

MALDORIA™

TRAGOVIMA CRNE KRALJICE

TURNIRSKA PRAVILA

Ti i tvoji prijatelji zatočeni ste u izgubljenom podzemnom svijetu poznatom pod imenom Maldoria. Da biste iz njega izašli, morat ćete u zadanom vremenu skupiti ključeve kako biste otključali portal koji vodi iz ovog mračnog svijeta.

PRIPREMA ZA IGRU

Igrači na turniru dobivaju istu, unaprijed definiranu igraću ploču (mapu) s postavljenim ključevima, a igraju po šest igrača u grupi. Igru započinje najmlađi igrač, a nakon njega igraju ostali u smjeru kazaljke na satu.

Uzmite karte ključeva i promiješajte ih. Zatim nasumce izvucite četiri karte (ne gledajte koje su!) i posložite ih jednu za drugom licem prema dolje. Preostale četiri karte vam neće trebati.

Karte akcije promiješajte i okrenite ih licem prema dolje. Postavite figurice na pločicu Portal i pričekajte da odbrojavanje počne! Igra traje 30 minuta.

PRAVILA IGRE

Svi igrači igraju kao tim, te igraju protiv same igre. Tim na početku odabire igrača koji kreće prema tronu. Kada igrač stigne do pločice Tron, otkriva prvu od četiri karte ključeva, te se pridružuje timu u skupljanju ključeva. Za to vrijeme ostali igrači skupljaju ključeve. Ako je netko od igrača već osvojio ključ koji je igrač na tronu otkrio, otkriva se sljedeća karta ključeva. Kada igrači osvoje traženi ključ, otkrivaju sljedeću kartu ključa, i tako dok sve četiri karte ključeva ne budu otkrivene.

Jednom kada osvoje sva četiri tražena ključa, svi igrači moraju se vratiti na Portal.

Ne uspiju li osvojiti sva četiri ključa i doći do Portala na vrijeme, igrači ostaju zatočeni u Maldoriji.

ČUVARI KLJUČEVA

Kada dođe na polje na kojem se nalazi ključ, igrač se za nj mora izboriti: stavlja svog pijuna na vrh ključa, izvlači kartu čudovišta iste boje te baca kocku. Igrač ne mora dobiti točan broj kako bi stao na ključ - čim dođe do ključa, zaustavlja se i borba počinje.

Dobije li 6, čudovište je poraženo i ključ je osvojen. Za ostale brojeve igrač gleda simbole na karti neprijatelja - po redu.

Primjer - čuvar zelenog ključa:

1. Idi na plavi teleporter
2. Bacaj ponovno
3. Bacaj ponovno
4. Idi na zeleni teleporter
5. Idi na bilo koji teleporter*

* žuti znak označava univerzalni teleporter, pa igrač može otići na bilo koji od šest teleportera.

Osvojeni ključ igrač zadržava, a pri sljedećim bacanjima broju na kocki pridodaje broj ključeva koje je osvojio. Ovo pravilo ne vrijedi kod borbe za ključ - da bi osvojio ključ, igrač mora dobiti 6!

POMICANJE PO PLOČI

Igrač se po ploči pomiče vodoravno ili okomito u bilo kojem smjeru. Dijagonalno kretanje nije dopušteno. Dva igrača ne mogu stajati na istom polju.

Kada dobije 6, igrač kocku baca ponovno i zbraja vrijednosti koje je dobio. Pomiče se po ploči tek kada zbroji dobivene vrijednosti.

Ukoliko to želi, igrač može propustiti bacanje. No kada jednom baci kocku, mora se pomaknuti za dobiveni broj, osim ako je dobiveni broj paran (dozvoljeno je kretati se naprijed-natrag po poljima po kojima je igrač već bio prošao, pa bi se s parnim brojem ionako vratio na isto mjesto).

Zamke

Polja na kojima je pod otvoren su zamke i igrač na njih ne smije stati, osim ako su skupljeni svi traženi ključevi - tada igrač zamku može iskoristiti kao teleporter koji ga prebacuje na Portal.

Voda

Čim ulazi u vodu, igrač se zaustavlja, bez obzira je li se pomaknuo za broj koji je dobio ili ne. Isto vrijedi i kada izlazi iz vode. Dok je u vodi, igrač se kreće usporeno, tako da 1 i 2 znače pomak za jedno, 3 i 4 za dva, a 5 i 6 pomak za tri mjesta.

Most iznad ponora

Na pločici s ponorom igrač smije stati samo na krajeve pločice ili u sredinu, na most, a broje se sva polja, uključujući i ponor!

Most preko vode

Ako se igrač nalazi u vodi, tada prolazi ispod mosta. U protivnom vrijede pravila kao za most iznad ponora.

Teleporter

Kada igrač stane na jedan teleporter, nastavlja kretanje od drugog teleportera iste boje. Polja s teleporterima se broje kao i ostala polja po kojima se igrač kreće.

Portal i Tron

Cijele pločice Portal i Tron broje se kao jedno polje.

