



Dobro došli u Grad

Zmajevi zanatlije su kreativni mali majstori koji uz pomoć svog magičnog plamena prave raznovrsne ukusne ili korisne proizvode. Oni su veoma traženi od strane trgovaca koji se nadaju da će privući i oduševiti kupce svojim zmajevima i njihovom vještinom.

Igrači su Čuvari plamena, koji znaju tajnu komunikacije sa zmajevima. Čuvari plamena imaju zadatak da pronađu idealne dućane u kojima će zmajevi raditi i da bacaju čini kako bi ih podstakli da proizvode čudesne stvari.

Vaša reputacija će rasti dok pomažete zmajevima i trgovcima, a Čuvar plamena sa najvećom reputacijom postaće Gospodar plamena!

Sadržaj

3	Komponente	13	Kraj igre
4	Postavka igre	13	Otmeni zmajevi
6	Pregled igre	14	Sposobnosti
7	Prikupljanje u dućanu	17	Prijatelji
10	Bacanje čini na dućan	18	Solo verzija
12	Kraj poteza		

Komponente

6 MARKERA
IGRAČA

6 MARKERA
REPUTACIJE

1 MAPA
GRADA



8 PODSETNIK
KARATA



36 KARATA
ZMAJEVA
ZANATLIJA

+6 POČETNIH
ZMAJEVA
ZANATLIJA



36 KARATA
OTMENIH
ZMAJEVA



28 KARATA
DUĆANA

+6 POČETNIH
DUĆANA



36 KARATA ČINI
(U 2 ŠPILA)



7 KARATA
PRIJATELJA



210 TOKENA
PROIZVODA
(+ REZERVNI)



24 NOVČIČA



Postavka igre

OGRAĐENJE GRADA

Dodatna mesta za 13. i 14. dućan koriste se u igri sa 3 i više igrača.

1 GRAD I POČETNI DUĆANI

- Postavite **mapu Grada** na sredinu stola.
- Postavite **6 početnih dućana** licem prema gore, na bilo kojih 6 mesta za dućane u Gradu (kao što je prikazano).
- Postavite svakog **početnog zmaja zanatliju** licem prema gore u dućan sa **odgovarajućim simbolom**, u gornjem levom uglu, na prvo **mesto** (sa simbolom).

2 PROIZVODI I NOVČIĆI

- Postavite **tokene proizvoda** na odvojene gomile, pored Grada, nadohvat ruke svim igračima (možete da napravite 2 gomile za svaku vrstu proizvoda i da postavite po jednu sa svake strane Grada).
- Postavite **novčiće** na gomilu u **Fontanu**.

3 DUĆANI

- Razvrstajte dućane na osnovu **simbola** proizvoda u gornjem levom uglu. Napravite po jednu gomilu za svaki od **6 simbola** proizvoda (/ / / / /) i sedmu gomilu za **sve ostale simbole**.
- Okrenite 7 gomila **licem prema dole** i svaku zasebno promešajte. Uzmite po **1 kartu** iz **svake** gomile dućana sa simbolom proizvoda i **4 karte** iz **sedme gomile** da napravite gomilu od **10 dućana**.



- To je **špil dućana**. Promešajte špil dućana i postavite ga pored Grada, licem prema dole.

Kada se dovoljno upoznate sa pravilima igre, možete da menjate sastav špila dućana, kako god želite.

4 ZMAJEVI ZANATLIJE

- Ukoliko igrate u **2 ili 3 igrača**, uklonite iz igre određeni broj **zmajeva zanatlija**:
 - 2 igrača**: Uklonite **12 zmajeva** (po dva za svaku vrstu proizvoda).
 - 3 igrača**: Uklonite **6 zmajeva** (po jednog za svaku vrstu proizvoda).
- Promešajte preostale karte zmajeva zanatlija, formirajte špil zmajeva zanatlija i postavite ga, licem prema dole, na obeleženo mesto, pored **Fontane**.
- Povucite prvih **pet karata sa vrha špila** i postavite ih, licem prema gore, u **Park**, pored špila.



PRIJATELJI I SOLO VERZIJA

Da biste dodali prijatelje ili igrali solo verziju pogledajte strane 17–19.

5 OTMENI ZMAJEVI

- Promešajte sve karte **otmenih zmajeva**, formirajte špil otmenih zmajeva i postavite ga na obeleženo mesto, licem prema dole, pored **Fontane**.

6 ČINI

- Izaberite **ljubičasti** ili **zlatni** špil karata čini (preporučujemo vam da koristite ljubičasti špil u prvoj partiji).
- Promešajte odabrani špil i postavite ga, licem prema dole, na obeleženo mesto unutar **skale reputacije**.
- Povucite prvih **pet karata sa vrha špila** i postavite ih u **niz**, licem prema gore, pored špila.

7 POSTAVKA IGRAČA

- Svaki igrač bira jedan **marker igrača** (zmaja) i uzima **marker reputacije** (srce) iste boje i kartu **podsetnik**. Vratite sve preostale komponente za igrača u kutiju.
- Uzmite sve **markere reputacije** i nasumično izaberite jednog od njih da biste odredili **prvog igrača**. Zatim postavite markere reputacije pored početnog polja **skale reputacije**.
- Podelite svakom igraču po **3 zmaja zanatlije**.
- Podelite svakom igraču po **2 otmena zmaja**. Svaki igrač bira jednog otmenog zmaja kojeg će da zadrži, a drugog, kojeg **nije** zadržao, vraća na dno špila.
- Ako igrate sa **4 ili više igrača**, 4. i 5. igrač na početku igre uzimaju po jedan **proizvod** po sopstvenom izboru.



Zmajeve zanatlije i atmene zmajeve držite u tajnosti dok ih ne odigrate. Međutim, koliko kojih zmajeva imate je javna informacija.

Pregled igre

Vaš cilj je da postanete najuspešniji Čuvar plamena u Gradu, o kojem će se pričati legende! Izgradite vašu **reputaciju** ♥ tako što ćete posećivati **dućane**, pronalaziti idealne poslove za **zmajeve zanatlije**, **bacati čini** da pospešite njihov rad i ispunjavati skrivene želje vaših **otmenih zmajeva**.

Igrači igraju naizmenično, u smeru kretanja kazaljke na satu, počevši od **prvog igrača** izabranog u postavci. Na svakom potezu igrač mora da poseti nov **dućan**, a zatim da odluči da li će da **prikuplja** ili će da **baca čini**. Igra traje sve dok se ne isprazni **špil zmajeva zanatlija** ili **špil čini** (pogledajte „Kraj igre” na strani 13).

Pobednik je igrač koji ima najveću **reputaciju** na kraju igre!

