

# Приручник Правила

**БРОЈ ИГРАЧА: 3-5**

**ПРЕПОРУЧЕНИ УЗРАСТ: 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

## Позадина (**BACKGROUND**)

Игра је смештена у будућност, у којој је Кина, највећи извозник критичних сировина, одлучила да затвори своје границе спречавајући сваки контакт са остатком планете. Суочени са овом одлуком, почела је очајничка „навала на сировине“.

Сваки играч је на челу огромне компаније која је активна у неколико индустрија (назначеним у циљевима картице које добијају на почетку игре), који ће распоређивати своја средства (која су представљена пијунима у игри) широм света за обезбеђивање критичних сировина које су му потребне и држи друге конкурентске компаније подале од њих.

## СИМБОЛИ



Комерцијални  
сукоб



Дугме за  
информације



Материјали



Окупација  
Територија



Дугме за  
следећи играч



Игра се  
окреће



Померање  
средстава



Дугме за  
мени



Анонимни  
играч



Подешавање  
игре



Дугме  
детаљних  
циљева



Тренутни  
играч



Фаза деловања



Дугме за  
четовање



Средства



Фаза улагања



Игра  
Статус Сервера



Трговање са  
Кином

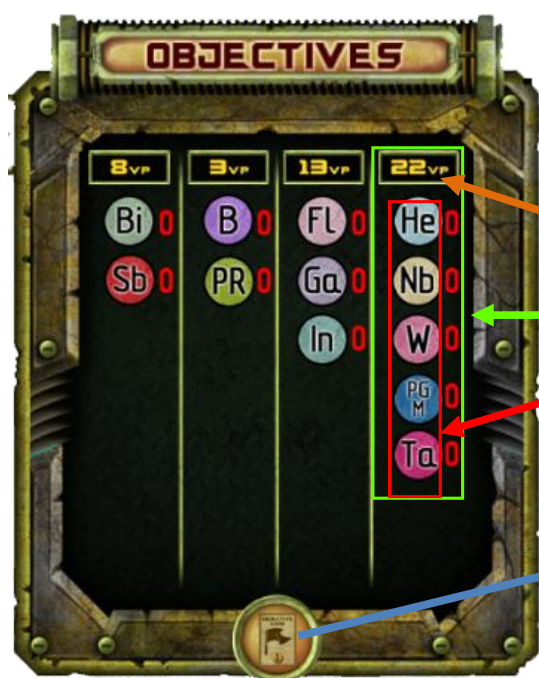
## ПОДЕШАВАЊА



Подешавања панела: (на левој страни) опције које се користе у тренутном мечу; (на десној страни) информације о Аватару

## Подешавање игре

Сваки играч добија насумични сет циљева, који се налази у листи апликација које ће морати да заврше да би освојили бодове и победили у игри. Ваши циљеви се могу видети у панелу „Циљеви“ у доњем десном углу и проширити кликом на дугме на дну панела.



Пример циља играча који се састоји од 4 апликације: Успоривачи пламена (8пб), Ђубрива (3пб), Дигиталне камере (13пб) и Медицинска опрема (22пб)

Победнички бодови

Апликација за бодове

Захтевани материјали



Детаљни циљ

Затим, сви играчи бирају своје почетне Територије на мапи и постављају своја почетна средства. Тачан број сваког од њих и процедуру коју је потребно следити ће се разликовати у зависности од броја играча и од тога да ли је опција „Напредно подешавање игре“.



### ***Почетне територије (Једноставна подешавања)***

Са овом поставком, сваки играч може сасвим слободно да бира у којим деловима света жели да започне игру, како би био што ближе материјалима који су му потребни за његове циљеве.

