

PRAVILNIK

BROJ IGRAČA: 3-5

PREPORUČENA DOB: 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, gdje je Kina, najveći izvoznik kritičnih sirovina, odlučila zatvoriti svoje granice sprječavajući bilo kakav kontakt s ostatkom planeta. Pred tom odlukom krenula je očajnička „jurnjava na sirovine“.

Svaki igrač je zadužen za ogromnu tvrtku aktivnu u nekoliko industrija (označenu karticom cilja koju dobiju na početku igre), koji će raspoređiti svoje resurse (koje predstavljaju pijuni u igri) diljem svijeta kako bi osigurali potrebne kritične sirovine i držati druge konkurentske tvrtke podalje od njih.

SIMBOLI



Komercijalni sukob



Gumb za informacije



Materijali



Okupacija Teritorija



Gumb za sljedećeg igrača



Igra se okreće



Kretanje sredstava



Gumb izbornika



Anonimni igrač



Postavke igre



Gumb za detaljne ciljeve



Trenutni igrač



Faza akcije



Gumb za chat



Sredstva



Faza ulaganja



Igra



Status poslužitelja



Trgovina s Kinom

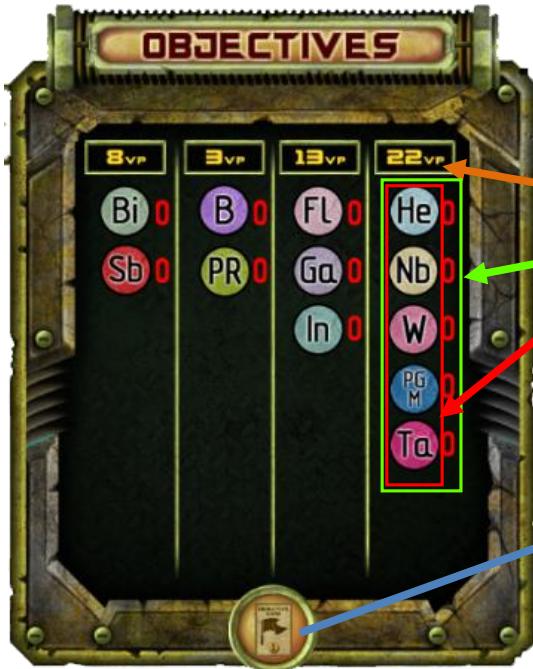
POSTAVKE



Ploča postavki (lijevo): opcije korištene u trenutnoj utakmici; (desno) informacije o Avataru

POSTAVKE IGRE

Svaki igrač dobiva slučajni skup ciljeva koji se sastoji od popisa aplikacija koje će morati ispuniti kako bi zaradio poene i pobijedio u igri. Vaši ciljevi mogu se vidjeti na ploči „Ciljevi“ u donjem desnom kutu i proširiti klikom na gumb na dnu ploče.



Primjer cilja igrača koji se sastoji od 4 primjene: Usporivači plamena (8pp), Gnojiva (3pp), Digitalne kamere (13pp) i Medicinska oprema (22pp)

Pobjedonosni poeni

Aplikacija za poeni

Zahtijevani materijali



Detaljan cilj

Zatim, svi igrači odabiru svoje početne teritorije na karti i postavljaju svoja početna sredstva. Točan broj svakog igrača i postupak koji bi trebali slijediti ovisit će o broju igrača i je li opcija „Napredna postavka igre“ omogućena.

Početni teritoriji (Jednostavne postavke)

Uz ovu postavku, svaki igrač je potpuno slobodan odabratи u kojim dijelovima svijeta želi započeti igru, kako bi bio što bliži materijalima koji su mu potrebni za ostvarenje ciljeva.

