

D I N A

I M P E R I J U M

U celom poznatom univerzumu ne postoji skupocenija supstanca od melanža, ili začina, koji se može pronaći samo na negostoljubivoj pustinijskoj planeti Arakis, poznatoj i kao Dina. Kontrola nad začinom glavni je uzrok sukoba između Velikih kuća Imperijuma. Oni koji se bore za vlast traže saveze i podršku, kako bi osigurali svoju poziciju. Tu su članovi Veća Landsrada koji upravljaju Imperijumom, zatim kompanija CHOAM i njena neutaživa glad za profitom, kao i dalekovide članice reda Bene Geserit. Ne treba zaboraviti ni Svemirski esnaf, sa njegovim monopolom na svemirska putovanja, a ni Slobodnjake, žestoke pustinijske ratnike. Čak ni sam Car nije imun na borbu za vlast. Sukob je neizbežan, a njegov ishod nezvestan. Jedno je, međutim, sigurno:

Ko kontroliše začim, kontroliše univerzum...



KROZ IMPERIJUM

DINA: IMPERIJUM je društvena igra inspirisana događajima i likovima iz univerzuma Dine, koji obuhvata film *Dina* u produkciji kompanije *Legendary Pictures*, i književne serijale čiji su autori Frenk Herbert, Brajan Herbert i Kevin Dž. Anderson.

Napomena: U igri se nalaze po dva lidera iz četiri Velike kuće Imperijuma. Da biste imali autentično iskustvo, u istoj igri ne bi trebalo da koristite dva lidera iz iste Velike kuće. Igra je, međutim, dizajnirana tako da može da podrži nestandardne kombinacije lidera i „Šta ako?“ scenarije.



Šadam IV od Kuće Korino je nemilosrdni **Car** koji vlada celim poznatim svemirom.

Saradnja sa njim će popuniti vašu kasu solarisima, glavnom valutom Imperijuma.



Svemirski esnaf drži monopol na međuzvezdana putovanja. Njegovi ogromni transsvemirci mogu za vas da transportuju veliki broj trupa na Dinu, ako možete da platite visoku cenu u začinu.



Intrige i mahinacije sestrinstva **Bene Geserit**, kao i njihovi dugoročni planovi, vidljivi su u celom Imperijumu, a samo neki od njih su javni.



Slobodnjaci su žestoki ratnici, a njihova disciplina u štednji vode daje im jedinstvenu prednost u borbi za kontrolu nad Dinom. Njihova pomoć je ključna za sakupljanje začina.



Car predseada Većem **Landsrada**, upravnim telom koje predstavlja Velike kuće Imperijuma. Nije slučajno to što uz pomoć solarisa ovde

možete uspostaviti veze, obezbediti usluge, ili steći trajne strateške prednosti.



U svetu Dine, računari (ili mašine za razmišljanje) zabranjeni su milenijumima, još od velikog rata u kom je veštačka inteligencija skoro uništila čovečanstvo. Posle tog rata, neki ljudi su ceo svoj život posvetili rigoroznoj obuci kako bi postali „ljudski kalkulatori“ - **mentati**.



Combine Honnete Ober Advancer Mercantiles, ili jednostavno kompanija CHOAM, masovna je komercijalna organizacija koja prožima čitav

Imperijum. Ako su vam potrebni solarisi na brzinu, kompanija je uvek spremna da sklopi dogovor.



Gradovi i druga naseljena područja Dine predstavljaju važne lokacije iz kojih

možete pokrenuti vojne pohode, jer se na većini ovih lokacija mogu regrutovati trupe.



Džinovski peščani crvi Dine vladaju njenim **pustinjama** i predstavljaju stalnu

pretnju onima koji traže začin. Ali, morate se suočiti sa pustinjom da biste se dokopali njenog blaga. Jedna dobra žetva začina može vam otvoriti mnogo novih mogućnosti...



KOMPONENTE



Tabla za igru



Vodič za polja na tabli



15 tokena vode



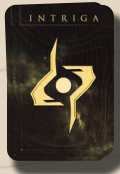
Tokeni solarisa
4 velika (vrednosti 5)
20 malih (vrednosti 1)



Tokeni začina
3 velika (vrednosti 5)
20 malih (vrednosti 1)



18 karata sukoba
4 karte Sukoba I
10 karata Sukoba II
4 karte Sukoba III



40 karata intriga



Mentat



4 tokena saveza



24 pomoćne karte
8 karata Izaslanici sa Arakisa
10 karata Začin mora teći
6 karata Svijeni svemir



67 karata Imperijuma



8 lidera
sa pregledom faze
na poleđini



Marker prvog
igrača



4 tokena baron Harkonen
Koristi ih lider baron
Vladimir Harkonen

KOMPONENTE IGRAČA



Početni špil od 10 karata

Sadrži karte:

Ubedljiv argument (2)

Bodež (2)

Diplomatija (1)

Dina, pustinska planeta (2)

Istraživanje (1)

Traženje saveznika (1)

Pečatni prsten (1)

Karte početnog špila
obeležene su simbolom.



16 kocaka



2 diska

1 marker poena

1 token savetnika



3 markera kontrole



3 agenta



Marker borbe

Svaki igrač ima komponente u svojoj boji.
Prikazane su samo crvene.

Koriste se samo u solo varijanti
i igri za dva igrača



31 karta Kuće Hagal



Pravila Kuće Hagal

POSTAVKA

A Postavite tablu za igru na sredinu stola, a zatim na nju postavite:

A¹ Mentata na njegovo mesto na *Mentat* polju.

A² Četiri tokena saveza na označena mesta na skalama uticaja na frakcije (Car, Svemirski esnaf, Bene Geserit i Slobodnjaci).



B Napravite špil sukoba:

Razdvojte karte sukoba na osnovu njihove poledine na tri špila: Sukob I, Sukob II i Sukob III.

Promešajte četiri karte Sukoba III i postavite **sve** licem nadole na označeno mesto na tabli za igru.

Promešajte 10 karata Sukoba II, a zatim postavite **pet** karata licem nadole, preko karata Sukoba III.

Promešajte četiri karte Sukoba I, a zatim postavite **jednu** kartu licem nadole, preko karata Sukoba II.

Sada bi trebalo da imate špil sukoba od 10 karata na tabli za igru, koji se sastoji od jedne karte Sukoba I na vrhu, pet karata Sukoba II u sredini i četiri karte Sukoba III na dnu. Vratite neiskorišćene karte sukoba u kutiju, a da ih ne pogledate.

C Postavite sledeće karte pored table za igru:

C¹ Promešajte špil intriga i postavite ga licem nadole.

