



KAKO SE IGRA?
AMBIS!

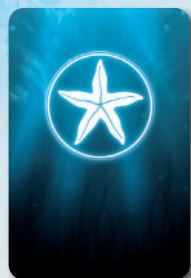


Komponente i postavka

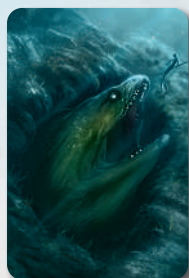
1 Postavite tablu za igru na sredinu stola **A**.

2 Promešajte karte istraživanja i tako formirajte špil, koji ćete postaviti na skalu istraživanja **B**.

71 karta istraživanja (65 saveznika i 6 čudovišta):



naličje karte istraživanja



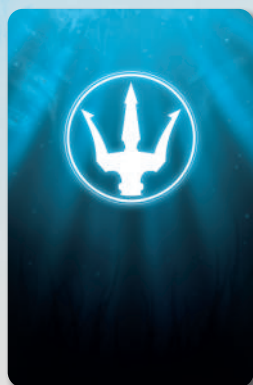
lice karte čudovišta



lica karata saveznika

3 Promešajte karte lordova i tako formirajte špil, koji ćete postaviti na mesto za lordove **C**, licem nadole. Zatim, okrenite prvih šest karata sa ovog špila i poredajte ih u Dvor **D**.

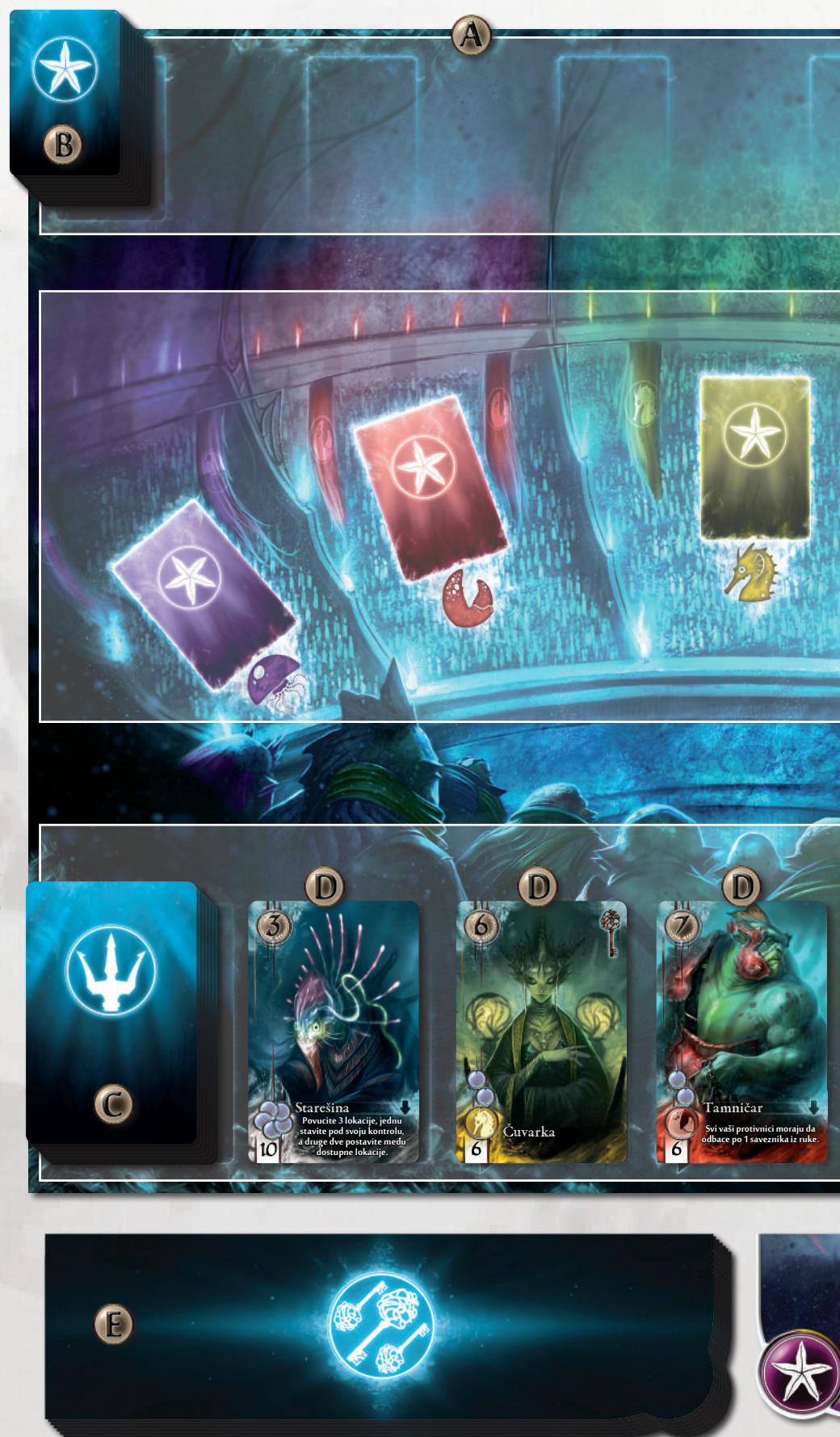
35 lordova:



