

PODZEMNA CARSTVA RUDARI

Naselili ste nove zemlje. Stvorili ste carstva. I sad je sve postalo malčice dosadno. Doživeli ste sve moguće, makar i površno!

Priča se da i vaše susede obuzima nemir i da su počeli da istražuju duboko ispod zemljine površine. Otkrili su svakojaka čudesa: pećine pune tajni, retke dragocenosti i nezamislivo bogate rudne žile.

Vaše carstvo je spremno – kucnuo je čas za novu pustolovinu!

CILJ IGRE:

Vaš cilj je da postanete najbolji carski rudar u zemlji, a to ćete postići sakupljanjem najviše bodova pobeđe (💎). Partija traje 10 krugova, posle kojih pobeđuje igrač sa najviše 💎.

136 KARATA RUDNIKA

(36 karata I nivoa, 43 karte II nivoa, 43 karte III nivoa, 14 karata IV nivoa)



18 KARATA DOGAĐAJA



UPUTSTVO



KOMPONENTE

60 TOKENA NOVČIČA 1 5

42 srebrnjaka koji vrede 1
18 zlatnika koji vrede 5

60 TOKENA BODOVA POBEDE

25 plavih koji vrede 1 bod pobeđe
20 zelenih koji vrede 5 bodova pobeđe
15 crvenih koji vrede 10 bodova pobeđe

44 TOKENA MAŠINERIJE

24 TOKENA URUŠAVANJA 40 MARKERA RUDARSKIH VAGONETA (I 40 NALEPNICA)

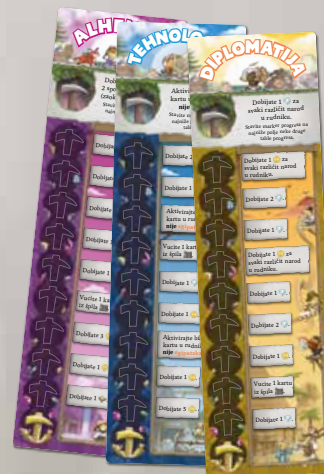
5 MARKERA PROGRESA



5 TABLI POVRŠINE



3 DVOSTRANE TABLE PROGRESA



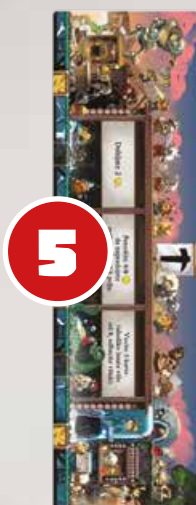
POSTAVKA IGRE

1. Stavite na sredinu stola table progressa i okrenite ih na nasumično izabranu stranu.
2. Promešajte posebno svaki špil karata rudnika i stavite špilove kraj table progressa (sve karte IV nivoa su isto-vetne, tako da njih ne morate mešati). Ostavite prostor za špil odbačenih karata svakog nivoa.
3. Promešajte karte i uzmite 10 karata događaja. Tih 10 karata će činiti špil događaja. Ostale karte vratite u kutiju – one se neće koristiti u partiji. Stavite špil događaja pored karata rudnika.
4. Stavite tokene bodova pobjede, novčića, urušavanja i mašinerije, kao i markere vagoneta pored tabli progressa. To pred-stavlja zajedničku zalihu.

Napomena: Sve komponente u igri su neo-graničene. Ako vam ponestane komponenta, iskoristite bilo koji predmet koji bi mogao da posluži kao zamena. Ako se neki špil potroši, promešajte odgovarajući špil odbačenih karata.

5. Svaki igrač bira boju i uzima odgovara-jući marker progressa i tablu površine. Markeri progressa se postavljaju ispod tabli progressa. Ispred svakog igrača se vodoravno po-stavljaju table površine.
6. Svaki igrač vuče 8 karata rudnika (2 karte prvog nivoa, 3 karte drugog nivoa i 3 karte trećeg nivoa). Kada su izvukli karte, igrači biraju koje će 4 zadržati, dok ostale karte odbacuju.*

* U prvoj partiji preskočite ovaj korak i vucite 2 karte prvog nivoa, 2 karte drugog nivoa i 2 karte trećeg nivoa i zadržite svih 6 karata.



KOPANJE MOŽE DA POČNE!

ANATOMIJA KARTE RUDNIKA:



- 1. Ime i cena**

Karte I nivoa su besplatne.
Karte II nivoa koštaju 2 .

Karte III nivoa koštaju 0–13 .

