

OPREMA DRUŠTVENE IGRE LIBERica S UPUTAMA ZA TISKANJE I IZREZIVANJE

Društvena igra LIBERica sastoji se od 1 ploče za igru, dimenzija 38 x 27 cm, koja se tiska na dva papira veličine A4 i spaja po dužem rubu, po navedenim oznakama za spajanje (na desnom rubu prve stranice i lijevom rubu druge stranice). Pravila igre s uputama i kratkim vodičem za igrače početnike navedena su na igračkoj ploči. Usto, igra sadrži 72 kartice s pitanjima, 24 kartice opasnosti i 24 kartice nagrada. Kartice su prilagođene za obostrani tisak na A4 papiru s označenim linijama za izrezivanje. Uz ploču za igranje i osnovne kartice, u dokumentu se nalaze i „knjige“ koje služe kao nagrada i osnovni element određivanja pobjednika igre. U osnovnom paketu nalaze se 72 kartice „knjiga“ također prilagođenih za obostrani print, s označenim linijama za izrezivanje. Po potrebi, kartice se mogu i dodatno otisnuti kako bi ih bilo dovoljno za nesmetano odvijanje igre ako u igri sudjeluje više igrača. Osnovni paket dovoljan je za nesmetano igranje dva do tri igrača. Također, pronaći ćete i listu za vođenje evidencije spomenutih naslova tijekom igre kako bi se izbjeglo ponavljanje već izrečenih naslova.

DODATNE NAPOMENE

Pri navođenju romana određena žanra, poželjno je navesti tipične, reprezentativne primjere žanrova, npr. odgovarajući roman Agathe Christie za krimi roman, Stephena Kinga za horor ili Lois McMaster Bujold za znanstvenofantastični roman. Kada roman ima obilježja više žanrova, moguće ga je navesti kao primjer za one žanrove čiji elementi prevladavaju u njemu. Npr. određeni roman Julesa Verna o životu rudara, rudniku Dochart i izgradnji specifičnog grada ujedno je i pustolovni, i znanstvenofantastični, i horor roman, pa se njegov naslov može priznati za sve te žanrove. Pod znanstvenofantastični roman priznaje se i fantastični roman (epska fantastika, *fantasy*).

Tijekom igre, ako su obje figurice na ploči, igrač ima pravo izabrati kojom figuricom napreduje. U pravilima nije definirano da se treba igrati figuricama naizmjenično, takav dogovor ostavlja se na izbor igračima. Na kraju igre, kako bi igrač došao do polja označenog kao „KRAJ“, mora na kockici dobiti točan broj polja koja ga dijele od završnog polja igre. Na primjer, ako stoji na trećem polju od završnog polja („KRAJ“), mora čekati da dobije ili broj 3 ili manji broj kako bi se približio završnom polju igre. Ako dobije veći broj, na primjer 5, mora čekati svoj red za ponovno bacanje kockice.