UPUTE ZA IGRANJE





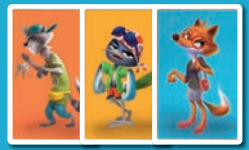

Još od iznenadnog otkrića zlatne žile u lokalnom parku prirode, zlatna groznica potpuno je zavladala cijelim krajem! Svrake, lisice i rakuni iz parka ne mogu odoljeti svjetlucavom zlatu. Okupili su se u različite bande, a svaka je odlučna skupiti što je više moguće zlata.

Svaka je banda bacila oko na iste ciljeve: gnijezdo, kamp i planinski potok. Međutim, konkurencija je žestoka! Bit će potrebno malo lukavstva i obmane kako biste nadmudrili ostale i ugrabili što više zlatnih grumena sa svake lokacije. Ali oprez – podli trikovi drugih životinja gladnih zlata mogli bi vam lako pomrsiti planove!

## SADRŽAJ



9 karata lokacija



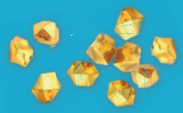
15 karata s Banditima (3 igrača svake boje)



5 karata s pregledom



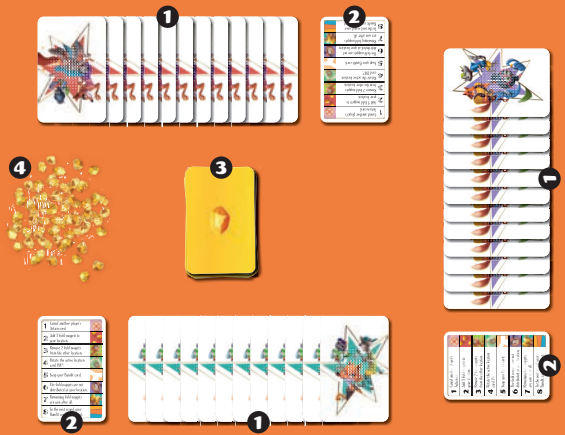
45 akcijskih karata (9 po igraču svake boje)



80 grumena zlata

## PRIPREMA IGRE

1. Odaberi boju igrača i uzmi tri **karte bandita** te devet **akcijskih karata** u toj boji. Uzmi sve te kartice u ruku.
2. Uzmi jednu **kartu s pregledom** i stavi je ispred sebe.
3. Promiješaj **karte lokacija** u špil okrenut licem prema dolje i stavi ga u sredinu prostora za igru.
4. Stavi **zlatne grumene** u zalihu pokraj špila s kartama lokacija.
5. Vrati sve neiskorištene komponente u bojama igrača natrag u kutiju igre.




Postava za tri igrača



## CILJ IGRE

U igri *Shiny Bandits (Svjetlucavi banditi)* pokušat ćete skupiti što je više moguće zlatnih grumena slanjem pravih bandita u prave pljačke zlata. Također morate odigrati jednu akcijsku kartu u svakom potezu kako biste pokušali utjecati na igru u svoju korist. Igrač s najviše zlatnih grumena na kraju igre pobjeđuje.

## TIJEK IGRE

Igra se odvija u 9 rundi. Svaka se runda sastoji od sljedećih koraka koji se izvode navedenim redoslijedom:

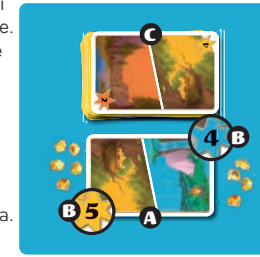
1. **Određivanje aktivne karte lokacije**
2. **Odigravanje karata bandita**
3. **Odigravanje akcijskih karata**
4. **Podjela grumena zlata**
5. **Pospremanje (priprema za iduću rundu)**

### 1. Određivanje aktivne karte lokacije

A. Stavi gornju kartu s vrha špila lokacija licem prema gore pokraj špila. To je aktivna karta lokacije. Svaka karta lokacije prikazuje dvije od tri moguće lokacije, po jednu sa svake strane karte.