Zmajeve zanatlije



SIMBOL ZMAJA

Šta se dešava kada aktivirate (🍀) ovog zmaja

Čini

SIMBOL ČINI



Cena bacanja čini Nagrada za bacanje čini

Dućani



SIMBOL DUĆANA

MESTA ZA ZMAJEVE

Vrste zmajeva koji mogu da se postave na ovo mesto

Nagrada za postavljanje zmaja na ovo mesto

SPOSOBNOST DUĆANA

Za karte otmenih zmajeva pogledajte stranu 13.

Struktura poteza

Na svom potezu morate da **posetite dućan**, a zatim da odlučite da li ćete da **prikupljate** ili da **bacate čini**.

Na kraju svog poteza morate da proverite da li treba da **proširite Grad**, zatim da **odbacite** sve karte zmajeva zanatlija i tokene proizvoda koji prekoračuju limit, i da **dopunite** karte čini i zmajeva zanatlija koje su postavljene licem prema gore.

U ovom poglavlju detaljno su opisane sve faze poteza.

Poseta dućanu

Na početku poteza izaberite bilo koji dućan u Gradu i pomerite svoj marker igrača na njega. Ne možete da ostanete u istom dućanu koji ste posetili u prošlom potezu, već morate da izaberete **neki drugi**.

Ako želite da posetite dućan u kojem se nalaze **drugi igrači**, morate **svakom** od njih da poklonite **1 proizvod**, po vašem izboru (ili 1 novčić) iz ličnih zaliha. Ako nemate dovoljno proizvoda (ili novčića) da ih poklonite svim igračima koji se tu nalaze, morate da posetite neki drugi dućan.



PRIMER Milan želi da poseti dućan Hrabri krojač, iako se tamo već nalaze dva igrača. Odlučio je da Ani pokloni 1 🍀 i 1 🍷 Urošu.

Prikupljanje u dućanu

Ako odlučite da **prikupljate** u dućanu pratite sledeće korake **ovim redosledom**:

- 1 PRIKUPLJANJE:** Uzmite proizvode, novčiće i zmajeve iz dućana, od svakog zmaja zanatlije u njemu i čini bačenih na taj dućan.
- 2 (OPCIONO) POSTAVLJANJE ZMAJA:** Možete da postavite jednog zmaja zanatliju iz ruke na slobodno mesto za zmajeve, u ovom dućanu, sa odgovarajućim simbolom, a zatim uzmete nagradu naznačenu na tom mestu.
- 3 (OPCIONO) AKTIVIRANJE ZMAJA:** Možete da iskoristite 🔥 sposobnost jednog bilo koga zmaja zanatlije u dućanu.
- 4 (OPCIONO) SPOSOBNOSTI DUĆANA:** Ukoliko dućan ima sposobnost, možete da je iskoristite.



1 Prikupljanje

Kada prikupljate u dućanu, uzimate **1 proizvod, novčić** ili **zmaja zanatliju** iz tog dućana i **1 proizvod** od svakog **zmaja zanatlije** i svih **čini** u dućanu.

Simbol u gornjem levom uglu na svakoj karti označava šta ta karta **donosi**:



Uzmi **proizvod**
koji odgovara tom
simbolu.



Uzmi **proizvod**
po sopstvenom
izboru.



Uzmi novčić.



Povuci **zmaja zanatliju** po sopstvenom izboru iz Parka ili sa vrha špila.

Sve **proizvode** i/ili **novčiće** uzimate iz zajedničkih zaliha i stavljate ih ispred sebe, u **lične zalihe**, tako da svi igrači mogu da ih vide. Ako istrošite zajedničke zalihe, koristite odgovarajuće zamene. Zmaja zanatliju kojeg ste dobili stavljate u **ruku**.



Novčići **nisu** proizvod, tako da kada uzimate proizvod po vašem izboru, ne možete da uzmete novčić.



PRIMER Ana prikuplja u dućanu Ala od baklava. Uzima 2 🍪 (iz dućana i od čini bačenih na njega), kao i 1 🍪 i 1 🍷 (od zmajeva).



2 Postavljanje zmaja

Nakon prikupljanja, **možete** da postavite **jednog zmaja zanatliju** iz ruke na bilo koje **slobodno mesto** za zmaja u dućanu.

Da biste postavili zmaja u dućan, **simbol** zmaja (u gornjem levom uglu) mora da se **podudara** sa simbolom **slobodnog mesta** na koje želite da ga postavite. Dućan može da se popunjava **bilo kojim redosledom** (**ne morate** da ih popunjavate sleva nadesno).

Nakon što postavite zmaja uzimate **nagradu** naznačenu na tom mestu (pogledajte „Dobijanje nagrada” u nastavku).



Ako mesto za zmajevе ima **više** simbola, možete da postavite zmaja koji ima bilo koji od tih simbola. Ako mesto ima simbol , možete da postavite bilo kog zmaja.



PRIMER

Ana postavlja  zmaja iz ruke na slobodno mesto u sredini. Kao nagradu dobija da povuče novog otmenog zmaja ().

Dobijanje nagrada

Igrači mogu da dobiju različite **nagrade** tokom igre postavljanjem zmajeva zanatlija, bacanjem čini na dućane i ispunjavanjem želja otmenih zmajeva.



REPUTACIJA: Dobijate određeni broj reputacije. Pomerite svoj marker na skali reputacije za taj broj polja.



OTMENI ZMAJ: Povucite otmenog zmaja sa vrha špila (pogledajte „Otmeni zmajevi” na strani 13).



ZMAJ ZANATLIJA: Povucite zmaja zanatliju iz Parka, koji je okrenut licem prema gore, ili sa vrha špila.



NOVČIĆ: Uzmite određeni broj novčića. Novčiće možete da trošite ili poklanjate umesto **bilo kog proizvoda** kada odigravate akciju (oni su **džokeri**).



Svaki nepotrošeni novčić vredi 1  na kraju igre.



Popunjavanje dućana

Ako u bilo kom trenutku tokom svog poteza postavite zmaja zanatliju na **poslednje slobodno mesto** u dućanu, morate da povučete **nov dućan** sa vrha špila, **a da ga ne pogledate**, i da ga postavite **licem prema dole** na bilo koje slobodno mesto u Gradu. Na **kraju svog poteza**, morate da **okrenete** sve nove dućane koje ste povukli da biste **proširili Grad**.

Određene sposobnosti će vam omogućiti da postavljate zmajevе u dućan u kojem se trenutno ne nalazite (pa je moguće da otkrijete više dućana u jednom potezu).



PRIMER

Pošto je Ana popunila poslednje mesto u dućanu Ala od baklava, povlači nov dućan i postavlja ga licem prema dole.



Broj mesta za dućane u Gradu je ograničen. U igri za 1 i 2 igrača, taj broj je 12, a u igri za 3 do 5 igrača 14, i tada se koriste obeležena mesta pored Parka. Ako je grad popunjen, ignorišite „Popunjavanje dućana”.



