

POSTANI ★

PARTIZAN

Prebudi v sebi narodnega heroja!



KAKO POSTATI PARTIZAN

Kratek tečaj za partizanske komandante

Darko Nikolovski



KAKO POSTATI PARTIZAN

KRATEK TEČAJ ZA PARTIZANSKE KOMANDANTE

Z metom kocke se določi, kateri igralec začne prvi.

Vsak igralec prejme **eno partizansko figurico**, **eno barvno sovražnikovo postojanko** (rdečo, modro, zeleno ali oranžno) in **eno belo sovražnikovo postojanko**.

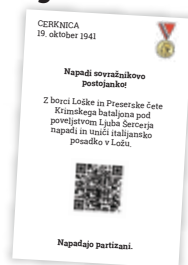
1. Vsak igralec položi **svojo partizansko figurico**  na poljubno mesto na igralni plošči.

2. Vsak igralec položi **belo sovražnikovo postojanko**  na poljubno mesto na igralni plošči.

3. Vsak igralec izvleče **karto ukazov iz Glavnega štaba 1941**, ki definira njegov:



cilj
(zgornji levi kot)



medaljo za pogum
(zgornji desni kot)

potek napada
(na dnu kartice)

4. Vsak igralec položi **svojo barvno sovražnikovo postojanko**  na cilj, ki ga definira karta ukazov iz Glavnega štaba.

5. Prvi igralec vrže **kocko za premike** (marked with 1, 2 and 3) in premakne svojo figurico proti svojemu cilju (svoji barvni postojanki). Če po premiku igralne figurice ni prišel do cilja, je na vrsti naslednji igralec.

Če pa je prišel do svojega cilja (svoje sovražnikove postojanke), mora takoj začeti z napadom. 

6. Napadi barvno sovražnikovo postojanko

POZOR! Potek napada definira **karta ukazov iz Glavnega štaba** (na dnu kartice).

Napad se deli v 2 skupini:

1. Napadajo partizani

2. Napada okupator

Če na kartici piše "**Napadajo partizani**", to pomeni, da prve borbene kocke (5 kock) meče igralec. V 3 metih kock mora narediti najboljšo kombinacijo. Nato mora soigralec na njegovi desni prevzeti vlogo okupatorja in v 3 metih preseči vrednost padlih pik.

Če na kartici piše "**Napada okupator**", potem okupator (soigralec na desni) meče prvi kocke za napad - igralec partizan pa mora preseči vrednost padlih pik, da bi se uspešno odbranil od okupatorjevega napada.

Če napad ni uspel, je na vrsti naslednji igralec, ti pa počakaš na naslednji krog, ko ponoviš napad.

7. Po osvojeni barvni postojanki, igralec dobi vprašanje iz **Partizanske šole**.

Vprašanja prebere soigralec na njegovi levi strani.

Pravilni odgovori **so odebeljeni**.

Ko se odgovori na vprašanja iz Partizanske šole, je na vrsti naslednji igralec.

8. **Ponovno mečite kocko za premike** in figurico premaknite proti najbližji sovražnikovi postojanki bele barve. Po tej potezi je na vrsti naslednji igralec.



9. Ko igralec doseže **belo sovražnikovo postojanko**, potegne karto s kupčka Posebnih misij. Tudi tu so napadi razdeljeni v dve skupini:

- 1: Najprej napadejo partizani
- 2: Vrzi kombinacijo

Vse kombinacije so navedene na koncu strani.

Če je na karti napisano "vrzi kombinacijo", sovražnik (igralec na vaši desni) ne sodeluje.

Če je napad neuspešen, je na vrsti naslednji igralec in ti moraš počakati na naslednji krog, da lahko ponovno poskusiš z napadom.

Če igralec uspe v prvem poskusu, prejme 2 točki.

Če igralec uspe v drugem poskusu - prejme 1 točko.

Če igralec uspe v tretjem poskusu ali pozneje, prejme 0 točk.



Po opravljeni posebni nalogi je na vrsti naslednji igralec.

10. Igralec ponovno naključno postavi belo sovražnikovo postojanko na igralno ploščo. Nato potegne karto General štaba 1942, ki določa nov cilj (zgornji levi kot) in smer napada (spodnji desni kot). Na cilj, ki ga določa karta, postavite svojo barvno sovražnikovo postojanko. Zdaj ste vstopili v leto 1942.

