

PRAVILA



MAGLORODNI
— KARTIČNA IGRA —

MAGLORODNI

KARTIČNA IGRA



Dobro došli u svet Maglorodnih Brendona Sandersona! U društvenoj igri **Maglorodni: Kartična igra™**, koja je smeštena u razoreni svet Skadrijala, moćni Maglorodni se bore jedni protiv drugih u Lutadeli, gradu pepela i magle, kojim dominiraju misteriozni Gospod Vladar i njegovi zastrašujući Čelični Inkvizitori.

Igrači su Maglorodni, koji mogu da sagorevaju metale kako bi oslobodili svoje supermoći. Sagorevaćete čelik kako biste na svoje protivnike ispaljivali smrtonosne novčiće, kositar da biste dobili nadljudsku snagu i kalaj da biste izoštrili svoja čula. I to je samo mali deo vaših moći. **Maglorodni: Kartična igra™** omogućava vam da svaki put kada igrate imate drugačiju strategiju. Da li ćete se fokusirati na gvožđe i čelik kako biste se suprotstavili svojim protivnicima u direktnom sukobu? Da li ćete se specijalizovati u korišćenju bronze i bakra kako biste se sakrili od svojih protivnika i tragali za novim moćima? Ili ćete pokušati da iznenadite svoje protivnike širokim arsenalom moći i upotrebom svih metala? Koju god strategiju da izaberete, imaćete više načina na koje možete da ostvarite pobedu. Budite prvi igrač koji će ispuniti tri jedinstvene misije, ili budite jedini preživeli da biste pobedili u igri.

Kada usavršite svoje moći boreći se jedni protiv drugih, vreme je da se ujedinite i zajedno se suprotstavite Gospodu Vladaru i njegovim slugama. **Maglorodni: Kartična igra™** dolazi sa jedinstvenim špilom Gospoda Vladara za kooperativnu i solo verziju igre!

AUTOR: John D Clair

RAZVOJ IGRE: Hayden Dillard

UMETNIČKI DIREKTORI: Johnny O'Neal i Katie Payne

GRAFIČKI DIZAJN: Stephanie Gustafsson

UMETNICI:

Alexander Ngo, Amirul Hhf, Anna Pazyniuk, Antti Hakosaari, Ari Ibarra, Artur Mosca, Austin Hartell, Darko Stojanovic, David Astruga, Deandra Scicluna, Elizabeth Peiro, Gal Or, Irina Nordsol, Jessica Liu, Joel Chaim Holzman, Kevin O'Neill, Kiki Moch Rizky, Linda Lithen, Logan Feliciano, Raymond Swanland, Sami Rytkonen, Satoshi Kamanaka, Steven Shan, Svetlana Kostina, Valeria Casale, Vladimir Ishelin

TEST-IGRAČI:

Ethan Reid (koordinator), Arraka, Andrew Pruitt, Andy Myers, Arjun Krishna, Bob Peavyhouse, Bowen Jacobs, Bowyer, Brian Nulle, Caden Hall, Jared „Cajride” Carrell, Carston Work, Christopher Austen Springs, Christopher Spenner, CJ Lewis, Colby Bair, Colin Ryan, Daniel Huddleston, Davi Paulino, David Saperstein, David „Cash67” Scherm, Deceptikahn, Dick Judge, Eli Johnson, Elian Schechtel, Evan Slagle, Felix Bauhardt, Giovanni Di Rauso, Gustavo Recinos, Ignacio Lema Lewis, Isaac K, Jacob De Hoyos, Jacob Gaines, James Ayres, Jerms, Johnnie Barton, Jonathan Ferguson, Jonathan Gardiner, Josh McAleer, Katie Little, Leah Ester Harmony, Lukas Hawkins, Lux Violet, Mark Lindberg (The Sanderson Collector), Matt Chapman, Mahya Jamshidian, Maya, Melissa Fuchs, Michael Cardel, Neil Holford, Noah Bemont, Peter Jordahl, Protigas, Rodolfo De Curtis, Ryan Malloy, Spencer Palmer, Susan Araiza, Trevor McCue, Quibicus (aka Tom), Will Layton, Nisarg „Strifelofer” Shah, Amanda Schade, Blake Dunn, Jorge Parra, Brigham Moore, Chandler Stephens.

Maglorodni: Kartična igra™ - Edicija I.1; Prvo izdanje.

Sva prava zadržana. Proizvedeno u Kini. Umnožavanje ovih pravila u bilo kom obliku dozvoljeno je samo za nekomercijalnu upotrebu.

Maglorodni: Kartična igra™ je © 2024. kompanije Brotherwise Games, LLC. Zasnovana na serijalu knjiga Maglorodni® Brendona Sandersona, koje su zaštićeni znakovi © 2006, 2007, 2008 kompanije Dragonsteel Entertainment, LLC i koriste se uz izričitu dozvolu kompanije Dragonsteel Entertainment, LLC.

Objavila 2024. godine kompanija Brotherwise Games, LLC, 2110 Artesia Blvd. #B-385, Redondo Beach, 2025.

2025. Mipl. Uvoznik i distributer za Srbiju: Pridemage Games, Josifa Runjanina 3, 21 000 Novi Sad www.drustveneigre.rs



POGLEDAJTE VIDEO SA
UPUTSTVIMA ZA IGRU!



KOMPONENTE



4 KARTE LIKOVA



4 SETA OD PO 8 KARTONSKIH TOKENA METALA
(32 ukupno)



4 TABLE TRENINGA IGRAČA



4 BROJČANIKA ŽIVOTNIH POENA I PO 4 ODGOVARAJUĆA MARKERA



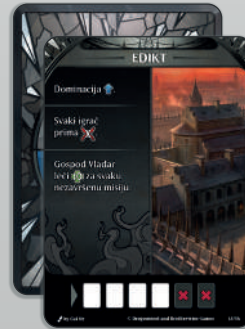
8 KARATA MISIJA



4 POČETNA ŠPILA
(svaki od po 10 karata)



82 KARTE PONUDE



36 KARATA IZAZOVA
GOSPODA VLADARA



KARTA GOSPODA VLADARA
I KARTA DOMINACIJE



16 TOKENA ATIJUMA



14 TOKENA GROŠEVA



KARTONSKA FIGURA
METE



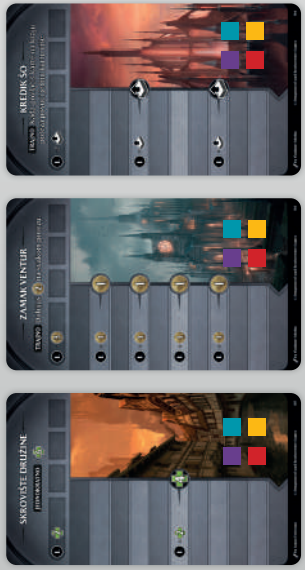
BROJČANIK GOSPODA VLADARA I 8
MARKERA

Postavka igre za četiri igrača



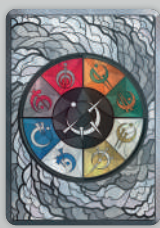
5

PONUDA



3

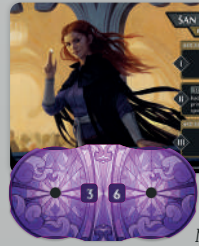
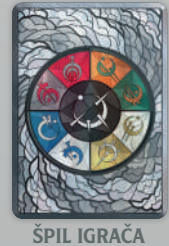
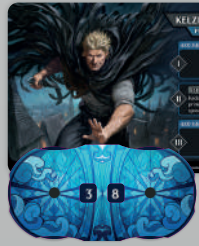
3



