

The book cover features a dramatic, painterly illustration. In the foreground, a dark, hooded figure with a cape is seen from behind, holding a battle-axe. The figure stands on a misty or smoky ground. In the background, three jagged, dark mountains rise against a sky filled with swirling, dark clouds. A dragon with large, dark wings is depicted in flight, silhouetted against a brighter, orange-hued patch of sky between the mountain peaks. The overall color palette is dominated by dark greys, blacks, and browns, with a touch of orange from the sky behind the dragon.

NIDAVELIR

И У Ч Д Ы К М Я Р

SRPSKO IZDANJE

PATULJAČKO KRALJEVSTVO JE VEKOVIMA ŽIVELO U MIRU.

MEĐUTIM, U DIVLJIM I LEDENIM ZEMLJAMA KRALJEVSTVA NIDAVELIR, NIŠTA NE TRAJE ZAUVEK. MIR JE NESTAO KADA SE ZABORAVLJENO ZLO PROBUDILO. UŽASNA GRMLJAVINA JE POTRESLA TEMELJE PATULJAČKIH GRADOVA I PAKLENI PLAMENOVİ SU ZAPARALI NEBO. DALEKO, U MRAČNOM I IZGUBLJENOM DELU KONTINENTA, ZLOKOBNA PRETNJA SE PROBUDILA. NIKO NE ZNA ODAKLE JE DOŠLA!

ZATOČEN PRE VIŠE VEKOVA, OD STRANE ALIJANSE KOJU SU ČINILI PATULJCI I ČAROBNJACI, ZMAJ FAFNIR NEMILOSRDNI SE OSLOBODIO I ŽELJAN JE OSVETE. SVOJU ŽEĐ DA PALI I PLJAČKA REŠIO JE DA UTOLI TAMO GDE JE POHLEPA NAGOMILALA NAJVIŠE ZLATA - U KRALJEVSTVU PATULJAKA!

VI STE NAJUGLEDNIJI PATULJCI, POŠTOVANI ČLANOVI VEĆA I RATNE VOĐE, KOJE JE KRALJ POSLAO DA OKUPE VOJSKU SPOSODNU DA PORAZI KRVOŽEDNO ČUDOVİŠTE. OBIĐITE SVE KRČME U KRALJEVSTVU, UNAJMITÉ NAJSPOSODNIJE PATULJKE, REGRUTUJTE NAJPOZNATIJE HEROJE I NAPRAVITE NAJBOLJI ODRED KAKO BISTÉ USPÉLI DA POBEDITE SMRTNOD NEPRIJATELJA PATULJAKA! BUDITE VREDNI I, ŠTO JE NAJBITNIJE, NEMOJTE DA ŠTEDITE, JER ĆÉ KRALJ NAGRADITI NAJUSPEŠNIJÉD OD VAS I KAZNITI SVE KOJI GA RAZOČARAJU!

Cilj igre

Igrači su ugledne patuljačke vode koje je kralj odabrao da regrutuju **vojsku** sposobnu da porazi ozloglašénog Fafnira. Igrač koji okupi **vojsku** sa najvećom **hrabrošću** (koja je izražena poenima) na kraju igre je pobednik i imaće čast da porazi zmaja.

Ako vam tokom čitanja pravila neki termini ne budu jasni pogledajte rečnik na 23. strani.

Sadržaj

Postavka

♦ 4 ♦

Kraj doba

♦ 12 ♦

Anatomija table i karata

♦ 6 ♦

Specifičnosti heroja

♦ 14 ♦

Određivanje poena klasa

♦ 7 ♦

Legende Nidavelira

♦ 18 ♦

Struktura poteza

♦ 8 ♦

Rečnik

♦ 23 ♦

Komponente

87 karata **patuljaka** podeljenih u 5 klasa:

A • 18 karata **ratnika**,

B • 16 karata **lovaca**,

C • 16 karata **rudara**,

D • 20 karata **kovača**,

E • 16 karata **istraživača**,

F • 1 **specijalna karta kovača**
(Nagrada za kovače)



5 karata **nagrada**

5 karata **kraljevski poklon**



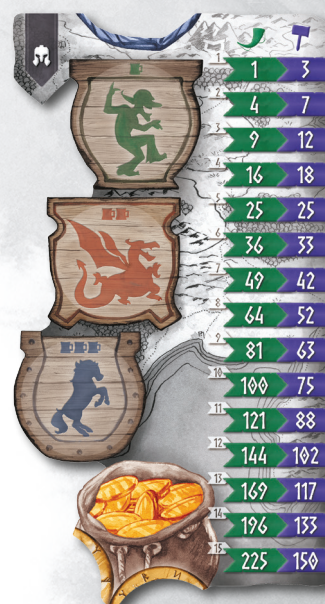
21 karta **heroja**



3 **znaka krčmi**



5 tabli **kraljevstva**
za igrače



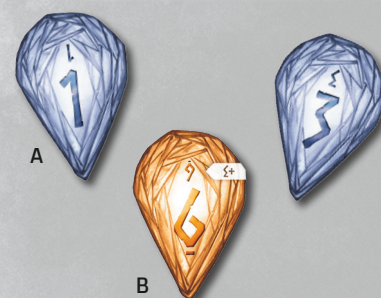
3 tokena
razmene dragulja



6 **dragulja**:

A • 5 **osnovnih dragulja**
1, 2, 3, 4, 5

B • 1 **specijalni dragulj** 6
(Nagrada za rudare)



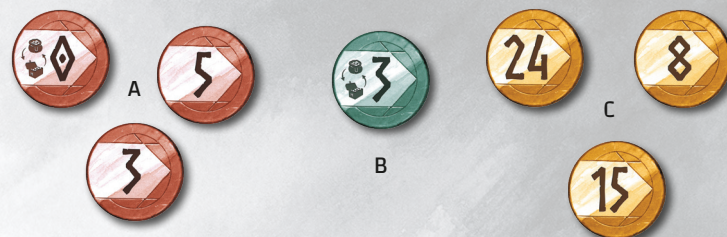
60 **novčića**:

A • 25 **početnih novčića** 1x5 | 2x5 | 3x5 | 4x5 | 5x5 (1 komplet po igraču),

B • 1 **specijalan novčić** vrednosti 3 (Nagrada za lovce),

C • 34 **novčića iz kraljevske blagajne**:

5x2 | 6x2 | 7x3 | 8x2 | 9x3 | 10x2 | 11x3 | 12x2 | 13x2 | 14x2 | 15x1 | 16x1 | 17x1 | 18x1 | 19x1
20x1 | 21x1 | 22x1 | 23x1 | 24x1 | 25x1



1 **kraljevska blagajna**

4 **držača za karte**

1 **blokčić za beleženje rezultata**

Igra sa 2 igrača

Primenjuju se sva pravila igre, ali:

Tokom postavke:

Izvadite po 2 novčića vrednosti 7, 9 i 11  iz kraljevske blagajne i vratite ih u kutiju.

Kada postavljate patuljke u krčmu:

Na početku svakog poteza postavite po 3 patuljka u svaku krčmu. Svaki igrač će odabrati jednog patuljka, redosledom koji je određen licitacijom, a preostala karta se odbacuje.

Igra sa 3 igrača

Primenjuju se sva pravila igre, ali:

Tokom postavke:

Izvadite po 2 novčića vrednosti 7, 9 i 11  iz kraljevske blagajne i vratite ih u kutiju.

Igra sa 5 igrača

Primenjuju se sva pravila igre, ali:

Tokom postavke:

Dodajte karte patuljaka sa oznakom  u donjem desnom uglu, u odgovarajuće špilove prvog doba i drugog doba.

Postavka

1 • Svaki igrač dobija tablu kraljevstva i 5 početnih novčića.



2 • Uzmite odgovarajući broj dragulja koji zavisi od broja igrača.

sa 5 igrača
dragulji 1, 2, 3, 4, 5



sa 4 igrača
dragulji 2, 3, 4, 5



sa 3 igrača
dragulji 3, 4, 5



sa 2 igrača
dragulji 4, 5



• Nasumično podelite po jedan dragulj svakom igraču. Dragulj se postavlja u pećinu na tabli kraljevstva igrača, licem prema gore.

3 • Postavite na sredinu stola 3 znaka krčmi (Nasmejani goblin, Razigrani zmaj i Blistavi pastuv) i 3 tokena razmene dragulja.

4 • Postavite sve karte heroja u tri držača za karte, tako da se delimično preklapaju, ali da je vidljiva leva polovina svake karte.