11. **Vrzi kocko za premike ...**
... (ponovite korake od 5 do 11) ...
... in tako naprej do konca leta 1945.



ZLATA PRAVILA:

Smer igre je v levo, saj levica vodi k napredku in razvoju. Vlogo sovražnika vedno opravlja igralec na vaši desni, ker je slovenska desnica sodelovala z okupatorjem.

Vsako leto vojne se podeli le ena medalja! Igralci se potegujejo za pravico do nošenja medalje. Prejme jo PRVI igralec, ki izpolni nalogo z eno od kart generalštaba, na kateri je označena medalja za hrabrost. **Vsaka medalja je vredna 1 točko.**

Na poti vas ovirajo **barvne in bele sovražnikove postojanke**. Igralec mora najti pot mimo njih, ne da bi jih preskočil.

Vprašanja iz **Partizanske šole** vam prebere igralec na vaši levi. Igralec, ki ne odgovori pravilno, nadaljuje igro brez točk, ki jih prinaša pravilen odgovor in vrne kartico na dno kupčka. Igralec, ki pravilno odgovori, dobi pripadajoče točke in obdrži kartico do konca igre.

Igralec, ki prvi konča vojno, prejme **1 (zmagovalno) točko**.

Vsota vseh točk, pridobljenih v igri določi "najboljšega" med tovariši. Igralec z največ zbranimi točkami postane **"Tovariš komandant"** do konca naslednje igre.

Personaliziraj me:

Prazne kartice v posebnih misijah so namenjene temu, da napišete svojo zgodbo.

To je lahko npr. zgodba iz vaše družine, če so bili vaši stari starši del upora (tako da zgodba ostane v družini skozi igro), ali pa zapišete svojo najljubšo misijo, ki se je zgodila v vašem mestu.



Način igranja Deserter

Igralec, ki potegne karto "Zapustil si svojo enoto", za 3 kroge izgubi pravico do premikanja in napada.

Drugi igralci imajo tako 3 runde časa, da dezerterja ujamejo (da pridejo na lokacijo dezerterja). Igralec, ki dezerterja ujame, mu odvzame vse osvojene točke iz partizanske šole in medalje ter jih vrne v škatlo. Če se igra z dodatkom Zvezde, igralec, ki je ujel dezerterja, odvzame dezerterjeve zvezde in jih doda k svojim.

Partizanski čin (rdeča zvezda) se vrne v vrečko z žetoni.

Igralec prejme 1 točko za vsakega ujetega dezerterja.

Način igranja Reševanje

Če igralca ujame sovražnik, izgubi možnost premikanja in mora ostati na mestu, dokler ga ne rešijo soigralci ali dokler se ne reši sam. V misiji reševanja lahko sodeluje več igralcev.

Da bi rešili ujetega partizana, morajo soigralci najprej priti na mesto, kjer je bil igralec ujet.

Nato morajo vreči kombinacijo Ka-Bum in rešiti svojega tovariša pred sovražnikom.

Vsak rešen tovariš vam prinese 2 točki.

Igralec se lahko reši tudi sam, če vrže kombinacijo Wu-Hu. Za rešitev samega sebe dobite 0 točk in prijateljsko potrepljanje po rami od ostalih soigralcev.

Dodatek k igri: Zvezde

Po osvojitvi **medalje** ali opravljeni nalogi na kartici **Posebne misije** igralci iz vrečke naključno potegnejo žetone z zvezdicami in tako pridobijo določene prednosti.

64 žetonov je razdeljenih v 5 skupin:

- dodaten met pri napadu (oranžna)
- dodaten met v obrambi (modra)
- dodaten met za premikanje (bela)
- dodatno vprašanje iz Partizanske šole (zelena)
- partizanski čin (rdeča)

Zvezdice lahko dobite na dva načina:

- 1.) po prejemu medalje (1 zvezda)
- 2.) po opravljeni nalogi na kartici posebne misije (2 zvezdici)

Če se dva igralca srečata na istem polju, lahko izmenjata zvezdice.

Partizanski čin (rdeča zvezda) se NE more izmenjati med igralcema.

