

BATTALIA

THE CREATION



CILJ IGRE

U ovoj igri stvaranja i osvajanja igrači će slati svoje junake na epska putovanja u istraživanje novih teritorija kako bi preuzeli kontrolu nad neutralnim ili protivničkim gradovima. Angažirat će nove radne i borbene jedinice, nabavljat će korisne artefakte s konačnim ciljem stvaranja moćnih nacija i nepobjedivih vojska. Svaki će igrač graditi ceste kako bi dobio pristup novoj mapi područja i gradio ili nadograđivao gradove u cilju proširenja svojih područja i osvajanja pobjedničkih bodova. *Battalia: Stvaranje* igra je u kojoj se može pobijediti kroz intenzivan razvoj i nadogradnju vlastite mreže gradova

ili kroz agresivnu igru rata i osvajanja protivničkih naselja. Razvojni nivo grada u skladu je s brojem pobjedničkih bodova koje igrač ima u trenutku kada vlada gradom. Igra završava kada je jedan od sljedećih uvjeta zadovoljen: igrač posjeduje **5 gradova** na **4. nivou** ili kad je **igrača ploča potpuno popunjena**. Čim se nešto od navedenog dogodi, igra automatski završava, ali pobjednik i pravi vladar Battalijske je igrač s najviše pobjedničkih bodova, a ne nužno onaj koji je igru priveo kraju. Stoga budite lukavi i pazite kada i koje akcije poduzimate jer su one vrlo važne u ovom strateškom nadmetanju. Svašta se događa na ploči, još više u karticama u vašim rukama, ali glavna je zabava u vašoj mašti..

VIDEO PRAVILA

Umjesto čitanja ove knjižice, pravila možete pogledati na at www.battalia.eu. Nakon toga možete odmah započeti s igranjem. Za prva igranja preporučamo da koristite pomoćne tablice ili kartice za igranje a detalje pravila provjerite u ovoj knjižici..

KOMPONENTE IGRE

- **80 KARTICA JEDINICA** (formiraju 4 špila, podjeljeni su prema tipu a ne prema faksiji)
- **80 KARTICA RESURSA** (formiraju 1 špil – broj je uvijek jednak broju kartica jedinica u igri)
- **84 KARTICE ARTEFAKATA** (formiraju 7 špilova, podjeljeni su prema tipu a ne prema faksiji)
- **5 KARTICA MOĆNIH ARTEFAKATA** (1 kartica za svaki drevni objekt)
- **28 KARTICA GRADOVA** (formiraju 5 špilova, podjeljeni su prema cestovnim poveznicama a ne po tipu terena)
- **48 KARTICA CESTA** (formiraju 4 špila, podjeljeni su prema cestovnim poveznicama a ne po tipu terena)
- **1 KARTICA RUŠEVINA** (neutralni tip terena – stavlja se u centar ploče)
- **1 IGRAČA PLOČA**
- **1 SUNČEV PROROK** (kraći naziv "PROROK")
- **8 FIGURICA HEROJA** (2 po igraču/faksiji – muška i ženska s jednakim vještinama)
- **61 TOKEN NIVOA GRADA** (14 za svakog igrača i 4+1 neutralni)
- **4 POMOĆNE KARTICE** (jedna za svakog igrača – kratke informacije o cijenama u igri)
- **4 POMOĆNE TABLICE** (jedna za svakog igrača – proširena verzija pomoćne kartice)
- **1 KOCKICA** (šesterostrana – ulazi u igru samo s amajlijama)

SVIJET BATTALIJE

U svijetu Battalijske koegzistiraju četiri faksije. Svaka od njih ima svoju jedinstvenu domovinu i svoju posebnu poveznicu s prirodom. Unatoč tome što sve faksije imaju jednaku hijerarhijsku strukturu i njihovi artefakti imaju jednake mogućnosti rezultati njihova korištenja razlikuju se stilom i postankom. Vodeća je premise da **sve četiri faksije mogu slobodno međusobno surađivati** ali koristeći vlastite artefakte brojne jedinica iz iste faksije zajedno su jače. U Battaliji svaki igrač započinje s **jednakim setom od 10 karata** ali s **nasumičnom podjelom faksija**. U ovoj igri različite su faksije **jednake i nemaju unikatne sposobnosti** ali igračima se preporučuje da grade svoj špil karticama iz iste faksije jer će im to donijeti mnogo prednosti (više informacija o faksijama potražite u **almanahu**). Četiri faksije su:



Medvjedi Narod - **ZELENO** - Narod u harmoniji s zemljom i šumom.



Otočani - **PLAVO** - Narod vode i vodenih dubina.



Narod Ognja - **CRVENO** - Strastveni narod pijeska i vatre.



Ljudi u Oblacima - **ZLATNO** - Plemeniti narod planina i zraka.

TIPOVI KARTICA

U igri postoje dvije glavne vrste kartica:

Kartice stvaranja (aktivne; zlatna pozadina) – koriste se za angažiranje novih jedinica, dobivanje resursa i artefakata te za sve akcije u igri – od njih se sastoji **igračev špil**;

Kartice terena (pasivne; srebrna pozadina) – koriste se za **izgradnju mape** (ceste i gradovi).

Svaka kartica u igri **pripada jednoj od četiriju faksija** a iznimka su kartice moćnih artefakata (univrzalne) i kartice resursa (neutralne). Kartice različitih faksija **razlikuju se dizajnom, okvirom i bojom**.



ANATOMIJA KARTICA

A. SIMBOL KARTICE: pokazuje tip kartice

B. SNAGA U BITCI: ova vrijednost se dodaje u ukupnu snagu igrača tijekom borbe. Samo kartice sa snagom većom od 0 mogu sudjelovati u bitci Snaga određenih jedinica u bitci = Razina

C. KOŠTANJE KARTICA: pokazuje koja kombinacija kartica je potrebna da bi se dodala nova kartica u igračev špil.

JEDINICE

Jedinice su srž igračeva špila. Postoji četiri tipa ili ranga jedinica koji su prikazani simbolima **u gornjem lijevom kutu** kartice:



SLOBODNJACI – 1. razina



SVEĆENICI – 3. razina



POGLAVICE – 2. razina



LORDOVI – 4. razina



Ove se kartice koriste u **posebnim kombinacijama** (u nekim slučajevima kao dodatak karticama resursa) za **stvaranje novih artefakata, izgradnje cesta ili gradova (ili nadogradnju)** i naravno **u bitkama**. Razina jedinice jednaka je njegovoj snazi u borbi a prikazan je **u gornjem desnom kutu** kartice.

RESURSI

Svaki junak, jedinica ili vojska treba određenu količinu resursa za opstanak. Every hero, unit or army needs significant amount of supplies to exist. Ove kartice predstavljaju namirnice i opremu jedinica. Koriste se za **angažiranje novih jedinica i junaka**, za **kreiranje nekih artefakata** i za **gradnju cesta te pomicanje**. **Kartica jedinica** uvijek dolazi s **jednom karticom resursa** u igračevom špilju.



SIMBOL
RESURSA



KARTICA
RESURSA

ARTEFAKTI

Artefakti su različiti predmeti a svaki od njih ima specijalne funkcije. Igrači ih koriste za **brži razvoj**, za **nadogradnju njihovih jedinica**, za **transformaciju njihovih faksija**, za **kretanje** po igračkoj ploči, itd. – daju vam **fleksibilnost**. Postoji **sedam** tipova artefakata:



ALAT



AMAJLIJA



MAGIČNI
SVITAK



ŠATOR



ORUŽJE



TITULA



KONJ



KONJ



MOĆNI ARTEFAKTI

Moćni artefakti su moćni predmeti stvoreni u davna vremena. Svaki od njih ima jedinstvenu sposobnost i daje **velike prednosti** igraču koji ga posjeduje. Ovi artefakti **moгу samo biti osvojeni** u ruševinama i **nikada** ih igrač ne može napraviti!



STRATOOV
ČEKIĆ



ELEMAGOV
MAČ



BRITOSOV
ŠTIT



AVIENINA
KRILA



BALDUROV
ROG



GRADOVI

Gradovi su **najvažniji aspekt** Battalije. Tijekom igre kartice gradova (zajedno s karticama cesta) grade mapu na igračkoj ploči. Igrači će pokušati izgraditi ili osvojiti što više gradova tijekom igre jer **razina i broj gradova** koji igrač kontrolira u određenom trenutku daje mu i **broj pobjedničkih bodova** koje ima. Različite kartice gradova imaju i različite spojeve cesta prema vanjskom svijetu - **1 do 4 vrata s cestama** - ili **izlazi**. Također postoje i 4 vrste terena – a zovu se **šume, jezera, kanjoni i planine**, koji su dom sve četiri faksije – redom **Medvjedi narod, Otočani, Narod Ognja i Ljudi u Oblacima**. Svaki grad mora biti i izgrađen na jednom od četiri tipa terena.



1 i 2 IZLAZA



3 i 4 IZLAZA



ZELENE ŠUME
(MEDVJEDI NAROD)

SMARAGDNA
JEZERA (OTOČANI)

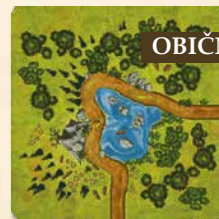
CRVENI KANJONI
(NAROD OGNJA)

VISOKE PLANINE
(LJUDI U OBLACIMA)

Za lakše raspoznavanje **kartica grada i cesta** koristite **simbol grada** u donjem lijevom kutu svake kartice grada (**5 simbola odvajanja** koji odgovaraju **izlazima**). Te stvari pokazuju se korisnima za brže sortiranje špilova (**5 špilova grada**), podijeljenih po **cestovnim konekcijama**.

CESTE

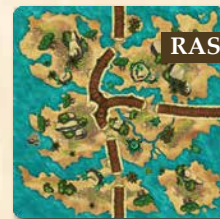
Ceste su kartice koje spajaju gradove jedne s drugima i tako omogućavaju herojima da putuju po igračkoj ploči između njih. Svaka cesta također mora biti izgrađena na jednom od četiri tipa terena, **prirodno** za svaku **različitu faksiju** - **bitno samo u naprednoj igri**.



ZELENE ŠUME



VISOKE PLANINE



SMARAGDNA
JEZERA



CRVENI KANJONI

RUŠEVINE

U osnovnoj igri ruševine su **neutralno mjesto** gdje igrači mogu osvojiti **moćne artefakte**, izazivajući čuvare. U različitim scenarijima igre svrha ruševina je različita.



OSTALE KOMPONENTE IGRE

IGRAČA PLOČA

Veliki dio igre odigrava se na igračkoj ploči. To je temelj na kojem se grade gradovi i ceste. Ploča je podijeljena u **mrežu od 49 kvadrata** (tj. 7x7) koji označavaju mjesta gdje se postavljaju ceste i gradovi. Prazni kvadrati na ploči nazivaju se i **neistražena područja**. Izgrađene ceste i gradovi su **istražena područja** i po njima se mogu **heroji micati**.



SUNČEV PROROK

Sunčev prorok je drevni spomenik s velikim moćima koje utječu na artefakte. Napravljen je da traje cijelu vječnost od dva kamena kotača sa 7 krakova, koji predstavljaju **magični kalendar**. Svaki od sedam tipova artefakata je istaknut na jednom od krakova. Tijekom igre kako se unutarnji kotač okreće (uvijek **u smjeru kazaljke na satu**), PROROK mijenja moći jednog tipa artefakta na jedan dan i daje mogućnost igračima da izabru faksiju drugog tipa artefakta za taj isti dan. **Jedan dan u svijetu Battalije predstavlja jedan krug igre** (jedan tjedan je jednak jednom punom okretu kotača).



HEROJI

Ove figure predstavljaju **vođe igračeve vojske** i označavaju igračevo prisustvo na ploči. Heroji se miču **samo po izgrađenim cestama** a igrači ih koriste za osvajanje neutralnih gradova, istraživanje ruševina, napade na protivnike ili obranu svojih područja. Postoji **4 para figura**. Svaki par pripada jednoj faksiji. U igri **muške i ženske figure su identične**. Više informacija potražite u **almanahu**.



