

KODŌVI HRAMA



UPUTSTVO ZA IGRU

⚙️ JOAN LEVE

/ DJIB

U društvenoj igri Kodovi hrama igrate ulogu arheologa avanturiste.

Tražite neprocenljivo blago, sakriveno u svetom hramu.

Da biste se domogli blaga, morate pronaći ispravnu kombinaciju statua kako biste otključali tajni prolaz!

CILJ IGRE

Svaki igrač dobija kombinacionu kartu koju mora da pogodi.

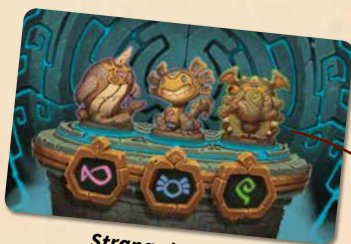
Pobeđuje prvi igrač koji tačno pogodi svoju drugu kartu.

KOMPONENTE

— 35 kombinacionih karata —



Šifrovana strana



Strana statua



Veliki talas



Tiki



Ktulu



Aksolotl



Narval



**Imperator
Pingvin**



Kraken

— 1 notes za šifrovanje —



— 1 pločica prvog igrača —



— 4 držača karata —



— 5 tokena polovina medaljona —



POSTAVKA IGRE

- 1** Svaki igrač dobija:
 - Držač karata
 - Listić notesa za šifrovanje
 - Olovku ili hemijsku (ne nalazi se u kutiji)
- 2** Promešajte svih 35 kombinacionih karata i postavite špil tako da šifrovana strana bude gore.

- 3** Svaki igrač dobija kombinacionu kartu i postavlja je u držač karata ispred sebe tako da vide samo šifrovanu stranu. Igrač ne sme da pogleda stranu statue svoje karte, jer tamo je kombinacija koju treba pogoditi.



- 4** Izaberite prvog igrača i dodelite mu pločicu prvog igrača.

- 5** Postavite tokene polovine medaljona tako da svi igrači mogu da ih dohvate.



TOK IGRE

Igra se odigrava u više rundi. U svakoj rundi svi igrači odigravaju svoje poteze, počevši od prvog igrača. Kad se runda završi tako što svi igrači odigraju svoj potez, prosledite pločicu prvog igrača sledećem igraču u smeru kazaljke na satu. Zatim započnite sledeću rundu.

U bilo kom trenutku, čak i tokom poteza drugih igrača, igrač može da pokuša da pogodi svoju kombinaciju tako što će najaviti pokušaj. U slučaju da pogodi pravu kombinaciju, uzima token polovine medaljona i vuče novu kombinacionu kartu.

Igrač koji ima dva tokena polovine medaljona odmah se proglašava pobednikom.



TOK RUNDE

Na početku runde prvi igrač deli **2 karte svakom igraču** i postavlja ih ispred držača karata, okrenute na stranu statua nagore.

Ako se špil za povlačenje isprazni, promešajte odbačene karte i sa njima napravite novi špil za povlačenje.

Počevši od prvog igrača, igra se odvija u smeru kazaljke na satu.

Na vašem potezu aktivni igrač mora da izabere nekog drugog igrača koji još uvek ima karte ispred sebe.

- 1** Aktivni igrač bira igrača i uzima od njega jednu od dve karte sa statuama.
- 2** Izabrani igrač uzima drugu kartu koja mu preostaje.

Aktivni i izabrani igrač će prikupiti informacije sa svojih karata.

Kad aktivni igrač bira kartu, on će se postarati da izabere kartu koja će dati što manje informacija izabranom igraču. Nekada će aktivni igrač biti primoran da prosledi dobru kartu jer aktivnog igrača baš zanima druga karta.



Prikupljanje informacija sa karata

Kad god igrači uzmu ili dobiju kartu, okrenu je na šifrovanu stranu i ravnaju je po gornjoj strani sa njihovom kombinacionom kartom.



