



Suton

Uputstvo



1 prikaz bodova pobeđe i mane



3 oblasti



52 mesta magije



58 rituala



42 pomagača i večnika



4 pločice bodova pobeđe



1 marker prvog igrača



1 marker runde

12 kamenova moći

60 resursa



20 biljaka



20 tajni



20 napitaka

1 crveni kamen moći



24 pločice resursa (tajna, napitak, biljka)



44 talismana
Lice: srp
Naličje: kugla

1 Automa



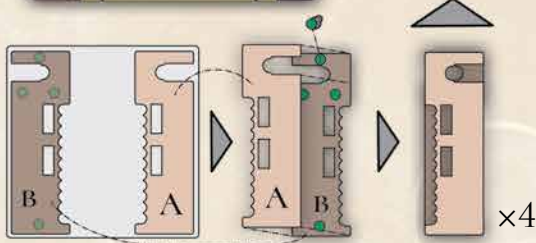


4 table klana:
Zvezda
Krug
Rogovi
Krst

8 dvostranih tokena klana
(po 2 za svaki klan)



4 podsetnika



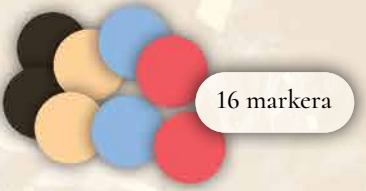
4 početna mesta



16 veštica



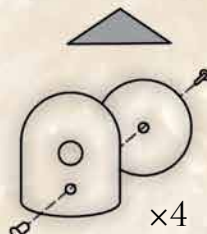
16 vračeva



16 markera



4 brojčanika mane



PRIPREMA PARTIJE



1 Okrenite oblasti na stranu za odgovarajući broj igrača (nadole). Stavite ih na sredinu table, jednu iznad druge, s malo slobodnog prostora između.

Stavite Severna jezera na vrh, Srednje planine u sredinu i Južne dine na dno. Ako igrate sami ili sa samo dva igrača, oblast Južne dine nije potrebna.

2 Stavite prikaz bodova pobjede i mane iznad oblasti, pa stavite jednu pločicu bodova pobjede svakog igrača na čarobni presto. Stavite marker runde na prvo polje na prikazu runde.

3 Promešajte mesta magije da dobijete špil mesta. Za svaku oblast vucite 3 ili 4 mesta magije i stavite ih licem nagore iznad tabli oblasti (pogledajte obeležena polja). Stavite špil mesta iznad prikaza bodova pobjede i mane.

4 Promešajte karte rituala i pomagača da dobijete glavni špil. Stavite glavni špil iznad prikaza bodova pobjede i mane. Pored ostavite prostor za odbačene karte.

5 Promešajte sve kamenove moći, pa stavite u svaku oblast po 4 nasumično izabrana kamena, okrenuta na stranu sa simbolom. Ostale kamenove vratite u kutiju. Crveni kamen moći je potreban samo kad igrate mesečevu stranu klanova.

6 Stavite marker prvog igrača na odgovarajuće mesto u oblast Severna jezera.

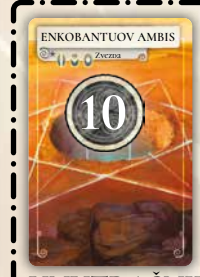
7 Pored oblasti napravite odvojene gomile resursa (biljaka, napitaka i tajni), pločica resursa i talismana, tako da budu dostupni svim igračima. To će biti zajednička rezerva.



PRIPREMA IGRAČA

Pre svega, zajedno odlučite hoćete li igrati sa sunčevom ili mesečevom stranom. Za prvu partiju preporučujemo da izaberete sunčevu stranu. Mesečeva strana svakom igraču daje posebne sposobnosti (detalji su opisani na stranicama 16 i 17). Potom svaki igrač uzima:

- 8 Tablu klana koju stavlja pred sebe, okrenutu na sunčevu ili mesečevu stranu.
- 9 Token klana (sunce ili mesec) u boji svog klana, pa ga stavlja okrenutog na aktivnu stranu u odgovarajuće udubljenje na tabli klana.
- 10 Početno mesto klana okrenuto na odgovarajuću stranu (sunčevu ili mesečevu) u unutrašnji krug, desno od table klana:
 - Zvezda: Enkobantuov ambis • Krst: Prorokova crkva
 - Krug: Večno drvo • Rogovi: Longđangova barka
- 11 Četiri veštice u boji svog klana, koje stavlja u gornje udubljenje na tabli klana (odnosno u rezervu).
- 12 Četiri vrača u boji svog klana, koje stavlja u donje udubljenje (odnosno u rezervu).
- 13 Četiri markera u boji svog klana postavite:
 - Jedan marker na najniže polje prikaza sestrinstva
 - Jedan marker na polje 0 prikaza mane
 - Jedan marker na polje 0 u gornjem redu prikaza bodova pobeđe
 - Jedan marker na polje 0 u donjem redu prikaza bodova pobeđe
- 14 Jedan brojčanik mane i podsetnik u boji svog klana. *Sastavite brojčanik mane pomoću plastičnog klina pre prve partije.*



UNUTRAŠNJI KRUG
Prostor za mesta magije i rituale



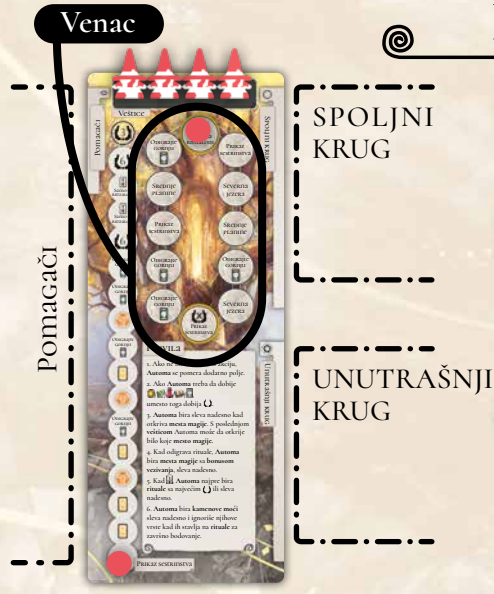
Prostor za većnike



15 Tri biljke i tri napitka predstavljaju vaše početne resurse.

Svaki igrač bi trebalo da ima dovoljno prostora za karte oko table klana, s obzirom na to da će ih svi dodavati, još u fazi akcije. Izaberite prvog igrača i dajte mu marker prvog igrača iz Severnih jezera. Sad možete da počnete sa igrom SUTON. Da li igrate sami? Ukoliko je tako, pratite sledeće korake (A1 do A3) da postavite Automu za solo partiju.

