



Pravila

TOK IGRE

Počevši od prvog igrača, pa u smeru kretanja kazaljke na satu, igrači naizmenično odigravaju svoje poteze. Svaki potez se sastoji od tri faze:

- Glavna faza
- Faza odbacivanja karata
- Faza dopune

Glavna faza

Bilo kada u svojoj Glavnoj fazi, možete izvršiti bilo koju od navedenih radnji, bilo kojim redom, onoliko puta koliko možete:

- Odigrajte kartu iz ruke.
- Iskoristite sposobnosti svojih karata u igri.
- Iskoristite Zlato da biste kupili nove karte iz Ponude.
- Iskoristite Borbene poene da biste napali protivnike i/ili njihove Ratnike.

Odigravanje karata

Ne postoji cena odigravanja karata. Jednostavno ih odigrajte ispred sebe licem nagore. Postoje tri vrste karata koje možete odigrati: Akcije, Predmeti i Ratnici.

Akcije i Predmeti

Kada odigrate kartu Akcija ili Predmet, odmah iskoristite primarnu sposobnost te karte. Ukoliko Akcija ili Predmet imaju sposobnost savezništva i/ili žrtvovanja, možete iskoristiti jednu ili obe sposobnosti bilo kada u Glavnoj fazi (naravno ukoliko ispunjavate uslove).

Karte Akcija i Predmeta odigravate ispred sebe, licem nagore, i one tu ostaju do Faze odbacivanja karata, kada ih prebacujete na svoju gomilu odbačenih karata.

Sve karte imaju naziv, kao što je *Varnica*, i vrstu karte, kao što su *Akcija*, *Ratnik* i *Predmet*. Mnoge karte imaju i podvrstu kao što je *Magija*. Nazivi, vrste i podvrste karata utiču na igru direktno ali i indirektno. Neke karte će se pozivati na određenu vrstu karata i u odnosu na to da li ih posedujete i koliko, donosiće vam bonuse.

UVOD

Carstvo je neprestano ratovalo ceo jedan milenijum. Carske armije su, zahvaljujući disciplini, ali i savezu sa zmajevima izvojevale mnogo pobeda i pretrpele tek po koji poraz. Carstvo je raslo sve dok njegov najveći neprijatelj, umesto varvarskih naroda na istoku, nije postala njegova nepregledna veličina. Na granicama carstva pobeđe i osvajanja zamenio je neprekidni ciklus pobuna i ustanaka.

Umoran od stalnog ratovanja, car je osmislio hrabru novu strategiju: mir putem trgovine. Pre sto sedamdeset godina naredio je osnivanje Tandara, pograničnog trgovačkog naselja na ušću četiri velike reke.

Iako su mnogi smatrali da je mir sa divljim plemenima nemoguć, trgovina je cvetala i Tandar se brzo razvio iz trgovačkog naselja u varoš, zatim u grad, pa u velegrad.

Radnja društvene igre *Hero Realms* je smeštena u i oko rastuće metropole Tandar. Ovaj grad-država je postao dom predstavnicima svih rasa i nacija znanog sveta. I dok je trgovina donela obećani mir svim narodima, količina stvorenog bogatstva podsticala je beskrajne političke i oružane sukobe među njegovim stanovnicima.

Osnove

Igra se sastoji od 144 karte čiji spisak se nalazi na kraju ovih pravila. Svaki igrač počinje igru sa svojim ličnim špilom karata. U svakom potezu odigraćete sve karte iz ruke da biste dobili Zlato, Borbene poene, Životne poene i druge moćne efekte.

Zlato (🟡) se koristi za kupovinu novih karata iz Ponude koje dodajete u svoj lični špil. Kupljene karte predstavljaju Predmete, Akcije i Ratnike.

Borbeni poeni (🍎) služe za napadanje drugih igrača i njihovih Ratnika.

Životne poene (🟢) gubite kada vas napadne drugi igrač. Svaki igrač počinje igru sa 50 Životnih poena. Kada igrač ostane bez Životnih poena, eliminisan je iz igre. Pobjednik je igrač koji poslednji ostane u igri!

Lični špil i praćenje Životnih poena

Svaki igrač počinje igru sa ličnim špilom u kome se nalaze Mač, Bodež, Rubin i sedam Zlatnika.

