

DUEL FOR CARDIA

Nekada davno, mladi pustolov spasao je moćnog demona zarobljenog u srcu močvare. Zajedno su izgradili magični grad po imenu Kardija.

Danas, život u gradu buja. Ipak, četiri frakcije vode borbu za prevlast: *Pobunjenici* 🐉 iz močvare, učenjaci iz *Akademije* 🧙, *Gilda* 🔥 sa svojim mehaničkim napravama i *Dinastija* 🐉, potomci pustolova.

Ko god osvoji moćno prstenje sa pečatima, i time naklonost frakcija, postaće novi vladar Kardije. Odigrajte karte pametno i nadmudrite svog protivnika!

SADRŽAJ PRAVILA

Komponente i priprema	2-3
Karte, Cilj igre i Tok igre	4-5
Pregled runde	5-11
Kraj igre	12
Podešavanje težine	14-15
Ključni pojmovi	16-18
Objašnjenja karata	19-24

Odavde ste spremni da počnete da igrate!



Posetite www.hans-im-glueck.de/en/cardia kako biste pronašli: video sa objašnjenjem pravila, varijantu pravila za 4 igrača i pravila u većem fontu.

KOMPONENTE



2 x 32 karte
karaktera



4 pomoćne
karte



8 karata
lokacija



12 pečata



6 trajnih
žetona



22 modifikatora sa različitim licem i
naličjem (8x1, 8x3 i 6x5)

POSTAVKA

1 Sedite jedan naspram drugog, postavite sve **pečate** , **modifikatore**  i **trajne žetone**  na dohvat ruke s jedne strane stola (videti ilustraciju).

2 Karte **lokacija** postavite kao špil okrenut licem nadole pored zalihe. Ševron na poledini karata pokazuje ka suprotnoj strani stola i označava pravac igre. *Tokom prvih partija zanemarite efekat sa prednje strane (videti str. 15 i 22–23).*

3 Uzmite sve karte karaktera označene sa I u donjem desnom uglu. Svaki igrač uzima po **16 karata** sa **istim dizajnom na poledini**. Preostale 32 karte, označene sa II, vratite u kutiju (više na str. 15).

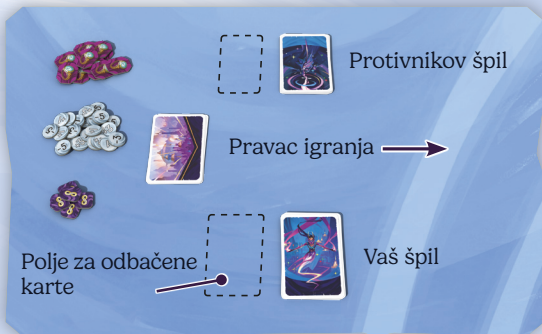


4 Promešajte svojih 16 karata licem nadole i postavite ih u špil ispred sebe. To je vaš špil za povlačenje.

Od sada ćemo ga nazivati vašim **špilom**.

5 Povucite **5 karata** sa vrha svog špila u vašu ruku.

6 Uzmite po **2 pomoćne karte**. One su označene sa simbolom **?** u gornjem desnom uglu.



Hvala što ste kupili kvalitetan proizvod. Ako imate bilo kakva pitanja ili primedbe, obratite se našoj korisničkoj podršci na adresu **service@cundco.de**.

KARTE

Vaši špilovi su identični, osim po dizajnu poledine. Špil se sastoji od 16 karata sa vrednostima od 1 do 16. Ova vrednost se naziva **uticaj**. Svaka karta takođe ima **spособnost** i pripada jednoj od **četiri frakcije**.

Svaka frakcija ima svoju boju i ikonicu:    .



CILJ IGRE I TOK IGRE

Kardija je duel. U svakoj rundi igrate **2 karte, jednu naspram druge**. Ovo se zove **sukob**. Karta sa većim uticajem osvaja **pečat** . Karta sa manjim uticajem aktivira svoju **spособnost**.

