



13+



2-4



45-60min.

Igra od
Tim Eisner

Ilustracija
Mr. Cuddington
Vodeći razvoj od
Ian Allen



Kralj Redžinald Pohlepni ima planove da razvije hiljade jutara zemlje u tajanstvenoj i mračnoj šumi Grim. Njegovo srce je ispunjeno pohlepom dok misli na svo zlato kojim može da napuni svoju sobu sa blagom kada se zemlja očisti i počne izgradnja. Nažalost, kraljevski graditelji, poznatiji kao 3 mala Praseta, ostareli i senilni, poslednje građevinske planove koje su mu predstavili bili su za niz kuća u obliku bundeva.

Posle svađe sa ostarelom i mrzovoljnom braćom Prasića, kralj je u potrazi za nekim dovoljno kompetentnim da dizajnira osnovne stambene jedinice, koristeći samo standardne materijale iz drevnih vremena. Nećaci i nećake slavne braće Prasića počeli su da hrle u kraljevsku palatu, željni da dokažu svoje veštine. Konkurs je jednostavan: ko može da izgradi 3 kuće brže od svojih protivnika će steći titulu kraljevskog graditelja i njihovo bogatstvo će doći...

Autorska prava © 2017 Druid Citi Games®. Sva prava zadržana. Nijedan deo ovog dokumenta se ne sme umnožavati ili kopirati bez izričite pismene dozvole Druid Citi Games®.

Pregled igre

U igri **The Grimm Forest**, Vi ste nećaka ili nećak jednog od 3 mala Praseta, legendarne slave, koji se takmiči da brzo sagradi tri kuće od Slame, Drveta ili Cigle. Igrači prave tajne planove da putuju u određena područja Grimove šume kako bi prikupili ograničene količine resursa koji su tamo dostupni. Ako više od jednog Praseta ode na istu lokaciju, morate da **podelite** resurse koji se tamo nalaze, ali ako završite sami, dobićete **sve** resurse sa te lokacije. **Karte Basni** omogućavaju Vam da prevarite i obmanete druge Prasiće dok se svi borite da prikupite dovoljno resursa za izgradnju vaših kuća. U različitim trenucima tokom igre, **karte Prijatelja** otkrivaju razne vrste čudnih saveznika koji izlaze iz Grimove šume kako bi Vam pomogli da ostvarite svoje ciljeve. Prvi igrač koji izgradi tri kuće (u bilo kojoj kombinaciji od Slame, Drveta i/ili Cigle) pobeđuje u igri!

Komponente

4 table Lokacija



Polja

Šuma

Ciglanja

Pijaca

16 karata Sakupljanja

Četiri seta po četiri karte; svaki set se identifikuje po boji poleđine karte. Karte Sakupljanja koriste se kako biste planirali svoja putovanja na Lokacije Sakupljanja.



Zadnja strana
narandžastog
seta



Sakupi slamu



Sakupi drvo



Sakupi ciglu



Sakupi na pijaci

4 karte Pomoć igračima

One će vas podsećati osnovnim koracima koji sačinjavaju svaku fazu.



Napred



Pozadi

4 Table za igranje

Svaka jedinstvena Tabla za igranje ima mesto za skladištenje Vaših resursa i 5 polja za Gradnju na kojima ćete izgraditi Vaše kuće. (Polja za Gradnju nisu određene tačke na Vašoj tabli; to samo znači da možete da izgradite najviše 5 kuća na Vašoj tabli odjednom.)



45 segmenata Kuće

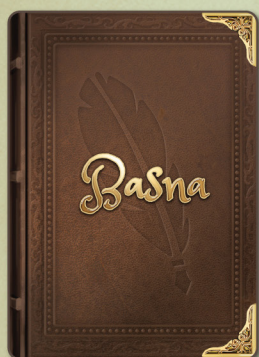
Ovo su delovi koje ćete sastaviti da biste izgradili svoje kuće od Slame, Drveta i Cigle. Od svakog dela ima po 5 komada.



56 karata Basni

Basne su karte za jednokratnu upotrebu koje Vam omogućavaju da uradite lukave stvari i nadmudriti svoje protivnike. Vaše karte Basni se čuvaju u tajnosti u Vašoj ruci dok ne budete spremni da ih iskoristite. Svaka karta govori Vam kada se aktivira i šta radi.

Napredne karte treba koristiti samo u igrama u kojima su svi igrači upoznati sa osnovnom igrom. One dodaju dubinu i nekoliko novih mehanika koji najbolje rade kada su svi igrači iskusni i mogu dobro reagovati na njihove efekte.



Pozadina

Simbol
specijalni
tip

Basna/
Napredni
simbol

Ime

Kada se
aktivira

Šta radi



Primer Napred

56 karata Basni

Neke Basne imaju Simbol specijalnog tipa u levom gornjem uglu:



Čudovište. Ova basna je zli stanovnik šume koji ide na lokaciju i pravi probleme tamo. Detalji na strani 5.



Sledeći potez. Ova Basna aktivira se u sledećoj rundi, ne u trenutnoj rundi. Detalji na strani 9.



Jedinstvena Lokacija. Ova Basna je specijalna oblast koja se dodaje na Lokaciju i utiče na to kako ona radi sve dok se ne ispuni neki uslov. Detalji na strani 9.

56 karata Prijatelja



Svaka karta Prijatelja daje Vam stalnu specijalnu sposobnost, ali možete da imate samo jednu od njih u jednom trenutku i ona se drži licem nagore na stolu ispred Vas. Svaka karta Vam govori kada se aktivira i šta radi.



Napredne karte Prijatelja tretiraju se na isti način kao i napredne karte Basni.



Pozadina

Prijatelj/
Napredni
Simbol

Ime

Kada se
aktivira

Šta radi



Primer Napred

50 pojedinačnih Resursa

20 od Slame, 15 od Drveta i 15 od Cigle. Kada se „resurs“ pominje u pravilima, to se odnosi na jedan od ovih.



1 Slama



1 Drvo



1 Cigla

15 mega Resursa

Po 5 žetona od Slame, Drveta i Cigle. Primetićete da svaka vrsta ima različitu vrednost za količinu svog resursa! Tokom igre možete slobodno vršiti usitnjavanje sa Snabdevanjem.



