

U P U T S T V O  
OSNOVNA PRAVILA

# PREPOROD

RAJNER KNICIJA

Laguna

10+  
GODINA

2-4  
IGRAČA

60  
MIN

MIGHTY  
BOARDS

## ŠKOTSKA

Posle niza katastrofa koje su dovele do propasti civilizacije, zajednice širom sveta počinju da se obnavljaju u harmoniji sa prirodom. Škotska je u ruševinama i drevna plemena su preuzela na sebe obnovu zemlje. Vi, plemenske starešine, nadmetaćete se za stratešku kontrolu nad zemljama i slavnim zamkovima.

## KOMPONENTE

- 1 1 tabla  
Mapa Škotske
- 2 32 karte  
zadataka
- 3 4 podsetnika
- 4 32 katedrale  
po 8 u boji svakog igrača
- 5 48 zamkova  
po 12 u boji svakog igrača
- 6 8 markera za trocifrene  
bodove  
po 2 u boji svakog igrača
- 7 4 markera za bodovanje  
po 1 u boji svakog igrača
- 8 144 pločice  
36 u boji svakog igrača  
Plus 4 rezervne prazne pločice



1



2



3



4

5



6



7

8



x36

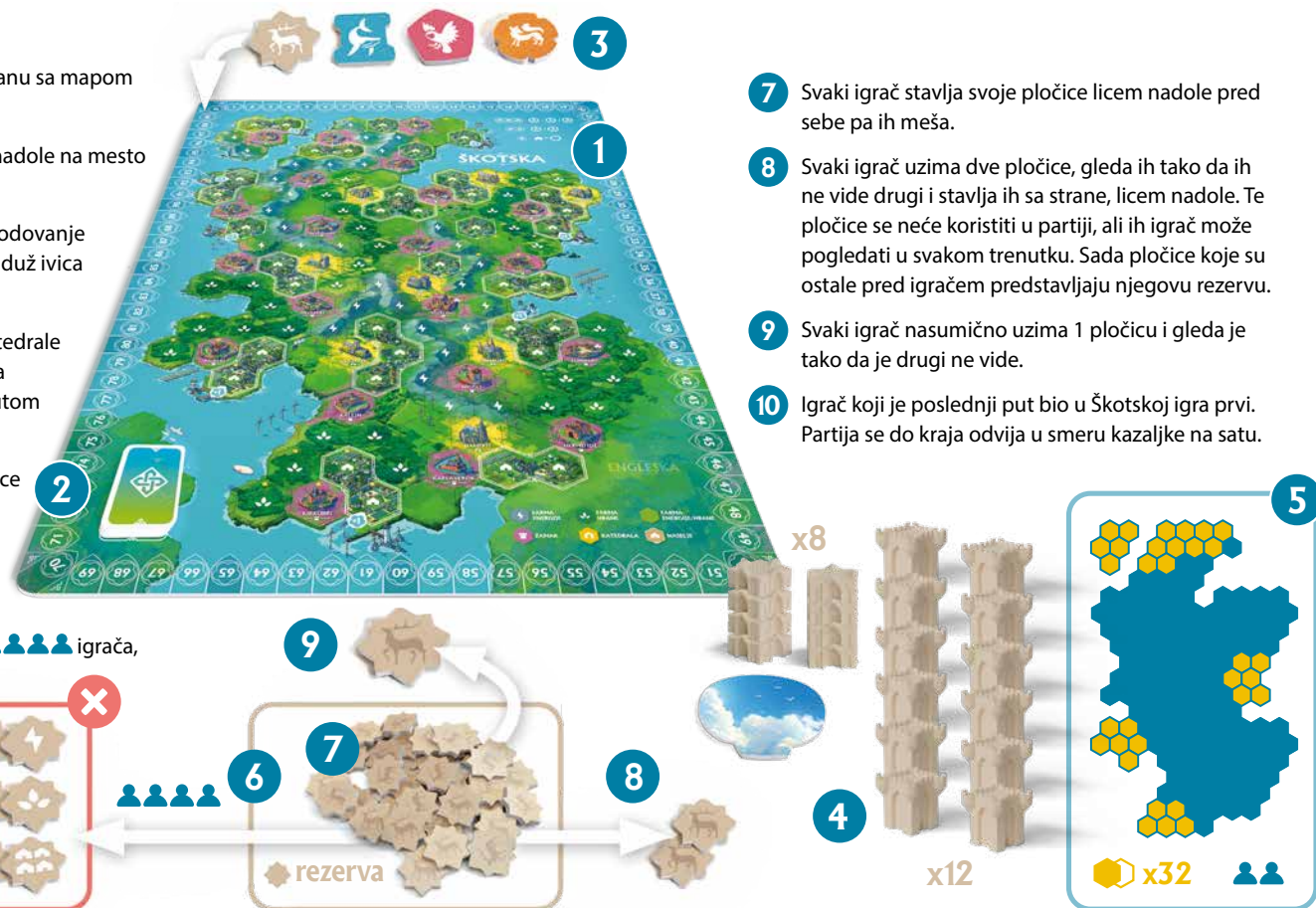
x12 x12

x3

# POSTAVKA IGRE

- 1 Stavite tablu na sredinu stola, okrenutu na stranu sa mapom Škotske.
- 2 Promešajte karte zadataka. Stavite špil licem nadole na mesto predviđeno na tabli.
- 3 Svaki igrač bira boju i stavlja svoj marker za bodovanje na polje 0 na prikazu bodova koji se pruža duž ivica table.
- 4 Svaki igrač stavlja pred sebe sve zankove i katedrale u svojoj boji. Onda pred sebe stavlja marker za trocifrene bodove, s praznom stranom okrenutom nagore.
- 5 Ako partiju igraju 2 igrača, uzmite 32 pločice neke boje koju nisu izabrali i stavite ih licem nadole na polja sa žutim šestougaonikom.
- 6 Ako partiju igraju 2 ili 3 igrača, svaki igrač uzima sve pločice svoje boje. Ako igra 4 igrača, svaki igrač u kutiju vraća sledeće:

- 3 pločice farmi energije
- 3 pločice farmi hrane
- 1 pločicu naselja svake vrednosti 2, 3 i 4



- 7 Svaki igrač stavlja svoje pločice licem nadole pred sebe pa ih meša.
