

—◆ PRAVILA ◆—



THE  
WITCHER®

—◆◆◆—  
STAZA SUDBINE



*Dragi čitaoc!*

*Ako ovo čitaš, to znači da si savladao veštinu spajanja slova u reči i da si, zaista, obrazovan čovek. Sigurno su ti dobro poznati moji memoari, Pola veka poezije, i priče koje se nalaze u njima, priče koje opisuju izazove i nevolje slavnog Geralta od Rivije i njegovih pratilaca, od kojih sam mu, ponizno verujem, ja možda bio najbliskiji i najdraži.*

*Moram priznati da nikada nisam bio posebno iznenađen divljenjem prema mojim delima. Na kraju krajeva, to su priče o sudbini, ljubavi i drugarstvu, koje je sam život pisao. A ja, ponizni sluga poezije, samo sam iskoristio svoj talenat da ljudima iz celog sveta dam priliku da se upoznaju sa sudbinom mog dragog prijatelja Geralta.*

*Međutim, uporedo sa slavom, pojavile su se i lažne priče, koje su se potom prenosile usmenim putem, uglavnom od strane onih koji su, za razliku od tebe, dragi moj čitaoc, manje kulturni i nikada nisu želeli da saznaju iz moje knjige šta se zaista događalo. Razumljivo je da su ljudi kasnije prenosili ono što su čuli, često puštajući mašti na volju.*

*Shodno tome, ove priče su vremenom zaživele, iako su događaji u njima bili pomešani i iskrivljeni. Slušao sam ih u krčmama, inkognito naravno, pošto ne težim za slavom. Iz ovih priča sam saznao da sam lovio strigu u Vizimi, da je Vesemir, sa mnom i Tris Merigold, tragao za đavolom, i druge slične besmislice. U početku me je to jako ljutilo i bio sam spreman da se svađam sa svakim ko hoće da, bez stida, izmisli sopstvene verzije priča. Međutim, s vremenom me je to sve više zabavljalo, i sve češće mi zaokupljalo misli.*

*Zato sam, nerad da obuzdam istinski entuzijazam onih koji su voleli malo izmenjene verzije mojih priča, odlučio da zapišem sve ono što sam čuo, povremeno praveći samo manja poboljšanja nesavršenih narativa, ali prihvatajući izvitoperenosti i izmišljotine. Naposljetku, to mi više uopšte nije smetalo, sve dok je u cilju razonode i zabave.*

*Dakle, dragi moj čitaoc, smesti se udobno i dozvoli mi da te još jednom pozovem da mi se pridружиš na putovanju u svet Belog Vuka, u njegovom novom, neobičnom obliku.*

◆ Neven



Umesto da čitate pravila  
pogledajte video sa  
uputstvima za igru!





## OPIS IGRE

*The Witcher: Staza sudbine* je kompetitivna društvena igra za 1 do 5 igrača, u kojoj je svaki igrač jedan od likova iz najpoznatijih priča iz *Witcher* univerzuma. U zavisnosti od odluka koje igrači donesu tokom igre, priča će ponekad imati iznenađujući preokret i završiće se drugačije nego što je to bilo u originalnim pričama.

U društvenoj igri *The Witcher: Staza sudbine* igrači su članovi družine, koji se međusobno nadmeću da njihov lik najviše doprinese razvoju priče. Pobjednik je igrač koji je najviše uticao na priču, i njegov lik će ostati upamćen kao glavni junak.

Izaberite priču i saznajte kuda će vas sudbina odvesti.

## ZASLUGE



CD PROJEKT RED®

### Autor igre

Łukasz Woźniak

### Projekt menadžer

Barnaba Drukała

### Art direktor

Dawid Bartłomiejczyk

### Razvoj igre

Michał Sprysak

Eryk Nowak

### Razvojni tim

Franciszek Ostojcki

Łukasz Szopka

Wojciech Wiśniewski

### Test igrači

Artur Lutyński

Przemysław Ciemniejewski

Wojciech Wiśniewski

### Ilustracije

Agata Skowronek

### Grafički koncept i dizajn, ilustracija na podlozi za igru

Michał Długaj

### Glavni grafički dizajner

Łukasz Dudasz

### Grafički dizajneri

Jakub Litwornia

Maciej Simiński

### Prelom

Michał Kulasek

### KI i dizajn figura

Nika Bartkowska

### Dizajn figura

Jakub Kacperski

Patryk Ornoch

Anna Drewniak

Klaudia Niewinowska

Katarzyna Żurawiecka

Robert Kurek

Tomasz Kalisz

Titan Forge

### Priča

Barnaba Drukała

Piotr Grzymistawski

### Urednik

Jarosław Wójcicki

### Marketing

Łukasz Simiński

Krzysztof Baranowski

Jolanta Jaworska

Kamil Wargin

Wojciech Woźniak

Paweł Bożydaj

Mateusz Pachciarz

### Prodaja

Paweł Podgrudny

Michał Gryń

Jan Psiuk

### Proizvodnja i logistika

Filip Buchalski

Szymon Fąferko

### Korisnički servis

Katarzyna Majewska

### IT

Łukasz Simiński

Tomasz Kozak

### Video

Tomasz Bar / Hexy Studio

Maciej Klimczak

### Lektori

Hugues-Arnaud Lamot,

Francesco Alfieri, Hanna Schier,

David Ledesma Moraga,

Javier Rodriguez, Rémy Moreau,

Logan Wintgens, Emilien Sire,

Kevin Michaud, Bartek Zawadzki,

Gérald Fruchart, Bernhard Thöresz,

Markus, Benjamin Dupont,

Christian Meneses, Bonnard Johnny,

Arne Ruddat, Martin Frommherz

### Producent

Anna Czaplińska

### Ilustrator likova i skulptor

Dawid Kowal

### Kordinator zajednice

Dominika Burza

### Brend menadžer

Gabriela Jaroszyńska

### Potpredsednik razvoja

Jan Rosner

### Menadžer saradnje

Kacper Ullmann

### Pravni savetnik

Kinga Palińska

### Proizvodnja

Magdalena Darda-Ledzion

### Direktor globalne proizvodnje

Magdalena Drajek

### Menadžer za odnose sa javnošću

Marta Piwońska

### Menadžer franšize

Marcin Batylda

### Senior kopirajter

Marcin Łukaszewski

### Direktor za globalnu zajednicu

Marcin Momot

### Art direktor

Paweł Mielniczuk

### Art direktor franšize

Przemysław Juszczak

### Direktor za globalne odnose sa javnošću

Radek Grabowski

### Direktor za globalnu komunikaciju

Robert Malinowski

### Senior kopirajter

Ryan Bowd

### Koncept art

Yama Orce

### Direktor razvoja

Rafał Jaki

### Art

Anna Podedworna

### Senior menadžer zajednice

Alicja Kozera

### Senior menadžer za komunikaciju

Paweł Burza

### Art direktor

Remigiusz Nowakowski

### Testiranje igre

Anna Dzitkowska

### Senior producent, razvoj franšize

Luigi Annicchiarico

### Ilustracije

Adrian Smith, Ala Kapustka,

Anna Podedworna, Bartłomiej Gawęta,

Bogna Gawrońska, Bryan Sola,

Diego De Almeida Peres, Graft Studio,

Karol Bern, Katarzyna Beus,

Katarzyna Malinowska,

Lorenzo Mastroianni,

Maciej Łaszkiewicz, Manuel Castañón,

Marek Madej, Nemanja Stanković,

Sandra Chlewińska, Yama Orce

CD PROJEKT®, Veštac®  
su registrovani zaštićeni znakovi  
kompanije CD PROJEKT S.A.

