

ПРАВИЛА ИГРЕ

КРАЉЕВИ СРБИЈЕ

ДРУШТВЕНА ИГРА СА КАРТАМА



Борис Ђуровић



Данијела Стојић



САДРЖАЈ

4 сета по 5 карата акција



карте територија (36)

**1 маркер
првог
играча**



4 сета од по 10 почетних карата
у бојама играча:
зелени, жути, црвени, плави



1x **2x** **7x**



12x

12x

12x

◆ карте људи (82)



 1 карта бонуса



табела за бодовање



3 карте продаје и 3 маркера ресурса по један маркер за сваки ресурс

 4 маркера
истраживања
у бојама игрчка





ОСНОВЕ

Ова игра долази са овим правилима, 236 карата и маркерима за ресурсе и истраживање. Сваки играч почиње са личним шпилом карата које представљају његов народ (раднике, истраживаче и војнике) и сетом карата акција. Сваки круг играјете све карте из руке и на своје карте акције да би открили нове територије, да би освојили откривене територије, произвели нове ресурсе и касније их продали за што већу цену.



Злато се користи да би купили нове карте људи са маркета и приодадали их у свој шпил.

Карте људи имају своје симболе који означавају шта могу да раде. Свака карта људи може бити стављена на било коју карту акције, али уколико се поклапају симболи на картама људи и одређене акције добијају се додатни бонуси.

Игра се завршава са рундом у којој се испразни одређен број гомила територија у зависности од броја играча: за 2 играча 3 гомиле, за 3 играча 4 гомиле и за 4 играча 5 гомила територија.

Након завршетка предвиђеног броја рунди играчи броје поене (★) на картама из свог шпила и територија које су освојили. Играч који има највише поена је победник.

ЛИЧНИ ШПИЛ И СЕТ КАРАТА АКЦИЈА

Сваки играч почиње са својим личним шпилом карата и сетом од 5 карата акција.

Лични шпил

на почетку игре састоји се од 10 карата људи:

Истраживач x1 карта,
Ратник x2 карте,
Радник x7 карата.



Печат у боји играча



Карте Акција

Истраживање,
Освајање,
Продукција жита,
Продукција дрвета,
Продукција метала.



ПОСТАВКА

1 На почетку узмете 9 празних карата и ставите их на сто, на средину простора за играње, у распореду 3x3. Након тога узмете карте територија, промешате их и на сваку од празних карата ставите 4 карте територија окренутих лицем доле тако да не видите које су карте у питању.

2 Играчи узимају своје маркере за истраживање и постављају их у углове претходно постављене мапе територија.

3 Потом сваки играч својих 5 карата акција поставља испред себе окренуте лицем према горе поштујући следећи редослед: Истраживање, Освајање, Продукција жита, Продукција дрвета и Продукција метала.

4 Сваки играч узме свој лични шпил (10 карата са печатом у боји играча), промеша и постави га, окренутог лицем ка доле, са десне стране од својих карата акција. То чини његов шпил неоткривених карата док ће одигране карте током игре стајати лицем на горе са десне стране личног шпила и чинити шпил отк rivених односно одбачених карата.

5 Затим свако вуче 5 карата у руку и са њима игра у овој рунди.

6 Сада узмемо карте људи, промешамо их, ставимо лицем на доле поред територија.

Са тог шпила узимамо 6 карата и постављамо их једну поред друге окренуте лицем на горе.

7 Шпил бандита, окренут лицем на горе, ставимо поред територија.

8 У близини главног простора за игру постављамо карте ресурса, карте маркета са припадајућа три маркера ресурса и карту прегледа бонуса.

Први играч се одређује методом коју играчи сами одаберу.



