



NASUKANI

Vekovima nakon izgubljenog kontakta sa Milionskim arhipelagom ponovo smo našli siguran put do misterioznih ostrva! Ostrva su naseljavali antički bogovi, koji su bili veliki znalci i veoma tehnološki napredni. Međutim, od njih su danas ostale samo napuštene ruševine.

Istražite mnoga ostrva i saznajte davno zaboravljene tajne koje ona čuvaju!

Cilj igre

Istražite različite delove ostrva, nađite artefakte antičkih bogova i popunite svoje *drvo mudrosti* kako biste stekli znanje koje ćete čuvati zapisano na svom *svitku*. Na kraju igre igrač sa najviše *svitaka* pobeđuje.

Komponente

36 *istraživačkih* kartica



prednja strana



zadnja strana

5 kartica *kraja igre*



prednja strana



zadnja strana

25 tokena *plena* i
1 vrećica za tokene *plena*



25 tabli *ostrva*



86 tokena *svitaka*
(49 tokena vrednosti 1
i 37 tokena vrednosti 5)



5 magičnih markera i
5 krpica za brisanje



5 tabli *drвета mudrosti*



1 pločica
veličanstveni istraživač



7 karata za solo igranje
sa ikonicom



Postavka igre

Promešajte table *ostrva* i nasumično dodelite jednu svakom igraču **A**.

Ostale table ostrva postavite licem nadole na centar stola **B**.

Nasumično podelite table *drveta mudrosti* svakom igraču **C**. Pre nego što igra počne, zajedno se opredelite kojom ćete stranom igrati: stranom A ili B. Za prvu igru savetujemo stranu A.

Promešajte kartice *kraja igre* i postavite ih licem nadole. Zatim u zavisnosti od broja igrača uzmite adekvatan broj *istraživačkih* kartica. Tu informaciju možete naći u donjem desnom uglu svake karte: zadržite samo 2+ za partiju sa dva igrača, 2+ i 3+ za tri igrača i tako dalje. Promešajte sve te karte i postavite ih na špil karata *kraja igre* **D**

tako da formirate jedan špil. Svaki igrač vuče 2 *istraživačke* kartice. Protivnici ne smeju da vide koje 2 istraživačke kartice igrači vuku.

Postavite pločicu *veličanstveni istraživač* blizu, okrenutu na stranu odgovarajućem broju igrača **E**.

Stavite sve tokene *plena* u vrećicu i postavite na sredinu stola **F**.

Takođe, stavite sve tokene *svitaka* tako da svi mogu da ih dohvate **G**.

Svaki igrač uzima marker i obeležava jedan od dva broda na svojoj tabli *ostrva*. To označava odakle igrači počinju pustolovinu **H**.

Igra može da počne!



Tok igre

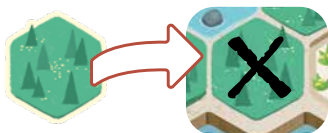
Igra se odvija u nizu poteza. Igrači svoje poteze igraju istovremeno. Prilikom svakog poteza igrači koriste svoje *istraživačke* kartice i kreću se kroz arhipelag.

Kroz svoja putovanja osvajate *svitke* i aktivirati moćne sposobnosti. Na kraju igre igrač sa najviše *svitaka* pobeđuje.

Potezi u igri

Tokom poteza svaki igrač koristi simbole iz reda jedne od svojih *istraživačkih kartica* kako bi se kretao po svom ostrvu.

Svaki simbol vam dozvoljava da precrtate polje odgovarajućeg tipa na svom ostrvu.



Precrtajte simbol na svojoj karti kako biste označili da ste ga iskoristili.

Red koji koristite mora da bude prvi slobodan na vašoj istraživačkoj kartici. Redovi sa precrtanim simbolima već su iskorišćeni, što znači da se ne mogu opet iskoristiti.



Sa ovim karticama u ruci Predrag može da precrta *žute, plave, zelene i smeđe*, ili *zeleno i smeđe*. On bira prvu opciju.



Neki redovi nemaju simbole koji vam dozvoljavaju da precrtate određeno polje, ali imaju druge sposobnosti (detaljnije pogledajte na poslednjoj strani uputstva). Precrtajte simbole i koristite ih bilo kojim redosledom.

Ako vam se ne dopada nijedan izbor sa obe vaše *istraživačke* kartice, umesto toga možete da precrtate bilo koje polje na svom ostrvu a da se nalazi uz već precrtano polje.