© 2024 CD PROJEKT S.A.  
Sva prava zadržana.  
Sva prava i zaštićeni znakovi su  
vlasništvo njihovih nosioca prava.

© 2024. MIPL  
Uvoznik i distributer za Srbiju:  
Pridemage Games, Josifa Runjanina 3,  
21000 Novi Sad, Srbija  
[www.drustveneigre.rs](http://www.drustveneigre.rs)



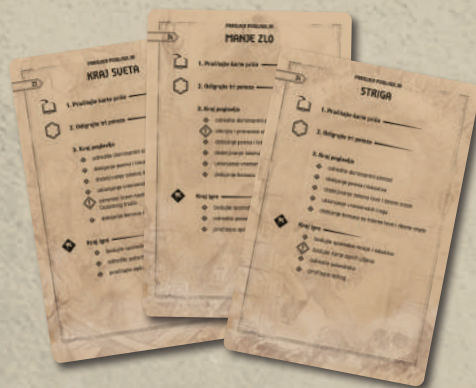
# SPISAK KOMPONENTI



1 podloga za igru



68 akcionih karata



3 pomoćne karte priča



3 tokena sudbine



1 token dodatnog iskustva



2 tokena staza

## Tokeni simbola



40 tokena borbe



40 tokena magije



40 tokena istraživanja



40 tokena diplomatije



30 tokena izgubljenih simbola

5 kompleta komponenti igrača (Geralt, Jenefer, Neven, Ciri i Vesemir), od kojih se svaki sastoji od:



1 karta sporedne misije



Tabla igrača



5 početnih akcionih karata



1 figura



Tokeni sposobnosti



1 obični marker iskustva



5 tokena igrača – jedan se koristi kao marker poena



1 zlatni marker iskustva



# SPISAK KOMPONENTI

## Komponente za solo varijantu



5 Automa tabli za  
solo varijantu



2 karte za  
solo varijantu



1 token sudbine za  
solo varijantu

## Komponente priče Kraj sveta



23 karte priče

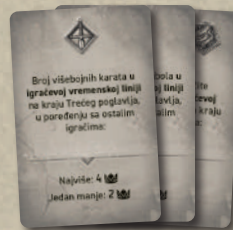


12 karata *Dodatni  
trud*

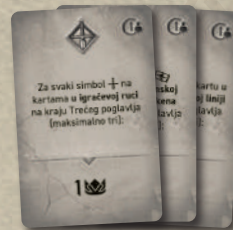
## Komponente priče Striga



23 karte priče



12 karata tajnih  
ciljeva



6 karata tajnih  
ciljeva za solo varijantu



4 karte sa  
zahtevima



2 tokena specijalnih  
simbola

## Komponente priče Manje zlo



23 karte priče



32 karte saveza



3 tokena saveza



## SIMBOLI

U igri se koriste četiri simbola. Oni predstavljaju efekte akcija igrača. Igrači sakupljaju simbole na nekoliko načina, najčešće odigravanjem akcionih karata sa simbolima.



Magija



Diplomatija



Istraživanje



Borba

Tokeni simbola se koriste da bi se prikazali simboli koje je igrač dobio kao rezultat efekata karata, sposobnosti ili posebnih pravila priče. Bilo da se simbol nalazi na akcionoj karti ili na tokenu simbola, ima iste efekte.

Neki efekti zahtevaju od igrača da izgubi simbol. Igrač može ili da odbaci token simbola iz svoje rezerve tokena, ili da iskoristi token izgubljenog simbola  kako bi prekrrio odgovarajući simbol na bilo kojoj akcionoj karti u svojoj vremenskoj liniji (više na strani 15).

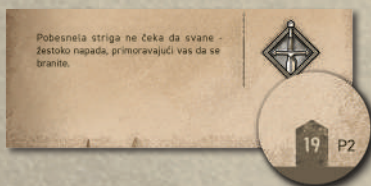
## KARTE PRIČA



Svaka priča se sastoji od špila karata priče.

Igrači će proći kroz neke (ne sve) od tih karata, svaki put kada igraju odabranu priču.

Karte priče pružaju igračima tematski uvod, daju okvir za tri poglavlja igre (runde), i sadrže različite tematske završetke. Karte priče su numerisane i **ne smeju** se mešati. Uvek treba da se drže po tačno utvrđenom redu, koji je određen brojem u donjem delu karte.



### Simboli na kartama priče

U svakom poglavlju (rundi), igrači će sakupljati simbole četiri vrste. Karte priče određuju koji su simboli **aktivni** tokom određenog poglavlja.



**Aktivni simboli** – na kartama priča su označena dva od četiri simbola koje igrači mogu sakupljati tokom igre. Nakon svakog poglavlja, jedan (dominantni) simbol donosi poene, a drugi (nedominantni) iskustvo.

**Neaktivni simboli** ne donose ni poene ni iskustvo.

Aktivnim simbolima se dodeljuju tokeni staza, od kojih jedan pokazuje ulevo, a drugi udesno.

U donjem delu karte priče prikazani su simboli koji će biti aktivni tokom sledećeg poglavlja. Ovo pomaže igračima da se pripreme za predstojeće poglavlje.





## OPIS KOMPONENTI

### TABLA IGRAČA

Svaka tabla igrača ima ilustraciju, ime, specijalne sposobnosti i skalu iskustva.

Nakon dostizanja određene tačke na skali iskustva, otključava se odgovarajuća specijalna sposobnost, koju igrač može da iskoristi jednom po partiji (više na stranama 12 i 13).

Svaki lik ima i kartu sporedne misije (koja donosi poene na kraju igre, više na strani 19), koju treba da podvuče pod tablu igrača.

Sporedne misije su vidljive tokom igre, i svi igrači ih mogu slobodno pogledati u bilo kom trenutku.



### AKCIONE KARTE



Višebojne karte imaju istovremeno sve boje zastavica koje se nalaze na njoj.



Za sve namene, osim ukoliko nije drugačije navedeno, višebojne karte uvek imaju sve svoje boje.



1

## POSTAVITE PODLOGU ZA IGRO NA SREDINU STOLA

Podloga za igru predstavlja glavni prostor za igru. Svaki igrač treba da ima prostor za svoju tablu igrača i svoju vremensku liniju – niz akcionih karata koje je odigrao u jednom poglavlju. Takođe, postarajte se da ima dovoljno prostora za komponente specifične za određenu priču.