- 8 Svaki igrač uzima dve pločice, gleda ih tako da ih ne vide drugi i stavlja ih sa strane, licem nadole. Te pločice se neće koristiti u partiji, ali ih igrač može pogledati u svakom trenutku. Sada pločice koje su ostale pred igračem predstavljaju njegovu rezervu.
- 9 Svaki igrač nasumično uzima 1 pločicu i gleda je tako da je drugi ne vide.
- 10 Igrač koji je poslednji put bio u Škotskoj igra prvi. Partija se do kraja odvija u smeru kazaljke na satu.

## Kratak opis igre

Vaš cilj je da osvojite najviše bodova tako što ćete strateški stavljati pločice da biste izgradili farme energije, razvili farme hrane i osnovali naselja u Škotskoj. Dodatne bodove ćete sticati tako što ćete ispuniti tajne zadatke koje dobijate iz katedrala, kontrolisati zankove i otvarati luke. Igra se završava kada svi igrači stave sve svoje pločice. Na kraju upoređujete osvojene bodove i proglašavate porednika.

## Kratak opis poteza

Na svom potezu izvodite 3 akcije sledećim redosledom:

1. Stavite pločicu iz ruke na tablu.
2. Bodujte pločicu.
3. Uzmite u ruku 1 pločicu iz svoje rezerve.

## TOK IGRE

### 1. Stavljanje pločica

Na početku svog poteza vi ste aktivni igrač. Stavite izabranu pločicu licem nagore na prazno šestougaono polje na tabli koje odgovara simbolu na pločici (🌿, ⚡ ili 🏠). Kada igrač stavi pločicu na polje, ono postaje zauzeto. Pločice ne možete stavljati na polja katedrala, zankova ili mora.

Pločice se stavljaju u skladu sa sledećim pravilima:

#### 🌿 FARME HRANE

Pločicu farme hrane možete da stavite samo na polje sa ikonom farme hrane ili na prazno polje (polje bez ikone).

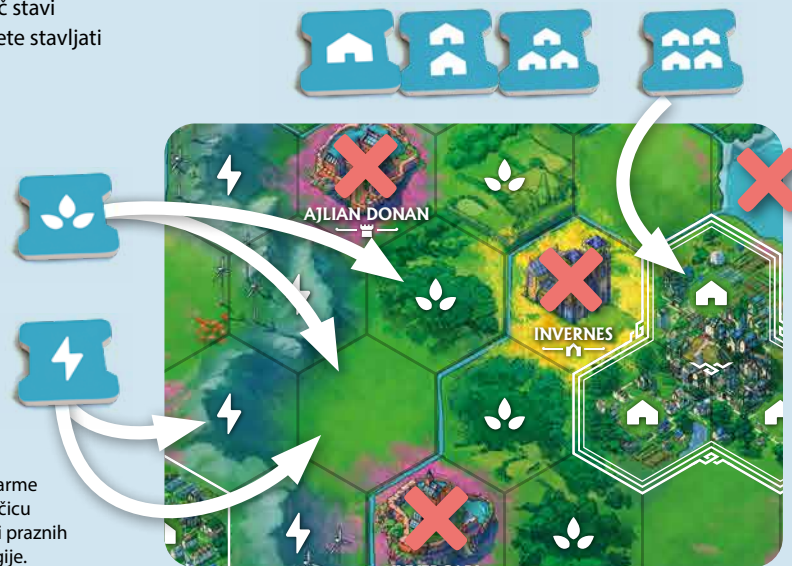
#### ⚡ FARME ENERGIJE

Pločicu farme energije možete da stavite samo na polje sa ikonom farme energije ili na prazno polje (polje bez ikone).