3 Aktiviranje zmaja

Svaki zmaj zanatlija ima sposobnost kada se **aktivira** 🔥. Svi zmajevi sa istim **simbolom** imaju istu sposobnost. Sposobnosti su detaljno objašnjene na strani 14.

Kada prikupljate u dućanu, možete da aktivirate 🔥 sposobnost **jednog bilo kog** zmaja zanatlije koji se nalazi u tom dućanu. To može da bude zmaj kojeg ste upravo postavili ili zmaj koji se već nalazio u dućanu.



PRIMER

Ana je odlučila da aktivira Nemanju da bi uzela 3 različita proizvoda, po svom izboru.

4 Sposobnosti dućana

Neki dućani imaju naznačene specijalne **sposobnosti**. Kao **poslednju** fazu prikupljanja u dućanu, **možete** da iskoristite sposobnost dućana.

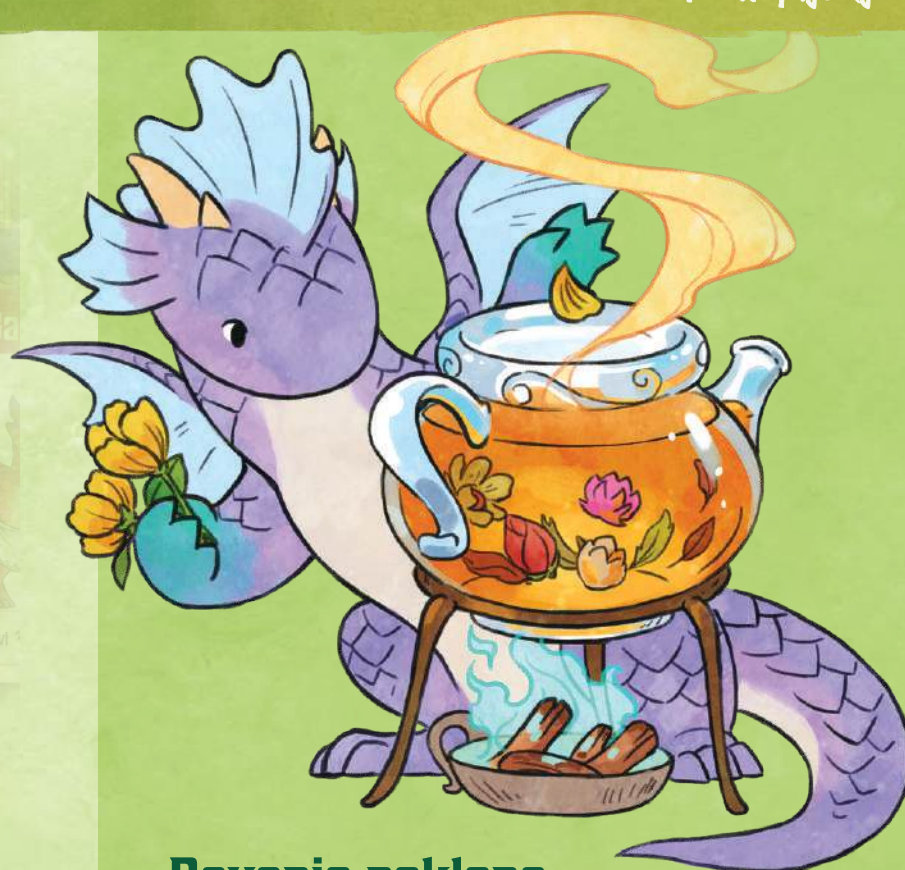


Sposobnosti dućana možete da iskoristite samo kada prikupljate, a **ne možete** kada bacate čini.



PRIMER

Ana koristi sposobnost dućana Ala od baklava i plaća 2 🍪 koje je prikupila ranije u ovom potezu da bi uzela dva nova zmaja zanatlije iz Parka.



Davanje poklona

Neke sposobnosti vam dozvoljavaju da **dajete poklone** (proizvode, novčiće i karte) **drugim igračima** da biste dobili reputaciju ili druge nagrade.

Svaki put kada poklanjate, uzimate naznačene predmete iz **ličnih zaliha** i dajete ih drugim igračima, po vašem izboru (osim ako nije drugačije navedeno). Možete da poklanjate **novčiće** umesto proizvoda.

Ako sposobnost donosi nagradu koja nije reputacija, nju dobijate iz zajedničkih zaliha, ne od igrača koji je primio poklon.



PRIMER

Uroš koristi sposobnost dućana Živice i biljčice da pokloni 3 ista proizvoda da bi dobio 2 ❤️ ili 1 🍪 za svaki poklonjeni proizvod. Odlučio je da pokloni 1 🍪 Ani i 2 🍪 Milanu, i da uzme 4 ❤️ i 1 🍪 kao nagradu.



Bacanje čini na dućan

Ako odlučite da **bacite čini** na dućan koji ste posetili, pratite sledeće korake **ovim redosledom**:

1 BACANJE ČINI: Izaberite kartu čini iz niza karata postavljenih licem prema gore, sa simbolom koji se podudara sa simbolom dućana koji ste posetili. Platite njenu cenu da biste je podvukli pod dućan i uzeli nagradu naznačenu na njoj.

2 (OPCIONO) AKTIVIRANJE SVIH ZMAJEVA: Možete da aktivirate sposobnosti bilo kog broja zmajeva zanatlija u tom dućanu.

Da biste bacili čini na dućan koji ste posetili, mora da postoji **odgovarajuća karta čini** (sa simbolom koji se podudara sa simbolom dućana) i da ste u mogućnosti da platite **cenu**. (Pogledajte „Bacanje čini“.)

Simbol čini

Kada se simbol pojavi u opisu sposobnosti, odnosi se na kartu čini ili bacanje čini. „Rezerviši “ znači da treba da rezervišete kartu čini, a „Posle “ znači nakon što bacite čini.

1 Bacanje čini

Da biste **bacili čini** na dućan, izaberite **1 kartu čini** iz **niza karata** postavljenih **licem prema gore** čiji se simbol **podudara** sa **simbolom** dućana (karta čini mora da ima isti simbol u **gornjem levom uglu** kao što ima i dućan). Zatim **bacite čini** tako što ćete je platiti **proizvodima** koji su naznačeni na njoj, vraćajući ih na odgovarajuće gomile, u zajedničke zalihe.

Možete da platite novčićem umesto bilo koje vrste proizvoda (osim ukoliko karta čini na sebi ima simbol). Ako potrošite više novčića, svaki možete da potrošite kao **različitu vrstu proizvoda**, ako želite.

Kada platite cenu, dobijate **nagradu** prikazanu u dnu karte (pogledajte „Dobijanje nagrade“ na strani 8), zatim **podvucite** kartu čini pod dućan tako da svi igrači mogu da vide da sada dućan daje **1 dodatan proizvod**.



Karte čini koje uzimate iz niza karata postavljenih licem prema gore se dopunjavaju tek na kraju vašeg poteza (pogledajte „Kraj poteza“ na strani 12).