2

## IZABERITE PRIČU

Možete izabrati bilo koju od tri priče dostupne u osnovnoj igri. Svaka priča ima nivo težine koji je označen u odeljku ovih pravila posvećenom izabranoj priči. Nivo težine ukazuje na složenost posebnih pravila koja važe za određenu priču. Najlakši nivo je ★, dok je ★★ ★ najteži.

2A

Postavite špil karata priče na za to određeno mesto na podlozi, tako da korice budu okrenute nagore, kao kod knjige koju treba da pročitate.

2B

Postavite tokene sudbine i tokene staza pored karata priče. Postavite tri tokena sudbine tako da na dnu bude token Sudbine III, token Sudbine II u sredini i token Sudbine I na vrhu.

2C

Svaka priča ima tačno određen početni redosled igrača na stazi inicijative. Igrači će postaviti figure svojih likova, nakon što ih odaberu, pri čemu će figura lika koji ima najveću inicijativu biti na vrhu staze inicijative (najbliža kartama priče).

Za vaše prvo igranje, ili kada podučavate nove igrače, savetujemo vam da izaberete priču *Kraj sveta*, ali zanemarite postavku i pravila za karte *Dodatni trud*.

1





3

## POSTAVITE KARTE...

Promešajte špil akcionih karata i postavite ga licem nadole na za to određeno mesto na podlozi. Zatim povlačite po dve karte sa vrha špila i postavljajte ih, licem nagore, na svako naznačeno mesto (redove) na podlozi. Na taj način pripremate ponudu dostupnih parova akcionih karata.

- U igri za jednog, dva i tri igrača dostupna su prva četiri reda.
- U igri za četiri i pet igrača dostupno je svih pet redova.

4

## ... TOKEN DODATNOG ISKUSTVA...

Postavite token dodatnog iskustva pored krajnjeg donjeg dostupnog reda na podlozi:

- U igri za jednog, dva i tri igrača pored četvrtog reda;
- U igri za četiri i pet igrača pored petog reda.

5

## ... I TOKENE SIMBOLA

Postavite tokene simbola, kao i tokene izgubljenih simbola, na sto, pored podloge za igru.



5





6

## IZABERITE LIKA

1. Svog lika prvi bira igrač koji je poslednji pročitao bilo koju knjigu iz serijala Veštac, a za njim i ostali igrači, u smeru kretanja kazaljke na satu.
2. Likovi se biraju tako što prvo promešate sve table igrača licem nadole, a zatim podelite dve table prvom igraču, koji će ih pogledati i

zadržati jednu, a drugu vratiti.

3. Zatim sledeći igrač ponavlja proces, i tako u krug. U igri za pet igrača, poslednji igrač će dobiti jedinog preostalog lika.
4. Svi igrači dobijaju odgovarajuće komponente igrača, koje su navedene u nastavku.

## KOMPONENTE IGRAČA

Nakon što su izabrali svoje likove, igrači postavljaju komponente svog lika:

1

### MARKERI ISKUSTVA

Obični marker iskustva postavite na polje 0 skale iskustva na tabli igrača. Zlatni marker iskustva postavite na označeno mesto sa desne strane skale.

2

### TOKENI SPOSOBNOSTI

Jedan token postavite na prvu specijalnu sposobnost sa leve strane, aktivnom stranom nagore (sa grbom lika kojeg vodite), što označava da je sposobnost dostupna od početka igre. Preostala tri tokena postavite pored table igrača.

3

### FIGURA LIKA

Postavite je na stazu inicijative, prema tačno određenom redosledu koji je obeležen na početku odeljka posvećenog izabranoj priči.

4

### TOKENI IGRAČA

Jedan se koristi kao marker poena, i njega stavite na polje 0 skale poena. Preostali tokeni se ne koriste, osim ukoliko neko posebno pravilo ne kaže drugačije.

5

### PET POČETNIH AKCIONIH KARATA

Čine vašu početnu ruku.

6

### KARTA SPOREDNE MISIJE

Podvucite kartu sporedne misije, licem nagore, pod tablu igrača sa leve strane.



Staza inicijative



Skala poena



7

## POSTAUKA PRIČE

Završite postavku priče prema pravilima opisanim u odeljku posvećenom izabranoj priči (strane 23–27).



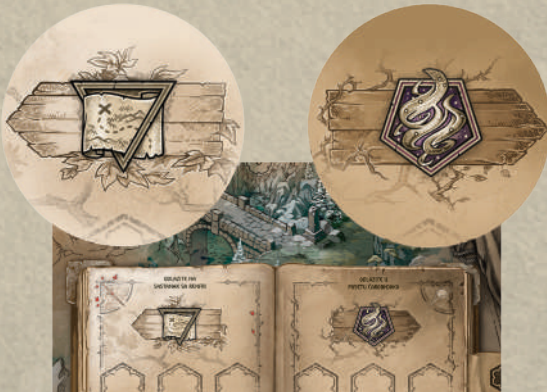
## TOK IGRE

Igra je koncipirana pomoću karata priče, koje vode igrača kroz tri poglavlja, od kojih je svako podeljeno na tri poteza.



Tokom igre ćete okretati karte, čitati priču, primenjivati **specijalne efekte** i doći do jednog od različitih završetaka.

U svakom poglavlju sakupljate simbole na akcionim kartama koje odigravate i tokenima koje dobijate. Uvek su dva simbola aktivna – jedan odgovara svetloj strelici, koja pokazuje ulevo, a drugi tamnoj, koja pokazuje udesno.



Primer aktivnih simbola

Dva preostala simbola se nazivaju neaktivni simboli (❌). Iako oni ne donose nikakve direktne pogodnosti, možete ih koristiti za efekte karata i sposobnosti igrača.



Neaktivni simbol



Neaktivni simboli za prethodni primer

Na kraju poglavlja jedan od aktivnih simbola će postati dominantni simbol (simbol koji je većina igrača odigrala u većem broju), koji vam donosi poene i utiče na priču i njena posebna pravila. Drugi aktivni simbol će postati nedominantni simbol, koji će vam doneti iskustvo. Iskustvo vam je potrebno da otključate svoje specijalne sposobnosti, a donosi i poene na kraju igre.

Igra počinje okretanjem prve karte u špilju karata priče, koja vas uvodi u radnju.



Nakon čitanja uvodnih karata, možda ćete morati da pročitate i posebna pravila, opisana u odeljku posvećenom izabranoj priči.

Kada to završite, okrenite sledeću (ili navedenu) kartu, kao što biste okretali stranice knjige.



Neke priče imaju svoja posebna pravila. U takvim slučajevima pratite uputstva opisana u odeljku posvećenom izabranoj priči, i na pomoćnoj karti priče.



## OPŠTA PRAVILA I TERMINI

### DOBIJANJE POENA

Kad god igrač dobije poen ( ), pomera unapred svoj marker na skali poena.



### DOBIJANJE ISKUSTVA



Kad god igrač dobije iskustvo ( ), pomera unapred svoj marker na skali iskustva.