C² Promešajte špil Imperijuma i postavite ga licem nadole. Okrenite prvih pet karata sa vrha špila i od njih formirajte niz Imperijuma.

C³ Pored niza Imperijuma, postavite pomoćne karte u tri špila: jedan za karte *Izaslanici sa Arakisa*, jedan za karte *Začin mora teći* i jedan za karte *Svijeni svemir*.

D Svaki igrač uzima jednog lidera i stavlja ga ispred sebe. (Lidere možete birati ili izvlačiti nasumično.)

Lideri imaju od jedan do tri simbola pored imena. Lideri sa više simbola su strateški složeniji.

Za prvu igru, preporučujemo vam da svaki igrač izabere lidera sa samo jednim simbolom, a to su: Pol Atreid, Glosu Zver Raban, grof Memnon Torvald i grof Ilban Ričez.



E Svaki igrač uzima početni špil od 10 karata, meša ga i postavlja licem nadole u svoje zalihe, levo od lidera.

F¹ Svaki igrač uzima jednu vodu i stavlja je u lične zalihe. 

F² Napravite zajedničke zalihe pored table za igru, koje se sastoje od solarisa, začina i preostale vode. Ovi resursi nisu ograničeni, tako da, ukoliko vam ponestane tokena, iskoristite adekvatnu zamenu.

G Svaki igrač bira boju i uzima sve komponente u toj boji.

G¹ Postavite dva svoja agenta na svog lidera. Postavite svog trećeg agenta (majstora mačevanja) pored table za igru. 

G² Postavite jedan svoj disk na skalu poena. U igri za četiri igrača, postavite ga na polje 1. U suprotnom, postavite ga na polje 0. 

G³ Postavite svoj marker borbe (tako da je vidljiva strana na slici) na polje 0 na skali borbe. 

G⁴ Postavite četiri kocke, po jednu, ispod svake od četiri skale uticaja, na označena mesta. 

G⁵ Preostalih 12 kocaka predstavljaju vaše trupe. Postavite tri u jedan od četiri kružna garnizona na tabli za igru (svaki igrač uzima onaj koji mu je najbliži).

G⁶ Preostale komponente stavite u svoje lične zalihe, tako da budu vidljive svim igračima. 



Svaki igrač ima svoje lične zalihe.

H Nasumično odredite prvog igrača. On uzima marker prvog igrača.



Solo varijanta i igra za dva igrača imaju malo drugačiju postavku. Za detalje pogledajte *Pravila Kuće Hagal*.

PREGLED IGRE I GLAVNI KONCEPTI

CILJ

Vi ste lider jedne od Velikih kuća Landsrada. Porazite svoje rivale u borbi, ostvarite politički uticaj i formirajte saveze sa četiri glavne frakcije. Vaši uspjesi će se meriti **poenima**.



Kad god dobijete ili izgubite poen, pomerite svoj marker poena nagore ili nadole za jedno polje na skali poena. Na kraju runde, ako je bilo koji igrač dostigao 10 ili više od 10 poena (ili ako je špil sukoba ispražnjen), igra se završava, a pobjednik je igrač koji ima najviše poena.

LIDERI

Svaki lider ima dve različite jedinstvene sposobnosti:

Prva, sa leve strane, koristi se tokom igre kao što je opisano na lideru.

Druga, sa desne strane, koja je označena simbolom pečatnog prstena, aktivira se kada odigrate kartu *Pečatni prsten* u potezu **Slanje agenata**.



UNAPREĐIVANJE ŠPILA

Igru počinjete sa špilom od 10 karata. Početni špilovi svih igrača su identični. Dodavanje i promena karata u špil su ključni elementi igre. Tokom svake runde, možete nabaviti nove karte koje ćete dodati u svoj špil. S obzirom na to da karte imaju različite efekte, špil i strategija svakog igrača će se sve više razlikovati kako se igra odvija.

Kad god nabavite novu kartu iz niza Imperijuma ili pomoćnu kartu, prvo ih stavljate na svoju **gomilu odbačenih karata**. Svaki put kada ne možete da povučete kartu iz špila zato što je prazan, promešajte svoju gomilu odbačenih karata da biste formirali novi špil, a zatim nastavite da povlačite karte po potrebi.

Karte bilo koje vrste mogu izmeniti uobičajena pravila igre!

Postoje načini i da „**izbacite**” karte, tj. da ih potpuno uklonite iz špila do kraja igre. Strateškim izbacivanjem slabijih karata iz špila povećavate šanse da češće izvlačite svoje jače karte. **Napomena:** Termin **izbaciti** i **odbaciti** su slični i veoma je bitno da ih razlikujete. Kada neku kartu **odbacite**, stavljate je na svoju gomilu odbačenih karata, a kada neku kartu **izbacite**, vraćate je u kutiju i više je ne možete koristiti do kraja partije.

AGENTI



Počinjete igru sa dva agenta (i možete dobiti trećeg tokom igre). Agente šaljete na polja table za igru, gde će ponekad sakupljati resurse, a ponekad plaćati resurse da bi unapredili vašu strategiju. (Ovo je u potpunosti objašnjeno u odeljku *Faza 2: Potezi igrača*, dok su polja na tabli detaljno opisana u posebnom *Vodiču za polja na tabli*.)

U igri *DINA: IMPERIJUM* agenti i karte su usko povezani. Ne možete da pošaljete agenta na tablu, a da niste prvo odigrali kartu koja vam to omogućava.

Mentat agent

Mentat je specijalni slobodni agent kojeg možete privremeno dodati na svoj spisak agenata za jednu rundu. Za više detalja pogledajte *Mentat* polje na tabli za igru u posebnom *Vodiču za polja na tabli*.



FRAKCIJE

U igri *DINA: IMPERIJUM*, četiri frakcije predstavljaju moćne sile u Imperijumu, koje aktivno učestvuju u borbi za prevlast na Dini. Povećanje **uticaja** i sklapanje saveza sa jednom ili više njih jedan je od ključnih poteza na putu do pobeđe. Pogledajte odeljak *Kroz Imperijum* na strani 2 da biste pročitali kratke opise svake frakcije.



Na početku igre vaše kocke se nalaze na dnu skale uticaja za svaku frakciju. Tokom igre vaš uticaj na frakcije će se povećavati ili smanjivati, u zavisnosti od karata koje igrate i akcija koje preduzimate. Kada pošaljete agenta na polje koje pripada nekoj frakciji, ostvarićete jedan uticaj na tu frakciju tako što ćete pomeriti svoju kocku na njenoj skali uticaja za jedno polje nagore. Drugi efekti igre takođe mogu pomeriti vašu kocku nagore (a povremeno i nadole) na skali uticaja te frakcije.