PRIMER Milan je posetio dućan Žar-klica i odlučio je da baci čini na njega. Plaća 1 , 1 i 3 da bi uzeo kartu čini iz niza karata i podvlači je pod dućan. To mu donosi 4 i novog zmaja zanatliju. Odlučio je da novog zmaja uzme iz Parka.

+4

2 Aktiviranje svih zmajeva

Nakon što bacite čini na dućan, **možete** da aktivirate  sposobnosti **svih** zmajeva zanatlija u tom dućanu, bilo kojim redosledom.

Ako vam aktiviranje zmaja zanatlije omogući da postavite **novog zmaja** u dućan, možete **i njega** da aktivirate.



PRIMER Nakon što je bacio čini na dućan Žar-klica, Milan aktivira Cvetu da bi poklonio 1  Urošu za 2 , a zatim aktivira Igora da bi povukao novog zmaja zanatliju. Odlučio je da novog zmaja povuče sa vrha špila.

Objašnjenje čini



DUĆANI SA ZMAJEVIMA I NOVČIĆIMA

Ne možete da bacate čini na dućane sa  ili  simbolom, jer ne postoje čini sa tim simbolima.

OGRAIČENJE ČINI

Dućan **ne može** da ima više od **3 čini** na sebi. Postoje samo **3 karte čini** sa **svakim simbolom** u špil, tako da većina dućana svakako ne može da prekorači ovo ograničenje.



DŽOKER DUĆANI

Ako dućan ima  simbol, **bilo** koje čini mogu da se bace na njega. Džoker dućani, takođe, mogu da imaju samo **3 čini**, bez obzira na simbol.



BEZ NOVČIĆA

Simbol  označava da **ne možete** da koristite novčiće da biste platili cenu ove čini.

PROMENLJIVE NAGRADE

Neke čini imaju naznačen **set proizvoda** koji možete da platite **više puta** da biste povećali nagradu. Na primer, ako platite 3  i 3  za kartu čini sa desne strane, dobićete 4 .



+4 



Možete da bacite ove čini tako što ćete platiti **samo jedan set** traženih proizvoda, ali ćete dobiti 0 .

Rezervisanje čini

Neke sposobnosti vam omogućavaju da **rezervišete** čini. Kada to uradite, uzmete kartu čini po sopstvenom izboru iz niza i stavite je licem prema gore ispred sebe. Ne zaboravite da dopunite niz karata čini na kraju poteza.

Kada bacate čini na dućan, možete da bacite rezervisanu kartu čini umesto karte čini iz niza. Drugi igrači **ne mogu** da iskoriste vašu rezervisanu kartu čini. Ograničeni ste na **jednu rezervisanu kartu čini**. Ako imate jednu rezervisanu kartu čini, **ne možete** da rezervišete drugu.

Kraj poteza

Nakon prikupljanja ili bacanja čini, preduzmite sledeće korake da biste pripremili igru za potez sledećeg igrača:

- 1 **ŠIRENJE GRADA:** Okrenite nove dućane, koje ste izvukli tokom svog poteza, licem prema gore.
- 2 **OGRANIČENJE ZMAJEVA I PROIZVODA:** Odbacite zmajeve zanatlije iz ruke i proizvode iz ličnih zaliha sve dok ne budete imali 6 zmajeva zanatlija i po 7 tokena proizvoda svake vrste.
- 3 **DOPUNA PARKA I ČINI:** Postavite, licem prema gore, nove zmajeve zanatlije i čini tako da ih bude po 5.



1 Širenje Grada

Ako ste popunili bilo koji broj dućana tokom svog poteza i povukli nove da ih zamenite, okrenite te nove dućane **licem prema gore**. Oni su sada dostupni da ih posećuju igrači.



2 Ograničenje zmajeva i proizvoda

Na kraju svog poteza, ne možete da imate više od **6 zmajeva zanatlija** u svojoj ruci. Ako ih imate više od 6, morate da vratite višak zmajeva, po svom izboru na dno špila zmajeva zanatlija.

Takođe, ne možete da imate više od **7 tokena svake vrste proizvoda**. Ako imate više od 7 tokena bilo koje vrste proizvoda morate da vratite višak na odgovarajuće gomile, u zajedničke zalihe.



3 Dopuna Parka i čini

Ako na kraju vašeg poteza ima **manje od 5** zmajeva zanatlija i čini okrenutih licem prema gore, okrenite nove karte sa odgovarajućih špilova dok ih ne bude po 5.

Ako ispraznite špil zmajeva zanatlija ili špil čini, aktivira se **kraj igre** (pogledajte „Kraj igre“ na sledećoj strani).



Ne postoji ograničenje koliko novčića i otmenih zmajeva možete da imate. Njih ne morate da brojite na kraju svog poteza.



Zmajevi zanatlije i čini koje ste uzeli tokom svog poteza dopunjavaju se tek na **kraju** vašeg poteza.



Kraj igre

Kada povučete **poslednju kartu** bilo iz **špila zmajeva zanatlija** ili iz **špila čini**, aktivira se kraj igre. Svaki igrač ima još **jedan poslednji potez**, uključujući i igrača koji je aktivirao kraj igre.

Nakon što su svi igrači odigrali poslednji potez, igrači dobijaju **reputaciju na kraju igre** na sledeće načine:

- 1 **NEPOTROŠENI NOVČIĆI:** Svi igrači vraćaju sve svoje novčiće na Fontanu i dobijaju 1 ♥ za svaki vraćeni novčić.
- 2 **OTMENI ZMAJEVI:** Svi igrači otkrivaju svoje otmene zmajeve sa ☾ simbolom čije su želje ispunili i dobijaju naznačeni iznos ♥.

Pobednik je igrač sa najvećom reputacijom!



Morate da vratite sve novčiće **pre** otkrivanja otmenih zmajeva. To znači da **ne možete** da koristite novčiće da ispunite želje otmenih zmajeva.



U slučaju nerešenog rezultata

U slučaju nerešenog rezultata, pobednik je igrač kojem je ostalo više **zmajeva zanatlija** u **ruci**. Ako je i dalje nerešeno, pobednik je igrač kojem je ostalo više **proizvoda** u ličnim zalihama. Ako je i dalje nerešeno igrači dele pobjedu.



Otmeni zmajevi

Ove jedinstvene zmajeve privlače aktivnosti Čuvara plamena i oni koriste svoje sposobnosti da obogate stilom i glamurom živote onih koje prate. Neki od njih obožavaju Sunce i aktivni su tokom dana, dok drugi čekaju noć i raduju se mesečini.

Svaki igrač počinje igru sa 1 otmenim zmajem, a može da ih povuče još kao **nagradu** ili korišćenjem **sposobnosti**. Nema ograničenja koliko otmenih zmajeva možete da imate.