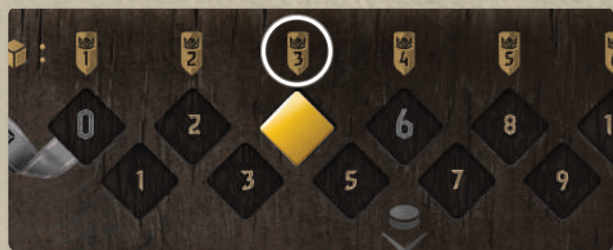
Nakon što igrač dođe do polja nove sposobnosti ili se pomeri preko njega, na tu sposobnost postavlja token sposobnosti, sa aktivnom stranom (sa grbom lika kojeg vodi) nagore. Igrač od sada može da koristi ovu sposobnost.



Kada igrač dostigne polje 20 na skali iskustva, dobija zlatni marker iskustva i stavlja ga na polje 0.



Svako dodatno iskustvo koje dobije do kraja igre obeležava zlatnim markerom. To iskustvo ni na koji način ne utiče na sposobnosti, ali igraču donosi dodatne poene **na kraju igre**.



Kada igrač ponovo dostigne polje 20 na skali iskustva, više ne pomera zlatni marker i ne može dobiti više iskustva.



## OPŠTA PRAVILA I TERMINI

### KORIŠĆENJE SPOSODNOSTI LIKOUA

Igrač počinje igru sa jednom specijalnom sposobnošću koja mu je dostupna, i to prvom sa leve strane.



Svaka specijalna sposobnost može se iskoristiti samo jednom po partiji, a u opisu sposobnosti je objašnjeno kada može da se iskoristi.

Ako dva ili više igrača žele da iskoriste svoje specijalne sposobnosti u isto vreme, trebalo bi da budu u mogućnosti da to urade istovremeno. Ako postoji potreba da ih rešite određenim redosledom, primenite redosled figura na stazi inicijative.



Staza inicijative

Nakon što iskoristi specijalnu sposobnost, igrač okreće marker sposobnosti na neaktivnu stranu, kako bi označio da je sposobnost iskorišćena.





Svako poglavlje (runda) je podeljeno na tri poteza, a svaki potez je podeljen na tri koraka:

1. Biranje karata
2. Odigravanje karata
3. Postavljanje tokena sudbine

U nekim pričama struktura poteza može biti malo izmenjena. Detalji o takvim izmenama, ukoliko postoje, objašnjeni su u odeljku posvećenom izabranoj priči.

Na kraju poglavlja, a pre početka sledećeg, nalaze se karte koje treba da pročitate. Pažljivo pratite uputstva na njima.

Više igrača može da izabere najviše polje, a svaki sledeći igrač postavlja svoju figuru ispod ostalih koje se već nalaze na tom polju. Nakon što postavi figuru igrač povlači dve karte sa vrha špila.



**Ako u bilo kom trenutku ponestane karata u špilju akcionih karata, promešajte sve karte iz gomile odbačenih karata i formirajte novi špil.**

Sva ostala polja može da izabere samo jedan igrač. Tim poljima je dodeljen par akcionih karata koje su okrenute licem nagore.



Krajnje donje polje takođe ima bonus – nakon što postavi svoju figuru na njega, igrač odmah dobija jedno iskustvo (neke priče utiču na ovo pravilo).

Nakon što su svi igrači izabrali svoje karte, vratite figure na stazu inicijative, u njihovom novom redosledu.

Zatim prelazite na sledeći korak, Odigravanje karata.



## 1. BIRANJE KARATA

Prateći redosled na stazi inicijative (od vrha ka dnu), igrači se smenjuju i biraju dostupne parove karata.

- Ako ovo nije prvi potez u igri, odbacite najviši par akcionih karata, licem nagore, na gomilu odbačenih karata pored špila akcionih karata.
- Zatim pomerite sve preostale parove karata (ako ih ima) nagore, popunite najviša mesta i otkrijte nove akcione karte, da biste popunili dostupna mesta.
- Igrač na najvišem mestu staze inicijative pomera figuru svog lika na bilo koje slobodno polje i uzima dve odgovarajuće akci- one karte u svoju ruku. Zatim sledeći igrač bira svoje karte, i tako dalje.





## 2. ODIGRAVANJE KARATA

Svaki igrač iz svoje ruke bira dve akcione karte koje će da odigra. Kada igrač odabere karte, drži ih licem nadole, redosledom kojim želi da ih odigra, i čeka druge igrače.



Kada svi igrači odaberu svoje karte, istovremeno ih otkrivaju, a zatim dodaju u svoju vremensku liniju i primenjuju sve efekte.

Većina karata ima simbole u gornjem levom uglu. Oni mogu odgovarati aktivnim simbolima na karti priče, ili neaktivnim simbolima. Simboli se mogu sakupljati i kao tokeni simbola, pomoću različitih efekata.

Mnoge akcione karte imaju efekte, koji su detaljno opisani na poslednjoj strani pravila.

- Efekti dve karte koje su **upravo dodate** u vremensku liniju primenjuju se jedan po jedan, počevši od karte sa leve strane.



- Ako igrač dobije bilo koji simbol, on stavlja odgovarajući token sa leve strane svoje vremenske linije, stvarajući tako sopstvenu rezervu tokena.



- Ako igrač mora da izgubi simbol, može da bira da li će odbaciti token simbola, ili iskoristiti token izgubljenog simbola da prekrije odgovarajući simbol na bilo kojoj akcionoj karti u svojoj vremenskoj liniji.



- Efekti odigranih karata utiču na simbole u rezervi tokena, na sve ranije odigrane karte u vremenskoj liniji, kao i na kartu na kojoj se nalaze. Na primer, ako se efekat odnosi na neaktivni simbol, a odgovarajući simbol se nalazi na toj karti, igrač može da ga iskoristi.



- Ako je igrač u stanju da primeni efekat karte, mora to da učini, i to u najvećoj mogućoj meri.

Efekti se mogu primeniti samo jednom, ali rezultati nekih efekata zavise od stepena ispunjenosti uslova. Pregled i objašnjenja efekata nalaze se na poslednjoj strani pravila.



Kada svi igrači primene efekte odigranih karata, prelazite na sledeći korak – Postavljanje tokena sudbine.

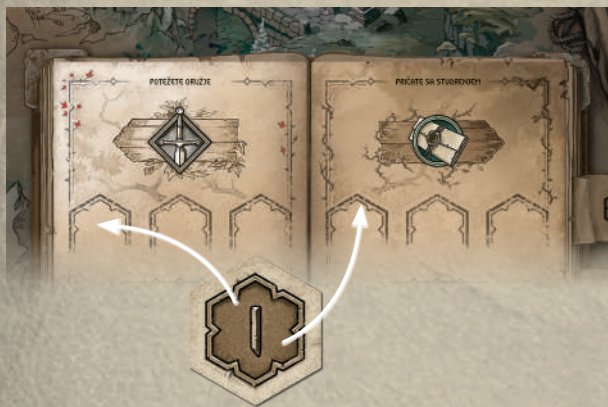




## 3. POSTAVLJANJE TOKENA SUDBINE

Na osnovu simbola koje su prikupili svi igrači, token sudbine sa brojem trenutnog poteza dodeljuje se jednom od aktivnih simbola. Igrači će izabrati da prate levu ili desnu stazu.