naličje karte lorda



lice karte lorda



SKALA ISTRAŽIVANJA

SAVET

DVOR



- 4 Promešajte lokacije i postavite ih pored table za igru, u gomilu okrenutu licem nadole **E**.
Zatim okrenite gornju lokaciju sa gomile **F**.

20 lokacija:



lice lokacije



naličje lokacije

- 5 Promešajte tokene čudovišta i postavite ih pored table, licem nadole **G**.

20 tokena čudovišta (dva vrednosti 4, devet vrednosti 3, devet vrednosti 2):



naličje tokena
čudovišta



lice tokena
čudovišta

- 6 Postavite token pretnje  na skalu pretnje, kao što je prikazano **H**.

- 7 Postavite 10 tokena ključeva  na gomilu pored table **I**.

- 8 Svaki igrač uzima jedan biser  iz zaliha i stavlja ga u svoju plastičnu posudu. Višak bisera ubacite u preostalu posudu, koju ćete smestiti pored table i tako formirati Trezor.

- 9 Nasumično odredite prvog igrača.

Cilj igre

Da biste postali krunisani kralj Ambisa morate da sakupite najveći broj poena na kraju igre.

Poeni se dobijaju povezivanjem sa saveznicima, regrutacijom lordova i kontrolom lokacija. Uz sve to, svako čudovište koje pobedite tokom igre donosi vam zahvalnost žitelja Ambisa, a samim tim i poene.

Pregled igre

Igrači igraju svoje poteze naizmenično, u smeru kretanja kazaljke na satu. Na svom potezu MORATE uraditi sledeće korake, prikazanim redosledom:

1 | **Zavera na Dvoru** (opciono): Možete da potrošite jedan ili više bisera da postavite novog lorda sa vrha špila u Dvor.

2 | **Uradite jednu akciju** (obavezno): MORATE odabrati jednu od tri moguće akcije:

- ➔ istražite dubine
- ➔ tražite podršku Saveta
- ➔ regrutujte lorda

3 | **Uzmite kontrolu nad lokacijom** (obavezno): Kada dobijete treći ključ, MORATE da uzmete kontrolu nad lokacijom.

1 | Zavera na Dvoru

Na početku svog poteza, možete da platite jedan biser u Trezor kako biste dodali jednog lorda na prazno mesto u Dvoru (najdalje od špila lordova). Možete ponoviti ovaj proces više puta (sve dok ste u mogućnosti da platite i dok ima praznih mesta u Dvoru). Ako nema praznih mesta u Dvoru, ili ste povukli sve karte iz špila lordova, ne možete dodavati nove lordove.



2 | Uradite jednu akciju

Na svom potezu MORATE izvršiti jednu od tri akcije:

➔ Istražite dubine

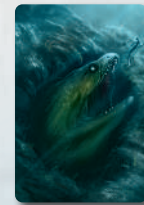
Špil karata istraživanja sastoji se od:

- Pet savezničkih rasa: plave sipe, zelene školjke, crvene krabe, žuti morski konjici i ljubičaste meduze.



