

POSTANI ★ PARTIZAN

Probudi u sebi narodnog heroja!



KAKO POSTATI PARTIZAN
Kratki tečaj za partizanske komandante

Darko Nikolovski



KAKO POSTATI PARTIZAN KRATEK TEČAJ ZA PARTIZANSKE KOMANDANTE

Bacanjem kocke se odlučuje koji igrač započinje igru.

Svaki igrač dobiva po **jednu igraču figuricu, jednu neprijateljsku stražarnicu u boji** (crvenu, plavu, zelenu ili žutu) te **jednu bijelu neprijateljsku stražarnicu**.

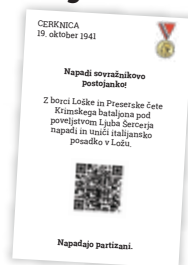
1. Svaki igrač postavi svog partizana  na odabrano mjesto na igraćoj ploči.

2. Svaki igrač postavi  **bijelu stražarnicu** na odabrano mjesto na igraćoj ploči.

3. Svaki igrač izvuče **naredbenu karticu iz 1941. godine** koja definira:



cilj
(gornji lijevi kut)



medalju za hrabrost
(gornji desni kut)

tijek napada
(na dnu kartice)

4. Svaki igrač postavi svoju **stražarnicu u boji**  na cilj, kojeg definira naredbena kartica.

5. Prvi igrač baca **kocku za pomicanje** (označenu s 1, 2 i 3) i pomiče svoju figuru prema svom cilju (svojoj stražarnici u boji).

Ako pri pomicanju igrača figurice igrač nije došao do cilja, na redu je idući igrač. Ako je došao do neprijateljske stražarnice, mora odmah započeti napad.



6. Napadni stražarnicu u boji

POZOR! Tijek napada definira naredbena kartica (donji desni kut).

Napad se dijeli u dvije skupine:

1. napadaju partizani **2. napada okupator**

Ako na kartici piše „**Napadaju partizani**“, znači da kocke za napad (5 kockica) prvo baca igrač-partizan.

On mora napraviti najbolju kombinaciju u 3 bacanja kockica. A okupator rezultat bačenih kocki treba nadmašiti.

Ako na kartici piše „**Napada okupator**“, onda okupator prvo baca kocke, a igrač-partizan treba nadmašiti rezultat bačenih kocki.

Ako napad nije uspio, na redu je idući igrač, a trenutni igrač čeka idući krug u kojem ponoviš napad.

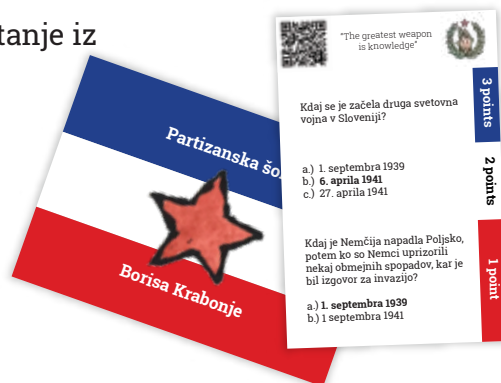
7. Nakon osvajanja stražarnice u boji trenutni igrač dobiva pitanje iz **Partizanske škole**.

Igračku pitanja pročita suigrač s lijeve strane.

Točni odgovori su **masno otisnuti**.

Poslije partizanske škole na redu je idući igrač.

8. Kad opet dođeš na red, ponovno **baci kocku za pomicanje (velika kocka)** i pomakni svoju figuricu partizana prema najbližoj bijeloj stražarnici.



9. Kad igrač dođe do **bijele neprijateljske stražarnice**, izvlači kartu iz hrpe Posebnih misija. I ovdje su napadi podijeljeni u dvije skupine:

- 1: napadaju partizani
- 2: baci kombinaciju

Sve kombinacije navedene su pri dnu stranice.

Ako je na kartici ispisano „baci kombinaciju“, neprijatelj (igrač s vaše desne strane) ne sudjeluje.

Ako napad ne uspije, na redu je sljedeći igrač i ti moraš pričekati sljedeću rundu kako biste mogli ponovno pokušati napad.

Ako igrač uspije u prvom pokušaju, dobiva 2 boda.

Ako igrač uspije u drugom pokušaju - dobiva 1 bod.

