

# Kutná Hora

## Grad srebra

### UPUTSTVO

*U brdima centralne Češke otkriveno je srebro. Rudari sada hrle u taj kraj i u uspavanoj češkoj dolini razvijaju veliki i bogati grad.*

*Igrači su uticajne glave bogatih porodica, koje imaju kontrolu nad raznim esnafima. Koriste svoje bogatstvo da prošire rudnike i podignu grad Kutna Hora. Odluke igrača utičaće na proširenje grada i promene ekonomije. Da biste pobedili, morate da se prilagodite promenama cena i da pažljivo uočite nove mogućnosti koje vam se ukazuju.*

KAKO SE IGRA?

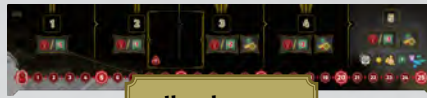


[www.cge.as/kh\\_http](http://www.cge.as/kh_http)

# Komponente



tabla Kutna Hora



prikaz krugova

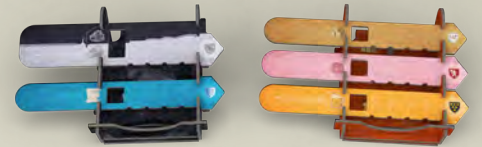


tabla gradske većnice



4 table igrača

Pre prve partije sastavite ove komponente kao što je prikazano na sledećoj strani.



2 postolja za karte



11 pločica Siete Varvare



4 podsetnika



24 pločice građevina esnafa



12 pločica esnafa



18 tokena pelikana



12 pločica javnih građevina



tabla istraživanja



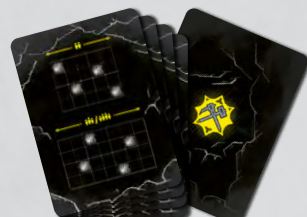
4 pločice stene



12 tokena ugljenika



9 karata postavke esnafa



15 karata postavke rudnika



4 pločice rudarske tehnologije



27 pločica rudnika



53 novčića



marker prvog igrača



6 karata akcije po igraču



21 karta stanovištva



16 karata rude



10 karata događaja

## RE-WOOD



Ponosimo se što smo proizveli prvu savremenu društvenu igru koja koristi RE-Wood – revolucionarni materijal razvijen u Nemačkoj. Ta nova tehnologija kombinuje drveni otpad i reciklirane veziune materijale za proizvodnju izuzetno detaljnih komponenata za društvene igre, koje pružaju jedinstven osećaj.



1 marker kruga



1 marker poreza



Jedan set figura u boji svakog igrača.



12 tokena kućica



9 figura rudara



3 markera parcela



6 markera proizvodnje



1 marker ugleda



1 marker bodova

### REZERVNI TOKENI

Ovu pločicu čuvajte u kutiji za slučaj da izgubite neki od postojećih neophodnih tokena.



Nemojte da ih odvajate!

## SAZNAJTE VIŠE!



[www.cge.as/KH\\_extra](http://www.cge.as/KH_extra)

- Više o igri
- Deluks dodaci
- Saveti i predlozi
- Beleške autora
- Zvanični video „kako se igra“



Set Metalnih Novčića

## Sklapanje postolja za karte

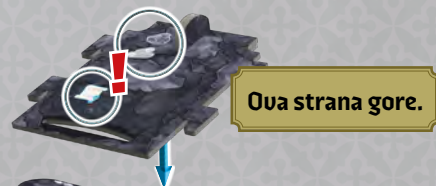
Savijte karton na suprotnu stranu od strane sa usekom.

Ako savijate na pogrešnu stranu postolja će pući.

Korak A



Korak B



Ova strana gore.

1.



2.

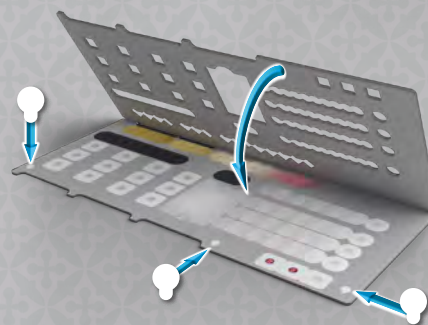


Korak C



## Sklapanje table igrača

Stavite dvostranu lepljivu traku kao što je prikazano.



# Postauka igre

## PRIKAZ KRUGOVA

- U partiji za 4 igrača koristi se strana sa pet krugova.
- U partiji za 2 ili 3 igrača koristi se strana sa šest krugova.