5 Slame



4 Drveta



3 Cigle

3 žetona Bonusa prvog Graditelja

Specijalne nagrade za igrače koji izgrade jedan tip kuće prvi.



Zadnja strana svakog pokazuje opcije nagrada koje su ponuđene.



1 Prijatelj

2 Basne

1 od svakog
Resursa

4 minijature Prasića



Narandžasti



Plavi



Ljubičasti



Zeleni

6 minijatura Čudovišta



Veliki zli Vuk



Džin



Trol čuvar
mosta



Zmaj



Vuk



Vuk

1 minijatura Prvog Igrača

Igrač koji je u posedu ove minijature je trenutno Prvi Igrač.



Kad god se nešto dogodi „po redu igranja“, počinje od prvog igrača i nastavlja se u smeru kazaljke na satu, preskačući bilo kog igrača koji nije uključen.

1 “Princ Regal” kockica resursa

Ova kockica kontroliše neutralnog igrača u igri za 2 igrača.



Postavka

2 Postoji nekoliko specijalnih pravila postavke za 2 igrača na strani 8.

4 Dodatna pravila postavke za igru u 4 igrača su na ovoj strani.

1 Postavite tri **table Lokacija Sakupljanja** (Polja, Šuma i Ciglana) na sredinu prostora za igru, jednu pored druge.

4 U igri za 4 igrača, dodajte tablu Pijace pored ostale tri. Za manje igrača, uklonite ovu tablu iz igre.

2 Naslažite **pojedinačne** i **mega žetone resursa** pored tabli Lokacija Sakupljanja kako biste formirali Snabdevanje.

3 Stavite mega žeton Slame (vrednosti 5 Slame) na tablu Polja, žeton mega Drvo (vrednosti 4 Drveta) na tablu Šuma i žeton mega Cigla (vrednosti 3 Cigle) na tablu Ciglana.

4 U igri za 4 igrača, postavite žeton pojedinačnog resursa od svakog tipa (Slama, Drvo i Cigla) na tablu Pijace.

4 Postavite tri žetona **Bonus za prvog Graditelja** na dno njihovih odgovarajućih tabli Lokacija Sakupljanja.

5 Napravite Snabdevanje za pod, zidove i segmente krovova Kuća pored tabli Lokacija

6 Promešajte karte Basni i Prijatelja u dva zasebna špila i oba ih postavite licem nadole pored tabli Lokacija Sakupljanja.

7 Napravite Snabdevanje minijatura Čudovišta negde blizu.

8 Svaki igrač bira boju i uzima Tablu za igranje, tri karte Sakupljanja (Sakupi slamu, Sakupi drvo i Sakupi ciglu) i minijaturu Praseta u toj boji.

4 U igri za 4 igrača, svaki igrač takođe uzima kartu **Sakupi na pijaci** sa ostalim kartama Sakupljanja. Ako igra manje igrača, izbacite karte Sakupi na pijaci iz igre.

Svaki igrač takođe uzima kartu Pomoć igračima.

9 Dajte minijaturu Prvog Igrača igraču koji je poslednji jeo slaninu. Spremnii ste da počnete!

Opšta postavka



Postavka igrača



Igranje igre

2

4

Postoji nekoliko malih razlika za igre sa 2 ili 4 igrača, u potpunosti opisano na strani 6.

Igra se igra u nekoliko rundi. Svaka runda se sastoji od 3 faze, koje se igraju ovim redosledom:

1. Sakupi | 2. Izgradi | 3. Čišćenje

Runda u igri

1. Sakupi

U ovoj fazi Vi ćete da se pomerite na Lokacije Sakupljanja; tamo ćete sakupiti resurse koje ćete da koristite u svojim naporima da izgradite kuće.



Obavezno proverite da li se sposobnosti Prijatelja i Basni aktiviraju u svakom od koraka; svaka karta Vam govori kada joj se aktivira efekat.

1. Svaki igrač mora da izabere jednu kartu **Sakupljanja** (i može dodatno da izabere jednu kartu **Basni** ako želi) iz svoje ruke. Svi postavljaju svoju izabranu kartu(e) licem nadole na sto. (Basne na vrh.)
2. Otkrijte **sve** odigrane karte Basni. Razrešite karte Basni koje se aktiviraju na “Kada je Otkrivena”.



Kada god se desi da više karata Basni i/ili Prijatelja treba da se aktivira u isto vreme, razrešite ih po redu igranja.



Takođe, ako neka Basna ima ikonicu koja označava da je to **Čudovište**, kada je otkrivena igrač koji ju je odigrao mora naći tu **minijaturu** Čudovišta u Snabdevanju i postaviti je na bilo koju Lokaciju po svom izboru. **Maksimalno 1 Čudovište po Lokaciji.**

Ako se odigra više Čudovišta nego što ima minijatura za postavljanje na Lokacije, umesto toga postavite odgovarajuću kartu na tu Lokaciju.

Sam: Smatra se da je Prase samo ako nema drugog Praseta, čak i ako je Čudovište prisutno.

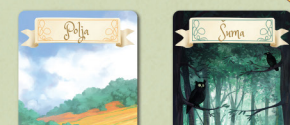
3. Otkrijte sve karte Sakupljanja; svaki igrač stavlja svoje Prase na Lokaciju Sakupljanja naznačenu na njihovoj karti. Zatim razrešite sve efekte karata Basni koje se aktiviraju „Pre Sakupljanja Resursa“.
4. Ako je Prase samo na Lokaciji, taj igrač dobija **sve** resurse sa tog polja. Ako je više od jednog Praseta na Lokaciji, resursi se **dele na jednake delove** između tih igrača, zaokruživanjem nadole. (Sitno možete uzeti iz Snabdevanja ako je potrebno.) Svi preostali resursi ostaju na Lokaciji za sledeću fazu Sakupljanja.
5. Razrešite sve preostale efekte Basni, koji se aktiviraju na “Kraju faze Sakupljanja”.
6. Svaki igrač vraća svoju kartu Sakupljanja u svoju ruku. Sve razrešene karte Basni postavljaju se licem nagore na špil za odbacene karte Basni pored špila Basni. Neke Basne ukazuju da ostaju u igri duže nego što je normalno; ove karte nemojte odbacivati do naznačenog trenutka. **Sve minijature Čudovišta koje su na Lokacijama vraćaju se u Snabdevanje.**

Primer Sakupljanja – korak po korak

Sva tri igrača spuštaju karte koje žele da odigraju. Plavi i zeleni igrali su karte Basni sa svojom kartom Sakupljanja, dok je narandžasta odigrala samo kartu Sakupljanja.



