



Pogledajte video
sa pravilima!



„Rat je previše bitan da bismo
ga prepustili generalima.”

Žorž Klemanso

„Šta bi bilo kada bismo
ga prepustili igračkama?”

Kvak, vikinška patka

AUTORI: PAOLO MORI I ALESSANDRO ZUCCHINI

Na kopnu, na moru, u oblacima, pa čak i u svemiru,
vode se bitke između igračaka.

Manevrišite svojim jedinicama i strateški iskoristite njihove efekte kako biste nadmudrili protivnika.

Vaša misija? Zauzmite neprijateljski štab ili sakupite što više medalja.

Pripremite se za nemilosrdnu bitku!

Komponente



48 pločica jedinica



4 table
(8 mapa)



16 tokena medalja



2 postolja



2 kutije



1 podsetnik



Kako bi igra bila prilagođena svim tipovima poremećaja prepoznavanja boja, plave i crvene pločice jedinica imaju različite oblike, koji odgovaraju ciljevima na mapama. Takođe, na njihovoj poledini nalaze se različiti simboli.



Plava



Crvena



Postavka

- 1** Odaberite jednu od osam dostupnih **mapa**.

***Napomena:** Za prvu partiju preporučujemo vam da koristite mapu **Tvrđava** (koja je prikazana ispod).*

Postavite mapu između sebe i svog protivnika, tako da se ispred vas nalazi jedan od ovih simbola:



Oni određuju broj medalja koje treba da sakupite, kao i boju vaših jedinica.

- 2** Postavite **token medalje** na svako mesto označeno simbolom ★ na mapi. Vratite preostale tokene u kutiju.

- 3** Svaki igrač postavlja **postolje** ispred sebe.

- 4** Svaki igrač meša sve **jedinice** u svojoj boji, okrenute licem nadole. One predstavljaju njegovu **rezervu**.

- 5** Svaki igrač vraća **četiri jedinice** iz svoje rezerve u kutiju, a da ih ne pogleda. Neće ih koristiti u ovoj partiji.

- 6** Nasumično odaberite prvog igrača. Taj igrač povlači **tri jedinice** iz rezerve i postavlja ih na svoje postolje. Drugi igrač radi isto to, ali sa **četiri jedinice**.

- 7** Ostavite dovoljno prostora pored mape za **gomilu za odbacivanje**.

***Napomena:** U prvih nekoliko partija, postavite **podsetnik** pored table (na njemu se nalaze opisi jedinica i mapa).*

Ti započinješ igru, tako da postavljaš samo tri jedinice na svoje postolje.



PRIKAZ MAPE:

A Štab

C Baza

E Put

B Ciljevi

D Specijalna baza

Pregled igre

Igrači se smenjuju na potezu, sve dok jedan igrač ne zauzme protivnički štab, ili ne sakupi potreban broj medalja, ili ne može više da odigra nijednu akciju.

Važno: U ovim pravilima, kao i u podsetniku, pod terminom „baza“ uvek se podrazumevaju i specijalne baze. Štab nije baza.

JEDINICA



Snaga

Postoje po tri pločice svake jedinice.
Svaka jedinica ima svoju snagu
(od 1 do 7, ili je džoker 🍌).

Većina jedinica ima i efekat.

Efekat



Pregled poteza

Počevši od prvog igrača, pa naizmenično, svaki igrač odigrava **jednu od ove dve akcije** na svom potezu:

POVUCITE DVE JEDINICE

Povucite dve jedinice iz rezerve i postavite ih na svoje postolje.

Na vašem postolju može da se nalazi **najviše osam jedinica**. Ukoliko već imate osam jedinica na postolju, ne možete da odigrate ovu akciju.

Napomena: Ukoliko se u rezervi nalazi samo jedna jedinica, ili vam je preostalo samo jedno mesto na postolju, možete odigrati ovu akciju i povući samo jednu jedinicu.

POSTAVITE JEDNU JEDINICU NA MAPU

Odaberite jednu jedinicu sa svog postolja i postavite je na lokaciju predviđenu za to na mapi, poštujući **pravila postavljanja** (pogledajte sledeću stranu). **Na taj način ste zauzeli tu lokaciju.**

Zatim, primenite efekat svoje jedinice, ukoliko ga ima, pa **nakon toga** efekat baze, ukoliko ste jedinicu postavili na specijalnu bazu (pogledajte podsetnik).

Napomena: Predlažemo vam da prvih nekoliko partija odigrate bez efekata specijalnih baza. Igrajte kao da specijalne baze nemaju efekte.

Pravila postavljanja

Kada odigravate akciju **POSTAVLJANJE JEDNE JEDINICE NA MAPU** ///, morate poštovati ova dva pravila:

► LOKACIJE

Možete postaviti jedinicu na jednu od ovih lokacija:

- ♦ slobodnu bazu,
- ♦ bazu na kojoj se nalazi **bilo koja** vaša jedinica,
- ♦ bazu na kojoj se nalazi protivnička jedinica, **isključivo ako je slabija** od vaše,
- ♦ protivnički štab (ne možete postaviti jedinicu na svoj štab).

