

BEN
AJSNER

TIM
AJSNER

IJAN
MOS

MANI
TREMBLI



RAT U ZEMLJI ČUDA




STARWAY
Laguna

UPUTSTVO

U Zemlji čuda više nema ludorija i apsurdna...

Nekada je tu bilo šale i duha, a sada vlada samo bes. Čajanka protiče u miru, Kraljica Herc govori šapatom, Džabervok je pobjegao iz pesme, a Alisa se vratila i zatekla Zemlju čuda kao bledu senku onoga što je nekada bila. Svaki vođa pokreta kreće u borbu da obnovi Zemlju čuda kakvu je voleo. Neki se bore za beskonačne čajanke, neki su se tu zadesili zarad same borbe, drugi žele da svima odseku glavu, a jedna osoba najviše od svega želi da se vrati u savršeno nelogičnu Zemlju čuda kakvu je nekada upoznala.

Sadržaj uputstva:

Komponente	2
Postavka igre	4
Priprema igrača	5
Kratak opis igre	6
Čajanka	6
Krug čajanke	7
Kraj čajanke	7
Dejstva karata Čajanke	8
Setovi karata Saveznika	9
Moći vođa	10
Faza Rata	12
Ishod bitke	14
Završno bodovanje	15
Primeri bitke	16
Primeri zadataka i kovanja	20
Pravila za dva igrača	21
Autorski tim	22
Česta pitanja	22
Pojašnjenja moći	23

Komponente



1 TABLA ZA IGРУ SA ZEMLJOM ČUDA



5 TABLI POKRETA IGRAČA



70 PRISTALICA POKRETA (14 ZA SVAKOG IGRAČA)



25 ZAMKOVA (5 ZA SVAKOG IGRAČA)



6 MARKERA ZA BODOVANJE OBLASTI



2 MARKERA ZA PARTIJE ZA 4 I 5 IGRAČA



30 DISKOVA POKRETA (6 ZA SVAKOG IGRAČA)



5 FIGURA VOĐA I 13 FIGURA ČUDOZEMLJANA



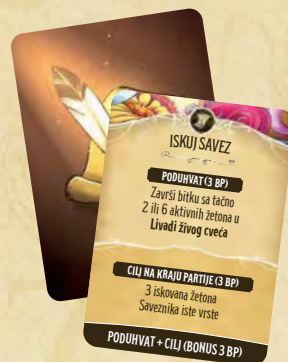
5X50+ TOKENA ZA BODOVANJE



20 POČETNIH ŽETONA POKRETA (4 ZA SVAKI POKRET)



20 KARATA OPKLADA



30 KARATA ZADATAKA



30 ŽETONA ARTEFAKTA POKRETA (6 ZA SVAKI POKRET)



24 KARTE ČUDOZEMLJANA I 21 KARTA SAVEZNIKA



5 KOCKICA POKRETA



5 TOKENA ŠTIT



24 ŽETONA ALATKE ČUDOZEMLJANA (12X2)



90 (3X30) KARATA ČAJANKE



FIGURA POČETNA BITKA



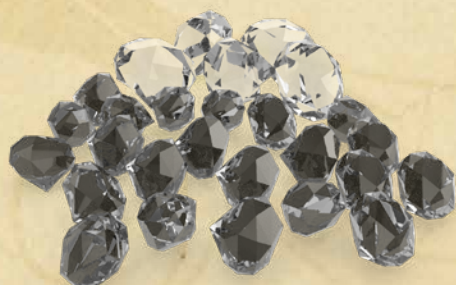
25 ŽETONA KOVAČNICE



34 ŽETONA LUDILA (29 OBIČNIH, 5 DVOSTRUKIH)



7 ŽETONA OTROVA



40 KRHOTINA LUDILA (30 U VREDNOSTI 1 I 10 U VREDNOSTI 5)



1 KOCKA KRHOTINA



5 VREĆICA POKRETA IGRAČA



95 ŽETONA SAVEZNIKA (PO 19 SVAKE VRSTE) FLAMINGOSI / ŠTVORENJA / CRVENI TOPOVI RUŽE / VOJNICI HERC

Postavka igre

- 1 Stavite tablu na sredinu stola.
- 2 Promešajte markere za bodovanje oblasti i stavite 1 u svaku od 5 oblasti. Preostale markere vratite u kutiju.
- 3 Izaberite jedan set karata Saveznika (A, B, C ili D, vidite str. 9 za spisak svih karata) i stavite sve karte iz tog seta pored table. Stavite kartu Saveznika Kovačnica pored izabranog seta karata Saveznika. Stavite žetone Saveznika na odgovarajuće karte. Vratite preostale karte Saveznika u kutiju (preporučujemo da u prvoj partiji igrate sa setom Saveznika A).
- 4 Promešajte špil karata Čudozemljana i stavite ga licem nadole pored table. Stavite gornje tri karte sa špila licem nagore pored špila. Postoje 2 vrste karata Čudozemljana, više informacija o njima nalazi se na str. 8.
- 5 U zavisnosti od toga da li je figura ili žeton, stavite odgovarajuću figuru Čudozemljana ili 2 žetona pored karata okrenutih licem nagore. Preostale figure Čudozemljana i žetone stavite pored table.
- 6 Stavite žetone Ludila, krhotine i kocku krhotina na sredinu table za igru.
- 7 Promešajte sva 3 špila Čajanke. Iz špila Krug I raspodelite karte licem nagore na sva upražnjena mesta za stolom, u zavisnosti od broja igrača: 11 u partiji za 2 ili 3 igrača, 12 u partiji za 4 igrača i 13 u partiji za 5 igrača.
- 8 Stavite špil Krug I na poslužavnik za čaj pored polja Čelo stola, a špilove Krug II i Krug III pored table.
- 9 Promešajte karte Zadataka i stavite ih pored table, licem nadole.
- 10 **2 igrača:** Na str. 21 nalazi se nastavak uputstva za postavku igre.
3-5 igrača: Stavite figuru Početna bitka u Crvenu tvrđavu. Bacite kocku krhotina i pomerite tu figuru u smeru kazaljke na satu onoliko oblasti koliko krhotina pokazuje kocka.



Priprema igrača

A Svaki igrač bira Pokret i uzima:

- ⊙ 1 tablu Pokreta (koristite stranu za 2 igrača ako igrate udvoje)
- ⊙ 14 pristalica Pokreta
- ⊙ 5 zamkova
- ⊙ 1 figuru vođe Pokreta
- ⊙ 4 početna žetona Pokreta (vrednosti 1, 1, 1, 2)
- ⊙ 6 žetona Artefakta Pokreta (vrednost 3)
- ⊙ 1 vrećicu
- ⊙ 1 token za bodovanje „+50“
- ⊙ 4 karte Opklade (ne u partijama za 2 igrača)
- ⊙ 1 početni žeton dvostruko Ludilo (tamnoplavi sa 2 simbola „skloni jedinicu“)
- ⊙ 2 obična žetona Ludila (ljubičasti sa simbolom „skloni jedinicu“)
- ⊙ 1 žeton Kovačnice
- ⊙ 6 diskova Pokreta
- ⊙ 1 kockicu Pokreta
- ⊙ 1 token Štit
- ⊙ 2 karte sa opisom moći saveznika



Ako igrate kao Džabervok, uzmite broj žetona Otrova = broj igrača +2. Stavite ih pored svoje table a preostale žetone Otrova vratite u kutiju.

B Stavite svoje pristalice i zamkove pored svoje table Pokreta.

C Stavite 4 pristalice na označena mesta na trećem prikazu Kovačnice na svojoj tabli Pokreta.

D Stavite 4 svoja žetona Artefakta na odgovarajuće simbole na desnoj strani svoje table Pokreta.

E Stavite 4 diska Pokreta na 4 odgovarajuća polja poboljšanja na levoj strani svoje table Pokreta, pa stavite još 1 disk na polje „1“ snage svog vođe (ikona mača).

F Stavite u vrećicu svog pokreta 4 početna žetona Pokreta, 2 žetona Artefakta Pokreta, 1 žeton Kovačnice 1 početni žeton dvostrukog Ludila i 2 obična žetona Ludila.

Na primer, Kraljica Herc na početku stavlja u vrećicu sledeće žetone:



G Stavite token Štit na čitavu stranu, u gornji levi ugao svoje table.

H Stavite 1 disk Pokreta na početak prikaza bodovanja.

I Stavite 1 kockicu Pokreta na početak prikaza Bitke, da označi vašu borbenu snagu.

J Uzmite dve karte Zadataka. Jednu zadržite i stavite je licem nadole pored svoje table. Drugu vratite u špil i promešajte ga.

K Vratite u kutiju sve karte Opklade Pokreta koji ne učestvuju u partiji.

L Nađite kartu opisa moći za set žetona koji koristite (A, B, C ili D) i stavite je pored svoje table. Karte opisa moći koje se ne koriste, vratite u kutiju.

M Stavite figuru vođe na polje Čelo stola – na tabli čajanke.

N Igrač koji je poslednji pio čaj igra prvi. Podelite početne krhotine u skladu sa tabelom ispod.

H

J

B

L

C

D

Na mesta, pozor, sad!

Na kraju svaki igrač dobija broj krhotina na osnovu redosleda igranja i broja igrača i stavlja ih na svoju tablu Pokreta.

U SMERU KAZALJKE NA SATU

	IGRAČ 1	IGRAČ 2	IGRAČ 3	IGRAČ 4	IGRAČ 5
5 IGRAČA	●●●●●	●●●●	●●●●	●●	
4 IGRAČA	●●●●	●●●●	●●●●	●●	
3 IGRAČA	●●●●	●●●●	●●		
2 IGRAČA	●●	●			

Kratak opis igre

U Ratu u Zemlji čuda, preuzete uлогу nekog slavnog stanovnika Zemlje čuda koji vodi svoj Pokret u rat u želji da ispravi nepravde koje su zadesile Zemlju čuda. Igra traje 3 kruga (I, II i III). Svaki krug podrazumeva fazu Čajanke i fazu Rata.