HEROJI
OTOČANA



HEROJI
MEDVJEDEG
NARODA



HEROJI
NARODA
OGNJA



HEROJI
LJUDI U
OBLACIMA

TOKENI NIVOA GRADA

Ovi tokeni predstavljaju **trenutačni nivo** i **vlasnika** grada - pomoću **brojeva** i **boja**. **Nivoi grada se kreću od 1 do 4**. Svi tokeni imaju dvije strane koje označavaju različite nivoe. Neutralni gradovi su 4. nivo u osnovnoj igri ili 6. nivo u dodatnim scenarijima.



POMOĆNE TABLICE I KARTICE

Ovi korisni dodatci služe da igračima pruže osnovne informacije i pravila igre. **Tablice** opisuju **moгуćnosti korištenja svih sedam artefakata i cijene unutar igre**, sve korake **igračevog kruga igranja** i neka brza i **važna pravila**. **Kartice** sadrže kratke informacije o "cijenama stvaranja" za gradnju cesta i gradova, angažiranje jedinica i heroja te za stvaranje artefakata. **U Battaliji pod "cijene"** se misli na ljude, alate, resurse i poteze potrebne da se ispuni određeni zadatak.



POSTAVLJANJE IGRE

Ovo postavljanje igre je za **igru za 4 igrača**. Postavljanje igre za 2 ili 3 igrača je opisano u nastavku pravila.

1. Postavite ploču i ostale materijale za igru na stol kao što je prikazano na dijagramu **prikaz igre za 4 igrača** (vidi stranicu 4). Postavite karticu ruševina s licem prema gore na centralni kvadrat na ploči. Označite ruševine neutralnim tokenom **nivoa 8**. Uzmite 4 kartice grada s **raskršćima**, po jednu od svakog tipa terena i postavite ih nasumično u sva četiri kuta ploče (označeni su s malim **smeđim kvadratićima**). Zasada ne stavljajte nikakve tokene na ove gradove. To će biti **4 početna grada** – po jedan za svakog igrača. Uzmite nova četiri grada (po jedan od svakog tipa terena) s raskršćima i postavite ih nasumično na mjesta označena s malim **bijelim kvadratićima** (ta mjesta se nalaze na sve 4 strane oko ruševina). Te gradove označite s neutralnim tokenima nivoa 4. To će biti **4 neutralna grada** u vašoj prvoj igri. *Pogledajte primjer osnovnog postavljanja igre na sljedećoj stranici.*

2. Odvojite **kartice artefakata** sukladno njihovim simbolima (**7 špilova**), bez obzira kojoj **fakciji** pripadaju i promiješajte svaki špil. Postavite sunčev prorok kraj ploče za igranje i postavite špilove različitih artefakata oko njegovih krakova. Špilovi trebaju biti tako postavljeni da svaki krak **vanjskog kotača** sa znakom određenog artifakta bude usmjeren na određeni špil artefakata. Na početku igre unutarnji kotač okrenite tako da oba kraka sa **simbolima alata** su usmjereni na **12 sati**.

3. Odvojite **kartice gradova** (neovisno o tipu terena) sukladno broju i smjeru njihovih izlaza, vidi **simboli gradova**: jedan, dvije nasuprotne strane, dvije okomite strane, tri ili četiri izlaza. Zatim promiješajte **5 špilova** i postavite ih tim redoslijedom sa lijeve strane **PROROKA**!

4. Odvojite **kartice ceste** (tip terena ovdje nije bitan) po tipu ceste: obična cesta, zavoj, okomito raskršće i raskršće. Promiješajte sva četiri špila odvojeno i postavite ih po ovom redu između **PROROKA** i ploče za igranje.

5. Odvojite **kartice jedinica** sukladno njihovom tipu/razini (neovisno o fakciji) i zamiješajte **4 špila jedinica**. Podijelite svakom igraču nasumično **3 slobodnjaka**, **1 poglavicu**, **1 svećenika** i **5 kartica resursa** (po jedan resurs za svaku jedinicu). Ovih 10 karata predatavljaju igračev početni **špil stvaranja**. Zatim igrači u tajnosti prouče svoje početne karte i odluče o smjeru razvoja svoje fakcije (ovisno o najvećem broju karata iste boje igrač bi trebao orijentirati svoju fakciju). Nakon toga igrač promiješa svoje karte i postavi ih licem prema dolje lijevo od sebe te tako formira svoj **špil za izvlačenje**, ili takozvanu **naciju**. Svaki igrač izvlači **6 karata** iz svoje **nacije** - to je igračeva **početna ruka**.

6. Ostale **jedinice** i **kartice resursa** se podijele u **5 odvojenih špilova** licem prema gore sa desne strane **PROROKA**. Kartice moćnih artefakata postavite licem prema gore na označena mjesta na ploči za igranje. **Svi špilovi postavljeni oko Sunčevog proroka** blizu ploče za igranje formiraju **javni špil karata**.

7. **Nasumice** odaberite igrača koji će krenuti prvi. On će biti prvi igrač kroz cijelu igru. Prvi igrač bira i uzima **par figura heroja** zajedno s odgovarajućim (pripadaju istoj fakciji) **tokenima nivoa gradova**. Ostali igrači ponavljaju istu radnju po redu u **smjeru kazaljke na satu**. Zadnji igrač koji preuzme zadnje heroje i pripadajuće tokene **prvi igrač koji bira početni grad**. Taj igrač uzima token nivoa grada **nivo 1** i stavlja ga na odabrani grad. *Ovaj korak dobiva na važnosti u naprednoj igri kada tip terena daje prednosti u pomicanju po mapi i bitkama*. Tada i ostali igrači biraju svoj početni grad u smjeru **suprotnom od kazaljke na satu**.

IGRA

Igra započinje s prvim igračem i nastavlja oko stola u smjeru kazaljke na satu. Svaki igrač ima priliku koristiti svoje kartice za angažiranje jedinica i heroja, za njihovo pomicanje po ploči, stvaranje artefakata, gradnju gradova i cesta ili za napad na ostale igrače. Tek kada igrač odigra sve svoje akcije do kraja sljedeći igrač može preuzeti red.

Svaki igrač igra igru sa svojim špilom karata takozvanim **špilom stvaranja** (uključujući još tri dodatna špila – špil za izvlačenje, karte u ruci i špil za odlaganje). Igračev špil stvaranja sadrži 10 početnih kartica uključujući i sve nove kartice koje će dobiti tijekom igre. Na početku igre prvih 10 kartica na **lijevoj strani** igrača tvore igračev **špil za izvlačenje** tzv. njegovu **naciju**, iz koje igrač izvlači svoju **početnu ruku** od 6 kartica.

Kada igrač koristi kartice iz svoje ruke postavlja ih **licem prema gore** na stol i kaže za što određene kartice igra. *Igrači mogu koristiti koliko god kartice žele iz svoje ruke. Nakon što je igrač završio s igranjem kartica iz svoje ruke uzima sve svoje iskorištene kartice i nove kartice koje je možda dobio za vrijeme svog kruga te ostale kartice u svojoj ruci koje nije iskoristio i stavlja ih licem prema gore desno od sebe*. Špil koji je nastao zove se igračev **zaklon**. Gornja kartica ovog špila mora biti vidljiva kako bi lakše razlikovali različite špilove. Na kraju svog kruga igrač vuče **novih 6** kartica iz svojeg **špila za izvlačenje** koji mu se nalazi s lijeve strane (iz svoje nacije).

Važno: igrači **ne smiju pomiješati** svoju **naciju** (špil za izvlačenje) sa svojim **zaklonom** (špil za odlaganje). Sve kartice koje su odložene u **zaklon** tamo i **ostaju** sve dok igrač ima **dovoljno** kartica u svojoj **naciji**. Kada igrač mora vući nove kartice iz svoje nacije a tamo ih nema dovoljno (normalna pojava na početku igre) igrač prvo uzima sve raspoložive kartice u naciji te uzima **zaklon** promiješa ga i postavi ga lijevo od sebe licem prema dolje te je tako stvorio novi špil za izvlačenje tj. **naciju**. Igrač tada iz nove nacije izvlači ostali broj potrebnih kartica. Ovako je igračev špil stvaranja u **konstantnoj rotaciji**.

Tijekom igre igrač uvijek može **proučiti** svoj **zaklon** i **izbrojati** koliko kartica ima u **naciji**. Igrač **ne smije gledati** kartice u **špil** za izvlačenje niti u jednom trenutku u igri osim kada mu to ne dozvoljava posebna sposobnost u igri.

IGRAČEV PROSTOR ZA IGROU

Preporuča se da igrač **uvijek** drži svoju **naciju** (špil za izvlačenje) na svojoj **lijevoj strani** a **zaklon** (špil za odlaganje) na **desnoj strani**. Između njih ostavite si dovoljno prostora da kartice koje **odigravate** možete odigrati u **liniji**. Na taj način svi će lakše pratiti korake koje poduzimate i lakše ćete pratiti da vam se ne pomiješaju špilovi.



POSTAVLJANJE IGRE ZA 4 IGRAČA

IGRAČEVA NACIJA (ŠPIL ZA
IZVLAČENJE LICEM PREMA DOLJE)



TOKENI
NIVOA
GRADA



IGRAČEVA RUKA



IGRAČEVI
HEROJI



IGRAČEV ZAKLON (ŠPIL ZA
ODLAGANJE LICEM PREMA GORE)



IGRAČEVI
HEROJI



IGRAČEVA NACIJA (ŠPIL ZA
IZVLAČENJE LICEM PREMA DOLJE)



IGRAČEVA RUKA



TOKENI
NIVOA
GRADA



IGRAČEV ZAKLON (ŠPIL ZA
ODLAGANJE LICEM PREMA GORE)



KARTICE GRADOVA
(PET TIPOVA)



PROROK I ARTEFAKTI (SEDAM TIPOVA)



KARTICE CESTA (ČETIRI TIPI)



JEDINICE (ČETIRI TIPI)
I KARTICE RESURSA



TOKENI
NIVOA
GRADA



IGRAČEVI
HEROJI

IGRAČEV ZAKLON (ŠPIL ZA
ODLAGANJE LICEM PREMA GORE)



IGRAČEVA RUKA



IGRAČEVA NACIJA (ŠPIL ZA
IZVLAČENJE LICEM PREMA DOLJE)

IGRAČEVI
HEROJI



IGRAČEV ZAKLON (ŠPIL ZA
ODLAGANJE LICEM PREMA GORE)



IGRAČEVA RUKA



TOKENI
NIVOA
GRADA



IGRAČEVA NACIJA (ŠPIL ZA
IZVLAČENJE LICEM PREMA DOLJE)

MJESTA ZA KRITICE U ZASJEDI

MJESTA ZA KRITICE U ZASJEDI



IGRAČA PLOČA

MJESTA ZA KRITICE U ZASJEDI

MJESTA ZA KRITICE U ZASJEDI

MOĆNI ARTEFAKTI



IGRAČEV KRUG

Tijekom svojeg kruga igrač **može odigrati** sljedeće korake **po ovome redu**.
Koraci **2, 4 i 5** su **obavezni**:

1. ZVANJE KOHORTE ILI DRUGE ŠANSE

Na početku ovih pravila rekli smo da bi svaki igrač trebao stremiti ka optimizaciji svog špila stvaranja prema jednoj falciji premda počinju s karticama različitih boja. **Kohorte** i njihovi efekti su razlog zašto bi igrači trebali optimizirati svoj špil.