1. Stavite **marker kruga** na prvo polje na prikazu krugova.
2. Stavite **marker poreza** na polje 0 na prikazu poreza, koji se nalazi ispod prikaza krugova.
3. Stavite na prikaz krugova **3 građevine s crvenim uglednicima**, na označeno polje koje pokazuje kad ulaze u igru.



## TABLA GRADSKE VEĆNICE

4. Grupišite građevine esnafa po boji u šest gomila. Iz svake gomile uzmite pločicu sa obeleženim uglom.

simbol esnafa



Okrenute su na ovu stranu dok se građevina ne izgradi.

6 pločica je obeleženo

Obeležene pločice će biti na dnu gomile iste kategorije. Promešajte ih i nasumično stavite na 6 polja u dva krajnje leva stupca. Preostale 3 pločice sa svake gomile stavite nasumičnim redosledom na odgovarajuću pločicu na tabli.

5. Grupišite **građevine sa zelenim, srebrnim i žutim uglednicima** u 3 gomile, po boji. Svaka gomila se nasumično meša i stavlja na kraj reda, na polje koje odgovara prikazanom ugledniku.

Od sada ćemo sve građevine s uglednicima nazivati **javnim građevinama** – svako može da ih sagradi, ali neće biti ni u čijem vlasništvu.



Okrenute su na ovu stranu dok se građevina ne izgradi.

## TABLA KUTNA HORA

Sklopite tablu Kutna Hora tako da odgovarajuća strana bude gore.

- U partijama za 3 ili 4 igrača koristi se strana sa više kvadrata.
- U partijama za 2 igrača koristi se strana sa manje kvadrata.

6. Nasumično izaberite jednu kartu postavke rudnika.
7. Promešajte pločice stene licem nadole, stavite ih na polja rudnika prikazana na karti postavke, pa ih okrenite.



Ove zvezdice će biti bitne na kraju partije, kada se računa vrednost svakog reda.



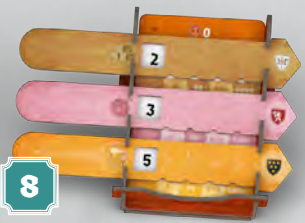
1 nasumična karta postavke rudnika

PRIKAZ KRUGOVA

TABLA GRADSKE VEĆNICE

TABLA KUTNA HORA





## POSTOLJA ZA KARTE

8. Stavite **postolja za karte** tako da svi mogu da ih vide. Pokazivači se postavljaju u početni položaj koji je krajnje levi i prikazuju brojeve na karti u krajnjem levom stupcu. Proverite jesu li karte u numeričkom redosledu, počevši od karte 0 na prvom mestu i karte za okretanje špila na samom kraju.



špil stanovištva 0 do 19



špil rude 0 do 14



## KATEDRALA SVETE VARVARE

9. Stavite **katedralu Svete Varvare** tako da je svi vide. Prema redosledu brojeva postavlja se 11 pločica, od 1 do 5 u donji red, od 6 do 10 u srednji red, i 11 na vrh.



10

## BANKA

10. **Novčiće** držite blizu table da predstavljaju banku zajedno sa **tokenima uglednika** i **tokenima pelikana**. Koristite tačno 3 tokena uglednika svake boje.