5 • Postavite karte nagrada u četvrti držač za karte, tako da se delimično preklapaju, ali da je vidljiva leva polovina svake karte.

6 • Izvadite kraljevsku blagajnu  iz kutije i proverite da li su svi novčići postavljeni na odgovarajuća mesta.

7 • Ostavite u kutiji karte sa oznakom  u donjem desnom uglu ako igrate sa manje od pet igrača.

8 • Promešajte karte prvog doba i formirajte špil koji ćete postaviti pored kraljevske blagajne.

9 • Isto uradite sa kartama drugog doba.

Tokom prvih nekoliko partija, dok se bolje ne upoznate sa pravilima, savetujemo vam da ne koristite heroje:

TRUD LOVAC NA GLAVE
JILD NEPREDVIDIVA
ULIN PROROČKA

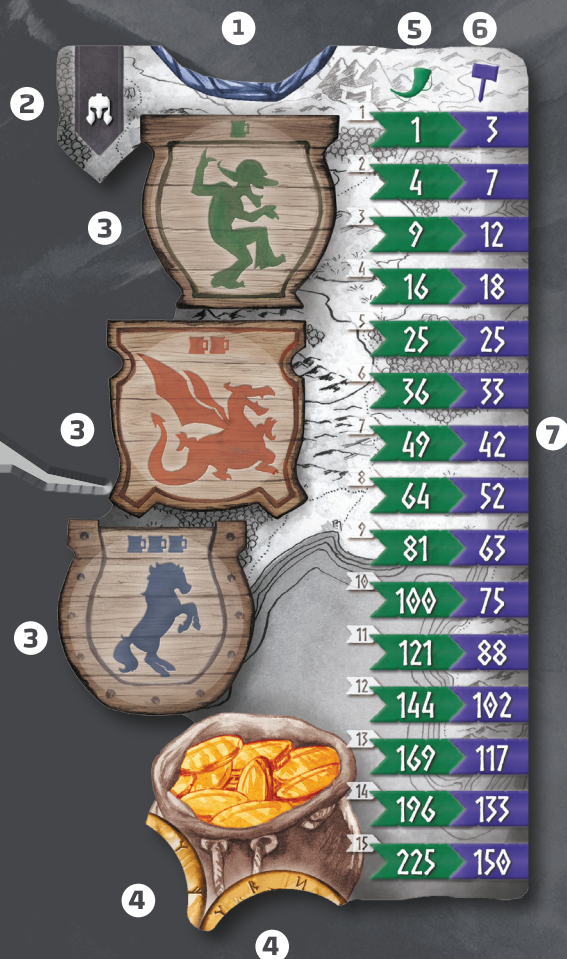
Ovi heroji imaju komplikovane moći koje mogu da budu zbunjujuće dok ne steknete dovoljno iskustva u igri. Naravno, ovo je samo savet, koji možete, ali i ne morate da prihvatite.

Kraljevska blagajna

Pre prve partije morate da je sastavite.
Da biste to pravilno uradili uzmite u obzir brojeve na zarezima.



Anatomija table



- 1 Pečina
- 2 Komandna zona
- 3 Krčme
- 4 Vrećica
- 5 Skala poena lovaca
- 6 Skala poena kovača
- 7 Vojska

Anatomija karata

Patuljci

- 1 Klasa
- 2 Čin sa naznačenim poenima
- 3 Oznaka da se karta koristi samo u igri sa 5 igrača



Heroji

- 1 Ime
- 2 Klasa
- 3 Čin sa naznačenim poenima
- 4 5 Moći heroja



Nagrade

- 1 Klasa na koju se nagrada odnosi
- 2 Efekat karte



Kraljevski poklon

- 1 Efekat karte
- 2 Oznaka da se karta koristi samo u igri sa 5 igrača



Određivanje poena klasa



RATNIKI



Broj **poena** koji **ratnici** donose na kraju igre jednak je zbiru njihovih pojedinačnih **poena**. Međutim, igrač koji sakupi najviše **činova** u koloni **ratnika**, dodaje **poenima ratnika** vrednost svog najvrednijeg **novčića**. U slučaju nerešenog, svi igrači sa istim brojem **činova** dodaju **poenima ratnika** vrednost svog najvrednijeg **novčića**.



LOVKI

Broj **poena** koji **lovci** donose na kraju igre jednak je njihovom broju na kvadrat. Radi lakšeg određivanja, pozovite se na skalu poena **lovaca** na tabli kraljevstva igrača, ispred poslednjeg **čina** u ovoj koloni.



RUDARI



Broj **poena** koji **rudari** donose na kraju igre jednak je zbiru njihovih pojedinačnih **poena** pomnoženih sa brojem **činova** u njihovoj koloni.



KOVAČI

Broj **poena** koji **kovači** donose na kraju igre predstavljen je **matematičkim nizom** (+3, +4, +5, +6, ...). Radi lakšeg određivanja, pozovite se na skalu poena **kovača** na tabli kraljevstva igrača, ispred poslednjeg **čina** u ovoj koloni.



ISTRAŽIVAČI

Broj **poena** koji **istraživači** donose na kraju igre jednak je zbiru njihovih pojedinačnih **poena**.



Skale poena kovača i lovaca

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
	3	7	12	18	25	33	42	52	63	75	88	102	117	133	150	168	187	207	228	250	273	297	322	348	375
	1	4	9	16	25	36	49	64	81	100	121	144	169	196	225	256	289	324	361	400	441				

Struktura poteza

Priprema kruga

1. POSTAVLJANJE PATULJAKA U KRČME

* Postavite X karata trenutnog doba, licem prema gore, u svaku krčmu. X je jednak broju igrača (osim u igri sa **2 igrača**, pogledajte 4. stranu).

SVAKI IGRAČ TREBA DOBRO DA POGLEDA PATULJKE U SVIM KRČMAMA KAKO BI MOGAO DA ODLUČI KAKO ĆE DA LITIRATI, U SKLADU SA SVOJIM POTREBAMA I AMBIKIJAMA DRUGIH IGRAČA.

2. LITIRANJE

Tokom ove faze, svi igrači igraju istovremeno.

* Pogledajte svojih 5 **novčića**, zatim postavite po jedan **novčić**, po svom izboru, licem prema dole, na svaku **krčmu** na vašoj tabli kraljevstva.

Dva neiskorišćena **novčića postavite**, licem prema dole, u **vrećicu** na vašoj tabli kraljevstva.

Vrednost postavljenih **novčića** određuje redosled igranja u fazi posete krčmama.

Poseta krčmama

Posetite jednu po jednu krčmu, počevši od **Nasmejanog goblina**. Kada završite sa regrutacijom patuljaka u **Nasmejanom goblinu**, predite u **Razigranog zmaja** i na kraju u **Blistavog pastuva**.

1. OTKRIVANJE NOVČIČA

Tokom ove faze, svi igrači igraju istovremeno.

* Otkrijte samo **novčić** na **krčmi** na vašoj tabli kraljevstva, u kojoj se trenutno nalazite.

Najvredniji **novčić** određuje aktivnog igrača. Ako je više igrača licitiralo **novčićima** iste vrednosti, redosled igranja se određuje uz pomoć **dragulja**: Prednost ima igrač koji poseduje **dragulj** veće vrednosti.



Relja (dragulj 3) je postavio **novčić** vrednosti 5, Daniela (dragulj 5) i Igor (dragulj 1) su postavili **novčiće** vrednosti 2.

Relja postaje aktivni igrač. Kada on završi potez, aktivni igrač postaje Daniela i na kraju Igor.



Igra traje
dva doba.

Sa 2 ili 3 igrača.
Svako **doba**
traje **4 kruga.**



Sa 4 ili 5 igrača.
Svako **doba**
traje **3 kruga.**

Rešavanje nerešenih licitacija

U slučaju da je više igrača u istoj krčmi, licitiralo **novčićima** iste vrednosti, redosled igranja se određuje uz pomoć **dragulja** koje poseduju izjednačeni igrači. Aktivni igrač postaje igrač koji ima **dragulj** veće vrednosti. Aktivni igrač zatim postaje igrač koji poseduje drugi najvredniji **dragulj** i tako u opadajućem nizu dok svi izjednačeni igrači ne odigraju svoj potez.



>



2. POTEZ AKTIVNOG IGRAČA

Aktivni igrač preduzima određene akcije sledećim redosledom:

* Uzima kartu iz krčme u kojoj se trenutno nalazi.