Ako na početku igračevog kruga **njegova ruka sadrži barem 3 kartice iste falcije** igrač može zvati **kohortu**. **Kohorte** moraju biti jasno i glasno najavljene na **početku igračevog kruga**. Ako netko zaboravi to napraviti na početku kruga kasnije to više neće moći. Kada igrač zove **kohortu** mora to i pokazati barem jednom drugom igraču po svom izboru. Kada igrač zove kohortu može **izvući dodatne kartice** iz svoje nacije i dodati ih u svoju ruku. **Kartice resursa** ne pripadaju niti jednoj falciji (neutralne su) i ne vrijede za zvanje kohorte. Za razliku od kartica resursa **moćni artefakti** smatraju se da pripadaju svim falcijama i **oni se računaju** za zvanje kohorte. **Broj dodatnih kartica** ovisi o **veličini kohorte**:

- Mala kohorta** se sastoji od **3 kartice** iz iste falcije. Igrač vuče **1 dodatnu karticu**. (U rijetkim slučajevima igrač može dobiti dvije male kohorte, po 3 kartice od dvije različite falcije. U tom slučaju igrač vuče dvije dodatne kartice, po jednu za svaku kohortu)
- Srednja kohorta** se sastoji od **4 kartice** iz iste falcije. Igrač vuče **2 dodatne kartice**.
- Velika kohorta** se sastoji od **5 kartica** iz iste falcije. Igrač vuče **3 dodatne kartice**.
- Najveća kohorta** se sastoji od **6 kartica** iz iste falcije. Igrač vuče **4 dodatne kartice**.

Važno: kartice u *zasjedi* i kartice u *šatoru* **ne broje se** za kohorte. **Kohorte** se formiraju **samo isključivo od 6 kartica u igračevoj ruci**.

Na početku igračevog kruga ako netko nije zadovoljan s karticama koje drži u ruci može zatražiti **drugu šansu**. Igrač **odbacuje** kartice u svojoj ruci i vuče **5 kartica** iz svoje nacije (jednu karticu manje nego što je uobičajeno – to je simbolična cijena za ovu akciju). U jednom krugu igrač može **samo jednom** zatražiti drugu šansu. **Kohorta i druga šansa ne mogu se odigrati u istom krugu**. Znači ako je igrač zvao **kohortu** ne može nakon toga tražiti drugu šansu. Isto tako ako je igrač zatražio drugu šansu nakon te akcije ne može zvati kohortu premda možda ima dovoljan broj kartica iste falcije u ruci.

2. UZIMANJE KARTICA U ZASJEDI

Ako je igrač u svom prijašnjem krugu postavio neke kartice u zasjedu **mora** ih uzeti u **ruku bez da ih pokaže drugim igračima**. Zasjeda je način da sačuvate kartice jedan krug i da tako iznenadite svoje protivnike ili si osigurate buduću kombinaciju karata. Kartice u zasjedi detaljno su objašnjene u poglavlju “*Postavljanje kartica u zasjedu*” na strani 8.

3. AKCIJE

Tijekom svog kruga igrač može napraviti **jednu ili više** akcije po **bilo kojem redu**. Akcije su bazirane na **kombinacijama** i **transformacijama** kartica koje igrač drži u ruci. Kada igrač odigra **kombinaciju** kartica iz svoje ruke stavlja ih licem prema gore ispred sebe **formirajući linije** takozvane **akcijske linije** (kartice za transformaciju su u biti artefakti a njihovo korištenje je pojašnjeno u poglavlju “*Korištenje artefakata*”). Za svaku akciju koju igrač će odigrati mora napraviti **zasebnu liniju**. To je potrebno kako bi svima bilo jasno i vidljivo što igrač radi. *Ista akcija se može izvršiti više puta* pod uvjetom da igrač ima dovoljan broj kartica za tu akciju u svojoj ruci. **Važno:** jedna kartica se može odigrati **samo u jednoj akcijskoj liniji**. Niže se nalazi **lista svih akcija**:

- Dodavanje** novih kartica u igračev špil
- Gradnja** cesta i gradova na mapi
- Podizanje** nivoa gradova
- Korištenje** artefakata
- Angažiranje** heroja
- Micanje** heroja
- Postavljanje** kartica u zasjedu
- Bitke**



DODAVANJE NOVIH KARTICA U IGRAČEV ŠPIL

Napraviti dobar **špil stvaranja** je jedna od najvažnijih stvari u ovoj igri. Jedna od opcija da bi to postigli je da igrač koristi kartice iz svoje ruke kako bi **dobio nove kartice** iz **javnih špilova**. Igrači mogu **dobiti nove kartice** odigravajući **određene kombinacije kartice iz njihove ruke**. Odigrane kartice se postavljaju licem prema gore **u linije** na stolu. Nova kartica se vuče iz pripadajućeg **javnog špila** kartica i stavlja se **na kraj** linije te je ta linija **zatvorena** – **iz te linije se više ništa ne može uzimati niti dodavati!** Igrač **ne bira** koju će karticu dobiti i normalno izvlači **karticu sa vrha špila**.

Različite kartice mogu se dobiti igrajući različite **kombinacije** kartica **jedinica** i/ili **resursa**. Osim **alata**, kartice artefakata se ne koriste u kombinacijama za dobivanje novih kartica (njihovi efekti objašnjeni su kasnije u pravilima). Svaka kartica u igračevoj ruci se može koristiti **samo u jednoj kombinaciji** što znači da se jedna kartica može odigrati **samo jednom** u istom krugu. S druge strane ne postoji limit koliko knovih kartica igrač može dobiti u jednom krugu (uglavnom 2 do 3) sve dok ima potreban broj kartica za kombinacije u svojoj ruci.

Nova kartica koja je dodana u igračev špil **ne može se odigrati u istom krugu** kada je i dobivena. Na kraju kruga **sve nove kartice se odbacuju** u igračev **zaklon**. Igrač će imati priliku koristiti te kartice tek **nakon rotacije** – nakon što iskoristi sve kartice iz nacije i pomoću **zaklona** napravi novi špil za izvlačenje.

ANGAŽIRANJE JEDINICA

Kartice jedinica su okosnica svakog **špila stvaranja**. Tijekom igre ove kartice će biti najčešće dobivene kartice. Igrači mogu **angažirati jedinice** odigravajući **određeni broj kartica resursa**. Sljedeća tablica pokazuje koliko kartica resursa igrač treba odigrati u jednoj akcijskoj liniji kako bi dobio određenu vrstu kartice jedinica.

SLOBODNJAK	2 KARTICE RESURSA
POGLAVICA	3 KARTICE RESURSA
SVEĆENIK	4 KARTICE RESURSA
LORD	5 KARTICA RESURSA

Korisno pravilo za zapamtiti: **broj kartica resursa za angažiranje jedinica = razina jedinice +1**

Kada igrač postavi potreban broj kartica resursa na stol uzima gornju karticu iz određenog špila s jedinicama i stavlja ga na kraj svoje akcijske linije.

VAŽNO: Kada igrač izvlači karticu jedinice **zajedno** s njom isto tako izvlači i **karticu resursa** iz **javnog špila** kartica i stavlja je kraj kartice jedinice. Drugim riječima igrač za **jednu karticu jedinica uvijek dobije i jednu karticu resursa**. Ovo je jedini način da dobijete nove kartice resursa nakon početka stoga ovo **nemojte zaboraviti!**

IZRADA ARTEFAKATA

Artefakti su moćna oruđa koje igrač koristi kako bi napredovao. Tijekom igre igrač može **izraditi artefakte** koristeći **kartice jedinica i resursa** (i druge artefakte kao što su **alati**). Svaki igrač započinje igru bez ijednog artefakta ali tijekom igre ih može izraditi. Sljedeća tablica pokazuje koliko i koje tipove kartica igrač mora odigrati kako bi izradio određeni artefakt.

ALAT	3 SLOBODNJAKA
ORUŽJE	1 POGLAVICA + 2 SLOBODNJAKA
AMAJLIJA	1 SVEĆENIK + 2 SLOBODNJAKA
TITULA	1 LORD + 2 SLOBODNJAKA
MAGIČNI SVITAK	1 SLOBODNJAK + 1 POGLAVICA + 1 SVEĆENIK
ŠATOR	1 POGLAVICA + 1 SLOBODNJAK + 1 RESURS
KONJ	1 POGLAVICA + 2 RESURSA

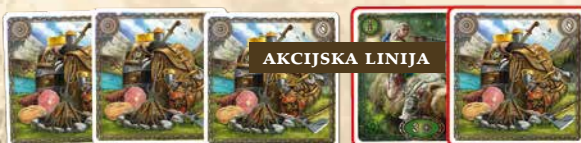
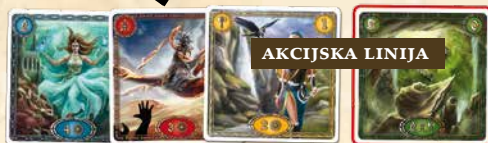
Izrada artefakata odvija se na isti način kao i angažiranje jedinica. Igrač postavlja traženu kombinaciju kartica okrenutih licem prema gore **u liniju** na stolu i uzima karticu s vrha špila određenih artefakata. Kad igrač izradi artefakt s njim **ne dobija** karticu resursa (ona dolazi **samo** kada se angažiraju jedinice).

IGRAČEVA RUKA



1. U ovom primjeru igrač ima 3 kartice resursa jednog slobodnjaka, jednog poglavicu i jednog svećenika u svojoj ruci.

2. Igrač odlučuje igrati tri kartice jedinica kako bi izradio artefakt. Igrač stavlja slobodnjaka, poglavicu i svećenika na stol i uzima jedan magični svitak (označeno crvenom) iz javnog špila kartica te je stavlja na kraj linije.



KOMBINACIJE KARTICA

NOVE KARTICE

3. Nakon toga igrač uzima preostale tri kartice resursa i koristi ih da bi angažirao poglavicu. Igrač uzima karticu s vrha špila poglavica skupa sjednom karticom resursa (označeno crvenom) i stavlja ih na kraj te linije.

DOBIVANJE MOĆNIH ARTEFAKATA

Za razliku od normalnih artefakata, Moćni artefakti **ne mogu se dobiti odigravajući kombinacije karata**. U osnovnoj igri ovi artefakti su **nagrada** za igrače koji uspješno **pobjede drevne stražare ruševina** koje se nalaze na sredini ploče za igranje. Ovo će biti objašnjeno kasnije u pravilima. Još jedna bitna stvar kod moćnih artefakata je da **jedan igrač može posjedovati samo jedan moćni artefakt**.

GRADNJA CESTA I GRADOVA NA MAPI

Još jedna od opcija koju igrač može napraviti je gradnja cesta i gradova na ploči za igranje. Gradnja i podizanje nivoa gradova (a poslije i njihova obrana) su **osnovni cilj** igrača jer **nivoi gradova su pobjednički bodovi** u igri. Gradovi ne mogu postojati bez konekcija prema vanjskom svijetu te zato **trebaju ceste**.

Kako bi izgradili ceste i gradove igrači moraju **odigrati kombinaciju kartica** iz svoje ruke. Prvo igrač stavlja potrebne kartice na stol a zatim bira koji grad ili tip ceste želi izgraditi. Kako je i objašnjeno ranije **različiti gradovi imaju različiti broj izlaza** (ceste koje vode do ili od njih na različite strane kartica – sveukupno 5 različitih mogućnosti). **Kartice ceste** mogu biti **obične ceste** (ravne ceste ili zavoji) ili **raskršća** (okomito ili obično raskršće) – sveukupno 4 različite mogućnosti. Svaki tip ceste je odijeljen u vlastiti špil. Nakon što je igrač odabrao tip ceste ili grada koje želi izgraditi uzima kartu s vrha špila iz **javnog špila kartica** i postavlja karticu ceste ili grada na **ispravno polje** na ploči za igranje po svom izboru.