Točkovanje:

- 3 oranžne zvezdice = 1 točka
- 3 modre zvezdice = 1 točka
- 3 bele zvezdice = 1 točka
- 4 zelene zvezdice = 1 točka
- 1 rdeča zvezda = 1 točka.

Način igranja "izdajalec"

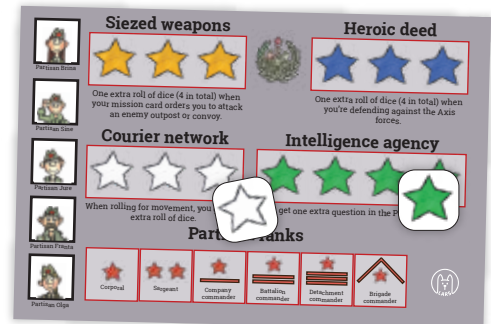
Če je karta izdajalca izvlečena iz kompleta posebnih misij, se aktivira način igranja "izdajalec". Ko je misija končana, igralci vrnejo kartico izdajalca nazaj v kupček posebnih misij in ponovno premešajo karte.

za 2 igralca: premešajte 6 kart in jih položite na mizo z licem navzdol. Igralec, ki išče izdajalca, obrne eno karto. Če je našel kartico izdajalca, je misijo opravil. Če ne, mora počakati še en krog in nato poskusiti znova s preostalimi 5 kartami.

ZA ISKANJE IZDAJALCA IMATE NA VOLJO 3 KROGE!

Če je izdajalec najden v prvih dveh krogih, se dodeli **1 točka**.

za 3 ali več igralcev: Igralec, ki išče izdajalca, ima karte v roki, obrnjene tako, da lahko samo on vidi karto izdajalca. Število kart, ki jih ima v roki, je odvisno od števila igralcev + karta izdajalca.



Igralec nato "zaslišuje" druge igralce, ki izberejo eno od kart, ki jih drži v roki. Če je izbrana karta izdajalca, je izdajalec pod pritiskom popustil in priznal - misija je končana. Če karta izdajalca ni izbrana, mora igralec počakati še en krog in zaslišati naslednjega igralca.

ZA ISKANJE IZDAJALCA IMATE NA VOLJO 3 KROGE!

Vsak ujeti izdajalec je vreden 1 točko.

5. igralec - Olga



5.igralec nima svoje postojanke. On se pridruži enemu od svojih soigralcev pri opravljanju nalog in je na vrsti takoj, ko izbrani soigralec konča svojo potezo. Igralec, ki mu Olga pomaga, ne more začeti napada brez nje in mora počakati, da obe figurici partizanov prispeta na sovražnikovo postojanko, ki je določena z barvo misije. Igralec napade prvi - če mu napad uspe, oba dobita svoje vprašanje iz partizanske šole.

Če je igralčev napad neuspešen, je na vrsti Olga. Če ji napad uspe, oba dobita svoje vprašanje iz partizanske šole.

Nato se skupaj odpravita na Posebno misijo. Igralec, ki mu Olga pomaga, ne more začeti napada brez nje in mora počakati, da obe figurici partizanov prispeta do bele postojanke.

Olga prav tako ne more sama začeti nobenega napada.

V primeru, da je njuna karta general štaba označena z medaljo za hrabrost, Olga in igralec tekmujeta med seboj za pravico do nošenja medalje. Medaljo prejme igralec, ki je opravil nalogo.

6. igralec - okupator

Šesti igralec lahko prevzame vlogo okupatorja in igra proti vsem ostalim, vendar igra brez premikajoče se igralne figure. Njihova naloga je tudi, da pred začetkom vsakega kroga postavljajo bele sovražnikove postojanke.

Posebna opomba ustvarjalca igre:

"Pazite se "prijateljev", ki prostovoljno prevzamejo vlogo fašistov, nacistov in izdajalcev!"

Točke

Če želite postati komandant: zbirajte točke, kjer koli in kadar koli lahko.

Pridobite jih lahko v partizanski šoli, posebnih misijah, stranskih misijah (samo video) ali s pridobivanjem medalj, če prvi končate vse naloge, z ujetjem dezertorjev in izdajalcev, z reševanjem ujetih tovarišev ali z zbiranjem zvezdic in partizanskih činov.