Ako igrač uspije iz trećeg ili više pokušaja, **ne dobiva** bodove.

Nakon obavljenog posebnog zadatka, na redu je sljedeći igrač.

10. Igrač ponovo postavi bijelu stražarnicu na igraču ploču.

Izvlači naredbenu karticu iz 1942. godine koja definira novi cilj (gornji lijevi kut) i tijek napada. Postavi stražarnicu u boji na cilj, kojeg definira naredbena kartica.

Sada ste ušli u 1942. godinu.

11. **Baci kocku za pomicanje...**

... (ponovi od 5. do 11. koraka)...

... i tako do kraja 1945. godine.



Zlatno pravilo:

Igra se kreće ULIJEVO jer je slovenska ljevica vodila ka napretku i razvoju. Okupatorove kocke baca igrač s tvoje DESNE strane jer je slovenska desnica surađivala s okupatorom.

U svakoj godini rata se dijeli samo jedna medalja!

Dobije ju igrač koji PRVI izvrši zadatak s jedne naredbene kartice označenom medaljom za hrabrost. **Svaka medalja je vrijedna 1 bod.**

Neprijateljske stražarnice – bijele i one u boji – su prepreke na putu. Ne može ih se preskočiti, već igrač mora pronaći put kojim će ih zaobići.

Pitanja iz **Partizanske škole** čita suigrač s tvoje lijeve strane. Igrač koji ne odgovori točno nastavlja igru bez bodova dobivenih točnim odgovorom te karticu s pitanjem vraća na dno kupa. Igrač koji točno odgovori zadržava karticu.

Igrač, koji prvi završi rat, dobije **1 (pobjednički) bod.**

Zbroj bodova prikupljenih iz Posebnih misija i Partizanske škole odlučuje o tome tko je „najbolji“ među drugovima. Igrač s najviše prikupljenih bodova postaje **“Drug komandant”** do kraja sljedeće igre.

Personaliziraj me:

Na prazne kartice u posebnim misijama napišite svoju priču.

To može biti npr. priča iz vaše obitelji ako su vaši (pra)baka i (pra)djed bili u partizanima (pa priča ostaje u obitelji kroz igru) ili zapišite svoju omiljenu misiju, koja se dogodila u vašem kraju.



Nadi dezertera

Igrač koji izvuče kartu "Napustili ste jedinicu" gubi pravo na kretanje i napad u roku od 3 runde. Ostali igrači tako imaju 3 runde vremena da uhvate dezertera (kako bi došli do mjesta dezertera). Igrač koji uhvati dezertera uzima sve osvojene bodove iz partizanske škole i medalju te ih vraća u kutiju. Ako se igra s dodatkom Zvezdice, igrač koji je ulovio dezertera uzima zvijezde dezertera i dodaje ih svojim.

Partizanski čin (crvena zvijezda) vraća se u vrećicu sa žetonima.

Igrač dobiva **1 bod** za svakog ulovljenog dezertera.

Spasilačka misija

Ako neprijatelj uhvati igrača-partizana, on gubi sposobnost kretanja i mora ostati na mjestu dok ga suigrači ne spase ili dok se ne spasi sam. U spasilačkoj misiji može sudjelovati nekoliko igrača.

Kako bi spasili zarobljenog partizana, suigrači prvo moraju doći do mjesta gdje je igrač uhvaćen. Zatim moraju baciti **kombinaciju Ka-Bum** i spasiti svog druga od neprijatelja.

Svaki spašeni drug donosi vam **2 boda**.

Igrač se također može spasiti sam ako baci **kombinaciju Wu-Hu**. Ako se spasite sami, dobivate 0 bodova i prijateljsko tapšanje po ramenu od drugih suigrača.

Dodatak igri: „Zvezdice“

Nakon što osvoje **medalju** ili završe zadatak na kartici **Posebne misije**, igrači nasumično iz vrećice izvlače žetone sa zvezdicama i na taj način stječu određene prednosti.