B. Stavi onaj broj zlatnih grumena koji je označen brojem u zvijezdi pokraj svake strane karte lokacije.

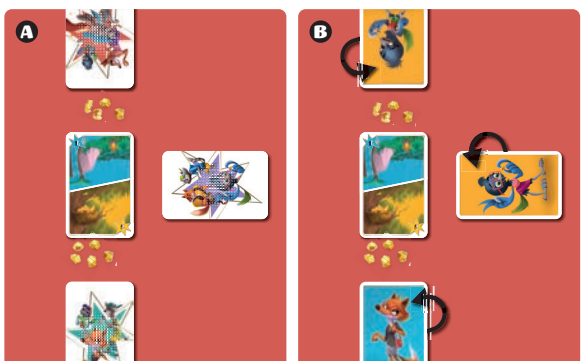
C. Preokreni sljedeću kartu lokacije stavi je licem prema gore na vrh špila. To će biti aktivna karta lokacije za iduću rundu, što igračima omogućuje da vide što slijedi. Ovaj korak ne izvodiš u posljednjoj rundi jer špilu više nema preostalih karata.

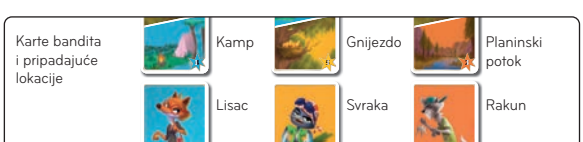


## 2. Odigravanje karata bandita

**A** Odaberi jednu od svojih karata bandita koja odgovara jednoj od strana (lokacija) na aktivnoj karti lokacije i stavi je ispred sebe licem prema dolje. Karta bandita koju odlučiš odigrati odgovara lokaciji s koje želiš krasti: Svraka krade iz Gnijezda, Lisac iz Kampa, a Rakun iz Planinskog potoka.

**B** Nakon što svi igrači postave svoju kartu bandita, istovremeno ih okrenite i pokažite. Sada svi znaju tko pokušava krasti s koje lokacije·



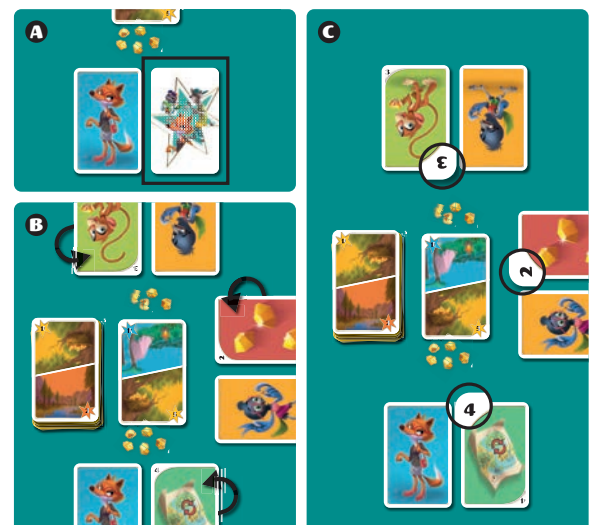

## 3. Odigravanje akcijskih karata

**A** Odaberi jednu akcijsku kartu (stranice 8–11) i stavi je licem prema dolje pokraj karte bandita.

**B** Nakon što svi igrači postave svoju kartu, istovremeno ih okrenite.

**C** Odigrajte akcijske karte uzlaznim redoslijedom prema brojevima u gornjem lijevom kutu karte.

***Savjet:*** *Svaka akcijska karta koristi se samo jednom, pa će vam u devetoj rundi preostati samo posljednja karta. Imajte to na umu kada odlučujete koju kartu odigrati u svakoj rundi.*



**Akcijske karte**
Izvršavaju se prema navedenom redoslijedu, od 1 do 8. Taj je redoslijed također naznačen brojevima na samim kartama.

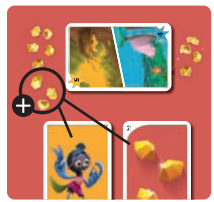


**1. Stop**
Poništava učinak akcijske karte drugog igrača. Igrač mora odmah staviti svoju akcijsku kartu na hrpu za odbacivanje bez izvršavanja njezinog učinka. Ako više igrača odigra kartu „Stop" u istoj rundi, karte se međusobno poništavaju i svaka karta „Stop" gubi svoj učinak.