U fazi Čajanke likovi jure oko stola za čaj i spremaju se za bitku. Stavljate pristalice u oblasti Zemlje čuda, stičete podršku drugih Čudozemljana, pridobijate saveznike u vidu žetona Saveznika i nalazite magične kovačnice pomoću kojih ćete aktivirati jedinstvene moći svog Pokreta.

Čajanka

Čajanka Ludog šeširdžije je sumanuto mesto, prepuno saveznika i uzbudljivih mogućnosti.

Na svom potezu možete da se, u smeru kazaljke na satu, pomerite na bilo koju stolicu i preuzmete sve što pruža karta sa tog mesta. Pazite da ne idete prebrzo! Svaki put kad prođete kraj polja Čelo stola, dobićete opasne krhotine koje mogu da vas odvedu u ludilo.

Na čajanci imate 2 glavna cilja: stavljate jedinice u oblasti u kojima želite da se borite i sakupljate žetone Saveznika i Čudozemljana koji će vam pomoći.

U fazi Rata, igrači vode bitku u oblastima sa svojim jedinicama i koriste saveznike koje su stekli tokom Čajanke. U bici ćete iz vrećice izvlačiti žetone Saveznika i dodavati njihovu snagu. Igrač sa najvećom snagom će pobediti u bici, dobiće nagradu za pobjedu i sagradiće zamak u toj oblasti. Međutim, budite na oprezu, zemljom se širi otrovno ludilo oslobođeno iz razbijenog ogledala. Što bitka duže traje, veći su izgledi da će vaše pristalice zahvatiti ludilo i da će napustiti vašu vojsku.

Kako pobediti

Igrači podršku u Zemlji čuda stiču tako što grade zamkove, ispunjavaju zadatke i skupljaju bodove pobjede (BP). Na kraju 3. kruga, pobjeđuje igrač sa najviše bodova (Zamkova, ispunjenih zadataka i BP) i postaje novi vladar Zemlje čuda!

POSTAVLJANJE STOLA

Svaki krug ima odgovarajući špil Čajanke. Sledite ove korake da pripremite čajanku za novi krug (tokom postavljanja igre već ste je pripremili za prvi krug igre):

1. Sklonite sa table karte Čajanke preostale iz prethodnog kruga.
2. Postavite po 1 kartu licem nagore na upražnjena mesta za kartu oko stola za čaj, počevši desno od Čela stola, pa u smeru kazaljke na satu. Na nekim mestima je naznačen broj igrača – na ta mesta stavite kartu samo u partijama sa jednakim ili većim brojem igrača.
3. Svaki igrač stavlja figuru svog vođe na polje Čelo stola.
4. U drugom i trećem krugu, prvi igra igrač sa najmanje bodova pobjede. Ako su izjednačeni, prvi igra igrač sa najmanjim ukupnim brojem jedinica u svim oblastima. Ako su i dalje izjednačeni, bacaju kocku krhotina i ko dobije više, igra prvi. Ostali igrači dalje igraju po redosledu kazaljke na satu.

Igrači zadržavaju pred sobom karte Čajanke do kraja partije, da bi lakše zapamtili koje žetone imaju u vrećici i da bi izračunali bodove zadataka na kraju partije.



Krug čajanke

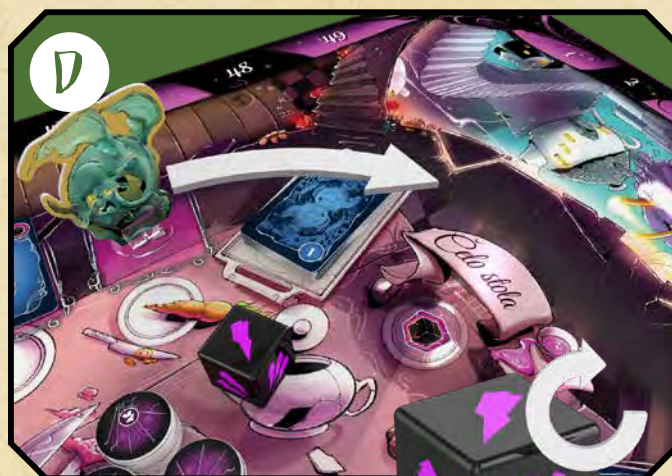
IZABERITE KARTU

Ako na svom potezu imate manje od 4 karte u toku aktualne čajanke, pomerite vođu u smeru kazaljke na satu željeni broj polja do mesta sa kartom na kome nema drugog igrača (A), uzmite tu kartu, uzmite nagrade koje daje (B) i stavite dobijene pristalice (C) u jednu oblast.



DOLAZAK NA POLJE ČELO STOLA

Ukoliko stignete do Čela stola, morate privremeno da stanete i bacite kocku krhotina (D). Uzmite broj krhotina koji pokaže kocka, pa popunite kartama Čajanke sva prazna polja oko stola (E). Onda nastavite svoj potez tako što ćete doći na neku slobodnu stolicu. U jednom potezu možete samo jednom proći polje Čelo stola.



IZAĐITE U ZEMLJU ČUDA

Ako ste u toku ove čajanke sakupili 4 karte, na početku svog poteza stavite vođu u jednu od 5 oblasti na spoljašnjem delu table (F). Kada su sve vođe postavljene u određene oblasti, čajanka je završena.



KRAJ ČAJANKE

Čajanka je gotova kada su svi igrači uzeli 4 karte Čajanke i stavili vođu u neku oblast.

Pošto su pili čaj Ludog šeširdžije, svi igrači dobijaju jedan žeton Ludila iz zalihe i stavljaju ga u svoju vrećicu.

Igrači sa najviše krhotina stavljaju u vrećicu 1 dodatni žeton Ludila, pa odbacuju pola svojih krhotina (ako polovina nije ceo broj, zaokružite ga na prvi veći broj).

Nijedan igrač ne dobija ludilo ukoliko nema dovoljno žetona Ludila koji bi se ravnopravno podelili svim igračima u svakom od navedenih koraka. Ukoliko oni igrači sa najviše krhotina ne dobiju Ludilo – oni ne mogu ni odbaciti polovinu svojih krhotina.

Dejstva karata Čajanke

Svaka karta Čajanke daje različite dobrobiti (a ponekad ima i negativne efekte na igrača), i to je prikazano na njoj. Morate da uzmete sve što vam karta obezbeđuje, željenim redosledom. Međutim, morate uzeti maksimalan broj dobrobiti ili negativnih efekata koliko karta nalaže.

Jedinice

Stavite broj jedinica prikazan u levom gornjem uglu u **jednu oblast**. To će obično biti pristalice, ali takođe možete da stavite i Čudozemljane, ako ste ih prethodno regrutovali.



Ako u zalihama više nemate pristalica, za svaku jedinicu koju ne možete da stavite, možete da uzmete svog pristalica ili Čudozemljanina sa table i premestite ih u drugu oblast.

Ako karta Čajanke ima dve ikone za stavljanje jedinica (jednu u gornjem levom uglu, a drugu u sredini), svaki skup jedinica možete da stavite u drugu oblast.

Žeton Saveznika



Dobijate prikazani žeton i stavljate ga u vrećicu. Svaki žeton Saveznika može da bude slab (♦) ili jak (♦♦) sem žetona Kovačnice koji su uvek slabi. Vodite računa da uvek uzmete odgovarajući žeton Saveznika.

Bilo koji saveznik

Izaberite bilo koji žeton Saveznika odgovarajuće snage: 1 tačka označava slabiji žeton Saveznika, 2 tačke označavaju jači žeton Saveznika.



Kocka krhotina

Ova ikona se nalazi u gornjem desnom uglu nekih karata. Bacite kocku krhotina, uzmite prikazani broj krhotina i stavite ih pored svoje table.



Štit

Kada uzmete ovu kartu, obrnite token Štiti i obnovite ga, ukoliko je bio slomljen.



Čudozemljani

Izaberite jednu kartu Čudozemljana okrenutu licem nagore i stavite je pored svoje table. Tu kartu posedujete do kraja partije. Postoje 2 vrste Čudozemljana:



FIGURE

Karte sa figurama Čudozemljana prepoznaju se po ilustraciji figure u donjem desnom uglu (vidite kartu Belog zeca ispod).



Kada dobijete figuru Čudozemljana, smesta je stavite u neku oblast.

ŽETONI

Na kartama žetona Čudozemljana žeton je prikazan na dnu karte, u sredini. Kada dobijete tu kartu, stavite u vrećicu 2 odgovarajuća žetona.



Pošto ste uzeli kartu Čudozemljana, vucite novu kartu Čudozemljana i stavite je pored table za igru, na mesto karte koju ste uzeli.

Moći Pokreta

Omogućavaju da aktivirate 1 moć Pokreta. Sklonite disk sa moći Pokreta koju želite da aktivirate. **Moći Pokreta mogu da se aktiviraju bilo kojim redom**. Svaki Pokret ima 4 moći: 2 koje poboljšavaju vaše žetone Artefakta i 2 pasivne moći.



Odbacivanje krhotina

Odbacite broj prikazanih krhotina.



Zamak

Stavite zamak u oblast u kojoj nemate zamak. Zamkovi vam daju +2 snagu na početku bitke ako u toj oblasti imate jedinice. Zamkovi donose bodove pobeđe na kraju igre.



Snaga vođe

Povećajte snagu svog vođe za 1. Ako je snaga vođe na maksimumu (6), umesto toga možete da odbacite 1 krhotinu.



Odbacivanje ludila

Ova nagrada vam omogućava da trajno odbacite 1 običan žeton Ludila iz svoje vrećice. Ne možete da odbacite dvostruki žeton Ludila.



Zadaci

Ova nagrada vam omogućava da vučete 1 kartu Zadatka.