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	524	525	526	527	528	529	530	531	532	533	534	535	536	537	538	539	540	541	542	543	544	545	546	547	548	549	550	551	552	553	554	555	556	557	558	559	560	561	562	563	564	565	566	567	568	569	570	571	572	573	574	575	576	577	578	579	580	581	582	583	584	585	586	587	588	589	590	591	592	593	594	595	596	597	598	599	600	601	602	603	604	605	606	607	608	609	610	611	612	613	614	615	616	617	618	619	620	621	622	623	624	625	626	627	628	629	630	631	632	633	634	635	636	637	638	639	640	641	642	643	644	645	646	647	648	649	650	651	652	653	654	655	656	657	658	659	660	661	662	663	664	665	666	667	668	669	670	671	672	673	674	675	676	677	678	679	680	681	682	683	684	685	686	687	688	689	690	691	692	693	694	695	696	697	698	699	700	701	702	703	704	705	706	707	708	709	710	711	712	713	714	715	716	717	718	719	720	721	722	723	724	725	726	727	728	729	730	731	732	733	734	735	736	737	738	739	740	741	742	743	744	745	746	747	748	749	750	751	752	753	754	755	756	757	758	759	760	761	762	763	764	765	766	767	768	769	770	771	772	773	774	775	776	777	778	779	770	771	772	773	774	775	776	777	778	779	780	781	782	783	784	785	786	787	788	789	790	791	792	793	794	795	796	797	798	799	800	801	802	803	804	805	806	807	808	809	8010	8011	8012	8013	8014	8015	8016	8017	8018	8019	8020	8021	8022	8023	8024	8025	8026	8027	8028	8029	8030	8031	8032	8033	8034	8035	8036	8037	8038	8039	8040	8041	8042	8043	8044	8045	8046	8047	8048	8049	8050	8051	8052	8053	8054	8055	8056	8057	8058	8059	8060	8061	8062	8063	8064	8065	8066	8067	8068	8069	8070	8071	8072	8073	8074	8075	8076	8077	8078	8079	8080	8081	8082	8083	8084	8085	8086	8087	8088	8089	8090	8091	8092	8093	8094	8095	8096	8097	8098	8099	80100	80101	80102	80103	80104	80105	80106	80107	80108	80109	80110	80111	80112	80113	80114	80115	80116	80117	80118	80119	80120	80121	80122	80123	80124	80125	80126	80127	80128	80129	80130	80131	80132	80133	80134	80135	80136	80137	80138	80139	80140	80141	80142	80143	80144	80145	80146	80147	80148	80149	80150	80151	80152	80153	80154	80155	80156	80157	80158	80159	80160	80161	80162	80163	80164	80165	80166	80167	80168	80169	80170	80171	80172	80173	80174	80175	80176	80177	80178	80179	80180	80181	80182	80183	80184	80185	80186	80187	80188	80189	80190	80191	80192	80193	80194	80195	80196	80197	80198	80199	80200	80201	80202	80203	80204	80205	80206	80207	80208	80209	80210	80211	80212	80213	80214	80215	80216	80217	80218	80219	80220	80221	80222	80223	80224	80225	80226	80227	80228	80229	80230	80231	80232	80233	80234	80235	80236	80237	80238	80239	80240	80241	80242	80243	80244	80245	80246	80247	80248	80249	80250	80251	80252	80253	80254	80255	80256	80257	80258	80259	80260	80261	80262	80263	80264	80265	80266	80267	80268	80269	80270	80271	80272	80273	80274	80275	80276	80277	80278	80279	80280	80281	80282	80283	80284	80285	80286	80287	80288	80289	80290	80291	80292	80293	80294	80295	80296	80297	80298	80299	80300	80301	80302	80303	80304	80305	80306	80307	80308	80309	80310	80311	80312	80313	80314	80315	80316	80317	80318	80319	80320	80321	80322	80323	80324	80325	80326	80327	80328	80329	80330	80331	80332	80333	80334	80335	80336	80337	80338	80339	80340	80341	80342	80343	80344	80345	80346	80347	80348	80349	80350	80351	80352	80353	80354	80355	80356	80357	80358	80359	80360	80361	80362	80363	80364	80365	80366	80367	80368	80369	80370	80371	80372	80373	80374	80375	80376	80377	80378	80379	80380	80381	80382	80383	80384	80385	80386	80387	80388	80389	80390	80391	80392	80393	80394	80395	80396	80397	80398	80399	80400	80401	80402	80403	80404	80405	80406	80407	80408	80409	80410	80411	80412	80413	80414	80415	80416	80417	80418	80419	80420	80421	80422	80423	80424	80425	80426	80427	80428	80429	80430	80431	80432	80433	80434	80435	80436	80437	80438	80439	80440	80441	80442	80443	80444	80445	80446	80447	80448	80449	80450	80451	80452	80453	80454	80455	80456	80457	80458	80459	80460	80461	80462	80463	80464	80465	80466	80467	80468	80469	80470	80471	80472	80473	80474	80475	80476	80477	80478	80479	80480	80481	80482	80483	80484	80485	80486	80487	80488	80489	80490	80491	80492	80493	80494	80495	80496	80497	80498	80499	80500	80501	80502	80503	80504	80505	80506	80507	80508	80509	80510	80511	80512	80513	80514	80515	80516	80517	80518	80519	80520	80521	80522	80523	80524	80525	80526	80527	80528	80529	80530	80531	80532	80533	80534	80535	80536	80537	80538	80539	80540	80541	80542	80543	80544	80545	80546	80547	80548	80549	80550	80551	80552	80553	80554	80555	80556	80557	80558	80559	80560	80561	80562	80563	80564	80565	80566	80567	80568	80569	80570	80571	80572	80573	80574	80575	80576	80577	80578	80579	80580	80581	80582	80583	80584	80585	80586	80587	80588	80589	80590	80591	80592	80593	80594	80595	80596	80597	80598	80599</
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	---------