PRIPREMA AUTOME



- A1 Stavite tablu Autome pored ili iznad svoje table klana i obezbedite dovoljno prostora za karte.
- A2 Uzmite 4 markera u boji jednog od preostala tri klana i stavite ih:
 - Na najniže polje na prikazu sestrinstva
 - Na gornje polje venca sa žutim okvirom
 - Na polje 0 u gornjem redu prikaza bodova pobeđe
 - Na polje 0 u donjem redu prikaza bodova pobeđe
- A3 Stavite četiri veštice u odabranoj boji na odgovarajuće mesto na tabli Autome. Automa ne upotrebljava četiri vrača.

Na tabli Autome takođe se nalazi i spoljni krug, unutrašnji krug i prostor za pomagače. Automa nikada ne igra većnike, tako da joj prostor za njih nije potreban.

PREGLED I CILJ IGRE

U *Sutonu* predvodite moćni klan veštica kroz nemirno doba. Partija traje tri runde. Svaka runda je podeljena na četiri faze. Partija se završava na kraju treće runde.



Pobednik je igrač s najviše bodova pobeđe, i on zauzima čarobni presto koji će mu omogućiti da povede svet u novo doba.

TOK PARTIJE

Svaka runda je podeljena na četiri faze:



Fazu izviđanja

Fazu akcije

Fazu bitke

Kraj runde

U fazi izviđanja igrači sakupljaju resurse, manu i karte, kao što je prikazano na tablama klana. U fazi akcije igrači u smeru kazaljke na satu izvode jednu glavnu akciju i neograničeni broj besplatnih akcija, sve dok svi igrači ne propuste potez. Tada u svakoj oblasti dolazi do bitke pomoću koje se stiču nagrade i kamenovi moći. Na kraju runde igrači se pripremaju za sledeću rundu ili završno bodovanje, ako je treća runda aktuelna.

Faza izviđanja



Svi igrači istovremeno sakupljaju resurse, manu i karte, kao što je prikazano na tablama klana (i objašnjeno u primeru).

Kad sakupljate resurse, uzimate ih iz zajedničke rezerve. Kad sakupljate manu ili bodove pobeđe, pomerate odgovarajući marker određeni broj polja na odgovarajućem prikazu. Kad sakupljate karte, vučete ih iz glavnog špila.



Primer: Isidora i Teodor igraju na sunčevoj strani. Oni vuku šest karata iz glavnog špila, uzimaju tri tajne iz opšte rezerve i dobijaju dve mane.

Varijanta za iskusne igrače: U prvoj rundi vučete dve dodatne karte i iz ruke odbacujete bilo koje dve karte. Tako ćete imati veću kontrolu i moći ćete da planirate strategiju od samog početka.

Faza akcije



Faza akcije se odvija u smeru kazaljke na satu, počev od prvog igrača. Na svom potezu možete da izvedete samo jednu glavnu akciju. Potom svoj potez odigrava sledeći igrač.

Ako ne možete ili ne želite da izvedete glavnu akciju na svom potezu, morate potez da propustite i više ne možete da igrate do kraja faze. Faza akcije traje dok svi igrači ne propuste potez.

Na svom potezu izaberite jednu od *pet glavnih akcija*:

1. Otkrivanje mesta magije
2. Aktiviranje tokena klana
3. Odigravanje karte: rituala, pomagača ili većnika
4. Korišćenje polja akcije
5. Pravljenje talismana

Na svom potezu, sem glavne akcije, možete da izvedete neograničeni broj besplatnih akcija. Kao besplatnu akciju možete odbaciti dve karte da biste dobili jedan resurs po izboru (biljku, napitak ili tajnu).

AKCIJE

- Otkrivanje mesta magije
- Aktiviranje tokena klana (☉)
- Odigravanje karte iz ruke: pomagača, većnika ili rituala
- Aktiviranje polja akcije (★)
- Pravljenje talismana (neograničeni broj):
 - Duplira korišćenje ovog mesta magije
 - Napreduje na prikazu sestrinstva
- Besplatna akcija (bilo kada) →

1. Otkrivanje mesta magije

Pomoću ove glavne akcije možete uzeti mesto magije iz jedne oblasti, i dodati ga svom klanu. Sa mesta magije ćete koristiti resurse, mane, karte ili bodove pobeđe. Takođe, ova mesta su neophodna za odigravanje rituala.

Izaberite jedno mesto magije, pa uzmite neophodan broj (pogledajte simbole na karti) veštica iz svoje rezerve i stavite ih na **okruglo polje** u toj oblasti. Na kraju stavite to mesto magije u svoj **spoljni krug**, desno od svoje table klana.

Važno: Vračevi ne mogu da otkrivaju mesta magije.



Primer: (1) Isidora stavlja dve veštice iz svoje rezerve na tabli klana, na okruglo polje na Srednjim planinama.
(2) Potom otkriva Močvaru duhova i stavlja u svoj spoljni krug to mesto magije.

Spoljni krug: Spoljni krug se nalazi u gornjem redu, desno od vaše table klana. Mesta magije u tom redu mogu da se koriste pomoću vašeg tokena klana (pogledajte *Aktiviranje tokena klana*). Mesta magije i rituali u spoljnom krugu ne donose bodove pobeđe na kraju igre. Za više detalja pogledajte 3A. *Odigraavanje rituala*.

2. Aktiviranje tokena klana

Kad izvedete ovu akciju, aktivirate efekat svog tokena klana. Kad aktivirate token klana, obavestite druge igrače (jer token može da aktivira dodatne efekte). Izvedite efekat odštampan na njemu i okrenite token klana na upotrebljenu stranu (na stranu sa simbolom sunca ili meseca). Token klana možete da aktivirate **samo jednom u rundi**. Token klana se vraća na aktivnu stranu u fazi kraja runde.

Svaki token klana sa simbolom sunca ima isti efekat:

- Koristite sva mesta magije u svom spoljnom krugu (narandžasti simbol)
- Dobijate jednu biljku i jedan napitak



Token klana: aktivna strana



Token klana: upotrebljena strana



Primer: (1) Isidora aktivira svoj token klana. Tako koristi sva mesta magije u svom spoljnom krugu. Ukupno dobija dve biljke, dva napitka i dve mane.

(2) Posle toga okreće token klana na upotrebljenu stranu. U aktuelnoj rundi tu akciju više ne može da ponovi.