Kada postavljate jedinicu na bazu koja je zauzeta, postavite je preko jedinica koje se nalaze na njoj. Broj jedinica koje se mogu naći na jednoj bazi je neograničen, ali **samo vidljiva jedinica** (ona koja se nalazi na vrhu gomile) **zauzima tu bazu**. Možete pogledati sve jedinice koje se nalaze na bazi, ali ne smete da im promenite redosled.

***Napomena:** Predlažemo vam da svoje jedinice postavljate tako da budu okrenute ka vama.*

► POVEZANOST SA ŠTABOM

Morate postavljati svoje jedinice samo na lokacije koje su **povezane sa vašim štabom**. To znači da morate pratiti **neprekinutu putanju** od svog štaba (početne tačke) do jedinice koju postavljate, tako da prolazite samo kroz **baze koje ste zauzeli**.

***Važno:** Slobodne baze, ili baze koje zauzimaju neprijateljske jedinice, prekidaju vašu putanju do štaba.*

Primer:

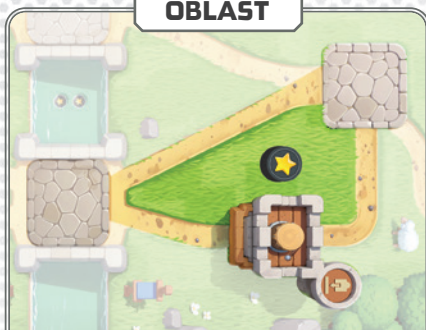
Vaš štab **1** **povezan** je sa ovom bazom **3** jer ga put **A** povezuje sa bazom **2** koju ste zauzeli. Ovde možete postaviti jedinicu.

Međutim, vaš štab **1** **nije povezan** sa ovom bazom **5** jer putanju **B** do ove baze prekida baza **4** koju je zauzeo vaš protivnik. Ovde ne možete postaviti jedinicu.



Kontrola oblasti

OBLAST



Oblast je zatvorena zona, oivičena putevima i bazama.

Ukoliko kontrolišete oblast, osvajate medalje.

U bilo kom trenutku, čim **zauzmete sve baze** koje okružuju oblast, preuzimate kontrolu nad njom.

Uzmite **sve medalje** koje se nalaze na sredini ove oblasti i postavite ih pored svog postolja, tako da vaš protivnik može da ih vidi. Zadržavate ih do kraja igre, čak i ako izgubite kontrolu nad oblašću.

Napomene:

- ◆ Na istom potezu možete preuzeti kontrolu nad više oblasti.
- ◆ Kada preuzmete kontrolu nad oblašću sa koje su već pokupljene medalje, ne dobijate ništa.

Primer:

Postavljanjem ove jedinice **1**, prekrili ste protivničku jedinicu i tako zauzeli sve baze u toj oblasti.

Uzimate tri medalje **2** sa sredine oblasti i postavljate ih pored svog postolja. Sada ste korak bliže ostvarivanju cilja i pobjedi.



Kraj igre

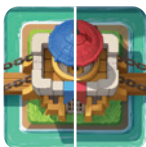
Postoje dva uslova za pobeđu. Ukoliko bilo koji igrač ispuni bilo koji od njih, on automatski pobeđuje.

ZAUZIMANJE PROTIVNIČKOG ŠTABA

Ukoliko postavite jednu od svojih jedinica na protivnički štab, odmah ste poredili.

Napomena: Ukoliko postoji više protivničkih štabova na mapi, dovoljno je da zauzmete samo jedan da biste poredili.

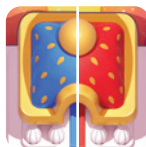
RAZLIČITE VRSTE ŠTABOVA:



Tvrđava



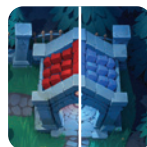
Tropski bazen



Grad
u oblacima



Vulkanska
džungla



Ukleto
groblje



Karipsko
more



Stanica
Metal-X



Bojno polje

CILJEVI



Ukoliko sakupite **broj medalja** naznačen na mapi, odmah ste poredili.

Igra može da se završi i ukoliko jedan igrač ne može da povuče ili postavi jedinicu. U tom slučaju, uporedite broj sakupljenih medalja. Porednik je igrač koji je sakupio više medalja.

U slučaju nerešenog rezultata, igrač koji ne može da odigra svoj potez je izgubio, a njegov protivnik je poredio.

Autori: **Paolo Mori i Alessandro Zucchini**

Ilustrator: **Paul Mafayon**

Zasluge i zahvalnice: www.rprod.com/en/toy-battle/credits

© REPOS PRODUCTION 2025. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium • www.rprod.com

Ova igra može da se koristi samo za ličnu zabavu.

