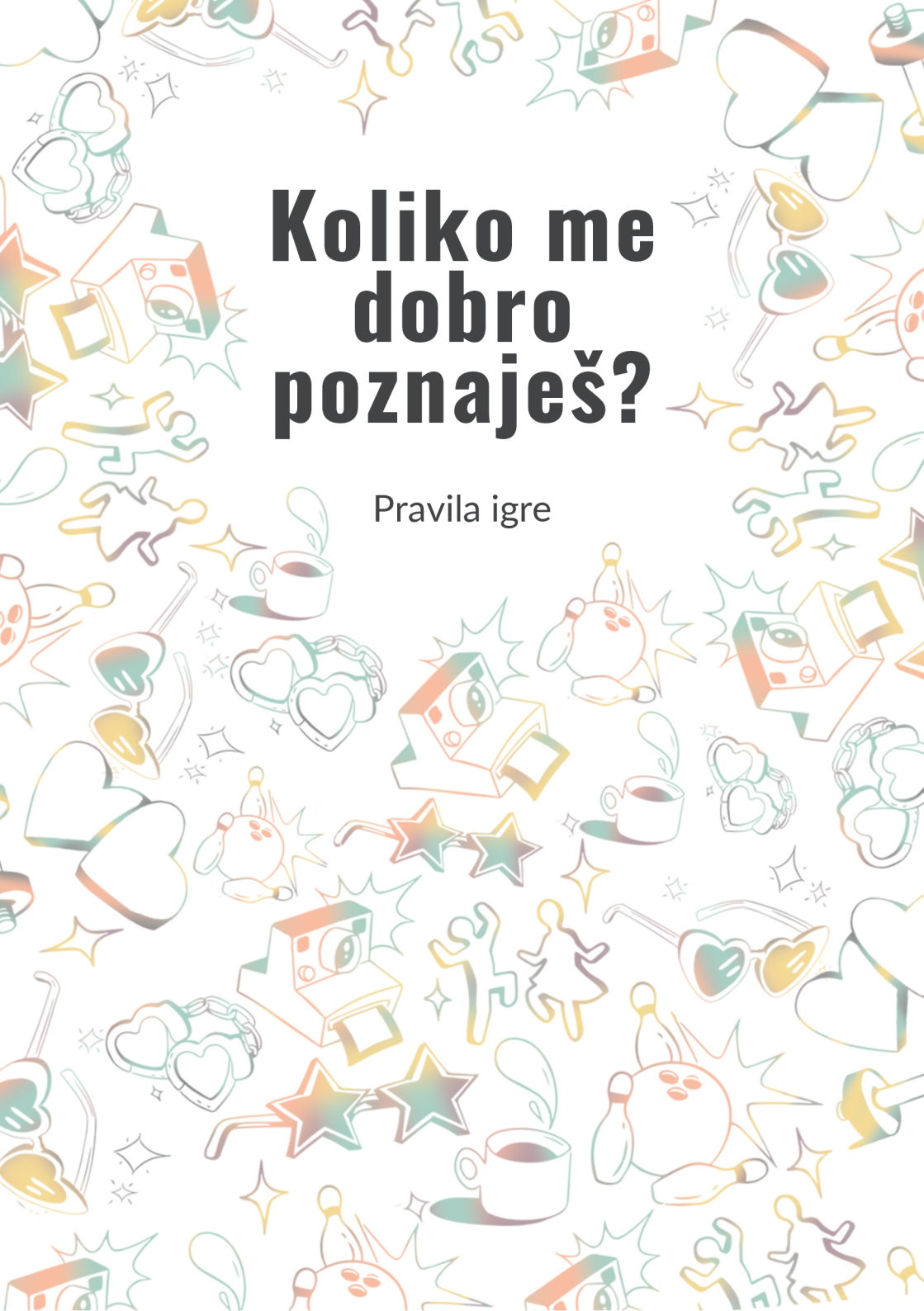




Koliko me dobro poznaješ?

Pravila igre

Koliko me dobro poznaješ?

Pravila igre

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

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

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

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

Kroz svaki korak otkrivате koliko vas povezuju uspomene, 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 osvoji malu nagradu – ili još jedan razlog da voli još više.

Cilj igre

Partneri započinju na suprotnim stranama staze.

Cilj igre je da se partneri susretnu na sredini staze tako što će pogađati što njihov partner voli, a što ne.

Na svakom koraku rješavate odgovarajuće izazove koji vam se na tom putu nađu. U trenutku kada se par susretne – igra završava.

Partner koji je stigao dalje na stazi osvaja nagradu.