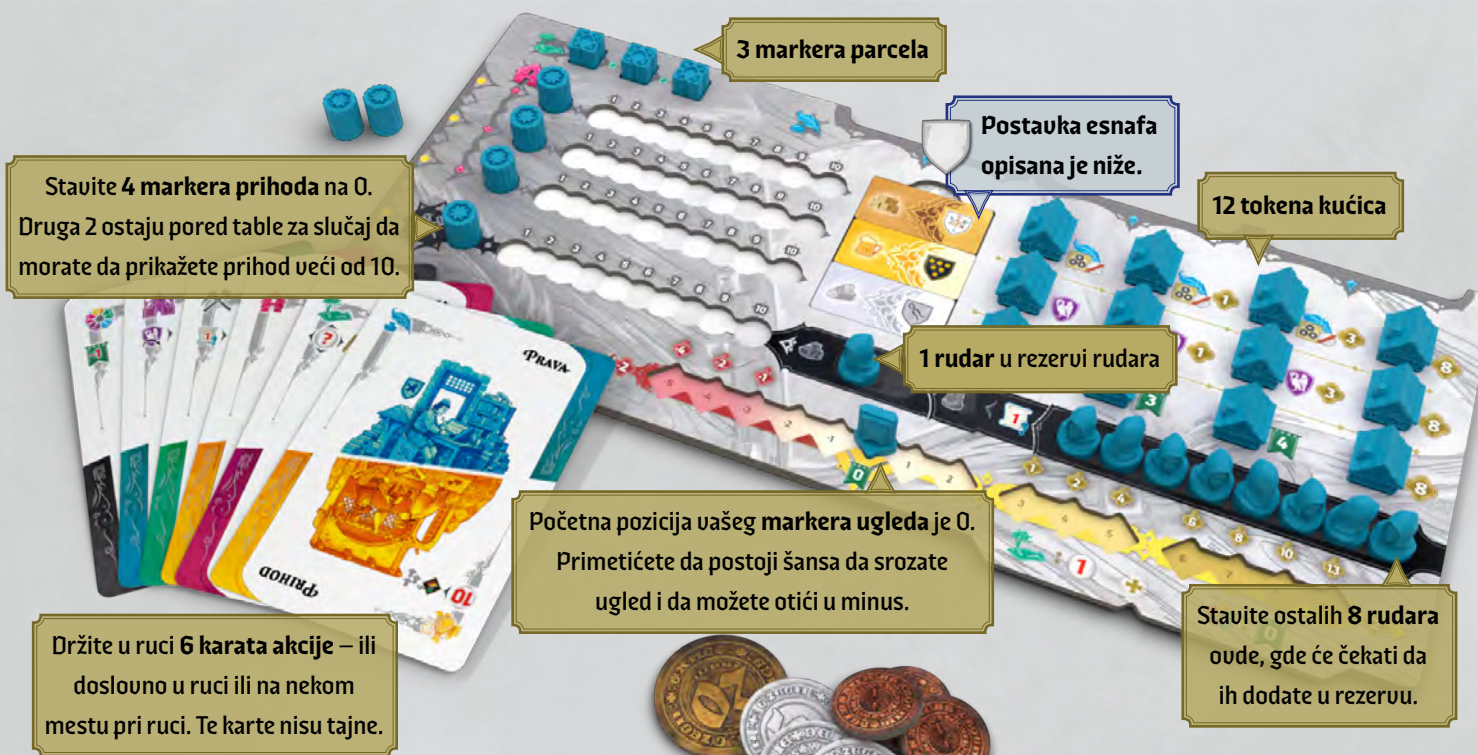
## RUDNICI

11. Stavite **4 pločice rudarske tehnologije** na gomilu, licem nadole, po redu. Pločica sa brojem 1 treba da bude na vrhu.
12. Sortirajte **pločice rudnika** licem nadole, u skladu sa njihovim poledinama. Promešajte gomile, pa izdvojte gomilu rudarskih pločica sa pločicama na vrhu, pločicama u sredini i pločicama na dnu. Stavite gomilu na sredinu table istraživanja tako da jedno polje bude namenjeno za odbačene pločice.



# Postauka igrača

Svaki igrač bira boju i uzima figure te boje. Većina figura se postavlja na vašu **tablu igrača**.



Vaš **marker bodova** se postavlja na polje 0 prikaza bodova na tabli Kutna Hora.

## PRVI IGRAČ



**Marker prvog igrača** zasnovan je na prvom gradskom pečatu Kutne Hore iz 1308. Dajte ga igraču koji je poslednji od vas bio negde ispod zemlje. (Ili prvog igrača prosto odredite nasumično).



### Početni groši:

- prvi igrač – 40 groša
- drugi igrač – 41 groš
- treći igrač – 42 groša
- četvrti igrač – 43 groša

# Postauka esnafa

Svaki igrač je pripadnik **3 esnafa**. Vaši esnafi određuju koje građevine možete graditi, a koje ne.

Karta postavke esnafa prikazuje jedan skup esnafa za svakog igrača. Nasumično izaberite kartu i primenite njen deo u zavisnosti od broja igrača.

