



Креативни центар

Игра

ЧУДЕСНА БИТКА



5+

ЗАПАЖАЊЕ
И БРЗИНА

Игра ЧУДЕСНА БИТКА

5+

10
минута

2-4
играча

48
карата



Чудесна створења
– 16 карата



Бебе чудесних
створења – 32 карте

ЦИЉ ИГРЕ

Однети све карте.

ТОК ИГРЕ

Карте се **промешају** и **поделе** подједнако свим играчима, који их у **гомили** стављају **на сто**, испред себе, **лицем окренуте надоле**.

Партију започиње најмлађи играч. Игра се одвија у смеру кретања казаљки на сату.

– Сваки играч, када на њега дође ред, **окреће прву карту** с врха своје гомиле и ставља је **на талон**.

– Ако се на карти коју је играч окренуо и ставио на талон **не налази чудесно створење**, већ беба чудесног створења, игра следећи играч.

- Уколико се на карти налази чудесно створење, наредни играч преко ње такође мора да стави карту са чудесним створењем. За то има одређен број покушаја, назначен на карти на талону.

Змај:
1 покушај



Једнорог:
2 покушаја



Феникс:
3 покушаја



Грифон:
4 покушаја



Пример: Ако је на талону карта са грифоном, играч има право на четири покушаја да окрене карту са чудесним створењем.

- Ако играч успе да стави карту са чудесним створењем у датом броју покушаја, и наредни играч треба да стави карту са чудесним створењем на талон окрећући онолико карата колико је назначено на карти на талону. Уколико пред собом нема довољно карата, узима потребан број карата с гомиле играча који је с његове леве стране.

- Уколико играч не успе да окрене карту са чудесним створењем у дозвољеном броју покушаја, играч који је последњи ставио карту са чудесним створењем на талон

узима **све карте с талона** и ставља их испод свих својих карата. Тај играч ставља нову карту на талон и отпочиње следећи круг.

- Када се окрену **две исте карте** једна за другом, **први играч који удари руком по гомили на талону** носи све карте. Ово правило важи и када играч стави две исте карте једну за другом у својим покушајима да окрене карту са чудесним створењем. Играч који је однео карте отпочиње следећи круг. Ако играч **удари по талону грешком**, мора да стави **своје три карте** испод оних које се налазе на талону. Пажња - играч који погреша три пута испада из игре!
- Карте с бебама чудесних створења немају неку посебну вредност.


КРАЈ ПАРТИЈЕ

Партија је завршена када један од играча узме **све карте**. Он је победник! (Уколико желите, партију можете временски ограничити, а победник ће бити онај с највише карата.)

ШТА АКО...

- ... **играч изгуби све своје карте (у игри с више од два играча)?** Он не може да okreће карте, али може да их освоји ако у правом тренутку удари руком по картама на талону.
- ... **пожелите да игру учините узбудљивијом?** Могу се додати још нека правила о томе када треба ударити руком по картама на талону како би се однеле све карте. На пример:
 - кад су на талон стављене две исте карте раздвојене једном другачијом картом;
 - кад су на талон стављене две исте карте раздвојене двама другачијим картама.



 Фабјен Окто Ламбер (Fabien Öckto Lambert)

Наслов оригинала: JEU DE SUPER BATAILLE

© Éditions Auzou, Paris (France) 2023,

Jeu de super bataille, 9791039527620

За издање на српском језику © Креативни центар 2023

С француског превела Ивана Игњатовић

Издаје Креативни центар

За издавача Љиљана Маринковић

Штампано у Кини • Тираж 2000 • Година штампе 2023

CIP – Каталогизација у публикацији
Народна библиотека Србије, Београд

ISBN 978-86-529-1206-3 (у кутији)

COBISS.SR-ID 124355337

+1





+3













Креативни центар

Игра ЧУДЕСНА БИТКА

 Фрајден Окто Ламбер

5+

10
минута

2-4
играча

48
карата

Победи противнике и
однеси све карте уз помоћ
чудесних створења!

Игра запажања и брзине



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