QR kode

Posebnost naše igre je uporaba kod QR. Vsaka karta je opremljena z edinstveno kodo QR.

Njihovo dodajanje nam je omogočilo, da smo dodali več informacij o partizanih, kot bi jih lahko spravili na kartico.

In ko igralci uporabijo svoje pametne telefone, dobijo dostop do dodatnih vsebin, prevodov in slik, ki so jih zagotovili slovenski muzeji, itd.

S spreminjanjem jezikov v menijskem razdelku, lahko igralci preberejo misijo v jeziku, ki ga izberejo.

ZA IGRANJE IGRE NI POTREBNA NOBENA APLIKACIJA!

Z ogledom naših video predstavitev pa bodo igralci dobili stranske misije - te prinašajo dodatne točke.



Tudi v prihodnosti bomo še naprej posodabljali našo podatkovno zbirko.



Kako končati igro:

2 igralca:

Če igrata le dva igralca, predlagamo, da na začetku igre na zemljevid postavite vse 4 bele sovražnikove postojanke.

V načinu igre za dva igralca zmaga igralec z več točkami. Oba igralca morata izpolniti vseh 5 ukazov general štaba in uspešno opraviti 5 posebnih misij. Zmagovalca določa vsota točk na koncu igre. Igralec z največ zbranimi točkami postane "**Poveljnik slovenskih partizanskih enot**". Igralec z največ medaljami pa dobi status "**Narodni heroj**".

3 ali več igralcev:

Igralec, ki prvi opravi vse naloge s kartic z ukazi generalštaba in posebnih misij, dobi 1 dodatno točko.

Zadnji igralec, ki ostane na igralni plošči, pade v zadnjih bitkah za osvoboditev (ne krivite nas - takšna je narava vojne - popoln nesmisel!).

Preostali igralci seštejejo točke, ki so jih pridobili v Partizanski šoli in na posebnih misijah.

Igralec z največ zbranimi točkami postane "**Poveljnik slovenskih partizanskih enot**" ali "**Tovariš komandant**". Igralec z največ medaljami pa dobi status "**Narodnega heroja**".

Kako postati "narodni heroj"?

Igralec, ki je osvojil največ medalj za hrabrost, dobi status "narodnega heroja"

Če imata dva ali več igralcev enako število medalj, dobi vsak igralec status narodnega heroja.

Tudi igralec, ki je padel v zadnjih dneh vojne, ima pravico do statusa - padlega narodnega heroja.



Pravica do hvaljenja

Igralec, ki zmaga, dobi pravico do častnega naziva "**Tovariš komandant**" med naslednjo igro!

Predlog: Dodatna nagrada naj bo titovka (ali katerikoli klobuk z rdečo zvezdo), ki jo lahko nosi le komandant (zmagovalec prejšnje igre), če se sklicuje na pravico do hvaljenja.



Karakteristike borcev Partizanskih odredov Slovenije:

Tovarišica Brina

Naj vas lepota ne zavede. Brina je znana po svoji odločnosti in mirni roki. Prvoborka, ki svoje borce vodi z zgledom. Ena od voditeljev vojaške obveščevalne službe.



Tovariš Sine

Znan po iznajdljivosti in hitrosti. Kot trinajstleten fant je pobegnil med prevozom v internacijo. Njegovo poznavanje terena je borce večkrat rešilo iz objema sovražnikovega obroča.



Tovariš Jure

Definicija domoljubja!

Jure je tovariš, ki bi si ga želel ob sebi vsak, ko postane vroče. Njegova hladnokrvnost v boju proti sovražniku je legendarna. Drzen in zvit borec, ki je vedno pripravljen na akcijo.



Tovariš Franta

Španski borec, ki z znanjem in izkušnjami premaguje nemogoče ovire. Vedno najde dobro besedo za tovariše! Je član Komunistične partije, eden od organizatorjev upora v Sloveniji.



Tovarišica Olga *

Olgini starši so se leta 1929 zaradi fašističnega nasilja iz Trsta preselili v Ljubljano in nato v Zagreb. Olga se je konec leta 1941 vključila v OF ter sodelovala s člani VOS; junija 1942 je odšla v partizane. V bojih je bila večkrat ranjena in leta 1943 sprejeta v KPS. Leta 1944 je bila imenovana za politično komisarko Postojanke Planina (Slovenske centralne vojne partizanske bolnišnice), bila nato obveščevalka v 15. diviziji in pomočnica poveljnika obveščevalnega centra 7. korpusa.