3. ODIGRAVANJE KARTE: RITUALA, POMAGAČA ILI VEĆNIKA

Ova glavna akcija vam omogućava da karte iz ruke odigrate u svoj klan. Postoje tri načina da to uradite:

- A. Možete da ODIGRATE RITUAL na NEKO mesto magije
- B. Možete da ODIGRATE POMAGAČA LEVO OD SVOJE TABLE KLANA
- C. Možete da ODIGRATE VEĆNIKA ISPOD SVOJE TABLE KLANA

Poledina:



RITUAL



Pomagač/Većnik



Napomena: Karte sa nekim likom mogu da se odigraju kao pomagači ili kao većnici.

A. ODIGRAVANJE RITUALA

Platite **cenu** u zajedničku rezervu. Stavite ritual tako da **delimično prekrije slobodno mesto magije**. Na svako mesto magije može da se stavi samo jedan ritual.

Neka mesta magije donose bonus vezivanja. Čim se ritual stavi na mesto magije, aktivira se bonus vezivanja.



Ovaj bonus vezivanja vam donosi biljku. Ako je ritual koji ste odigrali ujedno i artefakt (pogledajte ključne reči), dobijate i dva boda pobeđe.

Rituali mogu imati tri vrste efekta:



Ovaj efekat je uvek aktivan. Tekst opisuje situacije u kojima se efekat primenjuje.



Trenutni efekat se primenjuje kad se ritual odigra.



Neki rituali imaju polje akcije. Kad ste odigrali ritual, možete aktivirati njegovo polje akcije. Pogledajte pravilo *Aktiviranje polja akcije*.



Primer: Isidora igra *Pehar transmutacije*. Plaća cenu (jednu biljku i dva napitka) u zajedničku rezervu i stavlja ritual na svoju *Močvaru duhova*.

(2) Dobija jednu biljku i dva boda pobeđe kao bonus vezivanja, pošto je njen *Pehar transmutacije* artefakt. Isidora odmah pomera marker na prikazu bodova pobeđe.

(3) Stavlja ritual preko *Močvare duhova* tako da vidljivi ostanu bonus korišćenja i ikona kamena moći.

B. ODIGRAVANJE POMAGAČA:

Platite cenu u zajedničku rezervu. Stavite pomagača levo od svoje table klana. Od tog trenutka je aktivan efekat pomagača. U špilu postoje dve karte svakog pomagača. *Ne možete da odigrate dva pomagača s istim imenom.*

Pomagači mogu imati tri vrste efekta:



Ovaj efekat je uvek aktivan. Tekst opisuje u kojoj se situaciji primenjuje efekat.



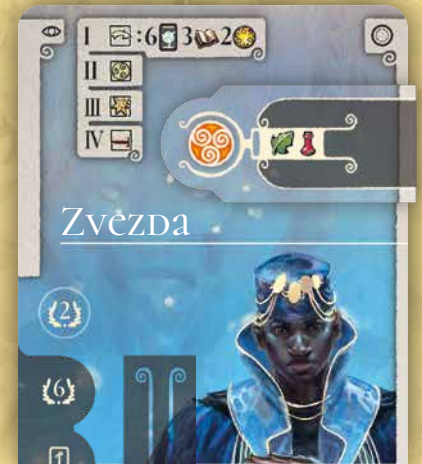
Besplatna akcija: okrenite kartu vodoravno i primenite njen efekat. Taj efekat može da se aktivira samo jednom u rundi.



Ovaj efekat se aktivira u fazi bitke.

Primer: (1) Isidora igra pomagača *Irena*. Plaća cenu (dve tajne i jednu biljku) u zajedničku rezervu i stavlja kartu levo od svoje table klana.

(2) Od tog trenutka je aktivan efekat pomagača. U ovom slučaju, ona može da koristi mesta magije čim ih otkrije.



C. ODIGRAVANJE VEĆNIKA

Platite cenu većnika. Cena većnika je prikazana na tabli klana (ignorišite cenu na karti). Na primer, kad igrate na sunčevoj strani, prvi većnik košta jednu tajnu, jednu biljku i jedan napitak. Svaki sledeći većnik košta dve tajne, dve biljke i dva napitka. Pošto ste platili odgovarajuću cenu, pomerite kartu ispod table klana, tako da je vidljiv efekat na njenom dnu. Efekti pomagača i ključnih reči se ne aktiviraju.

Većnici mogu imati tri vrste efekta:



Ovaj efekat je uvek aktivan. Tekst opisuje u kojoj se situaciji efekat primenjuje.

KRAJ RUNDE: Ovaj efekat se aktivira jednom, na kraju svake runde.

KRAJ PARTIJE: Ovaj efekat se aktivira jednom, prilikom završnog bodovanja.

Primer: Isidora odigrava većnika. Pošto je on prvi većnik u njenom klanu, plaća jednu tajnu, jednu biljku i jedan napitak. Stavlja većnika ispod svoje table klana.

(2) Od ovog trenutka, zahvaljujući trajnom efektu, dobija dva boda pobeđe svaki put kad otkrije neko mesto magije.



4. AKTIVIRANJE POLJA AKCIJE

Uzmite jednu vešticu ili jednog vrača iz rezerve na tabli klana i stavite jednog od njih na polje akcije. Primenite efekat polja. Polja akcije se nalaze na tabli oblasti ili na nekim ritualima. Svako polje akcije može da zauzima samo jedna veštica ili vrač. Polje akcije ne može da se ponovo aktivira dok je na njemu veštica/vrač.



Veštrice mogu da aktiviraju sva polja akcije u vašem klanu i sva polja akcije na tablama oblasti.



Vračevi mogu da aktiviraju SAMO polja akcije u vašem unutrašnjem krugu! Neki efekti vam omogućavaju da prekršite ovo pravilo.

Podsetnik: Unutrašnji krug je donji red desno od vaše table klana.



Polje akcije

Ponekad efekat polja akcije ima cenu. Uz cenu je prikazana strelica. Da biste primenili neki takav efekat, morate najpre da platite cenu levo od strelice. Ako strelice nema, efekat može da se aktivira besplatno (pogledajte sledeći primer).

Polja akcije u oblasti:



Severna jezera

Odbacite kartu da dobijete bilo koja tri resursa.



Srednje planine

Vucite tri karte iz glavnog špila ili izvedite prebacivanje i vucite dve karte iz glavnog špila.