Predlažemo vam da Životne poene pratite koristeći papir i olovku, ali ukoliko vam je lakše možete da koristite karte za praćenje Životnih poena. Potrebno je da položite odgovarajuću stranu karte sa deseticama ispod odgovarajuće cifre na karti sa jedinicama. Na primer, ukoliko imate 37 Životnih poena, to ćete prikazati ovako:



Neki Ratnici su Čuvari. Čuvari imaju crni štit i reč „ČUVAR” iznad njega. Čuvari koji su **spremni** štite vas i vaše Ratnike koji nisu Čuvari. Dokle god imate **spremnog** čuvara u igri, vaši protivnici ne mogu da napadaju vas i da napadaju i biraju vaše Ratnike koji nisu čuvari. Čuvari ne štite druge Čuvere. Čuvar ne može da zaštiti druge Ratnike od efekta koji utiče na sve Ratnike. Na primer, Čuvar ne može da zaštiti druge Ratnike od sposobnosti koja kaže „Onesposobi sve Ratnike”.

Napomena: Čuvari štite samo igrača koji ih je odigrao i njegove Ratnike. Oni ne štite druge igrače i njihove Ratnike, čak i kad igrate timske varijante igre, ukoliko nije drugačije naglašeno.

Ratnici se pripremaju (vraćaju u uspravni položaj) u Fazi odbacivanja karata.

Korišćenje sposobnosti

Primarnu sposobnost Akcije ili Predmeta iskoristite odmah nakon što odigrate kartu. Sve ostale sposobnosti možete iskoristiti bilo kada u Glavnoj fazi.

Ukoliko sposobnost donosi Zlato ili Borbene poene, igrač ima na raspolaganju navedenu količinu Zlata ili Borbenih poena koju može da iskoristi u tom potezu, bilo kada u Glavnoj fazi. Ukoliko sposobnost donosi Životne poene, odmah dodajte navedenu količinu Životnih poena igraču koji je odigrao kartu.

Neke sposobnosti vam omogućavaju da birate između više efekata. Jasno dajte do znanja ostalim igračima koji efekat ste izabrali.

Aktiviranje

Sposobnost aktiviranja je označena simbolom 🟡 koji se nalazi u polju za tekst. Da biste iskoristili ovu sposobnost, rotirajte kartu u vodoravni položaj. Sposobnost aktiviranja možete iskoristiti bilo kada u Glavnoj fazi, uključujući i u potezu u kom ste odigrali kartu sa ovom sposobnošću.

Postoje karte koje mogu da „pripreme” druge karte, odnosno da ih vrate iz vodoravnog u uspravni položaj. Tako da je moguće da neku sposobnost iskoristite više puta u istom potezu!

POSTAVKA

Dobro promešajte glavni špil i postavite ga licem nadole na sto. Zatim postavite licem nagore prvih pet karata sa vrha glavnog špila, u niz pored njega. Tih pet karata okrenutih licem nagore predstavlja Ponudu.

Postavite 16 karata Vatreni dragulj pored poslednje karte u Ponudi, licem nagore. Ove karte su vam takođe dostupne za kupovinu. Ostavite dovoljno mesta pored glavnog špila za gomilu žrtvovanih karata, gde ćete odlagati neke karte tokom igre.

Svaki igrač treba dobro da promeša svoj lični špil i da ga postavi ispred sebe. Ostavite dovoljno mesta pored ličnog špila za ličnu gomilu odbačenih karata.

Nasumično odredite prvog igrača. Prvi igrač počinje igru sa tri karte (igrači uvek vuku karte iz svog ličnog špila). Drugi igrač počinje igru sa pet karata.



Postavka igre za dva igrača. Igrač 1 je prvi na potezu.



Ratnik nakon što je iskorišćena njegova sposobnost aktiviranja

Savezništvo

Sposobnost savezništva je označena simbolom 🟡 koji se nalazi u polju za tekst. Sposobnost savezništva možete iskoristiti na svom potezu čim imate barem još jednu kartu iste frakcije u igri (uključujući i Ratnike koje ste odigrali u prethodnim potezima, a nisu onesposobljeni). Redosled odigravanja karata nije bitan. Čim imate najmanje dve odigrane karte iste frakcije možete iskoristiti sve odgovarajuće sposobnosti savezništva. Možete ih iskoristiti bilo kada u Glavnoj fazi, samo jednom po potezu.