- **Svaki igrač, obrnutim redosledom, bira jedan skup** počevši od poslednjeg igrača. Prvi igrač bira poslednji i preostaje mu samo jedan izbor.
- Potom će svi rasporediti svoje pločice esnafa u redove. **Igrači to biraju po redosledu, počevši od prvog igrača.**



**U prvoj partiji** koristite kartu postavke esnafa 1 koja je prikazana oude.

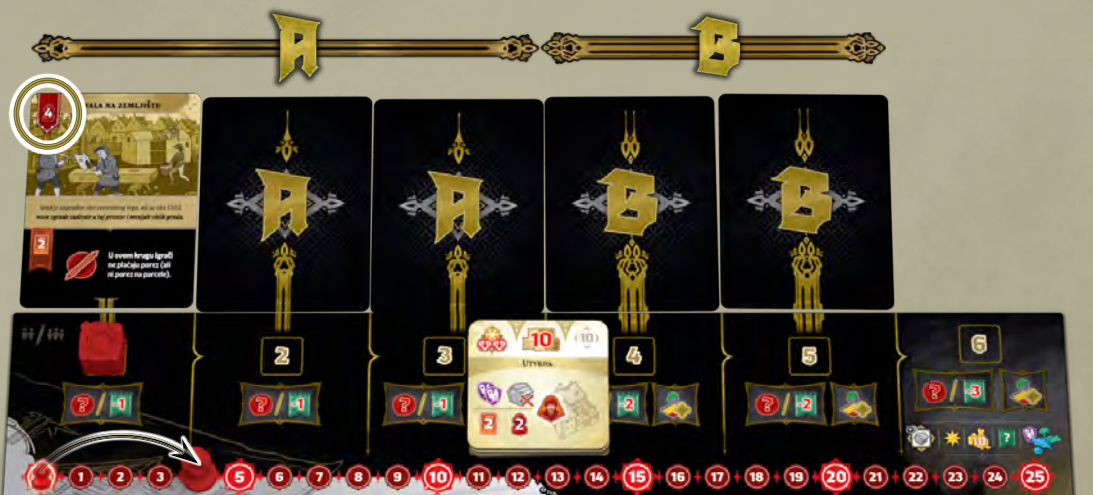
Dajte svakom igraču različit skup od 3 esnafa izabran iz odgovarajućeg dela ove karte. Možete da ih dodelite nasumično ili igrači mogu da biraju. Ne brinite preterano o tome. To je samo prva partija.

Stavite esnafa na svoju tablu igrača prema redosledu prikazanom na karti. Njihov redosled ćete u kasnijim partijama moći sami da izaberete.

## Partija za dva igrača – postavka karata događaja

U partiji za 2 igrača koriste se karte događaja da povećaju ekonomsku aktivnost.

Razdvojte karte događaja u dva špila A i B i promešajte oba. U svakom krugu osim u posljednjem desiće se neki događaj. U krugovima pre nego što u igru uđe gomila sa crvenim uglednicima, desiće se događaji. U krugovima posle desiće se događaj B. Podelite događaj iz odgovarajućeg špila licem nadole iznad svakog polja na prikazu krugova (i ne zaboravite da u poslednjem krugu nema događaja). Otkrijte događaj prvog kruga sada, pre početka prvog kruga.



Ako događaj prvog kruga u gornjem levom uglu ima simbol poreza, pomerite napred marker poreza za odgovarajući broj polja.



Karte događaja mogu da se koriste da ekonomija partija za 3 i 4 igrača bude aktivnija, ali nisu neophodne.

## KUTNA HORA



Otkriće srebra u blizini današnje Kutne Hore 1260. godine je izazvalo srebrnu groznicu koja je privukla ljude iz čitave Evrope. Uz nove rudnike nikla su naselja i improvizovane kapele, a na brdu iznad reke nastao je grad Kutna Hora. Taj grad će postati veliki izvor moći i bogatstva za češku krunu u veku koji je usledio i po važnosti će se meriti čak i sa Pragom.

Grad se u početku širio spontano, bez plana. Rudarski logori su se širili i spojili u jedno naselje. Međutim, uskoro je uspostavljena organizacija, podignute su zidine i Kutna Hora je postala pravi grad.

U toku narednih 20 godina Kutna Hora je proizvodila jednu trećinu srebra u Evropi. Međutim, bio je to tek početak. U našoj igri jedan krug predstavlja otprilike 13 godina progressa... što je zapravo samo apstrakcija. Potrebna su samo dva kruga da bi se sagradila neka crkva čija je izgradnja, istorijski gledano, trajala više decenija.