Svaki otmeni zmaj ima određenu **želju**. Ako ispunite **želju** otmenog zmaja, on će vam doneti **reputaciju** i druge nagrade.



DNEVNI ZMAJEVI

Želje ovih otmenih zmajeva možete da ispunite samo **tokom igre**. Ako ste ispunili želju ☀ zmaja, možete da ga otkrijete **bilo kada tokom svog poteza**, kao besplatnu akciju, da biste dobili nagradu. Ako morate da potrošite **proizvode** da biste ispunili želju, vratite ih na odgovarajuće gomile, u zajedničke zalihe.



Želju svakog ☀ zmaja možete da ispunite samo jednom u toku igre. Kada to uradite postavite ☀ zmaja, licem prema gore, ispred sebe.

NOĆNI ZMAJEVI

Želje ovih otmenih zmajeva možete da ispunite samo **na kraju igre**. Kada se igra završi otkrijte sve svoje ☾ zmajeve i dobićete nagrade od svih zmajeva čije ste želje ispunili.



Ako vam sposobnost omogući da ispunite želju ☾ zmaja tokom igre, ne možete to ponovo da uradite na kraju igre.



Sposobnosti

U ovom delu pravila možete da pronađete pojašnjenja sposobnosti zmajeva zanatlija, dućana i otmenih zmajeva.

KORIŠĆENJE SPOSOBNOSTI

Ako odlučite da iskoristite bilo koju sposobnost, morate da odigrate sve njene delove ako ste u mogućnosti (osim ukoliko deo sposobnosti ne počinje frazom „možeš”).

POSTAVLJANJE ZMAJEVA

Svaki put kada iskoristite sposobnost da **postavite** zmaja zanatliju 🐉 u dućan, morate da poštujete sva pravila postavljanja zmajeva sa strane 8 (osim ukoliko je drugačije naznačeno u tekstu sposobnosti). To znači da zmaj kojeg postavljate mora da ima simbol koji se **podudara** sa simbolom na odabranom mestu. Kada postavite zmaja dobijate naznačenu **nagradu** (isto kao da ste ga postavili tokom druge faze Prikupljanja u dućanu).

Zmajevi zanatlije

Čuvari plamena imaju specijalnu vezu sa 6 vrsta zmajeva zanatlija, koja podstiče njihove jedinstvene 🔥 sposobnosti.

Sposobnost

Pojašnjenje



Uzmi 2 ista proizvoda iz dućana ili od zmaja zanatlije (🐉) koji se nalazi u njemu.

- Proizvodi moraju da budu iste vrste. Možete da uzmete 2 🕒 od ovog zmaja. Ako dućan ima simbol 🌈, možete da uzmete 2 bilo koja ista proizvoda. Ne možete da uzimate novčiće i zmajeve.
- Ako vam sposobnost omogućava da aktivirate zmaja negde drugo (npr. u Parku ili ruci) možete da uzmete proizvod od bilo kog zmaja na toj lokaciji.



Postavi zmaja zanatliju (🐉) u Grad.

- Možete da postavite zmaja na bilo koje slobodno mesto u Gradu sa odgovarajućim simbolom (uključujući dućan u kojem se nalazite).
- Dobijate nagradu naznačenu na tom mestu (pogledajte stranu 8).



Povuci 1 zmaja zanatliju (🐉).

- Možete da uzmete bilo kog zmaja koji je postavljen u Parku, licem prema gore, ili da povučete kartu sa vrha špila zmajeva zanatlija.



Uzmi 3 različita proizvoda.

- Možete da izaberete bilo koja tri proizvoda različite vrste.



Zameni ga sa drugim zmajem zanatlijom (🐉) u Gradu i aktiviraj (🔥) novog zmaja.

- Ignorišite simbole na mestima za zmajeve kada menjate zmajeve.
- Ova sposobnost se ne računa kao postavljanje zmaja, tako da ne dobijate nagrade naznačene na mestima za zmajeve.



Pokloni proizvod drugom igraču da dobiješ 2 ❤️.

- Pokloni jedan bilo koji proizvod iz svojih ličnih zaliha drugom igraču, po svom izboru, da dobiješ 2 ❤️ (pogledajte „Davanje poklona” na strani 9).



Dućani

Dućani su srce Grada, a naročito su poštovani oni u kojima stvaraju zmajevi zanatlije.

DUĆAN POJAŠNJENJE

Ala od baklava	Ako ima manje od 2 zmaja u Parku, možete da platite 2 🍪 da uzmete preostalog zmaja (pa čak i nijednog).
Banja Gušterača	Ako niste aktivirali zmaja u tom potezu, ova sposobnost nema efekat.
Biblioteka 3. maj	- Svi proizvodi moraju da budu deo cene jedne neiskorišćene čini ili čini koju ste rezervisali. - Možete da rezervišete samo kartu čini od koje ste uzeli proizvode. - Ako već imate rezervisanu kartu čini, ne možete da rezervišete novu, ali i dalje možete da uzmete tri proizvoda od čini u nizu ili vaše rezervisane čini.
Bizarni bazar	- Da biste bodovali zmaja kojeg ste otkrili morate da ispunite njegovu želju. - Možete da otkrijete ☀️ ili 🌙 zmaja. Ako otkrijete ☀️ zmaja, bodujte ga normalno. Ako otkrijete 🌙 zmaja, bodujte ga kao da je kraj igre. (Ne možete da ga bodujete ponovo na kraju igre.)
Blago zmaja Radovana	Morate da imate barem 3 ❤️ da biste iskoristili prvi deo ove sposobnosti.
Bunar želja	- Kada prikupljate u ovom dućanu, uzimate 3 novčića. - Možete da odlučite da ne bacate novčić, ili da odustanete posle bilo kog bacanja. Svaki put kada bacite glavu dobijate 2 ❤️. Svaki put kada bacite pismo, gubite novčić koji ste bacali.
Divlji ritam	Proizvode uzimate iz zajedničkih zaliha (ne sa karata zmajeva, čak i ako imaju proizvode na sebi).
Gnomna kuća	Pošto ne morate da odbacite višak proizvoda pre kraja svog poteza, možete da potrošite proizvode koje ste uzeli tokom svog poteza da biste iskoristili ovu sposobnost (ili novčiće).