Kada dostignete drugo polje na skali uticaja neke frakcije, dobijate jedan poen. Ukoliko spadnete ispod drugog polja gubite taj poen.

Kada dostignete četvrto polje na skali uticaja neke frakcije, dobijate bonus prikazan na tom polju. Ukoliko spadnete ispod četvrtog polja ne vraćate taj bonus. (Moguće je, iako nije uobičajeno, da dobijete isti bonus više puta, ako se pomerite nadole, a onda ponovo nagore na skali uticaja.)

Prvi igrač koji dostigne četvrto polje na skali uticaja neke frakcije sklapa **savez** sa tom frakcijom. Uzima token saveza sa te skale, stavlja ga u svoje zalihe i dobija poen označen na tokenu. Ako ga bilo koji protivnik **pretekne** na toj skali uticaja, mora tom protivniku dati token saveza; takođe, on gubi poen sa tokena, a protivnik ga dobija.



INTRIGE



Intrige predstavljaju obmane, zakulisne radnje i iznenađujuće obrte - one mogu da vam obezbede resurse poput vode ili začina, povećaju vaš uticaj na frakcije, ili vam donesu poene. Na svakoj karti označeno je kada ona može da se odigra, kakav efekat ima i da li postoji cena ili uslov da se ona odigra.

Intrige prvenstveno dobijate sa tri polja na tabli za igru: *Kartag*, *Zavera* i *Tajne*. (Potražite i druge mogućnosti na kartama, gde god da vidite simbol karte intriga.) Intrige se čuvaju licem nadole, odvojeno od ostalih karata. Možete ih pogledati kad god poželite. Pokažite ih svojim protivnicima samo kada ih odigravate. Kada odigrate intrigu i primenite njen efekat, stavite je licem nagore na posebnu gomilu odbačenih karata, pored špila intriga.



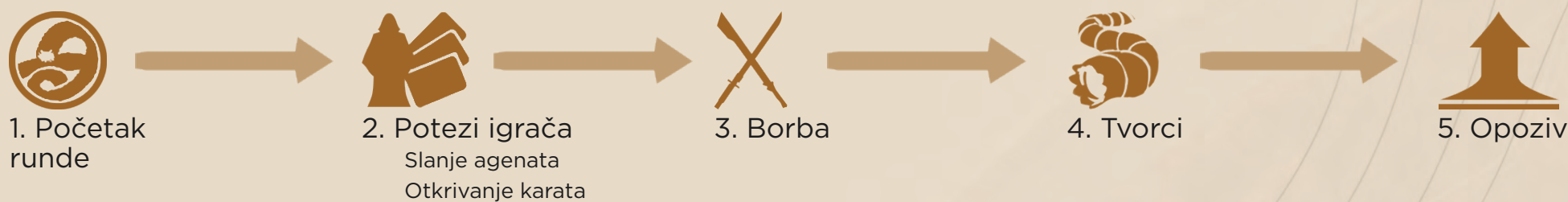
Postoje **tri vrste** intriga: Zaplet, Borba i Kraj igre.

- Intrige: Zaplet možete odigrati bilo kada tokom svog poteza (Faza 2: Potezi igrača).
- Intrige: Borba možete odigrati samo tokom Faze 3: Borba.
- Intrige: Kraj igre možete odigrati samo na kraju igre.



STRUKTURA RUNDE

DINA: IMPERIJUM se igra u seriji rundi. Svaka runda se sastoji od pet faza, koje se odigravaju ovim redosledom:



FAZA 1: POČETAK RUNDE

Svaka runda počinje okretanjem nove karte sukoba sa vrha špila sukoba. Postavite je licem nagore pored špila sukoba (preko karte sukoba iz prethodne runde, ukoliko postoji).



Zatim svaki igrač povlači pet karata iz **svog špila**, formirajući svoju ruku za tu rundu.



FAZA 2: POTEZI IGRAČA

Počevši od igrača kod kojeg se nalazi token prvog igrača, i nastavljajući u smeru kretanja kazaljke na satu, igrači odigravaju jedan po jedan potez.

Na svom potezu možete da **pošaljete agenta** ili **otkrijete karte**. Obe vrste poteza su detaljno opisane na sledeće tri strane. Generalno, odigravaćete jedan za drugim potez Slanje agenata, dok vam ne nestane agenata i onda ćete odigrati potez Otkrivanje karata. (Imajte na umu da je Slanje agenata opciono. Ako odlučite, možete da otkrijete karte iako još imate agenata koje možete da šaljete.)

Nakon što odigrate potez Otkrivanje karata, ne igrate više do kraja faze, dok ostali igrači odigravaju svoje poteze. Kada svi igrači odigraju Otkrivanje karata, ova faza se završava.

Tokom ove faze možete da odigravate karte **Intrige: Zaplet**, u bilo kom trenutku tokom svog poteza.

ANATOMIJA KARTE

Donji deo svih karata podeljen je na dva dela: efekat slanja agenata i efekat otkrivanja karata. U svakom potezu možete primeniti samo jedan efekat: efekat slanja agenata kada šaljete agente na polja na tabli, ili efekat otkrivanja karata kada otkrivete karte.

- A** Naziv
- B** Frakcija
Ne pripadaju sve karte frakcijama.
- C** Simboli agenta
- D** Efekat slanja agenata
- E** Efekat otkrivanja karata
- F** Cena ubeđivanja
- G** Efekat nabavljanja
Nemaju sve karte efekat nabavljanja (saznajte više o nabavljanju na strani 16).



POTEZI IGRAČA – SLANJE AGENATA



Na svom potezu, kada želite da pošaljete agenta na neko prazno polje na tabli za igru, morate da odigrate jednu kartu iz ruke, licem nagore, ispred sebe. To polje na tabli mora da ima simbol u svom gornjem levom uglu, koji odgovara jednom simbolu agenta na karti.



Morate odabrati samo **jedan** simbol agenta na karti; jedna karta ne može da se iskoristi za slanje više agenata.

Ne možete poslati agenta na polje na tabli na kojem se već nalazi agent.

Morate platiti cenu i ispuniti sve uslove polja na tabli koje ste izabrali.

Pored toga, na karti koju ste odigrali može da se nalazi efekat slanja agenata koji primenjujete ako ste kartu iskoristili za slanje agenta. (Ignorišete efekat otkrivanja karata.)

Ako karta nema nijedan simbol agenta, ne možete je odigrati tokom poteza Slanje agenata. Možete je otkriti samo tokom poteza Otkrivanje karata.