U zavisnosti od njegovog izbora, postavlja **patuljka** u svoju **vojsku** ili odmah odigrava kartu **kraljevski poklon** (pogledajte **Unapređivanje novčića** na 11. strani).

* Rekrutuje **heroja** ako je ispunio uslove.

* Menja **novčić** ako je postavio **novčić** vrednosti 0 (pogledajte **Zamena novčića** na 11. strani).

U opadajućem nizu vrednosti postavljenih **novčića** (ili **dragulja** u slučaju nerešene licitacije), sledeći igrač postaje aktivni igrač i započinje svoj potez.

Prva borbena linija

Tokom prva četiri poteza, Relja je regrutovao **kovača**, **lovca**, **istraživača** i **rudara** koje je postavio u svoju **vojsku**.

U drugom krugu, na svom petom potezu, regrutovao je **ratnika** i na taj način je kompletirao **borbenu liniju** koja se sastoji od po jednog **čina** svake klase.

Odmah nakon toga regrutuje **heroja**. Odabrao je Taru i postavlja je u kolonu **ratnika**.

Prva borbena linija
Druga borbena linija

Tokom trećeg kruga, na svom devetom potezu, Relja je regrutovao **lovca** sa kojim je kompletirao **drugu borbenu liniju** u svojoj **vojsci**. Rekrutovao je Idun i postavlja je u kolonu **istraživača**.

Postavljanje patuljaka u vojsku

Kada izaberete **patuljka** iz krčme u kojoj se trenutno nalazite, postavite ga odmah u svoju **vojsku**:

- Formirajte novu kolonu, ako nemate **patuljka** te klase,
- Postavite ga u već postojeću kolonu odgovarajuće klase, ako je već imate.

Činovi moraju uvek da budu vidljivi.

Regrutovanje heroja

Kada postavljanjem **patuljka** u svoju **vojsku** kompletirate **borbenu liniju**, koja se sastoji od po jednog **čina** svake klase, morate odmah da izaberete jednog od dostupnih **heroja**.

• **Heroja** koji pripada jednoj od 5 klase, morate da postavite u odgovarajuću kolonu vaše **vojske**. Ako postavljanjem **heroja** kompletirate novu **borbenu liniju**, odmah regrutujte novog **heroja**. Više **borbenih linija** može da bude kompletirano postavljanjem **heroja**.

• **Neutralni heroj** se postavlja u **komandnu zonu**, levo od vaše table. Ako je moć **neutralnog heroja** suprotna ovom pravilu, moć ima prednost (pogledajte **Specifičnosti heroja** na 14. strani). Ako se njegovim postavljanjem u **vojsku** kompletira nova **borbena linija**, odmah regrutujte novog **heroja**.

UPOZORENJE!

Tokom igre, da biste mogli da regrutujete novog heroja, broj kompletnih borbenih linija u vašoj vojsci mora da bude jednak broju vaših heroja +1.

Kompletiranje više borbenih linija postavljanjem heroja ili karte Nagrada za kovače

borbena linija sa 5 činova

Daniela postavlja **kovača** u svoju **vojsku** i na taj način je kompletirala drugu borbenu liniju koja se sastoji od **činova** svih 5 klase. Ona zatim regrutuje Egura čijim postavljanjem kompletira dve nove **borbene linije** odjednom, što joj omogućava da regrutuje dva nova **heroja**, jednog po jednog.

3. RAZMENA DRAGULJA

Nakon što svi igrači odigraju svoj potez, a pre nego što predete u sledeću krčmu, dešava se faza **Razmena dragulja** koja se odvija između igrača koji su licitirali **novčićima** iste vrednosti.

Vratite se na 1. OTKRIVANJE NOVČIČA.

Razmena dragulja

Na kraju posete krčmi, dolazi do razmene **dragulja** između igrača koji su, u toj krčmi, licitirali **novčićima** iste vrednosti. Kada se obave sve razmene, **dragulji** treba da se vrate na svoje mesto u **pećinama**.

Ako su dva igrača izjednačena:

- Oni razmenjuju **dragulje** između sebe.



Ako su tri igrača izjednačena:

- Igrači sa **draguljima** najveće i najmanje vrednosti razmenjuju **dragulje** između sebe.
- Dragulj** srednje vrednosti ne menja vlasnika.



Ako su četiri igrača izjednačena:

- Igrači sa **draguljima** najveće i najmanje vrednosti razmenjuju **dragulje** između sebe.
- Druga dva igrača razmenjuju **dragulje** između sebe.



Ako je pet igrača izjednačeno:

- Dešava se ista razmena kao kada su četiri igrača izjednačena.
- Dragulj** srednje vrednosti ne menja vlasnika.



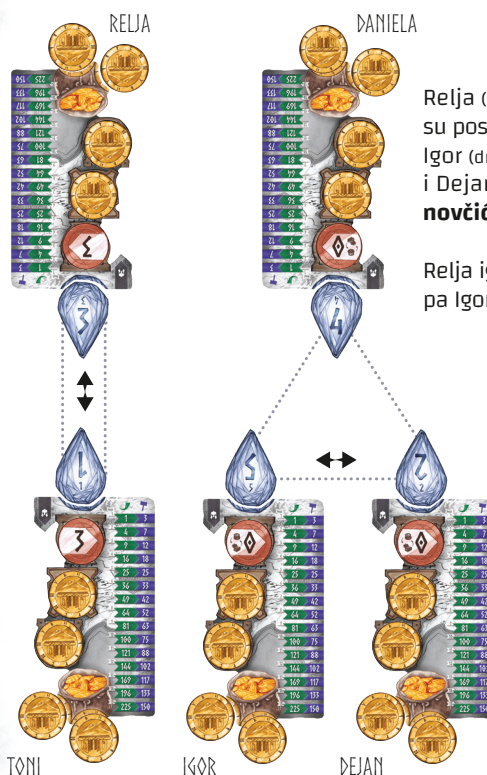
Specijalni dragulj vrednosti 6 (Nagrada za rudare).

Ovaj **dragulj** ne može da menja vlasnika.

To znači da tokom faze razmene **dragulja**, ne treba da uzimate u obzir igrača koji poseduje ovaj **dragulj**.



Razmena **dragulja** se odvija na kraju svake posete krčmi da bi garantovala pravilan redosled igranja svim igračima.



Relja (dragulj 3) i Toni (dragulj 1) su postavili **novčiće** vrednosti 3, Igor (dragulj 5), Daniela (dragulj 4) i Dejan (dragulj 2) su postavili **novčiće** vrednosti 0.

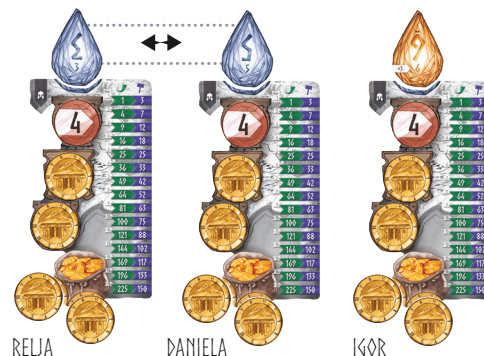
Relja igra prvi, zatim Toni, pa Igor, Daniela i na kraju Dejan.

Na kraju posete krčmi:

- Relja i Toni **razmenjuju** svoje **dragulje** kao kada su **dva igrača izjednačena**.
- Igor, Daniela i Dejan **razmenjuju** svoje **dragulje** kao kada su **tri igrača izjednačena**. Daniela zadržava svoj **dragulj**.

Relja (dragulj 3), Daniela (dragulj 5) i Igor (dragulj 6) su izjednačeni jer su svi postavili **novčić** vrednosti 4.

Igor ne učestvuje u razmeni zato što on ima **specijalni dragulj** vrednosti 6 tako da samo Relja i Daniela razmenjuju **dragulje** između sebe kao kada su **dva igrača izjednačena**.



Sledeći krug

Kada ste posetili sve krčme, pokupite svoje **novčiće** i počnite sa pripremanjem za sledeći krug.

Zamena novčića

Kada postavite **novčić** vrednosti 0:

- Otkrijte **novčiće** iz vaše **vrećice**,
- Saberite vrednosti ta dva **novčića**,
- Odbacite **novčić** veće vrednosti,
- Uzmite iz **kraljevske blagajne novčić** koji je jednak zbiru vaša dva **novčića** i stavite ga u svoju **vrećicu**.
- **Novčiće** u vašoj **vrećici** okrenite licem prema dole.



