



UVOD

Dobro došli u Družinu Oštrice!

U ovoj igri cilj vam je da okupite družinu heroja i da ubijete opasna čudovišta dok pokušavate da izbegnete sabotaze vaših prijatelja neprijatelja. Takođe ćete opremiti svoje heroje, koristiti moćnu magiju i napitke da biste povećali svoje šanse u borbi.

Igrač koji prvi **UBIJE** tri čudovišta ili okupi družinu u kojoj se nalazi 6 različitih klasa je pobednik!

Igra obično traje od 30 do 60 minuta, a to zavisi od broja igrača.

ŠTA SE NALAZI U KUTIJI

U kutiji ćete pronaći:



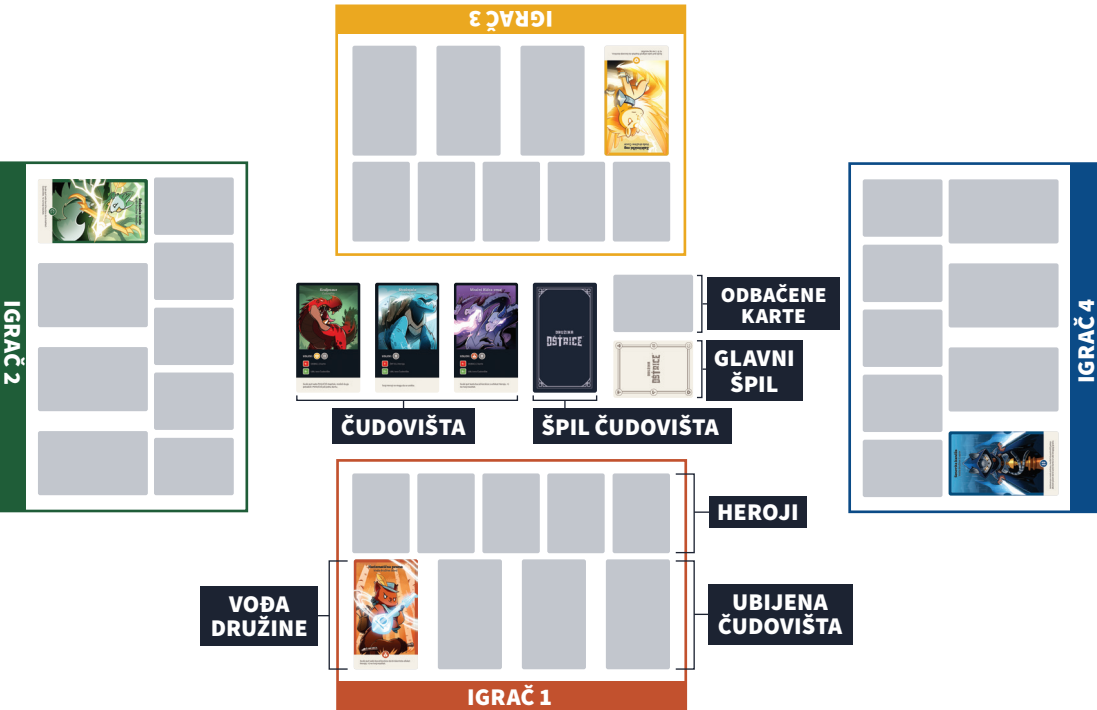
KAKO DA POČNETE

Počnite tako što ćete razdvojiti različite vrste karata koje se nalaze u kutiji, a zatim neka svaki igrač odabere Vođu družine koji će ga predstavljati tokom igre. Postavite Vođu družine ispred sebe. Prostor ispred svakog igrača se naziva Družina. Možete da bacate kockice da biste odredili koji igrač će prvi da izabere Vođu (ili jednostavno neka svako uzme kartu koji želi, jer je tako uvek zabavnije).

Svaki igrač može da uzme jedan Podsetnik, da bi mogao brzo da se podseti pravila. Ako ima preostalih karata Vođa družine i Podsetnika, vratite ih u kutiju. Njih nećete koristiti u ovoj igri.