**Izuzeci:** Ako na svom potezu hoćete da stavite pločicu farme energije, ali na tabli nema slobodnih polja farme energije ili praznih polja, pločicu farme energije možete staviti na polje farme hrane. Slično tome, ako na svom potezu hoćete da stavite pločicu farme hrane, ali na tabli nema nezauzetih polja farme hrane ili praznih polja, pločicu farme hrane možete staviti na polje farme energije.

#### 🏠 NASELJA

Pločicu naselja možete da stavite samo na polje sa ikonom naselja 🏠. Na pločicama naselja nalaze se ikone sa 1 🏠, 2 🏠, 3 🏠, ili 4 🏠 naselja. Broj ikona naselja pokazuje koliko uticaja ta pločica donosi kada se stavi u naselje (vidite pravila o naseljima na 3. strani).



## 2. Bodovanje pločica

Pošto ste stavili pločicu na tablu, izračunajte bodove koje dobijate njenim stavljanjem i smesta pomerite svoj marker bodovanja na prikazu. Pločice se boduju na sledeći način:

### FARME HRANE

Kada stavite pločicu farme hrane, dobijate 1 bod za svaku pločicu u skupu farmi hrane koje ste upravo napravili ili koji ste proširili, uključujući pločicu koju ste upravo stavili.

Skup farmi hrane sastoji se od povezanih pločica farmi hrane iste boje.

### FARME ENERGIJE

Kada stavite pločicu farme energije, dobijate 1 bod za svaku pločicu u skupu farmi energije koje ste upravo napravili ili koji ste proširili, uključujući pločicu koju ste upravo stavili.

Skup farmi energije sastoji se od povezanih pločica farmi energije iste boje.

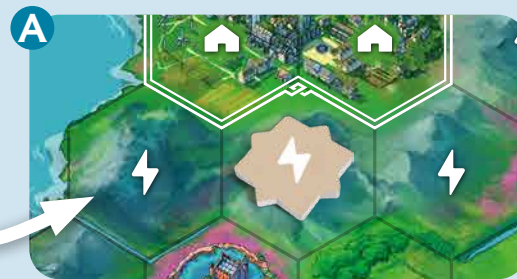


**Napomena:** Mada se pločice farmi hrane i pločice farmi energije boduju na isti način, one ne stvaraju mešane skupove. **Skup stvaraju samo pločice iste vrste i boje.**

**Primer A:** Mada je plavi igrač stavio pločicu farme energije pored ranije stavljenih pločica farme energije, one ne stvaraju skup, zato što druga pločica pripada smeđem igraču. Plavi igrač odmah dobija 1.



**Primer B:** Smeđi igrač stavlja novu pločicu farme energije pored 1 svoje pločice farme energije. Tako je napravio skup 2 iste pločice, tako da odmah dobija 2.



## NASELJA

**Naselja se boduju kada su sva polja koja sačinjavaju određeno naselje zauzeta.**

Igrači dobijaju bodove na osnovu svog relativnog uticaja u naselju. Ukupan uticaj jednog igrača u naselju jeste zbir ikona naselja na svim njegovim pločicama u tom naselju.



### 1 MALA NASELJA (1 polje, uokvirano jednom crtom)

Stavite pločicu naselja na jedno nezauzeto polje naselja da biste odmah dobili broj bodova jednak uticaju pločice naselja (tj. broju ikona naselja na pločici).

### 2 SREDNJA NASELJA (2 polja, uokvirena dvostrukom crtom)

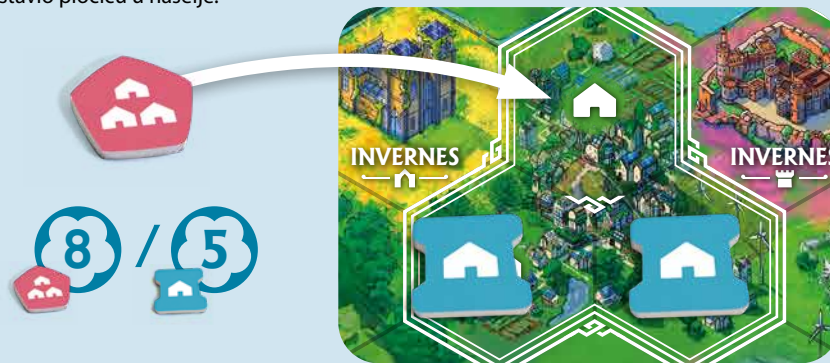
Kada su oba polja zauzeta, igrač sa više uticaja u naselju odmah dobija 5 bodova. Drugi igrač dobija 3 boda. Ako su izjednačeni po uticaju, igrač koji je drugi stavio uticaj u naselje dobija 3 boda, dok igrač koji ga je stavio prvi dobija 5 bodova. Ako je isti igrač zauzeo čitavo srednje naselje svojim pločicama, dobija 5 + 3 = 8 bodova.