КАКО ИГРАТИ

Играчи играју игру по рундама, почевши од стартног играча, који на почетку игре добија маркер првог играча, а даље у смеру казаљке на сату. Свака рунда се састоји од осам фаза:

1

Сваки играч вуче пет карата из свог шпила (у првој рунди се ово прескаче јер је рађено током постављања игре). Уколико у личном шпилу више нема карата, промешајте одбачене карте и направите нови шпил, а потом из њега вуците недостајући број карата.

2

Играчи, почевши од стартног играча, стављају по једну карту из своје руке на своје карте акција, лицем према доле, и тако у круг, све док се све карте не поставе.



Карте Акција

Карте из руке

3

Играчи симултрано окрену све своје карте на акцијама лицем према горе.



4

Сада почиње фаза истраживања са стартним играчем. Сваки играч, када дође ред на њега, преброји вредност коју има на основу карата људи које је ставио на акцију истраживање. Свака карта на овом пољу даје вредност 1.



Уколико је играч ставио карту која у свом опису има симбол компаса повећава вредност истраживања за број који стоји уз знак компаса.

**Пример:**

Плави играч има вредност истраживања 4 (3 карте + 1 на карти истраживача)

Када смо израчунали колика је играчу вредност на акцији истраживање, он ту вредност троши на кретање и истраживање почевши од своје стартне позиције.

Напомена: на почетку сваке фазе истраживања играч креће од своје стартне позиције без обзира где је стигао у претходној фази истраживања. Кретање и истраживање се може радити наизменично док се не потроши сва вредност ове акције или док играч не одлучи дастане, а преостала вредност се губи. Свако кретање кошта 1 вредност истраживања. Када играч фигурицом дође на жељену територију мора потрошити 1 вредност истраживања да истражи ту територију.

Пример:

Плави играч је искористио 3 вредности истраживања за кретање (1-3) и једну вредност истраживања да окрене карту (4) и тиме је добио 2 дрвета.





Када играч истражује територију он ту картицу окреће лицем према горе и добија вредност која је назначена у горњем левом углу. То могу бити ресурси или способност да уклони из игре једну карту из свог шпила.



Уклањање је важно јер ћемо се тако решавати слабијих карата и омогућити већу шансу за извлачењем бољих које смо претходно купили и ставили у наш лични шпил.