Otkrivene su dve Basne. Plavi otkriva Trola čuvara mosta (koji je Čudovište; njegova minijatura mora biti postavljena na Lokaciju sada), a zeleni otkriva Nećeš ući tako mi brade (koja se aktivira pre Sakupljanja). Plavi postavlja minijaturu Trola čuvara mosta u Ciglanu, u nadi da će uhvatiti i druge igrače koji će tamo da sakupljaju.



Sve karte Sakupljanja su otkrivene; plavi i narandžasta otkrivaju Polja, a zeleni otkriva Ciglanu, tamo gde je Trol! Svi postavljaju svoje Prasiće. Zatim se aktivira Basna zelenog (Nećeš ući tako mi brade); na sreću, dozvoljava mu da pomeri svoje Prase daleko od Čudovišta, pa on odlučuje da ide u Šumu.



Zeleni je sam u Šumi, pa on dobija svih 5 Drva jer je tamo sam. Plavi i narandžasta su zajedno na Polju, tako da moraju da podele Slamu koja je tamo. Obzirom da ima 5 Slama, oni uzimaju po 2 i ostavljaju 1 tamo za sledeću Rundu.



U ovom trenutku se aktivira Trol čuvar mosta, ali obzirom da nema Prasića u Ciglanu on nema koga da zastrašuje.

Svi igrači vraćaju svoje karte Sakupljanja. Obe Basne (uključujući i nesrećnog Trola čuvara mosta, koji ništa nije uradio zahvaljujući blagovremenom odbacivanju Nećeš ući tako mi brade) se odbacuju. Minijatura Trol čuvar mosta je vraćena u Snabdevanje.

2. Izgradi

U ovoj fazi ćete izvoditi akcije da biste dobili resurse, povucite **karte Basni** i koristite svoje resurse da biste izgradili **segmente Kuća**. Po redu igranja, svaki igrač igra jedan potez. U Vašem potezu izvodite **dve** akcije. Možete izvesti istu akciju dva puta ili dve različite akcije. Za svaku akciju možete izabrati jednu od ove tri opcije:

A) Povucite kartu

Uzmite kartu sa vrha špila Basni i dodajte je u svoju ruku. Nema ograničenja u broju Basni koje možete da imate u ruci.



B) Dobijate 1 Resurs

Sakupite 1 pojedinačni resurs po svom izboru iz **Snabdevanja**. Nema ograničenja broja resursa koje možete da držite.



C) Izgradi

Izgradite **jedan** segment Kuće. Da biste to uradili, morate da platite odgovarajući resurs, vraćajući ga nazad u Snabdevanje, i dodajte svoj novi segment Kuće na Vašu Tablu za igranje. Morate koristiti pravi tip resursa da biste napravili segment; na primer, morate platiti Slamu za izgradnju segmenta od Slame.

TIP SEGMENTA	CENA	TAKOĐE...
  	2	
  	4	Povucite 1 Prijatelja, ili ga zadržite ili dajte drugom igraču (pogledajte ispod).
  	6	Proverite za Bonus prvog Graditelja (pogledajte ispod).

PRAVILA GRADNJE

- Svaka od Vaših kuća **mora** biti sagrađena po redu: pod, zatim zidovi, zatim krov.
- Možete raditi na više kuća u isto vreme, ali ne možete da započnete novu kuću ako imate nezavršenu kuću **istog tipa**.
- Jednom kada ste završili kuću, **dozvoljeno Vam** je da započnete novu kuću istog tipa.
- Ima dovoljno segmenata kuća da se izgradi pet kuća od svakog tipa. Ako se desi da ih nestane, ne možete graditi taj segment kuće.
- Možete da počnete izgradnju nove kuće ako imate prazno polje za Gradnju na svojoj Tabli za igranje; svaka Tabla za igranje ima 5 polja za Gradnju.

D) Specijalne Akcije

Neke karte **Prijatelja** dozvoljavaju *Specijalne Akcije*. Svaka karta Vam govori kako njena Specijalna Akcija radi. Specijalna Akcija **se računa** kao jedna od Vaše dve Akcije u Vašoj fazi Gradnje i možete samo **jednom** po potezu da iskoristite svaku Specijalnu Akciju. Moguće je i po pravilima da iskoristite jednu Specijalnu Akciju Prijatelja kako biste dobili novog Prijatelja i iskoristili njegovu Specijalnu Akciju u istom potezu.

6



Karta Kuma Vila ima Specijalnu Akciju koja Vam dozvoljava da povučete 2 karte Basni... Poprilično moćna stvar!



Odlučili ste da koristite jednu od svojih akcija za Izgradnju. Imate 4 Drveta i 3 Slame, što znači možete sebi priuštiti Slameni pod ili Drvene zidove koji idu na Drveni pod koji ste izgradili u prethodnom potezu. (Možete da primetite da iako imate dovoljno resursa da izgradite Drveni pod, to ne možete da uradite zato što već imate Drvenu Kuću u izgradnji.) Odlučujete da izgradite Drvene zidove. Plaćate 4 Drveta nazad u Snabdevanje, a uzimate segment Drvenih zidova iz Snabdevanja i postavite ga na svoj Drveni pod.

Pošto ste napravili segment Zidova, povučete jednu kartu Prijatelja, a onda odlučite da li želite da je zadržite ili je dajete nekom drugom...

PRIJATELJI

Prijatelji su karakteri iz drugih bajki koji će Vam pomoći sa svojim specijalnim moćima. Prijatelji se dobijaju kada god izgradite zidove, ali se mogu dobiti i korišćenjem nekih karata Prijatelja i Basni ili dobijanjem Bonusa prvog Graditelja. Svaki put kada dobijete Prijatelja, pokažite ga i odlučite da li želite da ga zadržite za sebe ili želite da ga date drugom igraču. (*Drugi igrač ne može ga odbiti.*) Pogledaj **karte Prijatelja** za detalje.