Odbacivanje novčića

Tokom zamene ili unapređivanja, **novčić** mora da se odbaci.

- Ako odbacujete **početni novčić** (crveni), vratite ga u kutiju i njega više nećete koristiti u toj partiji.
- Ako odbacujete **novčić** iz **kraljevske blagajne** (žuti), vratite ga u **kraljevsku blagajnu** na mesto koje odgovara njegovoj vrednosti.



Unapređivanje novčića

Kada ste izabrali kartu na kojoj je naznačeno +X unapređenje (pogledajte **kraljevski poklon**, **Nagrada za ratnike**, **GRID**):



- Odmah dodajte +X vrednost jednom vašem **novčiću** na vašoj tabli kraljevstva (bez obzira na to da li se nalazi na **krčmi** koju ste već posetili, u kojoj se trenutno nalazite, ili koju tek treba da posetite ili u **vrećici**).
- Odbacite taj **novčić** i uzmite **novčić** nove vrednosti iz **kraljevske blagajne**.

Novi **novčić** postavite na mesto odbačenog novčića:

- Licem prema gore** na **krčmu** koju ste već posetili ili na **krčmu** u kojoj se trenutno nalazite.
- Licem prema dole** u **vrećicu** ili na **krčmu** koju tek treba da posetite.



Nerešene licitacije i unapređivanje novčića u krčmi u kojoj se nalazite

Nerešene licitacije se utvrđuju tokom faze otkrivanja novčića. Unapređivanje **novčića** koji je postavljen na **krčmu** u kojoj se trenutno nalazite ne menja taj status i **dragulji** moraju da se razmene između izdanih igrača na kraju poste toj krčmi.

- Ako **novčić** tražene vrednosti nije dostupan, uzmite prvi sledeći **novčić** veće vrednosti iz **kraljevske blagajne**.
- U retkim slučajevima da nije dostupan nijedan **novčić** veće vrednosti od tražene vrednosti, uzmite prvi **novčić** manje vrednosti iz **kraljevske blagajne** (vrednost najbliža traženoj vrednosti).

- Ne možete da uzmete nazad iz **kraljevske blagajne novčić** koji ste odbacili tokom zamene ili unapređivanja.



- Ne možete da unapredite **novčić** vrednosti 0.



Kraj prvog doba: Smotra trupa

Na kraju poteza u kom je špil karata **prvog doba** ispražnjen, kralj vrši smotru trupa.

Igrači koji imaju najviše **činova** u svakoj klasi, osvajaju odgovarajuće **nagrade**.

U slučaju nerešenog, nijedan igrač ne osvaja odgovarajuću **nagradu**.

Dragulji se ne koriste za određivanje prednosti tokom smotre trupa.

Nagrade moraju da se dodeljuju tačno utvrđenim redom:



Najviše činova u koloni ratnika - Nagrada za ratnike

Odmah dodajte **+5** jednom vašem **novčiću** (pogledajte **Unapređivanje novčića** na 11. strani).
Postavite **nagradu** u vašu **komandnu zonu**.



Najviše činova u koloni lovaca - Nagrada za lovce

Zamenite odmah svoj **novčić** vrednosti 0 sa **specijalnim novčićem** vrednosti 3. **Specijalni novčić** ima sposobnost menjanja drugih **novčića**, ali njega ne možete da unapređujete.
Postavite **nagradu** u vašu **komandnu zonu**.



Najviše činova u koloni rudara - Nagrada za rudare

Postavite **specijalni dragulj** vrednosti 6 na dragulj koji posedujete. On vam donosi 3 **poena** na kraju igre.
Ovaj **dragulj** nikada ne može biti razmenjen, čak i u slučaju da ste postavili novčić iste vrednosti kao i drugi igrač.
Zahvaljujući tome što je njegova vrednost 6 imaćete prednost u svim nerešenim licitacijama.
Postavite **nagradu** u vašu **komandnu zonu**.



Najviše činova u koloni kovača - Nagrada za kovače

Odmah postavite **specijalnu kartu kovača** sa 2 čina u vašu **vojsku**.
Postavljanje ove karte može da dovede do regrutovanja **heroja**.
Postavite **nagradu** u vašu **komandnu zonu**.



Najviše činova u koloni istraživača - Nagrada za istraživače

Povucite 3 karte iz špila **drugog doba** i zadržite jednu:

- Ako ste zadržali **patuljka**, postavite ga odmah u svoju **vojsku**. Postavljanje ove karte može da dovede do regrutovanja **heroja**.
- Ako ste zadržali kartu **kraljev poklon**, unapređujete jedan svoj **novčić**.

Dve preostale karte vratite u špil karata **drugog doba**.

Postavite **nagradu** u vašu **komandnu zonu**.

Ako nijedan igrač nije osvojio ovu nagradu, odbacite jednu kartu sa vrha špila drugog doba, bez efekta.

Promešajte sve karte **drugog doba**, formirajte špil i počnite novi krug.

Važe ista pravila kao i tokom **prvog doba**.



UPOZORENJE!

Za osvajanje nagrade uzima se u obzir broj činova u svakoj klasi, a ne zbir njihovih poena ili broj karata.

1 čin

2 čina

3 čina

Kraj drugog doba i kraj igre

Na kraju poteza u kom je špil karata **drugog doba** ispražnjen, izračunajte vaš konačan rezultat tako što ćete sabrati:

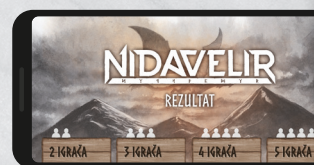
- **Poene** svake klase u vašoj **vojsci** (pogledajte **Određivanje poena klasa** na 7. strani),
- **Poene** vaših **neutralnih heroja** u **komandnoj zoni**,
- Vrednost svih vaših **novčića**.

Igrač koji poseduje **specijalni dragulj** vrednosti 6, dodaje 3 **poena** **ukupnoj vrednosti** svojih novčića.



Reljin konačan rezultat iznosi 204 poena.

Igrač sa najviše poena, odnosno sa najhrabrijom vojskom, je pobjednik i dobija privilegiju da predvodi svoju vojsku u borbi protiv zmaja. U slučaju nerešenog rezultata, svi igrači koji su izjednačeni sa najviše poena dele pobjedu i dobijaju privilegiju da se zajedno suprotstave Fafniru.



Izračunajte vaš rezultat uz pomoć aplikacije koja je dostupna u App Store i Play Store

Relja				
52				
16				
20				
12				
34				
17				
53				
204				

U ovom primeru, Relja ima najviše činova u koloni **ratnika**. Zbog toga on dodaje vrednost svog najvrednijeg novčića poenima svojih ratnika.

Igrač koji ima najviše činova u koloni **ratnika** dodaje vrednost svog najvrednijeg novčića poenima svojih ratnika. Ovaj novčić će mu doneti poene dva puta, jednom prilikom određivanja vrednosti svih vaših novčića i jednom prilikom određivanja poena ratnika.

Ako više igrača ima isti, najveći broj činova u koloni **ratnika**, svi dodaju vrednost svog najvrednijeg novčića poenima svojih ratnika.

UPOZORENJE!

Kao i prilikom osvajanja nagrada uzima se u obzir broj činova u klasi, a ne zbir poena ili broj karata.

Specifičnosti heroja



Karte

Neutralni heroji

Postavite ih u **komandnu zonu** ako nije drugačije naznačeno u njihovom opisu.



DVERG PETORIKA BRAĆE

Donose X **poena** na kraju igre.

X zavisi od **broja regrutovane braće**:

13	40	81	108	135

Više igrača može da se odluči za ovu strategiju.

NEKI KAŽU DA JE GOTOVO NEMOGUĆE
PONOVNO OKUPITI PETORIKU BRAĆE U ISTOJ VOJSKI.



Dejan je regrutovao dva brata
koja mu donose **40 poena**
na kraju igre.



SKA NEDOKUČIVA

Donosi vam 17 **poena** na kraju igre.



ASTRID TALIČNA

Donosi vam X **poena** na kraju igre.

X je vrednost vašeg najvrednijeg **novčića**.



Ako posedujete **novčić** vrednosti 25,
Astrid će vam doneti 25 poena.



GRID TRGOVKINJA

Donosi vam 7 **poena** na kraju igre.

Kada je regrutujete, odmah dodajte +7 jednom vašem
novčiću (pogledajte Unapređivanje novčića na 11. strani).