Карту играч може да уклони само из свог шпила откривених или неоткривених карата. Ако се одлучи да уклони карту из шпила неоткривених карата, играч је уклони, преостале карте промеша и врати са десне стране од својих карата акција, окренуте лицем доле.



Играч добија једну карту ресурса по свом избору.

НАГРАДА
приликом
истраживања



ВРЕДНОСТ
потребна за
освајање територије

ВРСТА ТЕРЕНА

ОПИС ОСВОЈЕНЕ КАРТЕ
њен ефекат у игри
током сваке рунде

БРОЈ ПОЕНА
на крају игре

Објашњење ефеката територија на страни 14 и 15.

Уколико се касније деси да је на одређеној локацији карта територије већ окренута на горе или да су све карте освојене, односно да је локација празна играч и даље троши поен за кретање како би стао на ту локацију али ту локацију не може да истражује.



5

Фаза освајања откривених територија.

За разлику од истраживања играч може освајати било коју територију, која је тренутно откријена, независно од тога где се налази. Сваки играч преbroји вредност карата људи које је ставио на акцију освајања. Свака карта на овом пољу даје вредност 1.



Уколико је играч ставио карту која у свом опису има симбол мача повећава вредност освајања за број који стоји уз знак мача.

Када смо израчунали колика је играчу вредност на акцији освајања он може да освоји било који број територија чији збир вредности (број у горњем десном углу) не прелази вредност снаге играча.

Пример:

Пошто наранџasti играч има вредност освајања 7 он може да освоји једну територију вредности 6 или 2 територије вредности 4 и 3.



Пример:
Наранџasti играч има вредност освајања 7 (4 карте +3 на карти хероја)





Уколико играч нема довољно вредности мачева за освајање територије он може у овој фази победити једног или више бандита и за сваког троши 1 мач.

Ту карту он ставља на врх свог шпила неоткривених карата лицем окренуту на доле. У наредним рундама карта бандита се може поставити на било коју акцију повећавајући вредност те акције за 1.

Свака непотрошена вредност мачева пропада и не може се пренети у наредни круг.

ЦЕНА КАРТЕ

БРОЈ ПОЕНА
на крају игре



6

Наредна фаза је **фаза производње**. За сваку постављену карту на пољу производње одређеног ресурса играч добија један тај ресурс из општег складишта. Уколико је играч на једну од акција за производњу ресурса ставио и карту која у свом опису има симбол тог ресурса повећава вредност производње за број који стоји уз знак ресурса:



Пример:
Играч добија 3 дрвета
(2 карте +1 на карти дрвесаче)

7

Ово је **фаза трговине**. Овде играчи, свако са себё, одлучују колико ће ресурса продати у том кругу. Један играч може да понуди на продају колико год хоће карата ресурса али максимално од две различите врсте ресурса. Играчи ставе своје ресурсе испод стола и у леву руку ставе ресурсе које не продају, а у десну оне које продају. На договорени знак сви играчи симултано подижу десну руку на сто и показују колико ресурса продају. Преостале карте из леве руке остављају испред себе окренуте лицем према доле. Количина новца коју ће играчи добити зависи од количине и врсте ресурса које су одредили да продају као и од количине и врсте понуђених ресурса које су остали играчи понудили да продају. Вредност сваког ресурса се бележи маркерима на карти трговине.



Карте ресурса

*Карта
Трговине
са маркерима*



Карта Трговине са маркерима

Када сви играчи покажу ресурсе које желе да продају, а пре саме продаје, ради лакшег рачунања користимо Карту трговине са маркерима.

