

# blank™

**BLANK** je hitra in zabavna interaktivna igra s kartami, ki jo spreminjate z vsako zmago! Tekom iger namreč ustvarjate nova pravila in učinke kart, kar bo vaš izvod igre **BLANK** naredilo povsem edinstvenega.

## CILJ IGRE

Bodite prvi igralec, ki se je znebil vseh svojih kart. Pazite se kart s pravili, da ne dobite dodatnih kazni. Prav tako pozorno spremljajte učinke akcijskih kart, ki lahko povsem spremenijo potek igre. Zmagovalec igre si ne prisluzi le večne slave, temveč tudi možnost, da ustvari novo karto s pravili ali spremeni akcijsko karto. Zmaga vam torej prinese možnost, da za vedno zaznamujete ta izvod igre!

## ZAČETNA POSTAVITEV

Preden začnete z igro, razdelite karte na dva kupčka, na enem so karte s pravili, na drugem akcijske karte. Vse prazne karte s pravili odstranite in pospravite.

1. **Premešajte karte s pravili, nato pa povlecite tri in jih odprte** postavite tako, da jih bodo videli vsi igralci: Na glas preberite pravila na vseh treh kartah. Prepričajte se, da vsi igralci razumejo, na kakšen način pravila vplivajo na igro.
2. Preostale karte s pravili postavite v zaprt kupček pravil.
3. **Premešajte 72 akcijskih kart** (tudi praznih) in razdelite vsakemu igralcu sedem kart. Ostale akcijske karte postavite v zaprt kupček.
4. **Obrnite prvo karto s kupčka (akcijskih kart)** in jo odprto postavite poleg njega. To je prva karta odlagalnega kupčka.

Zdaj ste **pripravljeni na igro**. Začne najmlajši igralec!

## POTEK IGRE

Izmenično in v smeri urinega kazalca mora vsak igralec igrati vsaj eno karto iz svoje roke na odlagalni kupček. Karta/e, ki jih igra se morajo:

**UJEMATI PO BARVI**  
s karto na vrhu odlagalnega kupčka

**UJEMATI PO ŠTEVILKI**  
s karto na vrhu odlagalnega kupčka

1 2 3 4 5 6

Istočasno lahko igrate tudi več kart, vendar se morajo vse karte ujemati po barvi **ALI** številki. Če igrate istočasno več kart, bo učinke akcijskih kart in kart s pravili sprožila **SAMO** karta, ki bo na vrhu odlagalnega kupčka.

Če ima karta, ki ste jo igrali na vrh odlagalnega kupčka učinek, ga morate upoštevati. Ko se izvedejo vsi učinki, ki jih je vaša karta sprožila, je konec vašega kroga.



**Primer:** Če je na kupčku vidna rdeča karta s številko 4, lahko igrate toliko kart s številko 4 **ALI** rdečih kart, kolikor jih imate. **NE SMETE** pa igrati kombinacije obojega, recimo zelene 4 in rdeče 2 skupaj.

Če v roki nimate karte, ki bi se z zgornjo karto na odlagalnem kupčku ujemala po barvi ali številki, morate vleči karto iz kupčka in jo dodati v roko. **Temu rečemo kazen.**

**OPOMBA:** karte, ki ste jo dobili za kazen, ne smete igrati v istem krogu. Kadar koli vas doleti kazen, je vašega kroga konec.

Obstajajo tudi drugi načini, kako dobiti kazen, kot bomo kmalu razložili.

## IZGLED KART



### 38 KART S PRAVILI

14 z osnovnimi pravili  
24 praznih



### 72 AKCIJSKIH KART

6 ilustriranih, z učinki  
30 ilustriranih  
36 praznih

## KARTE S PRAVILI

Karte s pravili vplivajo na potek igre in so **vedno v igri**.

## AKCIJSKE KARTE

Učinki akcijskih kart se izpolnijo **SAMO** kadar so le-te igrane **na vrh** odlagalnega kupčka.

Barve in simboli kart:

- ŠESTEROKOTNIK (Red hexagon)
- TRIKOTNIK (Orange triangle)
- KVADRAT (Green square)
- KROG (Blue circle)
- DIAMANT (Purple diamond)
- ŠČIT (Pink pentagon)

## KARTE S PRAVILI

Vsako igranje igre **BLANK** je edinstveno prav zaradi njenih kart s pravili, saj vplivajo na potek vsake posamezne igre. Na začetku igre so vedno v igri tri karte s pravili. Če posamezna karta s pravili ali učinek z akcijske karte zahteva, da se odvrže posamezno karto s pravili, jo zaprto položite pod kupček kart s pravili.

Tekom igre morate biti vedno pozorni na to, ali je igrana karta sprožila učinek katere od kart s pravili. Če se namreč sproži učinek posamezne karte in igralec, na katerega se učinek nanaša, tega ne opazi, mora za kazen vleči karto - ampak **SAMO**, če ga na to opozori soigralec.