DUĆAN POJAŠNJENJE

Hrabri krojač	Vrsta zmaja zanatlije kojeg ste povukli kada ste prikupljali u ovom dućanu je vrsta zmajeva koju bodujete.
Kod alave aždaje	Uzimanje drugog seta proizvoda, koji morate da platite 1 novčić, je opciono.
Pčelica Zmaja	Ako platite novčić možete da odlučite da aktivirate samo neke zmajeve u ovom dućanu (kao prilikom bacanja čini).
Pice kod veštice	- Zmajevi zanatlije mogu da imaju bilo koji broj proizvoda na sebi. Kada igrač povuče zmaja, uzima i proizvode na njemu. - Ako ste na svom potezu uzeli zmaja zanatliju iz Parka, ne možete da dobijete dodatni novčić zato što nema 5 zmajeva u Parku.
Reptilčić i sinovi	- Koristeći sposobnost ovog dućana ne bacate čini na njega. - Ako već imate rezervisanu kartu čini, ne možete da iskoristite ovu sposobnost.
Slatka tajna	Poklanjanje novčića drugom igraču da biste dobili 4 ❤️ je opciono.
Staklo-repac	Ako aktivirate 🧜 zmaja, zamenite bilo kog zmaja iz Grada sa zmajem iz ruke i aktivirajte ga. Možete da poklonite novog zmaja.
Večni plamen	- Kada se okrene ovaj dućan, povucite dva zmaja zanatlije sa vrha špila i postavite ih na prvo i treće mesto. Drugo mesto ostavite slobodno. - Ako postavljanjem zmaja ovde ispraznite špil, igrač koji je povukao ovaj dućan će odigrati poslednji potez.
Veseli plamičak	- Zmaj mora da ima simbol koji se podudara sa simbolom mesta koje ste odabrali. Uzmite 1 novčić za svako naznačeno ❤️ na mestu umesto da dobijete ❤️. Ako se na tom mestu nalaze i druge nagrade, njih dobijate normalno. - Kada postavljate zmaja u ovaj dućan na bilo koji drugi način koji nije ova sposobnost, dobijate naznačenu ❤️ normalno.
Zmajbaks	- Možete da ignorišete simbole na mestima za zmajeve kada birate sa kojim ćete zmajem da zamenite zmaja u dućanu. - Ova sposobnost se ne računa kao postavljanje zmaja, tako da ne dobijate nagrade naznačene na tom mestu za zmajeve.
Zmaj ekspres	Morate da poklonite jednog otmenog zmaja od dva koja ste povukli.

Nastavak sa prethodne strane...

DUĆAN POJAŠNENJE

Zmajevog gnezdo	- Možete da bacate novčić ponovo bez obzira da li ste dobili glavu ili pismo. Ne možete da bacate više od dvaput. - Možete da zadržite sve zmajevе koje ste povukli (drugo bacanje novčića ne utiče na zmaja iz prvog bacanja).
Zmajevog sokača	- Zmajevе zanatlije ne možete da postavljate u ovaj dućan. - Ako odlučite da ostavite novčiće ovde, postavite 2 novčića iz ličnih zaliha na slobodno mesto sa dva novčića i uzmite obe naznačene nagrade. Zatim odigrajte još jedan ceo potez (počevši od posete novom dućanu). - Ako uzimate sve novčiće, uzmite novčiće sa svih popunjenih mesta. Igrači mogu ponovo da ih popunjavaju tokom igre.
Zmajovski kristali	- Možete da zamenite do 6 različitih proizvoda (1 svake vrste). - Možete da plaćate novčićima za ovu sposobnost, ali vam to neće povećati rezultat (jer oni donose 1 ❤️ na kraju igre).
Zmaj koji se propinje	Drugi igrači ne moraju da vam daju proizvod da bi vam se pridružili u ovom dućanu.
Zmajloni	Kada koristite drugi deo ove sposobnosti, dobijate po 2 proizvoda za svakog zmaja u ovom dućanu, kao dodatak proizvodima koje ste prikupili ranije na svom potezu.
Zmaj od Noćaja	- Ako aktivirate 🧙 zmaja, zamenite bilo kog zmaja iz Grada, zmajem iz Parka, aktivirajte ga i stavite ga u ruku. - Sve zmajevе u ovom dućanu morate da postavite licem prema dole (pssst... spavaju). Igrači mogu da pogledaju koji su ovo zmajevi u svakom trenutku, ali oni ne donose proizvode i ne možete da ih aktivirate (🔥) prilikom posete dućanu i ne broje se za želje otmenih zmajeva na kraju igre. - Ako zamenite ili premestite zmaja u ovaj dućan, okrenite ga licem prema dole. Ako zamenite ili premestite zmaja iz ovog dućana okrenite ga licem prema gore i njegova 🔥 sposobnost odmah postaje dostupna.
Zmaj ognjeni ćup	Bonus dobijate samo ako dućan popunite koristeći ovu sposobnost (ne i ako ga popunite na bilo koji drugi način tokom svog poteza).
Zmatijević	- Možete da postavite zmaja iz ruke na bilo koje slobodno mesto u Gradu. Simboli ne moraju da se podudaraju. - Dobijate naznačenu nagradu kao i obično i 2 dodatna novčića.
Živice i biljčice	Za svaki proizvod koji poklonite, možete zasebno da birate da li ćete da dobijete 2 ❤️ ili da uzmete 1 💎.

Otmeni zmajevi



POJAŠNENJE

Iskra	Morate da bacite čini da biste bodovali ovog zmaja, tako da ne možete da mu ispunite želju u Bizarnom bazaru.
Jovana	Dućani ne moraju da se nalaze jedan pored drugog.
Pavle	Uključite zmaja kojeg ste upravo postavili u svoj rezultat.
Sanja	- Možete da ga otkrijete i kada prikupljate i bacate čini. Za svakog zmaja kojeg možete da aktivirate možete da birate da li ćete dobiti 2 ❤️ ili iskoristiti sposobnost. - Ako u dućanu nema zmajeva ne možete da dobijete ❤️.
Zlatko	- Mesta u Zmajevom sokačetu se ne broje kao mesta koja imaju novčiće za nagradu. - Svako mesto koje ima novčiće za nagradu brojite samo jednom, čak i ako ima više novčića na sebi.
Zorica	- Brojite čini na ovom i na drugim dućanima. - Morate da bacite čini da biste bodovali ovog zmaja, tako da ne možete da mu ispunite želju u Bizarnom bazaru.
Zvezdan	Karta čini ostaje u nizu nakon što ste platili cenu.



POJAŠNENJE

Bojan	- Ne možete da bodujete otmene zmajevе koje vraćate. - Ne možete da vratite otmene zmajevе koje ste već bodovali. - Pošto morate da otkrijete Bojana da biste ga bodovali ne možete njega da vratite. - Vraćeni otmeni zmajevi ne broje se za ispunjavanje Dobriline želje.
Danijela, Kristina, Senka, Slađa, Vesna, Tea	Ako je naznačena vrsta zmajeva izjednačena sa nekom drugom vrstom za najviše u Gradu, svakako dobijate bonus.
Dušan, Javorko, Makism, Martin, Matija, Petar	- Ako ste izjednačeni sa nekim drugim igračem za najviše proizvoda te vrste, svakako dobijate bonus poene. - Morate da imate barem 3 naznačena proizvoda da biste osvojili 3 ❤️ za najviše proizvoda te vrste.
Mihajlo	Ako neke vrste proizvoda nemate uopšte (0) računa se kao da imate paran broj.