Cena polja na tabli

Da biste poslali agenta na neko polje na tabli, morate platiti cenu. Ako ne možete **odmah** da platite cenu (pre primenjivanja bilo kakvih efekata polja ili karte koju ste odigrali), ne možete poslati agenta na to polje.

Ovde imamo dva carska polja na tabli za igru. Gornje polje *Zavera* zahteva da platite četiri začina da biste na njega poslali agenta.

Polje *Bogatstvo* nema cenu koju treba da platite.



Sič Tabr uticaj

Polje na tabli *Sič Tabr* ima jedinstven uslov. Da biste na njega poslali agenta, morate imati dva, ili više od dva uticaja na Slobodnjake.



Sedam različitih simbola agenta su:

- Car
- Svemirski esnaf
- Bene Geserit
- Slobodnjaci
- Landsrad
- Grad
- Trgovina začinom



Karta *Legija sardukara* ima dva simbola agenta. Simbol Car vam omogućava da pošaljete svog agenta na bilo koje od dva carska polja na tabli za igru, dok vam simbol Landsrad omogućava da ga pošaljete na jedno od pet polja u Landsradu.

Kada odigrate kartu i pošaljete agenta na polje, možete da primenite efekat polja, **kao i efekat slanja agenata** koji se nalazi na karti. Ako polje na tabli pripada jednoj od frakcija, pomerate svoj marker za jedno polje nagore na odgovarajućoj skali uticaja. **Sve ove efekte možete primenjivati redosledom po svom izboru.**

Neki efekti karata su ispisani, ali većina je objašnjena pomoću simbola. Pogledajte poseban *Vodič za polja na tabli* za objašnjenje svih polja, i zadnju stranu pravila za objašnjenje svih simbola u igri i dodatnih pojmova.

Strelice na kartama i tabli za igru (→) pokazuju da postoji cena (levo od strelice ili iznad nje) koju morate platiti da biste primenili efekat (desno od strelice ili ispod nje). Nikada niste prinuđeni da platite cenu. Međutim, ako je ne platite, nećete moći da primenite efekat. Možete platiti cenu i primeniti efekat samo jednom svaki put kada odigrate kartu.

Kada odigrate kartu Slobodnjački logor, ne morate da platite dva začina da biste regrutovali tri trupe. (Ali ne možete ni da platite četiri začina da biste regrutovali šest trupa.)



POTEZ IGRAČA – SLANJE AGENATA (NASTAVAK)

Raspoređivanje trupa u zonu sukoba

Na početku svake runde okreće se nova karta sukoba, na kojoj su označene nagrade za koje će se igrači boriti.

 Kad god se simbol kocke nalazi na karti ili polju na tabli za igru, regrutujte jednu trupu. Uzmite trupu iz svojih **zaliha** i postavite je u svoj **garnizon** na tabli za igru. (Ako vam ponestane trupa u zaliham, ne možete regrutovati više trupa, sve dok vam se neke ne vrate u zalihe.)

Trupe u garnizonu vam ne mogu doneti nagrade. Međutim, možete ih rasporediti u zonu sukoba kada pošaljete agenta na polje borbe. Polja borbe su polja na tabli koja su prepoznatljiva po ilustracijama pustinje i označena ukrštenim mačevima. Dok se većina ovih polja nalazi na samoj planeti, tri se javljaju kod frakcija: jedno kod Svemirskog esnafa (*Transsvemirac*) i dva kod Slobodnjaka (*Izdržljivi ratnici* i *Pustinska odel*).

Kada pošaljete agenta na polje borbe, možete rasporediti trupe u zonu sukoba - deo table za igru koji se nalazi između garnizona. Možete rasporediti **koliko god** želite trupa regrutovanih u tom potezu (preko karte koju ste odigrali ili preko polja na tabli), plus još **do dve** trupe iz svog garnizona. (Sve trupe koje ste regrutovali i koje ne želite da rasporedite u zonu sukoba, stavljate u svoj garnizon, kao i inače.)



Bonusi za kontrolu

Neke karte sukoba (detaljno objašnjeno u odeljku *Fazi 3: Borba*) nagrađuju igrača kontrolom nad jednim od tri polja na Dini: *Arakin*, *Kartag* i *Carski basen* (na osnovu naziva karte). Ako pobedite u takvom sukobu, uzmite **marker kontrole** iz svojih zaliha i stavite ga na zastavu ispod odgovarajućeg polja na tabli.

Dokle god se vaš marker kontrole nalazi na jednom od ovih polja, dobijate prikazani bonus kad god bilo koji igrač (uključujući i vas) pošalje agenta na to polje. Bonus je jedan solaris za polja *Arakin* i *Kartag*, a za polje *Carski basen* iznosi jedan začina.

Kada se okrene karta sukoba koja nagrađuje kontrolom nad poljem koje već kontroliše neki igrač, taj igrač dobija odbrambeni bonus - može da rasporedi jednu trupu iz svojih zaliha u zonu sukoba.



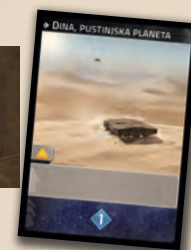
Žetva začina

Na Dini postoje tri polja sa simbolom Tvorac, gde možete sakupljati začina: *Velika ravnica*, *Haga basen* i *Carski basen*. Kada pošaljete agenta na jedno od njih, dobijate onoliko začina koliko je označeno na tom polju, plus sve bonus začine koji su se tu akumulirali. (Za detaljno objašnjenje pogledajte *Faza 4: Tvorci*.)

Ako ste poslali agenta na polje Haga basen, uzećete dva začina iz zajedničkih zaliha i sve bonus začine koji su se tamo akumulirali.



Darko je odigrao kartu Dina, pustinska planeta kako bi poslao agenta u Carski basen. On uzima začina sa tog polja. Njegova karta nema efekat slanja agenata.



Carski basen je polje borbe. Darko nije regrutovao nijednu trupu, ni preko karte koju je odigrao ni preko polja na koje je poslao svog agenta. Ali on ima tri trupe u svom garnizonu. Odlučuje da se bori sa što je moguće više trupa, tako da raspoređuje dve svoje trupe (maksimalan dozvoljeni broj) iz garnizona u zonu sukoba.



Jelena odigrava kartu Dankan Ajdaho kako bi poslala agenta u Kartag. Darkov marker kontrole se nalazi tamo od ranije tako da on uzima jedan solaris iz zajedničkih zaliha.

Jelena je na polju Kartag regrutovala trupu i povukla intrigu. Koristi efekat slanja agenata karte Dankan Ajdaho i plaća jednu vodu da regrutuje još jednu trupu i povuče kartu sa vrha svog špila.