Precrtajte jedan od dva prva slobodna reda svojih istraživačkih kartica kako biste označili da ste odigrali ovaj potez.

Svako polje koje precrtate na ostrvu mora biti uz već precrtano polje, bilo da ste ga precrtali sad ili ste to učinili u prethodnom potezu. Na početku partije vaše prvo precrtavanje mora biti uz brod koji ste precrtali tokom postavke igre. Svakako, polja koja precrtate u jednom potezu ne moraju da budu jedno uz drugo, nego uz već precrtano postojeće polje.



Zahvaljujući    simbolima koje je izabrao, Predrag istražuje svoje ostrvo i precrtava polja markirana sa .



Dva polja koja su razdvojena mostom smatraju se da su jedno uz drugo.

Možete koristiti simbole iz reda koji izaberete kojim god redosledom želite, i ne morate ih sve iskoristiti. Ukoliko ne iskoristite simbol iz prvog slobodnog reda ili ne možete da iskoristite, precrtajte svakako kako biste označili da više nije dostupan.



Polja sa crnim tvrđavama ne mogu biti precrtana.

Suprotno tome, sva polja sa belom pozadinom mogu biti precrtana upotrebom bilo kog simbola. Neki će vam pomoći u ispunjenju vašeg cilja, što je objašnjeno na sledećoj strani. Drugi će vam dati sposobnosti koje morate odmah iskoristiti. Svi efekti su objašnjeni na poslednjoj strani uputstva.



U ovom slučaju, sa ovim    simbolima, Irina može da dostigne i precrta  polje sa bilo kojim simbolom, ili polje  sa  +  i  kao njeno poslednje polje.

Zadaci i istraživačke misije

Svaka tabla ostrva ima tri cilja na dnu table:

1 zadatak



Ovi ciljevi se mogu ostvariti samo na ostrvu koje trenutno istražujete.

Čim završite zadatak ili istraživačku misiju, dobijate odgovarajuću nagradu prikazanu sa desne strane. Odmah primenite njen efekat pre nego što odigrate bilo koju drugu akciju tokom svog poteza.

Istraživačke misije zahtevaju precrtavanje jedne ili dve oblasti prikazanog tipa na vašem ostrvu. Oblast čine **bar dva polja istog tipa jedno uz drugo**.



Prva istraživačka misija ovog ostrva zahteva precrtavanje cele oblasti crvenih stena. Da bi to uradio, Predrag ima dve opcije. Ako uspe da precrta bilo koju od te dve oblasti, dobija dva svitka.

Postoje **3 različita tipa zadatka** koja možete imati na ostrvu – detaljnije je objašnjeno ispod:

- 1** Ovi zadaci zahtevaju precrtavanje svih 6 polja oko crne tvrđave na vašem ostrvu.

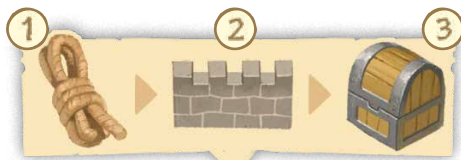


- 2** Ovi zadaci zahtevaju precrtavanje jednog ili više specifičnih polja na vašem ostrvu.



Kad dobijete ovakav tip zadatka, polja koja treba da precrtate mogu biti bela, što znači da možete da precrtate bilo kojim simbolom. Takođe, zadaci mogu da zahtevaju precrtavanje određenih simbola, u zavisnosti od pozadinske boje polja.

- 3** Ovi zadaci zahtevaju precrtavanje polja na vašem ostrvu kako je prikazano, sleva nadesno. Kao podsetnik, polja sa belom pozadinom mogu biti precrtana bilo kojim simbolom.



U svakom slučaju, kad zadatak ili istraživačka misija ima dve nagrade jednu iznad druge, prvo morate završiti gornju misiju pa tek onda donju.

Specifična polja koja ste precrtali za prvu nagradu se ne računaju za drugu nagradu.



Drvo mudrosti



Kad god precrtate simbol statue, bilo na svom ostrvu ili *istraživačkoj* kartici, morate da precrtate polje na svojoj tabli *drveta mudrosti*. Ukoliko na tabli postoji simbol na polju koji precrtavate, odmah ispunite efekat tog polja. Prvi put kad precrtate polje na svom drvetu, prvo precrtavate crveni krug na dnu table. Zatim uvek morate da precrtate sledeće slobodno polje u nizu.