Promešajte karte standardne veličine i podelite po 5 karata svakom igraču. Ostatak karata postavite, licem nadole, na sredinu stola tako da formiraju glavni špil. Pored glavnog špila, ostavite mesta za odbačene karte, gde ćete odlagati karte koje su bile žrtvovane, uništene i odbačene tokom igre.

Promešajte karte Čudovišta i postavite prve tri karte sa vrha špila, licem nagore na sto, pored glavnog špila. Ostatak Čudovišta postavite, licem nadole, tako da formiraju špil Čudovišta.



Sada ste spremni da počnete igru! Igrač koji je poslednji izabrao Vođu družine igra prvi.

KAKO SE IGRA

Igrači dolaze na potez naizmenično, u smeru kretanja kazaljke na satu. Svaki igrač dobija tri akciona poena da ih potroši na svom potezu i njih može da iskoristi da odigra bilo koju akciju (dole navedene) bilo kojim redosledom. Možete da odigrate istu akciju više puta, ako imate dovoljno akcionih poena.

Akcije koje koštaju **jedan** akcioni poen:

- ♦ **POVUCI** kartu sa vrha glavnog špila.
- ♦ Odigraj Heroja, Predmet ili Magiju iz ruke. Ako odigraš Heroja, možeš da bacaš kockice da odmah iskoristiš njegov efekat.
- ♦ Baci dve kockice da bi iskoristio efekat Heroja u svojoj Družini. Imaj na umu da ne možeš da bacaš kockice da iskoristiš efekat istog Heroja više od jednom po potezu, čak i ako si prvi put bio neuspešan.

Akcija koja košta **dva** akciona poena:

- ♦ **NAPADNI** Čudovište.

Akcija koja košta **tri** akciona poena:

- ♦ **ODBACI** sve karte iz ruke (ako ih imaš) i **POVUCI** 5 novih karata.

Ako efekat karte kaže da odigrate neku akciju **odmah**, to znači da ne morate da trošite dodatne akcione poene da biste odigrali tu akciju.

Potez se završava kada igrač više nemaš akcionih poena ili kad odluči da ne odigrava više akcije. Neiskorišćene akcione poene ne možete da prenesete u sledeći potez.

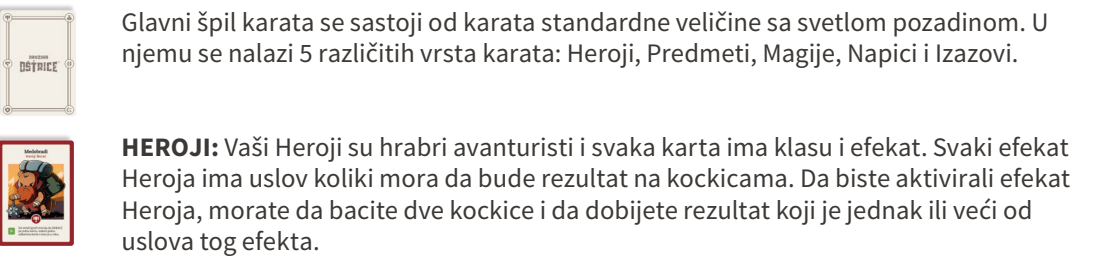
SIMBOLI KLASA

Sve karte Heroja i Vođa družina imaju klasu. U osnovnoj igri postoji šest klasa, a svaka klasa je predstavljena simbolom u boji. Sivi simbol se koristi na kartama Čudovišta i označava Heroja **bilo koje** klase.



Neka Čudovišta zahtevaju da imate Heroja ili Vođu družine određene klase u svojoj Družini, kako biste mogli da ga **NAPADNETE**. Takođe, možete da pobedite tako što ćete okupiti Družinu u kojoj imate Heroje (uključujući Vođu družine) svih 6 klasa.