Jelena je mogla da stavi dve novoregrutovane trupe u svoj garnizon. Ali Kartag je takođe polje borbe i ona misli da može pobediti Darka. Raspoređuje svoje trupe u zonu sukoba i dodaje još jednu koju je imala u svom garnizonu od ranije. (Da ima još jednu trupu u garnizonu mogla bi i nju da rasporedi u zonu sukoba.)

Srećko je odlučio da iskoristi svoj potez da regrutuje trupe koje će koristiti u nekoj od narednih rundi. On odigrava kartu Polaznica reda kako bi poslao agenta na polje Okupljanje trupa. Prvo mora da plati cenu tog polja koja iznosi četiri solarisa. Karta koju je odigrao omogućava mu da povuče kartu sa vrha svog špila. Sa polja regrutuje četiri trupe. To polje nije polje borbe, tako da ne može da rasporedi trupe u zonu sukoba i zato ih stavlja u svoj garnizon.



POTEZ IGRAČA - OTKRIVANJE KARATA

Kada igrač nema više agenata koje može da pošalje na tablu (ili **odluči** da ne iskoristi preostale agente), on mora da odigra potez Otkrivanje karata. Otkrivanje karata se sastoji od sledećih koraka koje morate odigrati ovim redosledom: Otkrivanje karata iz ruke, Primenjivanje efekata otkrivanja karata, Određivanje snage i Čišćenje.

OTKRIVANJE KARATA IZ RUKE

Otkrijte sve preostale karte u ruci i stavite ih licem nagore ispred sebe. Držite ih odvojeno od karata koje ste prethodno odigrali da biste poslali agente.

PRIMENJIVANJE EFEKATA OTKRIVANJA KARATA

Sada primenjujete efekte otkrivanja karata sa svih karata koje ste upravo otkrili (ali ne i sa onih koje ste odigrali ranije u toj rundi da biste poslali agente).

Efekte otkrivanja karata možete da primenite redosledom koji želite. Pored toga, možete da iskoristite Ubeđivanje koje ste dobili da nabavite nove karte za svoj špil pre, između ili posle primenjivanja efekata otkrivanja karata.



ODREĐIVANJE SNAGE

Saberite svoju snagu za borbu u ovoj rundi.

Svaka trupa koju imate **u zoni sukoba** vredi dve snage. (Trupe u vašem garnizonu ili zalihama ne doprinose ništa.)



Svaki mač koji ste otkrili tokom poteza Otkrivanje karata vredi jednu snagu.

Morate imati najmanje jednu trupu u zoni sukoba da biste imali bilo kakvu snagu. Ako je vaša poslednja trupa uklonjena, vaša snaga postaje 0 i ne može se povećati ni na koji način, uključujući i mačeve na kartama koje ste otkrili.

Kada saberete svoju snagu, objavite je svojim protivnicima i pomerite svoj marker borbe na odgovarajuće polje skale borbe. Ako je vaša snaga preko 20, okrenite marker borbe na +20 stranu i počnite ponovo od početka skale.



ČIŠĆENJE

Sklonite sve karte ispred sebe (i karte koje ste odigrali da biste poslali agenta i karte koje ste otkrili) i stavite ih na svoju gomilu odbačenih karata.

Nabavljanje karata

1 Ubeđivanje koje steknete tokom runde možete da iskoristite tokom poteza Otkrivanje karata da nabavite nove karte za svoj špil. Možete nabaviti bilo koju kartu iz niza Imperijuma, kao i karte *Izaslanici sa Arakisa* i *Začin mora teći*. (Kartu *Svijeni svemir* možete nabaviti na istoimenom polju na tabli, što je opisano u *Vodiču za polja na tabli*.)

Cena nabavke karte prikazana je u gornjem desnom uglu te karte. Možete nabaviti onoliko karata koliko želite, ako imate dovoljno Ubeđivanja da potrošite. Možete kombinovati Ubeđivanje sa više različitih izvora (karte i polja na tabli) za nabavku jedne karte i možete podeliti Ubeđivanje sa jednog izvora da nabavite više različitih karata. Ubeđivanje nije predstavljeno nikakvim tokenima, jer ga nikada ne možete sačuvati; sve Ubeđivanje koje ne iskoristite tokom poteza Otkrivanje karata izgubljeno je zauvek.

Kada uzmete kartu, stavite je na svoju gomilu odbačenih karata (licem nagore, desno od lidera). Ne možete odmah da koristite novu kartu; promešaćete je zajedno sa ostatkom svoje gomile odbačenih karata kada vam ponestane karata u špilu.

Niz Imperijuma uvek mora da ima pet karata; kad god se desi da ima manje, popunite prazno mesto kartom sa vrha špila Imperijuma. Ovo znači da nakon što uzmete jednu kartu, možete da uzmete i kartu koju ste stavili umesto nje (ukoliko imate dovoljno Ubeđivanja).

Darko nema više agenata koje može da pošalje na tablu, tako da mora da odigra Otkrivanje karata. On otkriva tri preostale karte u ruci: Carski špijun, Krijumčarski topter i Stilgar.

Karta Krijumčarski topter ima efekat otkrivanja karata koji Darko treba da primeni. Uzima jedan začin iz zajedničkih zaliha. Karte koje je otkrio donose mu Ubeđivanje i mačeve.

Darko njegove karte donose ukupno četiri Ubeđivanja. On koristi tri da bi nabavio kartu Svemirsko putovanje iz niza Imperijuma, koju stavlja na svoju gomilu odbačenih karata. Zatim se okreće nova karta sa vrha špila Imperijuma da popuni prazno mesto u nizu. Iako je Darko ostalo još jedno Ubeđivanje, nema dostupnih karata čija je cena jedan.

Darko ima dve trupe u zoni sukoba, koje imaju snagu četiri. Karte koje je otkrio donose mu još četiri snage - jedan mač sa karte Carski špijun i tri mača sa karte Stilgar. On postavlja svoj marker borbe na polje 8 skale borbe.

Na kraju Darko uzima sve karte koje se nalaze ispred njega i stavlja ih na svoju gomilu odbačenih karata.

Faza se nastavlja. Jelena i Srećko tek treba da odigraju svoje poteze Otkrivanje karata. Darko neće igrati sve dok ne počne Faza 3: Borba.



X FAZA 3: BORBA

Tokom ove faze rešava se borba, ali prvo igrači imaju priliku da odigraju karte Intrige: Borba.