Kada se opredelite da igrate stranu B svog drveta, videćete da se drvo grana na više strana. Izabrani put vas ne sprečava da kasnije tokom partije odaberete drugi put. Jednostavno, svako precrtavanje mora biti povezano sa već precrtanim poljem.



Predrag precrtava simbol statue zahvaljujući svojoj istraživačkoj kartici, koja mu dozvoljava da precrta jedno polje na svojoj tabli drveta mudrosti. On ima 3 opcije:

- ① Dobija 3
- ② Nastavlja centralnim putem
- ③ Dobija 1



Kraj poteza

Kad ste iskoristili sva polja sa izabranog reda svoje *istraživačke* kartice i kad više nemate na raspolaganju nijednu sposobnost koju biste aktivirali, a pritom ne želite da odigrate svoj token *plena*, vaš potez se završava. Kada svi igrači završe potez, svaki igrač prosleđuje obe svoje *istraživačke* kartice, licem nadole, igraču sa svoje leve strane. Drugim rečima, svaki igrač dobija dve nove kartice od igrača sa svoje desne strane.

Novi potez može da počne.

Ako su na kartici koju ste dobili svi redovi precrtani – odbacite karticu na centar stola i povucite novu karticu.



Kraj igre i brojanje svitaka

Kraj igre se aktivira ako igrač prilikom povlačenja nove kartice otkrije poledinu kartice *kraja igre* na špilju. U tom slučaju svi igrači odigravaju još jedan potez i igra se završava. Potom svi igrači broje koliko poseduju svojih svitaka.



Vrednost *svitaka* nalazi se na tokenima.



Svaki neiskorišćen *plen* vredi 1 *svitak*.

Igrači određuju bodovanje veličanstvenog istraživača tako što upoređuju broj ostrva na kojima imaju bar jedno precrtano polje (uključujući i brodove). Igrač ili igrači koji su posetili najviše ostrva dobijaju 4 dodatna *svitka*. Igrač ili igrači koji su na drugom mestu dobijaju dodatna 2 *svitka*.

Ukoliko partiju igraju dva igrača, prvo mesto dobija 3 *svitka* a drugo 0, kao što je prikazano na pločici *veličanstveni istraživač*.



Igrač sa najviše *svitaka* pobeđuje. U slučaju nerešenog rezultata igrači dele pobeđu.

CATCH UP
GAMES



Laguna

Kreirao Joakim Tom, ilustrovao Naide.

Naslov originala: **Rivages**

© 2024, Catch Up Games. All rights reserved.

Translation copyright © 2025 za srpsko izdanje, LAGUNA

Nasukani

Za izdavača: Dejan Papić

Prevod: Miloš Vasiljević

Redaktura: Miloš Vasiljević

Lektura i korektura: Saša Bošković

Slog i prelom: Predrag Bujić

Štampa: Kina

Tiraž: 1000

Beograd, 2025.

Izdavač: Laguna, Kralja Petra 45/VI, Beograd

www.laguna.rs

ZA SOLO IGRAČA

Cilj igre

Kad igrate igru za jednog igrača, treba da skupite 26 *svitaka* sa samo 8 *istraživačkih* kartica. Možete da ubacite od 1 do 5 izazova da povećate težinu igre.

Postavka igre

Pripremite table *ostrva* i *drveta mudrosti*, zalihe *svitaka* i olovku kao da igra više igrača. Tokeni plena treba da budu u vrećici.

Uzmite 8 *istraživačkih* kartica (označenih za 2+ igrača), promešajte ih i formirajte špil licem nadole. Povucite dve kartice i postavite ih lice na gore ispred sebe. Osim tih 8, ostale istraživačke kartice se neće koristiti u toku igre.



x8

Postavite *solo istraživačku* kartu ispred sebe umesto pločice *veličanstveni istraživač*.



U partiji za jednog igrača imate dve verzije na raspolaganju:

> OTKRIĆE

Igrajte sa tablom *drveta mudrosti* na strani A i postavite kartu cilja *svitaka* ispred sebe.

Ostale solo karte se neće koristiti.



> NAPREDNO

Nasumično izvucite tablu *drveta mudrosti* i koristite stranu B. Postavite ispred sebe kartu cilja *svitaka* i jednu od 5 karata izazova.

Ukoliko igrate prvi put, savetujemo da igrate samo sa jednom kartom. Dok učite i napredujete, možete ubacivati više izazova kako biste povećali težinu.

Izazovi se koriste samo u naprednoj verziji.



Kada napravite svoj izbor, precrtajte jedan od brodova na svojoj tabli *ostrva*.

Igra može da počne!

