

● U bilo kom momentu igre, kada igrač ima dobru asocijaciju, on može naglas da je kaže ostalim igračima.

*Napomena: Ne postoji redosled igranja, ako nema nerešene asocijacije, čim neki igrač smisli novu asocijaciju, može da je kaže.*

- Ostali igrači kada čuju koja je asocijacija, mogu naglas da dele svoja mišljenja o tome koje bi reči mogle da budu rešenje. Ali ne smeju da odaju informacije o svojim kartama zadataka koje drže u rukama. Kada se dogovore, jedan od igrača govori koji je konačni odgovor.
- Igrači koji u tom momentu pogađaju smeju da komuniciraju.
- Igrač koji je zadao asocijaciju ne sme da daje dodatne informacije.

• Ukoliko su igrači pogodili reč sa karte zadatka igrača koji je zadao asocijaciju, taj igrač postavlja tu kartu zadatka na odgovarajuće mesto na tabli.



• Ukoliko igrači nisu uspeali da pogode reč, igrač koji je zadao asocijaciju stavlja tu kartu zadatka sa strane, a da je ne otkrije ostalim igračima.

● Igrač koji je zadao asocijaciju, povlači novi zadatak sa špila karata zadataka. Kada se špil isprazni, igra se nastavlja, sve dok igrači imaju karte zadataka u rukama (ili dok ne istekne vreme).

## Zadavanje asocijacija

- Asocijacija mora da bude samo jedna reč.
- Zabranjeno je da se za asocijacije koristite reči koje imaju isti koren kao reči koje su vidljive na tabli.
- Asocijacije ne smeju da se ponavljaju (pogođene ili ne).

© 2020 Blue Orange Edition, Francuska, sva prava zadržana. Cross Clues i Blue Orange su zaštitni znakovi kompanije Blue Orange Edition, Francuska. Igra je izdata i distribuirana se pod licencom kompanije Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu).

## Kraj igre

Igra može da se završi na dva načina:

- Ukoliko istekne vreme (ako koristite peščani sat).
- ///
- Ukoliko u špilu karata zadataka nema više karata i igrači su potrošili sve karte iz ruku.

Igrači zatim broje koliko su zadataka rešili (koliko karata zadataka se nalazi u mreži) i na osnovu tabele određuju koliko su bili uspešni:

	Propast	Prosek	Dobro	Super
Brzinska	< 4	4-5	6-7	8+
Standardna	< 8	8-11	12-14	15+
Ekspertska	< 12	12-16	17-22	23+

© 2022 MIPL. Prvo srpsko izdanje. Uvoznik i distributer za Srbiju: Pridemage Games, Josifa Runjanina 3, 21000 Novi Sad. [www.drustveneigre.rs](http://www.drustveneigre.rs) @mippls

Gregori Grad

# Zadaj reč™

KOOPERATIVNA IGRA ASOCIJACIJA!

## Pravila



# Uvod

Da li možete da nađete dobru asocijaciju kojom ćete povezati medveda i doktora? Ako ste je smislili, recite je naglas svim igračima i nadajte se da će oni shvatiti koje reči ste hteli da povežete!

# Komponente

- 10 pločica kordinata
- 25 karata zadataka
- 50 karata reči
- 1 peščani sat (5 minuta)

# Cilj igre

Igrate zajedno da biste otkrili sve karte u mreži asocijacija! Svaki igrač mora da smisli asocijaciju koja povezuje dve reči. Ukoliko ostali igrači pogode koje su to dve reči, postavljate kartu zadatka na mesto gde se ukrštaju te dve reči. Ukoliko nisu uspeali da pogode, karta zadatka se odbacuje. Cilj cele ekipe je da popuni mrežu sa što više rešenih zadataka, tako što će uspešno pogodati.

Pažljivo birajte koju ćete asocijaciju zadati i ostvarite najbolji rezultat!

