrač bira svoj prvi kontinent, a zatim odmah takođe i svoj drugi).

Ako na mapi još uvijek postoje nezauzeti kontinenti, uvijek morate izabrati jedan od njih; nikada ne možete izabrati kontinent na kome su se dva igrača već rasporedila, ili dvaput izabrati isti kontinent. Naravno, nikada ne možete izabrati bilo koju teritoriju koja već pripada drugom igraču.

U zavisnosti od broja igrača, broj teritorija koje će svaki moći da izabere varira:

3 igrača: 3 Teritorije na prvom Kontinentu, 2 Teritorije na drugom Kontinentu

4 ili 5 igrača: 2 Teritorije na prvom Kontinentu, 1 Teritorija na drugom Kontinentu



Primjer zaokreta: Sun je izabrala Okeaniju kao svoj prvi kontinent ovdje, zatim je izabrala svoje početne teritorije: Vijetnam, Novu Gvineju i Australiju

## Početne Teritorije (Napredna podešavanja)

Kada je opcija „Napredno podešavanje igre“ omogućena, igrači neće moći da izaberu svoj početni kontinent, već će ih igra nasumično i automatski dodijeliti. Sva ostala pravila iz jednostavnog podešavanja i dalje važe.

## Postavljanje početnih sredstava

Kada svi igrači završe sa odabirom svojih početnih kontinenata i teritorija, mogu da podijele ostatak svojih početnih sredstava. Ova sredstva se mogu postaviti samo na teritorije koje već pripadaju njihovom igraču.

Kliknite na Teritoriju da biste na nju postavili 1 dodatno sredstvo. Broj sredstava koje još uvijek možete da postavite na mapu je vidljiv na gornjem lijevom panelu igrača.



Primjer zaokreta za podešavanje: Sun je postavila svoja 3 sredstva ovdje, 2 na Vijetnam, 1 na Novu Gvineju i mora da stavi još 3 sredstva da bi završila svoj red

## Igranje Igre

Kada se podešavanje završi, počinje prava igra. Svaka igra RAWsiko-a je podijeljena na krugove (možete da promijenite broj okreta koji želite da vaše igre traju u meniju Opcije). Tokom svakog okreta, svi igrači će imati, jedan za drugim, priliku da pomjere svoja sredstva na mapi da zauzmu prazne teritorije ili ih oduzmu drugom igraču.

Da bi kontrolisao određeni materijal, igrač mora da ima kontrolu nad bilo kojom teritorijom na tabli na kojoj je taj materijal prisutan. Posjedovanje više kopija istog Materijala nema praktičan efekat (osim garancije da ćete zadržati vlasništvo nad Materijalom ako izgubite jednu teritoriju na kojoj se nalazi).

Materijali koje već posjedujete su označeni zelenom bojom na mapi igre. Materijali koje ne posjedujete, ali koje trebate da biste ispunili jedan ili više svojih ciljeva, istaknuti su narandžastom bojom.



**Primjer isticanja materijala:** Sun već poseduje sve materijale označene zelenom bojom, a mora da dobije sve narandžasto istaknute materijale koje zahtijeva njen cilj

## OKRETI/POTEZI

Svaki okret igre je podijeljen na dvije različite faze.

### *Investiciona Faza*

[Samo tokom prvog okreta igre, Investiciona faza se ne igra]

Svaka investiciona faza predstavlja početak novog obrta i obavlja se prije bilo koje druge radnje.

Svi igrači dobijaju i postavljaju dodatna sredstva tokom ove faze. Sredstva koja svaki igrač dobije jednaka su broju različitih materijala u njihovom posjedu na početku okreta, podijeljena sa 3 i zaokružena (svaki materijal se uvijek računa kao 1, čak i ako ga kontrolišete na više teritorija). Možete da vidite pregled koliko sredstava bi svaki igrač dobio na trenutnoj poziciji u sljedećoj fazi ulaganja u prozoru statusa utakmice, u gornjem desnom uglu.