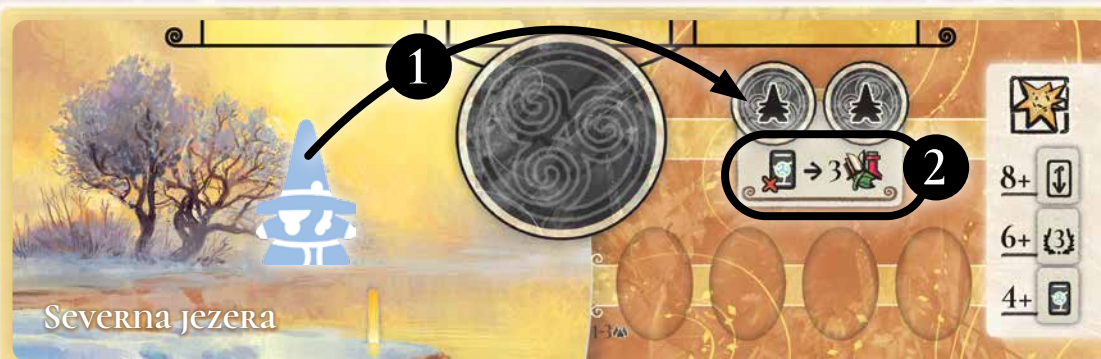
Južne dine

Potrošite jedan resurs da uzmete bilo koja dva resursa i tri mane.



Prebacivanje: Svaki put kad dobijete pravo da prebacujete, možete da prebacite jedno mesto magije iz svog spoljnog kruga u unutrašnji krug. Ako se na tom mestu magije nalazi neki ritual, ritual se takođe prebacuje, kao i njegovi talismani, ukoliko ih ima. Ako ne želite, ne morate da izvedete prebacivanje.

Podsetnik: Rituali donose bodove pobeđe samo kad su u vašem unutrašnjem krugu! Štaviše, polja akcije možete da aktivirate pomoću vračeva u unutrašnjem krugu.



Primer veštrice: (1) Isidora pomoću veštrice aktivira polje akcije na Severnim jezerima.

(2). Isidora odbacuje kartu i dobija tri resursa, pa potom bira tri tajne.



Primer vrača: (1) Isidora je uspeła da prebaci u svoj unutrašnji krug svoju Močvaru duhova zajedno sa Peharom transmutacije. Sad može da upotrebi vrača da aktivira polje akcije na karti. Uzima vrača iz rezerve na svojoj tabli klana i stavlja ga na polje akcije.

(2) Plaća dva resursa i tako dobija bilo koja tri resursa i jedan bod pobeđe.

5. PRAVLJENJE TALISMANA

Ova glavna akcija omogućava vam da na svojim ritualima napravite **proizvoljan broj** talismana (srpova ili kugli). Svaki ritual ima mesto za bar jedan talisman. Pomoću ove akcije morate da platite resursima za svaki srp ili kuglu koje pravite.



Mesto za pravljenje talismana. Ovde možete da napravite srp ili kuglu.



Srp: Potrošite jednu biljku da napravite srp (pogledajte podsetnik). Uzmite ga iz zajedničke rezerve i stavite na prazno polje za pravljenje.

Svaki srp kopira **bonus korišćenja** svog mesta magije kada ga koristi. Pogledajte primer ispod.



Kugla: Potrošite dva napitka da napravite kuglu (pogledajte podsetnik). Uzmite je iz zajedničke rezerve i stavite na prazno polje za pravljenje.

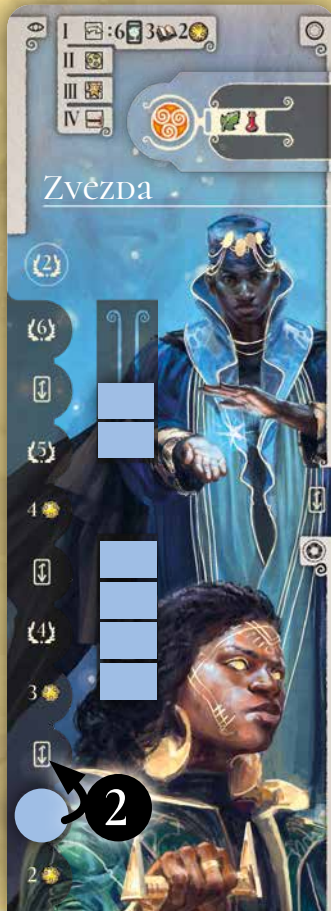
Za svaku kuglu koju napravite, **napredujte** jedno polje na prikazu **sestrinstva**. Više detalja o prikazu sestrinstva naći ćete niže.



Prikaz sestrinstva: Prikaz sestrinstva nalazi se levo na vašoj tabli klanu. Svaki put kad **napredujete na prikazu sestrinstva**, pomerite marker jedno polje napred. Odmah dobijate **bonus polja** na kom ste se zadesili. Tako s prvim pomeranjem dobijate dve mane. S drugim pomeranjem dobijate tri boda pobeđe.

Nekoliko efekata vam omogućava da napredujete na prikazu sestrinstva, a među te efekte spada i pravljenje kugle. Ako u istom potezu napredujete više polja, dobijate bonus za svako polje.

Ako ste već stigli do kraja prikaza sestrinstva, svaki sledeći put kad treba da napredujete, dobijate dva boda pobeđe.



Primer: (1) Isidora na svom potezu pravi tri talismana. Rešila je da napravi dva srpa (*Prostorno iskrivljenje* ima dva mesta za pravljenje) i jednu kuglu. Plaća dve biljke i dva napitka u zajedničku rezervu, i na prazno mesto za pravljenje stavlja srp i kuglu.

(2) Pošto je napravila kuglu, Isidora napreduje jedno polje na prikazu sestrinstva. Ona pomera marker jedno polje unapred i tako dobija pravo prebacivanja.

(3) Potom rešava da upotrebi prebacivanje i prebacuje *Svetilište* sa *Energetskim stubom* u unutrašnji krug.

Od ovog trenutka, svaki put kad koristi *Močvaru duhova*, dobija ukupno tri biljke, jer svaki srp kopira bonus korišćenja.

© Faza bitke



Kad su u fazi akcije svi igrači odustali, počinje faza bitke. U toj fazi vaš klan će se boriti u svakoj oblasti, da bi stekao nagrade bitke i kamenove moći. Bitke se uvek rešavaju prema sledećim pravilima i redosledu:

Prva bitka se odvija na Severnim jezerima.

Druga bitka se odvija na Srednjim planinama.

Poslednja bitka se odvija na Južnim dinama.



Efekti:

Pre početka bitke proverite ima li nekih efekata koji se aktiviraju u ovoj fazi.

Te efekte ćete prepoznati po simbolu faze bitke:



Bitka: U bici učestvujete automatski, ako imate u aktuelnoj oblasti makar jednu vešticu ili vrača (to je moguće samo s nekim efektima). Svi igrači koji učestvuju u bici uzimaju brojčanik mane. Igrači potom, tajno i istovremeno, odlučuju koliko će mane (maksimum 9) potrošiti da povećaju borbenu snagu.

