

SOLTIŠ

AUTORI:
Bruno Cathala
i **Corentin Lebrat**

ILUSTRATOR:
GoGoBej

U drevna vremena, da biste postali odrasli, prvo ste morali da prođete obred inicijacije.

Svake godine, na letnju ravnodnevnicu, oni koji su podvrgnuti obredu prelaska krenuli bi u istraživanje obližnje planine, veličanstvene i uznemirujuće, kako bi upalili vatre na njenim vrhovima.

I ko zna, možda i da sretnu nekog od nestašnih duhova planine...

Naučite pravila za samo nekoliko minuta!



CILJ IGRE

DOKAŽITE SVOJU HRABROST I OSVOJITE NAJVIŠE ★:

- **ISTRAŽIVANJEM PLANINE.** Sastavite panoramu od što je više moguće povezanih pločica **Terena**.
- **SUSRETIMA SA DUHOVIMA.** Svaki Duh kojeg dobijete donosi vam najmanje jednu ★... ali pokušajte da izbegnete **Zlog duha**!
- **PALJENJEM VATRI NA VRHOVIMA.** Napravite stazu od pločica između doline i vatre na vrhovima.

TOK IGRE

Odredite prvog igrača, na bilo koji način. Igrači se smenjuju na potezu. Kada prvi igrač završi, drugi igrač dolazi na potez. Na svom potezu morate da odigrate sledeće korake, navedenim redosledom:

1 IZABERITE PLOČICU IZ RUKE

Izaberite pločicu iz ruke i stavite je licem nagore na sredinu stola.

2 PROVERITE DA LI MOŽETE DA UPARITE PLOČICE

Proverite da li vam pločica koju ste upravo odigrali omogućava da uzmete dodatnu pločicu.

KOMPONENTE

48 pločica **Terena**



12 pločica **Duge**



15 pločica **Duhova**



1 podsetnik



POSTAVKA

1 Okrenite sve pločice **Terena** licem nadole i dobro ih promešajte. Poredajte ih na gomilu i stavite sa strane, nadohvat ruke igračima. To je gomila pločica **Terena**.

2 Povucite šest pločica sa vrha gomile pločica **Terena**, a da ih ne pogledate. Poredajte pločice u niz, okrenute licem nadole, na sredinu stola.

3 Povucite još šest pločica i postavite po jednu pločicu, okrenutu licem nagore, na svaku pločicu u nizu koji ste prethodno formirali.

(Sada imate šest gomila na sredini stola, a svaka se sastoji od dve pločice, gde je gornja pločica okrenuta licem nagore, a donja pločica licem nadole. To je Ponuda.)

4 Svaki igrač povlači tri pločice. Pločice držite skriveno od drugog igrača. U gomili pločica **Terena** ostalo je 30 pločica.

5 Promešajte pločice **Duhova**, poredajte ih na gomilu i stavite sa strane, nadohvat ruke igračima. To je gomila pločica **Duhova**. Savetujemo vam da u prvih nekoliko igara ne koristite pločicu **Zlog duha**.

6 Postavite pločice **Duge** nadohvat ruke igračima.

7 Stavite podsetnik u blizinu tako da oba igrača mogu da ga vide.



Broj u kvadratu pokazuje kojoj koloni pripada pločica **Terena**. Boja kvadrata pokazuje kom redu pripada pločica **Terena**. Sve pločice u istom redu imaju istu boju kvadrata i prikazuju istu vrstu pejzaža.