- Прво крећемо од дрвета. Избројимо колико играча је понудило дрво (на пример 4 играча су понудила дрво) и маркер дрвета ставимо у ред са бројем 1. То значи да у овој рунди сваки ресурс дрвета вреди један златник.
 - Потом избројимо колико играча је понудило пшеницу (на пример 2 играча је понудило пшеницу на продају) и маркер пшенице постављамо у ред са бројем 3. То значи да у овој рунди сваки ресурс пшенице вреди три златника.
 - И коначно избројимо колико играча је понудило метал (на пример 2 играча) и маркер метала ставимо у ред са бројем 3. То значи да у овој рунди сваки ресурс метала вреди три златника.
- Да је само један од играча имао да понуди било који ресурс тада би се маркер тог ресурса поставио у ред са бројем 4. Што би значило да сваки ресурс тог типа вреди 4 златника.

Дакле што више играча нуди ресурс његова цена на тржишту се смањује!



Табела израчунавања у игри за 4 играча:

Након отварања свих понуђених карата ресурса, помоћу маркера прилагођавамо вредности ресурса на карти трговине на следећи начин:

За ресурс који је понуђен од стране само једног играча тај играч ће за то добити 4 новца помножено са бројем ресурса које су понудили на продају,

Уколико су два играча понудила исту врсту ресурса они ће за то добити 3 новца помножено са бројем ресурса које су понудили на продају.

Ако су три играча понудила исту врсту ресурса они ће за то добити 2 новца помножено са бројем ресурса које су понудили на продају.

И уколико су сва четири играча понудила на тржишту исту врсту ресурса они ће за то добити 1 новчић помножено са бројем ресурса које су понудили на продају.



Пример:

У овом случају свака карта дрвета вреди 1 новчић јер је понуђена од стране свих играча, метал вреди 3 новчића јер су га понудила два играча и свака карта жита вреди 4 новчића јер је понуђена од стране само једног играча. То све прво бележимо одговарајућим маркерима ресурса на карти трговине. Тако да играч бр.1 добија 8 новчића (2 за дрво + 6 за метал), играч бр.2 добија 3 новчића (3 карте дрвета) , играч бр.3 добија 9 новчића (1 за дрво + 8 за жито) и играч бр. 4 добија 11 новчића (2 за дрво + 9 за метал).



Табела израчунавања у игри за 3 играча:

Након отварања свих понуђених карата ресурса, помоћу маркера прилагођавамо вредности ресурса на карти трговине на следећи начин:

Ако је само један играч понудио једну врсту ресурса он ће за то добити 3 новца помножено са бројем ресурса које су понудили на продају.

Уколико су два играча понудила исту врсту ресурса они ће за то добити 2 новчића помножено са бројем ресурса које су понудили на продају.

Уколико су три играча понудила исту врсту ресурса они ће за то добити 1 новчић помножено са бројем ресурса које су понудили на продају.



Табела израчунавања у игри за 2 играча:

Након отварања свих понуђених карата ресурса, помоћу маркера прилагођавамо вредности ресурса на карти трговине на следећи начин:

Ако је само један играч понудио једну врсту ресурса он ће за то добити 2 новца помножено са бројем ресурса које су понудили на продају.

Уколико су два играча понудила исту врсту ресурса они ће за то добити 1 новчић помножено са бројем ресурса које су понудили на продају.

8

Фаза куповине нових карата људи.

Почевши од стартног играча, играчи купују карте људи у складу са количином новца коју су зарадили. Цена карата је назначена у горњем левом углу карте. *Изузетак: У игри са 2 играча, цена свих карата које купујете је мања за један новчић. На пример, карта на којој стоји цена 5 новчића, вреди 4 новчића када је купујете.* Уколико играч има више новца он може купити и више карата људи. Тек када играч заврши са својом куповином, маркет се опет надопуњује до 6 карата са врха шпила неоткривених карата људи. *Сав непотрошени новац пропада, а све понуђене карте ресура, од стране играча, се враћају у опште складиште.*

Играч у овој фази, уколико жели, може купити и једну или више карата бандита и приодати је у свој шпил карата.

Свака купљена карта људи се ставља окренута лицем на доле на врх нашег шпила карата.