Svaki igrač može imati samo **jednog Prijatelja u datom trenutku**. Kada dobijte Prijatelja (*bilo zato što ste odlučili da zadržite jednog ili zato što Vam je drugi igrač dao jednog*), morate da odbacite svog prethodnog Prijatelja (*ako ste ga imali*) i sačuvate novoga umesto njega.

Specijalne Akcije: Neki Prijatelji Vam daju Specijalne Akcije. Specijalna Akcija svakog Prijatelja može da se iskoristi samo jednom po potezu za vreme faze Gradnje. Ponekad je moguće i po pravilima da iskoristite jednu Specijalnu Akciju Prijatelja kako biste dobili novog Prijatelja i iskoristite Specijalnu Akciju **novog** Prijatelja u istom potezu.

Povukli ste Prijatelja (Ramplstilskin) iz svog špila zato što ste izgradili segment zidova. Već imate Malu Zlatokosu kao Prijatelja i želite da je zadržite, pa ćete proslediti Ramplstilskina drugom igraču. Taj igrač je primoran da odbaci svog postojećeg Prijatelja i sačuva Ramplstilskina.



BONUS PRVOG GRADITELJA

Kada završite kuću, ako je to **prva** kuća tog **tipa** (Slama, Drvo ili Cigla) koja je izgrađena od strane **bilo kog** od igrača, onda ste zaslužili **Bonus prvog Graditelja** za taj tip kuće. Uzmite Bonus žeton za taj tip i čuvajte ga ispred Vas, zatim kupujte i jednu od sledećih nagrada (*po Vašem izboru*):

- Jedna Slama, jedno Drvo i jedna Cigla iz Snabdevanja.
 - Dve karte Basni povučene sa vrha špila.
 - Jedna karta Prijatelja povučena sa vrha špila.
- (Pratite standardna pravila za dobijanje Prijatelja koja su objašnjena iznad.)

Svaki Bonus prvog Graditelja daje se samo jednom za svaki tip kuće, čak i ako je kuća srušena duvanjem od strane **Velikog zlog Vuka** ili nekim drugim efektom.



3. Čišćenje

U ovoj fazi ćete privesti rundu kraju i pripremiti se za novu.

1. Prosledite minijaturu Prvog Igrača sledećem igraču u pravcu kazaljke na
2. Svako vraća svoje Prase sa tabli Lokacija (*svako se osigurava da su sve njihove karte Sakupljanja u njihovoj ruci*).
3. Dopunite sve tri table Lokacija Sakupljanja postavljanjem jednog **mega resursa** odgovarajućeg tipa iz Snabdevanja. (*Ovo se **dodaje na** bilo koji preostali resurs koji je možda još uvek tu iz prethodne runde.*)

4 U igri za 4 igrača, postavite žeton pojedinačnog resursa od svakog tipa (Slama, Drvo i Cigla) na tablu Pijace.

Zapamtite, u Ciglani su zaostale 3 Cigle, a 1 Slama je zaostala unutar Polja iz ove runde... sa novim dodatim žetonima mega resursa, biće mnogo opcija za Sakupljanje u sledećoj rundi!



Kraj igre

Na kraju faze Gradnje, ako barem jedan igrač ima tri kompletne kuće, igra se završava! (Ne moraju da budu po jedna od svakog tipa kuće... može biti bilo koja kombinacija tipova kuća.)

Ako postoji samo **jedan** igrač sa 3 kompletne kuće, **taj igrač pobeđuje u igri!**

- Ako **više od jednog igrača** ima bilo koje tri kompletne kuće, pobjednik je Prase koje je sagradilo **najčvršće** kuće. Kuće od Cigle su najčvršće, zatim Drvene, a onda one od Slame.

Pobjednik je izjednačeni igrač koji je napravio više kuća od Cigle. Ako je i to izjednačeno, onda je pobjednik igrač koji je izgradio više kuća od Drveta. Ako su dva ili više Praseta i dalje izjednačena, konačni taj-brejk pobjednik je izjednačeni igrač koji ima žeton Bonus prvog Graditelja za najčvršći tip kuće.



Prvi ko završi **bilo koje tri** kuće je pobjednik... ali najčvršće kuće računaju se kao bitni taj-brejkeri!



Taj-brejk primer: Narandžasti igrač izgradio je 2 Kuće od Cigle i 1 Kuću od Slame. Plavi igrač izgradio je 1 Kuću od Cigle i 2 Kuće od Drveta. Narandžasti je izgradio više Kuća od Cigle, tako da je Narandžasti pobjednik!

2

Razlike za igranje u 2 igrača

U igri za 2 igrača, **neutralni igrač** imenovan kao **Princ Regal** dodaje se u igru. U svakom potezu on će uzeti za sebe polovinu resursa sa jedne od Lokacija, sa ciljem da uskladišti zalihe kako bi jednog dana mogao da se iseli iz kraljevske palate i stvori sopstvenu manju palatu.

Za vreme Postavke, postavite kockicu Resursa Princa Regal-a pored Tabli Lokacija Sakupljanja.

Na početku svake faze Sakupljanja, bacite Kockicu Resursa. Princ odmah pokupi polovinu resursa sa te Lokacije (zaokruženo nadole); vratite resurse koje on sakupi nazad u Snaždevanje. Oba igrača zatim biraju svoje karte Basni i Prijatelja i igra se nastavlja standardno.

- Ako bilo koja Lokacija ima **više od 10 resursa** na sebi, Princ Regal **ne** baca kockicu, umesto toga automatski uzima sa Lokacije sa **najviše** resursa. Ako više od jedne Lokacije na sebi imaju više od 10 resursa i imaju iste količine, Princ Regal preferira Ciglu prvo, zatim Drvo, zatim Slamu.
- Princ Regal se ne smatra da je "na" Lokaciji sa koje uzima; pa zato on ne utiče na karte Basni koje određuju da li je igrač sam ili ne i Čudovišta ga ne hvataju.