**Primer:** Crveni igrač stavlja pločicu naselja pored plavog igrača, tako da su sada oba polja u srednjem naselju zauzeta. Crveni igrač u tom naselju ima 2 uticaja, plavi igrač 1, tako da crveni dobija 5 bodova zato što ima više uticaja, dok plavi dobija 3 boda.



### 3 VELIKA NASELJA (3 polja, uokvirena trostrukom crtom)

Kada su sva 3 polja zauzeta, igrač sa najviše uticaja u naselju dobija 8 bodova, a igrač na drugom mestu po uticaju dobija 5 bodova. Ostali igrači, sa manje uticaja, ne dobijaju ništa. Ako igrač ima više pločica u naselju, njihove vrednosti se sabiraju, da bi se dobio njegov ukupan uticaj u naselju. Ako jedan igrač zauzme čitavo veliko naselje sa svojim pločicama, dobiće 8 + 5 = 13 bodova. U slučaju jednakog uticaja, prednost ima igrač koji nije poslednji stavio pločicu u naselje. U drugim slučajevima jednakog uticaja prednost ima sledeći igrač u smeru kazaljke na satu, u odnosu na igrača koji je poslednji stavio pločicu u naselje.



**Primer:** Plavi igrač ima 2 pločice, obe sa po 1 uticajem. Crveni igrač stavlja pločicu sa 3 uticaja, što znači da su sva 3 polja u velikom naselju sada zauzeta. Crveni igrač ima više uticaja od plavog igrača, tako da dobija 8 bodova, a plavi 5.

### LUKE

Kada igrač stavi pločicu naselja na polje sa lukom, odmah dobija 1 bod.

Ako je to polje jedino ili poslednje polje u naselju, takođe aktivira i bodovanje naselja.



## ZAMKOVI

Igrači stižu kontrolu nad zamkovima tako što zauzimaju većinu polja oko polja zamka. Ako ste vi prvi stavili pločicu pored polja zamka, stavite 1 svoj zamak na polje zamka da pokažete kako vi trenutno kontrolišete taj zamak.

Ako stavite pločicu pored polja zamka, na kome se već nalazi zamak nekog drugog igrača, prebrojte ko sada zauzima najviše polja oko polja zamka. Ako vi sada zauzimate više susednih polja, stižete kontrolu nad zamkom. Vratite zamak drugom igraču i stavite svoj zamak na njegovo mesto. Ako je broj susednih polja jednak, prednost ima igrač sa najviše pločica farmi energije i farmi hrane oko polja zamka. Ako su igrači i po tome izjednačeni, onda „gubi“ igrač koji je sada stavio pločicu.



### Primeri:

**A** Plavi igrač stavlja pločicu farme energije pored polja zamka na kome je zamak crvenog. Oboje imaju po 1 pločicu pored zamka, tako da su izjednačeni. Crveni igrač zadržava kontrolu nad zamkom. Ako, kasnije u toku partije, plavi igrač stavi novu pločicu pored zamka, on će imati najviše pločica pored zamka i steći će kontrolu nad zamkom, pa će umesto zamka crvenog staviti svoj zamak.

**B** Crveni i plavi igrač imaju po 1 pločicu pored zamka. Međutim, pločica plavog igrača je farma energije, dok je pločica crvenog igrača naselje, tako da plavi igrač stiže kontrolu nad zamkom zato što zauzima više polja pored zamka sa pločicama farme energije ili farme hrane. Plavi igrač umesto zamka crvenog igrača stavlja svoj zamak.

## KATEDRALE

Stavljanje pločica pored polja katedrale omogućava vam da dobijete karte zadataka na kojima se nalaze ciljevi, čije vam ostvarivanje donosi bodove. **Kada prvi put stavite pločicu pored polja katedrale, stavite jednu svoju katedralu na to polje katedrale.** Ako se na tom polju već nalazi katedrala, stavite svoju katedralu na nju. Uzmite 1 karticu zadatka sa vrha špila, pročitajte je tako da drugi ne vide, da biste saznali zadatak, pa je stavite ispred sebe, licem nadole, tako da samo vi znate svoje zadatke.

Sa svakog polja katedrale možete da dobijete samo 1 kartu zadatka. Pošto na tabli ima 8 polja katedrale, u toku partije možete da dobijete najviše 8 karata zadataka.