КРАЈ РУНДЕ

Након што сви играчи заврше фазу куповине долазимо до краја рунде. Играчи одбацују, лицем на горе, све карте са својих карата акција на простор за одбачене карте који се налази десно од личног шпила. Тада играч са маркером првог играча предаје тај маркер играчу лево од себе, који постаје стартни играч за следећу рунду.



КРАЈ ИГРЕ

Игра се завршава на један од два начина:

A. рундом у којој се испразни одређени број гомила територија у зависности од броја играча: за 2 играча 3 гомиле, за 3 играча 4 гомиле и за 4 играча 5 гомила територија, или

B. куповином последње откријене карте људи, а када више нема карата за надопуњавање маркета.

Након завршетка последње рунде играчи броје поене на картама из свог шпила и територија које су освојили и додају бонус поене које су успели да испуни са карте бонуса.

Напомена: Уколико више играча испуњава бонусе за највећи број освојених територија они сви добијају по 5 поена.

Играч који има највише поена је победник. У случају да више играча има највећи број поена, сви они заједно деле победу.



1. Играчи саберу поене на картама из свог шпила и упишу у табелу за бодовање.
2. Играчи саберу поене на картама освојених територија.
3. Играч који је освојио највише територија добије 5 поена.
4. Играч који је освојио највише територија Равница добије 5 поена.
5. Играч који је освојио највише територија Брда добије 5 поена.
6. Играч који је освојио највише територија Планина добије 5 поена.
7. Играчи добијају поене за различите симболе на картама људи.

Што је већи број различитих симбола на картама људи које играчи имају у свом шпилу то је број поена већи.
Погледати картицу бонуса!

БОНИСИ:

играч са највише освојених карата територија	равница
играч са највише освојених територија	брда
	планина

10 ≠	15 ★
9 ≠	10 ★
8 ≠	8 ★
7 ≠	6 ★
6 ≠	4 ★

играч има	10
	9
	8
	7
	6

различитих симбола
на картама
из свог шпила

Пример:

Зелени играч на крају игре поседује следеће карте:



За њих добија следеће поене и бонусе:

За карте које има у свом личном шпилу добија 9 поена, за освојене територије добија 11 поена. За 7 различитих симбола на својим картама људи добија додатних 6 поена и за највише освојених територија равница (3 карте) у односу на остале играче добија бонус од 5 поена. На крају игре Зелени играч је сакупио укупно 31 (9 + 11 + 6 + 5).



ОБЈАШЊЕЊЕ ЕФЕКАТА КАРАТА ЉУДИ И ТЕРИТОРИЈА

ЦЕНА КАРТЕ

БРОЈ ПОЕНА
на крају игре

ОПИС КАРТЕ
њен ефекат у игри



Сви ефекти освојених територија се активирају само једном по рунди и за разлику од карата људи за активацију не захтевају постављање на одговарајуће карте акција.



Даје играчу један или два више новчића у фази куповине.



Даје играчу један, два или три више снаге у фази освајања и то само ако карта стоји на акцији освајање.



Додаје играчу један на вредност истраживања и то само ако је карта постављена на акцији истраживања.



Даје играчу једно више жито из општег складишта и то само ако је карта постављена на акцији производње жита.



ОБЈАШЊЕЊЕ ЕФЕКАТА КАРАТА ЉУДИ И ТЕРИТОРИЈА



Даје играчу једно више дрво из општег складишта и то само ако је карта постављена на акцији производње дрвета.



Подиже укупну вредност било које акције за 1.



На акцији где је ова карта постављена додаје се једна карта са врха личног шпила и активира се њен ефекат ако је могуће.

На освојеним територијама овај ефекат се активира после постављања свих карата из руку, а пре њиховог отварања, постављајући једну неоткривену карту са врха шпила на било коју карту акције.



Даје играчу један више метал из општег складишта и то само ако је карта постављена на акцији производње метала.



Даје играчу могућност да уклони карту из свог шпила откнутих или неоткнутих карата.

Ако се одлучи да уклони карту из шпила неоткнутих карата, играч је уклони (избаци је ван игре), преостале карте промеша и врати са десне стране од својих карата акција, окренуте лицем доле.