- Svaki igrač broji aktivne simbole koje ima na akcionim kartama u svojoj vremenskoj liniji i u svojoj rezervi tokena i objavljuje kog simbola ima više.
- Ukoliko igrač ima istu količinu oba aktivna simbola, objavljuje nerešen rezultat.
- Token sudbine se postavlja na kartu priče koja odgovara simbolu kojeg većina igrača ima više. Ako je nerešeno među igračima, ne postavljajte token sudbine u tom potezu. Ostavite ga sa strane dok ne počne sledeće poglavlje.



Aktivni simbol koji odgovara levoj karti priče obeležavaće se kao , a simbol koji odgovara desnoj karti priče kao .

U primerima koji slede  $\frac{1}{2}$  se odnosi na , levu stazu, a  na , desnu stazu.

### Primer 1

Igrač 1 ima  $3 \frac{1}{2}$  i  $0 \frac{2}{2}$ , što znači da ima većinu .

Igrač 2 ima  $1 \frac{1}{2}$  i  $2 \frac{2}{2}$ , što znači da ima većinu .

Igrač 3 ima  $1 \frac{1}{2}$  i  $2 \frac{2}{2}$ , što znači da ima većinu .

Igrač 1 ima većinu , igrači 2 i 3 imaju većinu . S obzirom na to da dva igrača imaju većinu , postavite token sudbine na **desnu stazu**.



### Primer 2

Igrač 1:  $2 \frac{1}{2}$ ,  $3 \frac{2}{2}$

Igrač 2:  $2 \frac{1}{2}$ ,  $1 \frac{2}{2}$

Igrač 3:  $4 \frac{1}{2}$ ,  $1 \frac{2}{2}$

Igrač 4:  $0 \frac{1}{2}$ ,  $5 \frac{2}{2}$

Igrači 1 i 4 imaju većinu , igrači 2 i 3 imaju većinu . Postavite token sudbine **sa strane** (nerešeno između igrača).



### Primer 3

Igrač 1:  $4 \frac{1}{2}$ ,  $5 \frac{2}{2}$

Igrač 2:  $4 \frac{1}{2}$ ,  $4 \frac{2}{2}$

Igrač 3:  $6 \frac{1}{2}$ ,  $2 \frac{2}{2}$

Igrači 1 i 3 imaju većinu različitih simbola, a igrač 2 ima isti broj oba simbola. Postavite token sudbine **sa strane**.





## STRUKTURA POTEZA

### Izuzetak za dva igrača

U igri za dva igrača, samo prilikom postavljanja tokena sudbine, tretirajte sve akcijske karte koje su ostale na podlozi kao karte trećeg igrača. Prebrojte sve simbole na kartama (ne primenjujući nikakve efekte), a zatim odredite gde treba da postavite token sudbine.

Igrač 1: 1 , 2 

Igrač 2: 3 , 0 

Simboli na dostupnim kartama: 0 , 1 .



Postavite token sudbine na **desnu stazu**.





## KRAJ POGLAVLJA

Nakon trećeg poteza, poglavlje se završava.

### DOBIJANJE POENA I ISKUSTVA

Određuje se dominantni simbol. To je onaj simbol koji ima više tokena sudbine. Drugi simbol je nedominantni.



Ako oba simbola imaju isti broj tokena sudbine – simbol koji ima token sudbine sa većim brojem je dominantni simbol.

U retkim prilikama – kada nije postavljen nijedan token sudbine (u sva tri poteza je bilo nerešeno između igrača), igrač koji je prvi na stazi inicijative bira dominantni simbol. Ne mora da izabere simbol kojeg on ima više.

Svaki igrač dobija po jedan poen za svaki dominantni simbol koji ima – vidljiv na kartama u vremenskoj liniji i u zalihama tokena.

Svaki igrač dobija po jedno iskustvo za svaki nedominantni simbol koji ima.

*Diplomatija je dominantni simbol, Borba je nedominantni simbol. Igrač je sakupio tri simbola Borbe i četiri simbola Diplomatije.*



*Igrač dobija četiri poena i tri iskustva.*

### DODELJIVANJE TOKENA LEVE I DESNE STAZE

Igrač sa najviše simbola koji odgovara levoj karti priče dobija token leve staze. U slučaju da više igrača ima isti broj simbola primenjuje se redosled sa staze inicijative. Uradite isto za token desne staze. Ovi tokeni donose igračima bonuse opisane na kartama priče.

### UKLANJANJE VREMENSKIH LINIJA I PRIPREMA IGRAČA ZA SLEDEĆE POGLAVLJE

Igrači zadržavaju sve karte u rukama, ali odbacuju sve tokene simbola iz svojih rezervi i tokene izgubljenih simbola.

- Nakon Prvog poglavlja svaki igrač iz svoje vremenske linije bira jednu, bilo koju akcionu kartu, koju će zadržati. Sve ostale karte odbacuje, a izabranu kartu postavlja kao prvu odigranu kartu u Drugom poglavlju.
- Nakon Drugog poglavlja, svaki igrač bira dve bilo koje akcione karte iz svoje vremenske linije koje će da zadrži, i odbacuje sve ostale karte. Igrači ne moraju da zadrže kartu koju su sačuvali nakon Prvog poglavlja. Izabrane karte postavlja, bilo kojim redom, kao prve dve odigrane karte u Trećem poglavlju.

Ako neka od zadržanih karata ima efekat on se odmah primenjuje, ukoliko je to moguće.

Igrači simultano odigravaju ovaj korak i u isto vreme otkrivaju izabranu kartu (odnosno karte).

### PREĐITE NA SLEDEĆU KARTU PRIČE

Sklonite sve tokene sudbine sa strane. Donji deo karte sa dominantnim simbolom pokazuje igračima sledeću kartu priče koju treba da pročitaju.



Igrači listaju karte priče, kao knjigu, dok ne dođu do odgovarajuće karte.



Različite staze imaju različitu radnju i posebne efekte.

Pročitajte karte priče, primenite sve efekte (igrači odbacuju tokene leve i desne staze nakon što dobiju bonuse). Prestanite da čitate kada vam karta priče naloži da pripremite sledeće poglavlje.

## KRAJ IGRE

Nakon Trećeg poglavlja, igrači ne odbacuju karte iz ruke i vremenske linije, kao ni simbole iz svojih zaliha, sve dok ne stignu do epiloga priče i finalnog bodovanja.

Igrači čitaju kartu priče koja opisuje:

- finalno bodovanje
- određivanje pobednika
- završni čin priče

## FINALNO BODOVANJE

1. Posle Trećeg poglavlja, igrači dobijaju poene, iskustvo i tokene leve i desne staze kao i obično, u zavisnosti od količine sakupljenih aktivnih simbola (po jedan poen za svaki dominantni simbol, po jedno iskustvo za svaki nedominantni simbol).
2. Igrači dobijaju poene za sporedne misije. Svaki igrač pokazuje karte u svojoj ruci i upoređuje ih sa uslovom na svojoj karti sporedne misije.