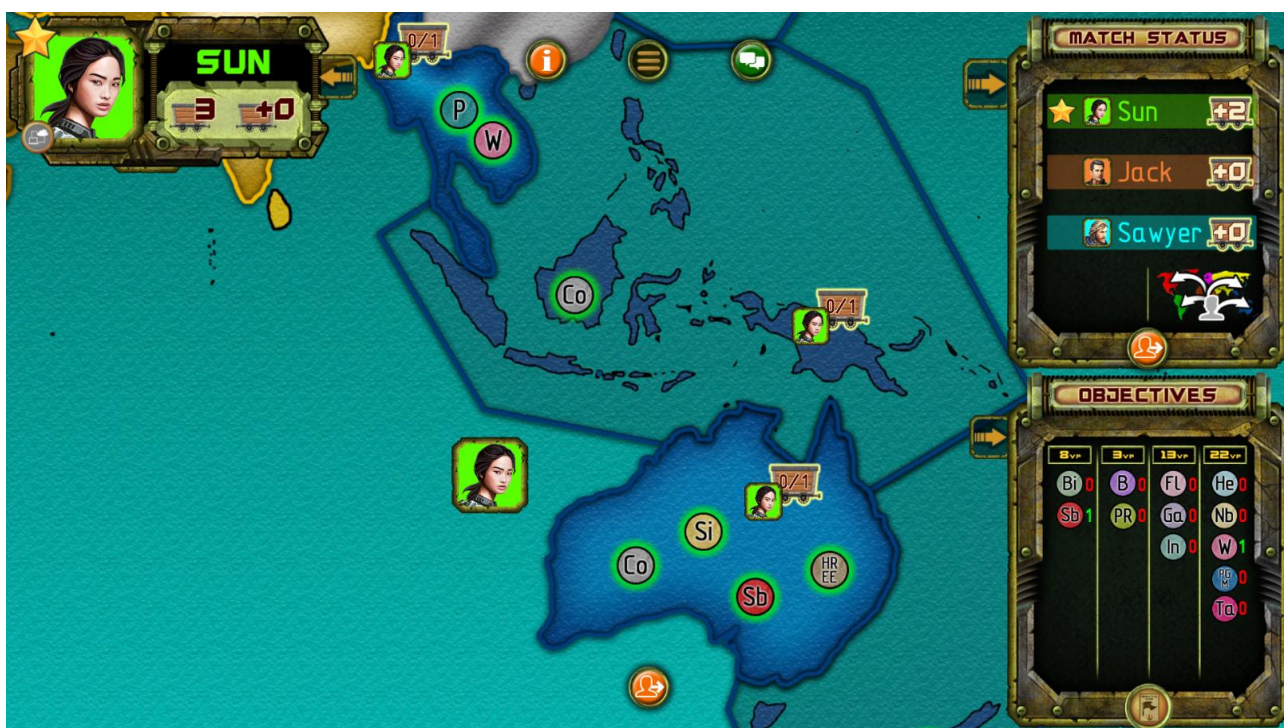
Сваки играч бира континент тако што кликне на празан портрет поред њега, а затим бира неке суседне територије на њему кликом на њих; онда следећи играч ради исто, и тако даље. Када сви играчи одаберу један континент и неке територије на њему, свако може изабрати други континент и поновити исту ствар, овога пута супротно редоследу игри (што значи да последњи играч бира свој први континент, а затим одмах такође и свој други).

Ако на мапи још увек постоје незаузети континенти, увек морате изабрати један од њих; никада не можете изабрати континент на коме су се два играча већ распоредила, или двапут изабрати исти континент. Наравно, никада не можете изабрати територију која већ припада другом играчу.

У зависности од броја играча, број територија које ће моћи да изаберу варирају:

3 играча: 3 Територије на првом Континенту, 2 Територије на другом Континенту

4 или 5 играча: 2 Територије на првом Континенту, 1 Територија на другом Континенту



Пример заокрета: *Sun* је изабрала Океанију као свој први континент овде, затим је изабрала своје почетне територије: Вијетнам, Нову Гвинеју и Аустралију.

### ***Почетне Територије (Напредна подешавања)***

Када је опција „Напредно подешавање игре“ омогућена, играчи неће моћи да изаберу свој почетни континент, већ ће их играти наумично и аутоматски доделити. Сва остала правила из једноставног подешавања и даље важе.

## Постављање почетних средстава

Када сви играчи заврше са одабиром својих почетних континената и територија, могу да поделе остатак својих почетних средстава. Ова средства се могу поставити само на територије које већ припадају њиховом играчу.

Кликните на Територију да бисте поставили 1 додатно средство. Број средстава које још увек можете да поставите на мапу видљив је на горњем левом панелу играча.