VRSTE KARATA



Glavni špil karata se sastoji od karata standardne veličine sa svetlom pozadinom. U njemu se nalazi 5 različitih vrsta karata: Heroji, Predmeti, Magije, Napici i Izazovi.

HEROJI: Vaši Heroji su hrabri avanturisti i svaka karta ima klasu i efekat. Svaki efekat Heroja ima uslov koliki mora da bude rezultat na kockicama. Da biste aktivirali efekat Heroja, morate da bacite dve kockice i da dobijete rezultat koji je jednak ili veći od uslova tog efekta.

Kada odigrate Heroja iz ruke u Družinu, možete odmah da bacite dve kockice da biste aktivirali njegov efekat. Ako se Heroja već nalazi u vašoj Družini možete, jednom po potezu, da potrošite akcioni poen da pokušate da aktivirate njegov efekat. Ako ne uspete da ga aktivirate, ne dobijate akcioni poen nazad.

Ne postoji ograničenje broja karata Heroja koje možete da imate u svojoj Družini.

PREDMETI: Predmeti su začarano oružje i drugi artefakti sa kojima možete da opremiti svoje Heroje. Većina Predmeta ima pozitivne efekte, kao što su bonusi za bacanje kockica ili zaštita za opremljenog Heroja; međutim, neki Predmeti, koje se nazivaju Prokleti predmeti, imaju negativne efekte i njima možete da opremiti neprijateljske Heroje.

Kada odigrate Predmet, morate odmah njim da opremiti nekog Heroja. Da biste opremili nekog Heroja Predmetom, podvucite tu kartu Predmeta pod kartu Heroja, tako da joj se vidi samo tekst.

Predmetima možete da opremiti samo Heroje (ne i Vođu družine). Svaki Heroj može u svakom trenutku da bude opremljen samo jednim Predmetom i ne možete da zamenite jedan Predmet drugim. Ako je Heroja koji je opremljen Predmetom uništen, ukraden ili vraćen u ruku, taj Predmet se isto uništava, krade ili vraća u ruku, kao i Heroj.

MAGIJE: Magije su moćne čarolije koje imaju jednokratni efekat. Kada odigrate Magiju, nakon što iskoristite njen efekat, prebacite je na gomilu odbačenih karata.



NAPICI: Napitke možete da koristite da biste povećali svoje šanse da pobedite. Možete da odigrate Napitke iz ruke odmah nakon što bilo koji igrač (uključujući i vas) baci kockice, da biste promenili rezultat bacanja za vrednost naznačenu na Napitku. Kada odigrate Napitak, a nakon što aktivirate njegov efekat, prebacite ga na gomilu odbačenih karata. Da biste odigrali Napitak ne morate da potrošite akcione poene.

Neki Napici imaju dve opcije (na primer +1 ili -3). Kada odigrate Napitak koja ima dve opcije, jednostavno recite koju opciju želite da primenite na trenutno bacanje.

Kada odlučujete da li ćete da modifikujete bacanje drugog igrača, možete da sačekate da taj igrač odredi svoje mete (ukoliko je moguće) pre nego što odigrate Napitak.

Svaki igrač može da odigra bilo koji broj Napitaka na jedno isto bacanje. Kada svi igrači završe sa odigravanjem Napitaka, saberite i oduzmite sve vrednosti Napitaka da biste dobili konačni rezultat bacanja.



IZAZOVI: Izazove možete da koristite da pokušate da zaustavite druge igrače u njihovim namerama. Kada drugi igrač želi da odigra Heroja, Predmet ili Magiju iz ruke, možete da **IZAZOVETE** odigravanje te karte tako što ćeš odigrati Izazov tokom njegovog poteza. Da biste odigrali Izazov ne morate da potrošite akcione poene.