* **Figurica je posvečena Andreani Družini - Olgii (1920-2021), zadnja narodna herojinja.**



Predstavitev igre:

Kaj je cilj igre?

Predvsem preživeti vojno. Sicer pa je treba v petih letih vojne izpolniti 5 nalog s kart z ukazi (iz glavnega štaba Partizanskih odredov Slovenije) in opraviti 5 posebnih misij ter tako postati poveljnik slovenskih partizanskih enot ali celo narodni heroj.

V enem letu vojne je treba opraviti (po naslednjem vrstnem redu):

- Osvojiti Barvno sovražnikovo postojanko
- Odgovoriti na vprašanja iz Partizanske šole
- Osvojiti Belo sovražnikovo postojanko



2. Priprava na igro in njen začetek

Komplete kart je treba premešati in pripraviti za uporabo v ločenih kupčkih.

Vsak igralec prejme 1 igralno figuro, eno sovražno postojanko v barvi (rdečo, modro, zeleno ali rumeno) in 1 belo sovražno postojanko. Igralci položijo na poljubna mesta na igralni plošči izbrano igralno figuro – partizana.

Nato položijo na poljubna mesta na igralni plošči bele sovražne postojanke, oddaljene drugo od druge za najmanj 3 polja.

Igra poteka v smeri urinega kazalca (v levo). Igralci se dogovorijo za vrstni red metanja kocke, potem pa drug za drugim z vrha kupčka vzamejo karto z ukazom. Karta razkrije cilj prve naloge, na katerega postavi igralec sovražno postojanko v svoji barvi (rdeča, modra, zelena ali oranžna).

Če je ciljni kraj zaseden, se izvleče nova karta z ukazom.



3. Premikanje po igralni plošči

Proti cilju se igralec premika z metom kocke, svojo igralno figurico pomakne proti cilju za toliko mest, kolikor jih označujejo pike na kocki.

Ko pride do sovražnikove postojanke, mora takoj začeti napad.

Če po premiku igralne figure še ni prišel do cilja in začel bitke, je na vrsti naslednji igralec.

Če se partizanske enote na igralni plošči srečajo, je treba pozdraviti tovariše – soborce. To se stori s stisnjeno pestjo desne roke ob čelu in pozdravom "Smrt fašizmu!", ki mu sledi odgovor "Svoboda narodu!", ali z veselim rajanjem in poljubljanjem soigralca – odločitev je vaša!

Tovariša, ki se srečata, lahko nekaj skupaj pojedeta ali popijeta.

Prav tako lahko izmenjata zvezdice med seboj, v kolikor se igra z dodatkom Zvezde in izdajalci.

4. Kako poteka napad:

Karta z ukazom določa, kdo napada prvi (partizani ali okupatorji). V vsakem igralnem krogu sme igralec vreči kocke največ 3-krat. Po prvem metu lahko izbere kocke, ki mu ustrezajo, in jih drugič ne vrže. Podobno lahko stori pred tretjim metom.

Po uspešnem napadu na barvno postojanko, jo igralec umakne z igralne plošče in jo zadrži pred sabo. Enako naredi z belo sovražnikovo postojanko.

Ko osvoji obe postojanki in opravi posebno misijo, igralec počaka na nov krog. Takrat znova položi na poljubno mesto na igralni plošči belo sovražno postojanko, oddaljeno od drugih za najmanj 3 polja. Nato izvleče karto z ukazom iz naslednjega leta. Tja postavi svojo barvno postojanko in krog se znova začne.



5. Kako zmagamo v bitki?

Z metom kock. Igralec meče 5 kock in sestavlja kombinacijo, ki pove, s kolikšno silo bo napadel sovražnika. V treh metih mora sestaviti svojo kombinacijo, in sicer tako, da zadrži kocke, katerih vrednost mu ustreza, znova pa meče kocke, ki mu ne ustrezajo.

Igra poteka v levo.

Soigralec na desni prevzame vlogo okupatorja.