**Važno:** Ciljeve na karti zadatka ste ispunili odigravanjem svog poteza, bez obzira na to da li ste izjednačeni sa drugim igračem.

## 3. Uzimanje pločica

Pošto ste bodovali pločicu koju ste stavili na tablu, završite svoj potez tako što ćete uzeti novu pločicu iz svoje rezerve i pogledati je tako da je drugi ne vide. Tu pločicu ćete odigrati u svom sledećem potezu. Zatim igra sledeći igrač u smeru kazaljke na satu.

# ZAVRŠNO BODOVANJE

## PARTIJA JE GOTOVA

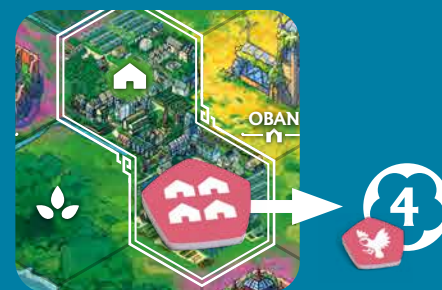
kada svi igrači stave na tablu sve svoje pločice iz svoje rezerve. Onda sabiraju bodove iz sledećih izvora:



**Napomena:** Kada vaš rezultat pređe 100, okrenite marker za trocifrene bodove. Ako pređete 200, uzmite drugi marker za trocifrene bodove (na kome piše 200) i okrenite ga ako pređete 300 bodova.

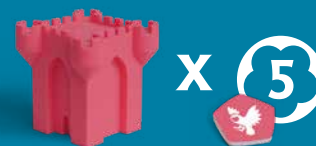
## 1. Nedovršena naselja

Na kraju partije svaka pločica naselja u naselju u kome još ima praznih polja buduje se kao da je jedina pločica u malom naselju. Drugim rečima, igrači dobijaju poene jednake uticaju svojih pločica naselja u nedovršenim naseljima.



## 2. Zamkovi

Na kraju partije igrači dobijaju 5 bodova za svaki zamak koji kontrolišu na tabli.



## 3. Karte zadataka

Na kraju partije igrači otkrivaju svoje karte zadataka i dobijaju bodove ako su ispunili uslove na njima.

**Napomena:** Bonus karte katedrale daju bonus od 3 boda, ali nemaju uslove koje treba ispuniti.



**Pošto ste izračunali konačne rezultate, igrač sa najviše bodova je pobednik.**



Ako više igrača ima isti, najveći rezultat, prednost dobija igrač koji kontroliše zamak Edinburg (označen na mapi sa belom detelinom). Ako nijedan od igrača koji imaju isti, najveći rezultat ne kontroliše zamak Edinburg, pobeđuje igrač koji kontroliše zamak Sterling (označen na tabli sa belom detelinom), **čak i ako nije bio jedan od igrača sa najboljim rezultatom!**

UPUTSTVO  
NAPREDNI REŽIM

# PREPOROD

RAJNER KNICIJA



**A** DICE  
ARENA

Laguna

10+  
GODINA

2-4  
IGRAČA

60  
MIN

MIGHTY  
BOARDS

## IRSKA

*Dok Škoti rade na obnovi svoje domovine, irska plemena takođe pokušavaju da vrate staru slavu svojoj keltskoj zajednici. Koje plemo će najviše uticati na preporod Smaragdnog ostrva?*

## KOMPONENTE

Sledeće komponente potrebne su da biste igrali na irskoj strani table:

- 1 tabla**  
Mapa Irske
- 14 bonus pločica kula**
- 12 javnih karata zadataka**
- 4 markera dupliranja**  
1 po boji igrača



1



2

Takođe ćete koristiti i sledeće komponente iz verzije igre sa mapom Škotske:

- **144 pločice** – 36 u boji svakog igrača
- **32 katedrale** – 8 u boji svakog igrača
- **48 zamkova** – 12 u boji svakog igrača
- **8 markera za trocifrene bodove** – 2 u boji svakog igrača
- **4 markera za bodovanje** – 1 u boji svakog igrača
- **4 podsetnika**



3



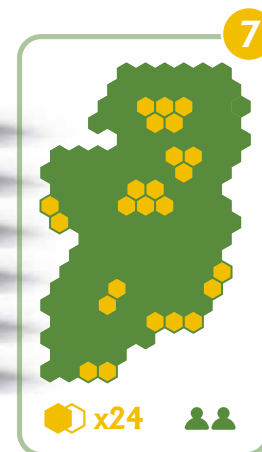
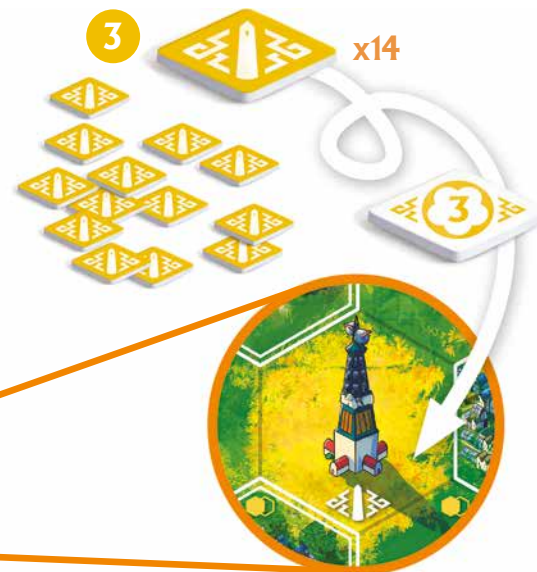
4