Kad su karte u idealnoj ravni, igrači vide informacije ispod strelice.



Svaka **PLAVA TAČKA** označava da je statua sa karte sa koje čitaju prisutna na njihovoj karti i **da je na pravom mestu**.



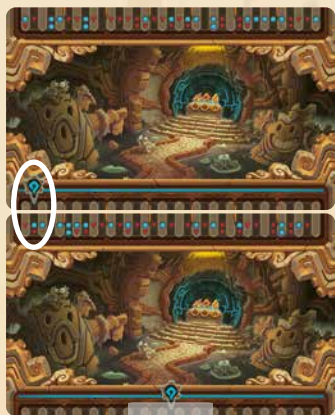
Svaki **CRVENI TROUGAO** označava da je statua sa karte sa koje čitaju prisutna na njihovoj karti, ali **da nije na pravom mestu**.

Ako **ne postoji ništa ispod strelice**, nijedna od statua nije prisutna na karti koju treba da pogode.

Nakon što dešifrujete kartu, možete je staviti sa strane kako biste je koristili kao podsetnik u slučaju da vam zatreba.

Na kraju pravila možete naći naš savet kako da beležite i skupljate informacije.

Poseban slučaj: Ako tokom svog poteza poslednji igrač u rundi jedini ima karte ispred sebe, taj igrač koristi obe svoje karte kako bi mu pomogle da pogodi svoju kombinacionu kartu.



U ovom primeru igrač primećuje da dve statue sa karte se nalaze na njegovoj kombinacionoj karti. Jedna od njih je na pravom mestu!

Objavljivanje svoje kombinacije

U bilo kom trenutku igrač može da najavi da je našao kombinaciju statua sa svoje karte.

Igrač mora da nagovesti tačno kojim redom idu statue.

Ako je redosled koji je igrač rekao tačan, taj igrač dobija token polovine medaljona.

Ako je to već drugi token polovine medaljona, taj igrač je pobednik.

Ako nije kraj igre, bilo da je igrač pogodio redosled ili ne, odbacuje svoju kombinacionu kartu kao i sve ostale kombinacione karte koje je stavio po strani. Zatim isti igrač vuče novu kombinacionu kartu i stavlja je u držač karata.



PRAVILA ZA JEDNOG IGRAČA

Cilj igre

U verziji igre za jednog igrača potrebno je pronaći što je više mogućih kombinacija pre kraja igre.

Postavka

Promešajte svih 35 karata.

Postavite prvu kombinacionu kartu u držač karata.

Tok igre

Povucite prvu sledeću kartu iz špila i prikupite informacije sa nje.

Zatim na svakom potezu izvucite dve kombinacione karte iz špila. Jednu morate odbaciti, a drugu iskoristiti za prikupljanje informacija.

U svakom trenutku možete pokušati da pogodite kombinaciju. U slučaju pogotka dobijate 1 poen.

Bilo da ste pogodili ili ne, zamenite kartu za novu, i opet povucite jednu kartu iz špila kako biste prikupili informacije kao na početku igre.

Kraj igre

Cilj igre je pronaći što više kombinacija pre nego što iskoristite svih 35 kombinacionih karata iz špila.

Ukoliko u špilju nema više kombinacionih karata koje želite da izvučete, igra se završava. Zatim pogledajte bodovanje:

Bodovanje

- 1-2  *Arheolog u pokušaju*
- 3  *Iskusni arheolog*
- 4  *Arheolog ekspert*
- 5  *Master arheolog*
- 6  *Indijana Džouns*
- 7  *Neverovatno*
- 8  *Da li je ovo moguće?!*