ŠPIL PONUDE



4

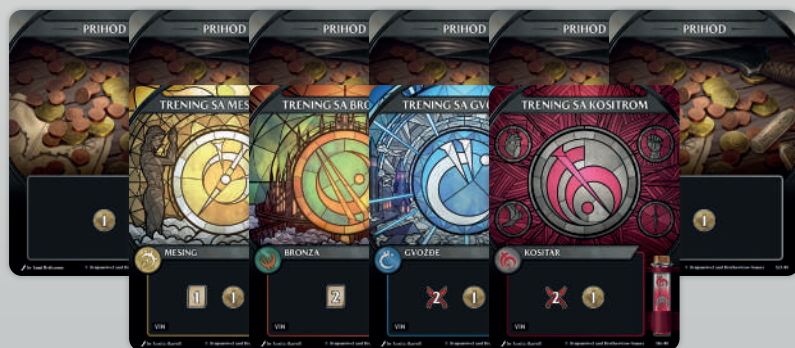


6



Nasumično izaberite prvog igrača.

POSTAVKA

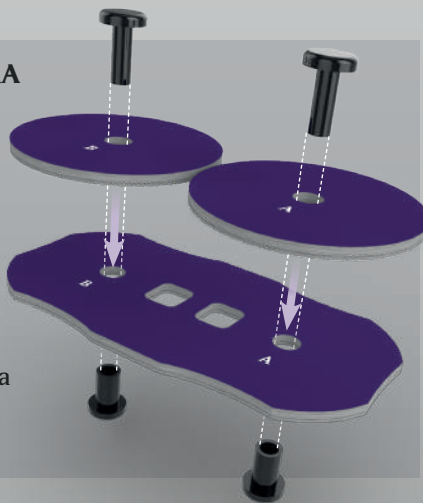


Primer Vininog početnog špila

SASTAVLJANJE BROJČANIKA ŽIVOTNIH POENA

Postavite delove brojčanika na osnovu slovnih oznaka na poleđini i pričvrstite ih plastičnim spojnicama.

Diskovi A brojčanika životnih poena igrača imaju vrednosti od 0 do 4, dok disk A brojčanika Gospoda Vladara ima vrednosti od 0 do 6.



- 1 Svaki igrač dobija:
 - A Nasumično odabranu kartu lika.
 - B Tablu treninga i marker odgovarajuće boje, koji postavlja na prvo polje skale treninga.
 - C Set od osam tokena metala, koje postavlja na označena mesta na tabli treninga.
 - D Četiri početne trening karte svog lika i šest karata prihoda, koje treba da promeša kako bi formirao početni špil.
 - E Brojčanik koji podešava na 36 životnih poena.
- 2 Ukoliko igra manje od četiri igrača, vratite u kutiju preostale komponente igrača, uključujući i višak početnih trening karata i karata prihoda.
- 3 Promešajte špil karata Ponude i postavite ga na sredinu stola. Okrenite šest karata sa vrha špila i postavite ih u niz. Ove karte čine Ponudu.
- 4 Postavite sve tokene groševa i atijuma pored Ponude, tako da su svim igračima nadohvat ruke.
- 5 Promešajte i nasumično otkrijte tri karte misija. Ostale karte misija vratite u kutiju. Postavite po jedan marker svakog igrača na svaku kartu misije, na sliku sa desne strane karte.
- 6 Izaberite prvog igrača. Drugi igrač (levo od prvog igrača) dobija dva dodatna životna poena, treći igrač (ukoliko ga ima) četiri dodatna životna poena i četvrti igrač (ukoliko ga ima) četiri dodatna životna poena i jedan groš.
- 7 Ukoliko igrate u više od dva igrača, poslednji igrač dobija Metu.
- 8 Svaki igrač povlači pet karata sa vrha svog ličnog špila, kao svoju početnu ruku.

PREGLED IGRE I GLAVNI KONCEPTI

UNAPREĐIVANJE ŠPILA

Maglorodni: Kartična igra™ je igra unapređivanja špila. To znači da na početku igre imate slabiji špil, koji ćete tokom igre unapređivati kupovinom i eliminisanjem karata. Ovo su neka osnovna pravila:

- 1 Svaki igrač ima pet karata u ruci (A), špil okrenut licem nadole (B), gomilu odbačenih karata okrenutu licem nagore (C), i karte u igri (D).
- 2 Igrač može da gleda svoje karte u ruci i gomili odbačenih karata u bilo kom trenutku, ali ne može da gleda karte u špilu.
- 3 Igrač može da odigra karte na svom potezu, redosledom po svom izboru. Karte postavlja licem nagore, u svoju oblast za igru, gde ostaju do kraja njegovog poteza.
- 4 Svaki put kada igrač dobije novu kartu stavlja je na gomilu odbačenih karata, osim ukoliko nije drugačije naglašeno.
- 5 Na kraju poteza, sve karte u igri (osim saveznika) premeštaju se na gomilu odbačenih karata, kao i neodigrane karte iz igračeve ruke.
- 6 Da bi završio potez, igrač povlači pet novih karata sa vrha svog špila.
- 7 Ukoliko u bilo kom trenutku igrač treba da povuče kartu (bilo tokom poteza, ili kada vuče nove karte na kraju poteza), a njegov špil je prazan, igrač meša odbačene karte kako bi formirao nov špil, sa kog povlači karte.
- 8 Ukoliko je karta eliminisana, ona se stavlja na gomilu „eliminisanih“ karata, koju dele svi igrači. Svi igrači mogu da gledaju karte u gomili eliminisanih karata, u bilo kom trenutku.



SAVET ZA STRATEGIJU:

Špil igrača uvek raste i menja se, a stvaranje najboljeg špila je u najvećem broju slučajeva preduslov za pobjedu. Ono što određuje najbolji špil, međutim, zavisi od strategije koju igrač odabere. Vi birate da li ćete napraviti „tanak“ špil, od samo pet karata, koji možete u celosti odigrati u svakom potezu, a možete napraviti i veoma raznolik špil koji će iznenaditi vaše protivnike. Dobar špil se može fokusirati na jedan metal, koji će aktivirati karte sa jakim efektima, a može se oslanjati i na različite metale, koji će aktivirati različite karte. Špil može biti specijalizovan za borbu ili fokusiran na ispunjavanje misija, može biti izbalansiran između to dvoje, a možete u potpunosti da se usredsredite na atijum. Postoji mnogo načina da dođete do pobjede, a vaša strategija bi trebalo da zavisi od vašeg lika i dostupnih karata u Ponudi.