Neće vam trebati karte zadataka koje se koriste u Škotskoj.

# POSTAVKA IGRE

Žute tačke razlikuju se od pripreme za igru u Škotskoj (koja je opisana na 2. strani).

- 1 Stavite tablu na sredinu stola, tako da je mapa Irske okrenuta nagore.
- 2 Promešajte špil karata javnih zadataka, pa prvih 8 karata iz tog špila poređajte iznad table. Preostale karte javnih zadataka stavite licem nadole na predviđeno mesto na tabli.
- 3 Stavite bonus pločice kula licem nadole i promešajte ih. Zatim, stavite 1 nasumično izabranu bonus pločicu kule na tablu (to su žuta polja sa ilustracijom kule) i okrenite ih licem nagore.
- 4 Svaki igrač bira boju i stavlja svoj marker bodova na polje 0 na prikazu bodovanja duž ivica table.
- 5 Svaki igrač stavlja pred sebe sve zankove i katedrale u svojoj boji. Onda pred sebe stavlja marker za trocifrene bodove, s praznom stranom okrenutom nagore.
- 6 Svaki igrač stavlja pred sebe marker dupliranja u svojoj boji.
- 7 Ako partiju igraju 2 igrača, uzmite 24 pločice neke boje koju nisu izabrali i stavite ih licem nadole na polja obeležena žutim šestougaonikom.
- 8 Ako partiju igraju 2 ili 3 igrača, svaki igrač uzima sve pločice svoje boje. Ako igraju 3 igrača, svaki igrač u kutiju vraća sledeće:
  - 3 pločice farmi energije
  - 3 pločice farmi hrane
  - 1 pločicu naselja svake vrednosti
- 9 Svi igrači stavljaju svoje pločice licem nadole pred sebe, pa ih mešaju.



- 10 Svaki igrač uzima 4 svoje pločice, gleda ih tako da ih drugi ne vide, meša ih licem nadole i stavlja ih sa strane, licem nadole. Njih treba držati odvojeno od ostalih pločica. Pločice preostale ispred igrača predstavljaju njegovu rezervu.

- 11 Svi igrači nasumično uzimaju 1 pločicu i gledaju je tako da je drugi ne vide.
- 12 Igrač koji je poslednji bio u Irskoj počinje partiju. Igra se nastavlja u smeru kazaljke na satu, sve do kraja.

## Kratak opis igre

Cilj je da osvojite najviše bodova tako što ćete strateški stavljati pločice da biste gradili farme energije, razvijali farme hrane i osnivali naselja. Dodatne bodove dobićete izvršavanjem javnih zadataka za irski narod, sticanjem kontrole nad zankovima i građenjem priobalnih farmi. Partija je gotova kada svi igrači stave sve svoje pločice. Igrači onda upoređuju rezultate da odrede pobjednika.

## Kratak opis poteza

Na svom potezu izvodite 3 akcije sledećim redosledom:

1. Stavite pločicu iz ruke na tablu.
2. Bodujte pločicu.
3. Uzmite u ruku 1 pločicu iz svoje rezerve.

## TOK IGRE

### 1. Stavljanje pločica

Na početku svog poteza vi ste aktivni igrač. Stavite pločicu iz ruke licem nagore na slobodno polje. Sledite pravila iz škotske verzije igre za stavljanje farmi hrane, farmi energije i naselja (vidite „Stavljanje pločica“ na 2. strani).



## 2. Bodovanje pločica

Sledite sva pravila bodovanja iz škotske verzije igre u vezi sa farmama energije, farmama hrane, naseljima i zamkovima (vidite „Bodovanje pločica“ na stranama 3–4). Irska verzija igre razlikuje se u sledećem:

### PROBOALNE FARME

One zamenjuju luke iz škotske verzije igre i boduju se na isti način. Kada igrač stavi pločicu na polje sa  $+1$ , odmah dobija  $1$  bod.

