

ПРАВИЛА ИГРЕ

КРАЉЕВИ СРБИЈЕ

ДРУШТВЕНА ИГРА СА КАРТАМА



Борис Ђуровић



Данијела Стојић

САДРЖАЈ

4 сета по 5 карата акција



карте територија (36)



12x

12x

12x

1 карта бонуса



табела за бодовање



4 маркера истраживања у бојама играча



1 маркер првог играча



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



1x

2x

7x

карте људи (82)



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

карте ресурса (54)



18x

18x

18x



ОСНОВЕ

Ова игра долази са овим правилима, 236 карата и маркерима за ресурсе и истраживање. Сваки играч почиње са личним шпилем карата које представљају његов народ (раднике, истраживаче и војнике) и сетом карата акција. Сваки круг играћете 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 придодали 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 шпилем 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,
Производња жита,
Производња дрвета,
Производња 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 откривених 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.



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 шпиљу 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.



3 Играчи симултано 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 да стане, 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 игrač 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.



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 откривена, независно од тога где се налази. Сваки играч преброји 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:

Наранџасти играч има вредност освајања 7 (4 карте +3  на карти хероја)

Пример:

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





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 продукције**. За сваку постављену карту на пољу продукције 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 продукције за број који стоји уз знак ресурса:



Пример:

Играч добија 3 дрвета
(2 карте +1 
на карти дрвосече)



7

Ово је **фаза трговине**. Овде играчи, свако са себе, 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 новца 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 придодати 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:

А. 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

Б. куповином последње откривене 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 испуне 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. Игравч који је освојио највише територија добије 5 поена.
4. Игравч који је освојио највише територија Равница добије 5 поена.
5. Игравч који је освојио највише територија Брда добије 5 поена.
6. Игравч који је освојио највише територија Планина добије 5 поена.
7. Игравчи 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!

БОНУСИ:

игравч са највише освојених
карата територија

игравч са највише
освојених територија

равница

брда

планина

			5		10	≠		15	
			5		9	≠		10	
			5		8	≠		8	
			5		7	≠		6	
			5		6	≠		4	

игравч 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 ЕФЕКТА КАРТА ЛЈУДИ И ТЕРИТОРИЈА

ЦЕНА КАРТЕ

ОПИС КАРТЕ
њен ефекат у игри



БРОЈ ПОЕНА
на крају игре

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.



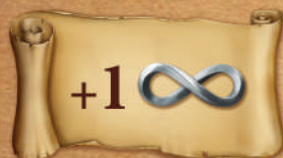
ОБЈАШЊЕЊЕ ЕФЕКТА КАРАТА ЉУДИ И ТЕРИТОРИЈА



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



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



Подиже укупну вредност било које акције за 1.



Даје играчу могућност да уклони карту из свог шпила откритених или неоткривених карата.



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 откривања, постављајући једну неоткривену карту са врха шпила на било коју карту акције.



Карта без ефекта.



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 Порфирогенита. 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 зараћеним 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 издаци 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 Карађорђевог 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.

СРР - Каталогизација у публикацији Библиотеке Матице српске,

Нови Сад

794.5(086.4)

ЂУРОВИЋ, Борис, 1977-

Краљеви Србије [Гарнитура] : друштвена игра са картама /
аутор 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 cm)

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