POČETNI ŠPIL

Svaki igrač počinje sa četiri trening karte i šest karata prihoda u svom špilu. Četiri trening karte se razlikuju za svakog lika, ali svaki od njih ima po jednu kartu za svaki par metala, i četiri ista efekta. Karte prihoda se koriste za kupovinu novih karata iz Ponude.

METALI

Metali koje Maglorodni gutaju i sagorevaju predstavljaju izvor njihove Alomantije. To je u ovoj igri predstavljeno pomoću osam različitih tokena metala, koje ima svaki igrač. Metali mogu da se koriste na različite načine.

SAGOREVANJE

Da bi ste aktivirali efekte akcionih karata u igri, morate da „sagorevate” određeni metal. Na početku igre moći ćete da sagorevate samo jedan token metala po potezu, ali napredovanjem na skali treninga, kao i odigravanjem određenih karata i ispunjavanjem nekih misija moći ćete da sagorevate više tokena metala.

Koliko tokena metala imate mogućnost da sagorevate možete da vidite tako što ćete na svojoj skali treninga prebrojati koliko ste dostigli simbola:



Da biste sagorevali metal, sklonite token sa njegovog mesta na tabli treninga i postavite ga na kartu koju želite da aktivirate. Na kraju poteza vratite ga na tablu treninga. Karte možete da aktivirate samo pomoću odgovarajućeg metala (pogledajte stranu 10).

Takođe, akcione karte možete koristiti kao metale da aktivirate efekte drugih karata. Da biste to uradili, odigrajte kartu postrance, tako da se vidi bočica sa metalima, ispod druge karte kojoj je neophodan jedan od ta dva metala. Korišćenje karte na ovaj način ne ulazi u ograničenje tokena metala koje možete da sagorevate po potezu, što je korisno jer vam omogućava da odigrate više karata. Ne postoji ograničenje broja karata koje možete odigrati kao metale tokom istog poteza.



SAVET ZA STRATEGIJU:

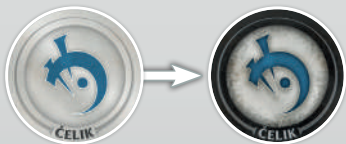
Možete sagorevati token metala ili iskoristiti kartu kao metal, a da ne aktivirate efekat nijedne konkretne karte. Samo ih postavite u svoju oblast za igru. Ovo može biti od pomoći ukoliko želite da iskoristite sposobnost savanta (strana 10) ili sposobnosti saveznika (strana 11).



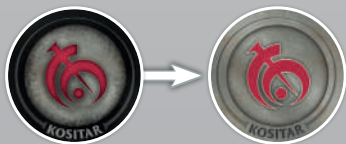
Svaki lik ima četiri početne „trening” karte, označene njihovim imenom u donjem levom uglu karte (A).



U ovom primeru, karta **TRENING SA GVOŽDEM** sagoreva se kako bi obezbedila čelik, pošto se može koristiti kao gvožđe ili čelik. Token čelika se takođe sagoreva, kako bi se aktivirao sekundarni efekat karte **LEBDENJE**.



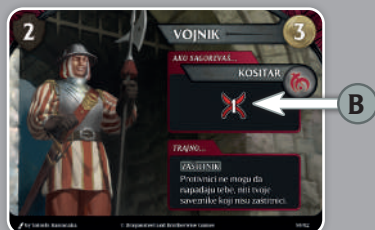
Rasplamsajte metal tako što ćete ga okrenuti na stranu sa tamnom ivicom. Rasplamsali metal ne možete da koristite dok ga ne dopunite.



U ovom primeru, karta **TRENING SA KALAJEM** odbacuje se da bi se dopunio rasplamsali kositar, pošto su oba metala deo istog para (A).




Igrač koristi atijum da aktivira primarni efekat (A) karte **PREŽIVLJAVANJE**. Taj atijum se, takođe, računa kao kositar, što mu omogućava da iskoristi sposobnost (B) karte **VOJNIK**.



METALI (NASTAVAK)

RASPLAMSAVANJE

Možete da sagorevate samo onoliko metala koliko imate simbola . Ukoliko želite da iskoristite više tokena metala, morate da ih „rasplamsate”. Da biste rasplamsali metal, uzmete nerasplamsali token metala, koji niste iskoristili u tom potezu, okrenite ga i postavite na kartu čiji efekat želite da aktivirate, ili bilo gde u svoju oblast za igru ako ne želite da aktivirate nijednu konkretnu kartu. Rasplamsali metal se ponaša kao metal koji sagorevate, ali na kraju poteza, kada treba da ga vratite na tablu treninga, vratite ga okrenutog. Ne možete ponovo da koristite taj token metala – za sagorevanje ili rasplamsavanje – sve dok ga ne dopunite. Rasplamsavanje se računa kao sagorevanje metala za sve sposobnosti koje proveravaju da li se metal sagoreva. Možete da rasplamsate koliko god želite metala tokom jednog poteza.

DOPUNJAVANJE

Da biste dopunili rasplamsali metal, možete odbaciti kartu iz ruke. Ukoliko to učinite, okrenite na lice token metala koji odgovara jednom od dva metala u bočici, u donjem desnom uglu karte. Dopunjavanje metala se ne računa kao sagorevanje tog metala u svrhu korišćenja sposobnosti saveznika, sposobnosti likova ili sposobnosti savanta.

Postoje određeni efekti karata i misija koji će vam omogućiti da dopunite bilo koji rasplamsali metal. Oni su predstavljeni simbolom: .

Možete dopuniti metal u istom potezu u kom ste ga rasplamsali. Kada dopunite metal, možete ga iskoristiti u tom potezu ako ga već niste koristili, bilo sagorevanjem ili rasplamsavanjem, ali svaki metal možete da iskoristite samo jednom po potezu. Ne možete rasplamsati metal, dopuniti ga i ponovo iskoristiti.

ATIJUM

Najmoćniji metal, atijum nije dostupan igračima na početku igre. Atijum možete dobiti preko skale treninga ili određenih misija. Možete ga koristiti za aktiviranje efekata karata atijuma, ili kao „džoker” token umesto bilo kog drugog metala. Ukoliko se atijum koristi za aktiviranje karata koje ne zahtevaju atijum, kao što je, na primer, kositar karta, smatra se i jednim i drugim, atijumom i kositrom za potrebe sposobnosti saveznika i likova.

Na kraju poteza u kom ste iskoristili atijum, vratite token atijuma u zalihe. Svaki token atijuma je samo za jednokratnu upotrebu.

Token atijuma ne može da se rasplamsa.

Karte atijuma mogu se koristiti za aktiviranje bilo koje karte ili za dopunjavanje bilo kog metala, ako ih odigrate postrance ili odbacite. *Atijum je neograničen resurs. Ukoliko vam ponestane tokena atijuma, koristite odgovarajuće zamene.*



Metali i njihovi efekti



KALAJ

Karte kalaja fokusirane su na poene misija (📄) i novčiće (🪙), i donose različite efekte koji zavise od vašeg položaja na različitim skalama misija.