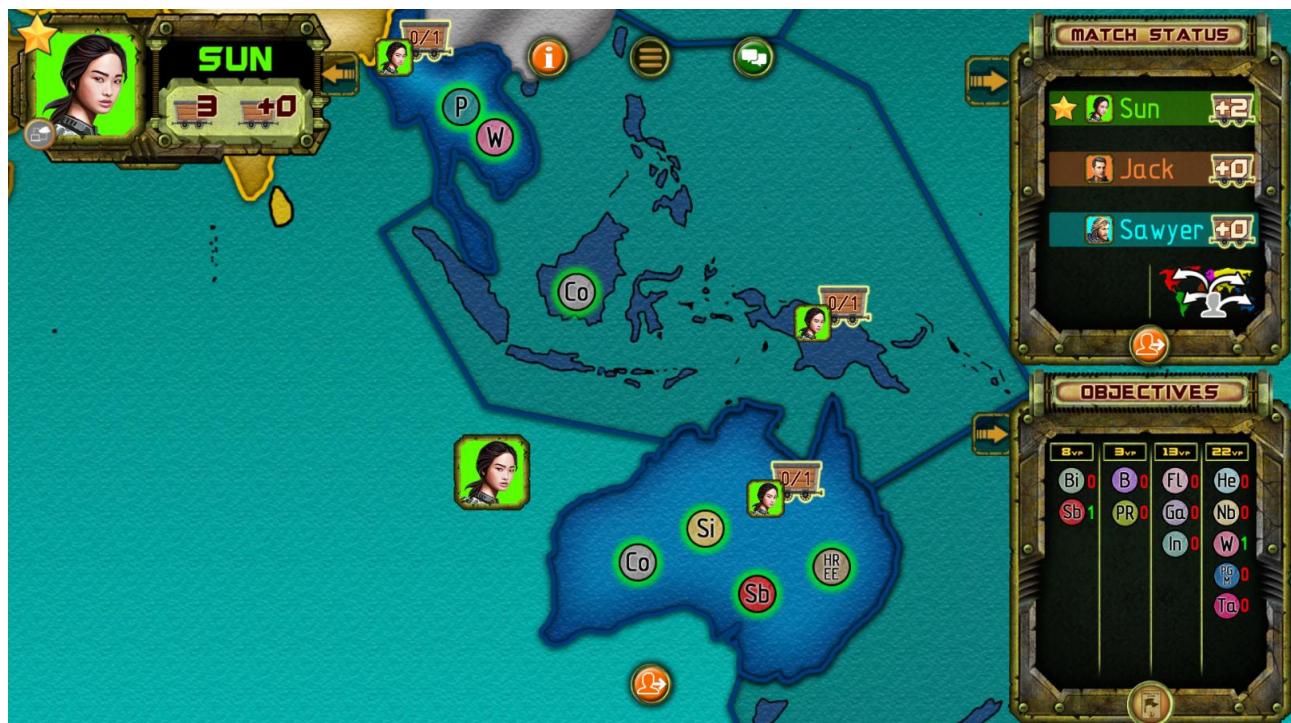
Svaki igrač odabire kontinent klikom na prazan portret pokraj njega, a zatim odabire neke susjedne teritorije na njemu klikom na njih; zatim sljedeći igrač učini isto, i tako dalje. Nakon što su svi igrači odabrali jedan kontinent i neke teritorije na njemu, svatko može izabrati drugi kontinent i ponoviti istu stvar, ovaj put obrnutim redoslijedom igre (što znači da zadnji igrač bira svoj prvi kontinent, a zatim odmah i drugi).