64 žetona podijeljena su u 5 skupina:

- dodatno bacanje u napadu (narančasta)
- dodatno bacanje u obrani (plavo)
- dodatno bacanje za kretanje (bijelo)
- dodatno pitanje iz Partizanske škole (zeleno)
- partizanski čin (crveno)



Zvijezde možete dobiti na dva načina:

- 1.) nakon primanja medalje (1 zvezdica)
- 2.) nakon završetka zadatka na kartici Posebne misije (2 zvezdice)

Ako se dva igrača susretnu na istom terenu, mogu međusobno zamijeniti zvijezde.

Partizanski čin (crvena zvijezda) ne može se zamijeniti između dva igrača.

Bodovanje:

- 3 narančaste zvezdice = 1 bod
- 3 plave zvezdice = 1 bod
- 3 bijele zvezdice = 1 bod
- 4 zelene zvezdice = 1 bod
- 1 crvena zvezdica = 1 bod.



Način igranja „Izdajica“

Ako je kartica „Izdajica“ izvučena iz Posebnih misija, aktivira se način igre "Izdajica".

Kad misija završi, igrači vraćaju karticu "Izdajica" na hrpu posebnih misija i ponovno miješaju karte.

za 2 igrača: promiješajte 6 karata i stavite ih licem prema dolje na stol. Igrač koji traži izdajnika okreće jednu kartu. Ako je pronašao izdajicu, ispunio je misiju. Ako ne, mora pričekati još jedan krug, a zatim pokušati ponovo s preostalim 5 karata.

IMATE 3 KRUGA ZA TRAŽENJE IZDAJICE!

Ako se u prva dva kruga pronađe izdajica, dodjeljuje se **1 bod**.

za 3 ili više igrača: Igrač koji traži izdajicu ima karte u ruci, okrenute tako da samo on može vidjeti kartu izdajice. Broj karata koje ima u ruci ovisi o broju igrača + karta izdajice.



Igrač zatim „Ispituje“ ostale igrače, koji odaberu jednu od karata koje drže u ruci. Ako je odabrana izdajnička kartica, to znači da je izdajnik popustio pod pritiskom i priznao - misija je gotova. Ako karta Izdajice nije odabrana, igrač mora pričekati još jedan krug i ispitati sljedećeg igrača.

IMATE 3 KRUGA ZA TRAŽENJE IZDAJICE!

Svaki uhvaćeni izdajnik vrijedi **1 bod**.

Peti igrač - Olga



Peti igrač nema vlastitu stražarnicu. Igrač se pridružuje jednom od svojih suigrača u obavljanju zadatka, a na njemu je red čim odabrani suigrač dovrši svoj potez. Igrač, kojemu Olga pomaže ne može započeti napad bez nje i mora čekati da su obje partizanske figurice stigle do neprijateljske stražarnice. Igrač napada prvi - ako napad uspije, oboje dobivaju svoje pitanje iz partizanske škole.

Ako napad igrača ne uspije, na redu je Olga. Ako njezin napad uspije, oboje dobivaju svoje pitanje iz partizanske škole.

Zatim zajedno odlaze u posebnu misiju. Igrač, kojemu Olga pomaže ne može započeti napad bez nje i mora čekati da su obe partizanske figurice stigle do neprijateljske stražarnice.

Olga također ne može sama pokrenuti nikakav napad.

U slučaju da je njihova karta Glavnog štaba označena medaljom za hrabrost, Olga i igrač međusobno se natječu za pravo na nošenje medalje. Medalja se dodjeljuje igraču koji je izvršio zadatak.

6. igrač - Okupator

Šesti igrač može preuzeti ulogu okupatora i igrati protiv svih ostalih. Njegov je zadatak također postaviti bijele neprijateljske stražarnice prije početka svake godine rata.

Posebna napomena od kreatora igre:

„Čuvajte se 'prijatelja' koji dobrovoljno preuzimaju ulogu fašista, nacista i izdajica!"

Bodovi

Da biste postali komandant: skupljajte bodove gdje god i kad god možete.

Možete ih nabaviti u partizanskoj školi, posebnim misijama, sporednim misijama (samo video) ili putem dobivanja medalja, ako prvi obavite sve zadatke, hvatanjem dezertera i izdajica, spašavanjem zarobljenih drugova ili prikupljanjem zvijezdica i partizanskih činova.

QR-kod

Posebnost naše igre je korištenje QR-kodova. Svaka kartica opremljena je jedinstvenim QR-kodom. Njihovo dodavanje omogućilo nam je dodavanje više podataka o partizanima nego što smo mogli unijeti na karticu.

