



DJ05117 Čarovnice

Starost: 5–99 let

Število igralcev: 2–4

Vsebina: 55 kart: 4 x 6 = 24 kart z gradovi, 20 kart z diamantom, 8 kart s čarovnico, 3 karte z vilo.

Cilj igre: Cilj igre je, da prvi zgradite grad iz 6 kart iste barve.

Potek igre:

Vse karte položite na mizo s sliko navzdol, tako da tvorijo kupček, iz katerega bodo igralci jemali karte. Igra se v smeri urinega kazalca. Igrati začne najmlajši igralec. S kupčka vzame zgornjo karto in jo pokaže ostalim igralcem.

Med igro mora vsak igralec, ki je na vrsti, najprej vzeti karto s kupčka. Nato se lahko odloči, ali bo nadaljeval igro in vzel še eno karto ali bo potezo predal naslednjemu igralcu.

Ko igralec potegne karto, se lahko zgodijo 4 situacije:

- **Igralec je dobil karto z gradom:** če še ni začel graditi gradu, jo položi predse in njegova naloga je, da zgradi grad v tej barvi (razen če je drugi igralec že začel graditi grad te barve). Ko v naslednjih krogih igre ponovno povleče karto te barve, jo položi k drugim, ki jih ima pred seboj, da si sestavi grad. Če dobi karto z gradom druge barve, jo odloži na svojo desno stran. (Pozneje se bo lahko karte znebil ali jo prodal drugemu igralcu.) Nato lahko igralec potegne še novo karto.
- **Igralec je dobil karto z vilo:** položi jo na svojo desno stran in lahko potegne še novo karto.
- **Igralec dobi karto z diamantom:** položi jo na svojo desno stran in lahko vzame novo karto. Ko ima igralec tri karte z diamanti, lahko od drugega igralca kupi eno karto z gradom, ki jo potrebuje za gradnjo svojega gradu (tj. zamenja tri karte z diamantom za eno karto z gradom).
Pozor:
 - Če želi igralec kupiti karto z gradom (to lahko stori le enkrat v danem krogu), v tem krogu ne sme vzeti karte s kupčka.
 - Nasprotni igralec ne sme igralcu, ki hoče kupiti karto gradu, preprečiti nakupa te karte.
 - Igralci ne morejo kupiti karte z gradom, ki ni njihove barve.
- **Igralec je potegnil karto s čarovnico:** Smola! Igralec se mora odpovedati 3 kartam (z diamantom, z nasprotnikovim, nikogaršnjim ali svojim gradom) in jih skupaj s karto čarovnice položiti na stranski kupček za zavržene karte. Ko igralec potegne karto s čarovnico, mora potezo predati naslednjemu igralcu. Če ima tri ali manj kart, se odpove vsem kartam, ki jih ima.

Če ima pri sebi karto z vilo, jo lahko uporabi proti čarovnici tako, da vrže karto s čarovnico in karto z vilo na stranski kupček (namesto, da bi vrgel tri karte in čarovnico). Igra nato nadaljuje naslednji igralec.

Kupček: Ko so vse karte z glavnega kupčka izčrpane, en igralec vzame vse karte s stranskega kupčka, jih premeša in iz njih naredi nov glavni kupček.

Kdo zmaga?

Zmaga tisti igralec, ki mu prvi uspe zgraditi grad iz vseh 6 kart.



Opozorilo: Bodite previdni pri malih koščkih.

Avtorja igre: Grégory Kirszbaum in Alex Sanders.

agatinsvet.si – ustvarjalne, lesene in didaktične igre, šolske potrebščine in torbe

To besedilo je intelektualna last družbe K+L NET, s.r.o. (upravljalec www.agatinsvet.si) in se brez njenega soglasja ne sme distribuirati, spreminjati ali kako drugače uporabljati v komercialne namene.