PRAVILA GRADNJE

Kada grade ceste i gradove igrači moraju poštivati sljedeća pravila i restrikcije:

- Ceste i gradovi mogu biti postavljeni samo na **prazna polja** na ploči za igranje.
- Kad igrač postavlja novu karticu ceste ili grada ona **mora dodirivati** barem jednu od već **postojećih kartica** (ali ne dijagonalno).
- Dva grada **ne smiju** biti izgrađena jedan do drugoga. Mora biti bar jedna cesta (ili jedno prazno mjesto) između njih. Gradovi se mogu dodirivati dijagonalno te se to ne smatra da su jedan do drugoga.
- Svi **krajevi ceste** moraju se **pravilno povezivati**. Znači kartica koja završava s cestom mora se povezati s karticom koja započinje s cestom. Također ukoliko na strain kartica nema ceste na nju se može prisloniti samo strana kartice na kojoj isto ne postoji cesta.
- Na **kraju** ploče za igranje ceste **smiju** biti usmjerene od centra ploče.
- Svaki **novi grad** ili **cesta** moraju biti **povezani s drugim gradovima istog igrača**. Every new city or road, which a player builds, must have a road connection to the other cities of the same player. Jedino kada ovo pravilo se može zaobići je kada igrač izgubi svoj posljednji grad. U tom slučaju igrač može slobodno birati gdje će izgraditi novi grad naravno poštujući ostala pravila gradnje.

Ne postoji limit za gradnju cesta i gradova u jednom krugu. Igrači mogu dodavati kartice u svoj špil ili graditi ceste i gradove koliko god žele **unutar jednog kruga** ukoliko imaju potrebne kartice.

GRADNJA I PODIZANJE NIVOA GRADA

Glavni cilj igrača u Battaliji je da kontroliraju **što više gradova na što višem nivou** jer to su **pobjednički bodovi (PB)** u igri. Tako igrači mogu **graditi** gradove **različitih nivoa** (stavljajući gradove na mapu i označivši ih s pripadajućim tokenom) ili tijekom igre podići nivo već postojećeg grada (zamijenom tokena za viši broj nivo grada). **Kako bi direktno izgradili novi grad** određenog nivoa igrači moraju odigrati **tri iste kartice jedinica**. Nivo grada je **jednak nivou jedinica pomoću kojih je izgrađen**. **Kako bi podigli nivo postojećeg grada** igrač mora odigrati **2 iste kartice jedinica**. Te dvije kartice jedinica moraju biti **veće za jedan nivo od trenutnog nivoa grada**. Na primjer: kako bi podigli nivo grada s prvog na drugi igrač mora odigrati 2 kartice poglavica. Igrači **ne mogu preskakati nivoe gradova** (sa nivoa 1 podići nivo na 3 ili 4). U istom krugu je moguće izgraditi novi grad i podići njegov nivo.

Sljedeća tablica pokazuje **broj i tip jedinica** koje su potrebne igraču da **izgradi ili podigne nivo** određenog grada.

NIVO GRADA	NOVOGRADNJA	PODIZANJE NIVOA
GRAD PRVOG NIVOA	3 SLOBODNJAKA	-
GRAD DRUGOG NIVOA	3 POGLAVICE	2 POGLAVICA
GRAD TREĆEG NIVOA	3 SVEĆENIKA	2 SVEĆENIKA
GRAD ČETVRTOG NIVOA	3 LORDA	2 LORDA

Naravno različite kombinacije kartica trebaju biti postavljene u različite linije akcija (jedna linija za **novogradnju** a druga za **podizanje nivoa**) kako bi izbjegli bilo kakve zabune.

GRADNJA CESTA

Ceste su **veze** između gradova i jedini način da se dođe do ruševina ili protivničkog teritorija. Postoje četiri tipa kartica cesti koji su podjeljeni u **dvije skupine** – **obične ceste** i **raskršća**. **Obične ceste** su **ravne ceste** i **zavoji**. **Raskršća** su **okomita raskršća** i **obična raskršća**. Sljedeća tablica pokazuje koje kombinacije kartica mora igrač odigrati kako bi sagradio cestu (za ceste veće **kompleksnosti** potrebno je **više ljudi... i resursa**).

OBIČNA CESTA (RAVNA I ZAVOJ)	1 SLOBODNJAK I 1 KARTICA RESURSA
RASKRŠĆE (OKOMITO I OBIČNO)	2 SLOBODNJAKA I 1 KARTICA RESURSA

KOMBINACIJA JEDINICA



NOVI GRAD



U ovom primjeru crveni igrač želi direktno izgraditi novi grad. On igra tri kartice poglavica i izabire postaviti grad s četiri izlaza (označeno crvenom).

Jedino ispravno polje za takav grad je A.

Sukladno pravilima građenja ostala polja nisu ispravna jer:

B polje nije spojeno cestom s drugim gradom tog igrača (donji desni kut)

C polje je na strain kartice koja je bez ceste.

D polje nije polje do i nije spojeno s niti jednom karticom.

E polje je pokraj drugog grada

Igrač stavlja grad na polje A i označava ga sa tokenom drugog nivoa. ...ukoliko u ruci drži još dvije kartice poglavica grad može odmah unaprijediti na nivo 3.



U svijetu Battalijske ljudski i prirodni **resursi su ograničeni**. To znači da kada određenog tipa jedinica, artefakata, cesta ili gradova ponestane u *javnom špil*u kartica igrači ne mogu više dobiti ili izgraditi taj tip kartice. Također ako igrač ima sve svoje tokene za određeni nivo grada na ploči više ne može graditi gradove tog nivoa.

KORIŠTENJE ARTEFAKATA

Kao što smo ranije naveli sedam vrsta artefakata imaju **različite mogućnosti korištenja** u igri. Neke kartice se mogu odigrati **same** a neke imaju funkciju da **pričuvaju** ili **transformiraju** druge kartice iz igračevog špila. Transformacija se definira kao privremena ili stalna promjena faksije, snage, broja ili tipa kartice. Normalno svaka kartica iz igračevog špila stvaranja se može odigrati samo u **jednoj kombinaciji** i u **jednoj transformaciji** po krugu (za iznimku ovog pravila pogledajte *amajlije* ili *Obasjano zrakom sunca*). To znači da tijekom jednog kruga **efekt jednog artefakta se može koristiti samo za jednu karticu**, ali ako je u pitanju transformacija kartica se odmah može koristiti u jednoj kombinaciji. **Artefakti za transformaciju se nalaze izvan akcijske linije**. Pojava više transformacija zaredom je moguća. **Na primjer: magični svitak se transformira u titulu koja se zatim transformira u karticu jedinice** (pogledajte objašnjenja ispod u tekstu 1 na sljedećoj stranici).

Here the abilities of all artefacts in detail:



Alati – ove kartice su jako korisne za gradnju cesta i gradova te za izradu drugih artefakata ili u bilo kojem trenutku kada trebate svoje *slobodnjake*. Kartica alata može se odigrati **umjesto 2 ili manje kartice slobodnjaka**. **Na primjer: ako igrač želi napraviti oružje može odigrati 1 poglavicu i 1 alat umjesto 1 poglavice i 2 slobodnjaka**. Dva slobodnjaka **ne možete** koristiti za dvije različite akcije. **Kartice alata ne mogu zamijeniti slobodnjake u bitkama**. *Gledajući generalno ovo je "tehnološka optimizacija" špila - mehanizacija za razliku od ljudstva!*



Oružja – ove kartice imaju vrlo važne mogućnosti:

- Igrači trebaju 1 karticu oružja (i 2 kartice resursa) kako bi **angažirali heroja**.
- Igrači **uvijek** trebaju karticu oružja da bi krenuli u bitku. **Započinjanje bitke** – prva kartica u napadačkoj liniji uvijek mora biti oružje kako bi započeli bitku.
- Kartice oružja uvijek imaju standardnu **snagu +1** u bitci – to je njihov doprinos ukupnoj snazi u borbi. Više kartica oružja može se koristiti u jednoj borbenoj liniji kako bi pojačali ukupnu snagu.



Amajlije – su mali magični predmeti koji ovise o **igračevoj sreći** tako da su one pogodnije za sretnije igrače. Ovi specijalni artefakti imaju moć da **virtualno povećaju broj određene kartice** (samo za taj krug) ali ako igrač nije dovoljno sretan kad koristi amajlije može se dogoditi da **ostane praznih ruku**. Amajlija se smatra **karticom za transformaciju** i funkcionira na sljedeće načine:

- Prvo se na stol **stavlja kartica amajlije a iznad nje** igrač stavlja karticu koju želi transformirati (malo niže kako bi igrači mogli vidjeti symbol amajlije). **Efekt amajlije će biti usmjeren na karticu koja je na njoj**. Amajlija može biti postavljena na početak, sredinu ili kraj akcijske linije a transformirana kartica može se koristiti sa ostalim karticama u toj liniji jednom kada efekti amajlije počnu djelovati. Sama **amajlija** smatra se da je **izvan kombinacije**. Potencijalnom ako igrač tako odluči, **povećani broj kartica** može se koristiti u 2 ili 3 **akcijske linije umjesto samo u jednoj** (to se naziva **efekt račvanja**, vidi primjer). Svi tipovi kartica (osim moćnih artefakata) mogu se transformirati pomoću amajlija.

- Igrač **baca šesterostranu kocku** (*Napokon stiže kocka...!*) i sukladno rezultatu na kocki događa se sljedeće:

1. Ako igrač dobije - **Ništa se ne događa**. Kartica stavljena na amajliju **ostaje u akcijskoj liniji** i može se koristiti takva kakva je.
2. Ako igrač dobije - Kartica stavljena na amajliju je **virtualno udvostučena** za vrijeme trajanja kruga. Igra se kao da se u liniji nalaze **dvije identične kartice**.
3. Ako igrač dobije - Kartica stavljena na amajliju je **virtualno povećana tri puta** za vrijeme trajanja kruga. Igra se kao da se u liniji nalaze **tri identične kartice**.
4. Ako igrač dobije - Kartica stavljena na amajliju se **postavlja u zasjedu** (vidi detalje na stranici 8). Ovo je **obavezna** akcija **bez potrebe za suspenzijom** druge kartice. Nakon završetka efekta amajlije ona se odlaže u *zaklon*.
5. Ako igrač dobije - Kartica stavljena na amajliju **direktno se odbacuje** (ne može ostati u liniji) i odlazi direktno u *zaklon*. Ovo je **obavezna** akcija – zakon kocke! Nakon završetka efekta amajlije ona se isto odlaže u *zaklon*.
6. Ako igrač dobije - Kartica stavljena na amajliju može se koristiti kao **đoker kartica**. To znači da se može koristiti kao bilo koji tip jedinice, artefakta ili resursa (ali ne kao moćni artefakt ili kartica terena). **Na primjer: ako je transformirana kartica**

slobodnjak igrač je može koristiti kao svećenika ili kao titulu.

- U slučaju da **rezultat kocke nije 4 ili 5** amajlija ostaje u liniji ispod kartice koja je transformirana do kraja kruga kako bi igrače podsjetila na obavljanu transformaciju. Dobra praksa je da se **kocka ostavi pokazajući rezultat transformacije** kako bi podsjetila igrače o kojoj je transformaciji riječ!



Titule – su apstraktni artefakti koji su prikazani kao "medalje i povelje" kao fizički predmeti na kartici. Ovo je još jedan tip **transformacijskih kartica** koje se koriste za **podizanje razine jedinica**. Unaprijeđeni slobodnjak postaje poglavica, poglavice se unaprijeđuju u svećenike a svećenici u lordove. Lord je najveća razina i ona ne može biti unaprijeđena. **Transformacija** se odvija na sljedeći način:

- **Kartica titule** se stavlja na stol na početak, sredinu ili kraj akcijske linije. Zatim igrač **povrh kartice titule** stavlja jedinicu koju želi unaprijediti.
- **Kartica jedinica** koja je unaprijeđena **vraća se ispod** pripadajućeg **špila u javnom špilu kartica.**
- Igrač **uzima jednu karticu** (iz špila koji sadrži jedinice više razine) koja pripada istoj faksiji kao kartica koju je unaprijedio. **Na primjer: ako igrač unaprijeđuje otočkog poglavicu (plavi) treba uzeti otočkog svećenika**. Ako u pripadajućem špilu nema više kartica igrač uzima **karticu s vrha** bilo kojeg drugog špila bez obzira kojoj faksiji pripada. Nakon što igrač dobije pripadajuću karticu špil mora biti promiješan.
- Nova **unaprijeđena kartica** se stavlja **povrh kartice titule** (*malo niže kako bi igrači vidjeli simbol titule*) i dalje se može koristiti u kombinaciji. Kartica titule se smatra da je **izvan linije**.