Postoji po 13 karata svake rase: jedna vredosti 5, dve vrednosti 4, tri vrednosti 3, tri vrednosti 2 i četiri vrednosti 1.

- I šest čudovišta!



Kada istražujete dubine, otkrivete karte sa vrha špila za istraživanje, jednu po jednu, i postavljate ih na skalu istraživanja na tabli za igru, počevši od mesta najbližeg špilu istraživanja, pa nadesno. Svaki put kada otkrijete kartu, MORATE proći kroz sledeće:

➔ Ukoliko je otkrivena karta saveznik:

Prvo MORATE ponuditi svojim protivnicima da otkupe tog saveznika od vas, počevši od igrača sa vaše leve strane, pa u smeru kretanja kazaljke na satu. Svaki igrač može da odbije ili da kupi tu kartu saveznika.

Prvi igrač koji odluči da kupi saveznika treba da plati cenu te karte *vama*. Zatim stavlja tu kartu saveznika u svoju ruku.

Cena kupovine saveznika povećava se tokom vašeg poteza. Prvi kupljeni saveznik će koštati jedan biser, drugi dva, a treći tri bisera. Nije bitno koji protivnik je kupio saveznika od vas!

Važno: Svaki vaš protivnik može da kupi najviše jednog saveznika tokom vašeg poteza!

Ako nijedan protivnik ne želi da kupi kartu saveznika, možete:

- da je dodate u svoju ruku besplatno, i tako završite svoj potez, ili
- da je ostavite na njenom mestu na tabli i otkrijete narednu kartu saveznika.

Ta karta će se prvo ponuditi vašim protivnicima, kao i prethodna, i tako dalje. Ako su sva mesta na skali istraživanja popunjena, i niko od vaših protivnika ne želi da kupi poslednju otkrivenu kartu saveznika, vi je MORATE uzeti u ruku. Zatim dobijate jedan biser (što je i prikazano na tabli).

➔ Ukoliko je otkrivena karta čudovište:

Možete ili da se BORITE PROTIV ČUDOVİŠTA, ili da nastavite da ISTRAŽUJETE DUBINE.

Ukoliko odlučite da se borite, automatski pobeđujete, i odbacujete kartu čudovišta.

Osvajate prikazanu nagradu na skali pretnje, a te nagrade mogu biti:

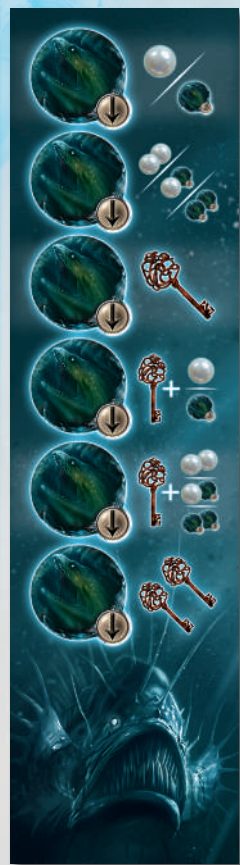
- Biseri  koje uzimate iz Trezora,
- Poeni iz nasumično izvučenih tokena čudovišta  (koje držite licem nadole),
- Ključevi .

Neka polja na skali pretnje daju vam mogućnost izbora između različitih nagrada. Nakon što pobedite čudovište, vratite token pretnje na prvo polje skale pretnje. Vaš potez se završava.

Ukoliko odlučite da nastavite da istražujete dubine, pomerite token čudovišta za jedno mesto nadole, i nastavite tako što otkrivete novu kartu, kao i inače.

Važno: Kada otkrijete kartu čudovišta na poslednjem polju skale istraživanja, morate da se borite sa tim čudovištem. Uz nagradu koju ostvarujete na skali pretnje, dobijate i jedan biser (što je i prikazano na tabli).

U zavisnosti od polja na kom se nalazi token pretnje na skali pretnje, igrač koji se bori protiv čudovišta može da osvoji sledeće nagrade:



Na prvom polju, osvaja 1 biser ILI 1 token čudovišta.

Na drugom polju, osvaja 2 bisera ILI 1 token čudovišta i 1 biser ILI 2 tokena čudovišta.