**OPOMBA:** Včasih se zgodi, da igrana karta sproži učinek več različnih kart s pravili. V tem primeru se morajo igralci strinjati, v kakšnem vrstnem redu se bodo razrešile.

## UČINKI AKCIJSKIH KART

Učinki akcijskih kart se sprožijo, ko je karta igrana na vrh odlagalnega kupčka. Če ne izvedete pravočasno učinka akcijske karte, dobite kazen, enako kot pri karti s pravili. In ne pozabite, če ste istočasno igrali večje število kart, sproži učinek kart s pravili **SAMO** karta na vrhu kupčka.

## KAZNI

Del zabave pri igri **BLANK** je prejetje (in dajanje) kazni. Kazen lahko sprožijo naslednji dogodki.

### KDAJ VLEČETE KARTO?

**ČE...** igrate karto, ko niste na vrsti. Vzemite to karto nazaj v roko **IN** vlečite dodatno za kazen.

**ČE...** ste po krivem obdolžili soigralca, da se je zmotil. Vlečite karto za kazen.

**ČE...** igrate karto, ki se s predhodno karto na odlagalnem kupčku **ne ujema ne po barvi, ne po številki**. Vzemite to karto nazaj v roko **IN** vlečite dodatno za kazen.

**ČE...** ne izvedete učinka karte s pravili oz. akcijske karte, preden je igrana naslednja karta. Vlečite karto za kazen.

**ČE...** igrate več kart naenkrat, ki **nimajo iste barve ali številke**. Vzemite **VSE** karte nazaj v roko **IN** vlečite dodatno za kazen.

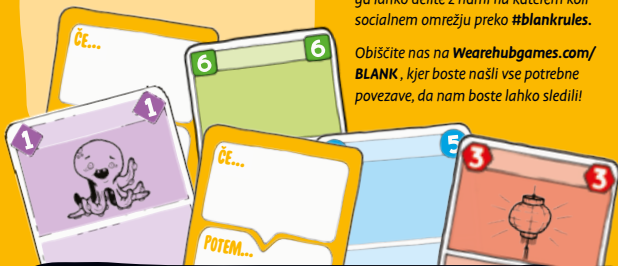
Seveda je mogoče tudi, da istočasno sprožite več kazni. V tem primeru za vsako vlečete svojo karto! (in ne pozabite, takoj ko prejmete kazni, je vašega kroga konec.)

## KUPČEK

Če zmanjka kart v kupčeku, ustavite igro. Iz odlagalnega kupčka odstranite zgornjo karto, ki bo služila kot začetna karta za novi odlagalni kupček. Ostale karte premešajte in jih uporabite kot novi kupček. Nadaljujte igro kjer ste ostali.

## KONEC IGRE

Če igralcu zmanjka kart v roki, po tem, ko je izpolnil vse učinke kart s pravil in akcijskih kart, je zmagal! Zmagovalec si lahko izbere eno izmed dveh nagrad: **Ustvari lahko novo karto s pravili ali preudi akcijsko karto**, ter s tem za vedno pusti svoj pečat na tej kopiji igre BLANK!



**HUB GAMES**

Hub Games,  
PO Box 406, Belfast,  
Northern Ireland, BT1 9PL  
www.wearehubgames.com

Distribucija: Ponva d.o.o.,  
Usnjarska cesta 25, 1241  
Kamnik, Slovenska izdaja:  
Črna Luknja,  
www.crnaluknja.si

Vse pravice pridržane © Hub Games Ltd.  
Blank in Hub Games logo sta zaščitni znaki podjetja Hub Games Ltd.

## O IGRI

**OBLIKOVANJE IGRE:** Henri Kermarrec

**ZASNOVA:** Rory O'Connor, Michael Fox

**ORGANIZATOR TESTIRANJA IGRE:**  
Patrick Nickell

**PRAVILA:** Michael Fox, Pedro Pereira

**GRAFIČNO OBLIKOVANJE:** Winnie Shek

**ILUSTRACIJE IN OBLIKOVANJE:** Rob Dalton

**PROJEKTI VODJA:** Emma Goudie

## ZAHVALE

Najlepša hvala vsem, ki so testirali igro BLANK in jo pririli do njenih meja, ter s tem pokazali, da je to tudi NJIHOVA igra. Hvala tudi Connetju Jonesu za njegovo odlično pravilo - če ste tudi vi ustvarili kakšnega, ga lahko delite z nami na katerem koli socialnem omrežju preko #blankrules.

Obiščite nas na [Wearehubgames.com/](http://Wearehubgames.com/)  
BLANK, kjer boste našli vse potrebne povezave, da nam boste lahko sledili!