Princ Regal primer: Na početku runde, Princ Regal kockica je bačena i ona pokazuje Ciglu. Lokacija Ciglana ima 5 Cigle na sebi. Obzirom da je polovina od 5 zaokruženo nadole 2, Prince Regal 2 Cigle se vraćaju u Snaždevanje, ostavljajući 3 iza sebe.

4

Razlike za igranje u 4 igrača.

Pravila za igru u 4 igrača se pojavljuju kroz cela ova pravila, ali su ovde okupljena zbog Vaše pogodnosti. Sva pravila za 4 igrača tiču se dodavanja **Lokacije Pijace** u igru. Za vreme Postavke, spustite Lokaciju Pijace sa ostalima (sa po jednim od svakog resursa na njoj) i uverite se da svaki igrač ima svoju kartu Sakupi na pijaci pored svoje uobičajene tri.

Pijaca se tretira kao i svaka druga Lokacija. Ako više Prasića završi na Pijaci za vreme faze Sakupljanja, resursi koji su na njoj se dele draftovanjem. U pravcu igranja, ti igrači se smenjuju birajući **po 1 resurs po potezu**. Svaki igrač će prikupiti **jednak broj** resursa, ostavljajući preostale resurse iza. (Na primer, ako imamo tri igrača i pet resursa, svaki igrač će dobiti po jedan, ostavljajući dva iza.)

Tokom faze Čišćenja, postavite **po 1 od svakog resursa (Slamu, Drvo i Ciglu)** na Pijacu, dodajući na resurse preostale iz prethodne runde.

8



Karte Basni

Svaki igrač može imati bilo koji broj Basni u ruci u svakom trenutku, ali može se odigrati samo jedna po rundi zajedno sa kartom Sakupljanja tokom faze Sakupljanja. Jednom kada je Basna otkrivena, ona Vam govori kada se aktivira i šta je njen efekat. Basne obično pružaju specijalnu sposobnost jednom i zatim se odbace.



Prijateljska partija ~ Kraj faze Sakupljanja

Uzmite 2 resursa po svom izboru od jednog protivnika na Vašoj Lokaciji.



Veliki zli Vuk ~ Kraj faze Sakupljanja

Čudovište! Za svakog igrača na Lokaciji **Veliki zli Vuk**, **Vi** morate izabrati **jednu od** njihovih kuća od Drveta ili Slame (ako ih oni imaju, bilo delimično ili kompletno izgrađene); vratite **najviši segment** te kuće nazad u Snabdevanje.



Trol čuvar mosta ~ Kraj faze Sakupljanja

Čudovište! Izaberite jednog igrača na Lokaciji gde se nalazi Vaš **Trol čuvar mosta**. Taj igrač Vam mora dati **polovinu** svih resursa koje su sakupili u ovom potezu (zaokruženo nadole).



Nećeš ući tako mi brade ~ Pre Sakupljanja Resursa

Ako ste na Lokaciji sa Čudovištem, možete se pomeriti na drugu Lokaciju po Vašem izboru, samo jednom po potezu. Ako u ovoj rundi **nisu** odigravana Čudovišta, povucite jednu kartu Basne.



Konsultujte Proročicu ~ Kraj faze Sakupljanja

Ako ste sami na svojoj Lokaciji, možete uzeti 1 nasumično odabranu kartu Basne iz ruke jednog drugog igrača.



Kristalna kugla ~ Kada je Otkrivena

Izaberite 1 igrača i zavirite u njegovu licem nadole okrenutu kartu Sakupljanja. Ako želite, zatim možete da promenite Vašu kartu Sakupljanja.



Prokletstvo tame ~ Kada je Otkrivena

Svi protivnici moraju da promešaju sve svoje karte Sakupljanja (uključujući i onu koju su odigrali) i nasumično odigraju novu. Vaši protivnici mogu proviriti u svoje nove nasumično izabrane karte Sakupljanja, pre rešavanja bilo koje preostale karte Basne.



Traženje prečice ~ Kraj faze Sakupljanja

Ako ste sami na svojoj Lokaciji, postavite ovu kartu na Vašu Tablu za igranje, gde postaje dodatno polje za Gradnju. Svaki segment kuće na ovom polju za Gradnju košta 1 manje resurs za gradnju nego obično.



Sledeći potez - Basne sa ovim simbolom imaju efekat koji se odigrava za vreme **sledeće runde**. Posle odigravanja, postavite kartu na dno tabli Lokacija Sakupljanja tako da je vidljiva svim igračima. Važno je i ljubazno da podsetite sve igrače na efekat Sledeći potez na početku sledeće runde.



Jedinstvene Lokacije - Basna sa ovim simbolom odigrava se **na** Lokaciju Sakupljanja i ostaje u igri dok se uslov za njeno odbacivanje ne ispuni. Dozvoljena je samo 1 Jedinstvena Lokacija na Lokaciji Sakupljanja. Ako je uslov za odbacivanje Jedinstvene Lokacije ispunjen, ona se odbacuje na samom kraju faze Sakupljanja nakon što su svi ostali efekti rešeni.



Zmaj ~ Pre Sakupljanja Resursa

Čudovište! Svi igrači na Lokaciji Zmaja moraju da odbace sve resurse sa svojih Tabli za igranje.



Vilinska hrana ~ Sledeći potez

Sledeći potez! Na početku runde, postavite ovu kartu na jednu Lokaciju po svom izboru. Na kraju faze Sakupljanja, **svi** igrači na ovoj Lokaciji dobijaju **bilo koja 3 resursa** po njihovom izboru iz Snabdevanja. Odbacite je na kraju poteza.



Sablasni šapat ~ Kraj faze Sakupljanja

Ako ste sami na Lokaciji, povucite 4 karte Basni. Sačuvajte 2, a ostatak odbacite.



Džin ~ Kraj faze Sakupljanja

Čudovište! Svi igrači na Lokaciji Džina moraju da odbace svog Prijatelja (ako imaju jednog), **sve** karte Basni iz svoje ruke (ako imaju neke) i 1 resurs **od svakog tipa** koji imaju na svojoj Tabli za igranje.