Ako na karti još ima slobodnih kontinenata, uvijek morate odabratи jedan od njih; nikada ne možete odabratи kontinent na kojem su dva igrača već raspoređena ili odabratи isti kontinent dvaput. Naravno, nikada ne možete odabratи teritorij koji 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



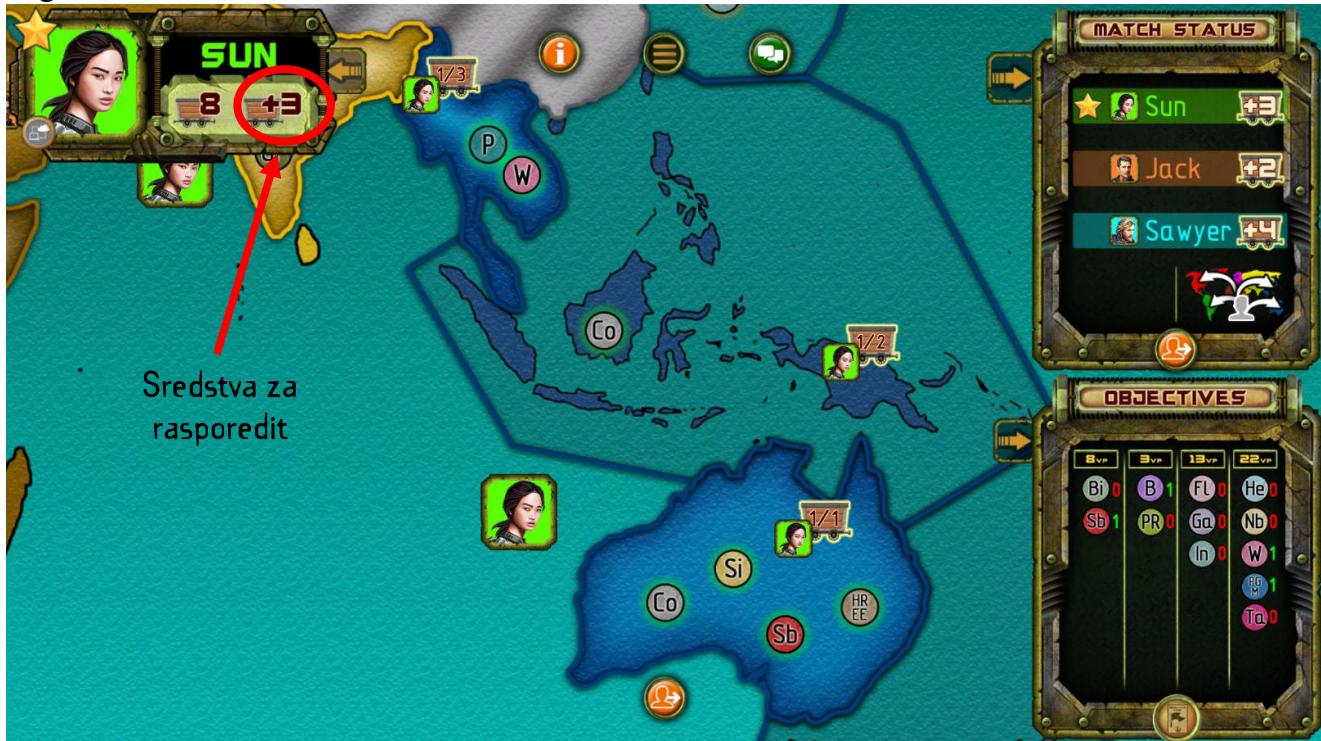
Primjer obrata: Sun je odabrala Oceaniju kao svoj prvi kontinent ovdje, a zatim je izabrala svoje početne teritorije: Vijetnam, Novu Gvineju i Australiju

Početni teritoriji (Napredne postavke)

Kada je opcija „Napredne postavke igre“ omogućena, igrači neće moći odabratи svoj početni kontinent, umjesto toga igra će ih nasumično i automatski dodijeliti. Sva ostala pravila iz jednostavnog postavljanja i dalje vrijede.

