

MAGIČNE ATLETE

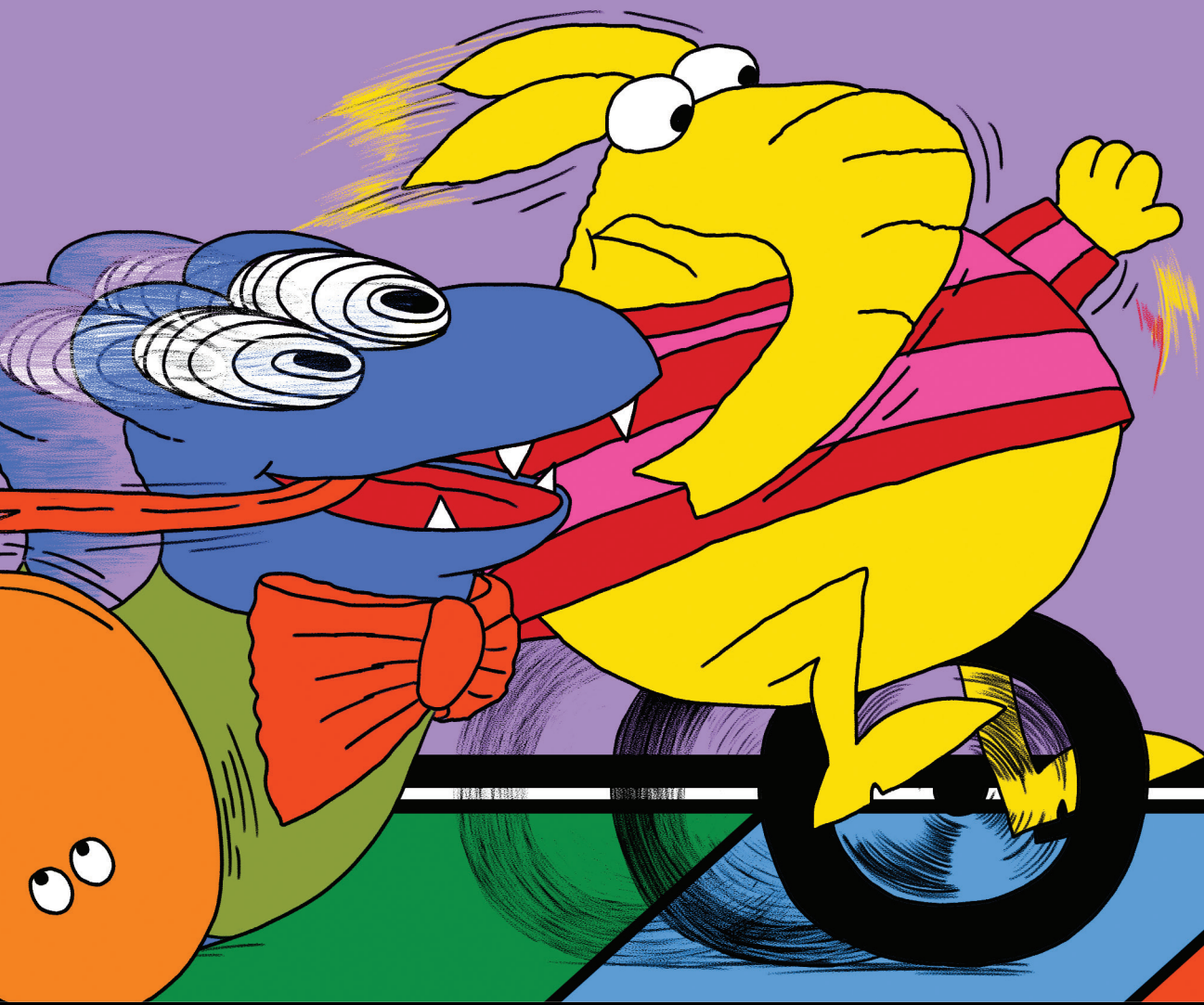


Kako se igra?
Magične atlete!