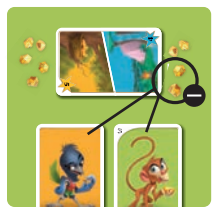


**2. Plus**
Uzmi 3 dodatna grumena zlata iz zalihe i stavi ih na lokaciju koja odgovara tvojoj odigranoj karti bandita.
**PRIMJER:** *Odigrao si Svraku, pa zlatne grumene dodaješ u Gnijezdo.*





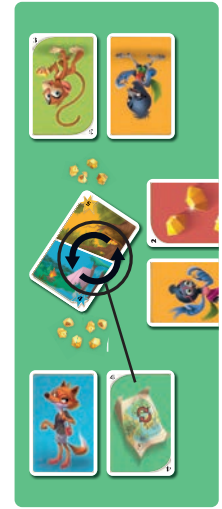
**3. Minus**
Ukloni 2 zlatna grumena s lokacije koja NE odgovara tvojoj odigranoj karti bandita.
**PRIMJER:** *Odigrao si Svraku, pa zlatne grumene uklanjaš iz Kampa.*





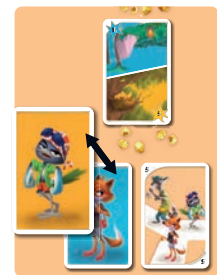


**4. Zamjena lokacija**
Okreni aktivnu kartu lokacije za 180°. Zlatni grumeni ostaju na svojim mjestima. Ako više igrača odigra kartu „Zamjena lokacija", aktivna karta lokacije okreće se ovisno o broju odigranih karata. Ako je odigran paran broj karata „Zamjena lokacija", karta ostaje u istom položaju. Ako je odigran neparan broj karata, okreće se jednom. Ova karta zapravo mijenja za koliko se zlatnih grumena natječeš na svakoj od dviju lokacija.
***NAPOMENA:*** *Igru započinješ s dvije ovakve karte u ruci.*





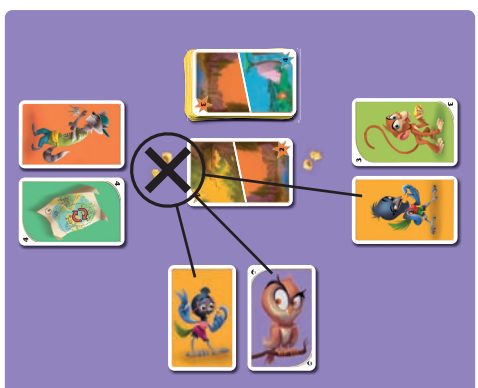
**5. Zamjena bandita**
Zamijeni svoju odigranu kartu bandita s kartom bandita iz ruke koja odgovara drugoj lokaciji na aktivnoj karti lokacije. Ova karta zapravo mijenja na kojoj se od tih dviju lokacija natječeš.





**6. Klopka**
Kad odigraš ovu kartu, grumeni zlata s aktivne karte lokacije koja odgovara tvojoj odigranoj karti bandita se ne dijele. Ovo vrijedi za sve igrače koji su odigrali kartu bandita za tu lokaciju. Grumeni na toj strani ostaju na mjestu. Više odigranih karata „Klopka" međusobno se ne poništava, već sve imaju učinak.

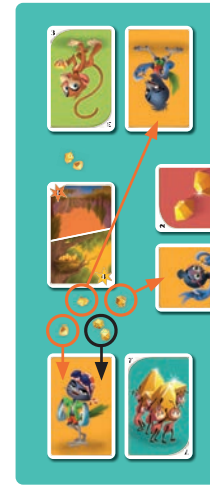
***NAPOMENA:*** *Odigravanje karte „Klopka" može se činiti nelogičnim jer ne povećava tvoj vlastiti rezultat. Međutim, budući da se svih 9 akcijskih karata mora odigrati po jednom (uključujući i ovu), može biti strateški korisno odigrati je kada želiš omesti suparnike ili kada želiš povećati svoje šanse za osvajanjem više grumena u nekoj kasnijoj rundi.*

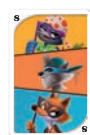




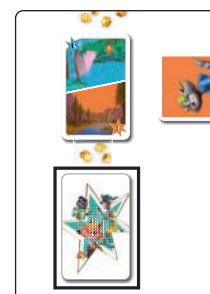
**7. Ostaci**
Ako nakon 4. koraka, **Podjela grumena zlata**, preostane zlatnih grumena na lokaciji koja odgovara tvojoj odigranoj karti bandita, ti ih skupljaš. Ako više igrača odigra kartu „Ostaci", preostali grumeni na toj strani dijele se jednako među njima. Svi zlatni grumeni koji preostanu nakon te podjele ostaju na mjestu za iduću rundu.