Ova nagrada vam omogućava da vučete 2 karte Zadatka, pa da odbacite jednu. Možete odbaciti bilo koju kartu – to ne mora biti jedna od karata koju ste upravo izvukli.



Podeljene karte

Neke karte Čajanke su podeljene belom linijom. Kada dobijete takvu kartu, birate donju ili gornju nagradu. Uvek dobijate prikazane pristalice i morate da bacite kocku krhotina, ako je u gornjem desnom uglu ikona kocke.



Karte kvarenja

Karte Čajanke sa sivom pozadinom i ikonom kocke krhotina vam uz nagradu pružaju i 2 mogućnosti:

- ☉ Možete baciti kocku krhotina i zauzvat dobiti broj krhotina naznačen na kocki, uz dodatne nagrade koje su naznačene na karti.
- ☉ Možete ignorisati krhotine, ali u tom slučaju dobijate samo druge nagrade.



Ograničen broj komponentata

Broj žetona Saveznika je ograničen. Ako izaberete kartu koja bi vam obezbedila žeton Saveznika kojeg više nema u zalihama, možete da uzmete bilo koji drugi žeton iste snage (slab ili jak).

Setovi karata Saveznika

U igri postoje četiri seta karata Saveznika. Mada je moguće mešati karte Saveznika, setovi su pripremljeni tako da odnos karata bude uravnotežen i da odgovara datoj igri.

Novim igračima predlažemo da setove koriste po abecednom redu. Iskusni igrači mogu da izaberu set nasumično i da navale!



A

Kada se odigra, vratite 1 potrošen žeton u vrećicu Ili udvostručite snagu ovog žetona.

Udvostručite snagu sledećeg žetona koji stavite na prikaz Aktivnih žetona.

Dobijate 1 BP na kraju bitke. Dobijate 2 BP kada iskusujete ovaj žeton.

Na ovaj žeton ne utiču moći vaših drugih žetona.

Kada se ovaj žeton potroši, vratite ga u zalihe i stavite žeton Stvorenja druge snage (slab ili jak) među potrošene žetone.

B

Možete da iz susedne oblasti premestite broj pristalica jednak snazi ove karte u aktuelnu bitku Ili da udvostručite snagu ovog žetona.

Ako imate jednog ili više aktivnih Flamingosa, svi žetoni Saveznika koje upotrebite u ovoj bici imaju +1 snagu.

Na kraju bitke, stavite aktivne Ruže u vrećicu, umesto među potrošene žetone.

Snaga ovog žetona je manja za 1 ukoliko je već aktivan Crveni top.

Ako imate najviše aktivnih Stvorenja na kraju bitke, stavite 1 pristalicu u bilo koju oblast.

C

Kada sledeći put vučete, izvucite dodatni broj žetona jednak snazi ovog žetona. Odigrajte 1 žeton, a ostale vratite u vrećicu.

Pošto ste dodali snagu ovog žetona, možete da pomerite marker snage na najbliži simbol Kovačnice.

Ako na kraju bitke imate 2 ili više aktivnih Ruža, možete da ostvarite dodatni Poduhvat sa karte Zadatka iako uslovi nisu ispunjeni.

Kada ispunite Poduhvat sa karte Zadatka, morate trajno da odbacite 1 aktivni žeton.

Ako je ovaj žeton slab, kada ga odigrate daje +2 snagu za sva ostala aktivna Stvorenja. Ako je jak, oduzima 2 svima.

D

Ako u ovoj oblasti nemate zamak, možete da utrostručite snagu ovog žetona.

Kada ga odigrate, izaberite protivnika sa većom borbenom snagom od vaše. On dobija 1 krhotinu.

Kada iskusujete Ružu, stavite 1 pristalicu u bilo koju oblast.

Ako pobedite u ovoj bici, dobijate 1 krhotinu. Ako je ovo jak žeton, dobijate još 1 dodatnu krhotinu.

Ako imate više krhotina od snage ovog žetona, gubite 1 krhotinu. Ako imate manje, dobijate 1 krhotinu.

Moći vođa

Svaki vođa ima jedinstvenu moć koja može da se odigra isključivo u fazi Čajanke.

Džabervok

Na početku čajanke stavite žeton Otrova na dve različite karte na tabli. Na kraju svog poteza, ako na kartama nema žetona Otrova **1**, stavite jedan **2**. Ako protivnik uzme kartu sa žetonom Otrova, stavlja žeton u svoju vrećicu. Ako vi uzmete tu kartu, vraćate Otrova u zalihe.



ŽETONI OTROVA

Kada ga izvučete, gubite 1 jedinicu i vraćate žeton Otrova Džabervoku. Žetoni Otrova mogu da se blokiraju pomoću Štita. Ako je žeton Otrova blokiran, nema dejstvo i vraća se u vrećicu. Žetoni Otrova ne idu na prikaz Ludila.

Ako Džabervok uzme kartu Čajanke na koju je stavio žeton Otrova, žeton se vraća u njegove zalihe. Džabervok ima ograničeni broj žetona Otrova (broj igrača +2). Ako su svi žetoni Otrova u vrećicama drugih igrača, Džabervok ne može da postavlja više žetona. Ukoliko na kraju svake čajanke ima preostalih žetona Otrova na kartama Čajanke – žetoni se vraćaju u Džabervokove zalihe.

Ludi šeširdžija

Samo jednom u toku faze Čajanke Ludi šeširdžija može da popuni sva prazna mesta za stolom za odgovarajući broj igrača u partiji **1** novim kartama iz špila Čajanka. **2** Onda može da bez pokretanja uzme bilo koju kartu.



Moći vođa (nastavak)

Svaki vođa ima jedinstvenu moć koja može da se odigra isključivo u fazi Čajanke.

Kraljica Herc

Na svakom svom potezu Kraljica može da stavi pristalice sa jedne karte **1** u više oblasti **2**.



Alisa

Alisa se za razliku od drugih igrača oko stola uvek kreće u smeru suprotnom od kazaljke na satu **1**, kada uzima karte Čajanke **2**.



Češirska mačka

Na čajanci, kada dobijete 2 ili 3 na kocki krhotina **1**, možete 1 krhotinu dodeliti drugom igraču **2**.



U partiji za 2 igrača neke vođe imaju drugačije moći. U takvoj partiji, obavezno koristite stranu table Pokreta za 2 igrača.

Faza Rata

U fazi Rata ćete se boriti u svakoj oblasti u kojoj imate jedinice (pristalice, Čudozemljane ili svog vođu) tako što izvlačite žetone iz vrećice. Da biste pobedili u bici i izgradili zamak, morate da imate najveću snagu, ali možda poželite da se zaustavite pre toga, da biste ostvarili zadatak ili se posvetili kovanju svog Pokreta.

Različiti ciljevi u ratu zahtevaju da pažljivo analizirate položaj protivnika i nađete ravnotežu između želje za kontrolom i moguće štete koju ćete pretrpeti od ludila.

Bitke

Počevši od oblasti sa figurom Početna bitka pa u smeru kazaljke na satu, rešite bitke u svim oblastima. U bici ćete izvlačiti žetone da biste pomerali napred svoj marker snage (kockicu pokreta) na prikazu Bitke.

U bici učestvuju svi igrači sa bar 1 jedinicom (pristicama, Čudozemljanima i vođama) u oblasti. Iako zamkovi obezbeđuju +2 za snagu na početku bitke, oni se ne računaju kao jedinice. Ako igrač u oblasti ima samo zamak, ne učestvuje u toj bici.

Opklade

Ako nemate jedinice u bici, možete da se kladite ko će imati najveću snagu i pobediti u bici. Svi igrači koji ne učestvuju u bici se klade istovremeno, pošto je izračunata početna snaga.

Da biste učestvovali u opkladi, izaberite kartu opklade Pokreta za koji mislite da će pobediti, stavite je pred sebe, licem nadole. Ako ste pogodili, stavite u vrećicu 1 slab žeton Saveznika. Ako niste, stavite 1 krhotinu. Ako je ishod nerešen, ne dobijate ništa.

U partijama za 2 igrača nema klađenja.

NE VIRI!

U toku faze Rata ne smete da gledate sadržinu svoje vrećice.

Detalniji i potpuniji opis koraka bitke nalazi se u dijagramu toka Ratovanje na str. 24 uputstva (kao i u sažetku pravila).



Redosled primene moći

Većina moći žetona se primenjuje istovremeno. U slučajevima kada je naznačen određeni redosled, primenite ih ovako:

- ☉ Žetoni Ludila i propadanje se UVEK primenjuju prvi.
- ☉ Svaki igrač primenjuje moć koja utiče na njega samog ili na njegove žetone redosledom koji sam bira.
- ☉ Svaki igrač rešava moći koje utiču na druge igrače.
- ☉ Ako dođe do spora oko redosleda primene akcije i moći među igračima, prvi to čini igrač sa najmanjim brojem BP. Ukoliko ima više igrača sa istim ili najmanjim brojem BP, prvi svoje akcije i moći primenjuje igrač koji ima najviše krhotina.

Zaustavljanje

Posle prvog izvlačenja, možete da se zaustavite i napustite bitku tako što više nećete izvlačiti žetone iz vrećice. Ukoliko se jednom zaustavite, ne možete ponovo da izvlačite. Igrači mogu da odaberu da se zaustave da bi ispunili zadatak, jer su se zadesili na simbolu Kovačnice ili da bi uštedeli preostale pristalice za naredni krug.

Ukoliko su se svi sem jednog igrača zaustavili ili propali – igrač koji je preostao mora da se zaustavi u slučaju da zauzima najviše polje na prikazu Bitke.

Ako igrač stigne do 25 (ili više) na prikazu Bitke, smesta je pobedio u bici. Svi drugi moraju da se zaustave, i bitka je gotova.

Ako dva ili više igrača stignu do 25 u istom izvlačenju, zajedno su pobedili.