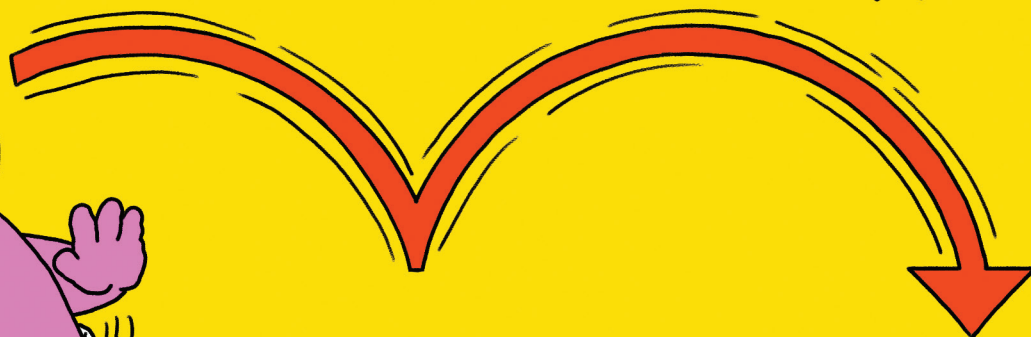
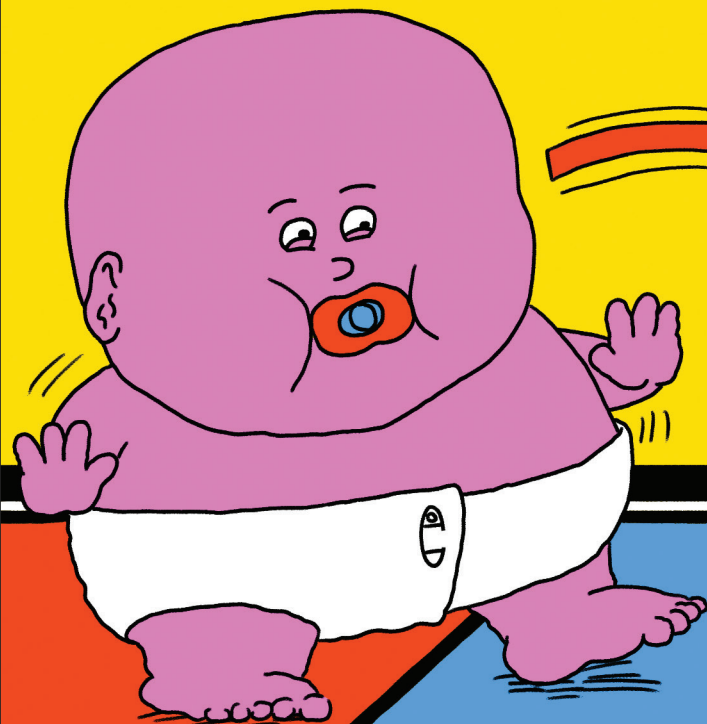
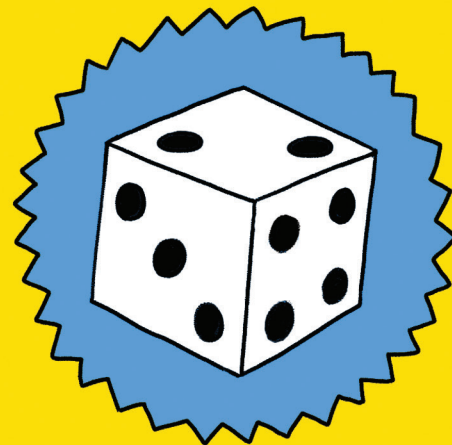


***Magične atlete je
haotična igra!***





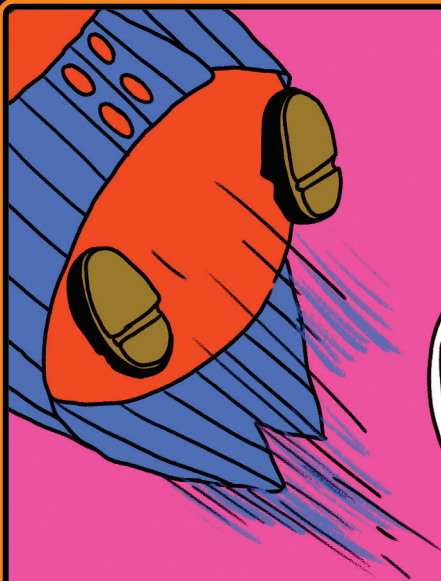
***Bacite kockicu i
pomerite svog trkača
za toliko polja.***