Karte IV nivoa su besplatne.
Neki efekti mogu da smanje te cene, ali nikada ispod 0 .
- 2. Narod**

Većina karata pripada jednom ili dvama narodima. Ako karta prikazuje ikone dva naroda, istovremeno važi za oba naroda. Karte bez ikone naroda ne pripadaju nijednom narodu.
- 3. Rudarski vagonet**

Svaki spojeni vredi 1 na kraju partije.
- 4. Efekti**

Većina karata ima 2 raspoloživa efekta. Svaki put kada aktivirate kartu, morate izabrati koji od 2 postojeća efekta primenjujete. Neke karte imaju samo 1 efekat koji morate primeniti.
- 5. Nivo**

Pokazuje gde se karta mora odigrati.

TOK PARTIJE

Partija traje 10 krugova, a svaki krug podrazumeva 2 faze – **fazu događaja** i **fazu rudnika**. U fazi događaja svi igrači moraju primeniti efekat događaja. U fazi rudnika svi igrači istovremeno odigravaju karte rudnika i primenjuju efekte sa karata.

FAZA DOGAĐAJA

Jedan igrač vuče 1 kartu sa špila događaja. Svaki igrač za stolom mora da primeni njen efekat. Nakon primene efekta faza događaja je završena.

Postoje 3 vrste efekta karata događaja:



Trenutno: Kada se otkrije karta, svi igrači moraju odmah primeniti efekat opisan na njoj.



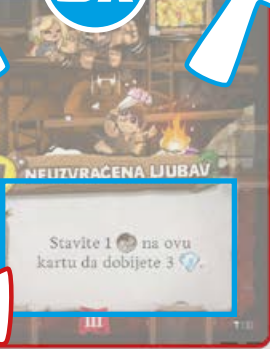
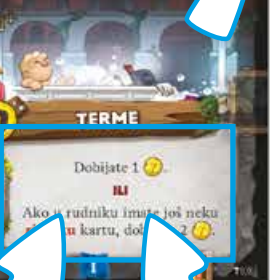
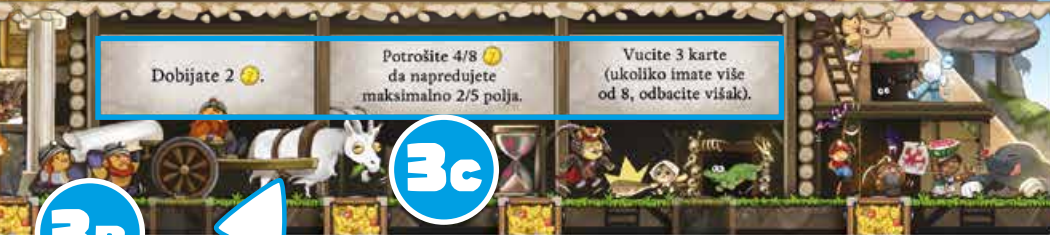
Dodatak: Ove karte menjaju efekte koje igrači primenjuju u fazi rudnika.



Kraj kruga: Na kraju faze rudnika svi igrači moraju primeniti efekat sa ove karte.

Efekti karata događaja moraju da se u potpunosti primene (osim ako nije naglašeno drugačije). Ako igrač ne može primeniti ceo efekat, mora ga primeniti u najvećoj mogućoj meri.





3.

Svaki igrač aktivira kartu koju je upravo stavio i primenjuje jedan njen efekat. Aktivirana karta onda započinje lančanu reakciju, koja će aktivirati karte iznad nje na sledeći način:

- Jedna karta iznad stavljene karte aktivira se kao da je upravo stavljena sama.
- Svaka aktivirana karta nastavlja da aktivira jednu kartu iznad, sve dok ne stignete do table površine.
- Tabla površine sadrži 3 raspoloživa efekta. Kad stignete do table površine, izaberite jedno od 3 raspoloživa efekta i primenite ga.
- Igrač završava svoju fazu rudnika.

Efekat svake karte mora da se u potpunosti primeni, pre nego što aktivirate kartu iznad nje. Niste u obavezi da primenite efekte karata, ali ako odlučite da neki efekat primenite, morate ga primeniti u najvećoj mogućoj meri.

Napomena: Svaka karta može da se aktivira samo jednom u krugu.

Napomena 2: Ako iznad aktivirane karte postoje dve karte, možete izabrati samo jednu od njih koju ćete aktivirati.

Pošto svi igrači završe fazu rudnika, primenite efekat karte događaja, ako se on primenjuje na kraju kruga. Nakon toga pređite na fazu događaja sledećeg kruga.