ULIN PROROČIKA

Donosi vam 9 **poena** na kraju igre.

U svakom potezu, tokom faze licitacije, ne stavljate svoje **novčiće** na tablu kraljevstva već ih držite u ruci. Prilikom posete **krčmi** sačekajte da drugi igrači otkriju svoje **novčiće** i tek tada izaberite svoj **novčić** i postavite ga na odgovarajuću **krčmu**, na vašoj tabli kraljevstva, licem prema gore. Igra se nastavlja normalno.

Prilikom **zamene novčića**, na kraju svog poteza morate da izaberete **novčiće** iz vaše ruke koje ćete da saberete da biste izvršili zamenu. Zamena se odvija normalno osim što taj **novčić** ne stavljate u **vrećicu** na vašoj tabli kraljevstva već u ruku.

Prilikom **unapređivanja novčića**:

- Ako izaberete **novčić** iz ruke, stavite novi **novčić** u ruku.
- Ako izaberete **novčić** iz **krčme** koju ste već posetili ili u kojoj se trenutno nalazite, zamenite ga novim **novčićem**.

Novčiće koje imate u ruci možete da postavljate na **krčme** koje tek treba da posetite u ovom krugu.

Novčići postavljeni na vašu tablu kraljevstva moraju da ostanu na njoj do kraja kruga.

Ulinina moć se aktivira čim je regrutujete.

To znači da čim regrutujete Ulin, treba da je postavite u vašu **komandnu zonu** i da odmah uzmete u ruku **novčiće sa krčmi** koje još niste posetili u ovom krugu, kao i one u vašoj **vrećici**.



JILD NEPREDVIDIVA

Postavite je u **komandnu zonu**.

Odmah posle posete poslednjoj krčmi u **prvom dobu**, ali pre **smotre trupa** postavite Jild u kolonu po sopstvenom izboru u vašoj **vojsci**. Jild se smatra **patuljkom** te klase, prilikom određivanja najviše **čina** za osvajanje **nagrade**. Jild će ostati u toj koloni do kraja **drugog doba**.

Ako regrutujete Jild u **drugom dobu**, postavite je u **komandnu zonu**.

Odmah posle posete poslednjoj krčmi u **drugom dobu**, ali pre **određivanja poena klase**:

- Ako je u vašoj **komandnoj zoni**, postavite je u kolonu po sopstvenom izboru u vašoj **vojsci**,
- Ako je u vašoj **vojsci**, možete da je premestite u kolonu po sopstvenom izboru u vašoj **vojsci**.

Jild se smatra **patuljkom** te klase.

Koliko Jild donosi **poena** zavisi od toga u koju ste je kolonu postavili na kraju **drugog doba** (**kovač** i **lovac**: zavisi od mesta na koje je postavljena, **istraživač**: **11**, **ratnik**: **7**, **rudar**: **1**) i njen čin se broji za najviše činova ratnika ako ste je postavili u njihovu kolonu.

Postavljanje Jild može da dovede do regrutovanja novog **heroja**.



Na kraju **drugog doba**, pre **određivanja poena klase**, Jild možete da premestite u neku drugu kolonu vaše **vojske**.

Jild i Trud u istoj vojsci

Redosled aktiviranja moći ova dva **heroja** je veoma važan. Posle posete poslednjoj krčmi u **drugom dobu**, Jild se postavlja ili premešta u drugu kolonu u vojsci igrača koji ju je regrutovao. Postavljanje ili premeštanje Jild može da dovede do regrutovanja novog **heroja**, ako su ispunjeni uslovi (pogledajte **Regrutovanje heroja** na 9. strani). Trud se tek tada premešta iz **vojske** u **komandnu zonu**.



TRUD LOVAC NA GLAVE

Postavite je u kolonu po sopstvenom izboru u vašoj **vojsci**. Nikada ne smete da postavite drugog **patuljka** preko Trud. Ako treba da postavite **patuljka** ili **heroja** preko Trud, uzmite Trud u ruku, stavite **patuljka** ili **heroja** u tu kolonu, a zatim postavite Trud u bilo koju kolonu koju želite (u kolonu u kojoj je bila ili neku drugu). Postavljanje Trud može da dovede do regrutovanja novog **heroja**.

Trud se smatra **patuljkom** klase u čijoj koloni se nalazi i njen čin se broji prilikom **smotre trupa** na kraju **prvog doba**. Odmah posle posete poslednjoj krčmi u **drugom dobu**, a pre **određivanja poena klase** Trud morate da premestite u **komandnu zonu**.

Trud donosi 13 **poena** na kraju igre.



Istraživača ne možete da postavite direktno u vašu vojsku. Morate da uzmete Trud u ruku i onda da postavite **istraživača** na njeno mesto, a zatim da postavite Trud u kolonu po sopstvenom izboru.

Na kraju **drugog doba**, Trud morate da premestite u **komandnu zonu**.





Karte

Heroji ratnika

Postavite ih u kolonu **ratnika** vaše **vojske**.



KRAL NAJAMNIK

Ima 2 čina.

Donosi 7 i 0 poena prilikom određivanja poena ratnika.



TARA SMRTONOSNA

Ima 1 čin.

Donosi 14 poena prilikom određivanja poena ratnika.



Karte

Heroji lovaca

Postavite ih u kolonu **lovaca** vaše **vojske**.



ARAL ORLOVSKA KANDŽA

Ima 2 čina.



DAGDA

Ima 3 čina.

Postavite Dagdu u kolonu **lovaca** i odmah odbacite poslednje **patuljke** iz dve druge kolone, po sopstvenom izboru. Morate da izbacite patuljke iz dve različite kolone.



Karte

Heroji kovača

Postavite ih u kolonu **kovača** vaše **vojske**.



EGUR ČELIČNA PESNIKA

Ima 2 čina.



BONFUR TIRANIN

Ima 3 čina.

Postavite Bonfur u kolonu **kovača** i odmah odbacite poslednjeg **patuljka** iz neke druge kolone, po sopstvenom izboru.



Bonfur i Dagda

Kada Bonfur i Dagda uđu u igru, morate da odbacite **patuljka**. Ne možete da regrutujete novog **heroja** sve dok ne zamenite odbačene karte i napravite novu borbenu liniju od činova svih 5 klasa.

Podsetnik: Tokom igre, da biste regrutovali novog **heroja**, ukupan broj borbenih linija u vašoj **vojsci** mora uvek da bude jednak broju **heroja** koje ste već regrutovali +1.

UPOZORENJE!

Nikada ne možete da odbacite **heroja** kada aktivirate moći Dagde i Bonfura, već jednog ili više **patuljaka**. Ako niste u mogućnosti da odbacite **patuljke**, ne možete da izaberete Dagdu i Bonfura.



Karte

Heroji rudara

Postavite ih u kolonu **rudara** vaše vojske.



ZORAL NADZORNIK

Ima **3 čin**.

Donosi **1, 0 i 0 poena** prilikom određivanja **poena rudara**.

Drugim rečima, donosi **1 poen** i **povećava** množilački faktor za **3 (3 čin)** prilikom **određivanja poena rudara**.



LOKDUR POHLEPNO SRCE

Ima **1 čin**.

Donosi **3 poena** prilikom određivanja **poena rudara**.

Drugim rečima, donosi **3 poena** i **povećava** množilački faktor za **1 (1 čin)** prilikom **određivanja poena rudara**.

Karte

Heroji istraživača

Postavite ih u kolonu **istraživača** vaše vojske.



HURIJA NEUHVATLJIVA

Ima **1 čin**.

Donosi **20 poena** prilikom **određivanja poena istraživača**.
Morate da imate najmanje **5 činova** u koloni **istraživača** u vašoj **vojsci** da biste mogli da je regrutujete.

Napomena: Ako ste postavili Trud i Jild u kolonu **istraživača** njihovi **činovi** se računaju za ispunjavanje uslova neophodnog da regrutujete Huriju.



IDUN PRITAJENA

Ima **1 čin**.

Donosi **7 poena** prilikom **određivanja poena istraživača** i **2 poena** za svaki **čin** u ovoj koloni, uključujući i njen.