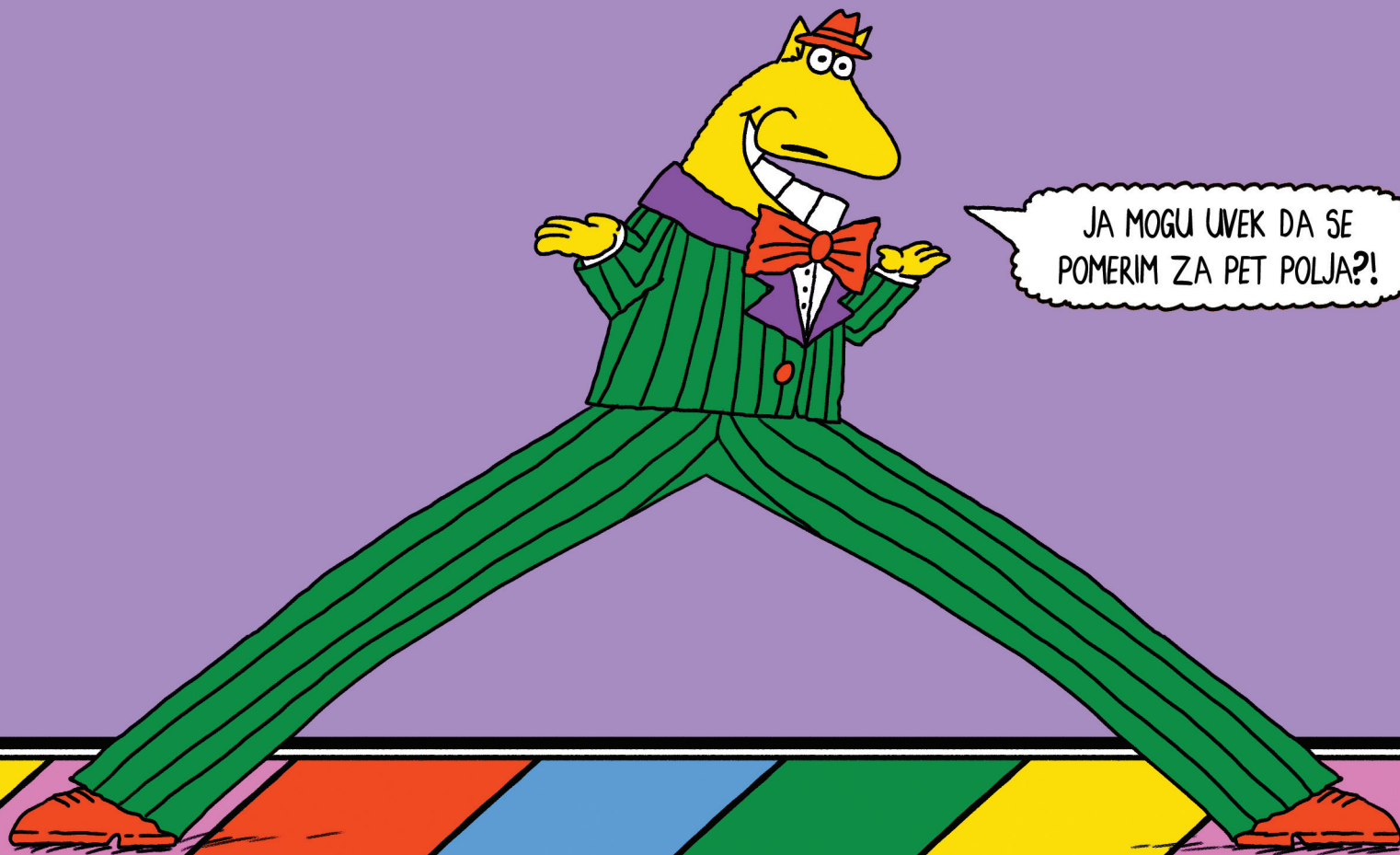


Ali svi trkači imaju otkačene moći



JA ŠUTIRAM TRKAČE UNAZAD
KADA IH PRESTIGNEM.





JA MOGU UVEK DA SE
POMERIM ZA PET POLJA?!

***Pobednik je igrač koji
posle četiri trke ima
najviše poena!***





01

START

5

02



03



04



LAGANA LI

25

POSTAVKA



01

Postavite tablu za igru na sredinu stola, stazom „Lagana livada” okrenutom nagore.

02

Poređajte tokene zlatnih trofeja i srebrnih medalja po redu, tako da su najvredniji na dnu. Ostale tokene poena (bronzane zvezdice) postavite na gomilu pored table.

03

Promešajte špil karata trkača i postavite ga pored table.

04

Ispraznite kesu sa figurama trkača.

05

Svaki igrač uzima jednu kockicu.

OKUPITE SVOJ TIM

Na početku partije, svi igrači biraju tim od četiri trkača koje će koristiti tokom igre, jednog trkača po trci.

Okrenite dvostruko više karata trkača nego što ima igrača i poređajte ih u niz na sredini stola.

3 IGRAČA —→ **OKRENITE 6 KARATA**
4 IGRAČA —→ **OKRENITE 8 KARATA**
5 IGRAČA —→ **OKRENITE 10 KARATA**
6 IGRAČA —→ **OKRENITE 12 KARATA**

★ *Igraju samo dva igrača? Pogledajte stranu 26.*

Sad svi bacaju svoju kockicu! Igrač koji je dobio najveći broj prvi bira trkača! Ukoliko je nerešeno, igrač sa sledećim najvećim brojem prvi bira. Ukoliko su svi igrači dobili isti broj, ponovo bacite kockice.

U smeru kretanja kazaljke na satu, svi biraju prvog trkača. Kada poslednji igrač odabere prvog trkača, obrnite redosled biranja: sada poslednji igrač prvi bira drugog trkača, a biranje se nastavlja suprotno od smera kretanja kazaljke na satu, dok svi ne budu imali dva trkača.

Ponovite ovaj postupak, počevši od igrača levo od prvog igrača. Sada svi imaju po četiri trkača.

IGRAČ A BIRA PRVI



IGRAČ B BIRA DRUGI



IGRAČ C BIRA TREĆI



IGRAČ D BIRA ČETVRTI

IGRAČ A BIRA OSMI



IGRAČ B BIRA SEDMI



IGRAČ C BIRA ŠESTI



IGRAČ D BIRA PETI



TRKA!

Pre prve trke, bacite kockice isto kao što ste bacali prilikom izbora trkača. Igrač koji dobije najveći broj, igra prvi. Svi igrači biraju kartu trkača iz ruke i otkrivaju je istovremeno. Svakog trkača možete koristiti samo jednom. Kasnije trke donose više poena, tako da bi možda trebalo da sačuvate svoje najbolje trkače za kraj. Svako uzima figuru svog trkača sa gomile i stavlja je na polje start.

Trke su jednostavne: Igrači naizmenično bacaju kockicu, pomeraju svog trkača i posmatraju haos koji nastaje kada se moći aktiviraju!

Na svom potezu, bacite kockicu i pomerite se za toliko polja unapred. To se zove **glavno pomeranje**. To je koncept koji je toliko važan da smo ga podebljali i podvukli. Mnoge moći aktiviraju se glavnim pomeranjem, zato obratite pažnju na tu formulaciju, jer se trkači mogu pomerati na mnogo drugih načina osim svojim **glavnim pomeranjem**.

Nakon što igrač završi svoj potez, na red dolazi igrač levo od njega. Nastavite tako sve dok dva trkača ne stignu do cilja. Igrač koji prvi pređe ciljnu liniju uzima nagradu za 1. mesto, igrač koji drugi pređe ciljnu liniju uzima nagradu za 2. mesto, a zatim se trka završava.

Ukoliko u opisu neke moći piše da je **MOŽETE** iskoristiti, ona je opcionalna. Sve ostale moći su obavezne!