ČULO : Ovaj efekat sprečava druge igrače da napreduju na skalama misija, i utiče na ceo potez.

Na primer, ukoliko je igrač dobio dva poena misije i na njega je odigran efekat Čulo 3, a zatim dobije još dva poena misije u istom potezu, napredovaće samo za jedno polje.



KOSITAR

Karte kositra donose borbene poene (⚔️) i lečenje (+).

ZAŠTITNIK : Oba kositrena saveznika su zaštitnici, što znači da protivnici ne mogu nanositi štetu ni vama ni vašim drugim saveznicima, dokle god imate zaštitnika u igri.



BRONZA

Karte bronze donose poene misija (📄) i dozvoljavaju vam da koristite efekte karata u Ponudi.

TRAŽI : Ovaj efekat vam omogućava da iskoristite primarni efekat bilo koje akcione karte (ne i saveznika) iz Ponude, do prikazane cene. Ne morate da sagorevate odgovarajući metal da biste iskoristili efekat karte iz Ponude.



BAKAR

Karte bakra imaju različite efekte, neke karte služe za lečenje (+), a neke karte mogu da spreče nanošenje štete.

OBLAK : Ovaj efekat sprečava nanošenje štete igraču ili njegovim saveznicima, u zavisnosti od karte. Ukoliko umanjuje štetu koja se nanosi igraču, igrač prima štetu umanjenu za vrednost efekta. Ukoliko ovaj efekat smanji štetu na 0, igrač ne može da prosledi Metu. *Ukoliko efektom Oblak štitite saveznika, taj saveznik ne može da bude savladan, ali može biti ponovo napadnut u istom potezu, ako protivnik ima dovoljno borbenih poena.*



CINK

Karte cinka donose novčiće (🪙), i omogućavaju vam dodatni način da koristite sposobnosti saveznika.

POTPALI : Ovaj efekat vam omogućava da iskoristite primarnu sposobnost svog saveznika, jednom po potezu. Ne morate da sagorevate dodatni metal da biste to uradili. Možete iskoristiti tu sposobnost u istom potezu, pre ili posle potpaljivanja, ukoliko sagorevate odgovarajući metal.



MESING

Karte mesinga donose poene misija (📄) i novčiće (🪙), kao i mogućnost da eliminišete karte.

UMIRI : Ovaj efekat vam omogućava da eliminišete bilo koju kartu iz svoje ruke, gomile odbačenih karata ili iz igre. Ukoliko eliminišete kartu koja je u igri, svejedno primenjujete njen efekat u tom potezu.



GVOŽĐE

Karte gvožđa donose borbene poene (⚔️), i omogućavaju vam da se pripremite za naredne poteze.

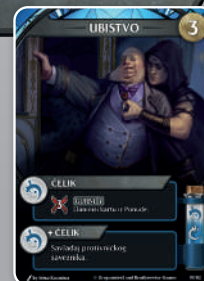
VUCI : Ovaj efekat vam omogućava da premeštate karte iz svoje gomile odbačenih karata na vrh svog špila. *Napomena: Kada kupite kartu, stavlja je na gomilu odbačenih karata. Takođe, kartu možete odbaciti iz ruke u bilo kom trenutku, što vam omogućava da primenite ovaj efekat. Karte u igri se odbacuju na kraju vašeg poteza, tako da ovaj efekat ne možete da primenite na njih.*



ČELIK

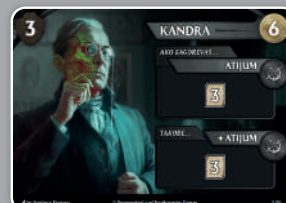
Karte čelika donose borbene poene (⚔️), novčiće (🪙), mogućnost uticaja na Ponudu, pa čak i način da uzimate karte iz gomile eliminisanih karata.

GURNI : Ovaj efekat vam omogućava da eliminišete bilo koju kartu iz Ponude. Eliminisanе karte odmah zamenite novim kartama.



ATIJUM

Karte atijuma donose više poena misije (📄) i borbenih poena (⚔️), ali da biste ih aktivirali potreban vam je dragoceni atijum. Karte atijuma mogu se koristiti da se aktivira bilo koja druga karta, ili da se dopuni bilo koji rasplamsali metal, kada se odbace.




KARTE

Postoje dve vrste karata u špilu Ponude: akcione karte i saveznici. Akcione karte imaju vertikalnu, a karte saveznika horizontalnu orijentaciju.

ANATOMIJA AKCIONE KARTE:

Akzione karte imaju sledeće karakteristike:

- 
- 1 Naziv karte.
 - 2 Cena karte prilikom kupovine iz Ponude.
 - 3 Metal potreban za aktiviranje primarnog efekta (bilo sagorevanjem tokena metala, ili karte koja se koristi kao metal).
 - 4 Efekat koji se aktivira kada se metal sagoreva. Efekat karte se primenjuje odmah. **Napomena:** Ovaj efekat možete aktivirati samo jednom, bez obzira na to koliko puta ste sagorevali gvožđe na svom potezu.
 - 5 Neke karte imaju sekundarni efekat koji se aktivira kad sagorevate dodatni metal, u ovom slučaju drugo gvožđe. **Zapamtite da imate samo jedan token svakog metala, pa ćete morati da koristite atijum ili karte kao metale da biste aktivirali sekundarni efekat. Prvo mora da se aktivira primarni efekat, pa tek onda sekundarni.**
 - A Neke karte ovde imaju više od jednog tokena metala, poput ove karte, koja zahteva da sagorevate dva dodatna gvožđa kako biste aktivirali efekat. Sagorevanje samo jednog dodatnog gvožđa neće aktivirati efekat.
 - 6 Sekundarni efekat koji se aktivira sagorevanjem dodatnog metala.
 - 7 Metalni par kom karta pripada. Ovu kartu možete iskoristiti za aktiviranje efekata karata koji zahtevaju jedan od ova dva metala (u ovom slučaju čelik i gvožđe), ili je možete odbaciti da biste dopunili jedan rasplamsali metal, koji pripada ovom paru.
 - 8 Neke karte imaju sposobnost savanta koja se aktivira samo kada iskoristite kartu kao metal. Ova karta nanosi dve štete kada je iskoristite kao metal, ali ne i kada je odbacite da biste dopunili rasplamsali metal, ili ako je iskoristite za njene efekte.
 - 9 Neke karte imaju efekte koji se mogu aktivirati na tuđem potezu (označene vertikalno orijentisanom trakom sa nazivom efekta). Da biste iskoristili ovaj efekat, odigrajte kartu u relevantnom trenutku. Da biste primenili taj efekat ne morate da sagorevate nijedan metal, ali karta se odmah odbacuje i ne može se koristiti ni u jednu drugu svrhu.