# Postavka igre

- Izaberite da li ćete igrati standardnu partiju (4x4 mreža), brzinsku partiju (3x3 mreža) ili ekspertska partiju (5x5 mreža).
- Postavite okvire vaše mreže, tako što ćete staviti pločice brojeva u red, a pločice slova u kolonu (pogledajte sliku).
- Promešajte karte reči i postavite ih tako da je samo jedna reč vidljiva ispod svakog slova i svakog broja.

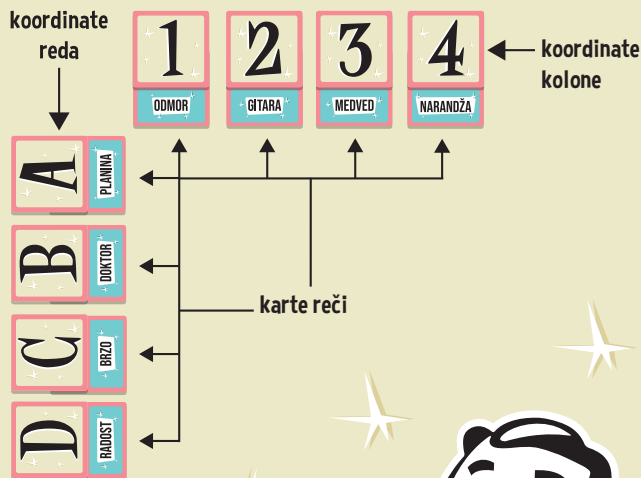


● Uzмите samo one karte zadataka koje odgovaraju vrsti partije koju ste odabrali da igrate. Na primer za brzinsku partiju (3x3) imate sledeće karte zadataka: A1, A2, A3, B1, B2, B3, C1, C2, i C3.

● Promešajte karte zadataka i postavite ih u špil, okrenute licem prema dole, tako da zadaci nisu vidljivi.

Opciono pravilo: Peščani sat koristite ukoliko želite veći izazov. Standardna partija traje 5 minuta. Ekspertska partija, traje 10 minuta (kada istekne vreme, okrenite peščani sat, kraj igre je kada vreme istekne po drugi put).

● Vratite sve što vam nije potrebno nazad u kutiju.

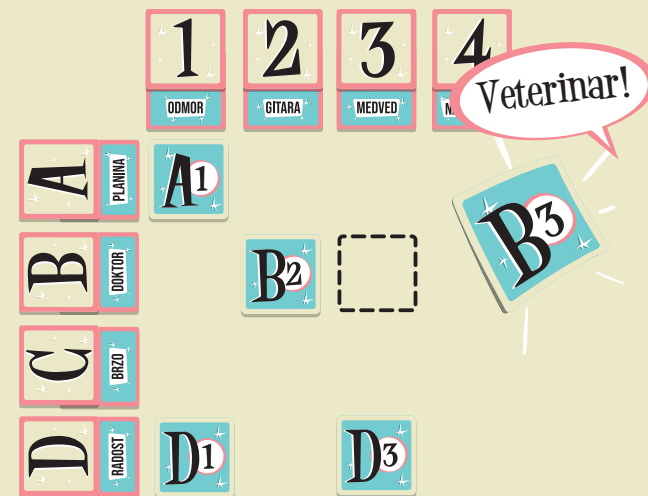


# Tok igre

● Kada su svi igrači spremni, igra može da počne. Ukoliko koristite peščani sat, sada ga okrenite.

● Svi igrači povlače jednu kartu zadatka sa gomile, a da je ne otkriju ostalim igračima. Na kartama zadataka se nalazi jedinstvena kordinata koja povezuje dve reči na vašoj tabli (red i kolonu).

● Morate da smislite asocijaciju u vidu jedne reči koja će povezati dve reči koje odgovaraju kordinatama na vašoj karti zadatka.



Primer: Veterinar može da bude asocijacija koju ćete iskoristiti da biste povezali doktora i medveda.

## 2 ili 3 igrača:

U igri sa 2 ili 3 igrača, svaki igrač uvek ima po dve karte zadataka u rukama. Uvek mogu da odaberu onu za koju imaju dobru asocijaciju.