Moć trkača može se aktivirati kada igrač odluči da je iskoristi, kada se desi nešto što će je aktivirati, a može da bude i pasivna. Ukoliko više moći treba da se aktivira istovremeno, one se aktiviraju ovim redosledom:

**MOĆI
POLJA NA
STAZI**

(Staza Surova šuma)

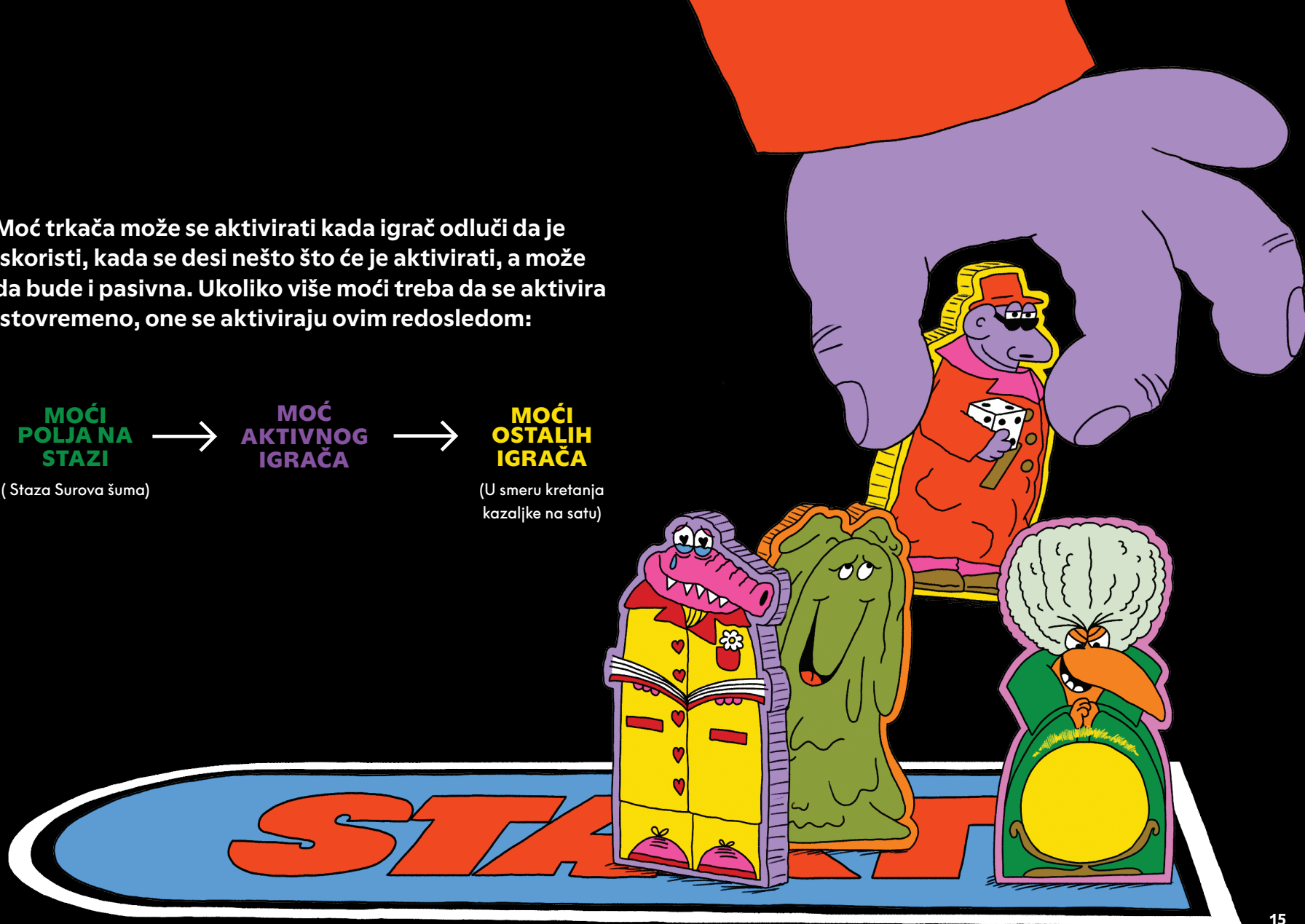


**MOĆ
AKTIVNOG
IGRAČA**



**MOĆI
OSTALIH
IGRAČA**

(U smeru kretanja
kazaljke na satu)



PRIMER

Na potezu je Romantičar, i on baca kockicu na kojoj je dobio 5, što će biti njegovo **glavno pomeranje**. Dok se on pomera za pet polja, prestiže Grebatora i Bananu.

Bananina moć je da saplete svakog trkača koji je prestigne. Nakon što Romantičar završi svoje **glavno pomeranje**, on se sapliće! To znači da preskače svoje sledeće glavno pomeranje.

Grebator je oduševljen, jer je njegova moć da se pomeri za jedno polje kad god se aktivira nečija moć. Dakle, on se pomera za jedno polje i zaustavljaju se na istom polju kao i Banana.

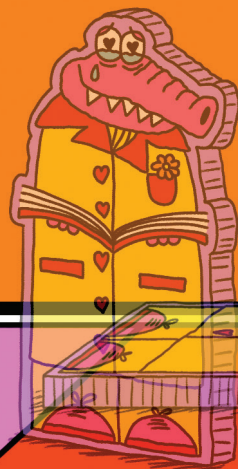
Sada je Romantičar oduševljen, jer se njegova moć aktivira kada se tačno dva trkača zaustave na istom polju, i tada se on pomera za dva polja. Čak i ako je sapleten on može da iskoristi svoju moć.