Postavljanje početnih sredstava

Nakon što svi igrači završe s odabirom svojih početnih kontinenata i teritorija, mogu podijeliti ostatak svojih početnih sredstava. Ta se sredstva mogu postaviti samo na teritorije koji već pripadaju njihovom igraču. Kliknite na Teritorij 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 poteza za postavljanje: Sun je ovdje stavila 3 svoja sredstva, 2 na Vijetnam, 1 na Novu Gvineju i treba postaviti još 3 sredstva da završi svoj red

IGRANJE IGRE

Kada je postavljanje dovršeno, počinje prava igra. Svaka igra RAWsiko podijeljena je na runde (možete promijeniti broj poteza koji želite da vaše igre traju u izborniku Opcije). Tijekom svakog poteza, svi igrači će imati, jedan za drugim, priliku pomicati svoja sredstva na karti kako bi zauzeli prazne teritorije ili ih preuzeли od drugog igrača.

Kako bi kontrolirao određeni materijal, igrač mora imati kontrolu nad bilo kojim teritorijem na ploči gdje je taj materijal prisutan. Posjedovanje više kopija istog materijala nema praktičan učinak (osim da osigurate da zadržite vlasništvo nad materijalom ako izgubite jedno od područja na kojem se on nalazi).

Materijali koje već posjedujete označeni su zelenom bojom na karti igre. Materijali koje ne posjedujete, ali su vam potrebni za ispunjenje jednog ili više vaših ciljeva, označeni su narančastom bojom.



Primjer isticanja materijala: Sun već ima sve materijale označene zelenom bojom, a treba sve materijale istaknute narančastom bojom koje zahtijeva njezin cilj

OKRETI/POTEZI

Svaki potez igre podijeljen je u dvije različite faze.

Faza ulaganja

[Samo tokom prvog poteza igre, faza ulaganja se ne igra]

Svaka faza ulaganja predstavlja početak nove trgovine i izvodi se prije bilo koje druge akcije.

Svi igrači dobivaju i postavljaju dodatna sredstva tijekom ove faze. Resursi koje svaki igrač dobiva jednaki su broju različitih materijala koje posjeduju na početku poteza, podijeljeni s 3 i zaokruženi (svaki materijal se uvijek računa kao 1, čak i ako ga kontrolirate na više teritorija). Možete vidjeti pregled koliko bi sredstava svaki igrač dobio na svojoj trenutnoj poziciji u sljedećoj fazi ulaganja u prozoru statusa utakmice, u gornjem desnom kutu.

Ova nova sredstva igrač može postaviti na bilo koji teritorij koji je već pod njegovom kontrolom. Samo kliknite na teritorij koji posjedujete kako biste na njega postavili 1 novo sredstvo.



Primjer investicijske faze: Sun ima 4 fonda za plasiranje (lijevo) i odlučila je plasirati 2 fonda u Ukrajini i 2 u Turskoj (desno)

Faza djelovanja

Kada su postavljena sva pojačanja, prvi igrač može igrati svoju akcijsku fazu. Igrač može premjestiti svoja sredstva na bilo koji susjedni teritorij (ili onaj povezan morem preko točkaste linije na karti). Kada igrač završi svoju akcijsku fazu, sljedeći igrač započinje svoju, i tako dalje.

Da biste premjestili svoja sredstva s jednog teritorija na drugi, prvo kliknite na početni teritorij, zatim kliknite na odredišni teritorij, zatim upotrijebite ploču u donjem lijevom kutu za reguliranje broja sredstava koje želite premjestiti ("+" i "-") i na kraju pritisnite tipku "✓" za potvrdu kretanja. Ako se predomislite, pritisnite gumb "X" za poništavanje.



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



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

komercijalni sukob kako bi se utvrdilo hoće li prethodni vlasnik zadržati kontrolu nad teritorijem ili će ga preuzeti novi.