Kad su svi igrači odlučili, istovremeno pokazuju brojčanike mane. Igrači sad moraju da plate iznos mane prikazan na brojčanicu, tako što će na prikazu mane pomeriti marker unazad. Igrači onda određuju ko ima najveću borbenu snagu.

Vaša borbena snaga je zbir vaših veštica i vračeva u oblasti + potrošena mana.

Primer: Plavi klan ima borbenu snagu 9 (2 veštice + 1 vrač + 6 mana = 9).



Nagrade bitke: Svi igrači koji učestvuju u bici sad dobijaju nagrade u zavisnosti od svoje borbene snage. Na desnoj strani svake table oblasti nalazi se spisak nagrada bitke. Da biste dobili nagradu, morate makar da imate borbenu snagu jednaku prikazanoj vrednosti. Ako imate borbenu snagu od 4 ili više, dobijate nagradu bitke 4+. Ako imate borbenu snagu 6 ili više, dobijate i 4+ i 6+ borbene nagrade. Ako imate borbenu snagu 8 ili više, dobijate sve 3 borbene nagrade.



Kamen moći: Sem što dobija nagrade bitke, igrač sa najvećom borbenom snagom uzima kamen moći iz te oblasti i stavlja ga u svoj klan. U slučaju jednake borbene snage, u bici pobeđuje igrač koji je potrošio najviše mane. Ako je i dalje izjednačeno, pobeđnik se određuje prema redosledu igre, počev od prvog igrača.

Kamenovi moći imaju sposobnost da dupliraju broj bodova pobeđe rituala u vašem unutrašnjem krugu tokom završnog bodovanja. Međutim, to je moguće samo ako su istovetni ikona tog mesta magije (ispod imena) i simbol na kamenu moći. Kamenovi moći se stavljaju na mesta magije prilikom završnog bodovanja. Kamenovi moći koji ne mogu da se stave nemaju nikakav efekat.



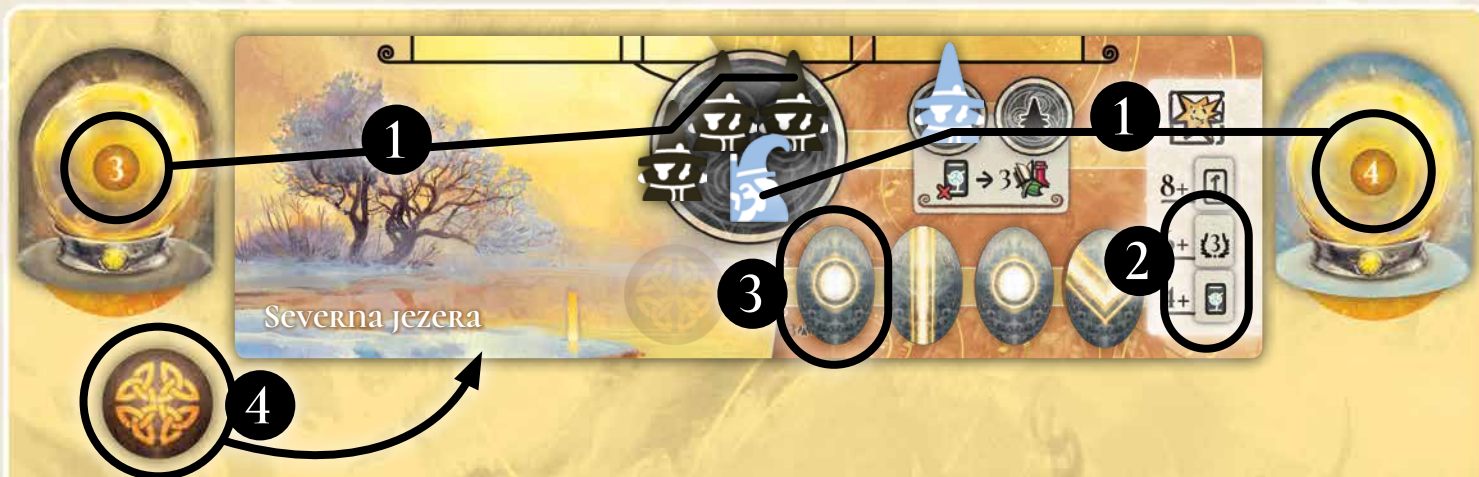
Uz osvajanje nagrada bitke i dobijanje kamena moći ×2, pobeđnik bitke u Severnim jezerima takođe uzima i marker prvog igrača.



Pošto su ti koraci izvedeni, vreme je za bitku u sledećoj oblasti. Kad se u **Južnim dinama** završi bitka, faza bitke je gotova.

Izuzeci:

Ako ste vi jedini igrač koji u bici učestvuje, automatski pobeđujete i dobijate kamen moći. I dalje možete da trošite manū da povećate borbenu snagu, ako želite da dobijete jednu ili više nagrada bitke. Do bitke ne dolazi ukoliko u oblasti nema veštica i vračeva, ta oblast se onda preskače.



Primer bitke:

- (1) Isidora (plava) i Teodor (crni) bore se u Severnim jezerima. Isidorina borbena snaga iznosi 6 (1 veštica + 1 vrač + 4 mane). Teodorova borbena snaga takođe iznosi 6 (3 veštice + 3 mane). Oboje vraćaju svoj marker za broj polja jednak broju potrošene mane na prikazu mane.
- (2) Isidora i Teodor dobijaju 4+ i 6+ nagrade bitke – odnosno kartu iz glavnog špila i 3 boda pobeđe.
- (3) Oboje imaju borbenu snagu 6. Međutim, vrednost je veća na Isidorinom brojčaniku mane, pa ona pobeđuje u bici i po svom izboru uzima kamen moći.
- (4) Pošto se bitka vodila u Severnim jezerima, Isidora takođe uzima i marker prvog igrača.

© KRAJ RUNDE



U ovoj fazi igrači se pripremaju za sledeću rundu.

Na kraju prve i druge runde igrači istovremeno preduzimaju sledeće korake:

- Aktiviraju efekte kraja runde (bilo kojim redosledom)
- Dopunjavaju sve oblasti tako što stavljaju nova mesta magije iz špila mesta
- Vraćaju sve veštice i vračeve u svoju rezervu na tabli klana
- Okreću svoj token klana na aktivnu stranu
- Okreću uspravno sve karte sa simbolom
- Pomeraju jedno polje unapred marker runde

Sad nova runda može da počne fazom izviđanja.

Na kraju treće runde aktivirajte sve efekte kraja runde (bilo kojim redosledom), pa predite pravo na kraj partije.