Karte koje se koriste u igri

KARTE KOJE SE KORISTE SA 2, 3 I 4 IGRAČA

KARTE KOJE SE DODAJU ZA 5 IGRAČA



	3	4	5	6	6	7	8	9	10
	X	X	X	X	X	X	X	X	
	0	0	1	1	2	2	0	1	
	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	5	6	7	8	9	10	11	12	

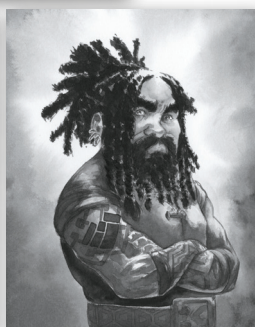
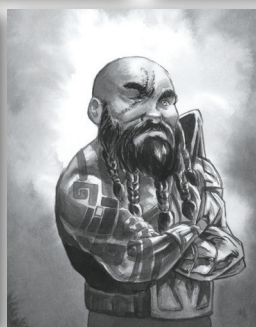
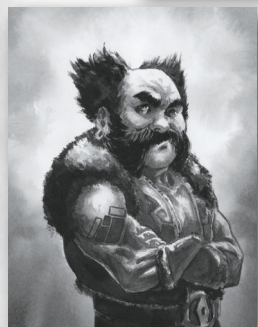
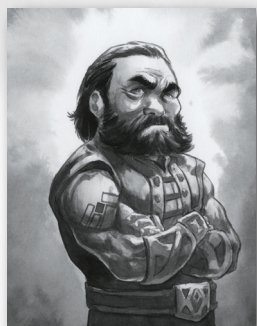


X X



X X X

LEGENDE NIDAVELIRA



BRAĆA DVERG

Tehnika koja se zove „ples petorice” je najsmrtonosnija borbena formacija. Grupa od pet ratnika se bori zajedno kao da su prsti jedne ruke. Kada se savršeno savlada, ova formacija vam omogućava da se oduprete brojno nadmoćnijem neprijatelju, nanoseći smrtne rane onima koji se usude da se približe „ruci”. Braća Dverg su poznata daleko van granica Nidavelira, zbog njihove izuzetne virtuoznosti u realizaciji ove tehnike.

Da bi ova strategija dala rezultate, u igri sa 4 ili 5 igrača, morate da regrutujete barem trojicu braće. Za to vam je potrebno 3 seta od po 5 **patuljaka**, znači 15 karata ukupno. Ali 81 poen osvojen na ovaj način neće vam garantovati pobjedu. Interesantna opcija može da bude da, u prvih nekoliko krugova, kada vam nije mnogo bitno koju klasu **patuljaka** ćete regrutovati (jer su vam sve klase neophodne) menjate svoje najvrednije **novčiće** da biste bili u prednosti u odnosu na svoje protivnike i sebi trajno obezbedite najbolju poziciju prilikom licitacija. To bi trebalo da vam omogući da, kada dode trenutak za to, uzmete poslednjeg **patuljaka** koji vam je neophodan i / ili blokirate igrače koji žele da imaju monopol nad određenom klasom. Nakon što regrutujete po tri **patuljaka** iz svake klase, koji su vam neophodni, bilo bi poželjno da regrutujete **ratnike**, što bi vam omogućilo da osvojite bonus za većinu **činova**, povezan sa ovom klasom.

SKA NEDOKUČIVA



Ska je usvojena ćerka jednog od najbogatijih trgovca u kraljevstvu. Njeno pravo poreklo je uvek bilo predmet mnogih glasina. Neki zli jezici čak tvrde da njenim venama teče vilenjačka krv... Prisiljena da se stalno dokazuje kako bi stala na put tim beskonačnim tračevima, Ska je uvek pokazivala izuzetnu hrabrost. Niko se, u njenom prisustvu, ne bi usudio da joj uskrati poštovanje.

Pošto nema nikakvu posebnu moć, Ska je odličan **heroj** kojeg treba regrutovati pred kraj igre kada je svim igračima prioritet sticanje dodatnih **poena**.

GRID TRGOVKINJA

Od malena odgajana u atmosferi najživopisnijih krčmi u kraljevstvu, Grid je postala majstor trgovačkog zanata. Smatra se da ona može da nanjuši najunosniji posao miljama unaokolo! Priča se da je nekada radila sa Astrid Taličnom i da su zajedno uspele da nagomilaju ogromno bogatstvo!

Njena moć je veoma jaka i ako uspete da je regrutujete na početku igre, ostvarićete veliku prednost u **novčićima** što će vam doneti odlučujuću kontrolu na licitacijama.



ASTRID TALIČNA



Trgovačka ćerka, unuka i praunuka, poreklo njenog bogatstva je izgubljeno u dubinama vremena. Jedno je ipak sigurno. Ako u nekom trenutku odluči da od vas napravi statu u koju će biti ukras u njenoj dnevnoj sobi, neće žaliti para da se to i ostvari!

Ako regrutujete Astrid vaša strategije treba da bude da tokom igre obaviti brojne zamene **novčića**, zahvaljujući **novčiću** vrednosti 0. **Novčić** „25” je vaš cilj i moraćete pametno da menjate **novčiće** da biste stigli do njega pre ostalih igrača.

ULIN PROROČKA

Od malena Ulin je bila čudna. Zbog njene izuzetne visine, ljubavi prema biljkama umesto metalima, kao i interesovanja za magiju drugi patuljci joj se dive, ali je se i plaše. Kažu da ona može da vidi budućnost i da zbog toga zna svaki potez svojih neprijatelja, čak i pre njih samih.

Što je pre regrutujete, njena moć će biti efikasnija. Mogućnost da zadržite **novčiće** u ruci i da ih postavite u poslednjem trenutku će vam doneti značajnu prednost, ako uspete brzo da savladate umetnost korišćenja „novčića za zamenu” u pravom trenutku.



JILD NEPREDVIDIVA

Dalja kraljeva rodaka, Jild je veći deo svog života provela na dvoru. Zbog svoje nezavisnosti i činjenice da uvek radi ono što se od nje najmanje očekuje, postala je jedna od najomiljenijih ličnosti dvora.

Jild je idealan **heroj** u neizvesnim partijama, u kojima pobednik može da se odluči u poslednjem trenutku. Zapamtite da je Jild veoma korisna i na kraju **prvog doba** jer može da vam donese nagradu koju niste očekivali.



TRUD LOVAC NA GLAVE

Kada je njen otac, general Kral, morao da okupi vojsku da se suoči sa invazijom orka, u želji da zadovolji svog kralja, imao je ideju da iskoristi čari svoje najstarije ćerke da ojača patriotska osećanja budućih regruta. Povredena zbog načina na koji se njen otac odnosio prema njoj napustila je njegovu vojsku i formirala svoju. Neki kažu da je njena vojska nadmašila očevu u odlučujućoj bici Ratova orka.

Trud je očigledan prvi izbor, pošto će vam ona umnogome olakšati sve ostale regrutacije. Njena sposobnost da menja klase dozvoljava vam da imate veću fleksibilnost prilikom posete krčmama, jer imate tu slobodu da birate **patuljke** koji su vam potrebni redosledom po vašem izboru. Ona uvek može da zauzme mesto u koloni u kojoj vam fali **čin** da biste formirali borbenu liniju i regrutovali **heroja**.



TARA SMRTONOSNA

Ona je arhityp idealnog ratnika: Brza kao munja, precizna kao gnom časovničar, moćna kao ratni rog! Dovoljan joj je samo jedan udarac koji ne ostavlja nikakvu šansu njenoj meti. Ona je izmislila tajni potez koji nijedan drugi ratnik nije uspeo da ponovi, jer brzina njene egzekucije je van svake percepcije!

Broj **poena** koji donosi, sam po sebi ne može da bude presudan, ali ako njenim regrutovanjem možete da ostvarite većinu **činova** u koloni **ratnika**, onda je Tara pravi heroj za vas!



KRAL NAJAMNIK

Unapređen u generala tokom Ratova orka, Kral se istakao svojom sposobnošću da regrutuje nove vojnike i na taj način ojača kraljevu vojsku. Da li tajna njegovog uspeha leži u njegovoj harizmi? Ili je njegova najstarija ćerka pravi razlog, kako su tvrdili oni koji su bili ljubomorni na njegove uspehe... Objašnjenje je mnogo jednostavnije. Uspeo je da okupi veliki broj regruta zahvaljujući svom ogromnom ličnom bogatstvu!

Kral je bitan **heroj** ako želite da steknete većinu za bonus klase **ratnika**. Uzmite ga u obzir ako želite da ostvarite tu prednost, a da ne izazovete sumnju drugih igrača. Ali pazite da ne postanete previše samouvereni jer vam pored toga nije zagarantovana!