SAVET ZA STRATEGIJU:

Karte sa efektom **UMIRI** i određene misije omogućavaju vam da eliminišete karte iz igre. Ovo može biti veoma korisno, jer vam omogućava da izbacite slabije karte iz špila, što povećava verovatnoću da izvučete snažnije karte. Kada treba da eliminišete kartu, možete izabrati kartu iz svoje ruke, svoje gomile odbačenih karata, pa čak i neku kartu koju ste odigrali i koju ste već aktivirali u tom potezu. Karte eliminisane na ovaj način treba da se stave na posebnu gomilu u blizini Ponude, gde ćete odlagati sve karte eliminisane iz Ponude korišćenjem efekta **GURNI**, ili pomoću sposobnosti nivoa II svih karata likova.

KARTE (NASTAVAK)

KARTE SAVEZNIKA

Karte saveznika funkcionišu drugačije od akcionih karata. Njihova orijentacija je horizontalna, a kada ih odigrate, postavite ih iznad karte lika, gde će ostati sve dok ih neki drugi igrač ne savlada, nakon čega ćete ih premestiti na svoju gomilu odbačenih karata. Sposobnosti saveznika možete koristiti jednom po potezu, dokle god su u igri. Karte saveznika ne mogu se koristiti kao metali, ili za dopunjavanje rasplamsalih metala, i ne aktiviraju ih direktno metali kao akcione karte.

ANATOMIJA KARTE SAVEZNIKA:

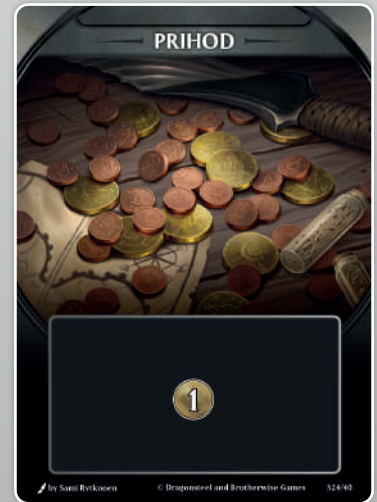
Karte saveznika imaju sledeće karakteristike:



- 1 Naziv saveznika.
- 2 Cena saveznika prilikom kupovine iz Ponude.
- 3 Odbrana saveznika.
- 4 Metal povezan sa saveznikom (ako postoji). Ukoliko sagorevate ovaj metal, možete da iskoristite ovu sposobnost. Ovu sposobnost možete da iskoristite samo jednom po potezu, bez obzira na to koliko puta ste sagorevali navedeni metal. Na primer, za kartu **DŽEPAROŠ**, ukoliko sagorevate gvožđe da biste aktivirali efekat karte **UPAD**, dobićete jedan novčić.
- 5 Neki saveznici imaju sposobnost koju možete da iskoristite samo ako sagorevate dodatni metal. Za kartu **DŽEPAROŠ**, sekundarnu sposobnost možete iskoristiti ako sagorevate bar dva gvožđa.
- 6 Neke karte saveznika imaju **trajne** sposobnosti za koje nije potrebno da sagorevate metale. Te sposobnosti su uvek aktivne, dokle god je saveznik u igri.

PRIHODI

Karte prihoda postoje samo u početnim špilovima. Karte prihoda donose jedan novčić (🪙) koji možete iskoristiti za kupovinu karata i groševa iz Ponude, i nemaju cenu u metalu i povezane metale.



Token groša možete kupiti na svom potezu za dva novčića. U nekom narednom potezu možete odbaciti groš da biste dobili jedan novčić.

SAVET ZA STRATEGIJU:

Ne zaboravite da uvek možete sagorevati metal ili iskoristiti kartu kao metal, a da ne aktivirate nijednu konkretnu kartu. To možete uraditi kako biste mogli da iskoristite sposobnosti saveznika.



Svaki igrač ima kartu lika i skalu treninga na kojoj će napredovati tokom igre.

SKALA TRENINGA

Svaki igrač, na početku svakog svog poteza, pomera marker za jedno polje unapred na skali treninga. Na ovaj način igrači otključavaju nove sposobnosti tokom igre. Takođe, na ovoj skali igrači napreduju kad god odigraju kartu ili primene efekat misije sa ovim simbolom:

Ako otključate sposobnost tokom svog poteza tako što ste napredovali na skali treninga, odmah možete da je koristite.

Postoje četiri vrste nagrada koje možete otključati na skali treninga:

- 1 Sagorevanje dodatnog tokena metala . Svaki put kada dostignete jednu od ovih tačaka, trajno dobijate mogućnost da sagorevate dodatni token metala na svakom potezu. Ukoliko stignete do kraja skale, moći ćete da sagorevate četiri tokena metala na svakom potezu.
- 2 Otključavanje sposobnosti lika . Svaki put kada dostignete jednu od ovih tačaka, trajno dobijate jednu od sposobnosti svog lika.
- 3 Atijum . Dobijate token atijuma. Ovi tokeni su za jednokratnu upotrebu.
- 4 Izvor atijuma = . Kada stignete do ove tačke na kraju skale, svaki put kada treba da napredujete na skali treninga (uključujući i na početku svakog poteza), dobijate jedan token atijuma.



Primer:

Ljubičasti igrač počinje svoj potez tako što se pomera za jedno polje unapred na skali treninga **A**. On odmah dobija token atijuma **B**. U ovoj fazi igre, on može da sagoreva tri tokena metala istovremeno i ima otključane prvu **C** i drugu **D** sposobnost svog lika.



KARTA LIKA

Likovi imaju posebne sposobnosti, koje ćete moći da otključate tokom igre, napredovanjem na skali treninga.

- 1 Naziv lika.
- 2 Sposobnosti (I II III) koje se otključavaju napredovanjem na skali treninga. Ove sposobnosti ne možete da koristite dok ih ne otključate. Kad ih otključate možete ih koristiti jednom po potezu.
- 3 **Karakteristični metal:** Svaki lik ima metal koji je karakterističan za njega i koji je vezan za njegovu prvu sposobnost. Kao i kod sposobnosti saveznika, kada sagorevate ovaj metal (kositar 🌀) u Vininom slučaju, možete da iskoristite ovu sposobnost. Kao i druge sposobnosti, sposobnosti likova mogu se iskoristiti samo jednom po potezu, bez obzira na to koliko puta ste sagorevali navedeni metal.
- 4 **Druga sposobnost:** Ova sposobnost je ista za svakog lika. Nakon otključavanja ove sposobnosti, jednom po potezu igrač može odmah eliminisati kartu nakon što je kupi iz Ponude. Ukoliko to uradi, može primeniti primarni efekat te karte, a da ne sagoreva traženi metal.
- 5 **Atijum:** Ova sposobnost je ista za svakog lika. Nakon otključavanja ove sposobnosti, jednom po potezu, kad god igrač sagoreva atijum 🌀 iz bilo kog razloga (kao atijum ili kao drugi metal), može da iskoristi ovu sposobnost.



Primer:

Životni poeni igrača prate se pomoću brojevanika. Igrači počinju igru sa 36, 38 ili 40 životnih poena i nikada ih ne mogu imati više od 40.

Šteta koja je naneta borbenim poenima (X) drugog igrača smanjuje vaše životne poene. Povećavate ih lečenjem (+), koje obično primenjujete sami na sebe. Kada životni poeni igrača spadnu na 0, on je eliminisan iz igre.