◉ Detaljan opis pojedinih karata ◉

Više detalja i česta pitanja:



3 × (Srp) (Kugla)
u svom klanu

Dobijate tri boda pobjede za svaku kuglu (ili srp) u svom klanu. Sve karte levo, desno i ispod vaše table klana pripadaju vašem klanu.

2 × ((Srp), (Kugla))
u svom unutrašnjem krugu
Kamenovi moći i simboli

Dobijate dva boda pobjede za svaki kamen moći i svaku odgovarajuću ikonu u vašem unutrašnjem krugu.



Sklonite ritual iz svog klana – vratite ga u kutiju zajedno sa eventualnim talismanima na njemu. Dobijate dva boda pobjede, jednu biljku, jedan napitak i pomerate sve veštice/vračeve s rituala nazad u rezervu klana. Te veštice/vračevi su vam ponovo dostupni.



Dobijate jedan bod pobjede za svaku kartu familijara u svom klanu. Taj efekat se odnosi na sve odigrane karte koje prikazuju ključnu reč *familijar* (ovo važi za pomagače i rituale u vašem unutrašnjem i spoljnom krugu).



Dobijate odmah dve mane. Takođe, pomerate sve veštice/vračeve sa rituala u neku oblast. Oni će u fazi bitke povećati vašu borbenu snagu. To pmeranje, međutim, ne aktivira polje akcije te oblasti, ali oslobađa polje akcije u vašem klanu.



Izaberite oblast i popunite sva polja novim kartama iz špila mesta. Onda otkrijte neko mesto magije u toj oblasti. Ovaj efekat vam omogućava da otkrijete mesto magije, a da ne morate da iskoristite veštice.



Svaki put kada koristite mesto magije, dobijate jedan bod pobjede. Ako koristite više mesta magije, dobijate za svako mesto jedan bod pobjede. Ovaj trajni efekat takođe se aktivira, ako vam neki efekat omogućava da koristite mesta magije u klanu drugog igrača.



Kad pravite talismane možete da potrosite dve mane da napravite srp i/ili tri mane da napravite kuglu, umesto da platite njihovu uobičajenu cenu.

Podsetnik: U jednoj akciji možete da napravite koliko god želite talismana.



Svaki put kad odbacite kartu dobijate jedan bod pobjede.

Podsetnik: Da biste dobili jedan resurs po izboru, možete kao besplatnu akciju da odbacite dve karte.

Karte koje se sklanjaju ne smatraju se za odbačene i, prema tome, ne aktiviraju ovaj efekat.



Pošto ste aktivirali efekat (okrenuli kartu vodoravno), stavite vrača na nekog pomagača u protivničkom klanu. Sve dok se taj vrač nalazi tu, za vas važe i efekti pomagača. Na kraju kruga vratite tog vrača u svoju rezervu.



Na kraju partije prebrojte sve vidljive simbole resursa u bonusima korišćenja u vašem unutrašnjem i spoljnom krugu.

Dobijate jedan bod pobjede za svaki simbol resursa. Ako ste napravili srp na mestu magije sa simbolom resursa, dobijate jedan dodatni bod pobjede.



Pošto su svi igrači u fazi bitke otkrili svoje brojčanike mane, možete da promenite izabranu vrednost za maksimalno +2 ili -2. To znači da ne morate da je menjate i možete da je povećate ili smanjite za 1. Ako dva igrača imaju ovog pomagača, istovremeno primenjuju efekat. Ako učestvujete u više bitaka u istoj rundi, ovaj efekat se više puta aktivira.

☉ Mesečeva strana ☾

SUTON možete da igrate i na asimetričnim mesečevim stranama. Za to je potrebno da uzmete sve komponente s ikonom meseca tokom postavke. U partiji na mesečevoj strani svaki klan poseduje sopstvene sposobnosti i efekte. Pravila igre se ne menjaju. Izuzeci od standardnih pravila su opisani tekstom ili pomoću simbola u efektima i sposobnostima.

SPOSOBNOSTI I EFEKTI KLANOVA

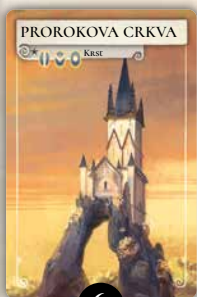
☉ Zvezda

- (1) U fazi izviđanja iz glavnog špila vučete devet karata.
- (2) Kad aktivirate svoj token klana, koristite sva mesta magije u svom spoljnom krugu.
- (3) Kao besplatnu akciju, bilo kada na svom potezu, možete da odbacite jednu kartu i dobijete jedan resurs po svom izboru ili jednu manu.
- (4) Prikaz sestrinstva je istovetan kao i na sunčevoj strani.
- (5) Prvi odigrani većnik je besplatan. Svaki dodatni većnik košta jednu tajnu, jednu biljku i jedan napitak.
- (6) Vaše početno mesto ima bonus vezivanja. Odbacite kartu da dobijete bilo koja tri resursa.



☉ KRST

- (1) U fazi izviđanja vučete pet karata iz glavnog špila, uzimate tri tajne i dve mane.
- (2) Kad aktivirate svoj token klana, koristite sva mesta magije u svom spoljnom krugu, pa birate i dobijate neki bonus koji ste već dostigli ili prestigli s prikaza sestrinstva.
- (3) Na prikazu sestrinstva postoji nekoliko bonusa uz znak za razdvajanje /. Morate da izaberete jedan ili drugi bonus.
- (4) Vaš klan ima dodatno polje akcije koje može da se aktivira pomoću veštice: napredovanje na prikazu sestrinstva i zamena znaka / znakom +. To znači da dobijate oba bonusa.
- (5) Cena vaših većnika je istovetna kao i na sunčevoj strani.
- (6) Vaše početno mesto ima bonus vezivanja. Napredujte na prikazu sestrinstva i zamenite znak / znakom +. To znači da dobijate oba bonusa.





6

⊙ KRUG

(1) U fazi izviđanja, vucite šest karata iz glavnog špila, pa uzmite tri tajne i u svom spoljnom krugu koristite sve karte.

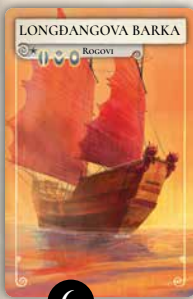
(2) Kad aktivirate svoj token klana, dobijate jednu manu za svako mesto magije u vašem spoljnom krugu.

(3) Prikaz sestrinstva nije isti kao i na sunčevoj strani. Na primer, prvi bonus znači: vucite mesto magije iz špila mesta i stavite ga licem nagore u svoj spoljni krug.

(4) Imate sposobnost da upotrebite vračeve da aktivirate polja akcije u svom spoljnom krugu. Podsetnik: Vračevi obično mogu da aktiviraju polja akcije samo u unutrašnjem krugu.