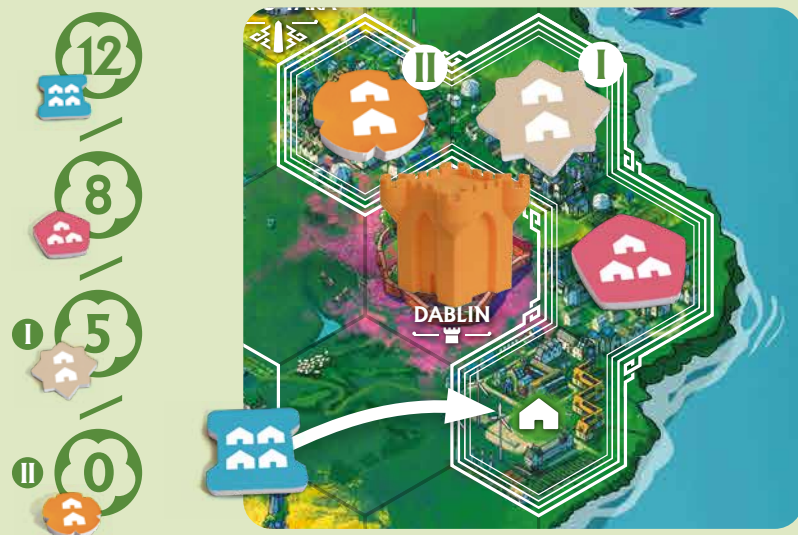


### PROSTRANA NASELJA

Za mala (jedno polje), srednja (2 polja) i velika naselja (3 polja) važe ista pravila kao u škotskoj verziji igre (vidite 3. stranu). Međutim, u Irskoj postoje i prostrana naselja, uokvirena sa četiri crte, koja sadrže 4 polja. Kada su sva 4 polja zauzeta, igrač sa najviše uticaja u naselju dobija  $12$  boda. Drugi igrač po uticaju dobija  $8$  bodova. Treći po uticaju dobija  $5$  bodova.



Prednost između igrača sa istim uticajem određuje se kao i kod drugih vrsta naselja. Ako u prostranom naselju postoje samo 2 igrača, igrač sa više uticaja dobija  $12 + 5 = 17$  bodova, a igrač sa manje uticaja dobija  $8$  bodova. Ako sve 4 pločice u ovom naselju pripadaju istom igraču, on dobija zbir svih bodova:  $12 + 5 + 8 = 25$ .



**Primer:** Plavi igrač stavlja 4. pločicu u prostranom naselju i aktivira bodovanje. Pošto plavi igrač ima najviše uticaja, on dobija  $12$ . Crveni igrač je drugi po uticaju, i dobija  $8$ . Narandžasti i smeđi igrači su izjednačeni, ali je smeđi bliže plavom (igraču koji je stavio poslednju pločicu) u smeru kazaljke na satu, tako da smeđi igrač dobija  $5$  bodova, a narandžasti ne dobija ništa  $0$ .

## KARTE JAVNIH ZADATAKA

Kada stavite pločicu, proverite jeste li ispunili zadatak sa jedne karte ili sa više karata javnih zadataka poređanih iznad table. Prvi igrač koji ispuni zadatak odmah dobija veći broj poena prikazan na karti i stavlja 1 svoju katedralu ispod većeg broja na karti da to označi. Ostali igrači koji do kraja partije ispune taj zadatak dobiće manji broj poena, i to će označiti tako što će staviti 1 svoju katedralu ispod manjeg broja na karti. Mada samo prvi igrač dobija veći broj bodova, više igrača može da dobije manji broj bodova. Igrač može da samo jednom ispuni zadatak svake od 8 izloženih karata (ne može da ima 2 katedrale na istoj karti).



**Napomena:** Kada uslovi karte javnog zadatka zahtevaju da povežete zamkove ili kule, to radite tako što zauzimate povezana polja koja spajaju kule i zamkove o kojima je reč. Sami zamkovi i kule se ne računaju kao deo povezanih polja, pošto njih igrači nikada ne mogu da zauzmu.



**Primer:** Narandžasti igrač je upravo stavio na tablu pločicu farme hrane. Proverava karte javnih zadataka poređane iznad table i primećuje da je upravo ispunio javni zadatak A. Plavi igrač je već ispunio taj zadatak kod neke druge kule, tako da narandžasti igrač stavlja 1 svoju katedralu ispod manjeg broja, u ovom slučaju  $5$  i dobija toliko bodova. Narandžasti igrač je takođe primetio da njegova pločica ispunjava i drugi javni zadatak B. Pošto je on prvi ispunio taj zadatak, odmah stavlja 1 svoju katedralu ispod broja  $8$  i dobija toliko bodova.