Nova sredstva igrač može postaviti na bilo koju teritoriju koja je već pod njegovom kontrolom. Samo kliknite na teritoriju koju posedujete da biste na nju postavili 1 svoje novo sredstvo.



**Primjer investicione faze:** Sun ima 4 sredstva za plasman (lijevo) i izabrala je da postavi 2 sredstva na Ukrajinu i 2 na Tursku (desno)

## Akciona Faza

Kada su sva pojačanja postavljena, prvi igrač može igrati svoju fazu akcije. Igrač može da premjesti svoja sredstva na bilo koju susjednu teritoriju (ili onu koja je povezana morem preko isprekidane linije na mapi). Kada igrač završi svoju fazu akcije, sljedeći igrač počinje svoju, i tako dalje.

Da biste premjestili svoje sredstvo sa jedne teritorije na drugu, prvo kliknite na početnu teritoriju, zatim kliknite na odredišnu teritoriju, a zatim koristite panel u donjem lijevom uglu da biste regulisali broj sredstava koje želite da premjestite ("+" i "-"), i na kraju pritisnite dugme "✓" za potvrdu pokreta. Ako se predomislite, pritisnite dugme "X" da poništite.



Primjer uobičajnog stanja alatke za Akciju:  
trenutni igrač je izabrao da okupira Indiju,  
pomijerajući 2 sredstva počevši iz Vijetnama



Primjer: Sun ima ukupno 4 sredstva u Ukrajini, ali još uvijek može da dijeluje samo sa 2 sredstva

Svako pojedinačno sredstvo može da se pomjeri samo jednom tokom svake faze akcije. Da bismo vam pomogli da pratite koja sredstva ste već premjestili u trenutnom krugu, dva broja su prikazana na svakoj od vaših teritorija: prvi broj pokazuje koliko sredstava na toj teritoriji nije pomjereno i stoga još uvijek mogu da djeluju, a drugi broj koliko sredstava ukupno imate na teritoriji. Shodno tome, kada je prvi broj na teritoriji 0, nijedna radnja se ne može izvršiti sa te teritorije do vašeg sljedećeg okreta. Ako je teritorija na koju igrač želi da premjesti neka sredstva prazna, on odmah preuzima kontrolu nad njom i svim njenim materijalima. Ako je jedno ili više sredstava drugog igrača već na teritoriji, automatski počinje komercijalni sukob da bi se utvrdilo da li će prethodni vlasnik zadržati kontrolu nad teritorijom ili će je preuzeti novi.

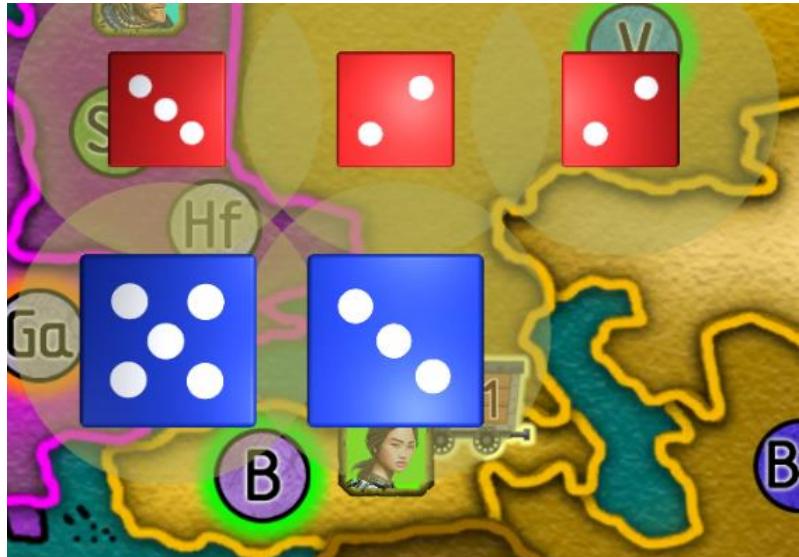
Kada dođe do sukoba, maksimalni broj sredstava koje oba igrača mogu da koriste je ograničen na 3, čak i ako imaju više sredstava na dvije teritorije. Branilac se uvijek automatski brani sa što je moguće više sredstava, dok napadač može promjeniti količinu sredstava koju će koristiti sa donjeg lijevog panela kao i obično. Sukob se automatski rješava u igri prema sljedećim pravilima:

- Napadač i defanzivac bacaju onoliko kockica koliko je sredstava kojima napadaju/brane.
- Najviši rezultat napadača je uparen sa najvišim rezultatom defanzivca; ako su oba igrača bacila najmanje dvije kockice, drugi najviši rezultat napadača je uparen sa drugim najvišim rezultatom branioca; ako su oba igrača bacila tri kockice, posljednja dva preostala rezultata se uparaju zajedno.
- Ako je igrač bacio više kockica od drugog, svi preostali rezultati (najniži) se jednostavno ignorišu.
- Za svaki par rezultata formiran na ovaj način, igrač koji je postigao niži rezultat gubi žeton sredstva, koji se u potpunosti uklanja sa mape igre. U slučaju da je par neriješen, uvijek je napadač taj koji gubi žeton.



Primjer komercijalnog sukoba: Sun napada Njemačku počevši od Turske djelujući sa 3 sredstva. Sawyer će moći da se brani sa samo 2 sredstva

Ako su sva sredstva branioca uništena tokom sukoba, sva preživjela napadačka sredstva se automatski premeštaju na osvojenu teritoriju. Ako, nakon sukoba, defanzivac i dalje ima sredstva na napadnutoj teritoriji, napad je neuspješan i branilac zadržava vlasništvo nad teritorijom. Možete pokušati da osvojite istu teritoriju više puta po potezu, sve dok imate sredstva koja se mogu preseliti na nju. Takođe, imajte na umu da se sredstva koja su učestvovala u komercijalnom sukobu koji je rezultirao gubitkom napadača ne računaju kao "premještena".



Primjer rezultata komercijalnog sukoba: Sun je izgubila napad. Njena 3 sredstva nisu bila bolja od Sawyerova 2 sredstva

## ELIMINACIJA IGRAČA

Ako igrač ostane bez žetona sredstava na tabli za igru, on se odmah eliminiše iz igre i neće moći ponovo da djeluje na bilo koji način. Ispadanje se računa kao automatski gubitak, čak i u poređenju sa igračima koji su postigli 0 poena, ali su preživjeli do kraja igre.

### Opciono Pravilo: Monopoly Stranglehold

Ako je aktivna opcija "Opciono Pravilo: Monopoly Stranglehold", svaki put kada je igrač eliminisan iz igre, brojač okreta odmah napreduje za jedan (efektivno skraćujući igru za jedan okret po eliminisanom igraču). Pravilo se ne primenjuje ako je igrač eliminisan tokom posljednjeg okreta igre.



Simbol "X" na pješčanom satu pokazuje da je opcija *Monopoly Stranglehold* aktivna

## KRAJ IGRE

Kada je posljednji krug završen, igra se završava i određuje se pobjednik.

Igrač postiže bodove za svaku aplikaciju u svojim ciljevima ako trenutno ima kontrolu nad svim materijalima potrebnim za to, kao što je naznačeno u samim aplikacijama (posjedovanje samo nekih materijala potrebnih za aplikaciju ne daje bodove).

Igrač koji je postigao najveći broj bodova pobjeđuje. Ako dva ili više igrača imaju identičan rezultat, onaj ko je završio najviše aplikacija, ko kontroliše najviše materijala ukupno, a zatim ko kontroliše najviše teritorija, ide na vrh.