Kada **IZAZOVETE** kartu drugog igrača, vi i taj drugi igrač morate da bacite dve kockice. Ako je zbir vaših kockica jednak ili veći od zbira drugog igrača, uspešno ste izazvali i sprečili ste ga da odigra tu kartu. Taj igrač mora odmah da stavi kartu koju je pokušao da odigra na gomilu odbačenih karata (i ne dobija nazad akcioni poen). Ako je rezultat bacanja kockica drugog igrača veći od vašeg, on može da nastavi sa odigravanjem karte, kao što je planirano.

Svaka karta može da bude izazvana samo jednom. Ako je neki drugi igrač već izazvao kartu koja se odigrava, ne možete ponovo da **IZAZOVETE** odigravanje te karte.

VOĐA DRUŽINE



Karte Vođa družine su velike karte sa svetlom poledinom. Svaki Vođa družine ima **klasu** i **veštinu** koja vam donosi jedinstvenu prednost tokom cele igre.

Vođe družine nisu Heroji. Za razliku od efekata Heroja, koji mogu da se koriste samo jednom po potezu, veštinu svog Vođe možete da iskoristite svaki put kada se ispune uslovi za njeno aktiviranje.

Na primer Vođa družine može da ima veštinu koja glasi:

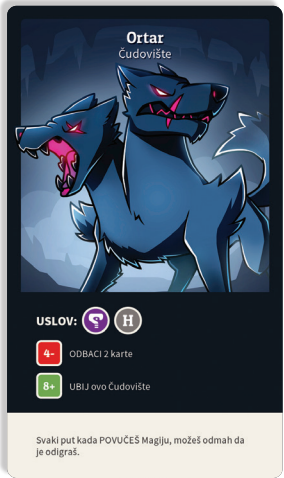
Svaki put kada odigraš Magiju, POVUCI kartu.

Ovu veštinu možete da iskoristite svaki put kada odigrate Magiju, čak i ako odigrate više Magija u istom potezu. Međutim, ako ne iskoristite veštinu u trenutku kada je uslov ispunjen, ne možete kasnije to da učinite, zato ne zaboravite!

Vaš Vođa družine ostaje u vašoj Družini tokom cele igre i ne možete se žrtvovati, uništiti, ukrasti ili vratiti u ruku.

NAPOMENA: U igri za dva igrača ne možete da koristite kratu Vođe družine **Senovita kandža**.

ČUDОВИШТА



Karte Čudovišta su velike karte sa tamnoplavom poledinom. Na svom potezu, možete za dva akciona poena da **NAPADNETE** bilo koje Čudovište koja se nalazi, licem nagore, na sredini stola.

Da biste **NAPALI** Čudovište, prvo morate da ispunite uslov naveden na toj karti Čudovišta. Neka Čudovišta zahtevaju da imate određeni broj Heroja u svojoj Družini, dok druga mogu da zahtevaju da imate određenu klasu zastupljenu u svojoj Družini da biste mogli da ih **NAPADNETE**.

Na primer, ako Čudovište zahteva da imate najmanje tri Heroja bilo koje klase u svojoj Družini da biste ga **NAPALI**, na toj karti Čudovišta biće naznačeno **H H H**. Imajte na umu da vaš Vođa družine nije Heroj i ne računa se za ovaj uslov.

Ako je uslov na karti Čudovišt **S H**, morate da imate čarobnjaka u svojoj Družini (Heroja ili Vođu družine) i još jednog Heroja bilo koje klase. Zapamtite da jedan Heroj čarobnjak može da ispuni bilo koji od ova dva uslova, ali ne može da ispuni oba.

Svako Čudovište ima uslov koliki mora da bude rezultat na kockicama. Kada bacite dve kockice i rezultat na njima bude jednak ili veći od uslova Čudovišta, UBIJATE to Čudovište. Ali pazite se: Svako Čudovište ima raspon rezultata bacanja u kojem će ono uzvratiti, a ako je vaš rezultat bacanja unutar tog raspona, moraćete da platite cenu.