PLOČICE TERENA

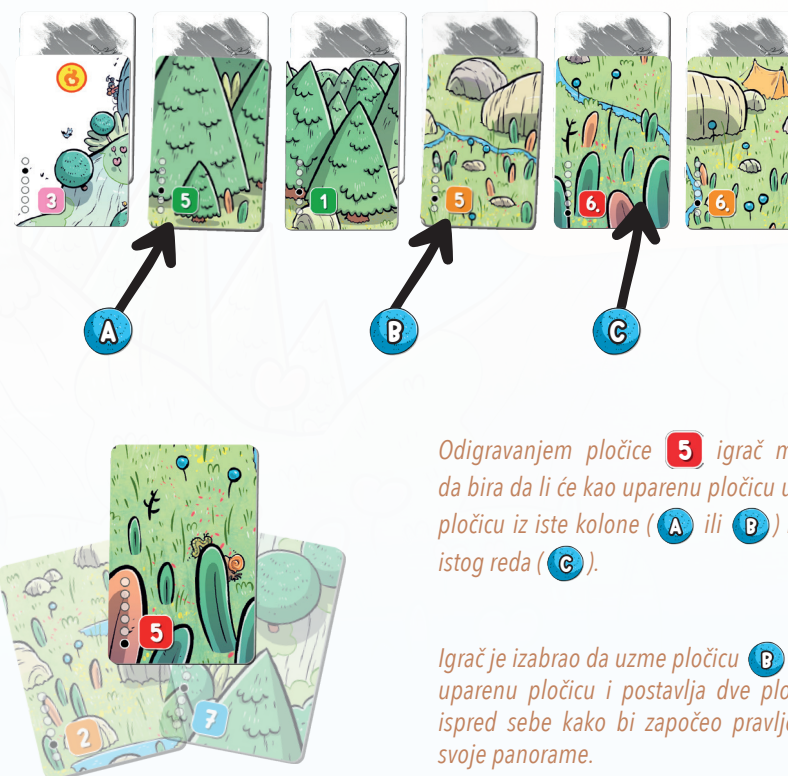


UPARIVANJE PLOČICA

Uparenu pločicu možete uzeti ukoliko pločica koju ste odigrali pripada istom **redu** (ista boja kvadrata) ili istoj **koloni** (isti broj u kvadratu) kao i bilo koja pločica u Ponudi.

Ukoliko ima više pločica u Ponudi, koje ispunjavaju ove uslove **MORATE** izabrati jednu od njih koju ćete uzeti.

Ukoliko možete da uparite pločice, uzmite te dve pločice i postavite ih ispred sebe kako biste postepeno pravili panoramu planine kao što je prikazano na podsetniku. Koristite podsetnik da biste pronašli odgovarajuća mesta na koja treba da postavite svoje pločice. Ukoliko se ispod uparene pločice koju ste uzeli i dalje nalazi pločica okrenuta licem nadole, morate je odmah okrenuti licem nagore.



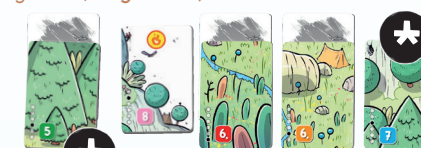
Odigravanjem pločice **5** igrač može da bira da li će kao uparenu pločicu uzeti pločicu iz iste kolone (A ili B) ili iz istog reda (C).

Igrač je izabrao da uzme pločicu B kao uparenu pločicu i postavlja dve pločice ispred sebe kako bi započeo pravljenje svoje panorame.

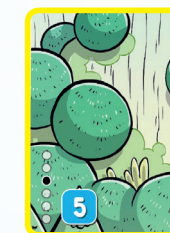
DRUGA ŠANSI



Prva odigrana pločica **7** ne omogućava vam da sa njom uparite nijednu pločicu iz Ponude. Nju ćete staviti u Ponudu i povući novu pločicu sa vrha gomile (Druga šansa)...



Ukoliko vam pločica koju ste izabrali ne omogućava da uparite nijednu pločicu, dodaćete odigranu pločicu u Ponudu i dobićete **Drugu šansu**. Uzmite pločicu **Terena** sa vrha gomile, okrenite je i proverite da li vam ta nova pločica omogućava da uparite sa njom neku pločicu iz Ponude, po standardnim pravilima.



...nova pločica koju ste uzeli je **5**. U ovom primeru, ova pločica vam omogućava da sa njom uparite pločicu iz Ponude (imate izbor između dve pločice koje su označene simbolom ✱). Kada odlučite koju pločicu ćete upariti, postavite obe pločice u svoju panoramu.



► DUGA

Ukoliko vam pločica koju ste povukli prilikom **Druge šanse** ne omogućava da uparite pločicu sa njom, morate je dodati u Ponudu, tako da je ona sada dostupna i drugom igraču.

Kao nadoknadu, vi ćete uzeti pločicu **Duge** i postaviti je u svoju panoramu tako da bude ortogonalno povezana sa bar jednom pločicom **Terena** (jedna strana mora da dodiruje drugu pločicu). Pločice **Duge** su džokeri koji menjaju bilo koju pločicu. Tokom igre, ukoliko uzmete pločicu koja treba da ide na mesto u vašoj panorami na kojem se nalazi pločica **Duge**, dešava se jedna od ove dve stvari:

- Ukoliko je **Duga** „blokirana“ jer se na njoj nalazi pločica **Duha** (pogledajte **Duhovi**), zadržite **Dugu** u svojoj panorami, a tu pločicu **Terena** uklonite iz igre i vratite je u kutiju.

- Ukoliko je **Duga** „slobodna“ (na njoj se ne nalazi pločica **Duha**), premestite je na drugo mesto po svom izboru, a pločicu koju ste uzeli postavite na mesto sa kog ste pomerili **Dugu**.

3 NAPRAVITE SVOJU PANORAMU

Pomoću pločica **Terena** postepeno pravite svoju panoramu, koja predstavlja svedočanstvo vašeg putovanja i susreta sa **Duhovima**!