OPCIONA PRAVILA

Prijatelji

Zmajeви prijatelji su opcioni dodatak igri koji donosi specijalnu sposobnost svakom igraču, koja može da se iskoristi samo jednom. Neki zmajeви prijatelji imaju i bonus koji se aktivira na početku igre.



Postavka igre

Da biste koristili prijatelje neophodno je da svakom igraču, tokom postavke igre, nasumično podelite po jednu kartu prijatelja. Svaki igrač postavlja prijatelja ispred sebe, tako da se vidi njegova **sposobnost**. Ako prijatelj nekog igrača ima dodatni tekst „POČETAK”, taj igrač počinje igru sa tim bonusom.

Sposobnosti prijatelja

Svaki igrač može da iskoristi sposobnost svog prijatelja samo **jednom u toku igre**, na bilo kom svom potezu, osim ako je specifično navedeno kada može da se koristi. Nakon što iskoristite sposobnost prijatelja, **okrenite ga na drugu stranu** da označite da više ne možete da ga koristite.



- Nakon što rezervišete kartu čini na početku igre, odmah je zamenite novom.



- Možete da odlučite da aktivirate samo neke zmajeve u Parku (kao prilikom bacanja čini).



- Ako sposobnost dućana ima cenu koju morate da platite da biste je iskoristili, morate da je platite oba puta.



- Možete da odlučite da aktivirate samo neke zmajeve u dućanu u kom ste postavili novog zmaja (kao prilikom bacanja čini).
- Ako ste postavili novog zmaja u dućan u koji ste postavili svog prvog zmaja, možete da aktivirate prvog zmaja ponovo da postavite još jednog novog zmaja.
- Ako koristeći ovu sposobnost postavite 2. novog zmaja, ne možete ponovo da je koristite u dućanu u kom ste ga postavili.



- Sposobnost može da se aktivira samo kada okrećete nove dućane na kraju vašeg poteza (ne kada ih povlačite sa špila dućana).



- Dva proizvoda koje uzimate za jedan isti novčić mogu da budu različite vrste.



- Kada birate otmenog zmaja na početku igre, povucite 5 karata umesto 2 i izaberite jednog od njih. Preostale karte vratite na dno špila.
- Možete da iskoristite ovu sposobnost da ponovo bodujete otmenog zmaja kojeg ste već bodovali vi ili neki drugi igrač.
- Sposobnost možete da iskoristite samo da bodujete otmenog zmaja tokom igre, ne i prilikom bodovanja na kraju igre.

Solo verzija



Postavka

Pratite uputstva za postavku standardne igre koristeći **špil zmajeva zanatlija za 3 igrača**, sa sledećim izuzecima:

- 1 ŠPIL DUĆANA:** Nakon što postavite početne dućane, formirajte špil dućana od ovih 10 dućana (lista može da se menja ostvarivanjem dostignuća; pogledajte „Ostvarivanje dostignuća” na sledećoj strani):

- | | |
|--------------------|----------------|
| Ala od baklava | Zmajevo гнездо |
| Zmatijević | Bunar želja |
| Zmajbaks | Pčelica Zmaja |
| Zmaj ognjeni ćup | Zmaj od Noćaja |
| Zmajloni | |
| Zmajovski kristali | |

- 2 OTMENI ZMAJEVI:** Formirajte špil otmenih zmajeva od ovih 12 zmajeva (lista može da se menja ostvarivanjem dostignuća; pogledajte „Ostvarivanje dostignuća” na sledećoj strani):

- | | | |
|---------|---------|--------|
| Pavle | Jovana | Iskra |
| Nikola | Anđela | Bojan |
| Danica | Sanja | Todor |
| Isidora | Gordana | Zorica |

- 3 POSTAVKA IGRAČA:** Izaberite 1 marker igrača koji će predstavljati vas. Preostale zmajeve ćete koristiti u fazi kraj poteza. Koristite kartu podsetnik za solo verziju.

Prijatelje ne možete da koristite u solo verziji. Pošto igrate sami odlučili su da ostanu kod kuće i da se odmaraju.



Tok igre

Primenjuju se pravila igre u više igrača, sa sledećim izuzecima:

KRAJ POTEZA

Umesto standardnih koraka na kraju poteza, uradite sledeće (ograničenje zmajeva zanatlija i proizvoda se primenjuje):

- 1 DOPUNA PARKA:** Otkrijte nove zmajeve zanatlije i postavite ih licem prema gore u Park dok ih ne bude **5**.

- 2 POSTAVLJANJE ZMAJA:** Povucite zmaja zanatliju sa vrha špila. Počevši od Parka, pa u smeru kretanja kazaljke na satu, pronađite **prvo slobodno mesto** u dućanu čiji se simbol podudara sa **simbolom** zmaja (ili ima džoker simbol) i postavite zmaja na njega. Ako ne postoji odgovarajuće mesto vratite zmaja na dno špila i povucite novog (proces ponavljajte dok ne postavite zmaja ili prođete ceo špil). Ako **popunite** dućan tokom ovog procesa, povucite nov dućan i postavite ga u Grad kao i obično.

- 3 POMERANJE MARKERA IGRAČA:** Ako se simbol postavljenog zmaja podudara sa bojom **markera igrača** koji nije vaš, premestite taj marker u dućan u koji je zmaj postavljen (ako se vi tamo nalazite nećete dobiti proizvod). Ako se simbol zmaja podudara sa bojom **vašeg** markera, ne pomerate nijedan marker.

- 4 BACANJE ČINI:** Ako neke čini iz niza karata čini imaju **simbol** u gornjem levom uglu koji se podudara sa simbolom **zmaja** koji je upravo postavljen, izaberite jednu od njih i dodajte je u odgovarajući dućan (isti simbol ili džoker). Ako može da se doda na više dućana, vi birate u koji će se dodati.

- 5 DOPUNA ČINI:** Otkrijte nove čini i postavite ih licem prema gore u niz dok ih ne bude **5**.

- 6 ŠIRENJE GRADA:** Okrenite sve nove dućane licem prema gore.

DAVANJE PROIZVODA

Kada **posetite dućan** u kojem se nalazi jedan ili više drugih markera igrača, morate da date **1 proizvod**, po vašem izboru (ili 1 novčić) svakom, kao da su igrači.

Svaki put kada **dajete proizvod** (npr. kada posećujete dućan u kojem se nalaze drugi markeri igrača ili dajete poklon), vratite proizvod koji ste dali na odgovarajuću gomilu.

MAKSIMALNO 12 DUĆANA

U Gradu može da bude **maksimalno 12 dućana**. Ako ima 12 dućana u gradu, **ne** vučete nove kada se popune postojeći dućani (na bilo koji način).