Žetoni Ludila i propadanje

Kada odigrate žeton Ludila, ne napredujete na prikazu Bitke. Umesto toga, gubite 1 jedinicu (pristalicu, vođu ili Čudozemljana) za svaku prikazanu ikonu „gubite jednu jedinicu“ (). Vratite izgublenu jedinicu u svoju rezervu i stavite žeton Ludila na krajnje levo prazno polje na svom prikazu Ludila (u gornjem desnom uglu table Pokreta).

Ne možete da sklonite vođu sve dok niste sklonili sve ostale jedinice.

Sklonjeni Čudozemljani vraćaju se u rezervu. Mogu da se odigraju ponovo tokom čajanke prilikom stavljanja jedinica. Kada sklonite Čudozemljane ne gubite snagu koju oni nose, ali njihove sposobnosti više ne utiču na bitku.

ZAŠTITA OD LUDILA

Kada izvučete žeton Ludila, možete da blokirate njegovo dejstvo okretanjem tokena Štit, ukoliko Štit nije prethodno razbijen. Ako je štit blokirao žeton Ludila, žeton se vraća u vrećicu a štit se okreće na stranu sa razbijenim simbolom. Štitovi u potpunosti blokiraju dejstvo i običnih i dvostrukih žetona Ludila.



PROPADANJE

Ako ostanete bez jedinica, propali ste i ispadate iz bitke. Vaša snaga se vraća na 0, vaši aktivni žetoni smesta postaju potrošeni i nije vam dozvoljeno da izvlačite nove.

Potrošeni žetoni se sa prikaza Aktivnih žetona premeštaju ispod vaše table. Ukoliko propadnete, gubite sve specijalne moći koje nose vaši aktivni žetoni (npr. više ne možete da kujete sa žetonima Kovačnice). **Na kraju okrenite token Štit na stranu sa celim simbolom.**

DOPUNA VREĆICE

Kada stavite žeton Ludila na poslednje (četvrto) polje na prikazu Ludila, smesta u vrećicu vratite sve žetone Ludila i potrošene žetone. Ako propadnete i taj žeton popuni prikaz žetona Ludila, prvo premestite sve aktivne žetone u oblast potrošenih žetona ispod svoje table, a onda vratite sve potrošene žetone i žetone Ludila u vrećicu.

Igrači bi trebalo da budu oprezni sa dopunom vrećice, kada im je većina žetona na prikazu Aktivnih žetona. U vrećicu igrači mogu da vrate samo žetone iz oblasti u kojima su ih potrošili, što može doneti veći broj žetona Ludila.

PROPADANJE I DOPUNA VREĆICE

Obe radnje se mogu odvijati istovremeno, ali za svaku važe posebna pravila. Ukoliko je slomljen, token Štit okrećete da biste ga obnovili samo ukoliko ste propali (ili ukoliko tokom čajanke izvučete simbol ili koristite specijalne moći), ali ne i kada dopunjavate vrećicu. Token Štit ne okrećete kada dopunjavate vrećicu i ne možete izgubiti bitku zbog dopune.

Primer propadanja i dopune je na str. 18.

Dejstva žetona

Svaki žeton koji nije žeton Ludila povećava vašu borbenu snagu. Neki žetoni (Saveznici, Čudozemljani i Artefakti) imaju moći koje utiču na bitku ili se primenjuju po okončanju bitke. Dejstva su detaljno opisana na odgovarajućoj karti žetona ili na tabli Pokreta, a dodatna objašnjenja se nalaze u odeljku *Česta pitanja* na strani 22.

Moći koje menjaju snagu žetona prestaju onda kada se žeton stavi. Prilikom kasnijih izvlačenja žeton će nositi samo snagu koja je na njemu istaknuta.

ŽETONI KOJI UTIČU NA PROTIVNIKE

Žetoni koji se odnose na protivnike utiču samo na one igrače koji imaju jedinice u aktuelnoj bici. To su oni igrači koji su se zaustavili, ali ne i oni koji su propali.

DEJSTVA ŽETONA SE NE PRENOSE

Neki žetoni imaju efekat na buduća izvlačenja. To važi samo za aktuelnu bitku.

PRIMER IZVLAČENJA ŽETONA



IZVLAČENJE 1: ŽETON POKRETA

Žetoni **Pokreta** nemaju posebne moći. Kada se ovaj žeton stavi, Alisa uvećava borbenu snagu za 2.

IZVLAČENJE 2: FLAMINGO



FLAMINGOSI



Udvostruči snagu sledećeg žetona koji staviš na prikaz Aktivnih žetona.

Žetoni **Flamingosa** (set A) udvostručuju snagu sledećeg aktivnog odigranog žetona. Ovaj žeton ima snagu 1, tako da Alisa pomera svoju borbenu snagu za 1. Moć ovog žetona će udvostručiti snagu sledećeg žetona koji Alisa izvuče.

IZVLAČENJE 3: VOJNICI HERC



VOJNICI HERC



Kada se odigra, vrati 1 potrošeni žeton u vrećicu ILLI udvostruči snagu ovog žetona.

Vojnici Herc (set A) pružaju igraču izbor da vrati jedan žeton u vrećicu ili poveća snagu Vojnika Herc. Alisa bira da poveća snagu sa 1 na 2. Snaga 2 se u tom slučaju udvostručuje na 4, pošto je to sledeći aktivan žeton posle Flaminga.

Ishod bitke

Pod uslovom da ne propadnete, u bici možete da dobijate različite nagrade. Dobićete sve nagrade za koje se kvalifikujete.

KORACI ISHODA BITKE

1 NAGRADA ZA POBEDU U OBLASTI I ZAMKOVIMA

2 ZADACI

3 MOĆI POKRETA I ČUDOZEMLJANA

4 KOVANJE

5 REŠAVANJE OPKLADA

6 ČIŠĆENJE NAKON BITKE

7 KRAJ FAZE RATA

Nagrada za pobjedu u oblasti i zamkovi



Igrač sa najvećom snagom je pobjednik u bici i njegova oblast odnosi nagradu u aktuelnom krugu igre, što je prikazano i na markeru za bodovanje. Svaki marker za bodovanje ima tri broja na sebi. Broj krajnje levo se dobija za prvi krug, srednji za drugi a desni za treći.

Uz dobijanje odgovarajućeg broja bodova pobjede, igrač sa najvećom snagom stavlja zamak u oblast. Igrač može da ima samo 1 zamak u oblasti. Ako pobjednik već ima zamak u oblasti, dobija samo bodove.

Igrač sa drugom najvećom snagom dobija polovinu bodova sa markera za bodovanje oblasti za taj krug.

NEREŠENI ISHODI I OBLASTI BEZ BITKE

- ⦿ Ako su 2 ili više igrača izjednačeni za prvo mesto, svaki bira hoće li dobiti bodove ili staviti zamak. U tom slučaju nema nagrade za 2. mesto.
- ⦿ Ako su 2 ili više igrača izjednačeni za drugo mesto, dele nagradu na pola (ako polovina nije ceo broj, zaokružuje se na prvi veći broj).
- ⦿ U oblasti u kojoj nema bitke, igrač može da izabere da dobije nagradu za zamak. U oblastima gde nema bitke nije moguće kladenje.
- ⦿ U slučaju nerešenog ishoda za prvo mesto, sve opklade u toj bici nemaju dejstvo.

U oblasti bez bitke igrač može da izabere da dobije nagradu za pobjedu ili zamak. Nema kladenja i ne vuku se žetoni (sem u partijama za 2 igrača).

Nema pobjednika:

Ako svi igrači u oblasti propadnu, nema pobjednika.

Zadaci (vidite primer na str. 20)

Svaka karta Zadatka sastoji se iz 2 dela: Poduhvat i Cilj. Poduhvat treba da ostvarite u bici u određenoj oblasti. Cilj treba da ostvarite do kraja partije, uglavnom u fazi Čajanke. Možete da ostvarite jedan ili oba dela zadatka. Na kraju igre svaki ostvareni deo zadatka daje 3 BP; a ako ostvarite oba, dobijate dodatna 3 BP.



PODUHVATI

Svaka karta Zadatka daje vam poduhvat koji možete da ostvarite u bici u određenoj oblasti (npr. zaustavite se kada vam poslednji aktivni žeton nosi vrednost „1“ u Tmulastoj šumi). Ako na kraju bitke ispunite taj uslov, objavite da ste ostvarili Poduhvat sa karte Zadatka i stavite je ispred sebe, licem nagore.

U svakoj bici možete da ostvarite samo jedan Poduhvat.

CILJEVI

Deo koji se odnosi na Cilj sa karte Zadatka daje vam smernice šta treba skupljati tokom čajanke i kako razvijati svoj Pokret. Svaki Cilj nalaže igraču šta treba da sakupi ili na koji način da ostvari zadatak (npr. 7 ili više Stvorenja ili žetona Crveni top).

Ciljevi se proveravaju na kraju partije.

Ako je za ostvarenje Cilja potrebno pobrojati žetone, oni se broje svugde: žetoni u vrećici, aktivni i potrošeni žetoni, kao i žetoni na poljima Kovačnica.

Karte Zadataka daju 3 BP ako ostvarite Poduhvat ili Cilj i 9 BP ako ostvarite oba.

Završno bodovanje


Pošto se okonča faza Rata u 3. krugu partije, partija je gotova i igrači moraju da izračunaju svoj konačni rezultat na sledeći način:

Moći Pokreta i Čudozemljana



Svi igrači koji nisu propali u bici mogu da aktiviraju moći svog Pokreta ili Čudozemljana, koje se primenjuju na kraju bitke.

Kovanje (vidite primer na str. 20)

Od svojih žetona možete da iskujete moćne artefakte. Možete jednom da kujete ako je na vašem završnom polju na prikazu Bitke simbol Kovačnice . Takođe možete da kujete i za svaki žeton Kovačnice na prikazu Aktivnih žetona.