Naravno, možete imati nekoliko nepovezanih delova panorame tokom igre. Možete ih povezati kasnije da biste formirali veće delove ukoliko pronađete pravu pločicu **Terena**. Zapamtite da vam samo najveći deo panorame donosi ★ na kraju igre (iako određeni **Duhovi** mogu uticati na vaš finalni rezultat).

► DUHOVI

Da biste sreli **Duha**, morate da napravite pravougaonik od četiri ortogonalno povezane pločice (kao što je prikazano na slici) u svojoj panorami. Ukoliko to uradite možete da birate da li ćete:

- Povući dve pločice **Duhova** sa vrha gomile, izabrati jednu i staviti je u sredinu jednog od pravougaonika napravljenih u tom

potezu. Zatim postavite drugu pločicu **Duha**, licem nagore, pored gomile pločica **Duhova** (na taj način formirate kolekciju **Duhova**, okrenutih licem nagore. Rasporedite ih tako da se lepo vide).

- Izabrati **Duha** iz kolekcije pločica **Duhova** okrenutih licem nagore i staviti ga u sredinu jednog od pravougaonika napravljenih u tom potezu.

*Igrač je napravio pravougaonik u svojoj panorami koristeći pločicu **Duge** koju je povukao. Zbog toga dobija **Duha** kojeg postavlja na sredinu pravougaonika od četiri pločice koji mu je omogućio da sretno **Duha**. Pločica **Duge** je sada blokirana jer se na njoj nalazi pločica **Duha**.*



VAŽNO! Čak i ukoliko napravite više pravougaonika u istom potezu, možete sresti samo jednog **Duha**.

NAPOMENA: Istu pločicu **Terena** možete iskoristiti da napravite više različitih pravougaonika.

4 POVUCITE NOVU PLOČICU TERENA

VAŽNO: Igrač završava svoj potez tako što povlači novu pločicu **Terena** sa vrha gomile. Sada na potez dolazi drugi igrač.



KRAJ IGRE

Kada više nema pločica na gomili pločica **Terena**, igra je skoro gotova. Od tog trenutka nastavljate da igrate naizmenično (preskačete korak 4 uobičajenog poteza).

Možete da igrate **SAMO** ukoliko ste u mogućnosti da uparite pločicu iz Ponude sa jednom pločicom u ruci.

Ukoliko možete da uparite pločicu, onda to morate da učinite. Ukoliko ne možete, preskočite svoj potez.

Igra se završava kada nijedan igrač ne može da upari pločicu. Vreme je da predete na finalno bodovanje.

FINALNO BODOVANJE

Svako od vas dobija zvezdice (★) za:

• NAJVEĆI DEO PANORAME

Svaka pločica **Terena** u vašem najvećem delu panorame donosi vam **jednu** ★.

Napomena: Pločice **Duge** u panorami vam ne donose ★.

• UPALJENE VATRE NA VRHOVIMA

Neke pločice na sebi imaju simbol **Vatre** 🔥.

Vatru možete da zapalite samo ako napravite stazu od pločica između pločice sa simbolom **Vatre** i bilo koje pločice u donjem redu svoje panorame (pločice sa crvenim kvadratom). Svaka **Vatra** povezana sa donjim redom donosi vam **jednu** ★.

• DUHOVE KOJE STE SRELI

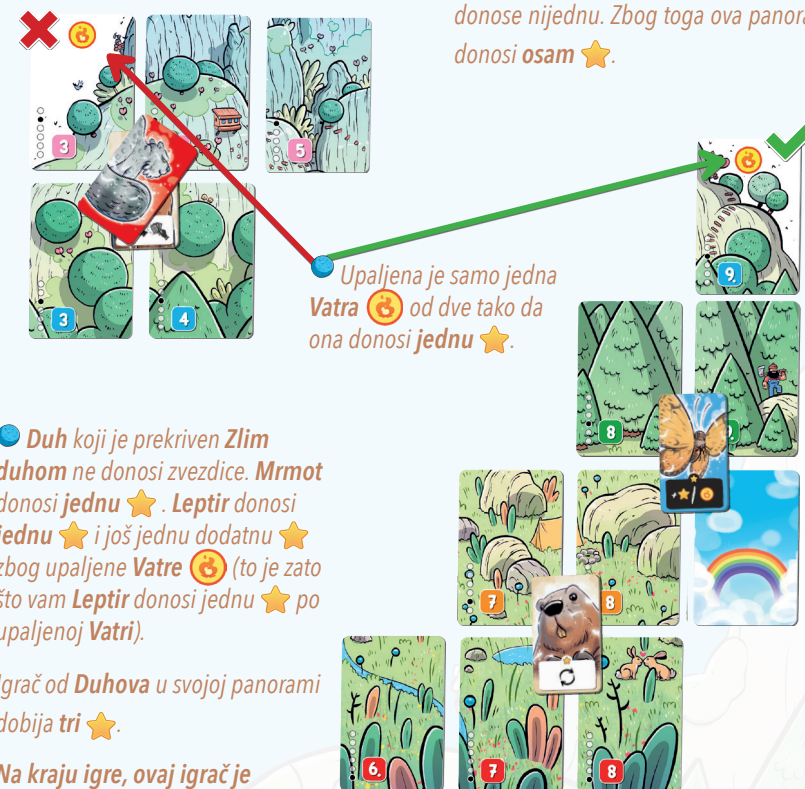
Pažnja! Ukoliko imate **Zlog duha**, postavite ga preko drugog svog **Duha** (po izboru vašeg protivnika). Ova dva **Duha** vam ne donose nijednu ★. Svi drugi **Duhovi** vam donose po **jednu** ★, a neki od njih vam donose i bonus ★.