(5) Cena vaših većnika je istovetna kao i na sunčevoj strani.

(6) Tekst na vašem početnom mestu nije bonus vezivanja već informacija u vezi sa postavkom. Prilikom postavke, stavite Večno drvo i Pećinu bez bonusa vezivanja u svoj spoljni krug.



⊙ ROGOVI

(1) U fazi izviđanja, vucite pet karata iz glavnog špila, pa uzmite tri tajne i dve mane.

(2) Kad aktivirate svoj token klana, koristite sva mesta magije u svom spoljnom krugu.

(3) Prikaz sestrinstva je isti kao i na sunčevoj strani.

(4) Cena vaših većnika je ista kao i na sunčevoj strani.

(5) Kao besplatnu akciju možete da stavite kamen moći na jedno polje na svojoj tabli klana i dobijete efekat kamena. Tokom konačnog bodovanja, da biste duplirali bodove pobjede svojih rituala, i dalje možete da stavite te kamenove moći.

(6) Vaše početno mesto ima bonus vezivanja. Iz zajedničke rezerve dobijate crveni kamen moći.



Crveni kamen moći može da se upotrebi za aktivaciju nekog bonusa na vašoj tabli klana i, baš kao i drugi kamenovi moći, dupliranje bodova pobjede rituala u vašem unutrašnjem krugu. Za tu svrhu crveni kamen moći ima efekat džokera, što znači da na kraju partije može da se stavi na bilo koje mesto magije sa ikonom kamena moći.



Automa



SUTON možete da igrate sami protiv Autome. Neka pravila su promenjena u partiji za jednog igrača, ali je ista struktura partije.

Tokom faze izviđanja i kraja runde, Automa nije aktivna i zato ne omogućava dobijanje resursa ili efekata. Vi ste uvek prvi igrač u fazi akcije, čak i ako Automa pobjedi u bici u Severnim jezerima i teoretski bi trebalo da uzme marker prvog igrača. Svaki put kad izvedete neku glavnu akciju, Automa će odigrati potez posle vas.

Automa u fazi akcije

Na svom potezu Automa izvodi sledeće korake:

- Vuče gornju kartu sa glavnog špila i stavlja je na špil odbačenih karata licem nagore.
- Pomeri marker na vencu za broj polja jednak broju bodova pobjede na odbačenoj karti, u smeru kazaljke na satu.
- Kad god marker dospe na polje sa žutim okvirom, tu mora da stane, bez obzira na to koliko bi polja trebalo da se pomeri.
- Izvodi akciju polja na kome se marker zaustavio.

Pošto je Automa izvela tu akciju, ponovo ste na potezu. Ako propustite potez, i Automa to će učiniti to isto. Prema tome, Automa i vi ćete odigrati isti broj poteza. Nakon toga ćete preći na fazu bitke.



Automa otkriva mesto magije na Severnim jezerima ili Srednjim planinama. Potom bira prvo levo mesto magije i u tu oblast stavlja odgovarajući broj veštica. Automa sa svojom poslednjom vešticom može da otkrije mesto magije čak i ako su za to potrebne dve veštice.



Automa napreduje na prikazu sestinstva i dobija odgovarajući bonus.



Vuču gornju kartu iz špila mesta i stavlja je u spoljni krug licem nagore.



Koristi sve karte u spoljnom krugu i dobija bodove pobjede umesto resursa, mane ili karata.

Automa *nikada ne može da preskoči polja* na vencu sa žutim okvirom. Ako bi marker trebalo da pređe preko nekog od tih polja, mora da se na njemu zaustavi.



Prebacuje jedno mesto magije sa ritualom. Automa bira mesto magije koje donosi najviše bodova pobjede ili, ako su bodovi isti, bira prvo levo mesto magije.



Vuču kartu iz glavnog špila i besplatno je stavlja u svoj klan.

Pomagač: Stavlja kartu levo od svoje table. Efekti pomagača nisu aktivni za Automu, ali donose bodove pobjede prilikom završnog bodovanja.

Ritual: Automa će, ako je moguće, prvo odigrati ritual na mesto magije sa bonusom vezivanja. Automa bira gde će odigrati kartu sleva nadesno. Ako je na taj način aktiviran bonus vezivanja, Automa će dobiti bodove pobjede umesto resursa, mane ili karata. Automa će takođe dobiti bodove pobjede, ako su ključne reči istovetne.

Za Automu nisu aktivni efekti rituala.



Automa dobija X bodova pobjede i napreduje na prikazu sestinstva. X je nivo težine Autome koji ste odredili na početku partije.

X = 1 → Za čarobnjake početnike

X = 2 → Za veštice i vračeve

X = 3 → Za vladara klana

X = 4 → Za čarobni presto!



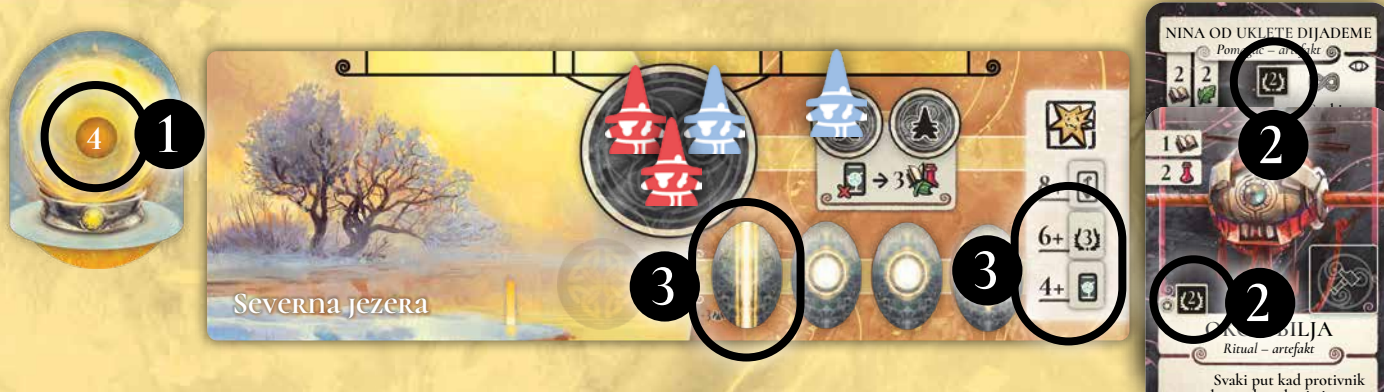
Primer Autominog poteza: (1) Vucite i odbacite kartu čija vrednost bodova pobeđe iznosi tri. (2) Pomerite marker tri polja unapred. Marker se zaustavlja na polju Srednje planine, tako da Automa otkriva mesto magije. (3) Stavite dve veštice u tu oblast, pošto Automa prvo bira mesta magije sa bonusom vezivanja, sleva nadesno. (4) Na kraju uzmite to mesto magije i stavite ga u spoljni krug desno od table Autome.