3. Igrači dobijaju poene na osnovu pozicije svog zlatnog markera iskustva na skali iskustva. Ukoliko igrač nije stigao do polja 20 na skali iskustva, neće dobiti poene. (Po

## UVOD U SLEDEĆE POGLAVLJE

Osim ukoliko igrači nisu došli do kraja priče, počinje novo poglavlje. Pročitajte karte priče koje opisuju šta se sledeće dešava u priči i koji su aktivni simboli. Nakon toga možete početi prvi potez sledećeg poglavlja.

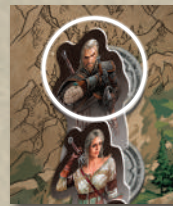
gledajte *Dobijanje iskustva* na strani 12). U ovom primeru, igrač dobija osam poena.



4. Neke priče imaju posebne uslove za dobijanje poena.

## ODREĐIVANJE POBEDNIKA

Nakon finalnog bodovanja, pobednik je igrač sa najviše poena.



U slučaju nerešenog rezultata pobednik je igrač koji se nalazi ispred na stazi inicijative.

## ZAVERŠNI ČIN PRIČE

Čitajte karte priče dok ne dođete do epiloga. Pobednik igre ostaje upamćen kao glavni junak priče. Da biste promenili sudbinu, morate da odigrate novu partiju, kako biste videli ko će biti novi junak i do kakvog kraja priče ćete doći.



Sve tri priče omogućavaju igraču da se oprobja u solo varijanti protiv virtuelnog protivnika, koji se zove Automa.

Postavite igru kao što biste to uradili za običnu igru za dva igrača, sa promenama opisanim u nastavku i na kartama solo pravila specifičnih za priču koju ste izabrali.

## POSTAUKA

Postavite komponente za jednog igrača po standardnim pravilima. Zamenite tablu drugog igrača sa Autominom tablom bilo kog od preostalih likova. Uzmite token sudbine za solo varijantu i stavite ga pored podloge za igru. Postavite Automin marker iskustva i token poena prema standardnim pravilima. Pratite početni redosled na stazi inicijative za tu priču kada postavljate figure na stazu inicijative. Ostatak Autominih komponenti vratite nazad u kutiju.

Skala iskustva  
(i bonus poeni na kraju igre)



## NIVOI TEŽINE

Izaberite nivo težine i postavite obični marker iskustva na naznačeno mesto Automine skale iskustva.

|                        |   |
|------------------------|---|
| SAMO PRIČA             | 0 |
| PRIČA I LAUTA          | 2 |
| PRIČA I MAČEVI         | 4 |
| KRU I POLOMLJENE KOSTI | 6 |
| MRTVI MARŠ!            | 8 |

## PROMENE U TOKU IGRE

Na početku svakog poglavlja Automa dobija simbole:

- Bacite token sudbine za solo varijantu nekoliko puta u skladu sa brojem poglavlja. Automa dobija odgovarajuće simbole.
- Svaka Automina tabla prikazuje dva simbola (stručne oblasti lika). Ako se bilo koji od njih poklapa sa aktivnim simbolom poglavlja, Automa dobija odgovarajući token simbola.

## AUTOMINE SPECIJALNE SPOSOBNOSTI

Automa ima dve specijalne sposobnosti. Nisu jednokratne i aktiviraju se kad god je uslov ispunjen.

Prva specijalna sposobnost je aktivna od početka igre i opisuje kako Automa dobija iskustvo.

Nakon što Automa dostigne polje 8 na skali iskustva, stavite njen obični marker iskustva na odgovarajuće mesto iznad druge specijalne sposobnosti, da označite da je od sada i ona aktivna. (Izuzetak je nivo težine Mrtvi marš! – u ovom slučaju druga specijalna sposobnost je aktivna od početka.) Postavite zlatni marker iskustva na polje 0.

## BIRANJE KARATA

Kada Automa treba da izabere karte koje će uzeti, uvek bira par karata sa najvećim brojem aktivnih simbola (zanemarujući efekte karata).

U slučaju da više parova ima isti, najveći broj aktivnih simbola, Automa bira par akcionih karata koji se nalazi na višoj poziciji.

Ako nema dostupnog para akcionih karata sa bar jednim aktivnim simbolom, Automa povlači dve karte sa vrha špila akcionih karata.

Automa odmah odigrava izabrane karte u svoju vremensku liniju. Automa ignoriše sve efekte na akcionim kartama.

U primerima koji slede ♠ i 🗡 su aktivni simboli.



## SOLO VARIJANTA

### Primer 1

Automa bira par akcionih karata sa najviše (2) aktivnih simbola.



### Primer 2

Dva para akcionih karata imaju isti, najveći broj (1) aktivnih simbola. Automa bira par na višoj poziciji.



### POSTAVLJANJE TOKENA SUDBINE

Nakon što igrač odigra svoje karte, bacite token sudbine za solo varijantu. Rezultat bacanja označava koji aktivni simbol se dodaje u Autominu zalihu tokena.

**Token sudbine za taj potez se dodeljuje aktivnom simbolu kojeg Automa ima više.**

Ako Automa ima isti broj aktivnih simbola, postavite token sudbine sa strane.

### DOBIJANJE ISKUSTVA I POENA

Na kraju svakog poglavlja, iskustvo i poeni se dodeljuju prema standardnim pravilima (i igraču i Automi).

Automa ne dobija tokene staza.



## REČNIK

**Akcione karte** – 7, 15, 28

odbacivanje – 18

biranje – 14

višebojne karte – 7

odigravanje – 15

**Bodovanje** – 12, 18, 19

**Inicijativa**

redosled – 14

početna – 10

**Iskustvo**

otključavanje sposobnosti – 7, 12

dobijanje simbola – 12, 18

bodovanje – 12, 14

**Karte priče** – 6, 8, 11, 18

**Simboli** – 6

aktivni, neaktivni – 11, 16

dominantni, nedominantni – 18

dobijanje – 15

gubljenje – 6, 15

tokeni – 6, 15

**Specijalne sposobnosti** – 7, 12, 13

**Sporedna misija** – 7, 19

**Staza** – 6, 11, 16, 17

**Token staze** – 18

**Vremenska linija** – 15, 18, 19

## PREGLED STRUKTURE IGRE

### POSTAVKA IGRE

- ◆ izaberite priču
- ◆ izaberite likove



### PRVO POGLAVLJE

- ◆ pročitajte karte priče
- ◆ odigrajte tri poteza:



#### Biranje karata —————

- ◆ dopunite prazna mesta
- ◆ izaberite karte po redosledu inicijative
- ◆ vratite likove na stazu inicijative



#### Odigravanje karata —————

- ◆ izaberite dve karte iz ruke
- ◆ otkrijte ih i odigrajte u vremensku liniju
- ◆ primenite efekte karata



#### Postavljanje tokena sudbine —————

- ◆ odredite najzastupljeniji simbol za svakog igrača
- ◆ odredite većinu igrača sa jednim od aktivnih simbola
- ◆ postavite token sudbine