Пример заокрета за подешавање: *Sun* је поставила 3 своја средства овде, 2 на Вијетнам, 1 на Нову Гвинеју и мора да стави још 3 средства да би завршила свој ред

## ИГРАЊЕ ИГРЕ

Када се заврши подешавање, почиње права игра. Свака игра *RAWsiko*-а је подељена на кругове (можете да промените број окрета који желите да ваше игре трају у опцијама). Током сваког окрета, сви играчи ће имати, један за другим, прилику да помери своја средства на мапи да би заузели празне територије или их одузели другом играчу.

Да би контролисао одређени Материјал, играч мора да има контролу над било којом Територијом на табли на којој је тај Материјал присутан. Поседовање више копија истог Материјала нема практичан ефекат (осим гаранције да ћете задржати власништво над Материјалом ако изгубите једну територију на којој се налази).

Материјали који већ поседујете су означени зеленом бојом на мапи игре. Материјали које не поседујете, али који вам требају да бисте испунили један или више својих циљева, истакнути су наранџастом бојом.

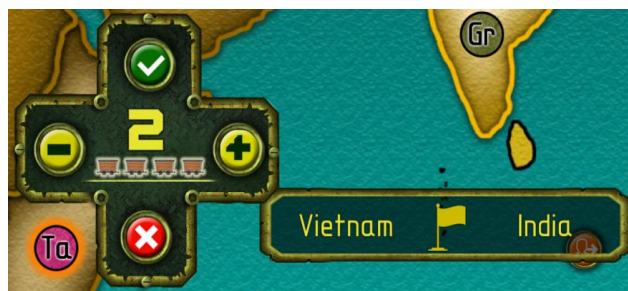




## Акциона Фаза

Када су сва појачања постављена, први играч може да игра своју фазу акције. Играч може да премешта своја средства на било коју суседну територију (или ону која је повезана морем преко непрекинутих линија на мапи). Када играч заврши своју фазу акције, следећи играч почиње своју, и тако даље.

Да бисте преместили своја средства са једне територије на другу, прво кликните на почетну територију, затим кликните на одредишну територију, а затим користите панел у доњем левом углу да бисте регулисали број средстава која желите да преместите („+“ и „-“), и на крају притисните дугме „✓“ за потврду покрета. Ако се предомислите, притисните дугме „X“ да поништите.



Пример уобичајеног стања алатке за акцију: тренутни играч је изабрао да окупира Индију, померајући 2 средства почевши из Вијетнама



Пример: *Sul* има 4 средства укупно у Украјини, али може да делује само са 2 средства

Свако појединачно средство може да се помери само једном током сваке фазе акције. Да бисмо вам помогли да пратите која средства сте већ преместили у тренутном кругу, два броја су приказана на свакој од ваших територија: први број показује колико средстава на тој територији није померено и стога још увек може да делује, а други број колико средстава укупно имате на територији. Сходно томе, када је први број на територији 0, ниједна радња се не може извршити са те територије до вашег следећег окрета. Ако је територија на којој играч жели да премести нека средства празна, он одмах преузима контролу над њом и свим њеним материјалима. Ако је једно или више средстава другог

играча већ на територији, аутоматски почиње комерцијални сукоб да би се утврдило да ли ће претходни власник задржати контролу над територијом или ће преузети нови.

Када дође до сукоба, максималан број средстава које оба играча могу да користе је ограничен на 3, чак и ако имају више средстава на две територије. Бранилац се увек аутоматски брани са што је могуће више средстава, док нападач може да промени количину средстава коју ће користити са доњег левог панела као и обично. Сукоб се аутоматски решава у игри према следећим правилима:

- Нападач и дефанзивац бацају онолико коцкица колико је средстава којим нападају/бране.
- Највиши резултат нападача је упарен са највишим резултатом дефанзивца; ако су оба играча бацила најмање две коцкице, други највиши резултат нападача је упарен са другим највишим резултатом браниоца; ако су оба играча бацила три коцкице, последња два преостала резултата се упарују заједно.
- Ако је играч бацио више коцкица од другог, сви преостали резултати (најнижи) се једноставно игноришу.
- За сваки пар резултата формиран на овај начин, играч који је постигао нижи резултат губи жетон средстава, који се у потпуности уклања са мапе игре. У случају да је пар нерешен, увек је нападач тај који губи жетон.