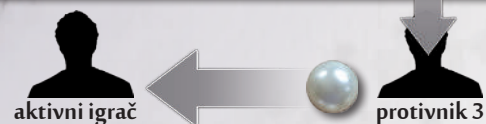
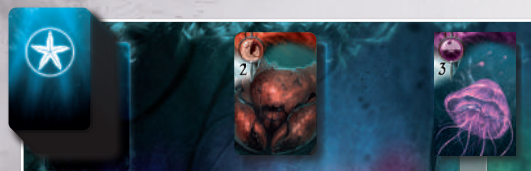
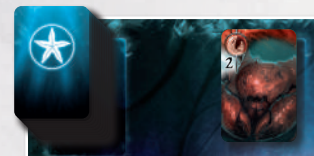
Na trećem polju, osvaja 1 ključ.

Na četvrtom polju, osvaja 1 ključ i 1 biser ILI 1 ključ i 1 token čudovišta.

Na petom polju, osvaja 1 ključ i 2 bisera ILI 1 ključ, 1 biser i 1 token čudovišta ILI 1 ključ i 2 tokena čudovišta.

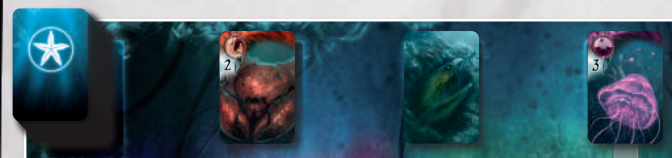
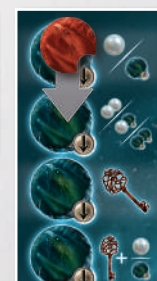
Na šestom polju, osvaja 2 ključa.

Aktivni igrač otkriva prvu kartu i nudi je protivnicima koji ne žele da je kupe. Igrač može da je zadrži za sebe, ali je ipak odlučio da nastavi da istražuje dubine.

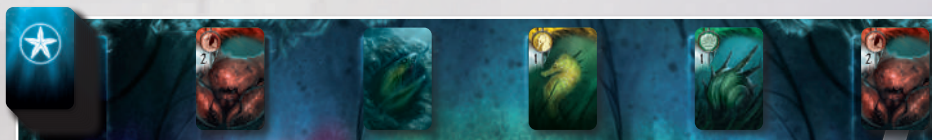


Zatim otkriva drugu kartu. Prva dva protivnika ne žele da je kupe, ali treći protivnik želi i plaća aktivnom igraču jedan biser.

Aktivni igrač zatim otkriva treću kartu, koju postavlja na drugo polje na skali istraživanja. Reč je o karti čudovišta, i igrač je odlučio da se ne bori protiv čudovišta, već da nastavi da istražuje dubine. Token pretnje se pomera za jedno polje nadole i karta čudovišta ostaje na skali istraživanja.



Aktivni igrač otkriva četvrtu kartu, koju kupuje prvi protivnik za dva bisera, s obzirom na to da je reč o drugom kupljenom savezniku u ovom potezu.



Nakon toga, aktivni igrač otkriva još tri karte, koje ne žele (ili ne mogu) da uzmu ni on ni njegovi protivnici. Sedmu otkrivenu kartu postavlja na poslednje polje na skali istraživanja. Aktivni igrač mora da uzme tu kartu, kao i jedan bonus biser iz Trezora. Njegov potez se završava.

Kraj istraživanja dubina:

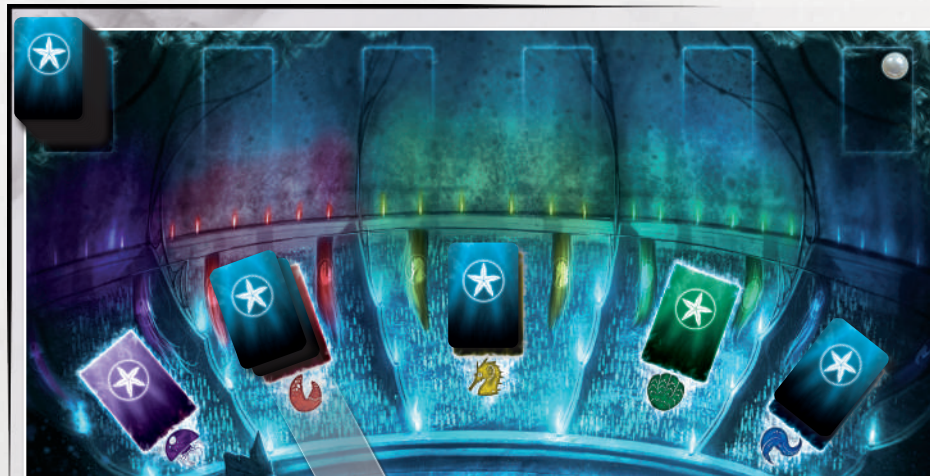
Vaš krug se završava čim ste dodali kartu saveznika u svoju ruku, ili se borili sa čudovištem. Svi saveznici koji su ostali na skali istraživanja se postavljaju, licem nadole, na mesta predviđena za njihovu rasu, na delu table koji nazivamo Savet. Sve karte čudovišta premeštaju se u gomilu odbačenih karata.



Napomena: Ukoliko ponestane karata u špilju istraživanja, promešajte gomilu odbačenih karata i od nje formirajte novi špil istraživanja.

➡ Tražite podršku Saveta

Kada zatražite podršku Saveta, uzmite sve karte iz jedne od gomila u Savetu i dodajte ih u svoju ruku, a da ih prethodno ne pogledate.



➔ Rekrutujte lorda

Lordovi, u zavisnosti od svoje rase, spadaju u šest različitih gildi, koje imaju svoje specijalnosti:



Vojnici nisu baš popularni i nose mali broj poena, ali njihove moći su usmerene protiv drugih igrača.



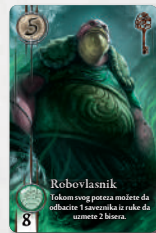
Farmeri nemaju specijalne moći, ali nose veliki broj poena, zato što uzgajaju sargaso – hranljivu algu koja je svima potrebna.



Političari su izuzetno nepopularni i beskrupulozni. Mogu da budu vrlo korisni zbog svog uticaja na druge lordove.



Magovi su specijalizovani za pregovore sa Savetom i savezničkim rasama.



Trgovci obezbeđuju dragocene bisere, bez kojih se teško dostižu velike ambicije.



Ambasadori omogućavaju lakši pristup lokacijama. Svaki ambasador uzima kontrolu nad jednom lokacijom.

Na karti lorda se nalaze:



A Ime lorda.

B Cena koja je potrebna da bi se lord regrutovao:

- ukupan broj mehura ukazuje na tačan broj različitih rasa saveznika koje su potrebne.
- Veliki mehur ukazuje na obaveznu rasu saveznika. Izbor rasa za manje mehure ostaje na vama.
- Broj ispod mehura ukazuje na ukupnu vrednost saveznika koju treba da odigrate kako biste regrutovali tog lorda.

Primer: Da biste regrutovali Gospodara magije, morate da potrošite saveznike tačno tri rase, ukupne vrednosti 10 ili više, od kojih jedna rasa mora da bude rasa meduza.

C Moć lorda:

Ukoliko je moć lorda obeležena strelicom, ona se koristi samo jednom, prilikom regrutacije lorda. Ukoliko ne postoji strelica, moć tog lorda važi sve dok se lord ne iskoristi kako bi se uzela kontrola nad lokacijom (u tom slučaju lokacija prekriva moći lordova).

D Neki lordovi imaju simbol **ključa**, koji se koristi kako bi se uzela kontrola nad lokacijom.

E Konačno, svaki lord kog ste regrutovali donosi određen broj poena!

Na svom potezu, možete da regrutujete jednog od dostupnih lordova iz Dvora. Da biste regrutovali lorda, MORATE odigrati dovoljno karata saveznika iz svoje ruke kako biste platili cenu lorda prikazanu na karti.