***NAPOMENA:*** *Ako neki igrač odigra kartu „Klopka" na istoj lokaciji aktivne karte lokacije, karta „Ostaci" nema nikakvog učinka.*





**8. Maska**
U idućoj rundi tvoja karta bandita ostaje okrenuta licem prema dolje sve dok se ne otkriju sve akcijske karte. Svoju kartu bandita otkrit ćeš tek nakon što svi igrači istovremeno otkriju svoje akcijske karte.
***NAPOMENA:*** *Ova karta nema nikakvog učinka ako se odigra u 9. rundi.*

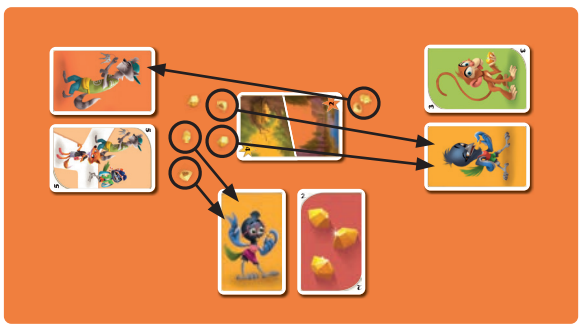


## 4. Podjela grumena zlata

**A** Podijelite zlatne grumene s jedne od dviju lokacija na aktivnoj karti lokacije među odigranim kartama bandita koje odgovaraju toj lokaciji. Stavite po jedan zlatni grumen na svaku odgovarajuću kartu bandita.

**B** Ponavljajte ovaj postupak sve dok više ne bude dovoljno zlatnih grumena da bi se mogli jednako podijeliti među odgovarajućim kartama bandita.

**C** Ponovite prethodna dva koraka i za lokaciju s druge strane aktivne karte lokacije.



Ako se zlatni grumeni s jedne strane aktivne karte lokacije više ne mogu podijeliti na jednake dijelove (a nitko nije odigrao akcijsku kartu „Ostaci"), ostavite ih tamo do iduće runde. Isto tako, ako na nekoj lokaciji ima više odgovarajućih karata bandita nego što ima dostupnih zlatnih grumena, zlatni se grumeni ne mogu podijeliti na jednake dijelove i ostaju na mjestu do iduće runde.

***NAPOMENA:*** *U idućoj rundi, broj zlatnih grumena prikazan na novoj aktivnoj karti lokacije pribrojat će se onima koji su već ostali na ploči.*



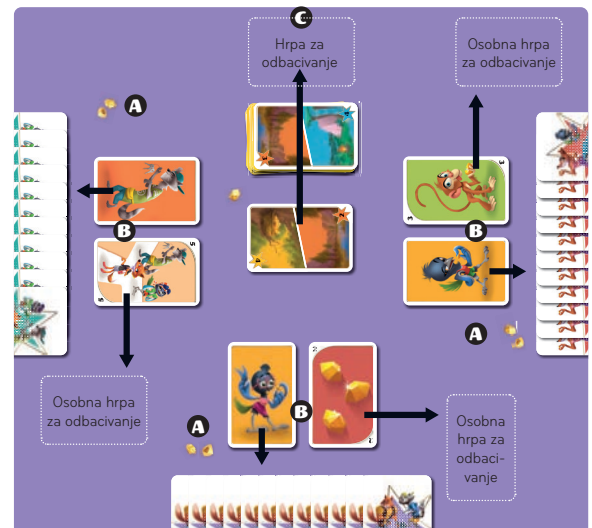
## 5. Pospremanje

**A** Nakon podjele zlatnih grumena s obje lokacije, svi igrači stavljaju svoje prikupljene zlatne grumene ispred sebe.

**B** Svaki igrač vraća svoju kartu bandita natrag u ruku, a svoju odigranu akcijsku kartu stavlja na osobnu zatvorenu hrpu za odbacivanje.

**C** Odbacite kartu lokacije na zasebnu hrpu za odbacivanje.

Ako je ovo kraj devete runde, prijeđite na bodovanje na kraju igre. U suprotnom, vratite se na 1. korak kako biste započeli novu rundu.