POBEDNIK JE IGRAČ SA NAJVIŠE ★!

U slučaju nerešenog rezultata delite pobjedu i možete odigrati još jednu partiju da biste odredili ko je bolji.

Primer bodovanja:

- Najveći deo panorame u ovom primeru ima **devet** pločica. Svaka pločica **Terena** donosi **jednu** ★, a pločice **Duge** ne donose nijednu. Zbog toga ova panorama donosi **osam** ★.



Upaljena je samo jedna **Vatra** 🔥 od dve tako da ona donosi **jednu** ★.

- Duh** koji je prekriven **Zlim duhom** ne donosi zvezdice. **Mrmot** donosi **jednu** ★. **Leptir** donosi **jednu** ★ i još jednu dodatnu ★ zbog upaljene **Vatre** 🔥 (to je zato što vam **Leptir** donosi jednu ★ po upaljenoj **Vatri**).

Igrač od **Duhova** u svojoj panorami dobija **tri** ★.

Na kraju igre, ovaj igrač je osvojio **12** ★!

PLOČICE DUHOVA

Efekti **Duhova** na pločicama sa svetlom pozadinom primenjuju se čim ih dobijete. Ukoliko se **Duh** nalazi na pločici sa plavom pozadinom, efekat se primenjuje tek na kraju igre.

Uzmi pločicu **Duge** i postavi je u svoju panoramu.

Postavi pločicu iz ruke u svoju panoramu. Na kraju ovog poteza povlačiš dve pločice.

Nasumično povuci pločicu **Terena** sa vrha gomile i postavi je u svoju panoramu.



Odmah povuci pločicu **Terena** (imaćeš jednu pločicu više u ruci tokom igre).



Nasumično uzmi pločicu **Terena** iz protivnikove ruke i postavi je u svoju panoramu. Protivnik kao nadoknadu povlači jednu pločicu sa vrha gomile, ukoliko je to moguće.



Postavi pločicu iz Ponude okrenutu licem nagore, po svom izboru, u svoju panoramu.



Završi potez, zatim odigraj još jedan ceo potez (igrač dva poteza zaredom).



+ 1 ★ za svakog **Duha** sa svetlom pozadinom u tvojoj panorami.



+ 1 ★ za svaku neupaljenu **Vatru** 🔥.



+ 1 ★ za svaki odvojeni deo tvoje panorame (čak i za one koji se sastoje od samo jedne pločice).



Na kraju igre, pre nego što sabereš zvezdice, postavi sve pločice koje su ti ostale u ruci u svoju panoramu.



+ 1 ★ za svakog **Duha** sa plavom pozadinom u tvojoj panorami, ne računajući ovog.



+ 1 ★ za svaku pločicu **Duge** u tvojoj panorami.



+ 1 ★ za svaku upaljenu **Vatru** 🔥.

ZLI DUH



Kada uzmete **Zlog duha**, morate da zadržite i njega i drugog **Duha** kog ste povukli. **Duha** postavite u svoju panoramu kao i obično, a **Zlog duha** stavite ispred svoje panorame.

Sledeći put kada sretnete drugog **Duha**, dajte **Zlog duha** svom protivniku... koji može da vam ga vrati, kada on sretno novog **Duha**, i tako u krug.

Na kraju igre, igrač kod kog se nalazi **Zli duh** mora njim da prekrije jednog **Duha** u svojoj panorami, po izboru protivnika.

LUMBERJACKS STUDIO

Prelom:
FLORENT WILMART
meeple-potion.com

© 2025. Mipl
Uvoznik i distributer za Srbiju:
Pridemage Games,
Josifa Runjanina 3,
21 000 Novi Sad, Srbija
www.drustveneigre.rs