Na primer, Čudovište može da ima:

5- **ŽRTVUJ Heroja**
8+ **+ UBIJ ovo Čudovište**

U ovom primeru, ako je rezultat vašeg bacanja 8 ili veći (uključujući Napitke), UBILI ste Čudovište. Ako je rezultat vašeg bacanja 5 ili manji (uključujući Napitke), morate da ŽRTVUJETE Heroja, a Čudovište ostaje netaknuto. Ako je rezultat vašeg bacanja 6 ili 7 (uključujući Napitke), ništa se ne dešava. Bez obzira na ishod, ne dobijate nazad svoje akcione poene nakon napada na Čudovište.

Svaki put kada **UBIJETE** Čudovište, vaša družina dobija novu veštinu (naznačenu na dnu karte Čudovišta) do kraja igre. Dodajte ubijeno Čudovište u svoju Družinu, pored Vođe družine. Veštine Čudovišta funkcionišu isto kao i veštine Vođe družine. Čudovišta u vašoj Družini ne mogu biti ukradena, uništena, napadnuta ili vraćen u ruku.

Svaki put kada **UBIJETE** Čudovište, okrenite novu kartu Čudovišta sa vrha špila Čudovišta, licem nagore, na sredinu stola.

VRLO VAŽNI TERMINI

Ovo je lista termina koje ćete često viđati u igri.

TERMINI IZ POSTAVKE:

Družina: Prostor za igru koji se nalazi ispred vas i u koji odigravate Heroje i Predmete.

Glavni špil: Špil karata karata standardne veličine sa svetlom pozadinom sa kojeg igrači POVLAČE karte tokom igre.

Odbačene karte: Gomila licem nagore okrenutih karata koje su žrtvovane, uništene ili odbačene tokom igre.

Špil Čudovišta: Špil velikih karata sa tamnoplavom poledinom sa čijeg vrha se okreću nova Čudovišta svaki put kada igrač UBIJE Čudovište.

TERMINI SA KARATA:

POVUCI: Uzmi kartu sa vrha glavnog špila i stavi je u ruku.

ODBACI: Premesti kartu iz ruke u odbačene karte.

UNIŠTI: Premesti kartu iz Družine bilo kog drugog igrača u odbačene karte.

ŽRTVUJ: Premesti kartu iz svoje Družine u odbačene karte.

UKRADI: Premesti kartu iz Družine bilo kog drugog igrača u svoju Družinu.

IZAZOVI: Pokušaj da sprečiš drugog igrača da odigra Heroja, Predmet ili Magiju. Ti i taj igrač morate da bacate kockice. Ako je zbir tvojih kockica jednak ili veći od zbira drugog igrača, karta koju si **IZAZVAO** premešta se u odbačene karte. Ako je rezultat bacanja kockica drugog igrača veći, on može da nastavi sa odigravanjem Heroja, Predmeta ili Magije.

NAPADNI: Baci kockice da bi UBIO Čudovište.

UBIJ: Dodaj Čudovište koje si uspešno NAPAO u svoju Družinu.

KAKO DA POBEDITE

Postoje dva načina na koje možete da pobedite:

- Opcija 1: **UBIJTE** tri Čudovišta.
- Opcija 2: Završite svoj potez sa kompletnom Družinom, što znači da u svojoj Družini imate Heroje (uključujući Vođu družine) svih 6 klasa.

Čestitamo, sada možete i zvanično da se hvalite da ste najbolji avanturista i ubica čudovišta na celom svetu! Ali ne budite previše nadmeni, jer gubite vaš status šampiona čim sledeći put promešate karte.



Ako tražite novi izazov ili želite da ubacite svoj lik u igru, možete da koristite onlajn alat za pravljenje Vođe družine (<https://www.unstablegames.com/community-cards/here-to-slay>). Možete da koristite naše ilustracije (ili da okačite svoje) da biste kreirali Vođu družine koji može u potpunosti da se koristi u igri!



Kako se igra? Družina Oštrice