INTRIGE: BORBA

Počevši od igrača koji ima marker prvog igrača, pa u smeru kretanja kazaljke na satu, svaki igrač koji ima barem jednu trupu u zoni sukoba može da odigra bilo koji broj karata Intrige: Borba, ili da preskoči svoj potez.

Ne morate da preskočite potez samo zato što ste preskočili prethodni potez u fazi borbe. Tek kada svi igrači koji učestvuju u borbi **uzastopno** odluče da preskoče potez, prelazite na određivanje pobednika.

Ako se pomoću karte Intrige: Borba promeni broj trupa koje igrač ima u zoni sukoba (ili se na bilo koji način promeni njihova snaga), igrač mora u skladu sa tim da prilagodi svoj marker borbe na skali borbe. (Zapamtite: Ako nemate trupe u zoni sukoba, vaša snaga je 0.)

Nekoliko karata Intrige: Borba imaju efekte „kada pobediš u sukobu”. Ove karte **ne** igrate sada, pre određivanja pobednika. Umesto toga, sačekajte da vidite da li ste pobedili i onda ih odigrajte (pre nego što pređete na sledeću fazu).

Na početku faze borbe, Darko ima snagu osam, a Jelena šest. Darko ima marker za prvog igrača, ali pošto ima veću snagu, preskače potez i ne odigrava nijednu kartu Intrige: Borba.

Jelena je sledeća i ona odigrava kartu Zaseda, koja joj donosi još četiri snage, tako da ona pomera svoj marker na polje 10.

Srećko je sledeći na redu da igra, ali on nema trupe u zoni sukoba. Ima snagu nula i ne može da učestvuje u ovoj fazi.

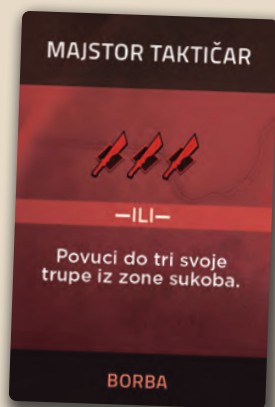
Sada je ponovo Darko na potezu. Iako je preskočio prethodni potez u ovoj fazi, sada bi mogao da odigra kartu. Proverava svoje karte, ali nijedna od njih nije karta Intrige: Borba. On opet preskače potez.

Jelena, zadovoljna pobedom, takođe preskače potez.

Sa deset snage, Jelena pobeđuje u sukobu. Najvrednija nagrada na karti sukoba, Opsada Arakina, donosi joj jedan poen i kontrolu nad Arakinom. Ona pomera svoj marker poena za jedno polje nagore na skali poena i stavlja jedan od svojih markera kontrole na zastavu ispod polja Arakin na tabli za igru.

Darko osvaja nagradu za drugo mesto i uzima četiri solarisa iz zajedničkih zaliha.

Srećko ne dobija nijednu nagradu u ovom sukobu. On ima snagu nula, a nagrada za treće mesto ionako nije dostupna u igri za tri igrača.



ODREĐIVANJE POBEDNIKA

Nagrade sa karte sukoba dodeljuju se igračima na osnovu njihovih snaga, koje su prikazane na skali borbe.

Igrač sa najvećom snagom pobeđuje u sukobu i dobija najvredniju nagradu na karti sukoba. Igrač sa drugom najvećom snagom dobija drugu nagradu. **U igri za četiri igrača (i samo tada)**, igrač sa trećom najvećom snagom dobija treću nagradu.

Igrač koji ima snagu 0 ne može da dobije nagradu.

Pogledajte poslednju stranu ovih pravila, gde se nalazi pregled simbola koji se koriste na kartama sukoba.

Kada se podele sve nagrade, svaki igrač uzima svoje trupe iz zone sukoba i vraća ih u svoje zalihe (**a ne u svoj garnizon**). Vratite sve markere borbe na polje 0 na skali borbe.

U slučaju nerešenog rezultata

Ako su igrači izjednačeni za prvo mesto, niko nije pobednik. Svaki izjednačeni igrač dobija drugu nagradu. (U igri za četiri igrača, ako su dva igrača izjednačena za prvo mesto, druga dva igrača se bore za treću nagradu.)

Ako su igrači izjednačeni za drugo mesto, svaki od njih dobija treću nagradu.

Igrači koji su izjednačeni za treće mesto ne dobijaju ništa.



FAZA 4: TVORCI

U ovoj fazi, začini se akumuliraju na određenim poljima na tabli. Proverite svako od tri polja na tabli za igru sa simbolom Tvorac: *Velika ravnica*, *Haga basen* i *Carski basen*. Ako na polju nema agenta, stavite jedan začini iz zajedničkih zaliha na to polje (na mesto određeno za bonus začini). Začini se dodaje svim tokenima začina koji se možda već nalaze na tom polju iz prethodnih rundi.

Na polju Carski basen nalazi se agent, kojeg je u toj rundi odigrao Darko. Na poljima Velika ravnica i Haga basen ne nalaze se agenti, tako da se na svako od ta dva polja postavlja po jedan novi začini. Na polju Veliki basen se već nalazi jedan bonus začini iz prethodne runde, tako da sada tu ima dva bonus začina.



FAZA 5: OPOZIV

Ako bilo koji igrač ima 10 ili više od 10 poena na kraju runde, ili ako ste iskoristili sve karte iz špila sukoba, pokreće se kraj igre.

Ako nije pokrenut kraj igre, pripremite sledeću rundu:

- Vratite Mentata na njegovo mesto u Landsradu (ako već nije tamo).
- Igrači opozivaju svoje agente i vraćaju ih na svoje lidere.
- Prosledite marker prvog igrača u smeru kretanja kazaljke na satu sledećem igraču, a zatim započnite novu rundu Fazom 1.

Nijedan igrač nema 10 ili više od 10 poena, tako da se Mentat i agenti vraćaju na odgovarajuća mesta, a marker prvog igrača prelazi u smeru kretanja kazaljke na satu kod Jelene. Zatim počinje nova runda Fazom 1.

KRAJ IGRE

Prvo možete odigrati karte Intriga: Kraj igre. Pobjednik je igrač koji ima najviše poena.

U slučaju nerešenog rezultata, tajbrejkeri su: začini, solarisi, voda i trupe u garnizonu, i to navedenim redom.

POJAŠNJENJA

Baron Vladimir Harkonen - Da biste koristili sposobnost Majstorski potez, izaberite dva od četiri tokena barona Harkonena i stavite ih na svog lidera licem nadole (tako da se ne vidi kojim frakcijama pripadaju). Vratite druga dva tokena u kutiju, tako da ih ne vidi nijedan protivnik. Kasnije otkrijte svoj izbor, kao što je opisano na lideru, da biste dobili nagradu (jednom po igri).