Pošto je ponovo aktivirana moć, Grebator se pomera za još jedno polje.



MOJA MOĆ MI DOZVOLJAVA DA SE POMERIM ZA DVA POLJA KADA SE TAČNO DVA TRKAČA ZAUSTAVE NA ISTOM POLJU. BANANA I GREBATOR SU NA ISTOM POLJU! IAKO SAM SE SAPLEO, MOGU DA ISKORISTIM SVOJU MOĆ!

PONOVO MOGU DA SE POMERIM ZA JEDNO POLJE! DOBRO JE DA SAM POBEGAO OD TE DOSADNE BANANE!



NAKON TRKE

Čim drugi takmičar pređe cilj, trka se završava! Prvoplasirani takmičar uzima zlatni token sa vrha gomile. Drugoplasirani takmičar uzima srebrni token sa vrha gomile. Zatim...

01

Uzmite sve karte i figure trkača koji su učestvovali u trci i vratite ih u kutiju.

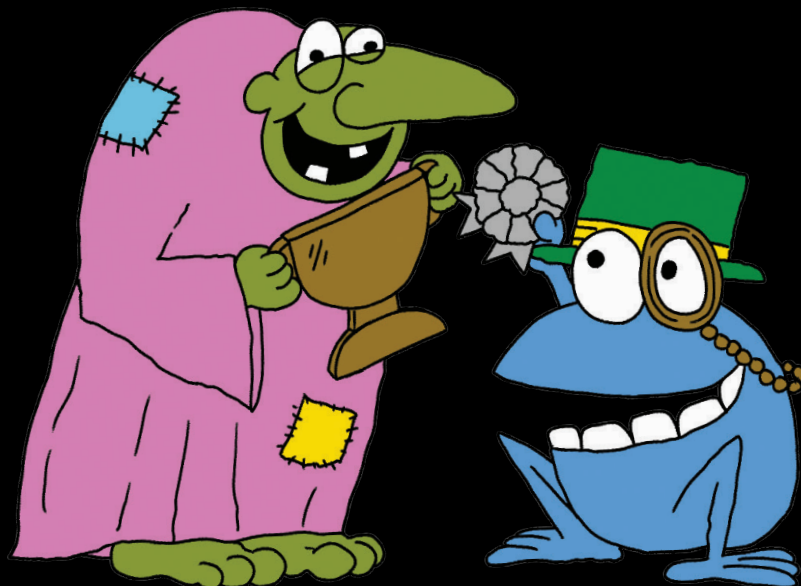
02

Okrenite tablu na drugu stranu.
(Trkaćete se na svakoj stazi po dva puta: Livada, Šuma, Livada, Šuma.)

★ Ako želite, možete se trkati na jednoj stazi ili promeniti raspored po svom ukusu. Samo odlučite pre početka partije kako biste mogli da smislite strategiju.

03

Svi istovremeno otkrivaju novu kartu trkača i stavljaju figuru tog trkača na start. Igrač čiji je trkač bio poslednji (ili prvi eliminisan) u prethodnoj trci, u sledećoj trci igra prvi.



BODOVANJE

Kada se završi četvrta trka, partija je gotova.
Pobednik je igrač sa najviše poena!

Ukoliko je nerešeno, nerešeno je: proslavite
zajedno!



PIPAVI DETALJI

Magične atlete je jednostavna igra, ali interakcije mogu da budu haotične! Korisno je da znate nekoliko ključnih koncepata koji će vam se pojaviti tokom igranja.

Sa desne strane pronaći ćete kratak pregled važnih termina, šta se dešava na stazi i kako određeni trkači funkcionišu. Ukoliko se desi nešto neočekivano, pogledajte ovde ili se jednostavno prepustite. Prigrlite kaos i diskusiju o pravilima - sve je to deo zabave!

Ako ne možete da se dogovorite oko pravila, bacite kockice da biste odredili ko je u pravu.



TERMINI

Ispred/Iza:

Trkači su ispred drugog trkača ukoliko se nalaze na polju koje je bliže cilju. Trkači su iza drugog trkača ukoliko se nalaze na polju koje je bliže startu. Ukoliko se trkači nalaze na istom polju, nisu ni ispred ni iza jednog drugog.

Sam:

Kada trkač ne deli polje ni sa jednim drugim trkačem.

Poslednje mesto:

Trkač (ili trkači) trenutno najbliži startu.

U vođstvu:

Trkač (ili trkači) trenutno najbliži cilju. Ne računaju se trkači koji su već prešli cilj.

Glavno pomeranje:

Akcija koju uvek imate na svom potezu, prilikom koje bacate kockicu i pomerate se za toliko polja.

Pomeranje:

Kada se trkač kreće na osnovu svog **glavnog pomeranja**, moći ili bilo koje druge situacije koja izričito koristi reč „pomeranje”. Ako trkač ikada treba da se „pomeri za 0 polja”, to se ne računa kao pomeranje u svrhu aktiviranja drugih moći na osnovu pomeranja.

Prestizanje:

Kada trkač započne pomeranje iza nekog drugog trkača i završi isto pomeranje ispred njega.

Na istom polju:

Trkač se nalazi „na” istom polju kao i drugi trkač kada su se obojica trenutno zaustavila na tom polju. Drugim rečima, ako se trkači privremeno nalaze na istom polju tokom pomeranja, teleportovanja i slično - to se ne računa!