Odigrane karte **ostaju u igri** i mogu biti pogođene dejstvom sposobnosti.

Pečati koji su osvojeni mogu tokom igre promeniti stranu — više o tome kasnije.

Naredne karte postavljajte **u pravcu igre**, pored prethodno odigranog sukoba, tako da i ove karte budu postavljene jedna naspram druge, i tako redom.

Igrač koji prvi sakupi **5 pečata** 🎲 na svojim kartama pobeđuje u igri.



Preporučujemo da igrate dok jedan igrač ne pobeđi u dve partije ("najbolji od tri").

PREGLED RUNDE

Igra traje više rundi, sve dok jedan igrač ne pobeđi. Svaka runda sastoji se od 3 faze:

1.
Odigravanje
karata

2.
Aktiviranje
sposobnosti

3.
Kraj
runde

1. ODIGRAVANJE KARATA

Oba igrača postavljaju po jednu kartu licem nadole, a zatim ih **istovremeno** otkrivaju. Zatim upoređujete dve karte.

Postavljanje karata: izaberite **1 kartu** iz svoje ruke i postavite je **licem nadole** na svoju stranu prostora za igru. Možete izabrati bilo koju kartu iz vaše ruke. Vaš protivnik takođe bira 1 kartu i postavlja je **naspram** vaše karte.

Otkrivanje karata: Sada istovremeno otkrijte karte i uporedite njihov **uticaj**. Karta sa **većim** uticajem **pobeđuje** u sukobu.

Uzmite **1 pečat**  iz zalihe i postavite ga na **pobedničku kartu**.



Izjednačenje: Ako obe karte imaju isti uticaj, sukob je nerešen i **nijedna** karta ne pobeđuje niti gubi. Dakle, **ne** postavljate pečat ni na jednu kartu. Preskočite fazu 2 (Aktiviranje sposobnosti) i nastavite sa fazom 3 (Kraj runde).

2. AKTIVIRANJE SPOSOBNOSTI

Samo igrač čija karta **gubi** trenutni sukob **odmah** aktivira **sposobnost** te **porazene karte**.

Napomena: Može vam ići u korist da izgubite sukob kako biste aktivirali neku sposobnost.

Morate sprovesti aktiviranu sposobnost u **najvećoj mogućoj meri**, uključujući i sve posledice po ostale karte. Da biste razrešili sposobnost, uradite ono što piše na karti.

Napomena: Dozvoljeno vam je da odigrate karte čiju sposobnost ne možete delimično ili uopšte da sprovedete.

Važno: Aktivira se **isključivo** sposobnost karte koja je izgubila **trenutni** sukob u fazi 1. Ako ta sposobnost izazove da karta odigrana u prethodnom sukobu izgubi, sposobnost te karte se **ne** aktivira.

Važno: Neke sposobnosti su u suprotnosti sa opštim pravilima igre. U takvim slučajevima, sposobnosti uvek imaju prednost u odnosu na opšta pravila.

Postoje dve vrste sposobnosti, od kojih svaka ima svoju prepoznatljivu sličicu: ⚡ trenutne sposobnosti i ∞ trajne sposobnosti. Neke sposobnosti mogu promeniti uticaj karte (videti str. 10–11).

⚡ Trenutna sposobnost

Kada aktivirate trenutnu sposobnost, odmah je razrešite jednom.



Vaš **SABOTER (5)** gubi ovaj sukob, pa aktivirate njegovu sposobnost: vaš protivnik odbacuje gornje 2 karte sa vrha svog špila.

Vaš protivnik postavlja obe karte licem nagore na svoju odbačenu gomilu.

∞ Trajna sposobnost

Kada aktivirate trajnu sposobnost, postavite **trajni žeton** ∞ na tu kartu. Trajna sposobnost je aktivna **od tog trenutka**.



Ona ostaje aktivna čak i ako ta karta tokom igre pobeđi u nekom sukobu.

