

# TRAPWORDS

## PREGLED



Zdravo! Dobrodošli u Trapwords! Ovo je igra sa rečima za dva tima.

Počinjete tako što pogledate tajnu reč koju drugi tim mora da pogodi.



Vaš tim pokušava da smisli reči koje bi bile upotrebene da neko pomogne nekome da pogodi tajnu reč.



U međuvremenu, drugi tim gleda u reč koju vaš tim mora da pogodi i pravi listu reči zamke koje vaš vodič ne sme da kaže. Kada oba tima završe, dajete knjigu sa tajnom reči vodiču drugog tima.

Ali zadržite svoju listu reči zamke! To je tajna.

Sada će svaki tim imati šansu da pogodi svoju reč. Tokom ovog dela igre, timovi igraju po potezima.

Jedna osoba će biti vodič. Vodič vidi reč, ali ne zna koje su reči zamke.

Vodič drugog tima pokušava da da tragove za reč, dok izbegava reči zamke koje je vaš tim zapisao.

Hm...suašta. Siguran sam da su to napisali.  
Plašim se da to kažem. Hm...da probam...  
„Jastuci su se pre time punili!”  
(Nadam se da nisu upisali jastuk.)



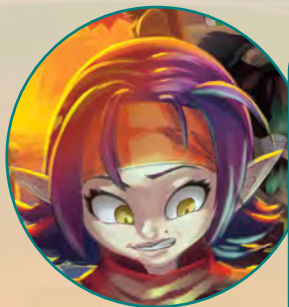
Tokom potaza protivičkog tima, vaš tim gleda svoju listu reči zamke. Ako vodič kaže reč zamke, njihov potez se odmah završava.

Vodič može dati mnogo tragova, ali tim može da pogađa samo 5 puta.

Neko iz vašeg tima treba da broji njihova pogađanja. Neko bi takođe trebalo da gleda sat.

Ostajanje bez vremena ili pogađanja će takođe završiti potaz protivičkog tima.

Ako pogode reč, oni napreduju. Ako kažu reč zamke ili ostanu bez vremena ili pogađanja, oni neće napredovati. U svakom slučaju, vaš tim će biti na redu da pogađa reč i potencijalno napreduje dublje u tamnicu.



I to je sve što treba da znate  
kako biste odigrali jednu  
rundu partije.

Druga knjižica sa pravilima  
pokazuje kako postaviti  
igru, kako se igra i kako da  
je objasnite novim igračima.

Pravila su rezimirana sa  
druge strane lista.

**Video sa pregledom pravila**



[cge.as/twu-sr](https://cge.as/twu-sr)

# PREGLED PRAVILA

## POSTAVKA

Postavka je ilustrovana na stranama 2 i 3 pravila igre.

1. Igrači se dele u dva tima na suprotnim stranama stola.
2. Poredajte 5 polja soba po rastućem redu.
3. Postavite figurice tima u prvu sobu.
4. Nasumično postavite 2 prokletstva licem na dole pored druge i četvrte sobe.
5. Nasumično odaberite 1 čudovište. Postavite mu figuru u poslednju sobu.
6. Dajte baklje po jednom igraču u oba tima. Oni će davati tragove u rundi 1.
7. Odlučite hoćete igrati sa dve epske ili dve moderne knjižice.

## JEDNA RUNDA

### *Postavljanje zamki*

Timovi postavljaju zamke istovremeno.

1. Svaki tim povuče kartu reči i stavi je u knjižicu. Ovo pokazuje tajnu reč koju drugi tim mora da pogodi.
2. Svaki tim napravi listu reči zamke za tajnu reč drugog tima.
  - Broj reči zamke je isti kao broj napisan na sobi drugog tima.

### *Pogađanje*

Timovi pogađaju naizmenično po potezima. Jedan tim će pogađati prvi:

- Ako je jedan tim u zaostatku, oni prvi pogađaju.
- Ako su oba tima u istoj sobi, prvo igra tim sa svetlećim simbolom na knjižici.

Kada drugi tim pogađa:

1. Dodajte njihovom vodiču knjižicu sa njihovom tajnom reči.
2. Dajte priliku njihovom vodiču da pročita i razume reč (oko 3 sekunde).
3. Okrenite sat.
4. Njihov vodič sada može da daje tragove. Zaustavite vodiča u sledećim situacijama:
  - Ako vodič kaže reč zamke ili bilo koju formu reči zamke.
  - Ako vodič da nelegalan trag. Pravila davanja tragova su na strani 11 pravila.
  - Ako tim napravi 5 pogrešnih pogađanja.
  - Ako istekne vreme.
5. Kako su prošli?
  - Ako su pogodili svoju reč, njihova figura napreduje u sledeću sobu.
  - Ako ste imali razlog da ih zaustavite, oni nisu uspeali. Njihova figura ne napreduje.

## Kraj runde

Kada su oba tima imala priliku da pogađaju reč, runda je gotova.

- Ako su oba tima zakazala, čudovište napreduje za jednu sobu bliže timovima.
  - Ako čudovište uđe u sobu sa prokletstvom, prokletstvo se pomera za jednu sobu bliže timovima. Ako ta soba ima prokletstvo, to drugo prokletstvo se takođe pomera za jednu sobu bliže.
- Budite vodiči po rundama. Završite svaku rundu tako što date baklju igraču koji će biti vodič u sledećoj rundi.

## PROKLETSTVA

Ako tim počne rundu u sobi sa prokletstvom:

- Tim mora da igra sa dodatnim izazovom napisanim na karti prokletstva.
- Na kraju runde, bez obzira na ishod, prokletstvo se odbacuje.

Ako su oba tima u sobi sa prokletstvom, odnosi se na oba tima.

## BORBA SA ČUDOVIŠTEM

Tim koji počne rundu u sobi sa čudovištem se „bori sa čudovištem”.

Kada se borite sa čudovištem, imaćete dodatni izazov prikazan na karti čudovišta.

Ako se samo **jedan tim** bori sa čudovištem:

1. Drugi tim prvi pogađa i napreduje ako uspe.
2. Onda tim koji se bori sa čudovištem ima šansu da pogađa.
  - Ako uspeju, pobedili su.
  - Ako ne uspeju, ništa se ne desi. Čudovište se neće pomerati. Nastavite da igrate, osim ako ovo nije bila osma runda.

Ako se **oba tima** bore sa čudovištem:

1. Tim koji ima knjižicu sa svetlećim simbolom pogađa prvi. Preostali tim pogađa drugi.
2. Kako su svi prošli?
  - Ako su **oba tima** uspela, oba tima su pobedila.
  - Ako je **jedan tim** uspeo, taj tim je pobedio.
  - Ako **ni jedan tim** nije uspeo, ni timovi ni čudovište se ne pomeraju. Nastavite da igrate, osim ako ovo nije bila osma runda.

## OSMA RUNDA

- Vaš papir ima mesta za osam lista reči zamke.
- Ako ste završili osmu rundu, a ni jedan tim nije još pobedio, onda je čudovište pobedilo.