Polja:

Polja počinju sa startom i završavaju se ciljem. Start se računa kao polje! Sve iza ciljane linije ne računa se kao polje.

Zaustavljanje na polju:

Trkač se zaustavlja na polju nakon što završi svoje pomeranje na njemu ili se nađe tamo na neki drugi način (na primer, Papučina moć teleportovanja).

Saplitanje:

Trkač koji je sapleten preskače svoje sledeće **glavno pomeranje**! Čak ni ne baca kockicu, iako njegova moć i dalje može da se aktivira i može da se pomera na druge načine. Kada se sapletete, završite svoj potez do kraja, a zatim položite figuru trkača licem nadole. Na sledećem potezu, uspravite figuru da biste pokazali da ste se oporavili. I zapamtite: saplitane ne završava vaš trenutni potez!

Teleportovanje:

Kada se trkač teleportuje, stavite njegovu figuru na novo polje, ali to se ne računa kao „pomeranje” za aktiviranje moći, prestizanje trkača i drugo.

SUROVA ŠUMA

Strelice:



Kada se zaustavite na polju sa strelicom, pomerite se za prikazani broj polja u smeru strelice. Ovo se računa kao posebno pomeranje (odvojeno od pomeranja posle kog ste se zaustavili na tom polju) i nikada nije deo vašeg glavnog pomeranja, ako je to važno.

UPS!:



Kada se zaustavite na polju UPS!, saplićete se!

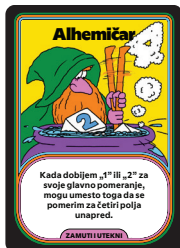
Zvezdica:



Kada se zaustavite na polju sa zvezdicom, uzmite bronzani token od jednog poena.

PIPAVI DETALJI

1. Ukoliko iz bilo kog razloga ponovo bacate kockice, prethodno bacanje se ne računa. Kao da se nikada nije dogodilo i nema nikakvog uticaja na igru (na primer, aktiviranje moći).
2. Start je polje!
3. Moći koje se aktiviraju kada se trkači nalaze na istom polju aktiviraju se i ako se trkači istovremeno zaustave na polju.
4. „Pomeranje za 0 polja” ne računa se kao pomeranje!
5. Moći trkača koje se aktiviraju u određeno vreme, kao što je „Pre mog glavnog pomeranja”, aktiviraju se samo jednom po potezu.
6. Moći trkača nisu više aktivne nakon što pobede ili na drugi način napuste trku, osim ako nije drugačije naznačeno.
7. Ukoliko neka moć kaže da možete ponovo baciti kockicu, to se odnosi samo na poslednje bacanje.
8. Ukoliko se stvori beskonačna petlja (na primer, Grebator treba da se zaustavi na polju sa Velikom bebom) odigrajte sve jednom, redosledom kojim se dešava, a zatim je završite. Imajte na umu da neke moći mogu da se međusobno aktiviraju više puta, kao što su Grebator i Prilepak, i to se ne računa kao beskonačna petlja.
9. Ukoliko moći trkača stvore beskonačnu petlju u kojoj niko ne može da pređe cilj, trka se završava i niko ne dobija preostale poene. Ovo se super retko dešava!



Alhemičar

Večno traga za drevnom tajnom pretvaranja Ovoga u Ono.

Kada dobijem „1“ ili „2“ za svoje glavno pomeranje, mogu umesto toga da se pomerim za četiri polja unapred.

SAMUŠTITUTERNI



Blizanac

Nije u rodstvu ni sa kim, samo je identičan svima.

Trebalo bi da koristiš moju figuru!

Dobijam moći „pre početka trke“.

Pre početka trke mogu da izaberem trkača koji je pobedio u prethodnoj trci i da koristim njegovu moć.

1+1 GRATIS



Dirižabl

Napravljen da leti, stvoren da eksplodira.

Kada počinjem svoj potez pre druge krivine, imam +3 za svoje glavno pomeranje. Na toj krivini ili posle nje, imam -1.

VATROMET



Baba Jaga

Prodajem kuću, malo prešla.

Ukoliko se nalazim na istom polju sa Mačevalcem, može da me izazove na dvoboj, ali će se on svakako saplesti.

Hipnotizer može da baci čini na mene, ali će se svejedno saplesti.

Saplićem svakog trkača koji se zaustavi na mom polju, ili kada se ja zaustavim na njegovom.

PUT POD NOSE



Cepidlaka

Lekturisao je ova pravila, a da mu niko to nije tražio.

Ovo uključuje bilo koje pomeranje (glavno pomeranje, na osnovu moći, i drugo). Na primer, ukoliko Mačevalac pobedi u dvoboju na poslednjem polju pre cilja, on ne može da ga pređe.

Drugi trkači mogu da pređu cilj samo ako dobiju tačan broj koji im treba. Ne pomeraju se ako dobiju veći broj od onog koji im je potreban.

ZAPRAVO...



Dugonogi

Ima on i ruke, ali koga briga.

Moja moć se računa kao moje glavno pomeranje, tako da me može „napasti“ Žvaka, a mogu i dobiti bonus od Trenera.

Umesto da bacim kockicu za svoje glavno pomeranje, mogu da se pomerim za pet polja unapred.

PUŠTI KORAK



Banana

Nije jestivija od tebe ili mene.

Saplićem svakog trkača koji me prestigne.