Ako trajni žeton ♾ ikada bude **uklonjen** sa karte, trajna sposobnost **prestaje** da važi.

Ako trajna sposobnost prestane da važi, **odmah** sprovedite sve promene koje to može prouzrokovati (uključujući i one koje se odnose na prethodne sukobe).



U drugom sukobu, vaš protivnik ponovo pobeđuje i postavlja pečat ♾ na svoju kartu.

Vi aktivirate sposobnost svog **POSREDNIKA (4)**: Ovaj sukob je nerešen.

Postavljate trajni žeton ♾ na svog **POSREDNIKA**. Sve dok je taj žeton na karti, ovaj sukob se smatra nerešenim. Zbog toga vraćate pečat sa protivnikove karte nazad u zalihu.

Napomena: Neke sposobnosti omogućavaju da postavite trajne žetone na karte koje su već u igri. Time možete aktivirati trajnu sposobnost karte iz prethodnog sukoba.

Modifikovanje uticaja

Neke sposobnosti vam omogućavaju da dodate uticaj nekoj karti. Uzmite **modifikator**  sa **označenom vrednošću** iz zalihe i postavite ga na odgovarajuću kartu, ispod njene vrednosti uticaja.



Napomena: U nekim slučajevima biće vam potrebno više modifikatora kako biste prikazali traženu vrednost (npr. $+7 =$ ).

Vrednosti **svih modifikatora** na karti **odmah** se dodaju (ili oduzimaju) od **uticaja** te karte. Oni menjaju uticaj karte sve dok ostaju na njoj.

Ako se zbog toga promeni ishod sukoba, premestite pečat  na kartu koja sada pobeđuje u tom sukobu. U slučaju izjednačenja, vratite pečat u zalihu.

*Zapamtite: Sposobnost karte koja sada gubi se **ne** aktivira.*

Poseban slučaj: Žetoni    nisu ograničeni. Ako ih ponestane, koristite bilo koju odgovarajuću zamenu.



Vi aktivirate sposobnost svog **PRONALAZAČA (15)** : Dodajte +3 uticaja na jednu izabranu kartu i -3 uticaja neku drugu kartu.

Vi odlučujete da dodate +3 svom **PRONALAZAČU**. Sada pobeđujete u sukobu, pa uzimate pečat  sa

protivnikove karte i postavljate ga na svoju. Sposobnost **DEMONA (16)** se ne aktivira. Zatim dodajete -3 protivnikovom **SUDIJI (8)** koji je odigran 2 runde ranije. Taj sukob sada postaje nerešen, pa vraćate pečat  u zalihu.

3. KRAJ RUNDE

Na kraju runde, povucite **1 kartu** sa svog špila u svoju ruku.

Ako je vaš špil prazan, ne možete više vući karte. **Nemojte** mešati svoje odbačene karte.

Ne gubite igru ako ne možete da povučete kartu.

Napomena: U ovoj fazi uvek vučete tačno 1 kartu. Tokom igre možete imati više ili manje od 5 karata u ruci.

Zatim započnite **novu rundu** od faze 1.

KRAJ IGRE

Igra se **odmah** završava ako je ispunjen jedan od sledećih uslova:

- Faza 1: Vaš protivnik ne može da **odigra** kartu. Vi pobeđujete!
- Faza 2: Aktivirate **sposobnost** koja kaže da pobeđujete. Vi pobeđujete!
- Faza 3: Na kraju runde imate **5 ili više pečata**  na **svojim kartama**. Vi pobeđujete!

Izjednačenje: Ako u fazi 3 oba igrača imaju **isti broj pečata** (i najmanje 5), igra se nastavlja dok jedan igrač ne bude imao više pečata od drugog ili ne pobedi na neki drugi način.

Napomena: Sposobnosti se aktiviraju pre nego što prebrojite pečate.

Poseban slučaj: Ako oba igrača u fazi 1 ne mogu da odigraju kartu, pobeđuje igrač sa više pečata. Ako su igrači izjednačeni po broju pečata, igra se završava nerešeno.