Plaćanje lordova:

- MORATE da koristite tačan broj rasa saveznika koji se traži (ni više ni manje).
- Možete koristiti više saveznika iste rase.
- Ukupna vrednost saveznika koje koristite može da bude veća od tražene cene, ali ne dobijate „kusur“, sve suvišne vrednosti saveznika se gube.
- Možete da potrošite bisere kako biste lakše regrutovali lorda: i dalje MORATE da koristite makar po jednu kartu od svake tražene rase, ali ukoliko nemate dovoljan zbir vrednosti karata, možete da potrošite onoliko bisera koliko vam nedostaje do tražene vrednosti (npr. ukoliko je zbir vrednosti vaših saveznika šest, a cena lorda je osam, potrebno je da dodate još dva bisera). Ti biseri se plaćaju u Trezor.

Karte saveznika koje ste iskoristili prilikom plaćanja lorda stavljaju se u gomilu odbačenih karata, osim jedne karte sa najmanjom vrednošću. Taj saveznik se „povezuje“ sa vama i vašim ciljevima: postavite ga licem nagore ispred sebe. Ukoliko ste iskoristili više saveznika sa jednakom, najmanjom vrednošću, odaberite jednog kog ćete da zadržite.

Povezani saveznici ostaju ispred vas do kraja igre. Ne mogu se koristiti za regrutaciju lordova, ali će vam povećati broj poena.

Moći lordova:

Nakon što ste platili cenu regrutacije, postavite lorda licem nagore ispred sebe. Ovaj lord je „slobodan“ i možete da koristite njegove moći. Mnogi lordovi imaju moć koja se koristi jednokratno, samo kada se lord regrutuje. Ove moći su obeležene strelicom. Neki lordovi imaju moć koja važi sve dok se ti lordovi ne iskoriste kako bi se uzela kontrola nad lokacijom. Njihove moći nisu obeležene strelicom.



Napomena: Igrač koji kontroliše lorda bez strelice bira kada u toku poteza koristi njegovu moć.

Dopuna Dvora:

Nakon regrutacije lorda pomerite sve preostale lordove u Dvoru udesno, tako da prazna mesta budu do špila lordova. Ukoliko je ostalo tri ili više lordova u Dvoru, lordovi se ne dopunjuju po automatizmu. Ukoliko ostane samo 2 lorda, igrač koji je uradio regrutaciju dobija 2 bisera (kao što je prikazano na tabli), i mora da popuni sva upražnjena mesta u Dvoru novim lordovima sa vrha špila.



U ovoj situaciji, aktivni igrač može da regrutuje:

- Gospodara magije, tako što koristi meduzu vrednosti 3, krabu vrednosti 2 i školjku vrednosti 5, što je u zbiru vrednost 10 sa tri različite rase, od kojih je jedna meduza. Zatim **POVEZUJE** kartu kraba vrednosti 2;
- Robovlasnika, tako što koristi dve karte školjki, ukupne vrednosti 6, i mora da doda dva bisera. Zatim **POVEZUJE** kartu školjki vrednosti 1.

Izdajnika ne može da regrutuje, zato što nema kartu sipe u ruci.

Ukoliko se odluči da regrutuje Gospodara magije ili Robovlasnika, dobiće dva bisera i dopuniće Dvor novim lordovima.



3 | Uzmite kontrolu nad lokacijom

Čim sakupite tri ključa (ključevi se sakupljaju regrutacijom lordova i borbom protiv čudovišta) MORATE odmah da uzmete kontrolu nad lokacijom.

Na pločici lokacije se nalaze:

A Ime lokacije

B Simbol koji ukazuje na koji način lokacija donosi poene.

Na primer, morska zvezda (simbol za saveznike) na žutom krugu (boja rase morskih konjica), ukazuje na to da ćete poene ostvariti preko saveznika rase morskih konjica.

C Broj poena koje možete da ostvarite na kraju igre.



Prilikom uzimanja kontrole nad lokacijom, možete:

- ➔ da uzmete jednu od ponuđenih lokacija okrenutih licem nagore (na početku igre postoji samo jedna ovakva lokacija); *ili*
- ➔ da povučete 1, 2, 3 ili 4 lokacije iz gomile i da odaberete jednu od njih. Sve koje niste odabrali postavite licem nagore, pored table, čime ih činite dostupnim u daljim potezima. Na ovaj način, ukoliko sebi date više opcija, napravićete veći izbor za svoje protivnike!