#### Kraj poglavlja —————

- ◆ odredite dominantni simbol
- ◆ dobijanje poena i iskustva
- ◆ dodeljivanje tokena leve i desne staze
- ◆ uklanjanje vremenskih linija

#### Pročitajte karte priče —————

- ◆ dobijanje bonusa za tokene leve i desne staze



### DRUGO I TREĆE POGLAVLJE



#### KRAJ IGRE

- ◆ bodujte sporedne misije i iskustvo
- ◆ bodujte posebne uslove priče
- ◆ odredite porednika
- ◆ pročitajte epilog



## KRAJ SUETA

### POČETNI REDOSLED NA STAZI INICIJATIVE

-  Leto
-  Tris
-  Ciri
-  Jenefer
-  Geralt
-  Regis
-  Dajkstra
-  Jarpen
-  Neven
-  Vesemir

**Napomena:** Liste početnog redosleda inicijative sadrže i likove iz ekspanzija.

### VAŠA PRVA PARTIJA!

Ova priča može da se igra bez dodavanja posebnih pravila. To je najbolji način da savladate pravila i naučite nove igrače. Da biste to uradili, jednostavno ignorišite pravila za karte *Dodatni trud* opisana u nastavku.

### SADRŽAJ

12 karata *Dodatni trud* (po četiri za svako od tri poglavlja)  
23 karte priče

### POSTAVKA

Postavite po jednu nasumično odabranu kartu *Dodatni trud* za svako poglavlje pored podloge.



### ODIGRAVANJE KARATA

Karte *Dodatni trud* pokazuju uslov koji igrači mogu da ispune nakon koraka Odigravanje karata.

Nakon odigravanja karata, igrači dobijaju bonus ako boje njihovih akcionih karata u vremenskoj liniji čine sekvencu naznačenu na karti *Dodatni trud* za trenutno poglavlje, **ali samo ako su bar jednu kartu, koja je deo sekvence, odigrali u tom potezu.**



Višebojna karta važi kao karta bilo koje boje koja se nalazi na njoj.



Imajte na umu da kartu možete iskoristi da kompletirate jednu sekvencu i započnete novu sekvencu u narednom potezu.

### KRAJ POGLAVLJA

Na kraju poglavlja okrenite kartu *Dodatni trud* za trenutno poglavlje licem nadole.



## STRIGA

### POČETNI REDOSLED NA STAZI INICIJATIVE

- Leto
- Geralt
- Vesemir
- Ciri
- Regis
- Jarpen
- Tris
- Jenefer
- Neven
- Dajkstra

**Napomena:** Priča *Striga* se u knjizi *Poslednja želja* zove *Veštac*.

### SADRŽAJ

- 12 karata tajnih ciljeva
- 6 karata tajnih ciljeva za solo varijantu
- 23 karte priče
- 4 karte sa zahtevima
- 2 tokena specijalnih simbola

Tajni ciljevi sadrže informacije o bonus poenima koji se dobijaju na kraju igre. U zavisnosti od dominantnog simbola Trećeg poglavlja, biće otkrivena dva od četiri tajna cilja. Igrači će moći da pogledaju neke od karata tajnih ciljeva tokom igre, kako bi stekli prednost.



Ova karta se boduje ako je Borba dominantni simbol na kraju Trećeg poglavlja.

Ova karta se boduje ako je Magija dominantni simbol na kraju Trećeg poglavlja.



Ova karta se boduje ako je Borba, Istraživanje ili Diplomacija dominantni simbol na kraju Trećeg poglavlja.

Ova karta se boduje ako je Magija, Istraživanje ili Diplomacija dominantni simbol na kraju Trećeg poglavlja.



### POSTAUKA

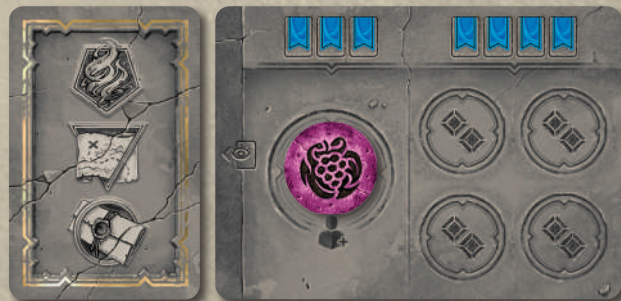
Nasumično izaberite po jednu kartu tajnog cilja svake vrste i postavite te četiri karte na sto, licem nadole. Stavite jednu nasumično izabranu kartu sa zahtevima pored svake karte tajnog cilja.



### ODIGRAVANJE KARATA

Nakon koraka Odigravanje karata, ako igrač ispuni uslov bilo koje karte sa zahtevima (ako ima bilo gde u svojoj vremenskoj liniji tri karte označene boje), može da pogleda odgovarajuću kartu tajnog cilja. Ako više igrača ispunjava uslove, svi mogu da pogledaju kartu.

Igrač dobija jedno iskustvo i stavlja svoj token igrača na levu stranu karte sa zahtevima, kako bi pokazao da od sada može da pogleda kartu tajnog cilja bilo kada tokom igre.





## POSEBNA PRAVILA PRIČA

Od tog trenutka je uslov četiri karte označene boje, i svaki igrač stavlja svoj token na desnu stranu karte sa zahtevom. Za to postoji nagrada od dva iskustva.



### KRAJ IGRE

Okrenite licem nagore dve karte tajnih ciljeva koje odgovaraju dominantnom simbolu. Dobijate poene prateći pravila na kartama.

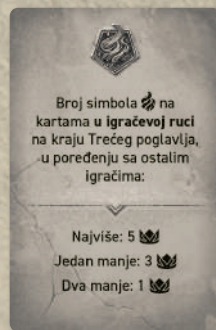
Druga dva tajna cilja ostaju okrenuta licem nadole i ne donose poene.



*Ukoliko je Magija dominantni simbol, boduju se samo karte tajnih ciljeva sa Magijom na poleđini.*

Igrači ne moraju da postave svoj token na kartu sa zahtevima da bi dobili poene za odgovarajući tajni cilj. Tokeni se koriste samo tokom igre, da bi se znalo koje karte tajnih ciljeva određeni igrač može da pogleda.

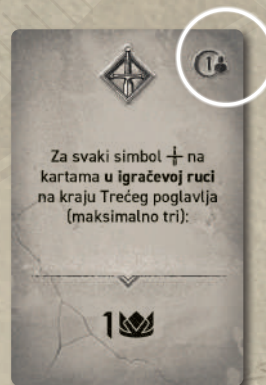
Gornji deo karte tajnog cilja opisuje tip karata koje igrači treba da sakupe u svojoj vremenskoj liniji ili ruci na kraju Trećeg poglavlja. Ciljevi mogu donositi istu količinu poena svim igračima koji ispunjavaju uslov, ali poeni mogu zavisi i od toga ko ima najviše karata ili simbola.