Kraj igre

Ako ste povukli ili otkrili poslednjeg zmaja zanatliju ili kartu čini na svom potezu, završite taj potez, zatim odigrajte **još jedan ceo potez** pre nego što pređete na bodovanje na kraju igre. Na kraju vašeg poslednjeg poteza, **ne** postavljate zmajeve zanatlije i **ne** bacate čini u fazi „Kraj poteza”.

BODOVANJE NA KRAJU IGRE

Izračunajte vašu **reputaciju** kao što biste i u verziji za više igrača. Uporedite vaš rezultat sa rezultatima u tabeli da biste saznali koju **titulu** ste zaradili:

- | | | |
|-------|--|------------------|
| 0-74 | | Čuvar u dućanu |
| 75-89 | | Čuvar plamena |
| 90+ | | Gospodar plamena |

Ostvarivanje dostignuća

Solo verzija igre donosi **dostignuća** koja možete da ostvarujete da biste dodali **nov sadržaj** vašim narednim solo igrama.

Da biste mogli da **ostvarite** dostignuća i otključate nov sadržaj, morate da imate najmanje **75** ❤️ na kraju igre:

♦ **Čuvar plamena** (75–89 ❤️) je dostojan da ostvari **1** dostignuće.

♦ **Gospodar plamena** (90+ ❤️) je dostojan da ostvari **2** dostignuća.

Dostignuće možete da ostvarite samo ako ste ispunili naznačeni **uslov** na kraju igre. Ako ste ispunili uslove za više dostignuća nego što ste dostojni da ih ostvarite na osnovu vaše reputacije, morate da **odlučite** koje ćete da ostvarite.

Svako dostignuće koje ostvarite može da **doda** (+) ili da **zameni** (↺) dućan u špil dućana sa kojim počinjete igru, ili da **doda** (+) novog otmenog zmaja u špil otmenih zmajeva. Kada postavljate solo igru proverite koja ste dostignuća ostvarili i **prilagodite** početne špilove.



Dostignuća

6 🏠
zmajeva
u Gradu

Pola tuceta

- ↺ 🏠 Ala od baklava sa
- 🏠 Veseli plamičak
- + 🌀 Svetlana
- + 🌀 Slada

12 dućana
u Gradu

Gospodar tržišta

- ↺ 🍷 Bunar želja sa
- 🍷 Zmajovo sokače
- + 🌀 Tanja
- + 🌀 Luka

6 🌿
zmajeva
u Gradu

Zelena agenda

- + 🌿 Biblioteka 3. maj
- + 🍷 Pice kod veštice
- + 🌀 Vesna

8
bodovanih
🌀
(☀️ | 🌙)

Zmajске svečanosti

- ↺ 🌸 Pčelicu Zmaju sa
- 🌸 Bizarni bazar
- + 🌀 Dobrila

6 💎
zmajeva
u Gradu

Glamur

- ↺ 💎 Zmajovski kristali sa
- 💎 Blago zmaja Radovana
- + 🌀 Kristina
- + 🌀 Danko

4 dućana,
svaki sa
3 ⭐

Neraskidive čini

- ↺ 🦁 Zmaj od Noćaja sa
- 🦁 Hrabri krojač
- + 🌀 Zvezdan
- + 🌀 Mihajlo

6 🏆
zmajeva
u Gradu

Teška industrija

- ↺ 🏆 Zmaj ognjeni čup sa
- 🏆 Divlji ritam
- + 🌀 Darko
- + 🌀 Senka

Po 2 ⭐
svake
vrste u
Gradu

Drugačija magija

- ↺ 🍷 Zmajovo gnezdo sa
- 🌸 Večni plamen
- + 🍷 Reptilčić i sinovi

6 🍷
zmajeva
u Gradu

Piće za sve

- ↺ 🍷 Zmajbaks sa
- 🍷 Banja Gušterača
- + 🌀 Tea
- + 🌀 Vasa

Odbaci
9 🍷 na
kraju igre

Čuvar riznice

- + 🌀 Zlatko
- + 🌀 Biljana

6 🍷
zmajeva
u Gradu

Ukus Grada

- ↺ 🍷 Zmatijević sa
- 🍷 Kod alave aždaje
- + 🌀 Sunčica
- + 🌀 Danijela



AUTOR IGRE Manny Vega

**ILUSTRATOR I
ART DIREKTOR** Sandara Tang

GRAFIČKI DIZAJN Manny Vega

RAZVOJ IGRE Brad Brooks
Peter Vaughan

3D MODELI Erick Tosco
Christian Strain

PRAVILA Jeff Fraser

SRPSKO IZDANJE Prvo srpsko izdanje © Mipl 2023. Pridemage Games, Josifa Runjanina 3, 21000 Novi Sad. www.drustveneigre.rs

TEST IGRAČI

Judy Adler, Andy Ashcraft, Adrian Alamo Borja, Jasmine Marie Bouges, Ian Brocklebank, Norv Brooks, William J. Brown III, Elli Burns, Michael Camacho, Seth Chatfield, Áxel Cisneros, Sarah Conner-Brown, Leo Cordoba, Glenn Cotter, Steve Cox, Michael Cyr, Lawrence Davies, Fernando Diaz, Rebecca Dominguez, Kye Etherton, Kevin Flanagan, Rachael Forsman, Don Gilstrap, Dani Glassner, Mike Guigliano, Joshua Hanks, Richard Hanks, Riki Hay, Dan Helfer, Bethany Hiemstra, Frances-anne Hiemstra, Gwyneth Hiemstra, Michael Hiemstra, Alicia Claire Hoflack, Katia Howatson, Matthew Justice, Tristan Justice, William Kennard, Karen Laubscher, Sheldon Leong, Glade Madruga, Richard Malena-Webber, Kori Maner, Alex Marks, Ruben Martinez, Guillermo Milano, Rob Miller, Iain Murphy, Tony Nguyen, Hege Petrogalli, Adriana Raats, Simon Raats, Ashleigh Restivo, Cutty Reynolds, Rogério Ribeiro, John Rochester, Scott Rogers, Sea Lin Yao, Shimi Shadi, Joe Slack, Christian Strain, Drake Teo, Zachary Uhlig, James Vaughan, Mike Vander Veen, Oliver Vega, Austin Wenzel, Brian Wilson, Adam Wolfe Ryder, Bill Ward, Alwin Wong, Ta-Te Wu, Miriam Ziebart, Eric Zimmerman, članovima *First Play LA* i *Cardboard Alchemy* Discord serveru.

PROTOTIP

Print and Play, Mike DePasquale

ZAHVALNOST

Bryce Cook i Noah Adelman iz *Gametrayz*, Nicole Gose, Christian Strain, Bob Schremp, *Prawn Designs, LLC*, *Lucky Duck Games* i svim *Kickstarter* bekerima, ljubiteljima *Art of Sandara* i ostalim ljubiteljima zmajeva bez kojih ova igra ne bi postojala.

© Cardboard Alchemy 2022. Sva prava zadržana.