Preostali broj karata događaja u špilju događaja pokazuje koliko je krugova ostalo i koji krug je aktuelan. Kad god želite, možete da ih prebrojite i proverite koji je krug aktuelan.



Napomena: Ne postoje efekti koji utiču ili se odnose na karte u rudnicima drugih igrača.



DETALJAN OPIS EFEKATA

Mašinerija





Vreme leti, a tehnologija se razvija!

Neki efekti vam nalažu da stavite  na svoje karte ili zavise od njih. Na jednoj karti možete imati maksimalno 3 .



Urušavanja

Međutim, tehnološki napredak sa sobom nosi i određene rizike...











Neki efekti vam nalažu da stavite  na svoju kartu. Kada god aktivirate kartu sa , sklonite token  umesto da primenite efekat. Na svakoj karti može da se nalazi samo 1 .



Napomena: Pošto ste sklonili token urušavanja, nastavlja-te da po običaju aktivirate karte iznad.

Polovine rudarskih vagoneta

Da li su vaši vagoneti dopola puni ili dopola prazni? Nevažno je – napunite ih blagom do vrha!



Neki efekti vam omogućavaju da stavite marker rudarskih vagoneta () na kartu rudnika. Možete da stavite  na nedovršeni rudarski vagonet, sa bar jednom polovinom vagoneta () na granici između 2 susedne karte rudnika. Kada ste jednom stavili  na  – smatra se da je vagonet spojen () za sve efekte u igri i on vam daje 1  na kraju partije. Ako morate da stavite , a u vašem rudniku nema , ne uzimate  iz zalihe.



Posebne aktivacije

Mnogi efekti vam omogućavaju da aktivirate kartu po izboru. Te posebne aktivacije važe za konkretnu kartu i ne izazivaju lančanu reakciju. Ne zaboravite, svaka karta može da se aktivira samo jednom u krugu, a to važi i za posebne aktivacije. Ako zbog lančane reakcije aktivirate kartu koja je prethodno već aktivirana u krugu, ignorišite njen efekat pa nastavite dalje sa lančanom reakcijom, kao i obično.

Uzimanje karata

Kada vučete karte, vucite ih jednu po jednu iz bilo kog špila rudnika (osim ) i uzmite ih u ruku. U ruci možete da imate najviše 8 karata. Nakon što ste primenili neki efekat, ukoliko u ruci imate više od 8 karata, višak karata odmah morate odbaciti. Karte iz špila  mogu da se vuku samo kada primenjujete efekte sa table napretka ili efekte karata događaja.

Uzimanje karte određenog naroda

Ako vam neki efekat nalaže da uzmete kartu naroda, izaberite špil i potom otkrivajte karte sve dok ne nađete kartu odgovarajućeg naroda. Tu kartu uzmite, a druge vratite u špil koji ćete promešati. Ako u izabranom špilu nema karata tog naroda, promešajte ga i izaberite drugi špil, pa ponovite postupak.



Ova ikona označava da možete izabrati bilo koji narod, a potom izvlačiti karte naroda.



NAPREDOVANJE

Što dublje zagrebete, to više tajni otkopavate... koji ćete put izabrati i kakve tajne se tu kriju?

Neki efekti vam obezbeđuju **napredovanje**. Kada treba da napredujete, pomerite svoj marker progressa na tabli progressa. Kada napredujete prvi put, izaberite bilo koju tablu, stavite marker progressa na najniže polje, pa ga pomerite prikazani broj polja. Kada u sledećim krugovima napredujete, morate nastaviti na već odabranoj tabli.

Ignorišite efekte svih polja preko kojih prelazite prilikom napredovanja, ali примените efekte polja na kome se zaustavite. Većina efekata daju 🟡, 💎 ili 🟠.

Kada se popnete na vrh table progressa i stignete na najviše polje, примените efekat prikazan na tom polju, pa stavite marker progressa na najniže polje **neke druge** table progressa (to može biti tabla progressa koju ste već završili). Kada završite tablu progressa, eventualni preostali pokreti se gube i morate da stanete nakon stavljanja markera na najniže polje neke druge table.

KRAJ IGRE

Pošto se izvuče poslednja karta događaja, igrači dovršavaju poslednju fazu rudnika. Po završetku poslednje faze rudnika partija je gotova i igrači broje 💎 za tokene BP i spojeni 🟠 – svaki vredi 1 💎.

Pobednik je igrač sa najviše 💎. Ako je nerešeno, pobednik je igrač sa najviše preostalih 🟡. Ukoliko je i dalje nerešeno, pobednik je igrač sa najviše 🟠 u rudniku. Igrači dele pobeđu ukoliko je i dalje nerešeno.