Kad igrači koriste svoje pametne telefone, dobivaju pristup dodatnom sadržaju, prijevodima i slikama koje pružaju slovenski muzeji itd.

Promjenom jezika u odjeljku izbornika, igrači mogu čitati misiju na jeziku po svom izboru.

ZA IGRANJE IGRE NIJE POTREBNA PRIJAVA NITI APLIKACIJA!

Gledajući naše video prezentacije, igrači će dobiti sporedne misije - one donose dodatne bodove.

Ubuduće ćemo nastaviti ažurirati našu bazu podataka.



Kako završiti igru:

2 igrača:

Ako igraju samo dva igrača, predlažemo da stavite sve 4 bijele neprijateljske stražarnice na igraču ploču na početku igre.

U načinu igre za dva igrača pobjeđuje igrač s više bodova. Oba igrača moraju ispuniti svih 5 zadataka iz Glavnog štaba i uspješno obaviti 5 Posebnih misija. Pobjednik se određuje prema zbroju bodova na kraju igre. Igrač s najviše bodova postaje **Komandant slovenskih partizanskih jedinica**.

Igrač s najviše medalja dobiva status "**Narodnog heroja**".

3 ili više igrača:

Igrač koji prvi izvrši sve zadatke iz Glavnog štaba i Posebnim misijama, dobiva 1 dodatni bod.

Posljednji igrač koji je ostao na ploči za igru pada u posljednjim bitkama za oslobođenje (nemojte nas kriviti - to je priroda rata - potpuna besmislica!).

Preostali igrači zbrajaju bodove koje su osvojili tokom igre.

Igrač s najviše bodova postaje "**Komandant slovenskih partizanskih jedinica**" ili "**Drug Komandant**".

Igrač s najviše medalja dobiva status "**Narodnog heroja**".

Kako postati "narodni heroj"?

Igrač koji osvoji najviše medalja za hrabrost dobiva status "**Narodnog heroja**".

Ako dva ili više igrača imaju isti broj medalja, svaki igrač dobiva status narodni heroj.

Čak i igrač koji je pao u posljednjim danima rata ima pravo na status

- pali Narodni heroj, ako se iskazao tokom igre i osvojio najviše medalja.



Pravo na pohvalu

Pobjednički igrač dobiva pravo na počasnu titulu "Drug Komandant" tijekom sljedeće igre!

Prijedlog: Dodatna nagrada trebala bi biti titovka (ili bilo koja kapa s crvenom zvijezdom) koji može nositi samo komandant (pobjednik prethodne igre) ako se pozvao na pravo pohvale.



Karakteristike borkinja i boraca Partizanskih odreda Slovenije:

Drugarica Brina

Neka vas ljepota ne zavede.

Brina je poznata po svojoj odlučnosti i mirnoj ruci. Prva borkinja koja je svojim borcima primjer.

Jedna je od voditeljica vojne obavještajne službe.



Kurir Sine

Poznat je po svojoj snalažljivosti i brzini. Kao trinaestogodišnjak je pobjegao tijekom transporta u inozemstvo.

Njegovo poznavanje terena je više puta spasilo borce koji su se našli u neprijateljskom prstenu.



Drug Jure

Definicija domoljuba!

Jure je drug kojeg bi svatko želio kraj sebe kad se situacija zakuha.

Njegova hladnokrvnost u borbi protiv neprijatelja je legendarna.

Odvažan i lukav borac koji je uvijek spreman za akciju.



Drug Franta

Španjolski borac koji znanjem i iskustvom prevladava i nemoguće prepreke. Uvijek ima koju dobru riječ za drugove!

Član je Komunističke partije i jedan od organizatora otpora u Sloveniji.



Drugarica Olga *

Olgini roditelji su se 1929. godine zbog nasilja fašizma iz Trsta preselili u Ljubljano, a zatim u Zagreb. Olga se krajem 1941. godine uključila u OF te surađivala s članovima VOS-a. U lipnju 1942. otišla je u partizane.

U bitkama je više puta bila ranjena te je 1943. godine prihvaćena je u KPS. 1944. godine imenovana je političkom povjerenicom Postaje Planina (Slovenske centralne vojne partizanske bolnice). Zatim je bila vjesnica u 15. diviziji te pomoćnica komandanta obavještajnog centra 7. korpusa.