Bakina kuća ~ Kada je Otkrivena, Kraj faze Sakupljanja

Jedinstvena Lokacija! Kada je otkrivena, odigrajte je na Lokaciju po Vašem izboru. Dok je **Bakina Kuća** u igri, bilo koje odigrano Čudovište **mora** biti poslato na tu Lokaciju (verovatno kršeći pravilo o 1 Čudovištu po Lokaciji). Na kraju faze Sakupljanja, **svi** igrači na ovoj Lokaciji dobijaju **bilo koja 2 resursa** po njihovom izboru iz Snabdevanja. Odbacite na kraju poteza ako ima Čudovišta na njenoj Lokaciji.



Žetveni Mesec ~ Kraj faze Sakupljanja

Odaberite Lokaciju na kojoj nijedan igrač nije sakupljao u ovom potezu (ako ih ima) i uzmite polovinu resursa sa te Lokacije (zaokruženo nadole).



Skriveni trezor ~ Kraj faze Sakupljanja

Svi igrači (uključujući i Vas) na Vašoj Lokaciji dobijaju 2 resursa iz Snabdevanja jednog tipa proizvedenog na toj Lokaciji. (Ako je ta Lokacija Pijaca, svaki igrač može izabrati svoj tip.)





Unajmljena pomoć ~ Kada je Otkrivena, Sledeći potez

⌘ **Sledeći potez!** Kada je otkrivena, morate ili da platite bilo koja 2 resursa Snabdevanju ili odmah odbacite ovu kartu. Ako platite 2 resursa, onda u **sledećem potezu** duplirate količinu resursa koju sakupite uzimajući odgovorajuću količinu istog tipa iz Snabdevanja.



Mali pomoćnici ~ Kraj faze Sakupljanja

Ako ste **sami** na svojoj Lokaciji, dobijate 2 dodatne akcije za vreme faze Gradnje u ovoj rundi.



Usamljeni zamak ~ Kada je Otkrivena, Kraj faze Sakupljanja

🏰 **Jedinstvena Lokacija!** Kada je Otkrivena, odigrajte je na Lokaciju po Vašem izboru. Na kraju faze Sakupljanja, svaki igrač koji je **sam** na ovoj Lokaciji dobija **1 od svakog resursa** iz Snabdevanja. Odbacite na kraju poteza ako su **3 ili više** igrača na njegovoj Lokaciji (ili oba igrača u igri za 2 igrača).



Čarobna frula ~ Kada je Otkrivena

Bilo koja karta Čudovišta odigrana u ovom potezu odmah ide u Vašu ruku pre nego što je postavljena ili rezrešena. Ove karte Čudovišta uopšte nemaju efekat u trenutnom potezu, ali ih kasnije možete odigrati standardno.



Misteriozni stranac ~ Kraj faze Sakupljanja

Ako ste **sami** na Lokaciji, dobijate kartu Prijatelja iz špila. Pratite standardna pravila za dobijanje Prijatelja.



Noć u Krčmi ~ Kada je Otkrivena

Povucite 1 kartu Prijatelja po igraču, odaberite jednu za sebe, a zatim preostale prosledite ostalim igračima **nasumično**. Svi igrači (uključujući i Vas) moraju da odbace njihovog trenutnog Prijatelja (ako ga imaju) i prihvate novog Prijatelja.



Moćni prijatelji ~ Kraj faze Sakupljanja

Svaki protivnik koji deli Vašu Lokaciju **gubi** 1 svoju akciju u fazi Gradnje u ovoj rundi. Za svakog protivnika koji je pogođen ovim efektom Vi dobijate 1 akciju u fazi Gradnje u ovoj rundi.



Rika ~ Pre Sakupljanja Resursa

Svi protivnici koji dele Vašu Lokaciju moraju da promešaju sve svoje karte Sakupljanja (uključujući i onu koju su odigrali) i nasumično odaberu jednu od njih, odmah se pomere na tu Lokaciju. (Ako odaberu trenutnu Lokaciju, jednostavno ostaju na njoj.)



Kraljevsko venčanje ~ Kada je Otkrivena, Kraj faze Sakupljanja

🏰 **Jedinstvena Lokacija!** Kada je otkrivena, igrajte je na Lokaciju po Vašem izboru. Na kraju faze Sakupljanja, bilo koji igrač koji nije na ovoj Lokaciji mora da odbaci **1 resurs po svom izboru** sa svoje Table za igranje. Odbacite na kraju poteza ako nema igrača na njenoj Lokaciji.



Pretraživanje prošlosti ~ Kraj faze Sakupljanja

Ako je na Vašoj Lokaciji **bar jedan** protivnik, pogledajte odbačene karte Basni i uzmite bilo koje 2 Basne po Vašem izboru u Vašu ruku.



Podelite bogatstvo ~ Kraj faze Sakupljanja

Svi protivnici koji su sakupili 5 ili više resursa u ovom potezu moraju Vam dati 2 od tih resursa. (Ako su sakupili više od jednog tipa, oni mogu da izaberu koji tip će da Vam daju.)



Špijunska mreža ~ Kraj faze Sakupljanja

Dobijate 1 kartu Basne iz špila Basni za svakog igrača (uključujući i Vas) na Vašoj Lokaciji.



Oporezivanje ~ Sledeći potez

⌘ **Sledeći potez!** Na kraju faze Sakupljanja, svi protivnici koji nisu na Vašoj Lokaciji moraju da odbace **polovinu** ukupnih resursa sa svoje Table za igranje (zaokruženo nadole). Oni **moraju** da odbace sve dostupne Cigle pre odbacivanja Drveta i sva dostupna Drva pre nego što odbace Slamu.



Promišljeni poklon ~ Kraj faze Sakupljanja

Izaberite jednog protivnika i dajte mu **do 3** resursa **jedne vrste**. Taj protivnik Vam mora dati **isti broj resursa** jednog **drugog** tipa (po svom izboru) zauzvrat.

Možete odabrati samo protivnika koji ima dovoljno resursa (drugog tipa od onog koji Vi dajete) da biste dovršili razmenu. Možete da odlučite da razmenite nula resursa.



Lutajući trgovac ~ Kraj faze Sakupljanja

Svi igrači na Vašoj Lokaciji (uključujući i Vas) mogu odbaciti 2 resursa jednog tipa da bi uzeli 3 resursa jednog **različitog** tipa iz Snabdevanja.