Ako se natječu dva ili više parova, pobjeđuje onaj par koji se prvi susretne i za svoj uspjeh dobiva 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 pojedinika
- 55 tokena izazova (po 5 tokena za svaku kategoriju izazova)
- Ploča za ocjenjivanje pojmova
- Dijelovi staze:
 - 1 središnji dio
 - 6 dijelova staze
- 8 figurica za igrače (2 personalizirane i 6 nepersonaliziranih)
- 40 kartica za ocjenjivanje pojmova (8 kompleta od po 5 kartica/ocjena:
 - 2 personalizirana kompleta i
 - 6 nepersonaliziranih)



1. Tokeni

2. Ploča – polja za kretanje figura

3. Karte izazova

4. Špil za odlučivanje pobjednika

5. Ploča 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.

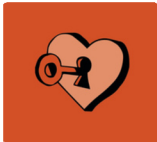
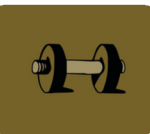
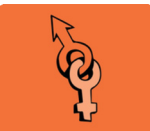
Kategorije koje ulaze u osnovni paket igre:

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

Kategorije koje se mogu dokupiti:

- Nabranjanja
- Hipotetske situacije
- Koliko me dobro poznaješ (*deep*)?
- Seks
- Seks (fizički izazovi)

*Legenda kategorija izazova
i tokena u boji za svaku od kategorija*

		Zabavni izazovi			Nabrajanja
		Pop kultura			Hipotetske 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



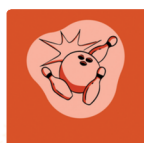
Cozy



Hobi



Hrana



Sport



Glazba, filmovi,
serije, knjige



Intimno



Putovanja



Zajedničke
aktivnosti



Pop kultura



Nagrade za
partnere



Nagrade
za parove



Špil za odlučivanje
pobjednika

Postavljanje igre

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

Ovisno 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 ploču za ocjenjivanje pojmova pored staze.

3. Dobro promiješajte karte pojmova i postavite špil na praktično mjesto pored ploče za ocjenjivanje pojmova.

4. Dogovorite se s 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 praktično 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 igraju četiri para treba ubaciti najmanje **devet** kategorija.

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

Ovisno o broju kategorija, tokeni u boji se postavljaju u skladu s 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 praktično 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** s vrha špila i postavite ih na praktično mjesto pored ploče.

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

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

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

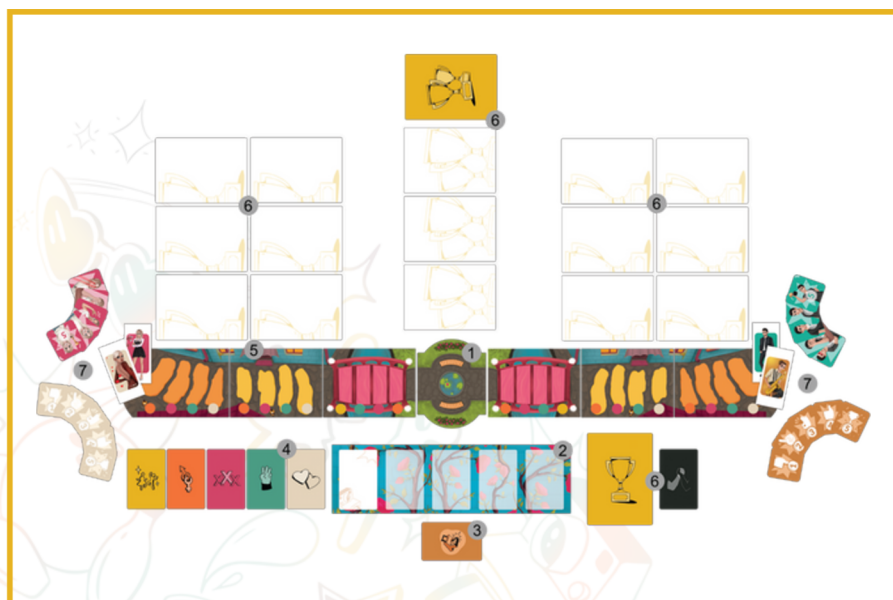
Ako igraju dva ili više parova, važno je da partneri iz istog para sjede jedno nasuprot drugome, zbog redoslijeda igranja (kako ne bi došlo do križanja parova po dijagonalu).

Prvi igra partner koji sljedeći slavi rođendan.

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



Postavljanje igre za 2 igrača.



Postavljanje igre za 4 igrača.

Tok igre

Partneri se smjenjuju u igri i svoje poteze igraju naizmjenično.

Ako igra više parova, igra ide u smjeru kazaljke na satu. Najprije igra **prvi partner iz svakog para**, a potom **drugi partner iz svakog para**, istim redoslijedom.