* Figurica je posvećena Andreani Družini – Olgi zadnjoj narodnoj heroini.



Predstavljanje igre:

Koji je cilj igre?

Prije svega, preživjeti rat. U 5 godina rata treba ispuniti **5 zadataka** s naredbenih kartica (iz glavnog štaba partizanskih odreda Slovenije) i ispuniti **5 posebnih misija** te tako postati komandant slovenskih partizanskih jedinica ili čak narodni heroj.

U jednoj godini rata treba izvršiti (po ispod navedenom redu):

- Jedan zadatak s naredbenih kartica iz glavnoga štaba
- Odgovoriti na pitanje iz partizanske škole
- Osvojiti bijelu stražarnicu



2. Priprema za igru i njen početak

Komplete kartica treba pomiješati i pripremiti za upotrebu u odvojenim kupovima.

Svaki igrač dobiva **1 igraču figuricu**, **1 neprijateljsku stražarnicu u boji** (crvenu, plavu, zelenu ili žutu) i **1 bijelu neprijateljsku stražarnicu**.

Igrači na odabrano mjesto na igraćoj ploči postavljaju izabranu igraču figuricu – partizana.

Zatim na odabrano mjesto na igraćoj ploči postavljaju bijele neprijateljske stražarnice, međusobno udaljene za najmanje 3 polja.

Igra se kreće u smjeru kazaljke na satu (u lijevo). Red bacanja kocke ovisi o dogovoru igrača, zatim jedan za drugim s vrha kupa izvlače **naredbenu karticu**.

Kartica krije cilj prvog zadatka, na kojeg igrač postavlja **neprijateljsku stražarnicu u svojoj boji** (crvenu, plavu, zelenu ili žutu).



Ako je ciljno mjesto zauzeto, izvlači se nova naredbena kartica.

3. Premikanje po igralni plošči

Bacanjem kocke igrač se kreće k cilju. Svoju igraču figuricu prema cilju pomiče za onoliko polja koliko označavaju točke na kocki. Kada dođe do neprijateljske stražarnice, mora odmah započeti napad. Ako pri pomicanju igrača figurice nije došao do cilja i započeo bitku, na redu je idući igrač. U slučaju da se partizanske jedinice na igraćoj ploči susretnu, treba pozdraviti drugove – suborce. To napravimo stiskom šake desne ruke uz čelo te pozdravom „Smrt fašizmu!“, kojem slijedi odgovor „Sloboda narodu!“, ili s veselim navijanjem i ljubljenjem suigrača – odluka je vaša! Drugovi, koji se sretnu, mogu nešto skupa pojesti ili popiti.

*Također mogu međusobno razmjenjivati zvijezde ako se igraju s dodatkom Zvijezde i Izdajice.

4. Tijek napada:

Naredbena kartica odlučuje o tome tko napada prvi (partizani ili okupatori). U svakom igračem krugu igrač ima pravo na bacanje kocke najviše 3 puta. Pri prvom bacanju može odabrati kocke koje mu odgovaraju te ih idući put ne baca. Isto može učiniti i prije trećeg bacanja. Nakon uspješnog napada na stražarnicu u boji, igrač ju miče s igrača ploče te ju zadržava pred sobom. Isto vrijedi i za bijelu neprijateljsku stražarnicu.

Ako osvoji obje stražarnice i izvrši posebnu misiju, igrač čeka novi krug. Tada na odabrano mjesto na igraćoj ploči ponovo postavlja bijelu neprijateljsku stražarnicu, udaljenu od drugih za najmanje 3 polja. Zatim izvlači naredbenu iz sljedeće godine. Postavlja svoju stražarnicu u boji i krug se iznova započinje.



5. Kako pobjeđujemo u borbi?

Bacanjem kocki.

Igrač baca 5 kocki i sastavlja kombinacije koje opisuju silu kojom će napasti neprijatelja. U 3 bacanja mora sastaviti svoju kombinaciju. Može zadržati kocke koje mu odgovaraju te iznova baciti preostale kocke.

Igra teče ulijevo.

Suigrač s desne strane preuzima ulogu okupatora.