Predstavitev kart:

Karte se delijo v 3 glavne skupine, in sicer:

1. karte z ukazi Glavnega štaba

Karta z ukazom določi kraj, na katerega igralec postavi svoj ciljni znak (eno od barvnih sovražnih postojank).

Karte z ukazi so razdeljene po letih vojne (od 1941 do 1945).

Kraj, zapisan na karti z ukazom, postane prvi ciljni kraj igralca, zato postavi nanj sovražno postojano v izbrani barvi.

Ko pride igralec do sovražne postojanke, mora izpolniti nalogo, ki je zapisana na izvlečeni karti z ukazom.



2. The Partisan School

Po osvojeni barvni postojanki, igralec dobi vprašanje iz **Partizanske šole**.

Vprašanja prebere soigralec na njegovi levi strani.

Igralci začnejo z vprašanjem za 3 točke.

Za 3.točke morajo poznati odgovor iz glave.

Za 2.točki igralec dobi 3 možne odgovore a.), b.) in c.),

ki so mu v pomoč pri iskanju pravilne rešitve.

Če igralec ne odgovori pravilno, lahko še vedno odgovori na vprašanje za 1 točko, pri čemer samodejno dobi dva možna odgovora.

Pravilni odgovori **so odebeljeni**.



Igralec, ki ne poda pravilnega odgovora, kljub temu nadaljuje igro, vendar ne dobi nobene točke, kartica z vprašanjem pa se vrne na dno kupčka.

Igralec, ki pravilno odgovori, obdrži kartico z vprašanjem. Pri odgovarjanju na vprašanja, vam tovariši lahko pomagajo. Ko se odgovori na vprašanja iz Partizanske šole, je na vrsti naslednji igralec.

3. Posebne misije

Med igro mora vsak igralec opraviti 5 Posebnih misij.

Ko igralec prispe do bele sovražnikove postojanke, potegne karto s kupčka posebnih misij.

Tudi tu so napadi razdeljeni v 2 skupini:

1: Partizani napadejo prvi

2: Vrzi kombinacijo (kombinacije so navedene na koncu strani).



Če na karti piše "Vrzi kombinacijo", "okupatorju" (igralcu na vaši desni) ni treba sodelovati.

Če vaš napad ni uspešen, je na vrsti naslednji igralec, vi pa morate počakati na naslednji krog, ko lahko ponovno poskusite.

Če igralec opravi nalogo v prvem poskusu - prejme 2 točki.

Če igralec izpolni nalogo v drugem poskusu - prejme 1 točko.

Če igralec izpolni nalogo v tretjem poskusu ali pozneje, prejme 0 točk.

Po opravljeni posebni nalogi je na vrsti naslednji igralec.



Sovražnikove postojanke:

Sovražnikove postojanke predstavljajo tvoj cilj, so pa tudi ovire na poti do cilja. Delijo se v dve skupini:



1.) Barvne sovražnikove postojanke

Vsak igralec začne igro tako, da izvleče karto z vrha kupčka kart z ukazi, ki določijo kraj, na katerega bo postavil svoj ciljni znak (**eno od barvnih sovražnih postojank**).

Karte z ukazi so razdeljene po letih vojne.

Kraj, zapisan na karti z ukazom, postane njegov prvi ciljni kraj, zato nanj postavi sovražno postojanko v izbrani barvi.

Ko pride igralec do sovražne postojanke, mora izpolniti nalogo, ki je zapisana na izvlečeni karti z ukazom.

Igralec ne sme napadati postojank drugih barv, ampak le tiste v njegovi barvi.

2.) Bele sovražnikove postojanke

Po partizanski šoli mora igralec osvojiti najbližjo belo sovražnikovo postojanko. Ko jo doseže, igralec izvleče karto s Posebno misijo, ki definira potek napada.

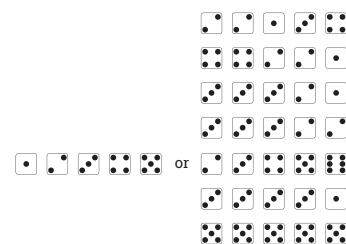


Lestvica vrednosti kock:

Zmaga igralec z višjimi vrednostmi:

1. **PIJU!** (par - dve kocki z enakim številom pik)
2. **PIJU PIJU!** (dva para)
3. **TRAK-A-TRAK!** (tri kocke z enakim številom pik)
4. **BA-DA-BANG!** (Trak-a-trak + PIJU)
5. **BOOM!** (lestvica)
6. **KA-BUM!** (štiri kocke z enakim številom pik)
7. **WU-HU!** (pet kock z enakim številom pik)

Primer:



Najmanjšo vrednost predstavlja kombinacija PIJU. Največjo pa WU-HU.