Magični svitci - ove kartice su također **transformacijske kartice**. Za razliku od titula koje unaprijeđuju jedinice, magični svitci **mijenjaju faksiju** kartica. Magična transformacija će pomoći igračima da optimiziraju svoj špil s bojama i biti će im lakše da dođu do najvećih *kohorti* – pod ovim se misli na bolje efekte kod izvlačenja i više fleksibilnosti u svakome krugu. **Transformacija** se odvija na sljedeći način:

- **Kartica s magičnim svitkom** se stavlja na stol na početak, sredinu ili kraj akcijske linije. Zatim igrač **povrh kartice s magičnim svitkom** stavlja jedinicu ili artefakt koji želi transformirati.
- Tada igrač kaže **u koju faksiju** želi da se kartica transformira.
- Igrač tada **vraća svoju karticu** u pripadajući **špil** i uzima drugu karticu **istog tipa** (jedinica/artefakt) ali nove **željene faksije** (nove boje).
- Ako nema više kartica tražene faksije igrač uzima **karticu s vrha** sa špila bilo koje druge faksije.
- Nakon transformacije špil transformirane kartice se promiješa.
- **Zamjenjena kartica** stavlja se **povrh kartice magičnog svitka** The **converted card** is **placed on top of the magical scroll card** (*malo niže kako bi igrači vidjeli simbol svitka*) i dalje se može koristiti u kombinaciji. Kartica magičnog svitka smatra se da je **izvan akcijske linije**.

Postoji jedna **posebna stvar** kod ovog artefakta. Ova kartica ima sposobnost **zamijeniti sebe**. U tom slučaju igrač stavlja karticu magičnog svitka na stol (izvan postavljenih linija) i objavi u koju faksiju se provodi zamjena. Ako postoji kartica iz tražene faksije igrač je uzima i promiješa špil a ako nema tražene faksije igrač uzima karticu s vrha špila. Naravno transformirani magični svitak **ne može** se koristiti u istome krugu.



Šatori – ove kartice su jako dobre kao **čuvari kartica na duže vrijeme**. Kao što smo ranije objasnili sve neiskorištene kartice u igračevoj ruci na kraju kruga se stavljaju u špil za odlaganje. Šatori omogućuju igračima da **zadrže neke kartice za buduće krugove**. Šatori se igraju na sljedeći način: prvo igrač stavlja **jednu karticu resursa** u svoju liniju - simbolična cijena za podizanje šatora jer za kamp uvijek treba imati resurse (ova kartica na kraju kruga se stavlja u *zaklon*). Zatim **postavlja karticu šatora** na stol i **povrh nje** stavlja karticu po svom izboru (*malo niže kako bi igrači vidjeli simbol svitka*). Tada je ta kartica **spremljena**. Bilo koja vrsta kartica može biti spremljena u šator osim moćnih artefakata. Sadržaj šatora **vidljiv je svima** i tamo može **stajati koliko god vlasnik šatora to želi**. Tijekom igre kad igrač odluči koristiti spremljenu karticu samo je uzme natrag u svoju ruku a karticu šatora **odbaci** (to može napraviti tijekom **igranja bilo koje akcije** ili kada je **napadnut**).



Konji – za razliku od našeg svijeta gdje su konji samo obične životinje u svijetu Battalijske konji su mitska bića koja se trebaju prizvati. Ova bića imaju **dvije mogućnosti korištenja** u igri – pomažu herojima da se brže kreću po mapi i mogu sudjelovati u bitkama. Kad igrač odigra karticu konja **heroja može pomaknuti do 3 polja prateći izgrađenu cestu**. Konji imaju standardnu **snagu +1** u bitkama i mogu u njima sudjelovati kao i bilo koja jedinica. Jako su korisni kod povlačenja heroja (vidi stranicu 9)!



U ovom primjeru zeleni igrač je zvao **veliku kohortu** te je dobio **3 dodatne kartice** te sada ima **9 kartica** u ruci. Igrač prvo igra karticu **magičnog svitka** i na nju stavlja karticu **titule Ljudi iz Oblaka** (1) te je mijenja njenu fakciju u karticu **titule Medvjedeg naroda** (2). Tada stavlja **slobodnjaka Medvjedeg naroda** na karticu **titule** (3) i unaprijeđuje ga u **poglavicu Medvjedeg naroda** (4).

Na kraju
iste linije
igrač stavlja
dvije kartice
resursa u
kombinaciji s
poglavicom i
karticu Ljudi iz
Oblaka) (5).

Na **drugoj akcijskoj** liniji igrač igra **amajlije** i stavlja karticu **slobodnjaka** na nju. Ima sreće te **okreće 3** te sada može dalje igrati kao da ima tri kartice slobodnjaka. Odlučuje igrati karticu tako da **račva linije** (6).

Igra jednog poglavicu u kombinaciji sa dva **virtualna** slobodnjaka kako bi izradio karticu oružja (7).

Zatim igra jednu karticu alata u kominaciji sa trećim **virtualnim** slobodnjakom gradi grad nivoa 1 (8).

POMICANJE HEROJA

Kada igrač odigrava akciju **može pomaknuti jednu ili obje** figurice heroja. Svaka kartica na ploči za igranje smatra se **jednim poljem** za pomicanje. Postoje **dva načina** za micanje heroja:

- Prva opcija: igrač može koristiti **kartice resursa**. Za **svaku karticu resursa** postavljenu u **liniji pomicanja** igrač može pomaknuti **jednu od svojih figurica za jedno polje**. Ako igrač odigra dvije (ili više) kartica resursa slobodno može izabrati (ovisno koliko linija je odigrao) da li će pomaknuti jednu od njegovih figurica za sva polja ili oba figuricu (ukoliko je moguće) za po jedno polje.
- Druga opcija za pomicanje figuricija je igranje **kartice konja**. Kada igrač odigra karticu konja bira **jednu** os svojih figurica i pomiče je za **do tri polja**. Igrač **ne može razdvojiti** micanje na dva različita heroja (to je samo u prvoj opciji). *Ali ako igrač odigra dvije kartice konja može izabrati da pomakne oba heroja za do 3 polja*. Ne postoji limit koliko heroj može prijeći polja tijekom jednog kruga. Igrači mogu pomicati svoje figure koliko god žele ukoliko za to imaju potrebne kartice u ruci.

PRAVILA ZA POMICANJE HEROJA

Pomicanje heroja za jedno polje smatra se da se figurica kreće s jednog polja koje je naslonjeno na drugo ali mora pratiti **povezane ceste**. Po tim se smatra da se figurica heroja može pomicati s jedne na drugu karticu samo ako su one **direktno** povezane cestama.

Heroji se mogu pomicati **samo po izgrađenim cestama ili gradovima** a **nikada** se ne mogu micati po neistraženim (praznim) ili neprohodnim područjima (vidi stranicu 10) te ne mogu izaći s ploče za igranje. Figurice se mogu slobodno pomicati a kraj pomicanja može završiti kako na protivničkim gradovima tako i na područjima gdje se već nalaze heroji drugih igrača. Dolaskom na polje protivnika **automatski ne započinje bitka**. Da bi započeo bitku igrač to mora izabrati. Ne postoji **limit** koliki broj **heroja** može stajati na jednom polju.

U ovom primjeru igračev heroj je na polju **A**.

Igra **artefakt konja** koji mu omogućuje da heroja pomakne **za do 3 polja** iako realno trenutno nema toliko opcija...

Može slobodno pomaknuti svoju figuricu na polja **1** ili **2**. U ovom slučaju neiskorišteno pomicanje je izgubljeno.

Premda polja **1** i **4** su jedna do drugog heroj ne može doći do polja **4** or **5** jer polja **1** i **4** nisu direktno povezana s cestom.

Heroj ne može biti pomaknut na ruševine (polje 3) jer figurice ne možemo pomicati preko praznih i neprohodnih polja



POSTAVLJANJE KARTICA U ZASJEDU

Normalno nekorištene kartice odlaz u *zaklon*. **Postavljanje kartica u zasjedu** omogućuje igraču da **sačuva kartice za sljedeći krug**. Kartice u zasjedi su zapravo "tajna oružja" za korištenje u strategiji igrača.

U bilo kojem trenutku tijekom svog kruga igrač može **izbaciti** karticu iz igre kako bi **postavio drugu karticu** (obje iz svoje ruke) licem prema dolje na **slobodno mjesto** označeno na kraju ploče za igranje (tri mjesta za zasjedu po igraču). Ova akcija predstavlja simboličnu cijenu za postavljanje zasjede te i postavljanje zasjede. Cijena nije uvijek teret jer ponekad to pomaže igraču da *očisti svoj špil stvaranja* od nepotrebnih kartica. Igrači stavljaju **sve izbačene kartice** (za njih se smatra da su **izvan igre**) na **zajednički špil** zvan **limbo** negdje dalje od ostalih kartica kako ne bi došlo do miješanja.

Važno: kada igrač **izbaci** karticu on zapravo smanjuje broj kartica u svom *špil*u stvaranja. Igračima **nije dozvoljeno da u špil**u imaju manje od **10 kartica** u bilo kojem trenutku. Tako da igrači trebaju biti oprezni kako ne bi pali ispod tog broja kada izbacuju kartice.

Kartica **okrenuta licem prema dolje** stavljena na **označeno mjesto** je postavljena u **zasjedu**. Ta kartica tamo ostaje **samo do početka sljedećeg kruga igrača**. Nakon početka igračevog sljedećeg kruga (nakon zvanja kohorti) igrač **mora uzeti sve** kartice iz zasjede natrag u **svoju ruku** bez da ih pokazuje ostalim igračima. Važna stvar je da “secret weapons” **kartice u zasjedi povećavaju** količinu kartica u igračevoj ruci **na više od standardnih 6 kartica**. *Nakon toga igrač normalno koristi kartice tijekom svog kruga te može izbaci neku karticu da istu karticu koja je bila u zasjedi ponovno postavi u zasjedu.* Igrač nikada ne smije imati **više od 3 kartice u zasjedi**. Ako zbog nekog razloga igrač mora postaviti četvrtu karticu u zasjedu (na primjer ako odigra karticu amajlije) jednu od već tri kartice mora odbaciti u **zaklon** kako bi oslobodio mjesto za novu karticu.

KORIŠTENJE MOĆNIH ARTEFAKATA

Moćni artefakti su drevna ostavština moćnih heroja koji su izrađeni pomoću magije u prastarim vremenima. Za razliku od normalnih artefakata ove kartice **ne mogu se izraditi**. Kako bi ih igrači **zaradili** moraju pobijediti čuare ruševina. Također moćne artefakte **ne može se transformirati** a obični artefakti i sunčev prorok na njih **nemaju utjecaja**. Moćni artefakti su **univerzalne kartice** i pripadaju **svim** falcijama te se uvijek računaju za zvanje **kohorte**. U osnovnoj igri postoji pet moćnih artefakata sa sljedećim moćima:



 **Stratoov Čekić** je izniman alat za stvaranje koji se može koristiti kao da je **jedan od običnih artefakata**. Njegov vlasnik odlučuje od slučaja do slučaja kako će koristiti čekić ali s jednom važnom restrikcijom: čekić se **ne može** koristiti u bitkama. Čekić gubi sve svoje moći jednom kad **započne bitka**. To znači da se **ne može** koristiti kao kartica oružja da se **započne bitka** ili kao kartica titule tijekom bitke (ali se može slobodno koristiti u kombinaciji s 2 slobodnjaka kako bi angažirali heroja u vrijeme mira).



 **Elemačov Mač** – Ovo je moćno **napadačko** oružje sa snagom u **napadu +5** i snagom u **obrani +1**. Može se koristiti **kao normalna kartica oružja** za angažiranje heroja ili za započinjanje bitke samo što ima puno **veći doprinos** snazi u napadu.