Bunar želja ~ Kada je Otkrivena

Bez gledanja u njih, zamenite bilo koje 2 licem nadole okrenute karte Sakupljanja pre nego što su otkrivene. Nastavite kao da su igrači odigrali zamenjene karte. (Na kraju runde, igrači uzimaju svoje karte Sakupljanja nazad.)

Igrači čije su karte Sakupljanja zamenjene mogu zaviriti da ih vide kada su zamenjene, pre rešavanja bilo koje od preostalih karata Basni.



Vuk ~ Pre Sakupljanja Resursa

🐺 **Čudovište!** Ako je barem jedan igrač na Lokaciji **Vuka**, odbacite sve resurse sa te Lokacije pre nego što bilo koji igrač može da ih pokupi.



Karte Prijatelja



Kad god više Prijatelja i/ili karata Basni treba da se aktivira istovremeno, razrešite ih u pravcu igranja.

Svaki igrač može da ima (najviše) jednu kartu Prijatelja u datom trenutku. Ako imate kartu Prijatelja, ona ostaje licem nagore ispred Vas i pruža specijalnu sposobnost koja se ponavlja u svakoj rundi dokle god je imate. Svaka karta Prijatelja Vam govori kada se aktivira i šta joj je efekat. Na Vama je da se setite da aktivirate svog Prijatelja u odgovarajućem trenutku.



Aladin ~ Početak Runde

Želja: Predvidite naglas da li ćete Sakupljati sami ili sa drugim igračima. Na kraju faze Sakupljanja, dobijate 1 od svakog resursa iz Snabdevanja ako ste bili **u pravu**.



Ali-Baba ~ Početak Runde

Prepreden: Ukradite 1 resurs po Vašem izboru sa jedne protivničke Table za igranje. Ako oni sakupljaju na istoj Lokaciji kao i Vi, morate im vratiti nazad ukradeni resurs.



Pepeljuga ~ Nakon što su karte Sakupljanja Otkrivene

Čarobna kočija: Pomerite se na svoje mesto Sakupljanja i dobijate 2 resursa sa Lokacije **pre nego** što se bilo koji protivnik pomeri. Tada svi igrači (uključujući i Vas) započinju Sakupljanje kao i obično.

Pepeljuga dobija 2 resursa pre nego što bi ih **Vuk** ukrao. Resursi stečeni **Pepeljugom** nisu deo Sakupljanja, pa se ne računaju kod **Trola čuvara mosta** i **Podelite bogatstvo**.



Zla kraljica ~ Početak Runde

Vradžbina: Sačekajte dok svi ostali igrači ne izaberu svoje karte Sakupljanja i Basni; zatim izaberite 1 protivnika i provirite u ili njegovu licem nadole okrenutu kartu Sakupljanja ili kartu Basne. **Zatim** odigrajte svoje karte Sakupljanja i Basne.



Kuma Vila ~ Specijalna Akcija

Čarobni štapić: Specijalna Akcija! Dobijate 2 karte Basne.

Možete da **odbacite Kuma Vilu** tokom Vašeg poteza da biste odbacili 2 karte Basne iz Vaše ruke i dobijete 2 resursa (po Vašem izboru u bilo kojoj kombinaciji) iz Snabdevanja.



Princ žabac ~ Kraj faze Sakupljanja

Čarolija je razbijena: Ako niste sami na svojoj Lokaciji, odbacite Princa žapca i dobijate novog Prijatelja iz špila. Ne povlačite ponovo Princa žapca. Zatim dobijate 1 resurs po Vašem izboru iz Snabdevanja.



Medenjak ~ Nakon što su karte Sakupljanja Otkrivene

Ne možete me uhvatiti!: Umesto da odete na Vašu Lokaciju (i pre nego što ostali igrači odu na njihove Lokacije) možete odlučiti da uzmete 1 resurs po Vašem izboru sa svake Lokacije.

Ako koristite njegovu sposobnost, Vi ne sakupljate u ovoj rundi; zbog toga se **ne** smatra da ste sami, ali ni sa drugim igračima u svrhu karata Basni.



Zlatna guska ~ Kraj faze Sakupljanja

Zlatna jaja: Ako ste sami na svojoj Lokaciji, dobijate 1 resurs po Vašem izboru iz Snabdevanja.

Možete **odbaciti Zlatnu gusku** tokom Vašeg poteza da biste dobili bilo koja 2 resursa po Vašem izboru iz Snabdevanja.



Mala Zlatokosa ~ Početak Runde

Ova je taman kako treba: Specijalna Akcija! Povucite 3 karte Basni sa vrha špila i pogledajte ih. Izaberite 1 koju ćete dodati u Vašu ruku, a preostale dve vratite nazad na vrh špila po bilo kom redosledu.



Ivica i Marica ~ Faza Gradnje

Gladni: Svi protivnički segmenti **zidova** koštaju jedan dodatni resurs (odgovarajućeg tipa) za izgradnju. Oni moraju dodatni resurs da daju Vama, umesto da ga plate Snabdevanju.



Lovac ~ Početak Runde

Ubica Čudovišta: Na Početku Runde **svi** protivnici **moraju** da igraju kartu Basne, ako je imaju. **Ako** je neko Čudovište prisutno na Vašoj Lokaciji, poništite njegov efekat i dobijate 1 resurs od svakog tipa iz Snabdevanja.



Džek ubica Džinova ~ Nakon što su karte Sakupljanja Otkrivene

Stabljika pasulja: Dodajte 2 resursa na svoju Lokaciju, od jednog tipa proizvedenog tu.

Možete da **odbacite Džeka ubicu Džinova** da biste poništili efekte **Džina**.



Mala Sirena ~ Kada je Dobijena, Specijalna Akcija

Surova pogodba: Kada je dobijena, izaberite 2 svoje karte Sakupljanja da ih zadržite u svojoj ruci, a preostale postavite licem nadole ispod **Male sirene**; ne možete koristiti te licem nadole okrenute karte sve dok je **Mala sirena** Vaš Prijatelj (ali ćete ih dobiti nazad kad je izgubite dobijanjem novog Prijatelja). Kao **Specijalna Akcija**, dobijate **po 1 od svakog** resursa.