KAKO SE KUJE:

1. Izaberite 1 aktivan žeton (može biti žeton Kovačnice).
2. Stavite ga na krajnje levo prazno polje na nekom prikazu Kovačnice na svojoj tabli.
3. Uzmite nagradu za polje koje ste popunili.
4. Ako ste popunili prikaz Kovačnice, smesta dobijate žeton Artefakta sa kraja tog prikaza i stavljate ga u vrećicu.

Da biste kovali morate imati aktivan žeton. Kovanje nije obavezno – ne morate iskoristiti ikonu Kovačnice.

Većina nagrada na prikazima Kovačnica odgovara ikonama sa karata Čajanke. Nekoliko ipak ima posebno značenje:

PRISTALICE

Povećajte maksimalan broj svojih pristalica. Dodajte prikazani broj pristalica na tom polju u svoje zalihe.

ZAMAK

Ovo povećava broj BP koji se na kraju igre dobija za svaki zamak. Prvobitna vrednost zamkova je 3 BP, i može da se poveća na 6 BP (7 BP u partiji za 2 igrača).

BODOVI POBEDE

Zvezda daje 4 boda pobeđe kada se iskuje.



Neke nagrade nalaze se između 2 prikaza Kovačnica. Da biste ih dobili, morate da popunite polja iznad i ispod tih nagrada.

Rešavanje opklada

- ⊗ Igrači koji su pogodili porednika bitke dobijaju 1 slab žeton Saveznika, po izboru.
- ⊗ Igrači koji nisu pogodili porednika dobijaju krhotinu.

Čišćenje nakon bitke

Nakon dobijanja nagrada:

1. Premestite sve žetone sa prikaza Aktivnih žetona u oblast potrošenih žetona ispod table.
2. Vratite svoj marker snage na početak prikaza Bitke.
3. Bitka se zatim, u smeru kazaljke na satu, odvija u sledećoj oblasti. Bitke traju sve dok se ne okončaju u svim oblastima.

Žetoni Ludila ostaju na vašem prikazu Ludila.



Kraj faze Rata

Faza Rata je gotova pošto se okončaju bitke u svim oblastima. Ako je u toku treći krug partije, pređite na završno bodovanje. Ako to nije slučaj:

1. Bacite kocku krhotina i pomerite figuru Početna bitka u smeru kazaljke na satu za onoliko polja koliko se simbola krhotina nalazi na kocki.
2. Sve žetone iz oblasti potrošenih žetona i prikaza žetona Ludila vratite u vrećicu.
3. U oblastima ostaju sve pristalice i Čudozemljani koji nisu izgubljeni u bici.
4. Stavite svog vođu na polje Čelo stola na stolu za čaj.
5. Vratite karte Čudozemljana licem nagore u špil 3, a zatim promešajte taj špil i podelite 3 nove karte Čudozemljana, licem nagore.
6. Pripremite sledeću čajanku (str. 6).

Na kraju faze Rata token Štit se ne obnavlja automatski. To znači da ne možete obnoviti ovaj token – on ostaje u stanju u kojem je zatečen na kraju ove faze.

POČNITE SA OSNOVNIM REZULTATOM NA PRIKAZU BP.

DODAJTE 3-6 BP ZA SVAKI ZAMAK

Bodovi za zamkove variraju od 3 do 6 BP po zamku u zavisnosti od donjeg reda na vašem prikazu Kovačnica.

Napomena: Bodovanje partija za 2 igrača je drugačije i opisano je na str. 21.

DODAJTE BODOVE ZA SVAKU KARTU ZADATKA

Ostvaren Poduhvat = 3 BP
Ostvaren Cilj = 3 BP
Bonus za oba = 3 BP

Za svaku kartu Zadatka, dobijate 3 BP ako je ispunjen gornji ili donji deo karte, a 9 BP ako su ispunjena oba.

NA KRAJU ODUZMITE 1 BP ZA SVAKU KRHOTINU LUDILA

ČUDESNI POBEDNIK!

Igrač sa najvećim brojem bodova je pobeđnik i novi vladar Zemlje čuda. Sada može detaljno opisati kako zamišlja obnovu Zemlje čuda.

U slučaju jednakog broja bodova, pobeđnik je igrač sa najmanje krhotina. Ako je i dalje nerešeno, pobeđnik je igrač sa najviše jedinica na tabli.

PRIMER BITKE 1 KRAJPAMET

1. POČETNA SNAGA



$$2 \text{ (sword icon)} + 0 \text{ (coin icon)} = 2$$

KRALJICA HERC je u oblasti bitke, ima snagu vođe 2, i zato stavlja svoj marker borbene snage na polje 2 na prikazu Bitke.



$$0 \text{ (sword icon)} + 0 \text{ (coin icon)} = 0$$

LUDI ŠEŠIRDŽIJA NIJE u oblasti bitke i ima samo pristalice, tako da počinje sa borbenom snagom 0.

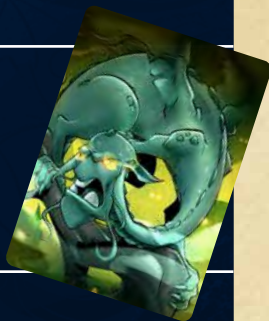


$$2 \text{ (crown icon)} + 2 \text{ (elephant icon)} = 4$$

DŽABERVOK NIJE u oblasti bitke tako da ne dodaje snagu vođe. On u Krajpameti ima zamak i Morža, i svaki mu daje po 2 za borbenu snagu, tako da na početku bitke njegova snaga iznosi 4.



ALISA nema jedinica u bici, tako da može da izabere kartu Opklade.



2. BITKA!

AKTUELNI
KRUG IGRE



IZVLAČENJE 1

Kraljica Herc izvlači žeton Crveni top (3), Ludi šeširdžija izvlači žeton Kovačnice, a Džabervok izvlači žeton Ludilo. Nove snage su, redom, 5, 1 i 4.

IZVLAČENJE 2

Kraljica Herc odlučuje da više ne izvlači, Ludi šeširdžija izvlači žeton Pokreta 1, a Džabervok izvlači svoj žeton Artefakt, tako da sada imaju snagu 5, 2 i 7.

IZVLAČENJE 3

Kraljica Herc je prestala da izvlači, Ludi šeširdžija takođe odlučuje da se zaustavi, a Džabervok izvlači slab žeton Flaminga, tako da su sada na 5, 2 i 8.

Džabervok se jedini nije zaustavio. **Pošto on vodi**, sada mora da se zaustavi i bitka se smesta završava. Ako je igrač jedini preostali aktivni igrač i nije u vođstvu, može da nastavi da izvlači sve dok ne preuzme vođstvo ili propadne.

DŽABERVOK JE POBEDIO.

3. OSTVARIVANJE ZADATAKA

- ☉ Ludi šeširdžija je ispunio deo Poduhvat zadatka „Zamak, ma kako ga zvali“ zato što se zaustavio kada je njegov aktivni žeton nosio osnovnu snagu 1 u bici u Krajpameti.
- ☉ Ludi šeširdžija stavlja kartu Zadatka ispred sebe, licem nagore. Na kraju partije će proveriti da li je ispunio i deo Cilj i izračunati koliko dobija bodova za taj zadatak.



IZVLAČENJE 1 **IZVLAČENJE 2** **IZVLAČENJE 3** **KRAJ**

2	 Napreduje 3 polja na prikazu Bitke.	5	Odlučuje da se zaustavi i ne vuče više žetona.	5	2. MESTO Drugi u bici dobija 3 BP.
0	 Napreduje 1 polje na prikazu Bitke.	1	 Napreduje 1 polje na prikazu Bitke.	2	3. MESTO
4	 Gubi 1 jedinicu. Bira pristalicu.	4	 Napreduje 3 polja na prikazu Bitke.	7	 Napreduje 1 polje na prikazu Bitke.
				8	POBEDA! Dobija +6 BP. Stavlja zamak u Crvenu tvrđavu. Pobedio je u oblasti u kojoj se nalazi Morž: +3 BP.

4. KUJE SE DOK JE VRUĆE!

KRALJICA HERC

Kraljica Herc je završila na simbolu Kovačnice ali neće da iskuje svoj Crveni top.

LUDI ŠEŠIRDŽIJA

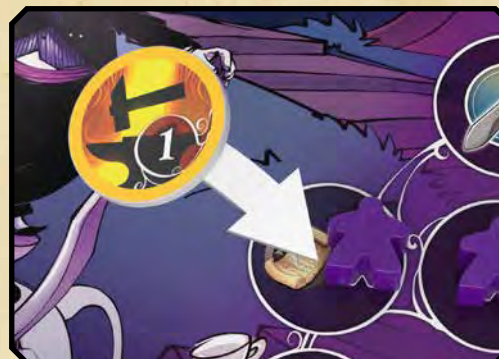
Ludi šeširdžija ima 1 žeton Kovačnice među aktivnim žetonima a takođe je završio na simbolu Kovačnice i zato sada može da izvede 2 akcije Kovačnice.

Ludi šeširdžija bira da iskuje oba aktivna žetona (žeton Kovačnice i žeton Pokreta sa snagom „1“.)

Prvi žeton postavlja u drugi red prikaza Kovačnice i pomera marker snage vođe za 1.



Potom postavlja drugi žeton na prvo polje trećeg reda prikaza Kovačnice, stavlja pristalicu u svoje zalihe i vuče 1 kartu Zadatka.



MORŽ

Ako pobediš u bici sa Moržem, dobijaš 3 BP i možeš da staviš zamak u bilo koju oblast.



Morž daje +3 BP za pobedu u bici u oblasti u kojoj se zadesi.

Džabervok već ima zamak u Krajpameti, zato ne može da stavi još jedan. Koristi moć Morža da umesto toga stavi zamak u Crvenu tvrđavu.