 **Britosov Štit** – Ovaj moćni artefakt je također **moćno oružje** velike snage ali ovaj put u **obrani**. Ima **napadačku snagu +1** a u **obrani +5**. Igrač može koristiti štit za angažiranje heroja ili za započinjanje bitaka ali prava snaga ovog artefakta je zaštita igrača od protivničkih napada.



 **Avienina krila** – ovaj artefakt se koristi za **pomicanje** po otkrivenim područjima. S njim se jedan heroj može pomaknuti na **bilo koje** istraženo područje na ploči **bez ikakvih ograničenja**.



 **Baldurov rog** se koristi za **prizivanje** kartica iz igračeve **nacije**. Kada igrač¹ pulne u rog² uzima svoj špil **nacije** i pregleda ga. Igrač može izabrati **do dvije** kartice pokazati ih ostalim igračima i **dodati ih u svoju ruku**. Kao i uvijek nakon što igrač pregleda svoju **naciju** mora ju promiješati i vratiti natrag lijevo od sebe. Dopušteno je **samo pretraživati špil za izvlačenje**. Ako **nacija** trenutno sadrži samo 1 ili uopće nema kartica u tom slučaju igrač **ne može** uzeti drugu ili niti jednu karticu.

ANGAŽIRANJE HEROJA

Heroji predstavljaju **prisutnost igračevih vojski** na ploči za igranje. Ove figurice se koriste za **napade** na neutralne ili protivničke snage te u **svoju obranu**. Svaki igrač ima po dvije figurice heroja i oni se smatraju **vođama jedinica – Velikim Kapetanima vojski**.

Kako bi angažirali **heroja** igrači moraju odigrati **1 karticu oružja** i **2 karte resursa**. Nakon toga igrač uzima jednu figuricu heroja i postavlja je na **jedan od svojih gradova po izboru**. Bilo koji grad koji **pripada** igraču (zauzet ili ne) je pogodan za ovu akciju. *Igrači mogu postaviti svog heroja na svoj grad makar je protivnička figurica već na toj kartici.*

BITKE

U Battaliji je teško pobijediti samo sa jakim špilom stvaranja i dovoljnim brojem gradova. Ako nemate već osvajačke ambicije u svojoj krvi morate bar biti dobri u obranama svojih područja jer drugi igrači će vas sigurno napadati. Osvajanje protivničkih gradova mogu pružiti velike strateške mogućnosti igraču – svaki osvojeni grad **donosi** vam više **pobjedničkih bodova (PB)** a i **smanjuje bodove** vaših protivnika. U bilo kojem trenutku kruga igrač može odlučiti da započne bitku. Samo **dva igrača** mogu sudjelovati u jednoj bitci.

Tijekom bitke dva protivnika **jedan za drugim odigravaju kartice iz svojih ruku** tako formirajući **linije bitaka** svatko ispred sebe. Samo kartice sa snagom u bitki **višoj od 0** pridonose direktno ukupnoj snazi u borbi. Na kraju bitke igrači uspoređuju ukupnu snagu u toj bitci te igrač s **većim brojem snage pobjeđuje**. Ukoliko se radi o **izjednačenju** pobjednik bitke je igrač u **obrani**.

SNAGA U BITKAMA

Svaka **jedinica** posjeduje **snagu jednaku svojoj razini**. Ova vrijednost je navedena u gornjem desnom kutu kartice. Također postoje i dva **artefakta** koji imaju snagu +1 u bitkama – **oružja** i **konji**. Neki **moćni artefakti** imaju specifičnu snagu ovisno dali su u napadu ili obrani.

Normalno **heroji** nemaju svoju snagu u bitkama ali ako igrač u svojoj **liniji bitke** koristi **samo kartice iste faksije kao što je i heroj** oni dodaju **dodatnu snagu +1** u bitkama. Ova vrijednost nije stalna i nije nigdje drugdje navedena tako da bi igrači to trebali zapamtiti.

Gradovi imaju **osnovnu obrambenu snagu jednaku njihovom nivou**. Grad prvog nivoa ima obrambenu snagu 1, grad drugog nivoa ima obrambenu snagu 2 i tako dalje...

Sve te vrijednosti – borbeni snaga jedinica i artefakata koje sudjeluju u bitkama, dodatna snaga heroja i obrambene snage gradova **doprinosu ukupnoj snazi u bitci** jednog igrača.

OSNOVNA OBRAMBENA SNAGA GRADA



nivo grada

SNAGA U BITCI



korisno u liniji bitke

HEROJEV BONUS U BORBI



Ako su kartice iste boje kao i heroj.

PRAVILA BITKE

Kako bi napao protivnički grad ili heroja napadač **prvo** mora postaviti svoju **figuricu heroja** na **ciljanu karticu** na kojoj se nalazi protivnik (heroj, grad ili oboje). Igrači grade svoje linije bitaka od **desna na lijevo** kako bi broj snage na karticama mogli **vidjeti** svi igrači. Bitka se odvija kako slijedi:

- Napadač **mora** započeti svoju liniju bitke s **karticom oružja** te ako je potrebno mora odigrati dodatne jedinice i/ili kartice artefakata kako bi **postigao snagu u bitci veću nego što je početna snaga obrane** njegovog protivnika.
- U ovom trenutku igrač u obrani može odlučiti da li će se **boriti**, dali će se **predati** ili će se **povući**. Ako će se boriti **prvo** mora odlučiti da li će povući svoje **kartice u zasjedi** (ako ih ima) ili ne. Ako to ne napravi tada to više neće moći učiniti dalje tijekom bitke. Za razliku od kartica u zasjedi **kartice u šatorima** slobodno se mogu uzeti **bilo kada** tijekom bitke.
- Nakon što je igrač u obrani objavio da će se boriti i podigao je svoje kartice u zasjedi (ili nije) **mora odigrati jednu ili više** kartica iz svoje ruke **kako bi njegova ukupna snaga u obrani bila barem jednaka** kao snaga napadača.
- Dva protivnika tada **nastavljaju igrati** kartice iz svojih ruku jedan nakon drugoga sve dok jedan od njih ne odluči **završiti** ili mu **ponestane kartica u ruci**.
- Svaki put kada igrač **doda novu** karticu u svoju liniju bitke mora **izračunati** ukupnu snagu i reći je svom protivniku.
- Svaki put kada **napadač** doda novu karticu u svoju liniju bitke njegova **ukupna snaga** mora **prijeći trenutnu** obrambenu snagu njegovog protivnika (barem za +1).
- Svaki put kada igrač u **obrani** doda novu karticu u svoju liniju bitke njegova **ukupna snaga** mora **barem biti jednaka** ukupnoj snazi napadača.
- Kada jedan od igrača **prestane** dodavati karticu u bitku tada **bitka završava**. Ako **napadač** ima **veći zbroj snage** on **pobjeđuje** u bitci. Ali ako je rezultat **izjednačen** ili igrač u **obrani** ima **veći zbroj snage** tada je napad **uspješno odbijen**.
- Poraženi heroji** koji su sudjelovali u bitci odmah se **izbacuju**. Njihove figurice se uklanjaju s ploče za igranje. Ti heroje se kasnije tijekom igre a i tijekom tog istog kruga

ponovo mogu angažirati.

Ako je napadač **uspješno pokorio grad** svog protivnika tada **igrač u obrani uklanja svoj token** s tog grad a te **pobjednik** stavlja **svoj token grada istog nivoa**. Ako napadač nema više tokena tog nivoa on stavlja token sa manjim nivoom ili čak i ništa ako ne može napraviti niti to. U ovom rijetkom slučaju taj grad postaje **neutralan** i bez obrane te se može osvojiti bez borbe ali je na **nivou 1**.

Igrač u obrani **vuče** kartice **do ukupno 6 u ruci** (bez obzira koliko je kartica iskoristio u borbi) **na kraju napadačevog kruga** – ne prije od toga i sigurno ne odmah nakon bitke!!!

HEROJI KOJI SUDJELUJU U BITKAMA

Ovdje su neka posebna pravila koja se tiču heroja i bitaka.

Kada igrač napada samo heroja igrač u obrani ima priliku za **povlačenje** i tako **spašavanje** svog heroja. To mora napraviti **odmah** čim napadač stavi svoje **prve kartice** u liniju. Ako se ne povuče u tom trenutku bitke **poslije više ne može to učiniti**. Ako se igrač **odlučio na povlačenje** on mora pomaknuti svoju figuricu po cesti za **barem 2 ili 3 polja** od mjesta bitke. Kako bi to napravio igrač treba odigrati **2 ili 3 kartice resursa** ili **jednu karticu konja**. Heroj se može samo povući na **neutralno** ili **svoje** polje. To znači da se igrač **ne može** pozicionirati na grad protivnika ili na polje gdje već stoji neka druga protivnička figurica (za protivnika se smatra samo onaj igrač koji trenutno napada).

Igrač **ne može** napasti više stvari **odjednom** – može napasti **ili jedan grad ili jednog heroja** ali igrač u obrani uvijek ima pravo uključiti i **drugog heroja** u svoju obranu ukoliko se figurice nalaze na istom polju bitke. Ako jedno polje **sadrži** figurice **više protivnika** igrač može **odlučiti** kojega će napasti. Ako napadač ima **oba heroja** na istom polju igrač može **odlučiti** dali jedan ili će oba napadati. Ako igrač u obrani ima **oba heroja** na istom polju **samo jedan od njih je napadnut** ali nakon napada igrač u obrani može **odlučiti** da uključi i **drugog heroja** u bitku.

Ako igrač **napada** protivnički **grad** na kojem je **obrambeni heroj**, igrač u obrani može **odlučiti** da li heroj sudjeluje u borbi ili ne. Ako igrač u obrani ne želi uključiti svog heroja u bitku on samo ostavlja tu figuricu na kartici napadnutog grada – u ovom slučaju **nije potrebno** povlačenje heroje te će on **preživjeti** iako igrač u obrani **izgubi grad**.

U ovom primjeru plavi igrač ima figuricu heroja na gradu 3. nivoa kojeg kontrolira crveni igrač i odlučuje ga napasti (A).

1. Plavi igrač započinje svoju liniju s **jednom** karticom **oružja** i karticom **poglavice** sa **ukupnom snagom u bitci 3** (jednako osnovnoj obrambenoj snazi grada 3). Ali plavi igrač u svojoj liniji bitke ima samo kartice **Otočana** (plave) tako da njegov heroj **dobiva borbeni bonus +1** i **prelazi obranu grada 4:3**.

2. Crveni igrač u obrani igra karticu **slobodnjaka** te je njegova **trenutna snaga u borbi 4** te **jednaka** s napadačem. 3 za grad i 1 za slobodnjaka te je rezultat **4:4** – što mu je dovoljno.

3. Plavi igrač riskira sve te igra - 1 **slobodnjaka** i 2 **poglavice**. Njihova ukupna snaga je +5 ali igra karticu **Ljudi iz Oblaka** u liniji te njegov heroj **gubi borebeni bonus** te je njegova trenutna snaga 8. Novi rezultat je **8:4**.

4. Crveni igrač uzvraća udarac sa **jednim lordom** te je njegova kombinirana snaga sada isto 8.

Nažalost plavi igrač nema više kartica za bitku kako bi se spasio te više ništa ne dodaje u liniju za borbu i propušta red. Na kraju rezultat **izjednačen 8:8**. Igrač u obrani (crveni) **pobjeđuje u bitci** i napadač (plavi) **mora izbaciti** svog heroja. Ovo je bio dobar dan za crveni grad....