SAVETI ZA HVATANJE BELEŽAKA

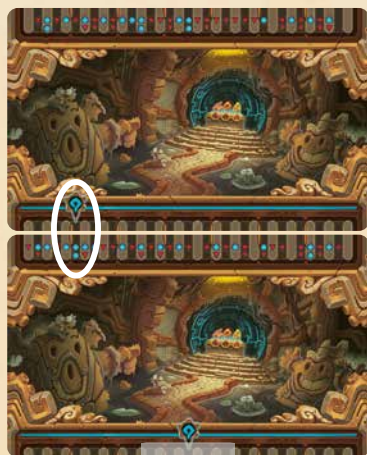
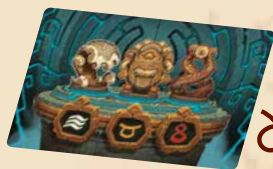
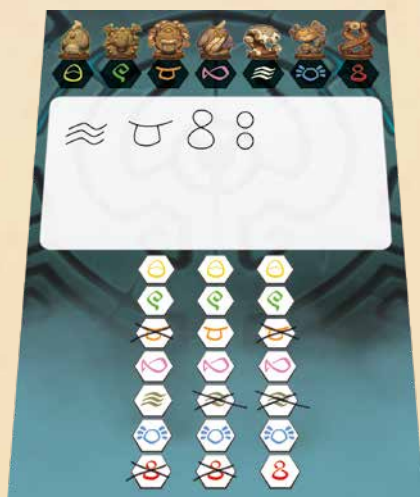
Slučaj 1: vidite samo PLAVE TAČKE



Karta koju posmatrate ima samo simbole **PLAVE TAČKE**.



U tom slučaju znate da dve statue odgovaraju vašoj kombinaciji i na pravom su mestu. Sa tim na umu znamo da sigurno nisu na drugim pozicijama.



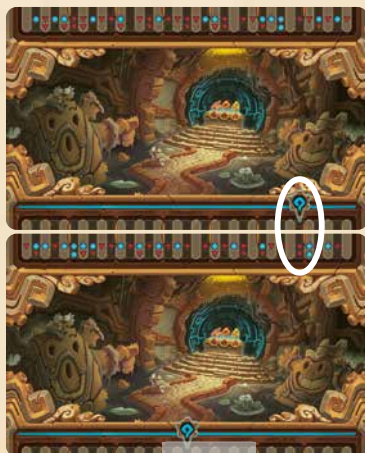
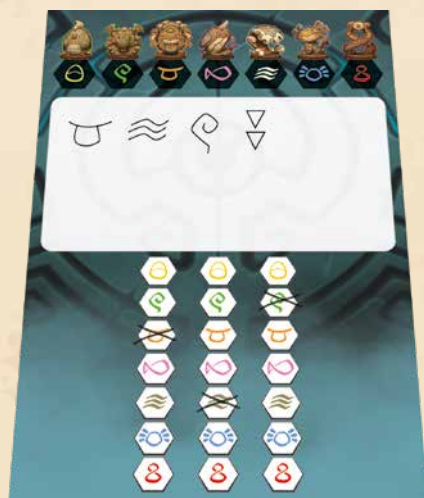
Slučaj 2: vidite samo CRVENE TROUGLOVE



Karta koju posmatrate ima samo simbole **CRVENOG TROUGLA**.



U tom slučaju znate da dve statue odgovaraju vašoj kombinaciji, ali da nisu na pravom mestu. Sa tim na umu znamo da su sigurno na drugim pozicijama.



AUTORSKI TIM

Kreirao: Joan Leve

Ilustracije: Djib

Naslov originala

TEMPLE CODE

Yoann Levet & Djib

© BANKIIIIZ EDITIONS 2024

Translation copyright © 2025 za srpsko izdanje, LAGUNA

KODOVI HRAMA

Za izdavača: Dejan Papić

Prevod: Miloš Vasiljević

Redaktura: Miloš Vasiljević

Lektura i korektura: Saša Bošković

Slog i prelom: Predrag Bujić

Štampa: Kina

Tiraž: 1000

Beograd, 2025.

Izdavač: Laguna,

Kralja Petra 45/VI, Beograd

www.laguna.rs



Laguna