Žrtvovanje

Sposobnost žrtvovanja je označena simbolom 🗑️ u polju za tekst. Pre nego što žrtvujete kartu da biste aktivirali efekat žrtvovanja, možete da iskoristite primarnu sposobnost karte. Kada žrtvujete kartu, premestite je na gomilu žrtvovanih karata. Karte sa gomile žrtvovanih karata su izbačene iz igre. Ukoliko je karta žrtvovana iz bilo kog drugog razloga, umesto da je iskorišćena njena sposobnost žrtvovanja, neće se aktivirati njen efekat. Ukoliko treba da stavite Vatreni dragulj na gomilu žrtvovanih karata iz bilo kog razloga, umesto toga vratite ga na špil karata Vatreni dragulj, licem nagore.

Kupovina karata

Neke karte donose Zlato. Saberite svo Zlato koje ste dobili u toku poteza i tu količinu Zlata možete da potrošite bilo kada u Glavnoj fazi (ne postoji fizička reprezentacija Zlata).

Zlatom možete kupiti karte iz Ponude ili Vatrene dragulj. Cena karte se nalazi u njenom gornjem desnom uglu. Da biste kupili kartu, oduzmite njenu cenu od ukupne količine Zlata koju ste skupili u tom potezu. Kupljenu kartu stavite **na vrh svoje gomile odbačenih karata**. Prazno mesto u Ponudi odmah popunite kartom sa vrha glavnog špila.

Kupovina karte nije isto što i odigravanje karte, tako da karta koju ste kupili ne ulazi u igru i ne možete da iskoristite njene sposobnosti. Preostalo Zlato možete iskoristiti za dalju kupovinu karata. Ne postoji ograničenje koliko karata možete kupiti u istom potezu, ako možete da ih platite.

Napadanje

Neke karte donose Borbene poene. Saberite sve Borbene poene koje ste dobili u toku poteza i tu količinu Borbenih poena možete da iskoristite bilo kada u Glavnoj fazi. Borbene poene koristite da biste naneli štetu svojim protivnicima i/ili njihovim Ratnicima. Ne postoji ograničenje koliko puta možete napasti tokom istog poteza.

Da biste napali protivničkog Ratnika oduzmite broj potrošenih Borbenih poena od ukupne količine Borbenih poena i nanесite mu toliko štete. Ukoliko je Ratnik primio onoliko štete kolika je vrednost njegove odbrane, taj Ratnik je onesposobljen i prebacite ga na gomilu odbačenih karata njegovog vlasnika.

Sposobnosti nekih karata vam omogućavaju da „izaberete Ratnika i onesposobite ga“. U ovom slučaju onesposobljavate Ratnika bez korišćenja Borbenih poena. Važno: Ne možete izabrati Ratnika koji nije Čuvar ukoliko vaš protivnik ima spremnog Čuvara u igri!

Da biste napali protivnika, oduzmite bilo koji broj Borbenih poena od ukupne količine Borbenih poena koje ste skupili u tom potezu i za isti taj broj smanjite Životne poene protivniku. Ukoliko protivnik ima Čuvara u igri, ne možete ga napasti, morate prvo da onesposobite Čuvara.

PRAVILA ZA VIŠE IGRAČA

Društvena igra Hero Realms je dizajnirana tako da postoji više načina na koji je možete igrati. Ukoliko nije drugačije naglašeno, sva do sada navedena pravila ваže i za ove varijante igre. Ukoliko želite da pronađete još različitih varijanti igre ili da predložite svoju varijantu posetite herorealms.com/multiplayer.

Svaki čovek za sebe (dva i više igrača)

Ovo je standardna verzija igre. Nasumično odredite prvog igrača, a zatim igra teče u smeru kretanja kazaljke na satu. Svako može da napada svakog. Pobjednik je igrač koji poslednji ostane u igri. Ukoliko igra tri ili više igrača, prvi igrač počinje igru sa tri, drugi sa četiri, a svi ostali igrači sa pet karata u ruci.