Sada ste spremni da počnete da se igrate!

Vaše pomoćne karte sadrže informacije i podsetnike koji će vam pomoći tokom prve partije. Ako imate dodatna pitanja, pogledajte odeljak sa ključnim pojmovima (str. 16–18) ili konkretnu kartu (str. 19–20).

Kada savladate igru, u narednom odeljku možete pronaći načine da unesete raznovrsnost u partije.

Detaljan primer runde



Faza 1: Vi i vaš protivnik postavljate po 1 kartu licem nadole pored prethodnog sukoba. Zatim otkrivате karte. Protivnikov **ČASOVNIČAR (11)** ima veći uticaj od vašeg **SUDIJE (8)**. Zato **ČASOVNIČAR** osvaja 1 pečat .



Faza 2: **Vi** aktivirate trajnu sposobnost svog **SUDIJE**: *Pobedujete u svim nerešenim sukobima (uključujući i one koji tek dolaze).*

Postavljate 1 trajni žeton 

na svog **SUDIJU** i po 1 pečat  na svoje karte iz dva prethodna nerešena sukoba.

Faza 3: Oboje vučete po 1 kartu sa svog špila.

PODEŠAVANJE TEŽINE

Nakon što odigrate nekoliko partija, možete uneti raznovrsnost u igru korišćenjem karata lokacija i špila II. Kako biste lakše izabrali jednu od mogućih kombinacija, postoje četiri nivoa težine zasnovana na broju ☠.

0-1 ☠: Najamnik u obuci

2 ☠: Iskusni inženjeri

3-4 ☠: Moćni magovi

5+ ☠: Demon je impresioniran!

Jednostavno saberite broj ☠ na izabranom špilu i broj ☠ prikazan u gornjem desnom uglu izabrane lokacije.

Špil I ima 0 ☠, a špil II ima 1 ☠.

Igranje bez lokacije ima 0 ☠.

Lokacije imaju po 1 do 3 ☠ svaka.

Primer: Špil II (1 ☠) +  = 3 ☠.

Preporučujemo da prvo probate lokaciju sa 1 ☠ koristeći špil I. Zatim postepeno povećavajte težinu i isprobajte nove kombinacije.



ŠPIL II

Osnovna pravila igre sa špilom II ostaju ista; razlikuju se samo sposobnosti. Vratite sve karte špila I u kutiju i uzmite sve karte označene sa II u donjem desnom uglu. U suprotnom, priprema ostaje ista (videti str. 2–3).



Preporučujemo da prvo odigrate partiju sa špilom II bez lokacije. Neke karte iz špila II detaljno su objašnjene na str. 21–22.

LOKACIJE -

Izaberite 1 kartu lokacije i postavite je licem nagore na vrh špila. *Do sada bi već trebalo da se sećate pravca igre.*



Svaka lokacija ima pravilo koje važi za celu igru. Pojedinačne lokacije objašnjene su na str. 22–23.

Tražite još veći izazov? Na sopstvenu odgovornost, možete igrati sa više od jedne lokacije istovremeno.

KOMBINOVANJE ŠPILOVA

Kada se upoznate sa oba špila, možete ih kombinovati. Na primer, možete koristiti žute karte iz špila I, crvene iz špila II itd.

Međutim, uvek vodite računa da oba igrača koriste identične špilove. *Za duele sa asimetričnim špilovima, možda biste želeli da isprobate neku drugu magičnu kartašku igru.*

KLJUČNI POJMOVI

Uticaj:

- Ako u bilo kom trenutku tokom igre uticaj jedne karte premaši uticaj suprotstavljene karte, postavite pečat na kartu sa većim uticajem i vratite sve pečate sa suprotstavljene karte u zalihu.
- Više modifikatora (pozitivnih i negativnih) na istoj karti se sabiraju. Na kartu postavljate samo ukupan zbir. Uticaj karte može biti i negativan.
- Ako neka sposobnost dodaje modifikator na „**sledeću kartu** koju odigrate“, postavite taj modifikator **pored** svoje karte u trenutnom sukobu, u pravcu igre.
- Čim otkrijete sledeću kartu, postavite taj modifikator na nju. Modifikator se **odmah** dodaje na uticaj nove karte i već se računa pri poređenju karata u fazi 1.