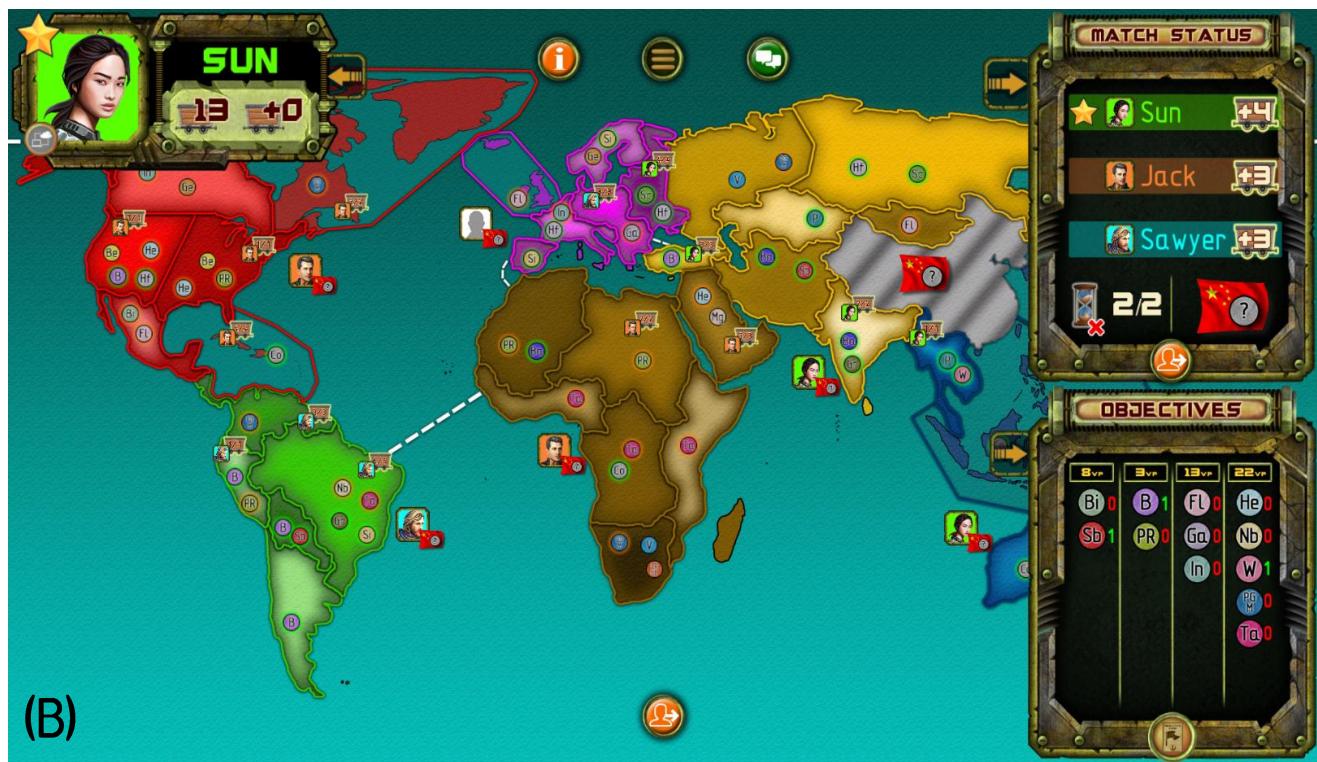
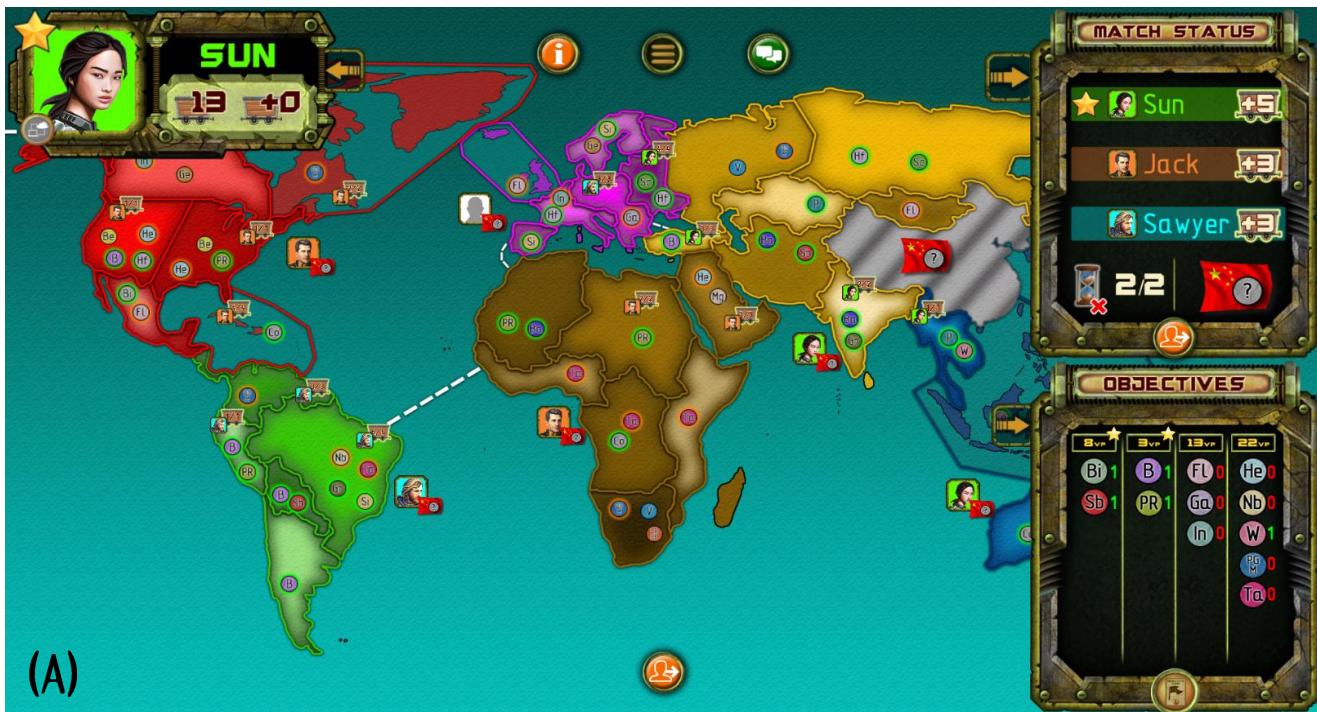
### Opciono Pravilo: Trgujte sa Kinom