Bindu suspenzija - Ovu intrigu možete odigrati samo na početku svog poteza, pre nego što uradite bilo šta drugo. Povucite kartu i onda možete izabrati da preskočite svoj potez.

Planirano angažovanje - Pomoću ove intrige Mentata možete uzeti samo sa njegove početne pozicije u Landsradu.

Zahtevanje poštovanja - Ako pobedite u sukobu i kao nagradu dobijete začini, možete prvo da uzmete začini, a zatim da ga iskoristite da odigrate ovu intrigu. (Možete da odigrate i intrigu *Pobjednik* da uzmete začini i onda odigrate kartu *Zahtevanje poštovanja*.)

Kvizac Haderah - Ovu kartu možete odigrati da pošaljete agenta čak i ako nemate više agenata na lideru, jer vam omogućava slanje agenta koji je već na tabli za igru. Možete poslati agenta nazad na polje na kom se do tada nalazio.

Ako se polje na tabli može iskoristiti samo jednom po igri (*Visoki*

savet, Majstor mačevanja), ne možete koristiti kartu *Kvizac Haderah* da pošaljete agenta tamo više puta. Karta *Kvizac Haderah* nije jača od karte *Glas*, tako da pomoću nje ne možete poslati agenta na polje koje vam je nedostupno jer je protivnik odigrao kartu *Glas*.

Ako premestite agenta sa polja na kojem se nalazi simbol Tvorac i to polje ostane prazno do Faze 4, dodajte bonus začini na to polje.

Pol Atreid / Otkrivač otrova - Ne možete pogledati kartu sa vrha špila ako je vaš špil ispražnjen. (Ne možete promešati svoju gomilu odbačenih karata i formirati novi špil, pre nego što budete morali da povučete kartu.)

Test humanosti - Protivnici biraju počevši od igrača levo od vas, pa u smeru kretanja kazaljke na satu. Svaki protivnik mora da izabere jednu od dve opcije koju može da uradi; ne može da izabere da odbaci kartu ako nema karata u ruci, ili da izgubi raspoređenu truppu ako je nema. Protivnik koji odluči da odbaci kartu sam bira koju kartu će odbaciti - to nije stvar slučajnog izbora.

Glas - Iskoristite jedan slobodni marker kontrole da označite polje na tabli koje ste izabrali, a zatim ga uklonite na početku svog sledećeg poteza. (*Glas* sprečava protivnike da pošalju agente na to polje tokom samo jednog poteza.) Ovo sprečava protivnika da pomoću karte *Kvizac Haderah* pošalje agenta na polje koje ste odabrali.

STRATEŠKI SAVETI



Voda je retka i dragocena na Dini i od vitalnog je značaja za žetvu začina. Ako vam zafali vode obratite se Slobodnjacima.

Začin je svestrana supstanca i postoji mnogo načina na koje može da se koristi. Svaki višak uvek će naći kupca. Kompanija CHOAM ili Car bili bi srećni da ga uzmu od vas u zamenu za solarise. Svemirski esnaf se zanima samo za velike količine začina, ali ako uspete da zadovoljite njihove potrebe, otkrićete da njihovi brodovi transsvemirci olakšavaju prebacivanje velikog broja trupa na Dinu.



Solaris je valuta Imperijuma i podmazuje rad Landsrada. Bez obzira na to da li želite da obezbedite mesto u Visokom savetu, da angažujete majstora mačevanja, ili vam je samo potrebna hitna pomoć dodatnih trupa ili Mentata, nemojte dolaziti praznih ruku.

Kada nabavljate karte za svoj špil ne zaboravite da obratite pažnju na simbole agenta. Simboli agenta vam obezbeđuju pristup različitim poljima na tabli. Vodite računa da ne ostanete bez mogućnosti da šaljete agente na ključna polja na tabli.



Svaka frakcija ima jedno polje koje ima cenu i jedno bez nje. Ali i ta polja bez cene, iako su slabija, pomoći će vam da steknete uticaj nad tom frakcijom. Ponekad je bolje poslati agenta na to polje umesto čekati da sakupite resurse neophodne za polje sa cenom.



Najbitnije za pobjedu u borbi je taktiziranje. Što kasnije rasporedite svoje trupe u zonu sukoba, više ćete informacija imati, a vaši protivnici će imati manje prilika da reaguju.

Ponekad, slabije nagrade ostvarene po manjoj ceni mogu biti isplativije i korisnije od vrednijih nagrada, koje su skupo plaćene.

Ne zaboravite na intrige. Zbog njih nikada ne možete da budete sigurni kako će se borba završiti.



Sklapanje saveza sa jednom od frakcija može biti od velikog značaja na vašem putu do pobjede. Držite na oku druge igrače koji žele da vas prestignu na skali uticaja, i ako vam se ukaže prilika, ne propustite da vi njih prestignete!

Polja misterioznog reda Bene Geserit dobar su izvor intriga koje vam omogućavaju da iznenadite svoje protivnike. Na ovim poljima nalaze se i simboli za izbacivanje karata iz igre, što će vam pomoći da poboljšate svoj špil i na taj način dolazite do svojih najjačih karata brže i češće.



DIRE WOLF DIGITAL

Autor igre

Paul Dennen

Izvršni producent

Scott Martins

Ilustracije i grafički dizajn

Clay Brooks, Brett Nienburg, Nate Storm

Ilustracije na kartama

Clay Brooks, Atilla Guzey, Derek Herring, Kenan Jackson,
Brett Nienburg, Raul Ramos, Nate Storm

Proizvodnja

Evan Lorentz

Razvoj igre

Justin Cohen, Paul Dennen

Razvojni tim

Corey Burkhart, Evan Lorentz, Sam Pardee, Luis Scott-Vargas, Kevin Spak, Yuri Tolpin

GALE FORCE 9

Producent i brend menadžer

Joe LeFavi

Genuine Entertainment

Koproducent

John-Paul Brisigotti

Posebno zahvaljujemo svima koji su bili uključeni u nastajanje ove igre:

Brian Herbert, Kevin J. Anderson, Byron Merritt i *Herbert Properties, LLC*

Našim partnerima iz kompanije *Legendary Entertainment*

Svim sjajnim članovima *Dire Wolf Digital* tima i njihovim prijateljima i porodicama,
koji su pomogli u testiranju igre *DINA: IMPERIUM*



www.direwolfdigital.com

[f/direwolfdigital](https://www.facebook.com/direwolfdigital)

[@direwolfdigital](https://twitter.com/direwolfdigital)



Uvoznik i distributer za Srbiju:

Pridemage Games, Josifa Runjanina 3, 21000

Novi Sad, Srbija.

www.drustveneigre.rs



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT

Izdavač: Dire Wolf Digital

© 2025 Dire Wolf Digital, Inc. Sva prava zadržana.