### Опционо правило: *Monopoly Stranglehold*

Ако је активна опција „Опционо правило: *Monopoly Stranglehold*“, сваки пут када је играч елиминисан из игре, бројач окрета одмах напредује за један (ефективно скраћујући игру за један окрет по елиминисаном играчу). Правило се не примењује ако је играч елиминисан током последњег окрета.



Симбол „X“ на пјешчаном сату показује да је опција *Monopoly Stranglehold* активна

## КРАЈ ИГРЕ

Када је последњи круг завршен, игра се завршава и победник се одређује.

Играч постиже бодове за апликацију у својим циљевима ако тренутно има контролу над свим материјалима потребним за то, као што је назначено у самим апликацијама (поседовање само неких материјала потребних за апликацију не даје бодове).

Играч који је постигао највећи број поена побеђује. Ако два или више играча имају идентичан резултат, онај који је завршио највише апликација, контролише највише материјала укупно, а затим контролише највише територије, иде на врх.

### Опционо правило: *Тргујте са Кином*

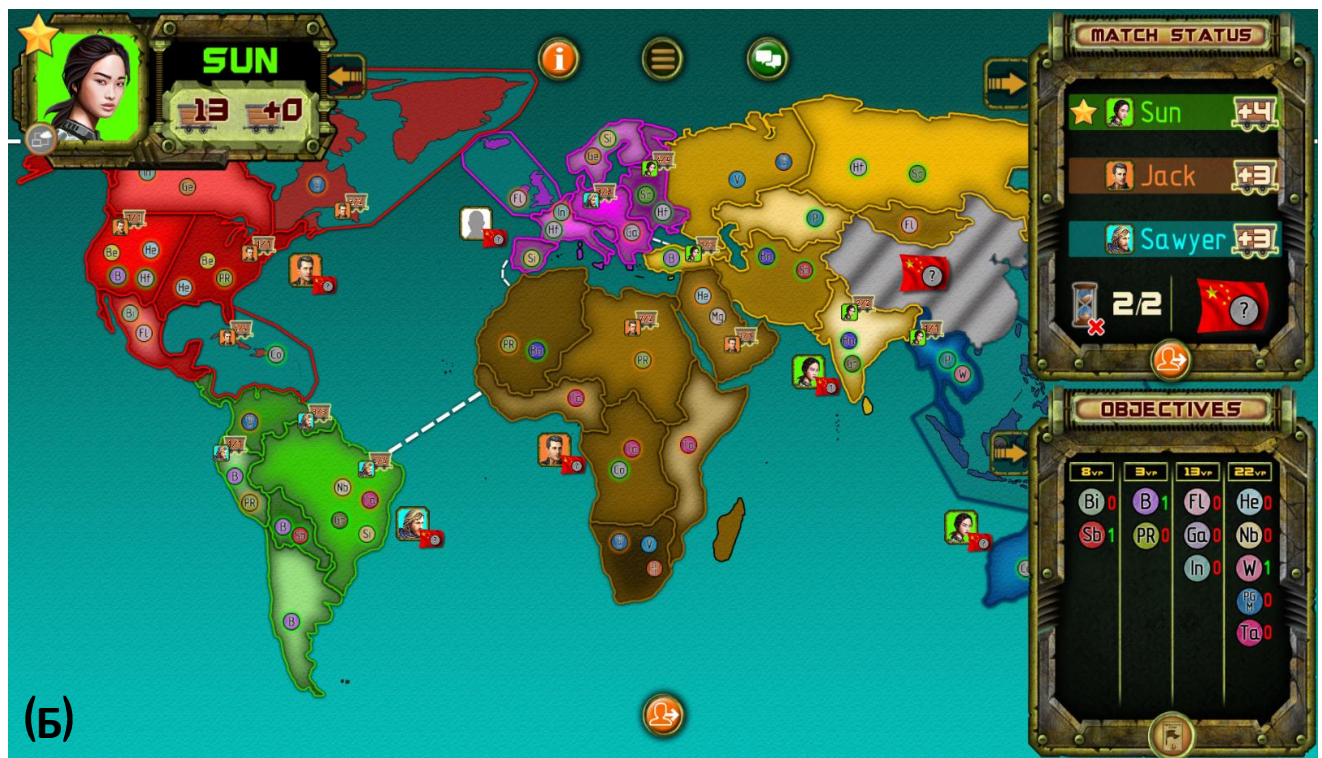
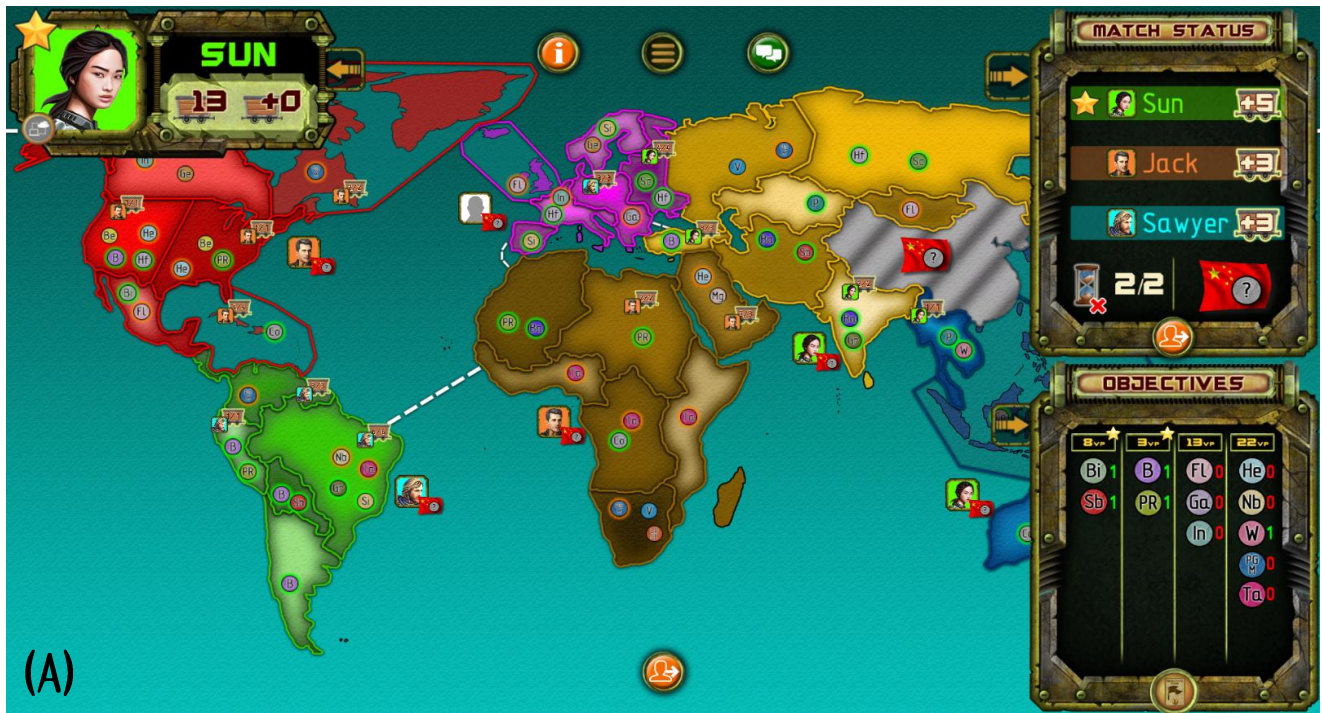
Ако је опција „Опционо правило: Тргујте са Кином“ активна, непосредно пре израчунавања резултата који се игра један додатни догађај под називом Трговина са Кином.

Трговина са Кином омогућава сваком играчу да стекне контролу над једним додатним материјалом по свом избору за сваки континент на коме има ексклузивно присуство (што значи, они поседују најмање једну територију на том континенту, а ниједан други играч не поседује). Током ове фазе ћете моћи да видите који континенти имају ексклузивно присуство играча, ако их има, гледајући портрет поред сваког континента. На основу ових правила играчи могу да изаберу било који Материјал био где, једноставним кликом на њега на мапи игре. Материјали који се траже на овај начин биће додати за све намене и сврхе у Материјале у власништву играча, и стога ће такође допринети испуњавању њихових апликација.



Пример коначног резултата





Пример трговине са Кином:

*Sun* је власник 2 Континента и може одабрати 2 Материјала свуда (А), тако да *Sun* узима бизмут (*Bi*) у Мексику и фосфатне стене (*PR*) у Перуу, испуњавајући на овај начин 2 апликације/примене свог циља (Б)

УЖИВАЈ У ИГРИ!