Prezentacija karata:

Karte se dijele na 3 glavne skupine:

1. Naredbene kartice glavnog štaba

Naredbena kartica određuje mjesto na kojeg igrač postavlja svoj ciljni znak (jednu od neprijateljskih stražarnica u boji). Naredbene kartice su podijeljene po godinama rata (od 1941. do 1945.). Mjesto zapisano na naredbenoj kartici postaje prvo ciljno mjesto igrača. Zato na njega postavlja neprijateljsku stražarnicu u izabranoj boji. Kada igrač priđe neprijateljskoj stražarnici, mora izvršiti zadatak zapisan na izvučenoj naredbenoj kartici.



2. Partizanska škola

Kartice s pitanjima iz partizanske škole stupaju u igru nakon napada na neprijateljske stražarnice u boji. Pitanje čita suigrač na lijevoj strani. Igrači počinju s pitanjem za 3 boda.

Za 3 boda moraju znati odgovor iz glave.

Za 2 boda, igrač dobiva 3 moguća odgovora a.), b.) i c.), koji mu pomažu pronaći pravo rješenje.

Ako igrač ne odgovori točno, i dalje može odgovoriti na pitanje za 1 bod. Tu automatski dobiva dva moguća odgovora.

Točni odgovori su **masno otisnuti**.



Igrač koji ne da točan odgovor ipak nastavlja igru, ali ne dobiva bodove, a kartica s pitanjima vraća se na dno hrpe.

Igrač koji točno odgovori čuva karticu s pitanjima. U odgovorima na pitanja drugovi vam mogu pomoći. Kad se odgovori na pitanja iz Partizanske škole, na redu je sljedeći igrač.

3. Posebne misije

Tijekom igre svaki igrač mora obaviti 5 posebnih misija.

Kad igrač dođe do bijele neprijateljske ispostave, izvlači kartu s Posebnom misijom.

I ovdje su napadi podijeljeni u 2 grupe:

1: napadaju partizani

2: Baci kombinaciju



Ako na kartici piše „Baci kombinaciju”, „okupator” (igrač s desne strane) ne sudjeluje.

Ako vaš napad nije uspješan, na redu je sljedeći igrač a ti moraš pričekati sljedeću rundu, kad možeš/moraš pokušati ponovo.

Ako igrač izvrši zadatak u prvom pokušaju - dobiva **2** boda.

Ako igrač dovrši zadatak u drugom pokušaju - dobiva **1** bod.

Ako igrač dovrši zadatak iz trećeg ili više pokušaja, **ne dobiva** bodove.

Nakon obavljenog posebnog zadatka, na redu je sljedeći igrač.



Neprijateljske stražarnice:

Neprijateljske stražarnice – bijele i one u boji – su prepreke na putu. Ne može ih se preskočiti, već igrač mora pronaći put kojim će ih zaobići.

Dijele se u dvije skupine:



1.) Neprijateljske stražarnice u boji

Svaki igrač započne igru izvlačenjem kartice s vrha kupa naredbenih kartica, koja određuje mjesto na koje će postaviti svoj ciljni znak (jednu od neprijateljskih stražarnica u boji).

Naredbene kartice su podijeljene po godinama rata.

Mjesto, koje je zapisano na naredbenoj kartici, postaje njegovo prvo ciljno mjesto te na njega postavlja neprijateljsku stražarnicu u odabranoj boji. Kada igrač priđe neprijateljskoj stražarnici mora izvršiti zadatak zapisan na izvučenoj naredbenoj kartici.

Igrač ne smije napasti stražarnice u drugoj boji, već samo one u njegovoj.

2.) Bijele neprijateljske stražarnice

Nakon partizanske škole, igrač mora osvojiti najbližu bijelu neprijateljsku stražarnicu. Kad je dosegne, igrač izvlači kartu s Posebnom misijom koja definira tijek napada.

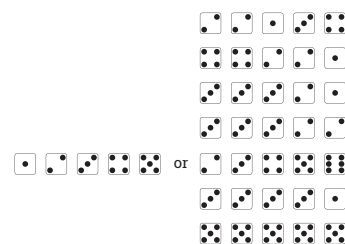


Ljestvica vrijednosti kocki:

Pobjeđuje igrač s većim vrijednostima:

1. **PIJU!** (par – dvije kocke s jednakim brojem točki)
2. **PIJU PIJU!** (dva para)
3. **TRAK-A-TRAK!** (tri kocke s jednakim brojem točki)
4. **BA-DA-BANG!** (Trak-a-trak + PIJU)
5. **BOOM!** (ljestvica)
6. **KA-BUM!** (četiri kocke s jednakim brojem točki)
7. **WU-HU!** (pet kocki s jednakim brojem točki)

Primjer:



Najmanju vrijednost predstavlja kombinacija PIJU, a najveću WU-HU.