DINA: IMPERIUM se izdaje po licenci kompanije Gale Force Nine, Battlefront Group.

DUNE © 2025 Legendary. Sva prava zadržana.

POJAŠNJENJE SIMBOLA I DODATNI TERMINI



Agent. Na polju *Majstor mačevanja* ćete dobiti svog trećeg agenta (kojeg ste postavili pored table za igru tokom postavke) i koristite ga do kraja igre.



Dobijate jedan, dobijate dva, gubite jedan uticaj. Izaberite bilo koju od četiri frakcije. (Kada dobijate dva uticaja, ne možete izabrati dve različite frakcije.)



Dobijate uticaj nad prikazanom frakcijom: Car, Svemirski esnaf, Bene Geserit i Slobodnjaci.



Efekat nabavljanja. Neke karte imaju poseban efekat nabavljanja, koji je prikazan ispod cene. Ovaj efekat aktivirate samo jednom, u trenutku kada nabavite kartu (a ne kasnije, kada je odigrate iz ruke).



Izbacite jednu kartu iz ruke, gomile odbačenih karata ili igre (pogledajte *U igri*). Vratite je u kutiju; nećete je koristiti u ostatku igre (pomoćne karte se vraćaju na svoje špilove). Izbacivanje je opciono osim ako nije deo cene, ili ako na samoj karti piše da morate da je izbacite iz igre.

Izgubite trupu - Kada izgubite trupu, vratite je u zalihe (ne u garnizon).



Kontrola - Ako za nagradu u sukobu dobijete marker kontrole (nad poljima *Arakin*, *Kartag* ili *Carski basen*), postavite svoj marker kontrole na zastavu ispod tog polja (zamenjujući bilo koji protivnički marker). Kada se okrene karta sukoba koja ima za nagradu kontrolu nad poljem koje vi već kontrolišete, možete da rasporedite jednu trupu iz zaliha u zonu sukoba.



Mač. Svaki mač dodaje jednu snagu vašoj ukupnoj snazi u sukobu.



Mentat. Uzmite Mentata i postavite ga na svog lidera. Možete ga koristiti kao jednog od svojih agenata i poslati ga na neko polje na tabli. Možete ga uzeti samo sa njegovog mesta na tabli, a ne i od drugog igrača ili sa nekog polja (osim ukoliko ste ga dobili kao nagradu u sukobu; u tom slučaju ga uzimate gde god da se nalazi i moći ćete da ga iskoristite kao agenta u sledećoj rundi).

Odbacite - ako morate da odbacite kartu, to znači da odbacite jednu kartu iz ruke (ne intrigu), osim ako nije drugačije naznačeno.

Opoziv - Kada treba da opozovete jednog od svojih agenata, vratite ga na svog lidera. Možete ga ponovo koristiti u istoj rundi.



Pečatni prsten. Kada odigrate kartu *Pečatni prsten* prilikom slanja agenta, iskoristite sposobnost Pečatni prsten (sa odgovarajućim simbolom) na vašem lideru.

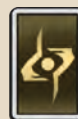


Plaćanje troškova. Strelica označava cenu (levo od strelice ili iznad nje) i efekat (desno od strelice ili ispod nje). Ne možete platiti cenu više puta u istom potezu, da biste više puta primenili efekat. Ne morate da platite cenu, ali ako ne platite, ne možete da primenite efekat.



Poen. Kada dobijete poen pomerite svoj marker poena za jedno polje nagore, na skali poena. Kada izgubite poen, pomerite svoj marker poena za jedno polje nadole, na skali poena.

Povlačenje - Kada povlačite trupu, vratite je iz zone sukoba nazad u svoj garnizon.



Povucite intrigu iz špila intriga. Kartu držite licem nadole dok je ne odigrate. Možete je pogledati u bilo kom trenutku.

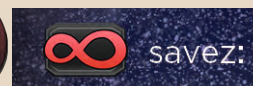


Povucite kartu sa vrha svog špila. Ako vam se špil isprazni, promešajte gomilu odbačenih karata, formirajte novi špil i nastavite da povlačite karte.



Resursi: solarisi, začin, voda. Kada dobijete ili platite resurs, uzimate ga, odnosno vraćate u zajedničke zalihe. (Za solarise i začin uzimate i plaćate označeni iznos.)

Savez - Ovaj efekat možete primeniti samo ako imate token saveza prikazane frakcije. (U ovom slučaju savez sa Svemirskim esnafom.)



Slobodnjački zavet - Ovaj efekat možete primeniti samo ako imate bar još jednu drugu kartu Slobodnjaci u igri. Dve karte koje imaju Slobodnjački zavet aktiviraju jedna drugu, bez obzira na to kojim redom ste ih odigrali. (Pogledajte *U igri*.)



Trupa. Rekrutovanje trupe - uzmite jednu trupu iz svojih zaliha i stavite je u svoj garnizon na tabli za igru. (Ako ste regrutovali trupu prilikom slanja agenta na polje borbe možete je rasporediti u zonu sukoba.)



Tvorac. Na svako od tri polja na tabli za igru sa simbolom Tvorac dodaje se po jedan bonus začin tokom Faze 4: Tvorci, ako se na njemu ne nalazi agent. Kada pošaljete agenta na neko od ta tri polja, uzimate i sve bonus začine koji se nalaze na njemu.



Ubeđivanje (u prikazanom iznosu). Ubeđivanje uglavnom dobijate od efekata otkrivanja karata. Ubeđivanje koristite da biste nabavili karte iz niza Imperijuma ili pomoćne karte, plaćajući prikazanu cenu u gornjem desnom uglu karte.

U igri - Karte koje ste odigrali za slanje agenata i otkrili tokom Otkrivanja karata ostaju ispred vas, licem nagore i „u igri” dok ih ne sklonite u koraku Čišćenje (osim ako ih pre toga ne izbacite iz igre).



Ukradite intrigu. Svaki protivnik koji ima četiri, ili više od četiri intrige mora da vam da jednu (nasumično izabranu).

Uticaj - Ovaj efekat možete primeniti samo ako imate minimalno toliki uticaj nad datom frakcijom koliko je prikazano. (U ovom slučaju dva ili više od dva uticaja na Slobodnjake.)



dva uticaja:



Uzmite kartu *Svijeni svemir* iz odgovarajućeg špila.