Kada dođe do sukoba, najveći broj sredstava koje oba igrača mogu koristiti ograničen je na 3, čak i ako imaju više sredstava u dvjema teritorijima. Branitelj se uvijek automatski brani sa što je moguće više sredstava, dok napadač može promjeniti količinu sredstava za korištenje s donje lijeve ploče kao i obično. Sukob se automatski rješava u igri prema sljedećim pravilima:

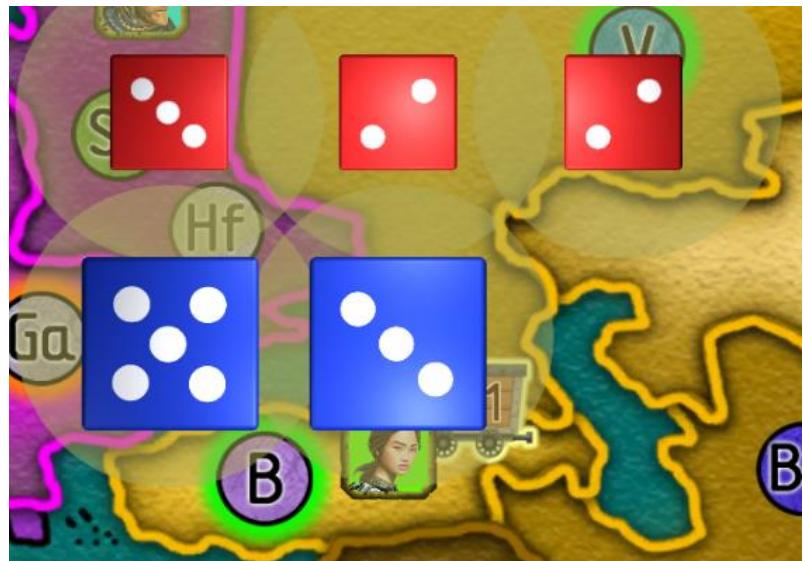
- Napadač i branitelj bacaju onoliko kockica koliko sredstava napadaju/brane.
- Najveći rezultat napadača poklapa se s najvećim rezultatom braniča; ako su oba igrača bacila najmanje dvije kockice, drugi najveći rezultat napadača se poklapa s drugim najvećim rezultatom braniča; ako su oba igrača bacila tri kockice, posljednja dva preostala rezultata spajaju se zajedno.
- Ako je igrač bacio više kockica od drugog, svi preostali rezultati (najniži) jednostavno se zanemaruju.
- Za svaki par rezultata formiran na ovaj način, igrač koji je postigao najniži rezultat gubi žeton sredstva, koji se u potpunosti uklanja s karte igre. U slučaju neodlučenog rezultata uvijek napadač 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 odbrambena sredstva uništena tijekom borbe, sva preživjela napadačka sredstva automatski se premještaju na osvojeni teritorij. Ako, nakon angažmana, branitelj još uvijek ima sredstva na napadnutom teritoriju, napad je neuspješan i branitelj zadržava vlasništvo nad teritorijem. Možete pokušati osvojiti isti teritorij više puta po potezu, sve dok imate resurse koji se mogu premjestiti na njega. Također, imajte na umu da se sredstva uključena u komercijalni

sukob koji je rezultirao gubitkom napadača ne računa kao „premještena“.



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

ELIMINACIJA IGRAČA

Ako igraču ponestane žetona resursa na ploči za igru, odmah se eliminira iz igre i više neće moći sudjelovati ni na koji način. Ispadanje se računa kao automatski gubitak, čak i u usporedbi s igračima koji su postigli 0 poena, ali su preživjeli do kraja igre.

Izborni Pravilo: Monopoly Stranglehold

Ako je opcija "Izborni Pravilo: Monopoly Stranglehold" aktivna, svaki put kada je igrač eliminiran iz igre, brojač poteza odmah napreduje za jedan (efikasno skraćujući igru za jedan potez po eliminiranom igraču). Pravilo se ne primjenjuje ako je igrač eliminiran tijekom posljednjeg kruga igre.



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

IGRA JE GOTOVA

Kada se završi posljednja runda, igra se završava i određuje se pobjednik.

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

Igrač koji je postigao najviše poena pobjeđuje. Ako dva ili više igrača imaju isti rezultat, onaj ko ispunji najviše aplikacija, ko kontroliše najviše materijala ukupno, a zatim onaj ko kontroliše najviše teritorija, ide na vrh.

