

Цира



Креативни центар

МАЦЕ ПЕЦАЈУ



5+

УЛОВИ НАЈВИШЕ
МОРСКИХ ЖИВОТИЊА!

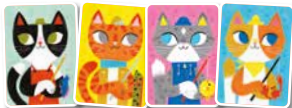
Игра **МАЦЕ ПЕЦАЈУ**

5+

15
минута

2-4
играча

45
карата



Маце - 4 карте



Шкољке и бисери
- 4 карте



Морске животиње
- 23 карте



Акција
- 6 карата



Конзерве
- 8 карата

ЦИЉ ИГРЕ

Уловити што више морских животиња.

ПОЧЕТАК ИГРЕ

- Сваки играч бира једну карту на којој је маца.
Морска животиња на њеном пецарошком штапу је она која је маци омиљена.

- Уколико играју **4 играча**, користе се све карте.
- Уколико играју **3 играча**, уклоните карту с мацом која није изабрана и све карте с њеном омиљеном морском животињом.
- Уколико играју **2 играча**, уклоните карте с мацама које нису одабране, као и све карте с њиховим омиљеним морским животињама. Склоните и две карте с конзервама, једну с бисером и једну са шкољком.
- Сваки играч ставља на сто, испред себе, **своју карту с мацом, лицем окренуту нагоре**.
- **Остале карте** ставите на сто **лицем окренуте надоле**, раширите их по столу и промешајте их. Оне представљају **море**.

ТОК ИГРЕ

- Сваки играч **узима три карте** са стола **тако да их други играчи не виде**. Игра се одвија у смеру кретања казаљке на сату.
- Партију започиње најмлађи играч, који узима **једну карту из мора**.
- Сваки наредни играч има три могућности:
 1. да **узме карту из мора**;
 2. да употреби карту **акција** уколико је има у руци; тада је показује другим играчима и потом одлаже у кутију;
 3. да **оптужи** претходног играча да је лош пецарош, то јест **да је упецао конзерву**;
 - **уколико је то тачно**, оптужени играч показује своју карту и одлаже је у кутију; **играчу који га је разоткрио треба да преда једну карту која носи поене по свом избору**; ако нема такву карту, не даје ниједну, али мора да покаже своје карте;
 - ако је **играч оптужен да је извукао конзерву, а то није тачно**, он показује своју карту; **играч који га је оптужио мора да стави у море карту која носи поене по свом избору**; уколико је нема, мора да покаже своје карте.

Карте АКЦИЈА



Дурбин: играч има право да **погледа једну карту** са стола и да је, ако му одговара, узме или да је врати у море уколико му не одговара.



Мрежа: играч **узима две карте** са стола и додаје их својим картама; нико не сме да га оптужи да је извукао конзерву.



Пецарошки штап: играч пеца код другог играча по свом избору – **извлачи једну карту из његове руке**; нико не сме да га оптужи.

КРАЈ ИГРЕ

Игра се завршава кад у **мору остане само једна карта**.

Играчи тада откривају своје карте и броје освојене поене (види другу страну).

Победник је онај који је освојио највише поена.

ШТА СЕ ДЕШАВА АКО...

- ... два играча имају исти број поена? Победник је онај који има мање карата с конзервом.
- ... играчи желе да поједноставе игру? Избаците карте акција.



Идеја: *Тео Ривјер* (Théo Rivière)
Илустрације: *Алисон Блек* (Allison Black)

Наслов оригинала:
JEU DE UNAGI. SOIS LE MEILLEUR PÊCHEUR!
© Éditions AUZOU, Paris (France) 2020
Jeu de Unagi

За издање на српском језику © Креативни центар 2021
С француског превела Жељка Дулић

Издаје *Креативни центар*
За издавача Љиљана Маринковић
Штампано у Кини
Тираж 2000
Година штампе 2021

CIP – Каталогизација у публикацији
Народна библиотека Србије, Београд

ISBN 978-86-529-0904-9 (у кутији)
COBISS.SR-ID 33570057

Игра **МАЦЕ ПЕЦАЈУ**

5+

15
минута

2-4
играча

45
карата

Изабери мацу, истражи море и улови што више морских животиња. Али избегавај конзерве јер због њих можеш остати без поена!

Игра проициљивости



Аутор: *Мео Ривјер*

Илустрације: *Алисон Блек*

Упозорење! Није препоручљиво за децу млађу од 36 месеци. Садржи ситне делове којима се дете може угушити.



JE190039-1



9 788652 190904 9

www.kreativnicentar.rs

© Éditions AUZOU, Paris (France) 2020
Jeu de Unagi

За издање на српском језику
© Креативни центар 2021

Штампано у Кини

Година штампе 2021