Ne zaboravi!

Naredbena kartica određuje tko će započeti napad (partizan ili okupator).

Drugi igrač treba nadmašiti vrijednosti bačenih kocki.

Ako u bitci/zadatku ne uspijemo poraziti neprijatelja, moramo pričekati idući krug i napad ponoviti.

Primjer:

Recimo da u prvom bacanju 5 kocki, igrač dobije kombinaciju (2 2 1 6 4)

U tom primjeru može zadržati vrijednosti (2 2) , jer one predstavljaju kombinaciju PIJU (jedan par) te iznova baca preostale 3 kocke.

U drugom bacanju iz te 3 kocke dobije vrijednosti (2 3 5) .

Igrač zadrži kocku s vrijednosti 2, tako da ima već 3 kocke (2 2 2): što predstavlja kombinaciju Trak-a-trak.

U zadnjem (trećem) bacanju, igrač baca preostale 2 kocke.

Recimo da dobije jednu 6 i jednu 2 .

U tom trenutku igrač ima kombinaciju (2 2 2 2 6).

To znači da je napao s kombinacijom Ka bum!

Tada je na redu drugi igrač koji mora prijeći tu vrijednost.



Kutija sadrži

- Igraču ploču
- Naredbene kartice (201)
- Kartice s pitanjima iz partizanske škole (101)
- Kartice s posebnim misijama (43)
- 4 neprijateljske stražarnice (crvena, zelena, žuta, plava)
- 4 neprijateljske postaje (bijeले)
- 5 figurica partizana
- 1 kocka za pomicanje (vrijednosti 1, 2, 3)
- 5 igračih kocki
- 5 medalja za hrabrost

AUTOR i suradnici:

Autor igre: Darko Nikolovski

Ilustracije: Iztok Sitar

Suradnici na projektu:

Jernej Brajer

Žiga Svetlik

Matea Nikolovski

Preveli:

English: Bojan Albahari

Italian: Oriana Girotto

Croatian: Aljoša Rebrača

German: Vanesa Šibler

Stručna pomoć:

Dr. Božo Repe

Stručna pomoć

(talijanska Partizanska škola):

Eric Gobetti

Geografska karta je nastala u okviru projekta ARRS "Napravite mi tu zemlju njemačkom,... talijanskom,... mađarskom,... hrvatskom! Uloga okupacijskih granica u denacionalizacijskim politikama i životu slovenskog stanovništva" kojeg vodi dr. Božo Repe

Priprema kartografskog materijala: ZRC SAZU, Geografski institut Antona Melika (Manca Volk Bahun, Rok Ciglič, Primož Gašperšič, Matija Zorn)

Kartografija: ZRC SAZU, Geografski institut Antona Melika, 2019.

Proizvodnja figurica, medalja i postaje: Janez Jevnikar @ naturart.si

Tisak: Calibris d.o.o.

Copyright © 2021 Larso s.p.



Partizanska prisega

Ja,
partizan Oslobodilačke Ljudske Vojske slovenskoga Naroda,
koji se uz slavnu radničko-seljačku
Crvenu armiju Sovjetskog Saveza
borim za oslobođenje i ujedinjenje Slovenskog naroda,
za mir i bratstvo naroda
te za sretnu budućnost radničke klase

p r i s e ž e m

pred svojim narodom i bojnim drugovima
da ću predati sve svoje sile i sve svoje sposobnosti
u borbi protiv fašističkog tlačitelja i barbara
te da neću odložiti oružje, sve dok se ne ostvare
veliki oslobodilački ciljevi Slovenskog naroda
i radničke klase.

P r i s e ž e m,

da me u tom boju neće biti strah žrtvi niti prepreka,
te da ću, ako bude potrebno,
i svoj život dati za svoj narod.

Za slobodu v boj!