Ako je opcija "Opciono Pravilo: Trgujte sa Kinom" aktivna, neposredno prije izračunavanja rezultata igrača odigrava se jedan dodatni događaj pod nazivom Trgovina sa Kinom.



Primjer konačnog rezultata

Trgovina sa Kinom omogućava svakom igraču da stekne kontrolu nad jednim dodatnim materijalom po svom izboru za svaki kontinent na kome ima ekskluzivno prisustvo (što znači, oni posijeduju najmanje jednu teritoriju na tom kontinentu, dok drugi igrači ne posjeduju). Tokom ove faze moći ćete da vidite koji kontinenti imaju ekskluzivno prisustvo igrača, ako ih ima, gledajući portret pored svakog kontinenta. Na osnovu ovog pravila igrači mogu da izaberu bilo koji Materijal bilo gdje, jednostavnim klikom na njega na mapi igre. Materijali koji se traže na ovaj način biće dodati za sve namjere i svrhe u Materijale u vlasništvu igrača, i stoga će takođe doprinijeti ispunjavanju njihovih aplikacija.



#### Primjer Trgovine sa Kinom:

Sun je vlasnik 2 Kontinenta i može odabrati 2 Materijala svuda (A), tako da Sun uzima bizmut (Bi) u Meksiku i Fosfatne stijene (PR) u Peru, ispunjavajući na ovaj način 2 aplikacije/primjene svog cilja (B)

# UŽIVAJ U IGRI!