SAKOTITITREBAN



Diler

Izabrao je karijeru bez rizika.

Ukoliko neki drugi igrač ponovo baci kockicu, ja se pomeram pre njega.

Svako može ponovo da baci kockicu za svoje glavno pomeranje, jednom po potezu. Kada neki drugi igrač to uradi, ja se pomeram za jedno polje unapred.

KOCKICE, KOCKICE



Genije

A ipak budala u ljubavi.

Ukoliko se trkam protiv Kapetana i predvidim „1“, Kapetan krade sledeći potez, jer se njegova moć aktivira nakon moje.

Kad igram sa više trkača (strana 26), ako tačno predvidim, dobijam dodatni potez, ali ne i moj drugi trkač.

Mogu da predvidim koji broj na kockici ću dobiti za svoje glavno pomeranje. Ako pogodim, dobijam još jedan potez posle tog.

JAVLJA MI SE



Grebotor

Samo će se provući pored tebe.

Kada je Žvaka u trci, pomeram se za jedno polje za svako glavno pomeranje koje ona smanji za jedan. Ako je Diler u trci, pomeram se za svako ponovno bacanje. Sa Žabom, pomeram se za svako polje koje preskoči. Ako preskoči dva vezana polja pomeram se za jedno polje dvaput. Pomeram se i za svako Mađioničarovo ponovno bacanje, čak i ako ga ne iskoristi.



Hipnotizer

Sam je sebi napisao ovu lažnu biografiju.

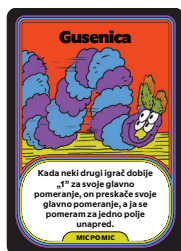


Kapetan

Kormilo je lažno, on samo ide napred kao i svi ostali.

Nakon što preuzmem potez, posle mene na red dolazi trkač levo od mene. Osim ako ne dobijem „1“, jer onda igram ponovo!

Ukoliko igram sa više trkača (strana 26), kada neko dobije „1“, ja igram sledeći, a zatim moj drugi trkač.



Gusenica

Daj joj centimetar i ona će uzeti centimetar.

Ukoliko neki drugi trkač baci „1“, a Kapetan se takođe trka, ja se pomeram za jedno polje, a zatim Kapetan dolazi na potez.



Imitator

Gotovo u potpunosti, mada ne sasvim isti.

Stalno imam moć trkača u vodstvu, ne samo na svom potezu. Ukoliko postoji kontradikcija između mene i trkača kog kopiram (na primer, Velike bebe) njegovu moć ima prioritet. Nikada ne kopiram moći „pre početka trke“.



Kentaur

Rastura kako trči!

Trkač ne može biti vraćen dalje od startnog polja.



Hijena

Snaga konstruktivne kritike.

Moja moć deluje i na trkače koji se oporavljaju od saplitanja.



Jaje

Da si video kokošku sve bi ti bilo jasno.

Trebalo bi da koristiš moju figuru! Dobijam moći „pre početka trke“.



Lakej

Ako si ti srećan, i on je srećan.



Mačevalac

Kad imaš rapir, sve ti je dovoljno dobar razlog za dvoboj.

Mogu da idem u dvoboj i više puta u jednom potezu, čak i kada nisam ja na potezu. Samo treba da se nalazim na istom polju sa nekim da bih ga izazvao na dvoboj.

Ne mogu da prekidam akcije koje su u toku (na primer, između bacanja kockice i pomeranja).



Omiljeni gubitnik

Najbolji učenik Akademije gubitnika. Što je loše.



Prilepak

Ima problema sa napuštanjem.

Ukoliko počnem da se pomeram sa trkačem, ne mogu da stanem dok se on ne zaustavi.

Mogu da pređem cilj koristeći svoju moć.



Mađioničar

Može da ispaljuje i vatrene kugle!

Moram da iskoristim poslednji broj koji sam dobio bacanjem kockice. Koji god da je!



Papuča

U potrazi za svojim izgubljenim blizancem.

Moja moć se računa kao teleportovanje. Ne računa se kao pomeranje i ne bacam kockicu. Nikada se ne nalazim na istom polju kao i trkač sa kojim menjam mesta. Teleportaciju radimo istovremeno.



Raketni naučnik

Vikendom radi kao neurohirurg.

Prvo bacam kockicu, a ONDA odlučujem da li ću duplirati broj.



Navijačica

Biće neverovatne energije.

Ukoliko je više od jednog trkača na poslednjem mestu, moram da navijam za sve. Pomeram se samo za jedno polje bez obzira na to koliko je trkača na poslednjem mestu.

Ukoliko navijam za sebe, to su dva odvojena pomeranja: pomeranje za dva polja, pa pomeranje za jedno polje.



Parti manijak

Evo šta se dešava kada stavite medvedu šesir na glavu.

Ako privučem Veliku bebu na svoje polje, svi trkači koji se nalaze na njemu vraćaju se za jedno polje unazad.



Romantičar

Poslednji svoje vrste.

Ukoliko se dva trkača pomeraju zajedno (na primer, Prilepak), moja moć se aktivira dva puta, po jednom za svakog trkača.



Sif

Skroman, a vredan.

Ukoliko bacim više od četiri „6“, nastavljam da gubim poene, ako ih imam.

Nakon teleportovanja nemam glavno pomeranje.



Usta

Uvek gladna.

Ako pojedem toliko trkača da niko ne prede cilj kao drugoplasirani, niko ne dobija poene za drugo mesto i možete da odbacite srebrni token poena za tu trku.