## PRIMJER RUNDE

***1. Aktivna karta lokacije ima 3 zlatna grumena u Gnijezdu i 5 zlatnih grumena na Planinskom potoku.***

***2. Igrači A, B i C potajno odigravaju po jednu kartu bandita licem prema dolje:***

- *Igrač A odigrava Svraku.*
- *Igrač B odigrava Rakuna.*
- *Igrač C odigrava Svraku.*

*Igrači istovremeno otkrivaju svoje karte bandita:*

- *Igrači A i C natječu se za 3 zlatna grumena u Gnijezdu.*
- *Igrač B cilja na 5 zlatnih grumena na Planinskom potoku.*

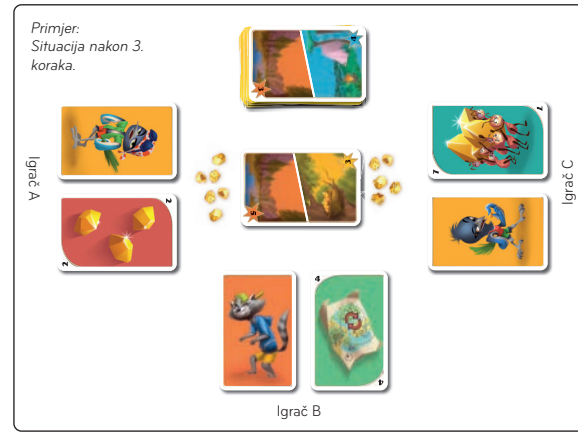
***3. Sva tri igrača biraju po jednu akcijsku kartu i stavljaju je licem prema dolje:***

- *Igrač A odigrava kartu "Plus".*
- *Igrač B odigrava kartu „Zamjena lokacija".*
- *Igrač C odigrava kartu „Ostaci".*

*Igrači istovremeno otkrivaju svoje akcijske karte. One se zatim izvršavaju prema brojčanom redoslijedu:*
*Karta „Plus" (br. 2) igrača A rješava se prva. On dodaje 3 dodatna zlatna grumena na ona 3 koja su već u Gnijezdu, što čini ukupno 6 zlatnih grumena.*
*Karta „Zamjena lokacija" (br. 4) igrača B sada stupa na snagu i okreće kartu lokacije za 180°. Time se mijenjaju količine zlatnih grumena:*

- *Sada Planinski potok ima 6 zlatnih grumena.*
- *Gnijezdo ima 5 zlatnih grumena.*

*Karta „Ostaci" (br. 7) igrača C osigurava mu da dobije sve zlatne grumene koji preostanu u Gnijezdu nakon podjele.*



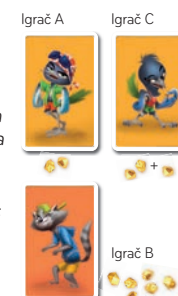

***4. Zlatni grumeni se dijele:***

*U Gnijezdu (5 grumena zlata):*

- *Igrač A i Igrač C odigrali su Svraku, što znači da dijele zlato. Svaki dobiva po 2 zlatna grumena.*
- *Preostaje 1 zlatni grumen, a budući da je Igrač C odigrao kartu „Ostaci", on ga uzima.*

*Na Planinskom potoku (6 grumena zlata):*

- *Igrač B je jedini igrač koji tamo ima Rakuna.*
- *Igrač B dobiva svih 6 grumena zlata.*



## KRAJ IGRE

Igra završava nakon 9 rundi, kada se odigraju i odbace sve karte lokacija te nakon što svaki igrač iskoristi sve svoje akcijske karte. Igrač s najviše zlatnih grumena na kraju 9. runde pobjeđuje. Ako dođe do izjednačenja, izjednačeni igrači dijele pobjedu.







**Development:** Robert Brouwer

**Illustrations:** Mohamed Ali

Follow us on: @mnkyentertainment

MNKY ENTERTAINMENT

8-99 2-5 20

0-3

Leidsevaart 123
2211 VS
Noordwijkerhout
The Netherlands
**www.mnkyentertainment.com**

© **2025 MNKY Entertainment.** Developed and produced by MNKY Entertainment. All rights reserved. No elements of this game may be reproduced without prior written consent from MNKY Entertainment. MNKY Entertainment has published this game with the utmost care and will not accept any liability for potential errors or ambiguities appearing in this publication that may lead to damages.

**WARNING!** Choking hazard. Not suitable for children under the age of 3. Contains small parts. Game components might deviate from the images used in the rulebook.