Primer: Damjan je u toku partije sakupio 31 bod pobeđe i 8 za spojene vagonete u rudniku. I dalje ima 7 🟡, koji ne daju 💎, ali u slučaju nerešenog ishoda donose prevagu.

PRAVILA ZA JEDNOG IGRAČA

Pravila igre se ne menjaju kada igrate sami. Pošto izračunate konačni rezultat, uporedite svoje 💎 sa sledećom tabelom da proverite svoj uspeh.



Dostignuće

<35

Kopač

35-45

Podzemni radnik

46-55

Vešt rudar

56-60

Podzemni inženjer

61-65

Prekaljeni rudar

65<

Kralj podzemlja



PRIKAZ NARODA



Škoti: Trošenje 🟡

Budući da žive u zemlji u kojoj se druguje i pije, Škoti su sjajan primer poslovne veštine – ali još i više sposobnosti za brz rast.

Većina **škotskih** karata obezbeđuju snažne, ali skupe efekte. Kao što je istaknuto na kartama, cena tih efekata se za 1 🟡 smanjuje, za svaku **škotsku** kartu u rudniku (uključujući i kartu koju ste upravo stavili). Cena ne može biti manja od 0 🟡.



Egipćani: Napredovanje na tablama progressa

Svetom odvajkada kruže misterije o Egipćanima i njihovim moćnim božanstvima, koji su im pomogla da se tako brzo razvijaju.

Stavljanje **egipatskih** karata je najlakši način za napredovanje na tablama progressa. Neki efekti **egipatskih** karata zavise od položaja ili napredovanja na tablama progressa.



Atlantiđani: Stavljanje ⚡

Kada je zavladao novi trend osvajanja podzemlja, Atlantiđani su se grobotom nasmejali! Oni su oduvek i bili tu, a tajne podzemlja su im dobro poznate.

Većina **atlantiđanskih** karata sakupljaju ⚡ i jačaju tokom partije. Svaka karta može da na sebi ima maksimalno 3 ⚡. Neke **atlantiđanske** karte vam takođe omogućavaju da stavljate ⚡ na druge karte.



Varvari: Agresivno rudarenje i stavljanje 🗡️

Niste sigurni kojim jezikom govore, ali ostaćete zatečeni kad vidite karambol koji za sobom mogu da ostave. Tada shvatate da svako ima svoj način da nešto uradi...

Efekti **varvarskih** karata su obično jaki, ali ćete možda na njih morati da stavite 🗡️. Neke **varvarske** karte vam omogućavaju da sklonite 🗡️ ili da imate korist od broja 🗡️ u rudniku.



Japanci: Snaga u raznovrsnosti

Japanski običaji su oduvek izazivali divljenje i poštovanje. Ne treba nikoga da čudi veliko interesovanje za njihove rudarske tehnike.

Efekti **japanskih** karata daju bonuse ako u rudniku imate karte više različitih naroda i veliki broj **japanskih** karata.



Rimljani: Precizno stavljanje

Postoje razlozi zašto svi putevi vode u Rim. Sve su gradili precizno i planski sa zajedničkim ciljem.

Efekti **rimskih** karata daju bonuse za stavljanje karata na određena mesta i za mnogo sastavljenih 🏰. Neka od njih vam omogućavaju da stavite 🏰.

KREIRAO: Tim Armstrong

ILUSTROVALA: Hana Kuik

DIZAJNIRAO: Mateuš Kopač

PREVEO: Nikola Pajvančić

POSEBNO ZAHVALJUJEMO: Džefu Foksveu, Džošu Milijanu, Natali Milijan, Šenon Zambeti, Timu Majklsu, Džimu Pejđžu, Džoani Vareluk, Veroniki Spira, Kepten Linku i Polu Marčbanksu.

Naslov originala
Imperial Miners

© 2023 PORTAL GAMES Sp. z o.o. Poland

Sva prava su zadržana. Nije dozvoljeno štampati i umnožavati komponente igre, uputstvo i ilustracije bez dozvole Portal Games.

Translation copyright © 2024 za srpsko izdanje,
LAGUNA

UPOZORENJE: Ova igra sadrži sitne delove i postoji opasnost od gušenja.

Podzemna carstva Rudari
Za izdavača: Dejan Papić
Redaktura: Miloš Vasiljević
Lektura i korektura: Saša Bošković
Slog i prelom: Predrag Buijić
Štampa: Kina
Tiraž: 1000
Beograd, 2024.
Izdavač: **Laguna**,
Kralja Petra 45/VI, Beograd
www.laguna.rs