Lovac – Prva krv (tri i više igrača)

Vаže istа pravila kao i u verziji „Svaki čovek za sebe“, osim što igrači mogu da napadaju i biraju samo igrača levo od sebe, i mogu da napadaju i biraju Ratnike koji pripadaju igračima levo i desno od njih. Prvi igrač počinje igru sa tri, drugi sa četiri, a svi ostali igrači sa pet karata u ruci. Igra se завршава čim je jedan igrač eliminisan iz igre. Pobjednik je igrač desno od njega.

Lovac – Poslednji preživeli (tri i više igrača)

Vаže istа pravila kao i u verziji „Lovac – Prva krv“, osim što se igra ne завршава kada je eliminisan jedan igrač. Igra se nastavlja, a igrač desno od eliminisanog igrača dobija 10 Životnih poena i vuče jednu kartu. Pobjednik je igrač koji poslednji ostane u igri!

Hidra (četiri igrača, dva po timu)

Svaki tim počinje igru sa 75 Životnih poena. Igrači iz istog timа dele Životne poene. Svaki igrač pojedinačno ima svoj lični špil, karte u ruci i gomilu odbačenih karata. Karte vašeg saigračа ne ваže za vaše sposobnosti savezništva.)

Nasumično odredite koji tim igra prvi. Igrači iz tog timа počinju igru sa po tri karte, dok igrači iz drugog timа počinju igru sa po pet karata. Igrači iz istog timа istovremeno odigravaju svoj potez i zajedno prolaze kroz sve faze.

Napomena: Mnogi Ratnici imaju sposobnost aktiviranja koja donosi Borbene poene. Borbeni poeni koje dobijete od sposobnosti vaših Ratnika pridodaju se ukupnoj količini vaših Borbenih poena u tom potezu; ваši Ratnici ne napadaju druge Ratnike direktno.

Izbor mete i delimični efekti

Neke sposobnosti će od вас тражити да „izaberete“ metu na koju će uticati та sposobnost. Ukoliko nema dovoljno adekvatnih meta ili ukoliko iz bilo kog razlogа ne možete da iskoristite sposobnost u celosti, iskoristite je onoliko koliko možete. Na primer, ukoliko vam sposobnost kaže „Povuci kartu. Izaberi Ratnika i onesposobi ga.“, ukoliko nema Ratnika u igri, možete samo da povučete kartu.

Faza odbacivanja karata

Svaki put kada odbacite kartu ili kupite novu kartu iz Ponude, postavite je licem nagore na svoju gomilu odbačenih karata. Gomile odbačenih karata su javna informacija i svaki igrač može da pogleda svoju ali i tuđu gomilu kad god poželi. Tokom Faze odbacivanja karata:

- Gubite svo nepotrošeno Zlato.
- Gubite sve nepotrošene Borbene poene.
- Sve odigrane Predmete i Akcije stavite na svoju gomilu odbačenih karata.
- Sve karte koje su vam ostale u ruci stavite na svoju gomilu odbačenih karata.
- Pripremite svoje Ratnike (vratite ih u uspravni položaj).

Faza dopune

U ovoj fazi, povlačite pet karata sa vrha ličnog špila što označava kraj vašeg poteza.

NAPOMENA: Ukoliko se bilo kada u toku vašeg poteza isprazni vaš lični špil, a vi trebate da povučete novu kartu ili da otkrijete kartu sa vrha špila, dobro promešajte sve karte sa vaše lične gomile odbačenih karata i postavite ih kao vaš novi lični špil (licem nadole). Primer: Na početku Faze dopune, ostale su tri karte u vašem ličnom špilu. Povucite ih, zatim dobro promešajte vašu gomilu odbačenih karata, napravite novi lični špil i povucite još dve karte.

Svaki igrač ima svoje Zlato i Borbene poene i samostalno donosi odluke koje se tiču odigravanja i kupovine karata, korišćenja sposobnosti i napadanja. Saigrači mogu da udruže svoje Borbene poene da bi onesposobili protivničkog Ratnika. Takođe, mogu da saberu svoje Zlato da kupe kartu iz Ponude, koja će ići na gomilu odbačenih karata igračа u timu po njihovom dogovoru. Ako makar jedan igrač u timu ima Čuvara, protivnici ne mogu da napadaju članove tog timа, niti mogu da napadaju ili biraju njihove Ratnike koji nisu Čuvari.