U ovom slučaju, igrač (ili igrači) koji ima najviše na kartama u ruci dobija pet. Zatim proverite da li neki igrač (ili igrači) ima jedan simbol manje – on dobija tri. Svaki igrač koji ima dva simbola manje dobija jedan. Igrač mora da ima bar jedan prikazani simbol ili kartu da bi dobio poene za ostvarene ciljeve.

### SOLO VARIJANTA

Zamenite šest karata tajnih ciljeva sa Borbom i Magijom na poleđini kartama tajnih ciljeva za solo varijantu.





## MANJE ZLO

### POČETNI REDOSLED NA STAZI INICIJATIVE

-  Neven
-  Vesemir
-  Jarpen
-  Dajkstra
-  Regis
-  Geralt
-  Jenefer
-  Leto
-  Ciri
-  Tris

U ovom scenariju igrač koji na kraju poglavlja ima najviše dominantnih simbola, umesto da dobije nagradu, trpi kaznu opisanu na kartama priče. Lik tog igrača je imao najveći uticaj na izbor zla. Manjeg, ali ipak i dalje zla.

Igrač koji ima najviše nedominantnih simbola dobija nagradu, tu nema promena.

### SADRŽAJ

32 karte saveza  
3 tokena saveza  
23 karte priče

### POSTAVKA

Zamenite token dodatnog iskustva tokenom saveza Renfri/Stregobor.

Postavite tokene saveza Renfri i Stregobor nasumično na naredna dva mesta odozdo na podlozi. Promešajte karte saveza i postavite ih u blizinu, u dva špila okrenuta licem nadole.



### BIRANJE KARATA

Kada igrač odabere mesto pored tokena saveza on mora da povuče i kartu saveza sa vrha odgovarajućeg špila.

Renfri/Stregobor token omogućava igraču da bira špil sa kog će da povuče kartu.

Igrači drže karte saveza pored svoje table igrača, licem nadole, ali mogu da ih pogledaju bilo kada.

U svakom trenutku igre igrač može da ima samo po tri karte saveza svake strane u sukobu. Ako ikada izvuče četvrtu, odmah mora da odbaci jednu, tako da ponovo ima tri karte.

### KRAJ POGLAVLJA

Nakon postavljanja poslednjeg tokena sudbine u poglavlju, dominantni simbol odgovara i jednoj strani u sukobu (Renfri ili Stregobor) koju su igrači podržali.

Ukoliko je leva staza dominantna, svi igrači otkrivaju i primenjuju efekte svih karata saveza sa Renfri koje imaju.



Ukoliko je desna staza dominantna, svi igrači otkrivaju i primenjuju efekte svih karata saveza sa Stregoborom koje imaju.

Nakon primenjivanja efekata otkrivenih karata saveza, one se odbacuju.



Karte saveza one strane koje niste otkrili ostaju okrenute licem nadole pored tabli igrača, za sledeća poglavlja.



## POSEBNA PRAVILA PRIČA

### KRAJ IGRE

Odbacite sve karte saveza okrenute licem nadole, a da ne primenite njihove efekte.

#### Gubljenje iskustva

Kada igrate ovu priču, neki efekti mogu uzrokovati da igrači izgube iskustvo. U tom slučaju, pomerite marker na skali iskustva unazad.

Gubitak iskustva nakon što je igrač otključao neku sposobnost ne uzrokuje da je on izgubi. Ponovno sticanje iskustva koje bi dovelo do otključavanja već iskorišćene sposobnosti ne omogućava vam da je ponovo upotrebite.

### EFEKTI KARATA SAVEZA

Dobijaš jedno iskustvo.



Dobijaš jedan prikazani aktivni simbol.



Izgubi jedan aktivni simbol da bi dobio druga dva aktivna simbola.



Izgubi jedan neaktivni simbol da bi dobio dva iskustva.





## EFEKTI AKCIONIH KARATA

Karta sa efektom utiče na:

- sebe,
- sve prethodne karte u vremenskoj liniji,
- sve tokene simbola.

Rezultat efekta karte se primenjuje samo ako je ispunjen njen uslov.



uslov

rezultat

Uслов može da bude:

- da imate određeni simbol ili boju karte,
- da izgubite određeni simbol.

Igrač uvek mora da primeni efekat odigrane akcione karte u najvećoj mogućoj meri. Igrač ne može da ga se odrekne.

Rezultat nekih efekata je promenljiv, i zavisi od stepena ispunjenosti uslova.



Ako efekat zahteva od igrača da izgubi simbol, igrač bira bilo koji svoj odgovarajući simbol, tako što će odbaciti token simbola ili označiti simbol na karti tokenom izgubljenog simbola.

**Napomena:** Ako uslov zahteva od igrača da ima naveden tačan broj simbola ili boja karata, a igrač ga premašuje, onda on ne ispunjava uslov.

| uslov | opis                                                                                                       | rezultat | opis                                                                                                            |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|       | Izgubi simbol (u ovom primeru Istraživanje).                                                               |          | Dobijaš tri iskustva.                                                                                           |
|       | Izgubi 1/2/3 simbola (u ovom primeru Istraživanje).                                                        |          | Dobijaš 1/2/3 (u zavisnosti od stepena ispunjenosti uslova) iskustva.                                           |
|       | Izgubi 1/2/3 neaktivna simbola.                                                                            |          | Dobijaš 1/2/3 (u zavisnosti od stepena ispunjenosti uslova) tokena aktivnog simbola koji odgovara levoj stazi.  |
|       | Moraš da imaš dve, ili više od dve karte određene boje (u ovom primeru crvene) u svojoj vremenskoj liniji. |          | Dobijaš 1/2/3 (u zavisnosti od stepena ispunjenosti uslova) tokena aktivnog simbola koji odgovara desnoj stazi. |
|       | Moraš da imaš tri, ili više od tri karte određene boje (u ovom primeru crvene) u svojoj vremenskoj liniji. |          | Dobijaš dva tokena aktivnog simbola koji odgovara levoj stazi.                                                  |
|       | Moraš da imaš tačno jednu kartu određene boje (u ovom primeru zelene) u svojoj vremenskoj liniji.          |          | Dobijaš dva tokena aktivnog simbola koji odgovara desnoj stazi.                                                 |
|       | Moraš da imaš tačno dve karte određene boje (u ovom primeru crvene) u svojoj vremenskoj liniji.            |          | Dobijaš po jedan token od oba aktivna simbola.                                                                  |
|       | Moraš da imaš 1/2/3 karte određene boje (u ovom primeru zelene) u svojoj vremenskoj liniji.                |          | Dobijaš dva prikazana tokena simbola (u ovom primeru Borba).                                                    |
|       | Moraš da imaš 1/2/3 neaktivna simbola u svojoj vremenskoj liniji.                                          |          | Dobijaš 1/2/3 (u zavisnosti od stepena ispunjenosti uslova) tokena prikazanog simbola (u ovom primeru Borba).   |
|       | Moraš da imaš dva, ili više od dva neaktivna simbola u svojoj vremenskoj liniji.                           |          | Dobijaš tokene prikazanih simbola: Borba, Istraživanje i Magija.                                                |