Карта без ефекта.

Д



оласком Срба у 6. веку у некадашњу римску провинцију Илирик, завршена је сеоба Словена на Балканско полуострво. Важан извор за тај догађај је средњовековни спис "О управљању царством", византијског цара Константина VII Порифрогенита. Из тог дела имамо најранија сазнања о територијама које Срби насељавају, њиховој политичкој историји и управној структури и примању хришћанства.

Прве српске средњовековне државе након сеобе биле су Паганија, Захумље, Травунија, Дукља и Србија - коју су сачињавале Рашка и Босна. Династија која је имала власт над свим овим областима били су Властимировићи. Они су добили име по првом владару који је створио српску независну државу, кнезу Властимиру (830-851). Након смрти Часлава Клонимировића 960. године, врховна власт над српским земљама престаје да постоји, па ће се оне касније кроз историју налазити у отвореном сукобу, или на супротним зарађеним странама.

Нестанком Властимировића, династија Војислављевића преузима примат у српским средњовековним земљама и влада Дукљом, Рашком, Босном и Захумљем. Добили су име по кнезу Стефану Војиславу (1018-1043) и владали су српским земљама до 1186. године. Најзначајнији владари ове династије били су први српски краљ Михаило Војислављевић (1046-1081) и краљ Константин Бодин (1081-1099). Последњег владара из ове династије који је владао као византијски штићеник поразиће Стефан Немања (1166-1196), оснивач династије Немањића.





Немањићи су били најзначајнија династија у историји средњовековне Србије. Владали су од 1166. до 1371. Истакнути изданци ове династије били су Растко Немањић - први српски архиепископ Свети Сава, Стефан Првовенчани (1217-1228) - први крунисани краљ ове династије. Краљ Милутин (1282-1321) је био највећи ктитор међу српским владарима, који је за време своје владавине подигао 40 цркава.

За време краља, а касније и цара Душана (1331-1345 и 1345-1355), Србија је постала царство, обухватала највећу територију у својој историји и била водећа сила на југоистоку европског континента. Сви владари из династије Немањића, осим цара Душана, су проглашени светитељима. Њихове истакнуте задужбине биле су Студеница и Хиландар, Жича, Милешева, Грачаница и Богородица Љевишка.

После смрти последњег Немањића, Уроша Нејаког, доћи ће до распада царства, а обласни господари ће се између себе надметати за примат у политичком животу све до пада под Османлије 1459. године. Истакнуте српске владарске породице у овом периоду биле су Мрњавчевићи, Балшићи, Лазаревићи, Бранковићи и Котроманићи.

У турском ропству, српски народ није заборавио своје владаре и државотворну традицију, а сећање на дане старе славе је брижно неговао кроз епску поезију.

Први зраци слободе огрејаће га 1804. године у Карађорђевом Првом српском устанку. Србија ће поново постати краљевина 1882. године под династијом Обреновића.



Дипломирани историчар Младен Јовић



ЗАХВАЛНИЦА



Народном музеју у Београду

на уступљеним правима за приказивање слике
“Крунисање цара Душана” Паје Јовановића
у друштвеној игри Краљеви Србије.

СИР - Каталогизација у публикацији Библиотеке Матице српске,
Нови Сад
794.5(086.4)

ЂУРОВИЋ, Борис, 1977-
Краљеви Србије [Гарнитура] : друштвена игра са картама /
автор игре Борис Ђуровић ; илустратор Данијела Стојић.
- Нови Сад : Brave Giant, 2021 (Београд : Forsage).
- 1 кутија (236 карата, 1 упутство) : илустр. ; у кутији (24 x 24 x 4 см)
Тираж 100.

ISBN 978-86-911447-9-1
а) Друштвене игре
COBISS.SR-ID 37855753

МРЗИ ВАС
ДА ЧИТАТЕ
ПРАВИЛА?
ПОГЛЕДАЈТЕ
ВИДЕО!

www.bravegiant.com/board-games