Kada tim izgubi sve Životne poene, izgubio je i igru.

Ukoliko imate još jednu osnovnu igru ili bar dve *Character Packs* ekspanzije možete da igrate sa tri timа (šest igračа). U tom slučaju timovi počinju igru sa 100 Životnih poena. Više o ekspanzijama *Character Packs* možete saznati na herorealms.com/character-packs.

Car (šest igračа, zahteva još jednu osnovnu igru ili bar dve Character Packs ekspanzije)

Igrači se dele u dva timа, od po tri igračа. Svaki tim bira jednog igračа koji će biti njihov Car. Ako igrate sa *Character Packs* ekspanzijama neka carevi budu igrači koji koriste Heroje iz njih. Carevi sede jedan nasuprot drugog, dok im sa obe strane sede saigrači – Komandanti.



Komandanti počinju igru sa 50 Životnih poena ili ako koriste Heroje iz *Character Packs* ekspanzija onoliko poena koliko piše na njihovim kartama. Carevi počinju igru sa 60 Životnih poena ili sa 10 više od onoga što piše na njihovim kartama ukoliko koristite Heroje iz *Character Packs* ekspanzija.

VAŽNI TERMINI

Pripremiti – vratiti kartu u njen početan, uspravni položaj.

Spremna – karta koja je u početnom, uspravnom položaju.

Onesposobiti – poslati Ratnika na gomilu odbačenih karata. Neke sposobnosti direktno onesposobljavaju Ratnike, ali Ratnici se uglavnom onesposobljavaju tako što im se nanese šteta jednaka njihovoj odbrani.

PREGLED SIMBOLA



Simboli frakcija/sposobnost savezništva – ovi simboli se nalaze u gornjem levom uglu većine karata i oni označavaju kojoj od četiri frakcije та karta pripada. Kada se ovaj simbol nalazi u polju za tekst, on označava da та karta ima sposobnost savezništva.



Gilda - Bogatstvo stečeno trgovinom koja se odvija u gradu-državi Tandar je dovelo do stvaranja моćне kriminalne organizacije koja se jednostavno naziva Gilda.



Carstvo - Vojna tradicija i dalje čini oslonac Carstva. Vešti i iskusni vojnici, моćни čarobnjaci i smrtonosni zmajevi čine najjaču armiju koju je svet ikada video.



Nekros - Kult obožavaoca demona koji svoje članove pronalazi u najsiriomašnijim delovima grada, mameći beskućnike i zaboravljene.



Divljani - Zajednički naziv za stanovnike drevnog vilenjačkog kraljevstva, razjarene orke, divljačka nomadska plemena, trolove i smrtonosne zveri koje nastanjuju prostrane i negostoljubive oblasti istočno od Carstva.

Igrači iz timа koji igra prvi (Tim A), počinju igru sa po tri karte. Igrači iz timа koji igra drugi (Tim B) počinju igru sa po pet karata. Igru počinje prvi igrač iz Timа A, zatim se igra nastavlja u smeru kretanja kazaljke na satu.

Komandant može da napada i bira samo protivničkog Komandanta koji sedi direktno preko puta i njegove Ratnike. Tek kada porazi tog Komandanta, može da napada i bira Cara i njegove Ratnike.

Car može da napada i bira bilo kog igračа i Ratnika.

Tokom svoje Glavne faze, igrač može da plati jedno Zlato da premesti kartu sa Lične gomile odbačenih karata na Ličnu gomilu odbačenih karata svog susednog saigračа.

Kada je Komandant poražen, on može da stavi jednu bilo koju kartu (iz špila, ruke ili sa gomile odbačenih karata) na gomilu odbačenih karata Cara. Kada je Car poražen, njegov tim je izgubio!