Zato je važno da na početku igre sjednete tako da nema križanja 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 ploči.

- 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 sviđa, 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, uvijek slijeva nadesno.



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

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



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

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

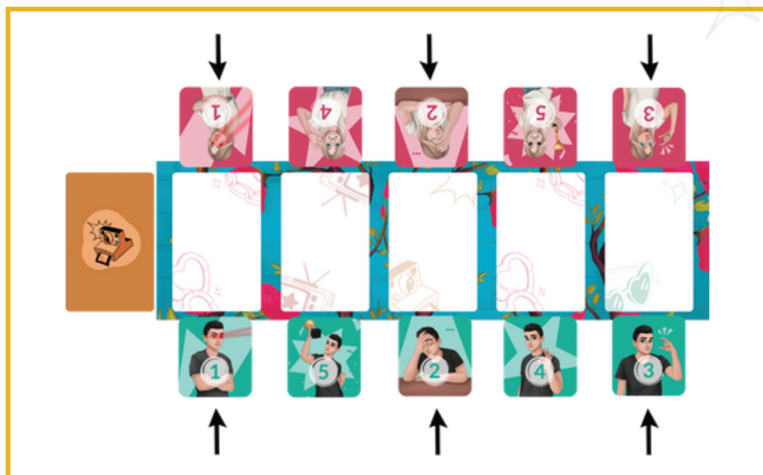


Kartice Partnera 2 se otkrivaju i igrači provjeravaju koliko ocjena se podudara.

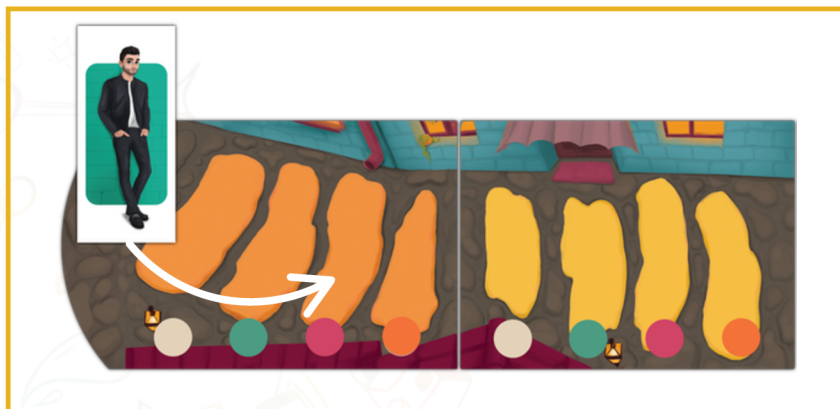
2. Faza pomeranja

Ovisno od toga koliko je točnih podudaranja ocjena, igrač pomiče svoju figuricu duž staze na sljedeći način:

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



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



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

3. Faza izazova

- Nakon što se igrač pomaknuo, 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 rješavati izazov.

NAPOMENA: Središnji dio staze je poseban. Ukoliko neki od igrača svoje pomicanje završi na središnjem polju, rješava jedan izazov iz kategorije po vlastitom izboru.

Izazov se rješava odmah, a u slučaju nedoumice je li 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 ipak nije uspješno riješen, kartica izazova se odbacuje i igra se nastavlja dalje. **Igrač koji nije uspio riješiti izazov mora se pomaknuti 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.

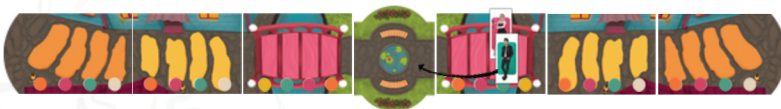
U slučaju da krug nije završen (partneri su se našli na potezu igrača koji nije igrao posljednji po redoslijedu igranja), igra će trajati dok svi igrači ne odigraju isti broj poteza.

Partneri se ne mogu mimoći na stazi – ne smiju „preskočiti“ jedno drugo. Ukoliko bi tokom svog poteza igrač trebalo preći preko polja na kojem se nalazi njegov partner, to se ne događa. Umjesto toga, igrač „pokupi“ svog partnera i oboje se pomiču unatrag za preostali broj polja tog pomicanja.

Ako bi to pomicanje dovelo do toga da igrač prijeđe na partnerovu polovicu staze, zaustavlja se na sredini – tu se partneri službeno sreću i igra ulazi u završnu fazu.



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



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



Kraj poteza Igrača 2 označava i kraj igre (oba igrača su odigrala isti broj poteza). Obzirom da su se partneri našli na središnjem polju, oboje imaju pravo uzeti 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 polovicu staze) postaje pobjednik i dobiva jednu nagradu iz gomile nagrada koju su partneri sastavili na početku partije prilikom rangiranja. Ovisno o broju 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 dobivaju po jednu nagradu, te biraju što 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.