Vi aktivirate sposobnos **ČASOVNIČARA (11)**: Dodajte +3 uticaja na svoju kartu iz prethodnog sukoba, kao i na sledeću kartu koju odigrate.

Vi postavljate **+3** na svog **HIRURGA (3)** iz prethodnog sukoba. Zatim postavljate **+3** na sto, na mesto predviđeno za vašu sledeću kartu.

- **Ne možete** postavljati modifikatore na karte koje su u ruci, u špilu ili u odbačenim kartama.

Odbacivanje:

Neke sposobnosti vas primoravaju da odbacite karte iz ruke, sa špila ili odigrane karte.

Odbačene karte više ne možete koristiti.



- Karte koje odbacujete postavite **licem nagore** u svoju **odbačenu gomilu**. Vratite sve žetone sa odbačene karte u zalihu. U svakom trenutku možete pregledati svoju i protivnikovu odbačenu gomilu.
- Ako su obe karte iz nekog prethodnog sukoba odbačene, pomerite sve karte iz kasnijih sukoba za jedno mesto unapred kako biste popunili prazninu.

Kopiranje i aktiviranje: Kopirate sposobnost druge karte i aktivirate je, kao da je ta sposobnost napisana na **ovoj** karti.

Aktiviranje: Aktivirate sposobnost **druge** karte (na mestu te druge karte). Ako aktivirate trajnu sposobnost, postavite trajni žeton na tu kartu kao i obično.





Odigrana karta: Karta koja se nalazi licem nagore u prostoru za igru (uključujući i trenutni sukob). Odbačene karte se više ne računaju kao odigrane karte. „Jedna od vaših odigranih karata“ mora biti karta koju ste vi odigrali. „Bilo koja karta“ može biti vaša ili protivnikova karta.

Prethodni sukob: Sukob koji se nalazi pored ovog, suprotno od pravca igre.

Prošli sukobi: Svi sukobi koji su se odigrali pre ovog, suprotno od pravca igre.

Naredni sukob: Sukob koji sledi posle ovog u pravcu igre (ne odnosi se na sledeći sukob koji još nije odigran).

ŠPIL I POJAŠNJENJA



NAJAMNIK: I ova karta i suprotstavljena karta računaju se kao odigrane. Zatim odbacite obe karte (videti Odbacivanje karata na str. 17).



POSREDNIK: Ako se trajni žeton ukloni, sposobnost prestaje da važi i karta sa većim uticajem odmah pobeđuje u tom sukobu.



SUDIJA: Postavite 1 pečat na svoju kartu u svakom sukobu koji je nerešen. Takođe, pobeđujete u svim nerešenim sukobima koji se odigraju od tog trenutka nadalje. Kao i obično, sposobnost druge karte se **ne** aktivira. Ako neki sukob više nije nerešen, karta sa većim uticajem odmah pobeđuje u tom sukobu. Ako ova sposobnost prestane da važi, uklonite sve pečate koji su postavljeni zahvaljujući njoj.

Ova sposobnost ne donosi pobjedu u slučaju izjednačenja u broju pečata (faza 3). Ako oba igrača imaju Sudiju sa trajnim žetonom, oboje pobeđuju u svim nerešenim sukobima.



LUTKAR: Uticaj karte koju povučete određuje ko pobeđuje u ovom sukobu. Ako povučena karta ima manji uticaj od vašeg **LUTKARA**, njena sposobnost se ne aktivira (već ste aktivirali sposobnost **LUTKARA** u ovom sukobu).