Zlikovac

Jedini plan koji ne može da sprovede jeste da pomiri svoje roditelje.

Ukoliko predvidim da ću ja pobediti i zaista pobedim, osvojiću nagrade i za prvo i za drugo mesto.



Smetalo

Traži svoje dve trećine.

Imam glavno pomeranje nakon teleportovanja.



Velika beba

Ima 30 godina.

Ja sam jedinstven slučaj: Kada se drugi trkač stavi na polje iza mene zbog moje moći, to se ne računa kao pomeranje, već se smatra da su se zaustavili na tom polju. Ukoliko se ja zaustavim na Bananinom polju i pomerim je unazad, to se računa kao da sam je pretekao i sapliće me.



Žaba

Često se vidi odozdo.

Da, čak i ako se pomeram unazad.



Trener

Samopouzdanje je veoma važno kada si neka vrsta guštera.

I ja imam korist od svoje moći!



Zec

Jedino od čega ne može da pobege je oholost.



Žvaka

Voli da se grli.

Moja moć smanjuje pomeranje, a ne broj na kockici. Dakle, ne pretvara „6“ u „5“ tako da Lakej i dalje može da radi svoj posao.

VARIJANTA ZA DVA IGRAČA

Pravila su ista, osim...

Okupljanje tima:

Napravite niz od osam karata trkača okrenutih licem nagore. Sada igrači (A i B) biraju trkače sledećim redosledom: ABBAABBA. Ponovite to sa još osam karata trkača, obrnutim redosledom, dok oba igrača ne budu imala po osam trkača (ukupno 16).

Pre početka trke:

Oba igrača istovremeno biraju po dva različita trkača za svaku trku, tako da će četiri trkača biti na startu na početku svake trke. Svaki igrač uzima dve kockice koje koristi za svoje različite trkače.

Trka:

Na svom potezu igrač naizmenično igra sa oba svoja trkača, prvo sa jednim pa sa drugim, redosledom kojim želi. Samo je bitno da završi potez prvog trkača pre nego što pređe na sledećeg. Ukoliko vaš trkač ima moći koja se aktivira kada „drugi trkači” nešto urade, to uključuje i vašeg drugog trkača.

Posle prve trke, igrač koji je osvojio najmanje poena u prethodnoj trci igra prvi. Ukoliko je rezultat nerešen, bacajte kockice!

VARIJANTA ZA TRI IGRAČA SA DUPLIM TRKAČIMA

Pravila su ista, osim...

Okupljanje tima:

Napravite niz od šest karata trkača okrenutih licem nagore. Sada igrači biraju trkače kao i obično. Ponovite to još tri puta, svaki put menjajući igrača koji prvi bira trkača. Nakon ovoga, svaki igrač bi trebalo da ima po osam trkača.

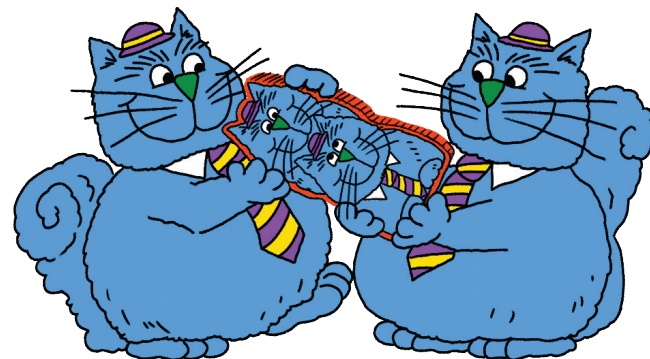
Pre početka trke:

Svi igrači istovremeno biraju po dva različita trkača za svaku trku, tako da će šest trkača biti na startu na početku svake trke. Svaki igrač uzima dve kockice koje koristi za svoje različite trkače.

Trka:

Na svom potezu igrač naizmenično igra sa oba svoja trkača, prvo sa jednim pa sa drugim, redosledom kojim želi. Samo je bitno da završi potez prvog trkača pre nego što pređe na sledećeg. Ukoliko vaš trkač ima moći koja se aktivira kada „drugi trkači” nešto urade, to uključuje i vašeg drugog trkača.

Posle prve trke, igrač koji je osvojio najmanje poena u prethodnoj trci igra prvi. Ukoliko je rezultat nerešen, bacajte kockice!



SADRŽAJ I ZASLUGE

Sadržaj

- 1 dvostrana tabla za igru
- 36 figura trkača
- 36 karata trkača
- 6 kockica
- 4 zlatna tokena za 1. mesto
- 4 srebrna tokena za 2. mesto
- 9 bronzanih tokena od tri poena
- 16 bronzanih tokena od jednog poena
- 1 pravila

© 2026. MIPL

Uvoznik i distributer za Srbiju:
Pridemage Games, Josifa Runjanina 3,
21000 Novi Sad, Srbija
www.drustveneigre.rs.

Zasluge

Autor: Takashi Ishida

Autor novog izdanja: Richard Garfield

Kreativni direktor: Alex Hague

Ilustracije: Angela Kirkwood

Grafički dizajn: Elizabeth Goodspeed, Janet Delavan

Dodatni dizajn i razvoj:
Skaiff Elias, James Nathan Spencer, Justin Vickers

Glavni pisac: Sophie Abromowitz

Izdavač: CMYK

Proizvođač: Strom MFG

Zahvalnice: Maisy Hatchard, Bryan Bornmueller,
Ted Werner i svim test-igračima