ARAL ORLOVSKA KANDŽA

Nema boljeg tragača u kraljevstvu patuljaka. Njegova slava je tolika da među patuljcima postoji izreka: „Ne možeš otići tamo gde te Aral ne može pronaći!”

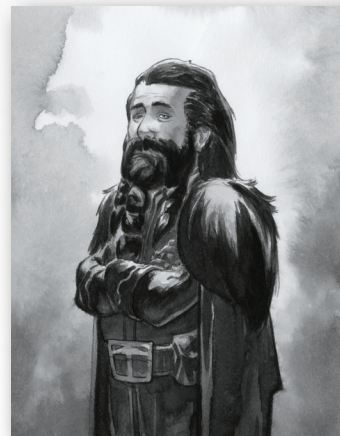
Idealan **heroj** koji može značajno da poveća broj poena svojoj klasi bez destruktivnih posledica koje sa sobom nosi njegov pandan Dagda.



DAGDA NAPRASITA

Sjajan lovac, Dagda može da se pohvali najlepšom zbirkom lovačkih trofeja u kraljevstvu! Iako njena efikasnost ne može da se dovede u pitanje, njene metode su, blago rečeno, diskutabilne.

Dagda može da vam donese veoma bitne poene u klasi **lovaca**, ali pazite da je regrutujete u pravo vreme, jer gubitak patuljaka iz drugih klasa može kasnije da vam oteža regrutovanje novog **heroja**.



LOKDUR POHLEPNO SRCE

Lokdur je bio zadužen za bogate rudnike planina na severu. Priča se da njegova pohlepa nema granice i da je terao patuljke da kopaju preduboko, do najmračnijih dubina Planine Sudbine. Neki tvrde da je zbog njegove nesmotrenosti Fafnir probuđen, ali niko nikada nije mogao da dokaže ove navode.

Lokdur je savršen **heroj** za one koji su uspeali da regrutuju veliki broj **rudara** koji nose mali broj **poena** (0 ili 1).



ZORAL NADZORNIK

Zoral je čista suprotnost svom gospodaru. Blizak sa svojim ljudima, uvek oprezan prilikom otvaranja novih žila. Dugi niz godina bio je čuvar jedinstva rudarske gilde na severu.

Za razliku od Lokdura, Zoral će vam biti od koristi ako ste regrutovali mali broj **rudara** koji nose veći broj **poena** (1 ili 2) jer zahvaljujući svom broju **činova** povećava množilački faktor.



EGUR ČELIČNA PESNIKA

Tvorac brojnih oružja i oklopa, lično kralj ga je proglasio prvim kovačem kraljevstva. Priča se da ima skrivenog brata blizanca koji tajno radi noću zajedno sa njim, zbog čega izgledao kao da Egur može da radi duplo više od bilo kog drugog kovača. Ali ove glasine nikada nisu potvrđene.

Idealan **heroj** koji može značajno da poveća broj poena svojoj klasi bez destruktivnih posledica koje sa sobom nosi njegov pandan Bonfur.



BONFUR TIRANIN

Veliki majstor kovačkog zanata, njegova ambicija je toliko proždiruća, da patuljke iz svoje kovačnice primorava na rad do iznemoglosti, što je čak dovelo i do smrti njegovog sopstvenog sina. Njegova reputacija je velika, ali je zauvek ukaljana ovom nepravednom smrću.

Bonfur može da vam donese veoma bitne poene u klasi **kovača**, ali pazite da ga regrutujete u pravo vreme, jer gubitak patuljka iz druge klase može kasnije da vam oteža regrutovanje novog **heroja**.



IDUN PRITAJENA

Legenda kaže da su kralj i Idun imali romantičnu vezu u mladosti. Život je mogao da im bude lep da kralj nije bio kralj i da su običaji dvora fleksibilniji. Avaj, u kraljevstvu patuljaka tradicije su svete, a kralj nije smeo da se oženi izabranicom svoga srca. U očaju, Idun je postala istraživač i provela je većinu svog života daleko od kraljevstva i njene izgubljene ljubavi.

Idun je od velikog značaja ako ste regrutovali vojsku **istraživača**!



HURIJA NEUHVALJIVA

U teškim vremenima okršaja sa vilenjacima, Hurija je uspela da uhvati vilenjačkog princa kojeg je oslobodila u zamenu za njegov magični ogrtač. Ovaj ogrtač joj omogućava da bude gotovo nevidljiva u prirodnom okruženju, pa su Huriji poverene sve najopasnije misije u stranim zemljama. Ona je jedna od najcenjenijih istraživača u kraljevstvu.

Hurija ne donosi nikakvu posebnu prednost pored njene ogromne vrednosti u **poenima**. Njen značaj raste kako se igra približava kraju, ako ste uspeali da regrutujete najmanje 5 **istraživača**!



RATNIKI

U kraljevstvu Nidavelir ratnici se poštuju kao drevni bogovi. Iako su sposobni da sami promene tok bitke, svi znaju da je žed za bogatstvom njihova najveća motivacija. Mnogi kažu da je njihova reputacija nezaslužena, pogotovo od nestanka velikih pretnji koje su se nadvijale nad Nidavelirom vekovima ranije.

Kao što kažu glasine koje kruže kraljevstvom, ratnici su izgubili svoj raniji ugled i ne izgledaju više tako opasno... Međutim, stvar prestiža je imati ih u vojsci i kralj veoma blagonaklono gleda na to. Ratnici u sjajnim oklopima bude uspomene na njegove slavne pretke. Kralj će bogato nagraditi igrača koji regrutuje najviše ratnika. Nikako ne smete da potcenite značaj zlata u borbi za konačnu pobjedu.



LOVCI

Nakon velikog požara koji je pretvorio u pepeo veći deo šuma kraljevstva tokom poslednje bitke sa zmajem, mnoge životinjske vrste su nestale... Lov je postao marginalna praksa i samo šačica patuljaka se još uvek bavi ovom profesijom u Neimenovanoj dolini koja se graniči stenovitim grebenima kraljevstva. Iako malobrojni, lovci su, zbog svog znanja o praćenju i stručnošću u rukovanju oružjem, moćni saveznici. Njihova izdržljivost ih čini posebno korisnim na kraju bitke.

Broj **poena** koji **lovci** donose na kraju igre jednak je njihovom broju na kvadrat. Nisu mnogobrojni i na početku regrutacije ne deluju moćno, ali što ih više regrutujete, to su veće šanse da vas odvedu do pobjede.



RUDARI

Drevna profesija koja je izgubila svoj prestiž poslednjih nekoliko vekova. Iako su svi patuljci u kraljevstvu potomci rudara, malo ko se time hvali. I dalje se smatra da su rudari prljavi i opsednuti dragocnim mineralima, kao što su bili u davna vremena. Neki, međutim, tvrde da bi otkrića do kojih se došlo u dubinama rudnika, igraču koji bi uložio u njih donela znatnu prednost tokom bitke.

Broj **poena** koji **rudari** donose na kraju igre jednak je zbiru njihovih pojedinačnih **poena** pomnoženih sa brojem **činova** u njihovoj koloni. **Rudari** nisu najbolji borci, ali njihova brojnost može da odnese prevagu u teškim situacijama. Nikada ne zaboravite da sve može da se reši dobrim udarcem pijukom!



KOVAČI

Veoma poštovana klasa, uglavnom zbog svog znanja o obradi metala i velikog talenta. Kovači su dragocena podrška svakoj vojsci. Kako očekujete da pobedite u ratu bez dobrog oružja i kvalitetnog oklopa? Štaviše, njihova sposobnost da rade na ekstremnim vrućinama će im doneti prednost na kraju bitke kada sve gori!

Broj **poena** koji **kovači** donose na kraju igre predstavljen je matematičkim nizom. Budući da su kovači najbrojnija klasa u Nidaveliru, njihovo regrutovanje će vam doneti sve veću prednost kako igra napreduje.



ISTRAŽIVAČI

Relativno novo zanimanje u kraljevstvu, o kojem vlada podeljeno mišljenje. Neki u njemu vide zao uticaj vilenjaka, dok ga drugi vide kao znak otvaranja patuljačkog naroda, koji je do tada bio previše zatvoren. Ovo zanimanje je privuklo mnogo snažnih i sposobnih patuljaka, iako to mnogi neće da priznaju. Istraživači su ti koji su prvi otkrili Fafnirov povratak i okupljanje njegove vojske.