PRIMER BITKE 2 CRVENA TVRĐAVA

1. POČETNA SNAGA



$$3 \text{ (Sword)} + 0 \text{ (Coin)} = 3$$

ALISA stavlja svoj marker na 3 na prikazu Bitke zato što se nalazi u oblasti bitke a njena trenutna snaga vođe je 3.



$$0 \text{ (Sword)} + 2 \text{ (Griffin)} = 2$$

KRALJICA HERC stavlja svoj token na 2 na prikazu Bitke. Kraljica nije lično prisutna u oblasti bitke tako da ne dodaje snagu vođe, ali kontroliše Grifona, koji se nalazi u oblasti i ima snagu 2.



SAVET!

Grupišite svoje jedinice u različitim oblastima, da biste ih lakše identifikovali!

2. BITKA!

AKTUELNI
KRUG IGRE



IZVLAČENJE 1

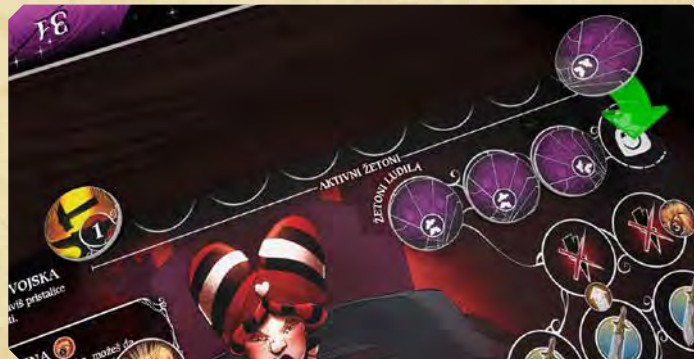
Alisa izvlači žeton Pokreta 2, Kraljica Herc izvlači žeton Kovačnice, i pomeraju svoju snagu na 5 i 3.

IZVLAČENJE 2

Alisa izvlači žeton Kovačnice. Kraljica izvlači žeton Ludilo i bira da izgubi Grifona.

Iako je izgubila Grifona u bici, Kraljica Herc ne gubi borbenu snagu koju joj je Grifon dao na početku bitke. Grifona vraća u svoje zalihe i može da ga stavi tokom sledeće čajanke.

Prikaz Ludila Kraljice Herc sada je popunjen (4 žetona Ludila). Vraća u vrećicu sve potrošene žetone i sve žetone Ludila. Aktivni žeton ostaje na prikazu Aktivnih žetona.

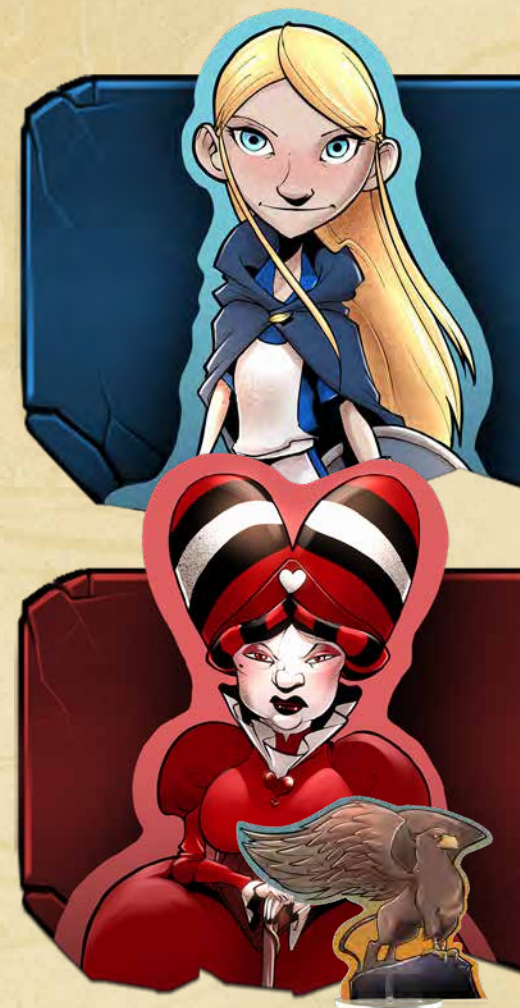


IZVLAČENJE 3

Alisa izvlači žeton Ruža. Kraljica izvlači žeton Ludila i gubi svog poslednjeg pristalicu, ali rešava da upotrebi štit. Obrće žeton na simbol slomljenog štita i vraća žeton Ludila u vrećicu.

IZVLAČENJE 4

Alisa se zaustavlja, a Kraljica Herc izvlači još jedan žeton Ludila i gubi poslednjeg pristalicu, zbog čega propada. Njena borbena snaga postaje „0“ i neće dobiti poene za bitku. Pošto je propala, ne može da koristi akciju Kovačnice koju daje žeton Kovačnice. Prebacuje aktivne žetone u potrošene, smanjuje borbenu snagu na 0 i obrće token Štit da bi ga obnovila.





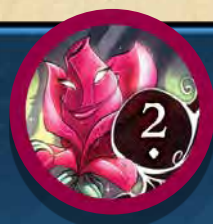
Napreduje 2 polja na prikazu Bitke.

3



Napreduje 1 polje na prikazu Bitke.

5



Napreduje 2 polja na prikazu Bitke.

6

Odlučuje da se zaustavi i više ne vuče žetone.

8

POBEDA!

Dobija +2 BP.
Stavlja zamak u Crvenu tvrđavu.
Dobija 1 BP za Ružu.

8



Napreduje 1 polje na prikazu Bitke.

2



Gubi 1 jedinicu. Bira Grifona.

3



Koristi štiti da vrati žeton u vrećicu.

3



Gubi poslednjeg pristalicu. PROPADA!

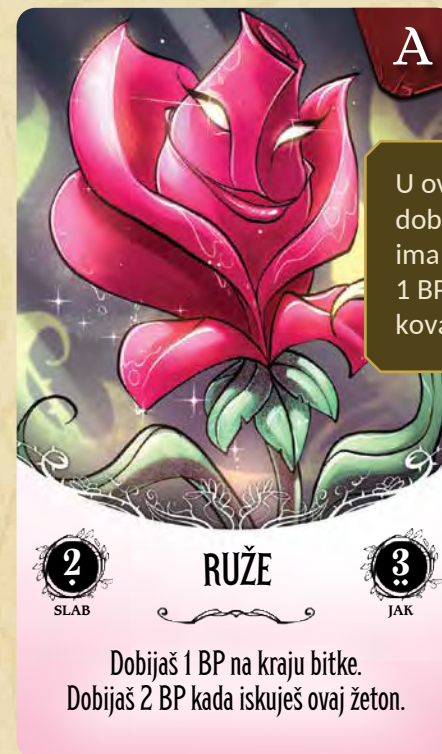
3

X



3. VREME JE ZA POBOLJŠANJA!

Alisa na kraju bitke među aktivnim žetonima ima žeton Kovačnice i odlučuje da iskuje svoj žeton Ruža (tako dobija 2 BP od Ruže - vidite sliku karte desno). Stavlja je na poslednje polje svog prikaza Snage vođe i dobija 1 snagu vođe. Pošto je upravo popunila prikaz Kovačnica, takođe dobija i žeton Artefakta. Uzima žeton Artefakta (njen žeton je Mač nade) i stavlja ga u vrećicu.



U ovom primeru, Alisa dobija 2 nagrade zato što ima aktivan žeton Ruža: 1 BP na kraju bitke i 2 BP za kovanje žetona Ruža.

Primeri zadatka i kovanja

PRIMER ZADATKA 1 (PODUHVAT)

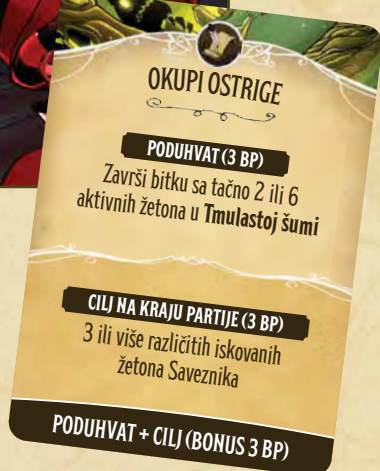
Kraljica Herc završava bitku u Tmulastoj šumi sa 2 aktivna žetona.



Ostvarila je Poduhvat sa karte Zadatka „Okupi ostrige“, za šta je potrebno da se igrač zaustavi sa tačno 2 ili 6 aktivnih žetona u Tmulastoj šumi.



Stavlja kartu licem nagore ispred sebe da pokaže da je Poduhvat ostvaren. Na kraju partije će dobiti 3 poena zato što je ispunila Poduhvat sa karte Zadatka.



PRIMER ZADATKA 2 (CILJ)

Kraljica Herc završava partiju sa 5 različitih vrsta žetona Saveznika na prikazima Kovačnice.



Ostvarila je Cilj sa karte Zadatka „Okupi ostrige“ za šta je potrebno da igrač iskuje 3 različita žetona Saveznika.

Zbog toga ukupno dobija 9 BP. 3 BP za ostvarenje Poduhvata, 3 BP za ostvarenje Cilja i dodatna 3 BP zato što je ostvarila i jedno i drugo.

PRIMER KOVANJA

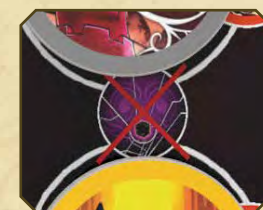
Kao što vidimo u primeru zadatka levo, Kraljica Herc je završila bitku sa žetonom Kovačnice među aktivnim žetonima. Ona ga kuje tako što ga stavlja na poslednje polje svog drugog prikaza Kovačnica (Snaga vođe).



Povećava svoju snagu vođe za 1 zato što je popunila to polje Kovačnice.



Takođe dobija nagradu da izvadi 1 žeton Ludila iz vrećice pošto je ispunila polja iznad i ispod ikone „Odbaci 1 Ludilo“.



Na kraju, popunila je prikaz Kovačnice i stavila u vrećicu artefakt „Ratna sekira“.