U svakoj igri korišćićete tri od osam dostupnih misija. Jedan od tri načina da pobedite u igri jeste da prvi stignete do vrha svake skale misije. Igrači mogu da se pomeraju nagore na skali misije kad god im neki efekat donese poene misija (). Ukoliko igrač dobije više poena misije u istom potezu, može ih potrošiti sve na jednu skalu, ili podeliti na nekoliko.

Karte misija imaju sledeće karakteristike:



- 1 Naziv misije.
- 2 Polazna oblast na koju igrači postavljaju svoje markere na početku igre. Marker koji se ovde nalaze smatraju se kao da nisu na skali. Kad igrač, čiji se marker ovde nalazi, dobije jedan poen misije, postavlja svoj marker na najniže polje na skali.
- 3 Skala na kojoj pomerate markere nagore. Potrebno vam je 12 poena misije da stignete do vrha.
- 4 Nagrade na sredini skale: Svaka karta misije ima različite nagrade duž skale, kao i različite razmake između njih. Neke karte imaju više, a neke manje nagrada. Kad god igrač dođe do ove tačke na skali, odmah dobija tu nagradu. Ove nagrade su uvek jednokratni efekti.
- 5 Nagrade za prvog igrača na sredini skale: Svako polje na skali misije sa nagradom ima i dodatnu nagradu ili nagrade dostupne samo igraču koji prvi stigne do te tačke.
- 6 Mesta za plasman. Kad igrač stigne do vrha skale, postavlja svoj marker na prvo slobodno mesto, sleva nadesno, kako bi obeležio redosled kojim su igrači završavali misiju.
- 7 Nagrada za igrača koji prvi stigne do vrha: Igrač koji prvi stigne do vrha dobija dodatnu nagradu. Ova nagrada je uvek jednokratna, čak i ako je nagrada na vrhu skale trajna.
- 8 Nagrada na vrhu skale: Kad igrač stigne do vrha skale misije, dobija ovu nagradu. Nagrada može biti jednokratna (kao što je u ovom primeru), ili trajna.

SAVET ZA STRATEGIJU:

Neke karte uzimaju u obzir da li je igrač najviše ili najmanje napredovao na skali misije. Marker koji se nalaze na polaznoj oblasti, sa slikom, ne uzimaju se u obzir, jer se ne smatra da se one nalaze na skali, tako da ukoliko samo jedan igrač ima marker koji se zapravo nalazi na skali, on je automatski igrač koji je najviše napredovao na skali, ali ne i igrač koji je najmanje napredovao. Kada se na skali nalaze tri, ili više od tri markera, svi izjednačeni igrači na vrhu i na dnu skale smatraju se igračima koji su najviše, odnosno najmanje napredovali. Igrač koji prvi stigne do vrha skale postaje igrač koji je trajno najviše napredovao na toj skali.

SAVET ZA STRATEGIJU:

U bilo kom trenutku tokom svog poteza možete da iskoristite svoje poene misija kako biste napredovali na skali misije, što vam može doneti resurse koji su vam neophodni da uradite nešto drugo.

BORBA

Drugi od tri način da pobedite u igri jeste da budete jedini preživeli. Svaki igrač ima 36 (ili više) životnih poena na početku igre. Ukoliko igrač izgubi sve životne poene, odnosno oni spadnu na 0, on iz eliminisan igre. Njegove karte ostaju u špilu i na gomili odbačenih karata, a njegovi markeri ostaju na kartama misija.



Mnogi efekti donose igraču borbene poene, koji su predstavljeni simbolom **X** (ovaj simbol može da označava i štetu koja se nanaosi prilikom borbe). Igrač može iskoristiti svoje borbene poene na kraju svog poteza, i može ih podeliti između karata saveznika i igrača.

Svaki saveznik ima onoliko životnih poena kolika je njegova odbrana. Drugi igrači mogu da savladaju vašeg saveznika ukoliko mu nanesu štetu koja je jednaka njegovoj odbrani u jednom napadu. Saveznici ne mogu da prime delimičnu štetu. Ukoliko je saveznik savladan, odmah se premešta na gomilu odbačenih karata svog vlasnika. Određeni saveznici imaju sposobnost **ZAŠTITNIK**, koja se aktivira tokom tuđeg poteza i koja sprečava druge igrače da nanose štetu njihovim vlasnicima. Ti saveznici moraju biti savladani pre nego što bilo kakva šteta može da se nanese igraču ili njegovim saveznicima koji nemaju sposobnost **ZAŠTITNIK**. Ukoliko napadač nema dovoljno borbenih poena da nanese dovoljno štete da savlada saveznika sa sposobnošću **ZAŠTITNIK**, ne može da iskoristi svoje borbene poene za napad na tog igrača.

Napad na druge igrače funkcioniše drugačije u igri za dva igrača u odnosu na igru za tri ili četiri igrača.

IGRA ZA DVA IGRAČA

U igri za dva igrača na kraju svog poteza možete, ali ne morate, sve svoje borbene poene da usmerite na svog protivnika i njegove saveznike. Ukoliko nakon toga životni poeni vašeg protivnika spadnu na 0, on ispada iz igre i vi ste pobedili.

IGRA ZA TRI ILI ČETIRI IGRAČA

U igri za tri ili četiri igrača postoji dodatna mehanika koja se zove Meta. Igrač koji poslednji igra dobija Metu na početku igre. Na kraju svog poteza, nakon što napadnete jednog ili više saveznika (možete da napadate bilo čije saveznike tokom ove faze), morate napasti onog igrača kod kog se nalazi Meta. Nakon što igrač sa Metom primi bilo koju količinu štete od drugog igrača, može da preda Metu bilo kom igraču. To se dešava tek nakon što je sva šteta dodeljena za taj potez.



SAVET ZA STRATEGIJU:

Određene karte kalaja imaju efekat **ČULO**, koji omogućava igraču da uspori napredak drugih igrača na skalama misija. Pošto igrač može da pobedi tako što će stići do vrha sve tri skale, ove karte mogu biti od pomoći. Drugi način da sprečite igrača da stigne do vrha sve tri skale misija jeste da ga eliminišete.

SAVET ZA STRATEGIJU:

Vi zapravo ne morate da napadate igrača kod kog se nalazi Meta. Ukoliko želite, možete izabrati da ne koristite svoje borbene poene, što može sprečiti da Meta promeni vlasnika, ako ste zabrinuti da će preći kod vas, ili mislite da igrač koji igra posle vas može da nanese više štete.

SAVET ZA STRATEGIJU:

Nanošenje štete svim ostalim igračima donosi vam prednost, ali ne zaboravite, što duže držite Metu, više puta ćete biti napadnuti. Držite Metu kod sebe samo kada znate da ćete imati potez u kom ćete moći da nanese mnogo štete!



SAVET ZA STRATEGIJU:

Neke karte sa efektom **OBLAK** imaju mogućnost da zaštite saveznike od eliminacije. Ukoliko iskoristite efekat takve karte, sprečena je sva šteta koja bi bila naneta savezniku, ali taj saveznik može biti ponovo napadnut u istom potezu ako napadač ima dovoljno borbenih poena.