⊙ Automa u FAZI BITKE ⊙

Faza bitke protiv Autome sledi standardna pravila. Prvo, odredite svoju borbenu snagu tako što ćete izabrati vrednost na brojčaniku mane. **Borbenu snagu Autome izračunavate tako što sabirate:**

- Broj trenutnog kruga (pogledajte marker runde)
- Broj veštica
- Iz glavnog špila izvucite broj karata jednak broju veštica koje Automa ima u oblasti, i dodajte njihove vrednosti bodova pobeđe

Automa dobija nagrade bitke u skladu sa svojom borbenom snagom (ali umesto resursa dobija bodove pobeđe, mane ili karata → pogledaj Automa). Ako **Automa pobeđi u bici**, dobija **kamen moći**. Bira prvi levo. Ako je ishod bitke izjednačen, vi ste pobeđili.



Primer bitke protiv Autome: (1) Izabrali ste da potrošite 4 mane na brojčaniku mane, tako da imate borbenu snagu 6. (2) Pošto u toj oblasti Automa ima dve veštice, vucete dve karte. Zbir njihovih vrednosti bodova pobeđe iznosi 4. Pošto je ovo prvi krug, Automa ima ukupnu borbenu snagu 7 (4 od dve karte, 1 od kruga i 2 od veštica). (3) I Automa i vi dobijate nagrade bitke, ali Automa uzima kamen moći i pobeđuje u bici. Marker prvog igrača ostaje kod vas!

⊙ Automa tokom KRAJA PARTIJE ⊙


Automa u završnom bodovanju dobija:


- Bodove pobeđe za sve **pomagače** u svom klanu.
- Bodove pobeđe za **rituale** i **mesta magije** u svom **unutrašnjem krugu**. Stavite njene kamenove moći na rituale u unutrašnjem krugu s najvećim vrednostima bodova pobeđe, ignorišući ikone na mestima magije (da biste sebi olakšali, možete da okrenete kamenove moći na poledinu). Ti kamenovi moći dupliraju vrednost bodova pobeđe rituala.

Pobedili ste u partiji ukoliko imate više bodova pobeđe od Autome. Ako je nerešeno, pobeđila je Automa.


⊙ KRATKI PRIKAZ IGRE ⊙

3 RUNDE SU PODELJENE U 4 FAZE:

 **Faza IZVIĐANJA:** Svaki igrač dobija (pogledajte vrh table klana): karte, resurse, manu i druge efekte.


 **Faza AKCIJE:** Svi igrači izvode glavnu akciju. Faza akcije je gotova kad svi igrači odustanu od daljih akcija.

- Otkrivanje mesta magije (stavite svoje veštice u oblast, a mesto magije u svoj spoljni krug).
- Aktiviranje svog tokena klana. Primenite sve efekte tokena klana, pa ga okrenite na upotrebljenu stranu.
- Odigravanje karte: **rituala** (na mesto magije), **pomagača** (levo od table klana), **većnika** (ispod).
- Aktiviranje **polja akcije**: Stavite vešticu na polje akcije i primenite efekat (ili vračeve u unutrašnjem krugu).
- Pravite talismane (koliko god želite) – pogledajte podsetnik.

 **Faza BITKE:** Severna jezera → Srednje planine → Južne dine

- Svi igrači prisutni u oblasti biraju vrednost na brojčaniku mane. Potom istovremeno otkrivaju brojčanike.
- Izračunajte svoju borbenu snagu: veštice + vračevi + vrednost na brojčaniku mane.
- Svi učesnici dobijaju nagrade bitke.
- Pobjednik dobija kamen moći. U slučaju izjednačenog rezultata pobjednik je igrač s najvećim brojem na brojčaniku mane. Ako je i dalje izjednačeno, prvi igrač u smeru kazaljke na satu je pobjednik.
- Severna jezera: marker prvog igrača.

 **KRAJ RUNDE:** Priprema za sledeću rundu:

- Primenite efekte kraja runde
- Dopunite oblasti
- Vratite veštice i vračeve na svoju tablu klana
- Okrenite token klana na aktivnu stranu
- Ispravite sve karte sa efektom 
- Pomerite marker runde

KRAJ PARTIJE:

Odbacite sve karte i preostale resurse. Stavite svoje kamenove moći.

ZAVRŠNO BODOVANJE:

Bodovi pobjede od pomagača

Bodovi pobjede od efekata za kraj partije



Bodovi pobjede od rituala u unutrašnjem krugu


(Kamenovi moći: ×2)


⊙ SIMBOLI I TERMINOLOGIJA ⊙


Bonus vezivanja: Efekat nekih mesta magije koji se aktivira kad se na njega odigra ritual.


Prikaz sestrinstva: Prikaz levo na vašoj tabli klana. Svaki put kad napredujete na prikazu sestrinstva, pomerite marker jedno polje unapred i uzmite odgovarajući bonus.

 **Veštica ili vrač**  **Veštica:** Može da aktivira polje akcije u vašem klanu ili oblasti. Može takođe da otkriva mesta magije.


 **Vrač:** Može da aktivira polje akcije u vašem unutrašnjem krugu.


 **Koristite sva mesta magije u svom spoljnom krugu.**

 **Prebacite mesto magije iz spoljnog u unutrašnji krug.**

 **Da aktivirate njen efekat, okrenite ovu kartu vodoravno.**

 **Polje akcije**

 **Kugla:** Napredujete na prikazu sestrinstva.

 **Srp:** Kopirate bonus korišćenja.

 **Trenutni efekat**

 **Trajni efekat**

Naslov originala
EVENFALL

© 2023 Nanox Games e.U.

Translation copyright © 2024 za srpsko izdanje, LAGUNA

SUTON

Za izdavača: Dejan Papić

Prevod: Nikola Pajvančić

Redaktura: Miloš Vasiljević

Slog i prelom: Predrag Bujić

Štampa: Kina

Tiraž: 1000

Beograd, 2024.

Izdavač: Laguna,

Kralja Petra 45/VI, Beograd

www.laguna.rs

Nije prikladno za decu
mlađu od 14 godina.



© 2023 Nanox Games e.U.
A-2540 Bad Vöslau
Waldwiese 6/23
Österreich
www.nanox.games

KREIRAO: STEFANO DI SILVIO

ILUSTROVAO: MARTIN MOTE

PRIREĐIO: TINO JOKIĆ


STARWAY Laguna