Pravila za dva igrača

POSTAVKA

1. Nasumično otkrijte 1 kartu Zadatka. Oblast prikazana na toj karti neće se koristiti u partiji. U tu oblast ne možete postavljati jedinice ili zamkove, i u njoj se ne mogu odvijati bitke.
2. Iz špila karata Zadataka uklonite sve karte koje se odnose na tu oblast.
3. Uklonite marker za bodovanje oblasti iz te oblasti.
4. Stavite figuru Početna bitka u susednu oblast (u smeru kazaljke na satu) od blokirane oblasti. Bacite kocku krhotina i pomerite figuru Početna bitka onoliko oblasti u smeru kazaljke na satu koliko kocka pokazuje krhotina, pritom preskačući blokiranu oblast.
5. Okrenite tablu Pokreta svakog igrača na stranu za 2 igrača (tabla za 2 igrača ima zlatni okvir i natpis „2 igrača“ u donjem levom uglu), na kojoj su promeñeni prikazi Kovačnica. Neki Pokreti imaju drugačiju moć Pokreta na strani za 2 igrača.



EKSPRESNO KOVANJE

Oba igrača počinju sa 1 dodatnim žetonom Kovačnice u vrećici.

UKLONITE KARTE ČUDOZEMLJANA

U partiji za 2 igrača, uklonite Vojvotkinjinu amajliju i Martovskog Kunića.

ČAJ ZA DVOJE

Tokom čajanke, oba igrača uzimaju 1 dodatnu kartu (ukupno 5) pre nego što postave vođu u oblast.



LOKALNI OTPOR

Igrači moraju da imaju jednaku ili veću snagu Lokalnog otpora da bi zauzeli 1. ili 2. mesto i dobili nagrade za pobedu u oblasti ili stavili zamak.

Na početku partije, uzmite 1 marker borbene snage Pokreta koji ne učestvuje i koristite ga kao marker Lokalni otpor.

Na početku svake faze Rata, stavite marker Lokalni otpor na odgovarajuće polje na prikazu Bitke za taj krug igre.

PRVI	DRUGI	TREĆI
3	5	7

Ako samo 1 igrač ima jedinice u oblasti, ipak mora da se bori. U partiji za 2 igrača nikada nema bitke bez protivnika. Igrači moraju da nadmaše Lokalni otpor da bi pobedili u toj oblasti, ili da se sa njim izjednače, da bi podelili pobedu. Ako ste vi jedini igrač preostao u bici i nadmašili ste Lokalni otpor na prikazu Bitke, bitka se smesta okončava.

Ako igrač završi bitku sa manje snage od Lokalnog otpora, neće dobiti poene za pobedu u oblasti (ni za prvo ni za drugo mesto). Ipak može da ostvaruje zadatke i da kuje.

U partiji za 2 igrača klađenje se ne primenjuje.

Dejstva i moći koji utiču na protivnika ne utiču na Lokalni otpor. Kada pobedite u bici protiv Lokalnog otpora, dobijate nagradu za pobedu u oblasti i stavljate zamak u tu oblast.

IZGRADNJA ZAMKOVA

Pošto imate samo 1 protivnika, potrebno je da vam zamkovi budu veći i moćniji. Da biste izgradili zamak, morate da pobedite u 2 bitke u oblasti. Pošto ste pobedili u prvoj bici, stavite zamak položen na stranu. Ako ponovo pobedite u istoj oblasti i u njoj imate zamak položen na stranu, okrenite ga da stoji uspravno.

Karta Čajanke ili moć zbog koje možete da stavite zamak koristi se za stavljanje položenog zamka ili za uspravljanje prethodno položenog zamka. Položeni zamkovi i dalje daju +2 na borbenu snagu na početku bitke.

Na kraju partije se boduju samo uspravni zamkovi.

AUTORSKI TIM

Zasnovano na originalnim idejama Bena Ajsnera, Tima Ajsnera, Džona Gilmura, Ijana Mosa i Džejsma Hadsona.

AUTORI IGRE

Tim Ajsner, Ben Ajsner i Ijan Mos

ILUSTRACIJE

Mani Trembli

NARATIV

Mani Trembli i Ben Kepner

PRODUCENT

Džejsm Hadson

GRAFIČKI DIZAJN

Mat Paket & Co.

RAZVOJNI TIM

Derek Fankhauser, Ben Kepner, Mat Faulizi, Dan Strong, Aris Bionat i Džejsm Hadson

KOORDINATOR PRODUKCIJE

Kejt Finč

UREDNICI UPUTSTVA

Džonatan Koks, Maja Kolman i Kristina Ha

PLEJTESTERI VOĐA POKRETA

Džesika Dikens Voters, Kaerol LM Džonson, KP Majkl, Majk Dajč, Mat Guld, Kori Kolman i Kajl Vilson

PLEJTESTERI UPUTSTVA

Džastin Klajbern, Džejk Švartfigjur, Nikolas Zuniga, Trejvis Rouds, Korbin Kojl, Rajan Halberg, Loren Piterson (autor koncepta dijagrama toka), Alehandro Kezada Rodrigez, Kristofer Vilson, Šon „Hokins“ Fet, Rik Mej, Ališa Molstad, Kris Smolen, Dženifer Šmit, Taj Džejsm, Kardinal Marking i Gejl Ričardson

ODLIČNI PLEJTESTERI

Rajan Svišer, Ivan Halbert, Rajan Mauk, Taran Krac, Don Šits, Skot Birsdorf, Petr Sorfa, Rob Randolph, Kit Ajsner, Džin Meri Muska, Džejk, Dejvid Dajsart, Lamar Nil, Džejk Bahman, Ketit Makej, Nik Rouds, Martin Mitev, Tereza Hedin, Krista Koks, Rajan Šun, Ališa Molstad, Tami Harlbart, Adam Makarti, Luk Sejgars, Džon Hajdrih, Majkl Lenčioni, Doson Kauals, Rio Vilbovo, Kit Farmer, Šon Miler, Čejls Van Eps, Džozef Ovens, Muhamed Ali, Natan Volf, Tor Hansen, Džejk Švartfigjur, Mika Sojer, Ajak Vilja, Trejvis Magrum, Majkl Adison, Sara Adison, Majk Galjegos, Džim Šoč, Džulija Vaskez, Kris Vaskez, Alvin Vaskez, Džoš Svarc, Heder Svarc, Tejt Til, Mat Paket, Maršal Brit, Majkl Čang, Al Brandon, Kurtis Klark, Dan Šu, Kira Pivli, Džeremi Salinas, Dejvid Vejbrajt, Lizi Fankhauser, Kris Gerber, Luk Munč, Bred Bačelor, Kajl Vilijamson, Džuli Juald, Garejt Juald, Ana Van, Krejg Švenke, Vesa Lukonen, Kristina Ensalata, Don Lajls, Brajana Nivinski, Kristina Ha, Tom Tvedel, Džonatan Larson i Herb Haneke

PREVEO Nikola Pajvančić

Korišćeni su prevodi knjiga „Alisa u Zemlji čuda“ i „Alisa sa druge strane ogleдалa“ Luke Semenovića i prepev pesme „Džabervok“ Dragoslava Andrića.

Rečnik

Jedinica

Pristalica, Čudozemljanin ili vođa.

Pristalice

Jedinice koje vam omogućavaju da se borite u oblasti, ali ne daju borbenu snagu.

Protivnik

Svaki igrač sa jedinicama (pristicama, Čudozemljanima, vođom) u oblasti tokom bitke. Protivnici su i igrači koji su se zaustavili.

Potrošeni

Posle bitke vaši aktivni žetoni su potrošeni i pomeraju se ispod vaše table Pokreta.

Susedne

Oblasti koje se nalaze jedna pored druge. Jezero suza i Krajpamet su takođe susedne.

Dobijanje

Karte Čajanke, opklade i kovanje omogućavaju vam da dobijete žetone. Kada dobijete žeton, stavljate ga pravo u vrećicu, osim ako nije navedeno suprotno.

Vrste žetona

- Saveznik – Svaki se računa kao posebna vrsta, uključujući i žetone Kovačnice.
- Pokret – u njih spadaju i žetoni Artefakta.
- Čudozemljanin – svaki se računa kao posebna vrsta.
- Ludilo
- Otrov

Čelo stola

To je centralno mesto za stolom za čaj sa kojeg polaze sve vođe. Svaki put kada vođa dođe na polje Čelo stola, mora da privremeno stane, baci kocku krhotina i popuni kartama sva prazna mesta za stolom na kojima nema vođe ili karte.

Dvostruko stavljanje jedinica

Ako dobijete kartu Čajanke sa dve različite ikone za stavljanje jedinica, možete da svaki skup jedinica stavite u različite oblasti.



Česta pitanja

Redosled igre

Ako dođe do nesuglasica o redosledu kojim igrači rešavaju akcije ili primenjuju moći, prvi igra igrač sa najmanjim brojem BP. Ako su igrači po tome izjednačeni, onda prvi igra onaj sa najviše krhotina.

Žetoni Otrava

Kada ga izvučete, gubite 1 pristalicu i vraćate žeton Otrava Džabervoku. Žetoni Otrava mogu da se blokiraju tokenom Štit. Ako je žeton Otrava blokirani, nema nikakvo dejstvo i vraćate ga u svoju vrećicu. Žetoni Otrava ne idu na prikaz Ludilo.



Ako Džabervok uzme kartu Čajanke na koju je stavio žeton Otrava, žeton se vraća u Džabervokove zalihe.

Džabervok ima ograničeni broj žetona Otrava, u zavisnosti od broja igrača (4-7). Ako su svi žetoni Otrava u vrećicama drugih igrača, Džabervok više ne može da ih stavlja.

Moći Pokreta

Moći saveznika, Čudozemljana i Pokreta aktivirane putem kovanja ne mogu da se primene u toj bici (Alisina „Ljubav prema učenju“ joj neće omogućiti da vrati žeton Saveznika iz iste bitke u kojoj je kovanjem aktivirala tu moć).