Ako ne možete da zamenite odbačenu kartu jer protivnik nema karata u ruci, to se smatra kao da nije u mogućnosti da odigra kartu — u tom slučaju vi pobeđujete u igri.



ČASOVNIČAR: Ako ne postoji prethodni sukob, zanemarite prvi deo sposobnosti. Drugi deo razrešite kao i obično.



RIZNIČAR: Postavite dodatni pečat na kartu. To može biti i protivnikova karta. Pečat ostaje na toj karti sve dok je sposobnost aktivna.



ČUVAR MOČVARE: Na kraju runde povucite 1 kartu kao i obično. Na kraju ćete imati jednu kartu više u ruci.



MAGISTRA: Morate izabrati jednu od svojih odigranih karata koja u tom trenutku ima najmanje isti uticaj kao vaša **MAGISTRA** (uključujući bilo kakve modifikatore). Razrešite kopiranu sposobnost kao da pripada **MAGISTRI** i aktivirajte je na poziciji **MAGISTRE**.



PRONALAZAČ: Možete postaviti modifikator i na samog **PRONALAZAČA**, kao i na kartu naspram njega.



DEMON: Odmah pobeđujete u igri, čak i ako protivnik ima 5 ili više pečata (jer se broj pečata proverava kasnije, u fazi 3).

Ovo nije odgovorilo na vaše pitanje?
Česta pitanja i posebne slučajeve možete
pronaći **ovde**:
www.hans-im-glueck.de/en/cardia



ŠPIL II POJAŠNJENJA



TROVAČ: Ako se uticaj ove karte ili karte naspram nje promeni kasnije tokom igre, ova sposobnost se **ne** aktivira ponovo.



KINETIČKI MAG: Morate uzeti sve modifikatore i trajne žetone sa **jedne** svoje karte. Zatim ih **sve** postavite na neku drugu svoju odigranu kartu (možete ih postaviti i na samog **KINETIČKOG MAGA**). Ne smete ih raspodeliti. Ako postavite trajni žeton na kartu sa trajnom sposobnošću koja trenutno nije aktivna, ta sposobnost se odmah aktivira.



IZASLANIK: Možete postaviti modifikator na samog **IZASLANIKA** ili na kartu naspram njega.



ČUDO OD DETETA: Kao i obično, svi modifikatori se uzimaju u obzir. Modifikator možete postaviti i na samo **ČUDO OD DETETA**.



UCENJIVAČ: Vaš protivnik mora da odbaci 2 karte iz svoje ruke pre nego što započnete fazu 2. Ako nema dovoljno karata u ruci, odbacuje koliko može.



ILUZIONISTA: Izabranu sposobnost sprovodite kao i obično. Sve pozicije koje se pominju u toj sposobnosti tumače se u odnosu na tu kartu, a ne u odnosu na **ILUZIONISTU** (videti str. 17). Nije važno da li je izabrana sposobnost već bila aktivirana u nekoj ranijoj rundi.



SAVETNIK: Pobeđujete u prethodnom sukobu čak i ako je taj sukob bio nerešen.



MEHANIČKI DEMON: Ako je naredni sukob odbačen, najbliži sukob u pravcu igre sada se smatra narednim sukobom (videti str. 17 i 18).

LOKACIJE



HRAM ZMIJE: Nije važno ako ponovo izgubite taj sukob tokom ostatka igre.



BAZAR: Samo na kraju runde ne vučete kartu. Ako neka sposobnost zahteva da povučete kartu, vučete je kao i obično. Ako imate 0 ili 1 kartu u ruci, odmah povucite kartu (u bilo kojoj fazi).



DAN OSNIVAČA: Morate imati pobedničke karte u 3 uzastopna sukoba. Ovaj uslov za pobedu može se ispuniti u bilo kojoj fazi. Ako na jednoj karti imate više od jednog pečata, to se i dalje računa kao pobjeda u samo jednom sukobu.



VELIKA BIBLIOTEKA: Ako vam je u špilju ostala samo jedna karta, povucite je kao i obično. Ako je špil prazan, ne vučete nijednu kartu.



