



DALEKE ZEMLJE

JOHANNES GOUPY & CORENTIN LEBRAT • MAXIME MORIN

PRAVILA



Iza Maglenog mora leži Alula, misteriozni kontinent – mirno utočište, gde vlada harmonična priroda. Balans neprestano oblikuje ostrvo koje se stalno razvija. Ova zemlja se stalno pomera, izokreće i menja, čineći svaki pokušaj njenog mapiranja nemogućim. Jedini način na koji možete upoznati Alulu je da putujete po njoj, uzduž i popreko, iznova i iznova. Putujte ovim svetom koji se stalno menja i otkrijte njegova čuda. Upoznajte njegove stanovnike, otkrijte njegove tajne i osvojite više poena od svojih protivnika.

ALULA

Kontinent

Alula je kontinent na kome vlada ravnoteža – životinja, biljaka i minerala. U ovoj čudnoj zemlji pojavile su se tri neobične i dragocene plemenite vrste, koje pozitivno utiču na prirodu oko sebe: okiko himera, zlatni čičak i udu kamen.

Malo je ljudi koji bi mogli zauvek da se nasele u srcu ove divlje zemlje.



Stanovništvo Alule



Stanovnici kontinenta su različitog porekla. Neki su rođeni tu, dok su drugi bivši putnici, koji su se naselili na izdašnim obalama nakon što su ih otkrili. Ova šarena družina poštuje zemlju, i pažljivo koristi njene resurse, kako bi obezbedili njihovu dugovečnost. Da bi ravnoteža ostrva ostala netaknuta, oni ne putuju, već svaki stanovnik nadgleda određeni deo zemlje. Srdačno pozdravljaju istraživače, jer je to dobar način da ostanu u kontaktu sa ostatkom kontinenta, i vole da razgovaraju o najnovijim nalazima okikoa, zlatnih čičaka i udua.

Godišnja doba i regioni

Svaki od četiri regiona koji se mogu naći na Aluli ima drugačiji ritam godišnjih doba. Čitavi regioni se pomeraju po volji vetrova ili pod impulsom klizišta.

Na početku ciklusa, beskrajne reke navodnjavaju zemlju, što dovodi do otvaranja obilja cvetnih pupoljaka - bujni izvori nisu neuobičajeni na Aluli. Pećinski gradovi štite stanovnike od toplih leta, dok šume pečuraka i njihov jesenji vazduh izranjaju kada zemlja oseti da treba neko vreme da se odmori. Zima stenovitih pustinja stavlja tačku na ovaj meteorološki ciklus.





Udu

Kamen dobrog znamenja – mineralno kraljevstvo

Ovi tihi čuvari lebde u vazduhu, i na njih ne utiču gravitacija i vazdušni pritisak, i mogu se naći u različitim oblicima. Čvrsti i postojani, pojavljuju se na nasumičnim lokacijama, ostaju tu neko vreme, a zatim se sele na neko drugo mesto na ostrvu. Najčešća od tri plemenite vrste, ove stene imaju otvor u sebi iz kog izbija topli sjaj – koji će vas, ako mu se približite, zaštititi od zla i doneti sreću.

Okiko

Veličanstvena himera – životinjsko kraljevstvo

Uzvišena i plemenita zver, ovo nebesko stvorenje je jedinstveno, ali ima suvereni dar sveprisutnosti.

Možete je naći na mnogim divljim mestima Alule, blagosiljajući sve oblike života kojima se približi. Okiko posebno voli šume i reke. Stanovnici Alule kažu da je njen dah blagosloven. Vazduh koji izdiše trebalo bi da je pun čestica koje pomažu rast biljaka.



Zlatni čičak

Umirujući čičak – biljno kraljevstvo

Zlatni čičak je krhka i delikatna vrsta, autohtona za Alulu. Ova plemenita vrsta je najređa, a može se naći uglavnom u šumama pečuraka. Njegov svojstveni venčić skuplja rosu i puni je regenerativnim svojstvima. Sveta voda može da deluje kao isceljujući filter, a oni koji piju rosu ili njome masiraju svoje rane sprečavaju bolest, pa čak i smrt.

KOMPONENTE

68 karata
regiona



45 karata
utočišta



1 blokčić
za rezultate



PREGLED I CILJ IGRE

U igri *Daleke zemlje*, **odigraćete osam karata ispred sebe, sleva nadesno**. One predstavljaju vaše istraživanje kontinenta. Svaka karta predstavlja region i na svakoj od njih ćete otkriti čuda koja ostrvo skriva, a možda ćete imati sreće i da upoznate njegove stanovnike. Oni će vas zamoliti da istražite ostrvo umesto njih, jer su im potrebni specifični resursi.