Nagrade karata Čajanke

Sve nagrade i negativna dejstva karata Čajanke dobijate redosledom koji sami odaberete. Predlažemo da prvo stavite jedinice, da bi sledeći igrač mogao da počne svoj potez.

Prazna vrećica

U retkom slučaju kada treba da izvučete žeton, ali vam je vrećica prazna, smesta vratite sve potrošene žetone i žetone Ludila u vrećicu.

Moći za bitku

Moći saveznika, Čudozemljana i Pokreta primenjene u jednoj bici ne prenose se na sledeće bitke.

Figure Čudozemljana

Ako je Čudozemljanin izgubljen zbog žetona Ludila, ne oduzimate njegovu snagu. Izgubljeni Čudozemljani mogu da se stave tokom sledeće čajanke umesto stavljanja 1 pristalice.

Ako nema pristalica za stavljanje

Ako u zalihama više nemate raspoloživih pristalica a imate kartu Čajanke ili moć zbog koje biste mogli da stavite pristalice, možete da jednog svog pristalicu sa table premestite u drugu oblast. Na isti način možete da premestite i Čudozemljane koje kontrolišete.

Ciljevi karata Zadataka

Možete da koristite iste komponente da ostvarite više Ciljeva (donji deo karte Zadatak). Na primer, ako imate 5 žetona Ruža, možete da ih upotrebite da ostvarite i „Sakupi 7+ žetona Ruža i Stvorenja“ i „Sakupi 7+ žetona Ruža i Crvenih topova“.



Štitovi

Token Štit se može obnoviti i zaceliti samo kada igrač propadne u bici, izvuče simbol na čajanki ili pomoću specijalnih moći (Alisa, Jajčićeve rukavice).

Zaustavljanje posle prvog izvlačenja

Igrači imaju pravo da se zaustave počevši od drugog izvlačenja, bez obzira na to koju su vrstu žetona izvukli u prvom izvlačenju.



Pojašnjenja moći

ČUDOZEMLJANI

Beli zec

Računajte samo snagu istaknutu na žetonima.

.....

Pub Herc

Računajte samo snagu istaknutu na žetonima. Žetone Ludila za ovu moć računajte kao da imaju snagu 0. Ako protivnik izvuče više žetona, uporedite sa žetonom koji je odigrao.

.....

Martovski kunić

Igrači ne mogu da imaju snagu manju od 0.

.....

Vojvotkinjina amajlija

Ako izabrani igrač ima prazan prikaz Ludila, ovo nema nikakvo dejstvo.

.....



Pubova kruna

Ovo se dešava pre primenjivanja dejstva svih drugih moći. Ako je sledeći žeton koji odigra protivnik žeton Ludila, ovo dejstvo se ignoriše.

.....

Guseničina nargila

Ako su svi žetoni Ludila izvučeni i vraćeni u vrećicu pomoću štita, odbacujete jednu krhotinu.

.....



Vojvotkinja

Ako izgubite Vojvotkinju, ne dobijate BP za protivničke jedinice izgubljene u istom izvlačenju.

.....

Morž

Ako pobedite u oblasti bez bitke, ipak dobijate bonus 3 BP, i možete da stavite zamak bilo gde. Ako ste izjednačeni po najvećoj snazi, Morž ne daje ovaj bonus.

MOĆI POKRETA

Kraljevska narav

Ovo se dešava kada se žeton odigra, pre nego što bilo koji igrač doda snagu sa žetona.

.....

Dvostruko brže

Ako prođete pored drugog vođe i dobijete kartu Čajanke sa 0 jedinica, ipak stavljate dodatnog pristalicu.

.....

Kamdžijaste kandže/Čeljusne škarke/ Zmljizgavi jazi

Ako više nemate raspoloživih žetona Otrova, ignorišite deo sa davanjem/stavljanjem ove moći. Možete izabrati da ne date ili ne stavite žeton Otrova ako želite da ga kasnije imate na raspolaganju.

.....

Zlooka Zverčina

Ovo se dešava kada se žeton odigra, pre nego što bilo koji igrač doda snagu sa žetona.

.....

Prijateljstvo sa stanovnicima

Vucite karte iz špila Čudozemljana dok ne izvučete kartu figure. Vratite izvučene karte koje niste uzeli u špil i promešajte ga. Taj Čudozemljanin može da se stavi u bilo koju oblast.

.....

Svugde istovremeno

Alisa može da se premesti iz bilo koje oblasti, ali se može staviti u oblast čak iako je trenutno van table.

.....

Ovo je moja zabava

Ovo zamenjuje normalni potez.

.....

Ratni inženjer

Proverite da li ste u vođstvu pre nego što bilo koji igrač doda snagu. Kada izvučete žeton dvostrukog Ludila, gubite pristalice jednog po jednog. Proverite svoje mesto na prikazu Bitke pošto je svaki pristalica izgubljen.

.....

Zmljizgavi jazi

Dodatni žeton Otrova možete da stavite na početku čajanke, ili na kraju svog poteza ako ste već stavili žeton koristeći moć Čeljusne škarke. Na svaku kartu može se maksimalno staviti 1 žeton Otrova.

MOĆI ŽETONA SAVEZNIKA

VOJNICI HERC

Set B: Susedne oblasti su prethodna i naredna u redosledu rešavanja bitaka.

Set C: Birate samo jedan žeton koji ćete odigrati, čak i ako imate više ovih žetona.

Set D: U partiji za 2 igrača ovaj žeton važi i za položene zamkove.



STVORENJA

Set B: Ako je nerešeno, niko ne dobija nagradu.



FLAMINGO

Set A: Ova moć se primenjuje samo jednom. Ovo ne važi za moći koje vam daju snagu (Vreo čaj, Opaki kez) ali važi za moći koje direktno utiču na snagu žetona (Krv do kolena).

Set B: Ovo ne važi za žetone izvučene pre nego što ste izvukli aktivnog Flaminga.

Set C: Važi i za simbol Kovačnice i za vas.

Set D: Važi i za igrače koji su se zaustavili.



CRVENI TOP

Set A: Ovaj žeton ne može da se kuje pomoću žetona Kovačnice. Može da se kuje kada završite na simbolu Kovačnice na prikazu Bitke ili pomoću odgovarajuće karte Čajanke.

Set C: Negativno dejstvo ovog žetona važi samo za bitke u kojima imate aktivan žeton Crveni top.

Set D: Svaki aktivni Crveni top daje vam krhotinu ako pobedite, i još jednu dodatnu krhotinu ako je u pitanju jak žeton (dve tačke).



RUŽA

Set A: Bonus od 2 BP dobijate samo ako ste ovaj žeton iskovali tokom bitke.

Set C: Ignorišete oblast i uslove za ostvarenje Poduhvata na ovoj karti Zadatka.



Ikone i ključne reči

Stavite prikazane žetone Saveznika u svoju vrećicu.



Stavite zamak u oblast u kojoj nemate zamak.



Bacite kocku krhotina i uzмите toliko krhotina. Stavite krhotine pored svoje table Pokreta.



Stavite prikazani broj jedinica u jednu oblast.



Povećajte snagu svog vođe za 1. Ako je snaga vođe na maksimumu (6), možete da odbacite 1 krhotinu.



Aktivirajte 1 moć svog Pokreta. Sklonite disk sa moći pokreta koju želite da aktivirate.



Trajno odbacite 1 običan žeton Ludila iz svoje vrećice. Ne možete da odbacite žeton dvostrukog Ludila.



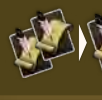
Obnovite token Štit i okrenite ga na stranu sa simbolom celog štita. Ova nagrada nema dejstvo ako štit nije slomljen.



Izaberite jednu kartu Čudozemljana okrenutu licem nagore i stavite je pored svoje table Pokreta.



Ova nagrada vam omogućava da vučete 1 kartu Zadatka.



Ova nagrada vam omogućava da vučete 2 karte Zadatka i odbacite jednu.



Uzмите 1 žeton Saveznika odgovarajuće snage: „♦“ označava slab žeton Saveznika, „♦♦“ označava jak žeton Saveznika.



Odbacite prikazani broj krhotina.



Možete da bacite kocku krhotina i dobijete prikazane opcione nagrade.

JEDINICA

Pristalica, Čudozemljanin ili vođa.

PRISTALICE

Jedinice koje vam omogućavaju da se borite u oblasti, ali ne daju borbenu snagu.

PROTIVNIK

Svaki igrač sa jedinicama (pristalicama, Čudozemljanima, vođom) u oblasti tokom bitke. Protivnici su i igrači koji su se zaustavili.

POTROŠENI

Posle bitke, vaši aktivni žetoni su potrošeni. Pomerite ih ispod svoje table Pokreta.

SUSEDNE OBLASTI

Oblasti koje se nalaze jedna pored druge. Jezero suza i Krajpamet su takođe susedne oblasti.

DOBIJANJE

Karte Čajanke, opklade i kovanje omogućavaju vam da dobijete žetone. Kada dobijete žeton, stavljate ga pravo u vrećicu, osim ako suprotno nije navedeno.

VRSTE ŽETONA

Saveznik – svaki se računa kao posebna vrsta, uključujući žetone Kovačnice.

Pokret – u njih spadaju i žetoni Artefakta.

Čudozemljanin – svaki se računa kao posebna vrsta.

Ludilo

Otrov

ČELO STOLA

Polje sa kojeg kreću vođe. Svaki put kada vođa dođe do polja Čelo stola, mora privremeno da stane, baci kocku krhotina i popuni sva upražnjena polja bez vođe ili karte, za stolom za čaj.

Ratovanje

BITKA SE REŠAVA JEDNOM U SVAKOJ OBLASTI, POČEVŠI OD OBLASTI SA FIGUROM POČETNA BITKA, PA ONDA U SMERU KAZALJKE NA SATU