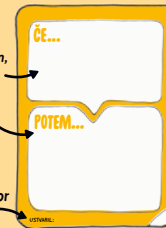
## KAKO USTVARITI NOVO KARTO S PRAVILI

Vsakič, ko ustvarite novo pravilo, to pomeni trajen (in pogosto nepričakovan) vpliv na igro. Preden se lotite ustvarjanja nove karte s pravili, je dobro, da se pogovorite s soigralci in premislite, kako bo vplivala na potek igre. Zadjno besedo pri tem, ali bo karta s pravilom ustvarjena in dodana tej kopiji igre BLANK, ima lastnik igre. Preden se lotite oblikovanja svojega prvega pravila, je priporočljivo, da si preberete naše **Namige za ustvarjanje pravil in učinkov**, kjer boste našli par koristnih nasvetov.

Vpišite **POGOJ**, ki mora biti izpolnjen, da se sproži učinek karte.

Tukaj vpišite **TARČO** karte in njen **UČINEK**.

Tukaj pa je prostor za vaše ime!



## KAKO PREUREDITI AKCIJSKO KARTO

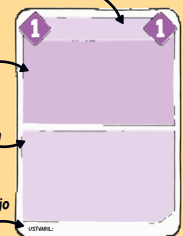
Izberite ilustrirano ali prazno akcijsko karto. Premislite o tem, kaj želite da karta naredi in na koga ali kaj bo vplivala. Zadjno besedo pri tem, ali bo akcijska karta ustvarjena in dodana tej kopiji igre BLANK, ima lastnik igre. Preden se lotite pisanja prve akcijske karte, si pogledajte naše **Namige za ustvarjanje pravil in učinkov**.

Karta naj ima nezapaden naslov.

Če karta ni ilustrirana, jo lahko sami narišete.

Tukaj vpišite **TARČO** karte in njen **UČINEK**.

Podpišite svojo stvaritev!



## NAREDITE SVOJ KOMPLET KART

Če želite ločiti med posameznimi kompleti igre BLANK, dodajte na vsako karto v kompletu poseben simbol v spodnji desni kot. Tako boste lahko med seboj zmešali več različnih kompletov ter tako dobili nove kombinacije kart, da bo igranje BLANK res vsakič drugačno. Ne pozabite pa se podpisati na svojo kopijo igre!

## NAMIGI ZA USTVARJANJE PRAVIL IN UČINKOV

Za pomoč pri ustvarjanju pravil in učinkov na novih kartah smo razvili enostavno formulo, ki vam bo pomagala pretvoriti vaše ideje v karte.

### ZA KARTE S PRAVILI

Če [POGOJ], potem [TARČA + UČINEK]

### ZA AKCIJSKE KARTE

Ko igrate to karto, [TARČA + UČINEK]

Opomba: Za začetek so ta enostavna navodila dovolj, a del čarobnosti igre BLANK je v tem, da igro naredimo svojo! Zato se ne bojte eksperimentirati z novimi pravili in učinki kart. Delite z nami svoje najboljše ideje na našem najljubšem socialnem omrežju preko #blankrules ali nas obiščite na [WeareHubGames.com](http://WeareHubGames.com) in nam sledite.

V spodnji tabeli je nekaj možnih kombinacij, ki jih lahko uporabite za začetek.

POGOJ (samo za karte s pravili)	TARČA	UČINEK
igrate karto	NASLEDNJI igralec	vlečete karto
vlečete karto	PREJŠNJI igralec	vzamete karto(-e) igralcu(-em)
odvržete karto	VSI igralci	odvržete karto
dogodek, nepovezan z igro	karte v igri	zamenjate karte
dejanje igralca	kupček	nekaj rečete
mine ... časa	odlagalni kupček	nekaj naredite



**POGOJ** je trenutek v igri, ki sproži učinek pravila. Pogoj je lahko številka ali barva igrane karte, dogodek v oz. izven igre ali dejanje posameznega igralca. Če si lahko predstavljate, da se nekaj zgodi med igro BLANK, potem je to lahko pogoj pravila.

**TARČA** predstavlja osebo ali stvar, na katero deluje učinek karte. Je to naslednji igralec? Ali vsi igralci? Lahko so tudi karte v roki katerega od igralcev ali v kupčkih. V igri BLANK so lahko celo pravila sama tarča kart.

**UČINEK** določa, kaj se zgodi tarči karte. To je lahko skoraj karkoli: vlečenje kart, odgovarjanje na vsakodnevna vprašanja ali izvajanje čudaških dejanj. Poskusite se domisliti učinkov, ki bodo za vse igralce čim bolj zabavni.

To je **VAŠA** igra in **VAŠE** doživljate. Vaša kopija igre BLANK se bo spremenila v nekaj, česar nikakor ne bi mogli predvideti. Prav zaradi tega v teh pravilih ne moremo pokriti vseh možnosti, ki se lahko zgodijo med igro. Če se vam porajajo vprašanja, se pogovorite med seboj in skupaj najдите najboljšo rešitev.

Tukaj je par primerov kart, narejenih po prej opisani formuli.