Primer:

Od svih karata koje je odigrao u ovom potezu, igrač ima šest novčića koje može da potroši. On kupuje dve karte koje ukupno koštaju četiri novčića, a za preostala dva kupuje groš.

BORBA (NASTAVAK)

Meta ne utiče na saveznike. Možete savladati bilo kog saveznika na svom potezu, bez obzira na to kod kog igrača se nalazi Meta.

Ukoliko imate Metu na svom potezu, nakon napada na saveznike, napašćete i ostale igrače. Prilikom tog napada, koji se odvija na kraju vašeg poteza, svim ostalim igračima nanosite štetu u visini svih svojih preostalih borbenih poena. Ukoliko neko od vaših protivnika ima saveznika sa sposobnošću **ZASTITNIK**, šteta koju biste naneli tom igraču prvo se nanosi tom savezniku. Ukoliko neki igrač aktivira efekat **OBLAK**, kako bi sprečio nanošenje štete, to će se primeniti samo na njega.

Ukoliko je igrač kod kojeg se nalazi Meta eliminisan iz igre, igrač koji ga je napao može da premesti Metu kod bilo kog drugog igrača, i sva preostala šteta se nanosi tom igraču. Ukoliko bi eliminisanje igrača dovelo do toga da ostanu samo dva igrača, Meta se uklanja iz igre.

LEČENJE



Neki efekti, koji su predstavljeni simbolom **+**, omogućavaju vam da obnovite svoje životne poene. Povećajte broj svojih životnih poena za vrednost efekta. Nikada ne možete imati više od 40 životnih poena.

PONUĐA

Karte možete kupovati iz Ponude i kada to učinite stavljate ih na gomilu odbačenih karata. Kada kupujete karte, prebrojte sve **1** na svim odigranim kartama prihoda, aktiviranim efektima karata, sposobnostima savanta, saveznika i likova, efektima misija i groševima, da biste odredili koliko možete da potrošite.

U bilo kom trenutku tokom svog poteza možete kupiti kartu iz Ponude, sve dok imate dovoljno novčića. Odbijte cenu karte od svog ukupnog zbira novčića, kako biste znali koliko vam je ostalo. Nakon što kupite kartu, odmah je zamenite kartom sa vrha špila Ponude. Možete kupiti bilo koji broj karata.

Ne morate potrošiti sve novčiće, ali ne možete ih ni preneti u neki naredni potez.

GROŠEVI

Groševi su resursi koji se mogu kupiti za dva novčića. U bilo kom trenutku možete ih vratiti u zalihe da biste dobili jedan novčić. Za razliku od novčića, groševe možete iskoristiti u bilo kom potezu. Groševi su neograničen resurs. Ukoliko vam ponestane tokena groševa, koristite odgovarajuće zamene.



PISMO



GLAVA

KRATAK PREGLED

STRUKTURA POTEZA

Potez igrača ima sledeću strukturu:

- 1 Pomerite se za jedno polje unapred na skali treninga.
- 2 Bilo kojim redosledom i bilo koji broj puta:
 - A Odigrajte kartu iz ruke.
 - B Sagorite ili rasplamsajte metal na kartama.
 - C Iskoristite kartu kao metal.
 - D Odbacite kartu da obnovite rasplamsali metal.
 - E Iskoristite sposobnosti lika i saveznika.
 - F Napredujte na skalama misija.
 - G Kupite karte i groševe iz Ponude.
- 3 Savladajte saveznike drugih igrača.
- 4 Napadnite druge igrače (kako biste im smanjili životne poene).
 - A Nakon ovog koraka Meta može da promeni vlasnika, ukoliko je igraču kod kog se ona nalazi naneta šteta.
- 5 Odbacite sve karte u igri (osim saveznika) i preostale karte u ruci, ukoliko ih imate.
- 6 Povucite pet novih karata sa vrha svog špila.

KRAJ IGRE

Igra se može završiti na jedan od tri načina:

- 1 Igrač pobeđuje ukoliko stigne na vrh sve tri skale misija.
- 2 Igrač pobeđuje ukoliko je jedini preživeli.
- 3 Igrač pobeđuje ukoliko odigra četiri atijuma na kartu **SUKOB**.



Simboli na kartama



TRENING (Pomerite se unapred na skali treninga.)



BORBA (Nanesite štetu protivnicima ili njihovim saveznicima.)



MISIJA (Pomerite se nagore na bilo kojoj skali misije.)



LEČENJE (Obnovite životne poene svog lika.)



NOVČIĆ (Dobijate novčiće za koje možete kupiti karte i groševe.)



SAGOREVANJE DODATNOG METALA



POVUCITE KARTU SA VRHA SVOG ŠPILA



DOPUNITE METAL (Okrenite na lice token rasplamsalog metala.)



ELIMINIŠITE KARTU



RAST DOMINACIJE
(Povucite kartu Gospoda Vladara za jedan red nadole.)



INDIKATOR BROJA IGRAČA



KOSA CRTA IZMEĐU SIMBOLA
(Izaberite jedan simbol, ne oba ili sve.)



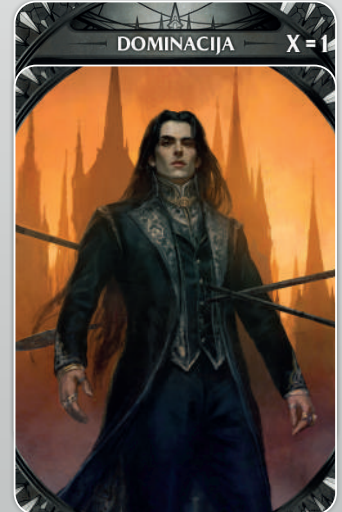
SOLO I KOOPERATIVNA VARIJANTA

Društvenu igru **Maglorodni** možete igrati kao tim, koji pokušava da zbací Gospoda Vladara, ili kao usamljeni Maglorodni, koji se u solo varijanti sam bori protiv Konačnog carstva.

POSTAVKA

Postavite igru kao i obično, ali ostavite Metu u kutiji. Meta se ne koristi u solo i kooperativnoj varijanti. Nijedan igrač ne dobija početne bonuse.

Postavite kartu dominacije Gospoda Vladara tako da mogu da je vide svi igrači. Stavite kartu Gospoda Vladara na nju, tako da je vidljiv samo naziv karte. Podesite brojčanik životnih poena Gospoda Vladara na 48. Postavite njegov špil od 36 karata blizu karte dominacije i brojčanika životnih poena.



DOMINACIJA

Skala dominacije Gospoda Vladara određuje njegovu moć i njegov fokus na igrače. On igru počinje sa samo jednom dominacijom. Kako igra odmiče, on postaje sve više fokusiran na uništavanje igrača. Edikti povećavaju njegovu dominaciju, koja može da bude najviše **6**. Neće svaki red na skali dominacije povećati njegovu dominaciju. Neki redovi na toj skali samo aktiviraju jednokratne napade na igrače.