Potrebno vam je određeno vreme da istražite svaki region. Ukoliko ste brzi u tome, imaćete veći izbor. Međutim, ukoliko odvojite više vremena za istraživanje imaćete više šanse da pronađete utočišta koja vam donose dodatne poene i bonuse koji će vam pomoći u budućim istraživanjima.

Na kraju igre, vraćate se skroz na početak, **a svaki stanovnik Alule čiji ste zadatak ispunili doneće vam poene. Bodovanje se odigrava zdesna nalevo, suprotno od smera u kom ste postavljali karte.**

Pobednik je igrač sa najviše poena.



POSTAVKA



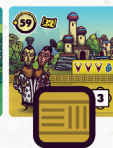
- 1** **Promešajte karte regiona i podelite svakom igraču tri karte, okrenute licem nadole.** Svaki igrač gleda svoje karte ne otkrivajući ih. Postavite špil karata regiona na sredinu stola, licem nadole.
- 2** **Zatim otkrijte onoliko karata regiona koliko ima igrača, plus jednu.** *Na primer, ukoliko igra pet igrača, okrenite šest karata.*
- 3** **Promešajte karte utočišta i postavite ih u špil, okrenut licem nadole.** Postavite ga pored špila karata regiona.

EKSPERTSKA VARIJANTA

Podelite po pet karata regiona svakom igraču (umesto tri).
Pre početka igre svaki igrač treba da izabere tri karte koje će da zadrži i da odbaci preostale dve, licem nadole.
Umešajte odbačene karte u špil karata regiona, a zatim otkrijte karte na osnovu broja igrača.
Preporučujemo vam da prvo odigrate nekoliko partija pre nego što pređete na ovu varijantu.

REGIONI

Postoje četiri različite vrste regiona, koje možete razlikovati po boji i šari. Na svakom potezu odigraćete jednu kartu regiona.



Trajanje istraživanja

označava koliko sati je potrebno za istraživanje ovog regiona. Svaka karta prikazuje jedinstveni broj, od 1 do 68.

Istraživanje se može odvijati danju ☀ ili noću 🌙. Ovo može biti relevantno za određene zadatke.



Neke karte vam daju tragove, koji će vam pomoći da pronađete bolja utočišta.



Svi stanovnici na kartama vam daju zadatke koji vam mogu doneti poene na kraju igre.



Regioni mogu sadržati čuda mineralnog kraljevstva (*udu kamenje*), životinjskog kraljevstva (*okiko himere*) i biljnog kraljevstva (*zlatni čičak*).

Ovi resursi su vam neophodni za ispunjavanje zadataka.

Jedan resurs može da se koristiti za ispunjavanje više zadataka i preduslova.

Kamenja ima više od himera, a himere su brojnije od čičaka.



Neki zadaci imaju preduslov koji morate da ispunite kako biste dobili poene. Potvrđivanje preduslova se obavlja na kraju igre, prilikom bodovanja. Da biste ispunili preduslov morate imati potrebne resurse na kartama regiona i/ili utočišta, ispred sebe.

Ovi zadaci su uvek na donjem delu karte. Različite vrste zadataka su navedene na Podsetniku.

UTOČIŠTA

Utočišta možete pronaći tokom igre.
Njih dodajete u svoj prostor za igru čim ih pronađete.

U gornjem delu karata
utočišta mogu se nalaziti
bonusi koji se primenjuju tokom
igre (*tragovi*) ili na kraju igre
(*resursi, noćna istraživanja*).



U donjem delu nekih karata
utočišta, nalaze se sporedni
zadaci koji će vam doneti
dodatne poene.



Neka utočišta su povezana sa
regionom (i njegovom bojom). Ta
utočišta se broje kao region tog tipa
kada se računaju poeni za određene
zadatke.

TOK IGRE

Igra traje osam rundi.

Svaka runda se sastoji od tri faze:

1



ISTRAŽIVANJE
REGIONA

2



PRONALAZENJE
UTOČIŠTA

3



KRAJ
ISTRAŽIVANJA

Igra se završava posle osme runde. Pobednik je igrač sa najviše poena (pogledajte **Kraj igre**).

1



ISTRAŽIVANJE REGIONA

Svi igrači istovremeno biraju kartu iz svoje ruke i stavljaju je licem nadole ispred sebe.

Zatim svi otkrivaju kartu koju su izabrali i dodaju je u svoju oblast za igru, desno od karte koju su prethodno odigrali.



NAPOMENA

Savetujemo vam da karte postavljate u pravoj liniji, ali možete da se odlučite i za drugačiji raspored kako biste se prilagodili svom okruženju i veličini prostora za igru. Bitno je da znate kojim redosledom ste postavljali svoje karte.