ZASLUGE

Autor igre, razvoj igre i kreativni direktor: Darwin Kasl

Koncept igre i vodeći razvoj igre: Rob Doerti

Grafički dizajn: Rendi Delven, Vito Gesaldi i Antonis Papantoniou

Pravila i uredništvo: Nejtan Dejvis

Dodatni dizajn: *Graphics Manufacture*

Druga edicija | Hero Realms Deckbuilding Game™
© 2024 Wise Wizard Games | Sva prava zadržana

www.HeroRealms.com



Prvo srpsko izdanje MIPL
Uvoznik i distributer za Srbiju: Pridemage Games,
Josifa Runjanina 3, 21000 Novi Sad, Srbija.

www.drustveneigre.rs



Životni poeni - Svaki igrač počinje igru sa 50 Životnih poena. Ukoliko izgubite sve Životne poene, poraženi ste. Ukoliko se ovaj simbol nalazi u polju za tekst, označava količinu Životnih poena koje ćete dobiti svaki put kada odigrate ili aktivirate tu kartu.



Borbeni poeni - Ukoliko se ovaj simbol nalazi u polju za tekst, označava koliko Borbenih poena та karta donosi, a koje možete iskoristiti bilo kada u Glavnoj fazi.



Zlato - Ukoliko se ovaj simbol nalazi u gornjem desnom uglu karte, označava cenu te karte. (Ukoliko karta nema ovaj simbol u gornjem desnom uglu, ona je besplatna.) Ukoliko se ovaj simbol nalazi u polju za tekst, označava koliko Zlata та karta donosi.



Aktiviranje - Ukoliko se ovaj simbol nalazi u polju za tekst, označava da karta ima sposobnost aktiviranja.



Žrtvovanje - Ukoliko se ovaj simbol nalazi u polju za tekst, označava da karta ima sposobnost žrtvovanja.



Čuvar - Ratnik sa ovim natpisom je Čuvar. Ukoliko igrač ima spremnog Čuvara u igri, protivnik ne može da ga napada, niti može da napadne ili bira njegove Ratnike koji nisu Čuvari.



Odbrana - Odbrana Ratnika označava koliko štete treba da mu se nanese da bi bio onesposobljen. Simbol sive boje se odnosi i na obične Ratnike i na Čuvare. Na primer, karta koja ima efekat „*tvoji Ratnici imaju +3*“ utiče na sve Ratnike uključujući i Čuvare. Napomena: Čuvari ne štite druge Čuvare.



UMESTO DA ČITATE PRAVILA POGLEDAJTE
VIDEO SA UPUTSTVIMA ZA IGRU!

SPISAK KARATA

Osnovne karte	
Karte za živote (8, 2 po igraču)	Rubin (4, 1 po igraču)
Kratki mač (4, 1 po igraču)	Zlato (28, 7 po igraču)
Bodež (4, 1 po igraču)	Vatrene dragulj (16)

Glavni špil

 Carstvo	 Divljani
Arkus, Carski zmaj	Broelin, Pletilja znanja
Zbijanje redova	Kron Divljak
Juriš	Jezovuk
Kristov Pravedni	Vilenjačka kletva (2)
Darian, Bojni mag	Vilenjački poklon (3)
Dominacija	Grak, Olujni div
Kraka, Vrhovni sveštenik	Prirodna bogatstva
Oklopnik (2)	Ork pešadinac (2)
Majstor Vejan	Divljanje
Okupljanje vojske	Varnica (3)
Regrutacija (3)	Torgen Stenolomac
Oporezivanje (3)	Vučji oblik
Sveštenik boginje Tite (2)	Vučji šaman (2)
Reč моći	



Nekros

Sveštenik kulta (2)
Mračna energija
Mračna nagrada
Kultista smrti (2)
Dodir smrti (3)
Uticao (3)
Kritos, Vampirski lord
Dah smrti
Lis Nevideni
Rajla, Pletilja kraja
Truljenje (2)
Tiranor Žderač
Varik, Nekromanser



Gilda

Borg, Ogr plaćenik
Podmićivanje (3)
Pretnja smrću
Obmana
Vatrene bomba
Plaćeno ubistvo
Zastrašivanje (2)
Miros, Vrhovni Mag
Parov, Uterivač dugova
Zarada (3)
Rejk, Glavni ubica
Rasmus, Krijumčar
Otimačina
Ulični siledžija (2)