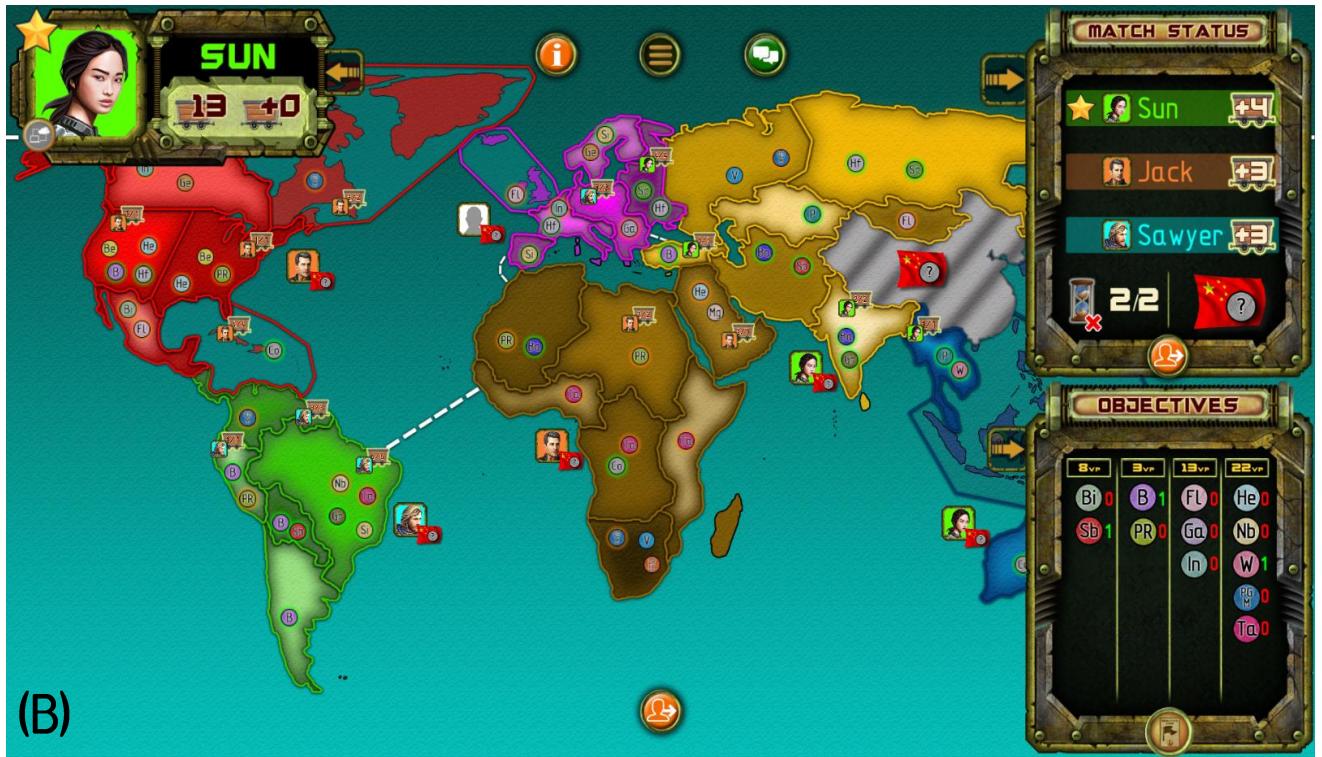
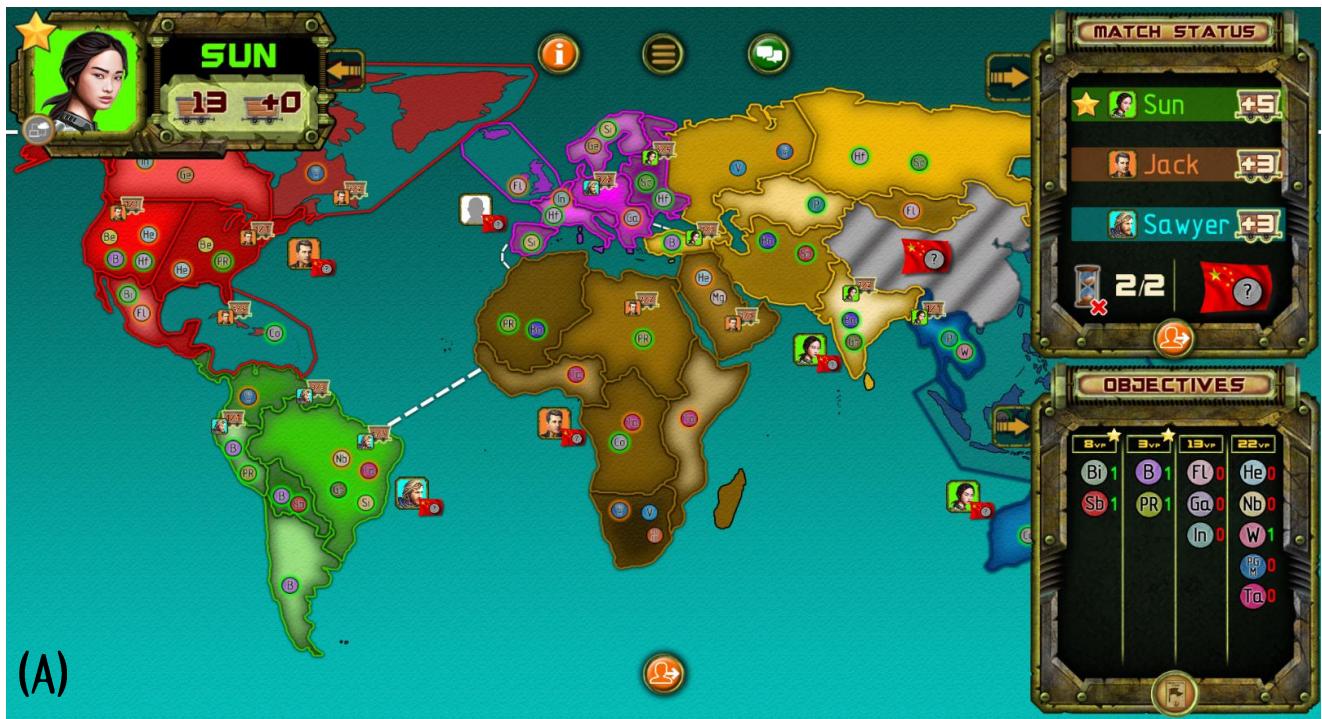
Izborni Pravilo: Trgovina sa Kinom

Ako je opcija "Izborni pravilo: Trgovina sa Kinom" aktivna, dodatni događaj pod nazivom Trgovina sa Kinom se igra neposredno prije izračunavanja rezultata igrača.

Trgovina sa Kinom omogućava svakom igraču da dobije kontrolu nad jednim dodatnim materijalom po svom izboru za svaki kontinent na kojem ima ekskluzivno prisustvo (što znači da posjeduju barem jednu teritoriju na tom kontinentu, dok nijedan drugi igrač ne posjeduje). 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 odabrati bilo koji Materijal bilo gdje, jednostavnim klikom na njega na mapi igre. Materijali zatraženi na ovaj način će se za sve namjere i svrhe dodati u Materijale u vlasništvu igrača, te će stoga također doprinijeti završetku njihovih aplikacija.



Primjer konačnog rezultata



Primjer Trgovine sa Kinom:

Sun posjeduje 2 Kontinenta i može birati 2 Materijala svuda (A), tako da Sun uzima bizmut (Bi) u Meksiku i fosfatne stijene (PR) u Peruu, ispunjavajući tako 2 aplikacije/primjene svog cilja (B)

UŽIVAJ U IGRI!