2



PRONALAZENJE UTOČIŠTA

Svi igrači koji su odigrali kartu sa većim brojem od karte regiona koju su prethodno odigrali pronalaze utočište.



Podelite svakom igraču koji je pronašao utočište **jednu kartu utočišta plus po jednu dodatnu kartu za svaki trag**  koji poseduju.

Svi tragovi u igračevoj oblasti za igru se uzimaju u obzir, bilo da su na kartama regiona ili na kartama utočišta.



Dušan je odigrao kartu 49.

Pošto je broj te karte regiona veći od broja karte regiona koju je odigrao u prethodnom potezu (15), on dobija karte utočišta.

Povlači četiri karte jer ima tri traga na svim svojim kartama (regioni + utočište).



NAPOMENA

Od svih karata utočišta koje su dobili, svaki igrač će izabrati samo jednu koju će odigrati ispred sebe u sledećoj fazi.

NAPOMENA

U prvoj rundi, pošto niko nema kartu regiona u igri niko ne može da pronađe utočište.

3 KRAJ ISTRAŽIVANJA

Tokom ove faze, igrači igraju jedan za drugim, redosledom koji zavisi od karata koje su odigrali u prvoj fazi. Prvi dolazi na potez igrač koji je odigrao kartu sa najmanjim brojem, zatim igrač koji ima drugi najmanji broj, i tako sve dok svi igrači ne odigraju svoj potez.

NA SVOM POTEZU, **prvo izaberite kartu regiona od onih dostupnih na sredini stola. Dodajte je u ruku tako da ponovo imate tri karte.**

Ukoliko ste u prethodnoj fazi dobili **jednu ili više karata utočišta**, izaberite **jednu** (i samo jednu).

Dodajte izabrano utočište u svoju oblast za igru. Sada možete koristiti bonuse na toj karti.

Zatim, ukoliko imate još karata utočišta u ruci, sve ih stavite na dno špila karata utočišta, licem nadole.



NAPOMENA

Karte regiona koje su uzeli igrači se ne dopunjuju – igrači koji igraju kasnije imaju manji izbor.

U osmoj (i poslednjoj) rundi igre igrači ne uzimaju nove karte, jer više nemaju mogućnost da igraju karte regiona.

Međutim, možete odigrati kartu utočišta u ovoj rundi ukoliko ste u prethodnoj fazi dobili jednu ili više karata utočišta.

Kada svi igrači odigraju svoj potez, **preostala karta regiona sa sredine stola se uklanja iz igre.**

Zatim otkrijte onoliko novih karata regiona koliko ima igrača, plus jednu.

Ukoliko nije osma runda, započnite novu rundu. U suprotnom, pređite na finalno bodovanje.



KRAJ IGRE

Igra se završava posle osme runde, kada svi imaju po osam karata regiona. Izračunajte poene svakog igrača.

Da biste olakšali brojanje poena, prvo okrenite sve svoje karte regiona licem nadole. Ostavite utočišta okrenuta licem nagore.

Otkrivajte svoje karte regiona jednu po jednu. Počnite od poslednje karte koju ste odigrali, krajnje desne karte u svojoj oblasti za igru. Nastavite, kartu po kartu, prema krajnjoj levoj karti regiona u oblasti za igru.



Za svaku kartu regiona, izračunajte poene koje vam karta donosi, uzimajući u obzir sve regione okrenute licem nagore (uključujući i tu kartu) i sva utočišta.

Zabeležite poene u blokčić za rezultate.

Karte regiona koje ste izbrojali ostaju vidljive i uzimaju se u obzir za buduće otkrivene karte.

Utočišta

Kada prođete sve karte regiona, **izračunajte poene koju vam donose karte utočišta.**

Zabeležite poene u blokčić za rezultate.



Saberite poene svakog igrača. Pobjednik je igrač koji je sakupio najviše poena.

U slučaju nerešenog rezultata za prvo mesto, pobjednik je izjednačeni igrač koji ima kartu sa najmanjim brojem.

ZASLUGE



Autori igre: **JOHANNES GOUPY** i **CORENTIN LEBRAT**

Ilustrator: **MAXIME MORIN**

Art direktor i prelom: **BENJAMIN TREILHOU**

Menadžer projekta: **CLÉMENT MILKER**

Menadžer proizvodnje: **BENOÎT STELLA (SYNERGY GAMES)**

Izdavač: **CATCHUP GAMES**

Uvoznik i distributer za Srbiju:

MIPL, PRIDEMAGE GAMES

WWW.DRUSTVENEIGRE.RS



Sva prava zadržana - 2023.