Simbol **X** na ediktima i kartama protivnika predstavlja promenljivu vrednost koja se određuje kartom dominacije. Svaki put kada vidite ovaj simbol, on se odnosi na najveći vidljivi broj sa desne strane skale dominacije. Dominacija nije kumulativna. Ignorišite prethodne vrednosti dominacije i koristite samo najveću vidljivu vrednost.

Primer:
Vrednost dominacije je 2.

TOK IGRE I REDOSLED POTEZA

U kooperativnoj verziji svi igrači rade zajedno. Oni ne napadaju jedni druge, ili saveznike drugog igrača, a mogu i da koriste efekat **OBLAK** da zaštite jedni druge. Njihov cilj je da unište Gospoda Vladara.

Počevši od nasumično određenog prvog igrača, igrači će se smenjivati na potezima u kojima će odigravati karte, kupovati karte iz Ponude i napadati Gospoda Vladara ili njegove podanike. Potez svakog igrača odvija se veoma slično kao u takmičarskoj igri, ali vam nije dozvoljeno da napadate svoje saigrače.

Nakon što svaki igrač završi svoj potez (nakon što povuče novu ruku karata), povucite i odigrajte kartu sa vrha špila Gospoda Vladara, koja će pripadati jednoj od dve vrste karata navedenih u nastavku.

PROTIVNICI

Protivnici su podanici i sluge Gospoda Vladara. Ukoliko povučete kartu protivnika na kraju svog poteza, postavite tu kartu ispred sebe. Protivnici će ostati ispred vas dok ih ne savladate pomoću efekata ili nanošenjem štete. Karte protivnika imaju sledeće karakteristike:

- A** Naziv protivnika.
- B** **Efekat:** Svaki protivnik ima ili trajni negativni efekat, ili efekat koji se primenjuje na kraju svakog poteza (pre povlačenja karata) igrača ispred kog se nalazi.
- C** **Štitovi:** Svaki protivnik ima od jedan do tri štita. Svi protivnikovi štiti moraju biti uništeni da biste ga savladali. Da biste uništili štit, morate naneti štetu jednaku vrednosti prikazanoj na štitu, ili veću od nje. *Napomena: „X” znači da morate naneti štetu jednaku trenutnoj vrednosti dominacije Gospoda Vladara, ili veću od nje.* Kad uništite štit, postavite na njega crni marker. Štitove možete uništavati jedan po jedan, ali morate da ih uništavate sleva nadesno. Ukoliko možete da nanese dovoljno štete, možete uništiti više od jednog štita u istom potezu. Kada uništite poslednji štit, protivnik se premešta na gomilu odbačenih karata Gospoda Vladara. Protivnika može napasti bilo koji igrač, bez obzira na to da li se on nalazi ispred njega ili ne. Efekti koji omogućavaju igraču da savlada saveznika (na primer, karta **UBISTVO**), mogu uništiti jedan štit bilo kog protivnika.



Primer:

Igrač koji vodi Vin na kraju svog poteza povlači kartu sa vrha špila Gospoda Vladara. O ne! To je Inkvizitor. On postavlja Inkvizitora ispred sebe i trpeće njegov efekat od sledećeg poteza, sve dok ne bude savladan.



TOK IGRE I REDOSLED POTEZA (NASTAVAK)

EDIKTI

Edikti predstavljaju volju Gospoda Vladara. Kad god igrač povuče edikt, on redom primenjuje efekte sa karte, a zatim je odbacuje. Svaki edikt ima četiri efekta. Ukoliko je igrač eliminisan iz igre pre nego što primeni sve efekte, ostali igrači primenjuju efekte pre nego što sledeći igrač dođe na potez.

- A Rast dominacije:** Svaki edikt povećava dominaciju Gospoda Vladara (↑) za jedan ili dva reda. Ponekad ćete povećavati dominaciju samo ukoliko ima manje od četiri igrača (1-3). Da biste povećali dominaciju, povucite kartu Gospoda Vladara za jedan red nadole na njegovoj karti dominacije, otkrivajući i primenjujući otkriveni efekat odmah. Ponovite po potrebi. (U jednom trenutku, moraćete da okrenete kartu dominacije. Kada se to dogodi, stavite kartu Gospoda Vladara ispod prvog efekta na drugoj strani.)
- B Dodatni efekat:** Neki edikti imaju dodatni (obično negativan) efekat. Primenite ga kao što je opisano na karti.
- C Lečenje Gospoda Vladara:** Za svaku misiju koju igrači nisu završili Gospod Vladar leči 10 životnih poena (najviše može da ima 48 životnih poena). Da bi se misija smatrala završenom dovoljno je da samo jedan igrač stigne do vrha. Veoma je teško ubiti Gospoda Vladara pre nego što završite većinu, ako ne i sve misije!
- D Čišćenje Ponude:** Gospod Vladar eliminiše dve karte iz Ponude, kao što je prikazano ilustracijom na dnu karte. Odmah ih zamenite kartama sa vrha špila Ponude.



Ukoliko igrač izgubi sve životne poene, on ispada iz igre. Nastavite da igrate, preskačući poteze tog igrača, uključujući i povlačenje karata Gospoda Vladara. Za sve karte koje se pozivaju na broj igrača, smatra se da je to novi, umanjeni broj igrača.

KRAJ IGRE

Solo i kooperativna verzija igre završavaju se na jedan od četiri načina:

- 1** Kada ponestane karata u špilu Gospoda Vladara, vreme je istaklo i igrači su izgubili.
- 2** Kada su svi igrači eliminisani iz igre jer su im životni poeni svedeni na 0, Gospod Vladar je pobedio nadobudne pobunjenike i igrači su izgubili.
- 3** Kada su životni poeni Gospoda Vladara svedeni na 0, konačno carstvo je uništeno i igrači su pobedili.
- 4** Kada bilo koji igrač odigra četiri atijuma na kartu **SUKOB**, Gospod Vladar je poražen u epskom sukobu i igrači su pobedili.

Napomena: Igra se ne završava ukoliko bilo koji igrač stigne do vrha sve tri skale misija. Međutim, završavanje misija utiče na lečenje Gospoda Vladara pomoću edikta.

Kako čulo funkcioniše u solo i kooperativnoj igri? Efekat **ČULO** nema uticaja na Gospoda Vladara.

Kad igram solo varijantu, da li sam ja uvek najviše i najmanje napredovao na svakoj skali misije? Da li dobijam nagrade za prvog igrača na skalama misija? U solo verziji, smatra se da je igrač najmanje napredovao samo ukoliko ima marker na skali, ali nije stigao do prve nagrade. Smatra se da je igrač najviše napredovao samo ako je stigao do poslednje nagrade, pre nagrade na vrhu skale. Takođe, solo igrači dobijaju sve nagrade za prvog igrača na skalama misija.

Šta znači „kolektivno” na kartama edikta Gospoda Vladara? Kolektivno znači da se naneta šteta deli između svih igrača po njihovom dogovoru. Ukoliko tri igrača moraju kolektivno da prime štetu od 10 životnih poena, jedan igrač može da primi svu štetu, a mogu i da je podele između dva ili tri igrača.