



PRAVILA



PROZOR PATROLA

Zabava u pokretu

PROZOR PATROLA

SADRŽAJ

- 4 olovke
- 4 blokčeta
- Tabela sa pojmovima za pogađanje
- Pravila

POSTAVKA IGRE

Pre polaska na put, igrači biraju pojmove iz tabele koje će pokušati da uoče tokom svog putovanja. Igrači biraju pojmove iz tabele sa pojmovima za pogađanja tako što upisuju u svoje blokče. Svaki igrač će u svoje blokče upisati po:

- Dva pojma iz prve kategorije – ovi pojmovi vrede 1 bod
- Dva pojma iz druge kategorije – ovi pojmovi vrede 2 boda
- Dva pojma iz treće kategorije – ovi pojmovi vrede 3 boda
- Jedan Džoker pojam – ovi pojmovi vrede 5 bodova

KATEGORIJA I 1 BOD	KATEGORIJA II 2 BODA	KATEGORIJA III 3 BODA	DŽOKER 5 BODOVA
OSOBA SA NAOCIGARIMA	AUTO IZABRANE BOJE	PRUGA	ŠLEP SLUŽBA
KAMION	KONTejNER	KABRIOLET	LOKOMOTIVA
P2 123-BG	TABlice POIZBORU	SUNDOBRAN	TRAKTOR
RAMPA	SKLADIŠTE	PUTOKAZ	ČAMA
KRUŽNI TOK	AUTO-PERIONICA	BICIKL	MOTOCIKL
		BULOŽOĐER	BOLNICA
			DRON

Pojam	Broj uočavanja	Bodovi	Ukupno bodova
I: kamion		1	
I: rampa		1	
II: bicikl		2	
II:		2	
III:		3	
III:		3	
		5	
Konačan rezultat			

CILJ IGRE

Cilj igre je uočiti pojmove koje su igrači odabrali pre polaska na put. Igra se završava kada neko od igrača uoči sve svoje pojmove ili, u slučaju da niko od igrača nije uočio sve pojmove, kada stignete na svoje odredište. Pobednik je onaj ko je prvi uočio sve svoje pojmove, odnosno igrač koji ima najviše bodova

STANDARDNA IGRA

Svaki igrač gleda kroz svoj prozor. Kad uoči pojam sa spiska, oboji jedan kvadratić u odgovarajućem redu kako bi potvrdio da je taj pojam pronađen. Svaki pojam može biti bodovan ograničen broj puta. Na primer, pojmovi iz prve kategorije mogu biti bodovani pet, odnosno tri puta, dok se džoker pojam može bodovati samo dva puta.

Kad neko od igrača uoči sve pojmove maksimalan broj puta – igra je gotova i taj igrač je pobednik. Ukoliko nijedan od igrača nije uočio sve pojmove maksimalan broj puta, a putovanje se završilo – igrač sa najviše bodova je pobednik.

PROZOR PATROLA			
Pojam	Broj uočavanja	Bodovi	Ukupno bodova
I: Kamion		1	4
I: znak STOP		1	3
II: Most		2	4
II: Policija		2	6
III: Traktor		3	3
III: Avion		3	9
 Tvrdava		5	5
Konačan rezultat			34

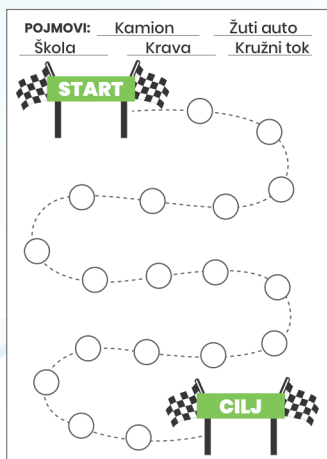
Primer bodovanja na kraju putovanja

U slučaju nerešnog rezultata, igrač sa najviše pogodenih džokera pobeđuje. Ukoliko je i to nerešeno, poredi se broj uočenih pojmova iz treće kategorije, pa po potrebi iz druge, odnosno prve kategorije. Ukoliko su igrači nerešeni i nakon toga, dele pobedu.

VERZIJA TRKA DO CILJA

Za razliku od standradne verzije igre, igrači će se u ovoj verziji trkati da prvi stignu od starta do cilja. Na početku partije, igrači će na odgovarajućem mestu u blokčetu upisati pet pojmova po svom izboru iz tabele sa pojmovima za pogađanje.

Svaki put kada uoče pojam sa svog spiska, igrači treba da povežu dve stanice na putu od starta do cilja. Igrači povezuju stanice redom, počevši od Starta - nije dozvoljeno praviti prečice, odnosno povezati dve stanice koje se ne nalaze u nizu.



Primer povezivanja stanica

Pobeđuje onaj Igrač koji prvi poveže start i cilj. U slučaju da nijedan od igrača ne poveže start sa ciljem pre kraja putovanja, pobeđuje onaj igrač koji je najbliži cilju. U slučaju nerešenog rezultata, igrači dele pobeđu.



PROBAJTE NAŠE DRUGE IGRE!



KONTAKT

Mejl: office@hecticgames.gg

Broj telefona: +381 63 1289 363

Internet stranica: www.hecticgames.gg

Instagram profil: [@hecticgamesgg](https://www.instagram.com/hecticgamesgg)

Pogledaj naše
ostale igre:
Skeniraj QR kod

**HECTIC
GAMES**



Nadi nas na:

Laguna