Postavite odabranu lokaciju ispred sebe. Sve lordove koje ste iskoristili da biste uzeli kontrolu nad lokacijom podvucite pod tu lokaciju, tako da prekrijete njihove moći. Ove moći više ne važe do kraja igre.

Ključeve sa tih lordova više ne možete da koristite. Lordovi ispod lokacija više nisu „slobodni” i ne mogu biti meta moći drugih lordova. Oni vam svakako i dalje donose poene na kraju igre.



Ključevi koje ste dobili u borbi protiv čudovišta odbacuju se prilikom upotrebe i vraćaju u gomilu iz koje su uzeti. Ukoliko ste dobili više ključeva odjednom, i time sakupili više od tri ključa (uključujući i one na lordovima), možete da odaberete koje ključeve koristite za uzimanje kontrole nad lokacijom.

Napomena: Neki lordovi (ambasadori) uzimaju kontrolu nad lokacijom sami. U ovom slučaju ne zaboravite da podvućete ambasadora pod tu lokaciju kako biste prekrili njegovu moć.



Kraj poteza

Kada ste završili sa svim obaveznim fazama, vaš potez sa završava. Na red dolazi igrač sa vaše leve strane, i on prolazi kroz iste faze. Igrači naizmenično odigravaju poteze, sve dok se ne ostvari jedan od uslova za kraj igre.

Kraj igre

Igra se završava kada se ispuni *jedan* od sledećih uslova:

➡ Bilo koji igrač je sakupio sedam lordova;

ILI

➡ Bilo koji igrač regrutuje lorda i nema dovoljno karata lordova u špilu da se dopune sva prazna mesta u Dvoru.

U oba slučaja, aktivni igrač završava svoj potez po pravilima igre. Nakon toga, svi ostali igrači igraju još po jedan *potez*.

Na kraju, svi igrači povezuju saveznika najmanje vrednosti iz ruke, i to za svaku rasu. Ostale karte saveznika iz ruke se odbacuju.

Svaki igrač sabira svoje poene. Poene dobijate od:

- A** Lokacija koje kontrolišete;
- B** Lordova koje ste regrutovali;
- C** *Najjačeg* povezanog saveznika svake rase;
- D** Tokena čudovišta koje ste sakupili.

Pobednik je igrač sa najviše poena! Ukoliko je rezultat nerešen, pobeđuje igrač sa više bisera. Ako je i dalje nerešeno, pobeđuje igrač koji je regrutovao lorda veće vrednosti.





	BORIS	FILIP		
	20			
	39			
	14			
	6			
Σ	79			

A Igrač je preko svojih lokacija osvojio 20 poena:

- Parlament donosi 6 poena, plus 2 poena za svakog lorda političara. Igrač dobija 10 poena, s obzirom na to da ima dva lorda političara.
- Utočište donosi 4 poena, plus 3 poena za svakog povezanog saveznika rase meduza. Igrač dobija 10 poena, s obzirom na to da ima dva povezana saveznika rase meduza.

B Igrač je preko svojih lordova osvojio 39 poena:

- 6 poena za Čuvarku,
- 5 poena za Robovlasnika,
- 6 poena za Gospodara magije,
- 3 poena za Starešinu,
- 7 poena za Tamničara,
- 6 poena za Izdajnika,
- 6 poena za Koruptora.

C Igrač je preko svojih povezanih saveznika osvojio 14 poena:

- 3 poena za najjačeg saveznika rase meduza,
- 3 poena za najjačeg saveznika rase sipa,
- 2 poena za najjačeg saveznika rase kraba,
- 1 poen za najjačeg saveznika rase morskih konjica,
- 5 poena za najjačeg saveznika rase školjki.

D Igrač je preko tokena čudovišta osvojio 6 poena.

Ukupno, kada saberemo A+B+C+D,
igrač je osvojio 79 poena!

Za lakše bodovanje
preuzmite aplikaciju
Bombyx Score



Biser: Valuta u igri.

Čudovište:

- **Karta čudovišta:** Karta iz špila istraživanja koja predstavlja čudovište.
- **Token čudovišta:** Token koji se dobija nakon borbe protiv čudovišta, i koji vredi 2, 3 ili 4 poena.

