

⚙️ AcA Milošević, Damjan Miladinović ✂️ Nemanja Abazović, Aleksej Abazović

GALLIC VILLAGE

PRAVILA IGRE



GALSKO SELO

U mističnom galskom selu, mudre starešine se takmiče da oblikuju sudbinu sela manipulišući drevnim, svetim menhirima. Svaka odluka je ključna, a pobeda pripada najvisprenijima.

KOMPONENTE

- 52 akcione karte
- 16 tokena Menhira
- 1 Ajsling token
- 1 Lorkan token
- 4 tokena za praćenje bodova
- Tabla za igru
- Pravila igre

POSTAVKA IGRE

1. Postavite tablu za igru na sredinu stola, tako da bude dostupna svim igračima.
2. U svaki od četiri komšiluka postavite po četiri tokena Menhira.
3. Postavite Ajsling token na tablu, van zidina sela.
4. Postavite Lorkan token na prvo mesto na traci za praćenje rundi (donji levi ugao table).
5. Postavite tokene za praćenje bodova igrača na početak trake bodova.
6. Promešajte akcione karte i podelite po deset karata svakom igraču.
7. Igru započinje igrač koji je poslednji posetio istorijski spomenik.



Ajsling



Lorkan

TOK IGRE

CILJ IGRE

Cilj igre je da osvojite najviše bodova.

POTEZ

U toku svog poteza, igrač mora da:

1 Odigra jednu akcionu kartu iz svoje ruke.

Na svom potezu, igrač mora odigrati jednu kartu iz svoje ruke i izvršiti radnju prikazanu na karti. Odigrana karta se zatim stavlja licem nagore, aktivna, ispred igrača i ostaje tamo do bodovanja.

NAPOMENA: Odigrana karta se smatra „aktivnom“ dok ne učestvuje u bodovanju. Kada karta učestvuje u bodovanju, postaje iscrpljena i više se ne može koristiti u te svrhe.



- 1. Akcija:** Svaka karta sadrži jednu od sedam različitih akcija.
- 2. Boje cveća:** Boja cveća određuje koji komšiluci se gledaju za bodovanje.
- 3. Simboli alata:** Karte prikazuju jedan od tri simbola alata (mač, čekić ili srp), koji se koriste za pokretanje bodovanja.



AKCIJE NA KARTAMA

U igri postoji sedam različitih akcija.



Zamenite mesto dve karte - možete zameniti mesta bilo koje dve već odigrane karte, kod bilo kojih igrača.



Uklonite Menhir - uklonite jedan Menhir iz bilo kog komšiluka i vratite ga u kutiju.



Pomerite Menhir - pomerite jedan Menhir u susedni komšiluk.



Pomerite dva Menhira - iz jednog komšiluka pomerite dva Menhira u dva različita komšiluka.



Razmestite Menhire - jedan Menhir premestite iz jednog komšiluka u drugi, a drugi Menhir iz trećeg komšiluka u četvrti.



Pomerite Ajslinga - premestite Ajsling token u komšiluk sa najmanjim brojem Menhira (ne računajući onaj u kome se trenutno nalazi). Ako više komšiluka ispunjava uslov, igrač bira gde da ga pomeri.



Povucite kartu - uzmite jednu kartu sa špila.

- 2 Pomeri Ajsling token** – Pomerite Ajslinga u komšiluk sa najmanjim brojem Menhira. Ako postoje dva ili više komšiluka sa istim, najmanjim brojem Menhira, igrač bira gde će pomeriti Ajslinga. Ajsling se ne pomera ukoliko je već u komšiluku s najmanje menhira



Kraj je poteza i Ajsling mora da se pomeri u komšiluk sa manje Menhira.



Na kraju ovog poteza Ajsling se već nalazi u komšiluku sa najmanje Menhira, tako da se ovog puta ne pomera.



S obzirom da postoje dva komšiluka sa istim, najmanjim brojem Menhira, Ajsling može da se pomeri u bilo koji od ta dva komšiluka.

NAPOMENA: Ako ste odigrali kartu „Pomerite Ajsling token“, ne pomerate Ajslinga po drugi put, nakon odigrane karte.

3 Proveri da li se dešava bodovanje – ako postoji četiri (ili više) identičnih simbola alata na aktivnim kartama na stolu, dešava se bodovanje.

Igrači osvajaju bodove za svaku aktivnu kartu koju imaju i koja sadrži jedan od četiri simbola. Bodovi se osvajaju brojanjem Menhira u komšilucima koji odgovaraju boji cveća na ovim kartama. Igrači osvajaju dodatna 3 boda ako komšiluk koji odgovara boji cveća na karti takode ima Ajslinga na sebi.

NAPOMENA: Broj simbola alata samo određuje da li se dešava bodovanje, ali ne donosi dodatne bodove. Igrač može da osvoji bodove iz istog komšiluka dva puta u istoj fazi bodovanja samo ako poseduje dve karte iste boje, obe sa potrebnim simbolom alata.

Kada se bodovi saberu, pomerite token za praćenje bodova svakog igrača na traci bodova u skladu sa količinom osvojenih bodova.



Igrač 1 ima jednu aktivnu žutu kartu. Osvaja 5 bodova, jer se u žutom komšiluku nalazi 5 Menhira. Igrač 2 ima jednu aktivnu crvenu kartu i osvaja 6 bodova. Igrač 3 ima dve aktivne karte, ali samo jedna ima simbol čekića na sebi, koja može da se boduje. Igrač 3 osvaja 5 bodova, za Menhira u žutom komšiluku. Konačno, Igrač 4 nema aktivnu kartu sa simbolom čekića, tako da ovog puta ne osvaja bodove.

Nakon što je bodovanje završeno, sve karte korišćene za bodovanje treba da budu iscrpljene. Iscrpljene karte se ne mogu ponovo koristiti za bodovanje.

Primer bodovanja:



KRAJ IGRE

Igra se završava nakon sedam rundi.

Pobeduje igrač sa najviše osvojenih bodova. U slučaju nerešenog rezultata, svi igrači sa jednakim brojem bodova dele pobjedu.

GALLIC VILLAGE

AUTORI

Dizajn igre

Aca Milošević, Damjan Miladinović

Grafički dizajn & Ilustracija

Nemanja Abazović, Aleksej Abazović

Izdavač

Hectic Games d.o.o.



Dr Siniše Stankovića 5
26101 Pančevo
Republic of Serbia

office@hecticgames.gg
www.hecticgames.gg

UPOZORENJE.

Nije pogodno za decu mlađu od tri godine.
Sadrži sitne delove - opasnost od gušenja.

Proizvedeno u Srbiji.