OBRAMBENA LINIJA

IGRANJE ARTEFAKATA TIJEKOM BITKE

Tijekom bitke igrači mogu igrati artefakte sa **svojim snagama u bitci** (**oružja** i **konji**) kao i artefakte za **transformaciju** (**amajlije**, **titule** i **magične svitke**) ali **ne mogu** igrati **alate** ili **kartice šatora**. Kada igrač igra **artefakt za transformaciju** on stavlja artefakt u **liniju bitke ispod** kartice koju želi transformirati te obavi efekte artefakta kao što je uobičajeno. Artefakt se smatra da je **izvan** linije bitke. Kada je jedinica unaprijedena s **titulom** nova **jača jedinica** odmah ulazi u bitku sa **svojom snagom**. Igrajući **magični svitak** tijekom borbe optimiziramo svoju **faksiju**. Ako igrač koristi **amajliju** i uspije **virtualno udvostručiti** ili **utrostručiti** transformiranu karticu ta kartica se igra kao da je **2 ili 3 puta jača** nego normalno. Ako igrač **dobije 6 uglavnom** se ta kartica jedinice igra kao da je **lord** zbog njihove velike **snage 4**. Dobra praksa je da ostavimo **kocku s rezultatom** na kartici kako bi podsjetili ostale igrače na transformaciju.

Igrači ne igraju "pravu" bitku kako bi **aneksirali neutralni grad**. Ako igrač želi preuzeti kontrolu nad neutralnim gradom treba pomaknuti svog heroja na taj grad i odigrati **karticu oružja** zajedno sa **dodatnim karticama** sa **ukupnom snagom većom od snage obrane neutralnog grada** (nivo grada). U osnovnoj igri snaga obrane **neutralnih gradova je 4**.

Kada igrač osvoji neutralni grad označava ga **svojim tokenom grada nivoa 4**. Ne samo da igrač postigne kontrolu nad gradom već i pridobije lokalne plemiće na svoju stranu te dobije **jednu karticu lorda i jednu karticu resursa** iz javnog špila kartica. Igrač uzima karticu lorda iz **iste faksije** kao što je i **tip terena** na kojem se nalazi **aneksirani grad**. Ako nema kartice lorda iz tražene faksije u **javnom špil**u kartica igrač uzima karticu s **vrha špila** iz špila lordova. Nakon što je taj grad osvojen on **nije više neutralan** i ako tijekom igre promijeni vlasnika više **ne daje** jednog lorda i karticu resursa **novom** vlasniku.

NAPAD NA ČUVARE RUŠEVINA

Ruševine su ostaci drevnog hrama u čijoj dubini leže skriveni moćni artefakti. Moćne artefakte čuvaju moćna bića i bilo tko želi posjedovati moćan artefakt mora se snima boriti. Kretanje po kartici ruševina **automatski ne rezultira s borbom**. Svaki igrač treba **odlučiti** kada i želi li napasti čuvare ruševina. Naravno da bi igrač napao čuvare **mora imati figuricu heroja** na kartici ruševina. Napad na ruševine izvodi se **na isti način** kao i napad na **neutralni grad** – bez "prave" bitke. Igrač mora igrati **karticu oružja** s **dodatnim karticama** kako bi imao ukupnu snagu veću od **obrambene snage ruševina**. U osnovnoj igri obrambena snaga ruševina je **8**. Niti jedan igrač ne može posjedovati ruševine; ovo polje ostaje **neutralno** kroz cijelu igru. Nakon uspješnog napada na ruševine igrač **bira jedan** od dostupnih moćnih artefakata i **dodaje** ga u svoj **špil stvaranja**.

4. . ODBACIVANJE SVIH KARTICA

Nakon što je igrač završio sve svoje akcije uzima **sve odigrane kartice** i **sve novo dobivene kartice** (ako ih ima) sa stola te **sve ostale kartice** u svojoj ruci (ako je nešto ostalo) i **stavlja ih u svoj špil za odlaganje** tj. **zaklon**. (Iznimka: sve kartice koje su **postavljene u zasjedu** ili kartice **spremljene u šator** tijekom trećeg koraka "AKCIJE", **ostavljaju se** na stolu na označenim mjestima ili osobnom prostoru za igru). Na kraju ovog koraka **igrač bi trebao biti bez kartica**.

5. IZVLAČENJE NOVE RUKE

Igrač izvlači **6 novih kartica** iz svoje **nacije**. Ako nema dovoljno kartica u špil za izvlačenje igrač prvo uzima **sve preostale kartice** iz **nacije** (ako ih uopće ima) te **promiješa svoj špil za odbacivanje** te ga stavlja licem prema dolje na lijevo od sebe kako bi formirao svoj novi špil za izvlačenje. Nakon toga iz nove **nacije** igrač izvlači **ostatak kartica** kako bi sveukupno imao **6 kartica** u ruci.

KRAJ IGRE

BATTALIA: Stvaranje može završiti na **jedan** iz **dva** moguća načina:

1. Kada igrač **postavi** karticu terena na **posljednje slobodno polje** na ploči za igranje igra **odmah završava**.

Postoji važno pravilo koje se tiče završetka igre i njenih uvjeta. Ukoliko se dogodi da za **određeno polje** na ploči za igru ne postoji više **ispravna** kartica ceste ili grada koja se može iskoristiti tada je to **neprohodno polje**. Igrači takva **plja mogu označiti** sa bilo kojom **naopako okrenutom karticom koja se ne koristi** (možete koristiti neko od izbačenih kartica iz limba ili neku od kartica resursa – taj špil je skoro nemoguće potrošiti). U svrhu završetka igre to polje se **tretira kao da je na njemu sagrađena kartica** ali heroji **ne mogu prolaziti preko** tog polja.

2. Prvi igrač koji uspije napraviti svoj **5. grad nivoa 4** također **odmah završava igru**.

Igrači tada zbrajaju svoje **pobjedničke bodove** (nivoa svih svojih gradova) te igrač s **najvišim brojem pobjeđuje u igri**. (Nije nužno da isti igrač koji je postavio posljednju karticu ili koji ima 5 gradova 4. nivoa bude pobjednik) Ako dođe do **izjednačenja** (rijetko) onda je pobjednik igrač s **najviše gradova 4. nivoa**. Ako je tada još uvijek izjednačen rezultat računaju se gradovi 3. nivoa (ako je potrebno također se računaju gradovi nivoa 2 i 1 te na kraju prisutnost broja heroja na ploči).

DODATNA PRAVILA IGRE
SUNČEV PROROK

Sunčev prorok je vrlo moćna rekvizija koja ima veliki utjecaj na artefakte. Ono sadrži **dva kotača** a svaki ima **sedam krakova**. Na svakom kraku se nalazi simbol jednog od **sedam artefakata**. Simboli na vanjskim i unutrašnjim krakovima tako su posloženi da kada se unutarnji kotač okreće **samo jedan** par simbola se može **istovremeno poklapati**.

Na **unutrašnjem kotaču** na **kraku sa simbolom alata** nalaze se **strijela i sunčeva zraka**. Oni predstavljaju **sunčevu zraku**. Kada krak sa sunčevom zrakom pokazuje na neki od simbola artefakata iz vanjskog kruga onda je on **obasjan** magičnom sunčevom zrakom i dobiva **kratkotrajne** (na samo jedan dan) velike moći.

Tijekom igre a **prije početka kruga** prvog igrača započinje **novi dan** u svijetu Battalije a **unutarnji kotač se rotira za jednu poziciju u smjeru kazaljke na satu** (Važno: Prorok se ne okreće u prvom krugu igre). Na taj način **novi par simbola se poklapa** i sunčeva zraka **obasja sljedeći artefakt** (u smjeru kazaljke na satu) na vanjskom kotaču.

Normalno kada igrači izrađuju artefakte moraju izvući karticu s **vrha** pripadajućeg špila s artefaktima. Kada se **par simbola poklapa** igrači mogu **izabrati faksiju** tog artefakta. Ovaj bonus traje jedan cijeli dan (kompletan krug) tako da svi igrači imaju priliku iskoristiti ovu pogodnost. Kada se uzima artefakt čiji se simbol **poklapa** na krakovima igrač prvo **objavi željenu faksiju** te zatim pregleda pripadajući špil i uzme željenu karticu. Ako nema kartice koja je tražena igrač uzima **gornju** karticu s tog špila. Na kraju (kao i uvijek nakon potrage) **špil sa artefaktima se mora promiješati**.

Kada je artefakt **obasjan suncem** tada su njegove **moći udvostručene** za taj krug. To znači da se taj artefakt može koristiti **dva puta u tom istom krugu** ili se može koristiti **jednom s poboljšanim svojstvima ili duplom snagom**...

Uglavnom povećana moć obasjanih artefakata je da su **udvostručeni** ali za svaki artefakt postoji pravilo koje se može **različito interpretirati**. Svaki igrač može odlučiti dali će koristiti dupli efekt u jednog akcijskoj liniji ili (slično kao i kod amajlija) u dvije linije kao virtualnu kopiju kartice (**efekt račvanja**). Slijedi lista najvažnijih efekata kad je artefakt **obasjan zrakom sunca**:



Alati – ova kartica se može igrati u **jednoj akciji** što iziskuje korištenje do **4 slobodnjaka** (zapravo u osnovnoj igri za samo jednu akciju nema potrebe za više od 3 slobodnjaka ali u ovom slučaju ovaj jedan će biti dodatak) **ili** se može koristiti **dva puta u dvije** odvojene akcijske linije (**račvanje linija**) što iziskuje **do 2 slobodnjaka** u svakoj od linija.



Oružja – se mogu koristiti u **dvije odvojene akcije** tj. u **račvanoj liniji** (na primjer za angažiranje heroja i za započinjanje bitke istovremeno s jednom karticom) **ili** se može odigrati **jednom u bitci** ali tada sa **duplom snagom** (kao koristimo dvije kartice oružja). Ako oružje igramo u **dvije različite akcije** tada njegova snaga **nije udvostručena**.



Amajlije – ove kartice mogu transformirati **dvije različite kartice** ali **nikada istu karticu dva puta**. Kocka se baca **posebno** za svaku karticu. Efekt transformacije za prvu karticu mora se **dovršiti do kraja** prije bacanja kocke za drugu karticu. Nakon prvog bacanja kartica obasjane amajlije **ne odlazi direktno u zaklon već igrač baca kocku ponovo za drugu karticu**.



Titule – igrač može napredovati **jednu jedinicu dva puta** ili **dvije jedinice jedan put u jednoj liniji** ili u **račvanoj liniji**. Ako se transformacija koristi za 2 jedinice u **jednoj liniji** tada se kartica titule stavlja ispod te između te dvije jedinice (malo prema dolje kako bi se vidio simbol titule i podsjetio nas na transformaciju).



Magični svitci – igrač može promijeniti faksiju **dvije kartice** (u jednoj ili u **račvanoj liniji**). Također može konvertirati **sebe i još jednu drugu** karticu.



Šator – **dvije** kartice mogu biti **odjednom stavljen** pod šator ali igrač **svejedno mora platiti samo jednu karticu resursa** za podizanje šatora. Kada uzimaju kartice iz šatora igrači moraju uzeti **sve kartice istovremeno** kao što su i postavljene. Igrači **ne mogu** staviti drugu karticu u šator koji je **odigran u prijašnjim krugovima**.



Konji – ako se igraju za **kretanje** – onda dozvoljavaju **jednom heroju kretanje do 6 polja** ili **dvama herojima po 3 polja** svaki. Ako konji **sudjeluju u bitkama** onda se njihova snaga **udvostručuje** (kao koristimo dvije kartice konja).

SUNČEV PROROK





U ovom primjeru amajlija (1) je obasjana zrakom sunca tako da može transformirati dvije kartice.

Prvo igrač stavlja karticu **titule** na amajliju i **okreće 2** – kakva sreća! (2).

Now he can play his **title** as if there are **two copies** of that card.

Tada igrač **unaprijeđuje** prvo poglavicu Otočana u **svećenika** Otočana (3).

Zatim **unaprijeđuje** slobodnjaka Medvjedeg naroda u poglavicu Medvjedeg naroda (4).

Nakon toga igrač stavlja na karticu **alata** na amajliju i **baca kocku...** (5).

... na nesreću rezultat **kocke** je 4 te mora **postaviti** karticu **alata** **u zasjedu** ali **ne treba izbaciti** niti jednu karticu kako bi to napravio.