Dvor: Deo table na kom su postavljeni lordovi koji su spremni za regrutaciju.

Gilda: Gildu čine svi lordovi istog tipa i specijalnosti. Postoji 6 gildi: vojnici su crveni, trgovci zeleni, političari plavi, magovi ljubičasti, farmeri žuti, a ambasadori su višebojni.

Istraživanje dubina: Otkrivanje karata, jedne po jedne, sa vrha špila istraživanja na skalu istraživanja, da bi se pronašli saveznici koji najviše odgovaraju potrebama igrača.

Ključ: Tokeni koji se dobijaju borbom protiv čudovišta, ili simboli na nekim lordovima. Igrač mora da sakupi tri ključa kako bi uzeo kontrolu nad lokacijom.

Lokacija: Pločice koje predstavljaju različite strateške lokacije Ambisa. Donose igračima poene nakon što uzmu kontrolu nad njima.

Lord: Karta koja predstavlja bitno stvorenje Ambisa, sa specifičnim moćima.

Moć: Sposobnost lorda koja se dobija nakon njegove regrutacije.

Povezati saveznika: Prilikom regrutacije, zadržite najslabijeg odigranog saveznika ispred sebe.

Pretnja:

- **Token pretnje:** Token koji se pomera na skali pretnje. Njegova pozicija određuje nagradu koju igrači osvajaju u borbi protiv čudovišta.
- **Skala pretnje:** Skala na kojoj se pomera token pretnje.

Rasa: Sve karte saveznika istog tipa. Postoji pet rasa: plave sipe, zelene školjke, crvene krabe, žuti morski konjici i ljubičaste meduze.

Regrutacija: Plaćanje tražene cene kako biste preuzeli nekog lorda iz Dvora.

Savet: Deo table na kom se drže saveznici razdvojeni u rase, koji nisu bili odabrani tokom faze istraživanja dubina.

Saveznik: Karta iz špila istraživanja koja može da prikazuje sipu, meduzu, morskog konjica, školjku ili krabu, vrednosti od 1 do 5.

Slobodan: Svaki regrutovani lord koji nije iskorišćen za uzimanje lokacije, smatra se slobodnim.

Trezor: Zaliha bisera koja stoji u zasebnoj posudi sa strane.



Zapovednik: Kada ga neki igrač regrutuje, svi ostali proveravaju koliko imaju saveznika u ruci. Mogu da zadrže po šest saveznika, a višak moraju da odbace (sami biraju koje će saveznike odbaciti).

Sve dok je Zapovednik slobodan ispred igrača, njegovi protivnici mogu da vuku nove saveznike i da ih imaju više od šest (bilo da je reč o istraživanju dubina ili podršci Saveta), ali na kraju svog poteza, moraće da odbace višak karata, tako da im ostane šest karata u ruci.



Atentator: Lordovi koji su mete Atentatora rotiraju se za 90°, što ukazuje na to da do kraja igre važe SAMO njihovi poeni, dok njihove moći i ključevi više nemaju nikakvog efekta. Međutim, ti lordovi se smatraju slobodnim, i mogu da budu odbačeni za efekat Izdajnika ili Spletkaroša. Lord koji zatim uđe u igru kao zamena, ne smatra se metom Atentatora i može da koristi svoje ključeve i moći.



Krotiteljka: Kada se protivnici bore protiv čudovišta dok se token pretnje nalazi na prvom polju, dobiće nagradu predviđenu za to polje.



Gospodar magije: Kada ga regrutujete, kao i inače povezujete najslabijeg saveznika. TEK NAKON toga važi njegova moć, za buduće regrutacije.



Izdajnik i Spletkaroš: Kada igrač regrutuje jednog od ova dva lorda, može da iskoristi njihovu moć na nekom od ostalih slobodnih lordova, koji nisu iskorišćeni kako bi uzeli kontrolu nad lokacijom. U specifičnom slučaju, lordovi koji su mete Atentatora mogu da budu zamenjeni korišćenjem ovih moći (vidi pod Atentator). Igrač može odmah da koristi moć lorda koji je ušao u igru kao zamena.

Autori: Bruno Katala i Šarl Ševalije.
Ilustrator: Gzavije Kolet.