Pinokio ~ Početak Runde

Lažov, lažov...: Objavite naglas koju ćete kartu Sakupljanja odigrati. Na kraju faze Sakupljanja, ako ste rekli istinu, dobijate 2 resursa bilo kog jednog tipa proizvedenog na Lokaciji koju ste objavili.



Mačak u čizmama ~ Specijalna Akcija

Obmana: Specijalna Akcija! Izgradite segment kuće, prateći sva standardna pravila. Možete platiti deo cene koristeći 1 odgovarajući resurs sa **protivničke** Table za igranje.



Zlatokosa ~ Početak Runde, Specijalna Akcija

Zaključana: Na početku runde, uzmite 2 resursa jednog tipa po Vašem izboru iz Snabdevanja i stavite ih na **Zlatokosu**. Kao Specijalnu Akciju ako ste **sami** na Lokaciji, dobijate sve resurse koji su na **Zlatokosi**.

Resursi će se nakupiti ako se ne sklone sa Specijalnom Akcijom. Možete da odaberete da dodate novi tip resursa na **Zlatokosu** u svakoj rundi. Ako izgubite **Zlatokosu** kao Prijatelja dok su resursi na njoj, oni se vraćaju u Snabdevanje.



Crvenkapa ~ Specijalna Akcija, Odbacite

Mit o Vuku: Specijalna Akcija! Odbacite 5 karata Basni sa vrha špila na špil odbačenih karata licem nagore. Ako među odbačenim kartama ima karata **Vuka**, uzmite ih u svoju ruku; Ako **nijedna** od odbačenih karata nisu bile **Vuk**, povucite 1 Basnu iz špila.

Možete **odbaciti Crvenkapu** da biste poništili efekte **Vuka** ili **Velikog zlog Vuka**.



Robin Hud ~ Faza Gradnje

Opjačakaj bogate: Na kraju faze Gradnje, svaki protivnik koji ukupno ima više resursa od Vas na svojoj Tabli za igranje mora Vam dati 1 resurs po njihovom izboru.



Ramplstilskin ~ Početak faze Gradnje, Specijalna Akcija

Majstor zanatlija: Na početku faze Gradnje, dobijate 1 Slamu iz Snabdevanja. Kao **Specijalna Akcija**, možete odbaciti svu svoju Slamu u Snabdevanje, kako biste uzeli **istu količinu** ili Drveta ili Cigle (**Vaš je izbor šta ćete uzeti, ali mora biti jednog tipa**) iz Snabdevanja.



Sedam patuljaka ~ Kraj faze Sakupljanja

Tajni tuneli: Ako ste **sami** na svojoj Lokaciji, možete izvesti 1 dodatnu akciju faze Gradnje u Vašem potezu.



Uspavana lepotica ~ Početak Runde

Beskrajni snovi: Izaberite bilo kog igrača (*uključujući sebe*). Taj igrač mora da uzme kartu sa vrha špila Basni i odigra je kao svoju kartu Basne u ovoj rundi, kao da je odigrana iz njegove ruke.

Igrač **ne** sme da pogleda kartu Basne sve dok se ona ne otkrije; on mora da odigra svoju kartu Sakupljanja bez da zna šta će biti Basna.



Snežana ~ Kraj faze Sakupljanja

Najlepša u celoj zemlji: Svi protivnici na Vašoj Lokaciji moraju Vam dati kartu Basne po njihovom izboru iz svoje ruke. Ako protivnik na Vašoj Lokaciji **nema** karte Basne, mora Vam dati jedan resurs po **Vašem** izboru sa njegove Table za igranje.



Palčica ~ Nakon što su karte Sakupljanja Otkrivene

Krilati prijatelji: Možete (*jednom po fazi Sakupljanja*) promešati svoje neodigrane karte Sakupljanja, otkrijte jednu nasumično i pomerite se na tu Lokaciju umesto Lokacije koju ste inicijalno igrali.



Toma Palčić ~ Početak Runde

Sakupi ostatke: Možete uzeti 1 resurs sa Lokacije po Vašem izboru.



Drvoseča ~ Specijalna Akcija, Odbacite

Naoštrena sekira: Specijalna Akcija! Dobijate 2 Drveta i stavite 2 Drveta na Lokaciju Šuma.

Možete da **odbacite Drvoseču** da biste poništili efekte bilo kog Čudovišta.

Ključne reči koje možete pronaći na kartama Basni i Prijatelja.

Dobijanje resursa: Osim ako nije precizirano, svi dobijeni resursi uzimaju se iz Snabdevanja.

Sam: Igrač je sam ako nijedan drugi igrač nije na njegovoj Lokaciji. Igrač se smatra da je sam čak i ako je Čudovište na njegovoj Lokaciji.

Sakupljanje: Ovo se odnosi posebno na sakupljene resurse sa Lokacije tokom faze Sakupljanja. Ne uključuje resurse dobijene putem bonusa efektom karata Prijatelja ili Basni.

Zasluge i priznanja

Dizajner igre
Tim Eisner

Grafički dizajn i ilustracija
Mr. Cuddington

Weird City Games

Dizajn i razvojni tim

Ben Eisner, Ryan Swisher, Stephen Karmol

Dizajn pravila
Josh Cappel

Vodeći razvoj
Ian Allen

Najvredniji tester
Mac Nelson

Menadžer projekta
James Hudson

CFO aka Dumbledore
Doug Butler

Želeli bismo da se zahvalimo svim našim fantastičnim igračima i Dizajnerskoj zajednici igrača koja je pomogla da ova igra bude sjajna! Keith Eisner, Marti Butzen, Gamelab, KC Humphrei, Robert Lacosse, Anthoni Katalog Gallela i KUBLACON-a, Cal Davidson, Jeremi Debottis, Herki Gottfried, Ben Harris, Timothy Mattes, Dave Hanlei, Stumptovn GameCrafters, Pigskvad, Portland GameCrafthters, Mohammed Ali, Scott Biersdoff, Joe Sturgis, Rian Spangler, Jodi Sweetman, Chase Van Epps, DK Reiniker, Jordan Donovan. Originalni Koncept Ilustracije za igru: Rian Svisher i Jai Reynolds.



Published by Druid City Games
www.druidcitygames.com
©2017 All rights reserved