SCENARIJI IGRE

NAPREDNA IGRA

Napredni igrači mogu igru napraviti čak i **više strateškom** dodavajući dodatna pravila u igru. U naprednoj igri igrači trebaju uzeti u obzir **različite tipove terena**. U ovakvoj igri igrači imaju prednost kada se kreću ili se bore na domaćem terenu. **Domaći teren** je tip terena koji je **prirodan** za heroja igračeve **fakcije**. Prednosti koje donose domaći tereni su sljedeći:

- Prednost kod kretanja** – heroji se mogu **besplatno** pomicati po **domaćem terenu**. Smatra se da domaći teren daje dovoljno resursa da se heroji (vojske) slobodno po njima mogu kretati bez potrebe za dodatnim resursima i ostalim pomoćima. Slobodno kretanje **može se kombinirati** s kretanjem pomoću resursa ili pomoću kartica konja. Kretanje heroja pomoću konja može se čak i koristiti kada se domaći tereni usred putanje kretanja heroja.

U ovom primjeru heroj zlatnog igrača **Ljudi iz Oblaka** je na polju **A**.

Igra **artefakt konja** koju mu omogućuje pomicanje heroja za do **3 polja**.

Premda su **ruševine** (5) udaljene od heroja za **5 polja** igrač slobodno može doći do njih jer na njegovoj putanji se nalaze **dva polja domaćih visokih planina**.

Tijekom pomicanja igrač treba "platiti" samo prolazak preko **polja 1, 3 i 5**.

Igrač prelazi preko **polja 2 i 4** **besplatno** jer su to **domaći tereni** njegovog heroja.



- Prednost kod bitaka** – igrači dobivaju **+1 snagu** za svaku bitku na **domaćem terenu**. Domaći teren za igrača je **domaći teren** njegovih **heroja**. Ovaj bonus se dodaje u **početnu snagu bitke**. **Nije bitno** da li u bitci sudjeluje igračev heroj (i sami gradovi dobivaju bonus domaćeg terena) i nije bitno da li je igrač napadač ili se brani u borbi.



U ovom primjeru **crveni** igrač **napada** grad nivoa 2 (**A**) kojeg kontrolira **zlatni** igrač.

Teren grada je **crveni kanjon** tako da **crveni** (Narod Ognja) igrač koji je napadač dobiva **+1 snagu** za **bonus terena**. Što se tiče bonusa terena **nije bitno** tko je **vlasnik** grada. Premda igrač **Ljudi iz Oblaka** kontrolira taj grad **teren nije njegov domaći teren** te on **ne dobiva** bonus terena.

Ako bi **crveni** igrač napao neki drugi grad **zlatnog** igrača (**B**) igrač u obarani ne bi dobio **bonus terena** jer su njegova **domovina** **visoke planine**.

ALTERNATIVNI SCENARIJI IGRE

Ovo su **drugi načini** za **postavljanje igre** koji dodaju nove mogućnosti i uzbuđenja u igru. Budite slobodni stvarati vaša **kućna pravila** i **scenarije** te ćemo Vam biti iznimno zahvalni ako nam pošaljete neke dobre ideje na: battalia@fantasmagoria.bg

Prvi način za **postavljanje igre** je vrlo sličan osnovnoj igri ali s **povećanom težinom**. Početne pozicije gradova su iste samo se za neutralne gradove koriste tokeni nivoa 6 umjesto 4. Nivo aneksiranog grada je i dalje standardnih 4 tj. 4 (PB). Snaga čuvara ruševina je 10 umjesto 8. *Sva ostala pravila su ista kao i u osnovnoj igri*. Igra je na ovaj način duža!

Druga opcija je uvelike drugačija. Igrači započinju igru **bez početnih gradova**. Na četiri kuta ploče za igranje igrači stavljaju **neutralne** gradove **nivoa 6**. Igrači trebaju koristiti iste tipove kartica kao što su i njihovi početni gradovi u osnovnoj igri. Igrači stavljaju po jedan moćni artefakt licem prema dolje ispod svakog neutralnog grada a peti moćni artefakt vraćaju u kutiju bez da ga pogledaju. Na **centralni kvadrat** na ploči igrači stavljaju **karticu ruševina** bez da ga označe tokenom – to je sada kao neki **javni grad** koji uvijek ostaje **neutralan**. Svaki igrač postavlja jednu od svojih figurica heroja na ruševine. Tijekom igre jedan igrač ima pravo aneksirati **samo jedan neutralni grad**. Kada igrač preuzme kontrolu nad neutralnim gradom za **nagradu** dobiva jednu karticu lorda koji pripada istoj faksiji koje je i osvojeni grad, jednu karticu resursa i moćni artefakt sakriven ispod grada. Jednom kada je neutralni grad osvojen on može biti preuzet od strane nekog drugog igrača. **Obratite pozornost** na to kako ćete graditi ceste i gradove jer na početku su svi igrači jako blizu jedan drugome i svi su direktno spojeni cestama :) !

Igrači također mogu **modificirati** neka **pravila igre** ili **postavljanja** kako bi igra bila **brža** i **jednostavnija** ili pak **duža** i **komplikiranija** tako da najbolje odgovara njihovom ukusu. Na primjer igrači mogu odlučiti da **započnu igru** s **dva** ili **više vlastitih gradova** ili da **započnu igru bez neutralnih gradova**. Mogu **započeti igru** s **jednom** ili **dvije** figurice heroja na ploči... ili promijeniti uvjete završetka igre.

Važno: Svi igrači se trebaju usuglasiti s promjenama pravila i novim načinom postavljanja prije nego igra započne. Igrajte pošteno i dobro se zabavite!

Od autora: Zbog svoje mehanike ova igra je puna preokreta tako da nikada nemojte odustati i igrajte do kraja te očekujte neočekivano i uživajte u svijetu Battalije!

PAR PRAKTIČNIH SAVJETA

Dobra je praksa da osoba koja sjedi do sunčevog proroka za stolom okreće unutarnji kotač u **smijeru kazaljke na satu** (uvijek **prije početka kruga prvog igrača**). Tada objavi **glasno** da je **započeo novi dan** i opiše koji artefakti su u paru a koji je **obasjan sunčevom zrakom**. Uvijek je najbolje da je samo jedna osoba zadužena za taj process kako bi izbjegli greške.

Sunčev prorok se opisuje kao kalendar koji broji dane. Jedna puna rotacija unutrašnjeg kruga znači da je prošao jedan tjedan u igri. Jedna igra uglavnom traje tri ili četiri tjedna. Igrači mogu lako pratiti vrijeme u igri pomoću pozicije proroka. Također se može i koristiti kako bi ograničili igru na određeni broj tjedana (2 tjedna za kratku igru, 3 tjedna bi bilo optimalno, 4 ili 5 za lijepu dugu igru...).



IGRA ZA DVA ILI TRI IGRAČA

Za igru za dva ili tri igrača igru treba **postaviti** na sljedeći način.

IGRA ZA TRI IGRAČA

U igri za tri igrača uzimaju se 4 grada s **raskršćima** po jedan od svake faksije i **nasumično** se tri grada postavljaju na polja označena **malim smeđim kvadratima**. To će biti njihovi **početni gradovi**. Četvrti preostali grad se stavlja sa strane i više se ne koristi u igri. Zatim igrači uzimaju nova 4 grada s **raskršćima** po jedan od svake faksije i **nasumično** se tri grada postavljaju na polja označena s **malim bijelim kvadratima**. To će biti **neutralni gradovi** te se označavaju neutralnim tokenom 4. Ponovno četvrti preostali grad se vraća u kutiju.

Kada se pripremaju moćni artefakti igrači trebaju uzeti nasumično **4 moćna artefakta** i staviti ih na njihovo **predviđeno mjesto** na ploči za igranje a petu karticu vratiti u kutiju bez da je se pogleda. Nakon što su igrači odlučili koja će biti faksija te uzeli pripadajuće figurice i tokene četvrti set figurica i tokena se vraća u kutiju. *Svi drugi koraci postavljanja kao i kod osnovne igre za 4 igrača vrijede i ovdje.*

Igra se odvija na standardan način s jednom bitnom iznimkom. Tri tamnija polja u kutovima ploče za igranje (označeni s **X** na dijagramu ispod) smatraju se neprohodnim terenima te igrači na njima ne smiju graditi ceste ili gradove. Ova polja se ne računaju za završetak igre. Drugim riječima ova polja treba tretirati kao da ne postoje.

POSTAVLJANJE IGRE ZA **TRI** IGRAČA



IGRA ZA DVA IGRAČA

U igri za dva igrača prije nego igrači počnu slagati špilove kartica trebaju izbaciti **sve kartice** (jedinice, artefakte, gradove i ceste) **tokene** i **heroje** od jedne faksije koju odaberu. Igrači mogu birati nasumično koju će faksiju odbaciti ili se mogu međusobno dogovoriti. Također igrači moraju izbaciti 20 kartica resursa (jer izbacuju 20 kartica jedinica). *Zatim nastavljaju s klasičnim postavljanjem igru uz ove iznimke:*

Igrači uzimaju 3 grada s **raskršćima** po jedan od svake faksije i **nasumično** ih postavljaju na dva polja koja su označena s **malim smeđim kvadratima**. To će biti njihovi **početni gradovi**. Treći grad se izbacuje iz igre. Tada igrači opet uzimaju 3 grada s **raskršćima** po jedan od svake faksije i **nasumično** ih postavljaju na dva polja označena **malim bijelim kvadratima**. To su **neutralni gradovi** te moraju biti označeni neutralnim tokenom 4. Treći preostali grad se vraća u kutiju.

Igrači trebaju izbaciti dva nasumična Moćna artefakta (i vratiti ih u kutiju) i postaviti ostala **tri Moćna artefakta** na njihova **predviđena polja** na ploči za igranje. Nakon što su igrači odlučili koja će biti faksija te uzeli pripadajuće figurice i tokene treći set figurica i tokena se vraća u kutiju.

Igra se nastavlja normalnim slijedom uz jednu važnu iznimku. Polja na vanjskim dijelovima ploče za igranje (označeni s **X** na dijagramu ispod) smatraju se neprohodnim terenima te igrači na njima ne smiju graditi ceste ili gradove. Ova polja se ne računaju za završetak igre. Drugim riječima ova polja treba tretirati kao da ne postoje. Ta polja vizualno su odvojena s debljom linijom.

POSTAVLJANJE IGRE ZA **DVA** IGRAČA



DIZAJN IGRE: Alexandar Guerov

DODATNI RAZVOJ IGRE: Ledha Guerova, Alexandar Guerov

ILUSTRACIJE: Albena Noveva, Atanas Lozanski, George Tanev

GRAFIČKI DIZAJN: Alexandar Guerov, Albena Noveva, Atanas Lozanski, Ledha Guerova

3D MODELIRANJE: Borislav Barzev, Vasil Hristov

TESTNI IGRAČI: Alexander Gerov "The Handsome", Fani Petkova, Antony Dragomanov, Georgi Stankov, Atanas Lozanski, Bonka Lozanska, Albena Noveva, Vasil Hristov, Borislav Barzev, Desislava Petrova, Pirina Kasapinova, Kiril Vodenicharov, Pavel Kolev, Deyan Georgiev, Nikolay Zhekov, Taner Aliosmanov, Rostislav Tzachev, Kiril Ivanov, Pavel Janachkov, Danail Denev, Vancho Ivanov, Kostadin Raev, Karina Popova, Assen Illiev, Dechko Dechkov, Vladimir Betov, Ognyan Vassilev, Mila Stanoeva, Georgi Katzarski

POSEBNE ZAHVALE: Adrian Popov, Karina Popova, Antony Dragomanov / Veli, Juli and Sasho from 27th Cube

ALL RIGHTS RESERVED

© 2015 Fantasmagoria Ltd.

Geo Milev Str. 30, Sofia, Bulgaria

kingdom@fantasmagoria.bg

www.facebook.com/fantasmagoria.bg

www.fantasmagoria.bg

www.BigBag.bg

+359 895 61 88 10