Zapomni si:

Karta z ukazom določa, kdo bo začel napad (partizani ali okupator).

Drugi igralec mora preseči vrednost padlih pik. Če nam v bitki/nalogi sovražnika ne uspe premagati, moramo počakati na naslednji krog in napad ponoviti.

Primer:

Recimo da v prvem metu petih kock, igralec vrže kombinacijo [1][1][2][6][4] (2 2 1 6 4)

V tem primeru lahko zadrži vrednosti (2 2) [1][1] ker predstavlja kombinacijo Piju (en par) in znova meče preostale 3 kocke.

V drugem metu iz teh treh kock dobi vrednosti (2 3 5) [1][2][3].

Igralec zadrži kocko z vrednostjo 2 tako da ima že 3 kocke (2 2 2): [1][1][1] kar predstavlja kombinacijo Trak-a-trak.

V zadnjem (tretjem) metu, igralec vrže preostali 2 kocki.

Recimo da vrže eno 6 [6] in eno 2 [2].

V tem trenutku ima igralec kombinacijo (2 2 2 6) [1][1][1][6].

To pomeni, da je napadel s kombinacijo Ka bum.

Sedaj je na vrsti drugi igralec, ki mora za zmago preseči to vrednost.



Vsebina škatle

- igralna plošča
- karte z ukazi (150 cards)
- karte z vprašanji iz partizanske šole (100 cards)
- karte s Posebnimi misijami (43 cards)
- 4 sovražne postojanke (rdeča, zelena, oranžna, modra)
- 4 sovražne postojanke (bele)
- 5 igralnih figuric
- 1 kocka za premike (D3)
- 5 igralnih kock (D6)
- 5 medalj za hrabrost

AVTOR in sodelavci:

Avtor igre: Darko Nikolovski

Ilustracije: Iztok Sitar

Sodelovali pri projektu:

Jernej Brajer

Žiga Svetlik

Matea Nikolovski

Prevodi:

English: Bojan Albahari

Italian: Oriana Giroto

Croatian: Aljoša Rebrača

German: Vanesa Šibler

Strokovna pomoč:

Dr. Božo Repe

Pomoč v Italijanski Partizanski šoli:

Eric Gobetti

Zemljevid je nastal v okviru projekta ARRS "Napravite mi to deželo nemško... italijansko... madžarsko... hrvaško! Vloga okupacijskih meja v raznarodovalni politiki in življenju slovenskega prebivalstva", ki ga vodi dr. Božo Repe.

Priprava kartografskega gradiva: ZRC SAZU, Geografski inštitut Antona Melika (Manca Volk Bahun, Rok Ciglič, Primož Gašperič, Matija Zorn)

Izdelava figuric, medalj in postojank.: Janez Jevnikar @ naturart.si

Oblikovanje in digitalna predstavitev: Žiga Svetlik, Svetlikus s.p.

Tisk: Colibris d.o.o.

Copyright © 2021 Larso s.p.



Partizanska prisega

Jaz,
partizan Osvobodilne Ljudske Vojske Slovenskega Naroda,
ki se ob boku slavne delavsko-kmečke
Rdeče Armade Sovjetske Zveze
borim za osvoboditev in združitev Slovenskega naroda,
za mir in bratstvo med narodi
ter za srečno bodočnost delavnega ljudstva

p r i s e g a m

pred svojim narodom in bojnimi tovariši, da bom oddal
vse svoje sile in vse svoje sposobnosti
v boju proti fašističnim tlačiteljem in barbarom
ter da ne bom odložil orožja, dokler ne bodo uresničeni
veliki osvobodilni cilji Slovenskega naroda in delavnega ljudstva.

P r i s e g a m,

da se v tem boju ne bom ustrašil žrtev in težav
ter da bom, če bo potrebno,
žrtvoval za svoj narod tudi svoje življenje.

Za svobodo v boj!