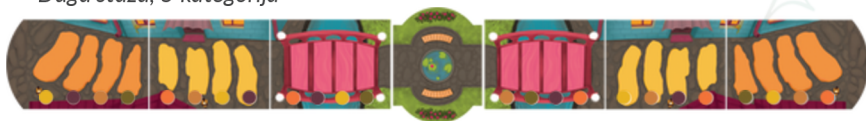
Pobjednički par bira jednu od tri nagrade za parove, koje su otkrivene na početku partije. Također, uspješniji partner (onaj koji je prešao duži dio staze) iz svakog para dobiva nagradu prateći navedena pravila za uzimanje nagrada.

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

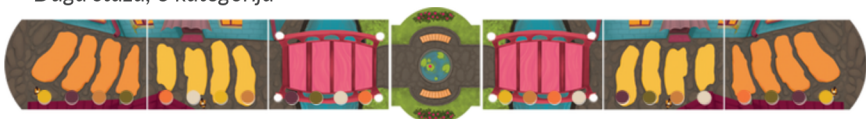
Prijedlog rasporeda tokena izazova

Ovisno o broju igrača i toga koliko različitih kategorija izazova želite imati u igri, predlažemo da koristite sljedeći raspored izazova:

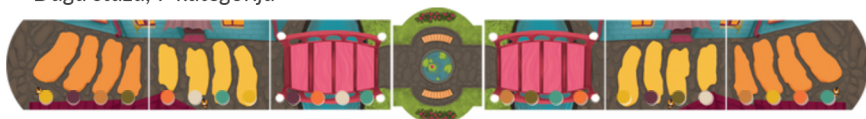
Duga staza, 5 kategorija



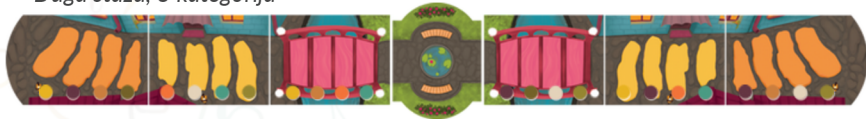
Duga staza, 6 kategorija



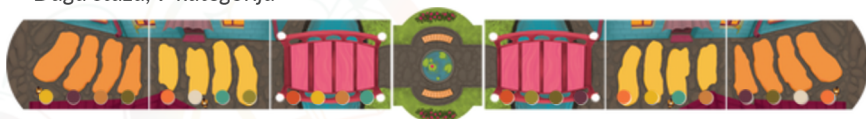
Duga staza, 7 kategorija



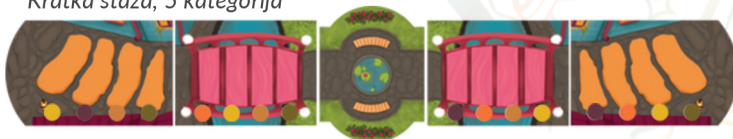
Duga staza, 8 kategorija



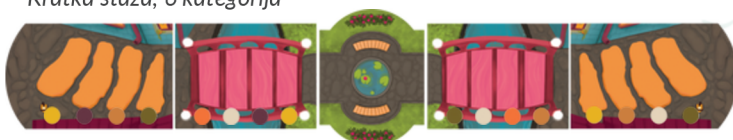
Duga staza, 9 kategorija



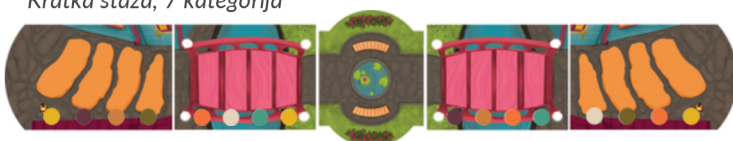
Kratka staza, 5 kategorija



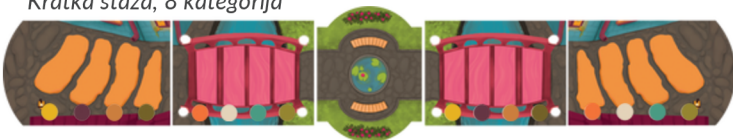
Kratka staza, 6 kategorija



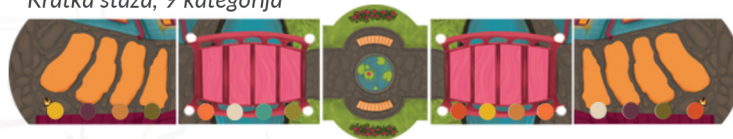
Kratka staza, 7 kategorija



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.