OTPAD: Zanemarite ovaj efekat ako vam je u špilu ostalo 0 ili 1 karta. Ako imate 2 karte u špil, povucite obe i jednu vratite nazad.



AUKCIJSKA KUĆA: Ovaj efekat se aktivira nakon otkrivanja karata u fazi 1. Svi žetoni na toj karti se uzimaju u obzir. Ako vaša trenutna karta ima isti uticaj kao prethodna, ne odbacujete ništa. Efekat se primenjuje samo na karte koje vi odigrate. Ako vam je špil prazan, zanemarite efekat.



UKLETE KATAKOMBE: Ovaj efekat se aktivira samo kada otkrijete kartu u fazi 1. Nije važno ako se ta karta kasnije odbaci. Ne gubite ako karte iste frakcije završe jedna pored druge kao posledica neke sposobnosti.



MAGLOVITA MOČVARA: U prvoj rundi igre ne otkrivete karte. Uvek možete zaviriti u svoju kartu postavljenu licem nadole. Sposobnosti koje se odnose na „sledeću kartu koju odigrate“ uvek se odnose na sledeću kartu koju izaberete iz ruke (ne na onu koju ste već postavili licem nadole).

Zahvalnost dizajnera:

Želimo da se zahvalimo nekolicini posebnih ljudi: Rafaelu, što je verovao u igru od samog početka, Gaetanu, za novi podsticaj, Johanesu, za izvanredan razvoj igre, sjajnim ljudima iz Hans im Glücke, kao i svim, zaista brojnim, testerima (posebno iz CAL-a). Faouzi posebno zahvaljuje Titouu, Maliku i Rafiku. Mathieu upućuje zahvalnost Remu.

PREGLED KRAJA IGRE

Videti str. 12

Igra se završava i **pobeđujete** ako:

- vaš protivnik **ne može da odigra kartu** (faza 1)
- neka **sposobnost** kaže da pobeđujete (faza 2)
- imate **5 ili više pečata** (faza 3)

ILUSTRACIJE

Dominik Mayer: umetnički pravac, omot, ZASEDAČ, LUTKAR, INŽENJER, NASLEDNIK.

Jonas Schmutzler: poledine karata, PROROK, STRAŽAR, SUDIJA, ČUVAR MOČVARE, PRONALAZAČ, DEMON, UCENJIVAČ, SAVETNIK, DAN OSNIVAČA.

Ingram Schell: HIRURG, TROVAČ, IZASLANIK, POREZNIK, ILUZIONISTA, VEŠTAC KRALJ, MEHANIČKI DEMON, OTPAD, AUKCIJSKA KUĆA.

Qistina Khalidah: NAJAMNIK, MAG BEZDANA, POSREDNIK, SABOTER, ČASOVNIČAR, MAGISTRA, KINETIČKI MAG, ELEMENTAL, UKLETE KATAKOMBE.

Florian Herold: RIZNIČAR, REVOLUCIONAR, BIBLIOTEKAR, ČUDO OD DETETA, ARISTOKRATA, HRAM ZMIJE, VELIKA BIBLIOTEKA, BAZAR, MAGLOVITA MOČVARA.

U našoj onlajn prodavnici možete pronaći još igara, proširenja, promotivni materijal i uslugu naručivanja rezervnih delova:
www.cundco.de/en.

Kontaktirajte nas na: info@hans-im-glueck.de; www.hans-im-glueck.de

© 2025 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15, 80809 München, Nemačka



Autor igre: Mathieu Rivero & Faouzi Boughida

Grafički dizajn: Franz-Georg Stämmele

Ilustracije: Dominik Mayer,

Jonas Schmutzler, Ingram Schell,

Qistina Khalidah, Florian Herold

Prevod: Stephan Rothschuh

Prevod na srpski: Aleksandar Bombek

Lektura srpskog teksta: Aleksandra Maksimović

