

Frikom društvena igra

- OPSTANAK -

Cilj igre

Pobednik igre je igrač koji prvi pređe sva polja (stigne na cilj) i prevaziđe sve prepreke i na taj način opstane u životinjskom carstvu.

Pravila igre

Broj igrača: 2-16

Na početku igre igrači bacaju kocku i igrač koji baci najveći broj ima pravo prvi da bira životinju (pogledati **figurice**).

Svaki takmičar po krugu baca jednu kocku i na osnovu broja se kreće po poljima na tabli.

Polja i tereni (staništa) sadrže različite prednosti za kretanje takmičara u zavisnosti od životinje koju je izabrao (pogledati **figurice** i **logistiku polja**).

Takmičar može da 'pojede' drugog takmičara ukoliko se dogodi da stane na isto polje, ali poštujući pravila lanca ishrane (pogledati **pravila lanca ishrane**).

Staništa

Tabla je podeljena na ukupno 6 segmenata:

5 segmenata čine životna staništa životinja **šuma, savana (livada), močvara, džungla, polarni deo**, a poslednji segment su opasna polja sa preprekama - **planine**.

Figurice

Po ugledu na životinjsko carstvo, figurice sa životinjama se dele prema staništima životinja:

Šuma – Vuk, Sova, Veverica, Jež;

Močvara – Žaba, Zmija, Roda;

Savana (livada) – Zec, Slon, Nosorog, Miš;

Džungla – Majmun, Lav, Gušter (Kameleon);

Polarni deo – Pingvin, Morž.

Svaka životinja ima svoju karticu koja sadrži informacije o toj životinji i prednosti koje životinja ima u odnosu na teren (stanište) na kojem se kreće:

	Prednost
Vuk	Šuma
Sova	Šuma
Veverica	Šuma
Jež	Šuma
Žaba	Močvara
Zmija	Močvara
Roda	Močvara
Zec	Savana / Livada

	Prednost
Slon	Savana / Livada
Nosorog	Savana / Livada
Miš	Savana / Livada
Majmun	Džungla
Lav	Džungla
Gušter	Džungla
Pingvin	Polarni deo
Morž	Polarni deo

Životinje koje imaju prednost na terenu prilikom bacanja kockice kreću se 2 dodatna polja unapred (npr. ako takmičar baci kockicu 3 - kretaće se 5 polja po tabli).

Na neutralnim terenima životinje se kreću onoliko polja koliko takmičar baci kockicu.

Logistika polja

Svako od prvih 5 životnih staništa imaju po **16 polja** i poslednje (Planine) imaju **20 polja**.

Polja u okviru putanje imaju razne negativne i pozitivne efekte na kretanje takmičara.

1 polje u okviru svakog staništa je **наградно polje** (sa logom Frikoma) na kojem takmičar **ponovo baca kockicu** kada stane.

2 polja u okviru svakog staništa su **polja sa pitanjima** na kojima takmičar izvlači karticu koja sadrži interesantno pitanje koje se odnosi na životinjski svet i životinje koje učestvuju u igri. Ukoliko takmičar da tačan odgovor na pitanje napreduje 3 polja, a ukoliko da pogrešan odgovor vraća se 2 polja unazad.

Napomena: kada jedan takmičar stane na polje sa pitanjem (polje sa znakom pitanja), neki od drugih takmičara mu čita pitanje sa kartice sa pitanjima na kojima je označen tačan odgovor (tačan odgovor označen zelenom bojom).

2 povezana polja u okviru svakog staništa su polja sa **prepekama** (povezana polja pored kojih je sat): kada takmičar stane na njih **preskače jedan krug bacanja kockice**.

Planine:

Planine kao poslednji segment na tabli nose sa sobom najviše polja (20) i najviše zamki koje je potrebno da takmičar savlada. Takmičar će morati pažljivo i polako da se kreće po planini kako bi uspeo da je savlada.

Prva prepreka je planinska reka koji zauzima **2 susedna polja** (označena sa dva kamena oko kojih je voda) – ukoliko takmičar stane na ova polja, vraća se na početak polarnog dela.

Druga prepreka su pećine na vrhu planine koje zauzimaju **3 susedna polja** – ukoliko takmičar stane na njih, preskače dva bacanja.

Poslednja prepreka je planinski most koji zauzima **4 susedna polja** - ukoliko takmičar stane na planinski most mora da baci kokcicu preko broja 3 (ili broj 3) kako bi prešao most i došao do cilja. Ukoliko takmičar baci kocku ispod broja 3, pada sa mosta i vraća se na početak džungle.

Pravila lanca ishrane

Lanac ishrane je uređen tako da se ugleda na lanac ishrane koji je u prirodi, sa blagim modifikacijama prirodnih zakona koje su tu da bi igra bila zanimljivija i balansiranija.

Ukoliko **mesojed** (predator) stane na polje na kome se nalazi takmičar koji je po lancu ishrane (videti tabelu lanca ishrane ispod) na nižoj lestvici (plen) on će ga 'pojести' i takmičar se vraća na polje start (početak šume).

Ukoliko se dogodi da plen stane na polje svoga predatora, to znači da je plen pobegao i da predator preskače 2 bacanja.

Ukoliko se dogodi da se na istom polju nađu dva takmičara sa životinjama koje ne pripadaju istom lancu ishrane i jednake su po rang u svojoj piramidi ishrane, npr. vuk i nosorog, neće se dogoditi ništa.

Ukoliko **biljojed** (velika životinja) stane na polje na kome se nalazi mala životinja prema tabeli, npr. nosorog stane na polje sa gušterom, to podrazumeva da je nosorog uplašio guštera i gušter preskače 2 bacanja. Ukoliko gušter stane na polje sa nosorogom ništa se neće desiti i nosorog neće preskakati bacanje.

Jedini izuzetak od ovog pravila je situacija kada miš staje na polje na kome je slon. U tom slučaju miš plaši slona i slon pauzira 3 bacanja.

Lanac ishrane				
	Predator	Plen		
Mesojedi	Vuk	Zec	Jež	Zmija
	Sova	Veverica	Miš	Zmija
	Zmija	Zec	Žaba	Miš
	Roda	Žaba	Zmija	Miš
	Lav	Majmun	Vuk	Roda
	Velika životinja	Mala životinja		
Biljojedi	Morž	Pingvin	Jež	Žaba
	Slon	Miš	Zec	Veverica
	Nosorog	Gušter	Jež	Veverica

Učite kroz igru o živom svetu oko nas uz **Frikom Opstanak!**