## KULE

Kada igrač prvi put zauzme polje pored neke kule, doći će u poziciju da aktivira njen bonus. Više informacija o njihovom aktiviranju naći ćete na tabeli bonusa kula na 8. strani. Svaki bonus kule možete aktivirati samo jednom. **Isti bonus kule može da aktivira više igrača.**



## 3. Uzimanje pločica

Pošto ste dobili bodove za pločicu koju ste stavili, završite svoj potez tako što ćete uzeti jednu pločicu iz svoje rezerve i pogledati je tako da je ne vide drugi. Tu pločicu ćete staviti u svom sledećem potezu. Zatim je na potezu sledeći igrač u smeru kazaljke na satu.

## BONUSI KULA



### Stavljanje druge pločice (4x)

Kada zauzmete polje pored ove kule, nasumično uzmete 1 od 4 pločice koje ste odvojili sa strane prilikom pripreme za igru. Zatim odmah stavite tu pločicu na tablu, u skladu sa svim pravilima za stavljanje i bodovanje.

**Važno:** Bonus „Stavljanje druge pločice“ može da se aktivira samo jednom u potezu. Ako i drugu pločicu u potezu stavite pored kule koja daje tu mogućnost, zanemarite je i dobijate samo bodove za stavljanje pločice.



### Markeri dupliranja (2x)

Kada zauzmete polje pored obe te kule, stavite svoj marker dupliranja iznad jedne od 8 karata javnih zadataka koje **još niste ispunili**. Ako kasnije u toku partije ispunite taj zadatak, dobićete dvostruki iznos bodova.



### 13 dodatnih bodova (3x)

Kada zauzmete polje pored sve tri te kule, dobijate 13 bodova.



### 3 dodatne pločice (2x)

Kada zauzmete polje pored ove kule, završite svoj potez, pa iz svoje rezerve uzmete 3 nove pločice (ako ih ima) umesto 1. Na svom sledećem potezu izaberite da stavite 1 od njih, a preostale dve promešajte nazad u rezervu.



### Nova karta javnog zadatka (1x)

Kada zauzmete polje pored ove kule, uzmete gornju kartu sa špila javnih zadataka, pogledajte je i stavite je licem nadole pred sebe. Ona je sada vaša tajna karta zadatka, i samo vi možete da dobijete bodove ako ispunite taj zadatak. Ako ispunite zadatak sa karte (ili ste ga već ispunili), dobićete veći broj bodova prikazan na karti. Taj tajni zadatak otkrijte i budujte tek na kraju partije.



### 3 dodatna poena (2x)

Kada zauzmete polje pored 1 od tih kula, dobijate 3 boda.

## ZAVRŠNO BODOVANJE

### PARTIJA JE GOTOVA

kada svi igrači stave na tablu sve pločice iz svoje rezerve. Na kraju sabiraju bodove iz sledećih izvora:

### 1. Nezavršena naselja i zamkovi

Budujte nezavršena naselja i zamkove u skladu sa pravilima za škotsku verziju igre (vidite „Završno bodovanje“ na 4. strani).



### 2. Karte tajnih zadataka

Na kraju otkrijte eventualne karte tajnih zadataka i ako ste ispunili zadatak, dodajte sebi veći broj prikazan na karti.



### Pobednik je igrač sa najviše bodova.

Ako više igrača ima isti, najveći rezultat, prednost dobija igrač koji kontroliše zamak Blarni (označen na mapi sa belom detelinom ♁). Ako nijedan od igrača koji imaju isti, najveći broj bodova ne kontroliše zamak Blarni, pobednik je igrač koji kontroliše najviše polja oko kule na Brdu Tara (označene na tabli sa belom detelinom ♁), **čak i ako nije bio jedan od igrača sa najboljim rezultatom!** Ako je rezultat jednak i oko Brda Tara, onda igrači izjednačeni po broju polja oko Brda Tara dele pobedu.



## PREPOROD

Naslov originala: Rebirth

Autor igre: Rajner Knicija

Za izdavača: Dejan Papić

Prevod: Nikola Pajvančić

Urednik: Stefan Apatović

Lektura i korektura: Saša Bošković

Slog i prelom: Predrag Buijić

Štampa: Kina

Tiraž: 1000

Beograd, 2025.

Izdavač: Laguna, Kralja Petra 45/VI, Beograd

www.laguna.rs

Direktor projekta: Dejvid Čirkop

Umetnički direktor: Mark Kaša

Razvoj igre: Gordon Kaleja

Ilustrator: Ana „Mikado“ Pžibilska

Korice i kutija: Kejt „vesner“ Redesjuk

Grafički dizajner, 3D dizajner i autor

idejnih rešenja: Maks Kosek

3D skulptor: Gaston Santibanjes

Posebno hvala: Afroditi Andreu,

Kristoferu Borgu i Berti Stokman



Laguna



MIGHTY  
BOARDS

Game design: © Dr Reiner Knizia, 2024. All rights reserved.  
This publication: © Mighty Boards Ltd, 2024. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without authorisation from Mighty Boards.  
Translation copyright © 2025 za srpsko izdanje, LAGUNA