KARTE AKCIJE

Kada prijeđe na novu pločicu, igrač uzima Kartu akcije. U jednom krugu igrač uzima samo jednu kartu akcije. Iskorištene karte igrači odlažu na poseban kup. Kada iskoriste sve karte akcije, promiješaju ih i ponovno okrenu licem prema dolje za daljnje korištenje.

Adrenalin

Igrač ima pravo na dodatno bacanje, koje se mora odmah iskoristiti.

Iscrpljenost

Igrač propušta sljedeće bacanje.

Urušavanje

Igrač koji izvuče Urušavanje mora postaviti blokade na sve izlaze na pločici na kojoj se nalazi. Ako se igrač nalazi na izlazu, na taj izlaz ne postavlja blokade. Blokade se ne postavljaju u vodu i na teleportere. Za probijanje blokade igrač mora dobiti 6+. Igrač uklanja samo one blokade kroz koje prolazi nakon što dobije 6+. Blokade koje prekrivaju tri polja uklanjaju se u cijelosti.

Iskoristi li Zaštitu od urušavanja, igrač ne postavlja blokade. Isto vrijedi i ako neki drugi igrač koji se nalazi na istoj pločici posjeduje i iskoristi Zaštitu od urušavanja, ali samo prije nego sljedeći igrač baci kocku.

Zaštita od urušavanja

Igrač kartom Zaštita od urušavanja sprječava urušavanje koje može dobiti tijekom igre.

Obrana od napada

Igrač može iskoristiti Obranu od napada, kako bi izbjegao eventualno odbacivanje na jedan od teleportera.

Teleporter

Ovaj univerzalni teleporter igrača vodi na bilo koji teleporter na mapi. Igrač se pomiče na željeni teleporter ili ostaje na mjestu. Mora se odmah iskoristiti.

NEPREDVIĐENE SITUACIJE

- Oba teleportera iste boje su zauzeta, dok Čuvar ključa trećeg igrača odbacuje na jedan od već zauzetih teleportera.
Igrač se pomiče na prvi teleporter koji se oslobodi tijekom igre.
- Igrač se nalazi na mostu, te dobiva "jedan", koji ga vodi u ponor.
Igrač je iscrpljen i ne pomiče se.

BODOVANJE NATJECATELJA

Natjecatelji koji su sudjelovali u timu koji je uspio na vrijeme završiti igru (svi članovi tima moraju na vrijeme stići do Portala) dobivaju bodove na turniru, i to prema sljedećim kriterijima:

Svaki igrač dobiva 10 bodova za završetak igre.

Po pet bodova igrač dobiva za svaki ključ koji je osvojio, a bio je jedan od traženih ključeva.

Po dva boda igrač dobiva za svaki ključ koji je osvojio, a nije bio jedan od traženih ključeva.

Pet bodova dobiva igrač koji je otkrio prvi traženi ključ (igrač koji je išao na Tron).

Igrač koji je osvojio barem jedan ključ za svaku neiskorištenu kartu "Obrana od napada" dobiva po pet bodova.

Igrač koji nije osvojio niti jedan ključ za svaku kartu "Obrana od napada" dobiva po dva boda.

Za svaku neiskorištenu kartu "Zaštita od urušavanja" igrač dobiva po 1 bod.

Igrači dobivaju bodove i prema redosljedju dolaska na Portal:

1. šest bodova
2. pet bodova
3. četiri boda
4. tri boda
5. dva boda
6. jedan bod

Natjecatelji koji su sudjelovali na turniru a nisu uspjeli završiti igru dobivaju po pet bodova za sudjelovanje.

U slučaju da nije moguća provedba bodovanja nakon igre (nije moguće utvrditi koji su bili traženi ključevi, tko ih je osvojio i sl.), svi natjecatelji tima dobivaju minimalnih pet bodova.

MALDORIATM

TRAGOVIMA CRNE KRALJICE

TABLICA BODOVANJA NATJECATELJA

Ime i prezime

| | | | | | | |
|------------------------------------|-------------------|---------------------|----|---|-----|--|
| Natjecatelj je završio igru* | DA | 10 | NE | 5 | x 1 | |
| Igrač je otkrio prvi traženi ključ | DA | 5 | NE | 0 | x 1 | |
| Osvojeni traženi ključevi | DA | — | NE | 0 | x 5 | |
| Osvojeni ostali ključevi | DA | — | NE | 0 | x 2 | |
| Obrane od napada s ključem | DA | — | NE | 0 | x 5 | |
| Obrane od napada bez ključa | DA | — | NE | 0 | x 2 | |
| Zaštite od urušavanja | DA | — | NE | 0 | x 1 | |
| Redoslijed dolaska na Portal** | 1. 2. 3. 4. 5. 6. | BODOVA: 6 5 4 3 2 1 | | | | |
| UKUPNO | | | | | | |

* Igrač koji nije završio igru dobiva samo 5 bodova za sudjelovanje, ostali parametri se ne uzimaju u obzir.

** Igrač koji je igru završio **prvi**: 6 bodova, **drugi**: 5 bodova, **treći**: 4 boda, **četvrti**: 3 boda, **peti**: 2 boda, **šesti**: 1 bod.