Istraživači donose različite **poene** koji se direktno dodaju vašem konačnom rezultatu. Neki istraživači donose dosta **poena**, tako da ova klasa može da vam bude veoma privlačna. Međutim, ne zaboravite da vojska koja se sastoji samo od **istraživača** ne može da dobije bitku i da bez pravog **heroja** koji će ih predvoditi na bojniom polju nećete moći da pobedite.



REČNIK

Prvo doba je prvi deo igre koji se sastoji od 4 kruga u igri sa 2 i 3 igrača ili 3 kruga u igri sa 4 i 5 igrača.

Drugo doba je drugi deo igre koji se sastoji od 4 kruga u igri sa 2 i 3 igrača ili 3 kruga u igri sa 4 i 5 igrača.

Vojska je oblast desno od table kraljevstva igrača, gde se postavljaju karte **patuljaka** i **heroja** u odgovarajuće kolone.

Određivanje poena klasa se odvija na kraju igre. Svaka klasa ima svoj jedinstven način na koji vam donosi **poene** (pogledajte **Određivanje poena klasa** na 7. strani).

Pećina se nalazi u gornjem delu table kraljevstva igrača i u njoj se čuvaju **dragulji**.

Komandna zona je oblast levo od table kraljevstva igrača, gde se postavljaju karte **neutralnih heroja** i **nagrada**.

Nagrade su karte koje se dobijaju za najveći broj **činova** svake klase patuljaka tokom **smotre trupa** na kraju **prvog doba**.

Patuljci su vojnici koje regrutujete u krčmama. Mogu da budu iz jedne od 5 klasa:

RATNIK LOVAK RUDAR KOVAČ ISTRAŽIVAČ

Heroji su moćni vojnici koje možete da regrutujete kada kompletirate **borbeni liniju** koja se sastoji od **činova** svih 5 klasa. Tokom igre, da biste mogli da regrutujete novog **heroja**, broj kompletnih **borbenih linija** u vašoj **vojsci** mora da bude jednak broju vaših **heroja** +1.

Unapređivanje novčića je nadogradnja **novčića** koja se odvija uz pomoć karata **kraljevski poklon**, **Nagrada za ratnike** i **GRID**.

Zamena novčića je nadogradnja **novčića** koja se odvija kada na **krčmu** postavite **novčić** vrednosti 0 ili **specijalni novčić** vrednosti 3.

Dragulji služe za određivanje redosleda igranja u slučaju da više igrača postavi **novčiće** iste vrednosti tokom faze licitacije. **Dragulji** se postavljaju u **pećine** na tablama kraljevstva igrača.

Tokeni razmene dragulja služe da podsete igrače koji su licitali **novčićima** iste vrednosti da razmene **dragulje** pre posete sledećoj krčmi.



Vrećica je donji deo table kraljevstva igrača, na kojem se nalaze dva mesta za **novčiće** koje igrač nije iskoristio tokom faze licitacije.



Čin se nalazi na levoj strani svake karte **patuljaka** i **heroja**, gde su naznačeni **poeni**.

Kraljevski poklon su karte koje možete da nadete u krčmama, pored karta patuljaka, u **prvom** i **drugom dobu**. One omogućavaju igračima da brže unaprede svoje **novčiće**.



Kraljevska blagajna je stalak gde se nalaze kraljevi **novčići**. Igrači uzimaju **novčiće** iz **kraljevske blagajne** kada dode do zamene ili unapređivanja **novčića**.

Krčme su tri lokacije na kojima možete da regrutujete **patuljke**. Krčme Nasmajani Goblin, Razigrani zmaj i Blistavi pastuv su predstavljene **znakovima** na stolu i tablama kraljevstva igrača.

Smotra trupa se odvija na kraju **prvog doba** i tom prilikom se određuju igrači koji imaju najviše **činova** u svakoj klasi i oni osvajaju odgovarajuće **nagrade**.

• Zasluge •



Autor: Serž Laže

Ilustrator: Žan-Mari Menge

Grafički dizajn: Valerian Holi

Mobilna aplikacija: Nikolas Normandon

Font NORSE - Žoel Karuž

NORD TYPEFACE - Tugcu Design CO.

Legende Nidavelira: Serž Laže i Florian Grenier



Prvo srpsko izdanje 2022 **MIPL**

Pridemage Games

Josifa Runjanina 3,

21000 Novi Sad.

www.drustveneigre.rs

• Zahvalnost autora igre •

Veliko hvala svim test igračima koji su uložili svoje vreme i trud da ova igra bude što bolja, a posebno porodici Ruiz zbog svoje dostupnosti i nepokolebljivo dobrom raspoloženju!

Iskreno hvala i sjajnom timu koji je radio na projektu: Selin, Valerian, Florian i Žan-Mari.

Zahvaljujući njihovoj posvećenosti i talentu, igra je takva kakva jeste.

Pregled igre

Na 4. strani ćete pronaći promene za 2, 3 i 5 igrača.

Priprema kruga

1. POSTAVLJANJE PATULJAKA U KRČME

* Postavite X karata trenutnog doba u svaku krčmu. X = broj igrača.

2. LIKITACIJA

* Postavite **novčiće** licem prema dole na svaku **krčmu**, na vašoj tabli kraljevstva.

Poseta krčmama

1. OTKRIVANJE NOVČIKA

* Otkrijte **novčić** na odgovarajućoj **krčmi**.

* **Novčić** najveće vrednosti određuje aktivnog igrača.

Nerešene situacije se rešavaju **draguljima**.

2. POTEZ AKTIVNOG IGRAČA

* Izaberite kartu iz krčme u kojoj se trenutno nalazite.

* Regrutujte **heroja** (ako ste ispunili uslov).

* Zamenite **novčić** ako ste odigrali **novčić O**.

Sledeći na potezu je igrač koji je odigrao drugi najvredniji **novčić**, ili onaj koji ima vredniji **dragulj** u slučaju nerešene licitacije.

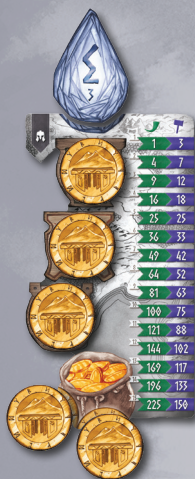
3. RAZMENA DRAGULJA

Nakon što svi igrači odigraju svoj potez, predite na fazu **razmena dragulja** koja se odvija između igrača koji su licitali **novčićima** iste vrednosti. Tek onda možete da posetite sledeću krčmu.

Vratite se na 1. OTKRIVANJE NOVČIKA.

Sledeći krug

Kada ste posetili sve krčme, pokupite svoje **novčiće** i počnite sa pripremanjem za sledeći krug.



Određivanje poena klasa



RATNIKI

Broj **poena** koji **ratnici** donose na kraju igre jednak je zbiru njihovih pojedinačnih **poena**. Međutim, igrač koji sakupi najviše **činova** u koloni **ratnika**, dodaje **poenima ratnika** vrednost svog najvrednijeg **novčića**. U slučaju nerešenog, svi igrači sa istim brojem **činova** dodaju **poenima ratnika** vrednost svog najvrednijeg **novčića**.



LOVCI

Broj **poena** koji **lovci** donose na kraju igre jednak je njihovom broju na kvadrat. Radi lakšeg određivanja, pozovite se na skalu poena **lovaca** na tabli kraljevstva igrača ispred, poslednjeg **čina** u ovoj koloni.



RUDARI

Broj **poena** koji **rudari** donose na kraju igre jednak je zbiru njihovih pojedinačnih **poena** pomnoženih sa brojem **činova** u njihovoj koloni.



KOVAČI

Broj **poena** koji **kovači** donose na kraju igre predstavljen je **matematičkim nizom** (+3, +4, +5, +6, ...). Radi lakšeg određivanja, pozovite se na skalu poena **kovača** na tabli kraljevstva igrača, ispred poslednjeg **čina** u ovoj koloni.



ISTRAŽIVAČI

Broj **poena** koji **istraživači** donose na kraju igre jednak je zbiru njihovih pojedinačnih **poena**.

Karte koje se koriste u igri

KARTE KOJE SE KORISTE U IGRI SA 2, 3 I 4 IGRAČA

KARTE KOJE SE DODAJU U IGRI SA 5 IGRAČA

	3	4	5	6	6	7	8	9	10
	X	X	X	X	X	X	X	X	
	0	0	1	1	2	2	0	1	
	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	5	6	7	8	9	10	11	12	

	 	X	X	
	 	X	X	X