Tok igre

Pravila za jednog igrača su ista kao i za više igrača, uz nekoliko izuzetaka.

ISTRAŽIVAČKE KARTICE

Odigravate koristeći prvi slobodan red na *istraživačkoj* kartici. Na kraju svakog svog poteza odbacite obe svoje *istraživačke* karte sa strane i vucite dve nove. Kad se špil iz kog povlačite kartice isprazni, izmešajte odbačene karte i napravite novi špil.

Nakon što iskoristite sve redove sa *istraživačke* kartice, ne odbacujte je, već je **izbacite iz igre**. Zatim nastavite kao i obično.

Broj odbačenih *istraživačkih* kartica iz igre određuje kraj igre, kao što je objašnjeno dalje.



Špil
povlačenja



Špil
odbačenih
kartica



Špil izbačenih
kartica iz igre

SOLO ISTRAŽIVAČKE KARTE

Solo istraživačke karte zamenjuju pločicu *veličanstveni istraživač*. One prikazuju koliko *svitaka* dobijate (2, 2 i 3) odmah nakon što pređete na četvrto, peto i šesto *ostrvo*.



Kraj igre i pobjeda

Igra se okončava na kraju poteza kada završite i odbacite van igre četvrtu *istraživačku* karticu. Da biste pobjedili, morate da skupite najmanje 26 *svitaka*. Kao i u pravilima za više igrača, svaki neiskorišćen *plen* vredi 1 *svitak*. Ako ste na početku partije ubacili karte *izazova*, morate takođe ispuniti uslove na njima kako biste pobjedili.

KARTE IZAZOVA



Štriklirajte kružić svaki put kad dobijete *plen*. Da biste završili karticu, morate sakupiti svih 6.



Štriklirajte kružić svaki put kad dobijete simbol statue. Da biste završili karticu, morate sakupiti svih 8.



Štriklirajte kružić svaki put kad dođete na novo ostrvo. Da biste završili karticu, morate da obiđete barem 5 ostrva, uključujući i početno ostrvo.



Svaki put kad završite oblast, štriklirajte kružić odgovarajuće boje.

Da biste završili karticu, morate imati 2 oblasti od svake boje.

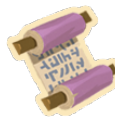


Broj svitaka neophodan za pobjedu uvećava se za 4. Da biste završili karticu, morate imati 30 svitaka umesto 26.

Tokom igre aktiviraćete efekte na različite načine:
kroz *istraživačke* kartice, kroz svoja *ostrva, plen* ili *drvo mudrosti*.



Svaki put kada dođete na novo ostrvo – precrtaćete jedan od brodova, a nećete potrošiti nijedan simbol. To je vaša startna pozicija na toj tabli ostrva. Kad precrtate drugi broj na pomenutoj tabli, putujete na novo ostrvo (tj. uzimate tablu novog ostrva). Kada precrtate i drugi brod sa svog ostrva i dobijete *istraživačku* karticu od igrača sa svoje desne strane – ostavite po strani trenutno ostrvo. Čuvajte ga do kraja igre, ali nemojte ništa više precrtavati na tom ostrvu. Zatim odmah izvucite novu tablu ostrva, precrtajte jedan od dva broda: precrtan broj je vaša nova početna pozicija na ostrvu.



Uzmite onoliko *svitaka* koliko je prikazano.



Precrtajte polje bilo kog tipa na ostrvu. To polje mora da bude pored onog koje je već precrtano.



Precrtajte sledeće polje na svom *drvetu mudrosti*. Ako polje sadrži neki efekat, primenite ga odmah. (pogledajte str. 8)



Potpuno precrtana oblast određene boje (na primeru je zelena). Barem jedno polje ove oblasti mora biti pored precrtanog polja.



Ako simbol sadrži sve 4 boje oblasti, možete precrtati oblast po svom izboru.



Izvucite token *plena* iz vrećice. Možete iskoristiti svoj token u bilo kom trenutku tokom svog poteza, čak i ako ste ga upravo izvukli, ali ne možete iskoristiti više od jednog tokena po potezu. Kad iskoristite sposobnosti tokena, odbacite ga na centar stola. Neiskorišćeni tokeni *plena* na kraju partije vrede 1 *svitak*. Ako u kesici nema više tokena plena kad treba da se izvuku, ubacite iskorišćene tokene, a zatim vucite kao i obično.



Neka specifična polja koja ovde nisu prikazana deo su zadatka. (pogledajte str. 7)