

ovdje spojiti

18		17		16		15		14	
19		20		21		22		23	
24		25		26		27		28	
1		2		3		4		5	
6		7		8		9		10	
11		12		13		14		15	
16		17		18		19		20	
21		22		23		24		25	
26		27		28		29		30	
31		32		33		34		35	
36		37		38		39		40	
41		42		43		44		45	
46		47		48		49		50	
51		52		53		54		55	
56		57		58		59		60	
61		62		63		64		65	
66		67		68		69		70	
71		72		73		74		75	
76		77		78		79		80	
81		82		83		84		85	
86		87		88		89		90	
91		92		93		94		95	
96		97		98		99		100	

LIBERica

ovdje spojiti

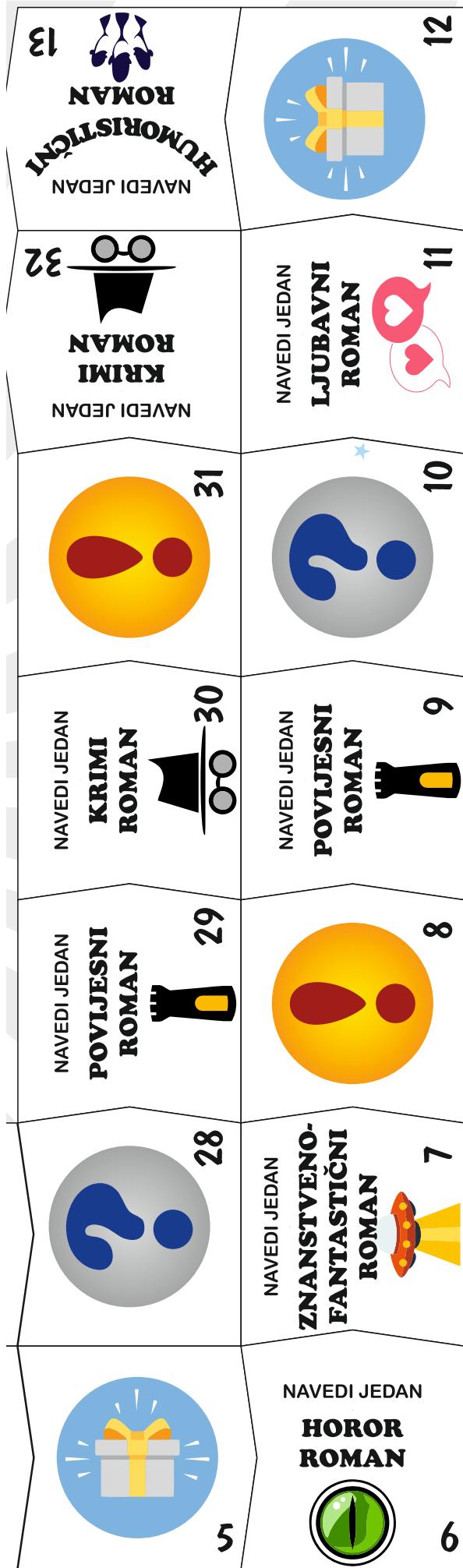
ovdje spojiti

ovdje spojiti

ovdje spojiti

ovdje spojiti

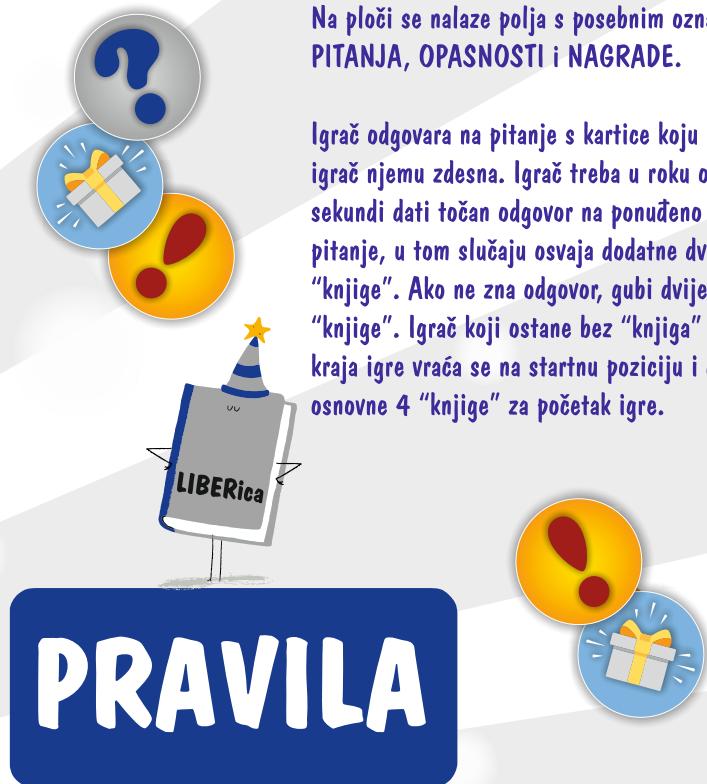
ovdje spojiti



ovđe spojiti

Na ploči se nalaze polja s posebnim oznakama:
PITANJA, **OPASNOSTI** i **NAGRADE**.

Igrač odgovara na pitanje s kartice koju izvlači igrač njemu zdesna. Igrač treba u roku od 10 sekundi dati točan odgovor na ponuđeno pitanje, u tom slučaju osvaja dodatne dvije "knjige". Ako ne zna odgovor, gubi dvije "knjige". Igrač koji ostane bez "knjiga" prije kraja igre vraća se na startnu poziciju i dobiva osnovne 4 "knjige" za početak igre.



Obiteljska igra za 2 do 4 igrača. Svaki igrač na početku igre dobiva četiri "knjige" isprintane na papiricima i odabere dvije figurice. Igrači mogu koristiti bilo koje figurice iste boje ili oblika ili, na primjer, posuditi figurice iz seta za igru "Čovječe, ne ljuti se". Cilj je igre sakupiti što veći broj "knjige". Igru započinje igrač koji bacanjem kockice prvi dobije šest. Na početku igre svaki igrač ima pravo na tri pokušaja - ali, samo dok prvi put ne dobije 6. Kad dobije "šesticu", jednu svoju figuru postavlja na KRENI, zatim baca kockicu još jednom i pomiče se za toliko polja koliko je pokazala kockica. Nakon svake "šestice" igrač ima pravo startati s još jednom figurom ili se pomiče na ploči ako su mu sve figure "u igri".

Da bi mogao nastaviti igru, igrač na svakom polju treba odgovoriti, navesti jedan naslov traženog žanra. Za odgovor ima 10 sekundi. U tijeku igre odgovori se NE SMIJU PONAVLJATI. Ako odgovori točno, uzima jednu "knjigu" i čeka nastavak igre. Ako ne zna odgovor ili se ne sjeti točnog odgovora u zadanim vremenima, ostaje na poziciji i čeka nastavak igre, ali ne uzima "knjigu". Temeljem točnih odgovora igrači se pomiču po igračoj ploči, a onaj tko prvi dođe do cilja, osvaja i BONUS od 4 "knjige"! Pobjednik je onaj igrač koji završi igru s najvećim brojem sakupljenih "knjiga"!