Srebro se u Kutnoj Hori kopalo nekoliko vekova. U početku se nalazilo veoma blizu površine, ali su tokom godina rudnici bivali sve dublji. Dublji rudnici zahtevali su sve složeniju logistiku. Rudari su morali da ispuštavaju vodu i uvode svež dotok vazduha. Najdublji rudnik Kutne Hore zvani Magarac je verovatno bio najdublji aktivni rudnik na svetu.

Od srebra se nije obogatilo samo plemstvo već i obični građani. Rudari, zidari, trgovci i kovači – svi koji su se bavili srebrom su dobili svoj udeo. Kako su se bogatili, građani su želeli da to bogatstvo pokažu svetu. Gradili su crkve i kuće – pa čak i vile – koje su bile demonstracija njihovog bogatstva i nezavisnosti. Simbolično, građevine su predstavljale i njihovu želju da samostalno upravljaju, bez uplitanja plemstva.

Nadamo se da će vam ova igra oživeti duh jednog doba – doba u kome su vredni rudari i građani pretvorili srednjovekovnu dolinu u jedan od najvažnijih gradova renesansne Evrope.

# Cene

Kutna Hora ima 6 vrsta roba. Njihove cene prikazane su u praškim grošima, valuti koju je kralj Vaclav II počeo da kuje pošto je preuzeo kontrolu nad rudnicima srebra Kutne Hore.

Kada igra nalaže da morate isplatiti određenu količinu drva ili dozvola, proverite njihovu trenutnu cenu i platite odgovarajući broj groša.

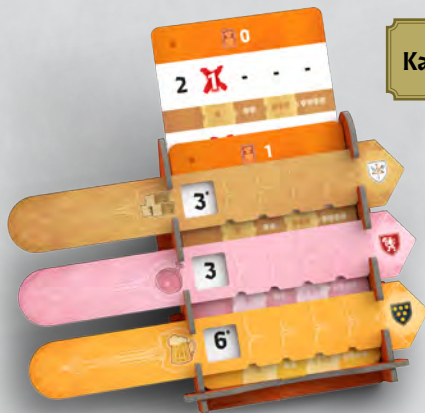


Cene će u toku partije varirati. Kada se zbog nekog efekta špil stanovištva ili špil ruda pomera napred, sklonite prvu kartu i stavite je na kraj špila, iza svih ostalih karata. Kartu nemojte okretati (otkrivati).



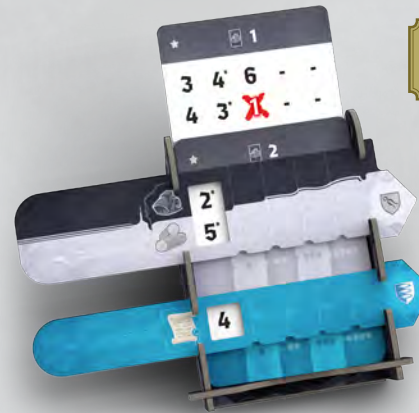
## Dinamična ekonomija

Cena robe prati logične principe ponude i potražnje.



Kada broj stanovnika raste...

... rastu i cene.



Kada raste proizvodnja rude...

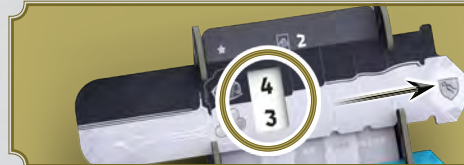
... cene rude opadaju...



... ali rastu cene srebra i dozvola.



Kada izgradite esnafsku građevinu, njen pokazivač se pomera udesno i cene opadaju.



Zbog građevina sive boje koje se bave srebrom, cene srebra opadaju, ali cene rude rastu.

Zašto je ovaj broj precrtan? Objasnićemo na strani 15.



## Tok partije

Partija se igra u krugovima, kao što je prikazano na vrhu table na prikazu krugova.

Igrač sa markerom prvog igrača igra prvi potez u krugu. Igra se potom nastavlja u smeru kazaljke na satu, sve dok svaki igrač ne odigra **3 poteza**.

**Na svom potezu** odigravate jednu svoju kartu akcije tako što birate jednu od dve akcije prikazane na njoj.

Ta karta ne može da se ponovo koristi do kraja kruga kada je odigrana. Dakle, kada izaberete akciju koju ćete izvesti, odričete se mogućnosti da koristite drugu polovinu karte. **Dobro planirajte unapred.**



U prva dva poteza odigravate **2 karte po potezu**. Posle toga vam preostaju samo 2 karte. U poslednjem potezu izaberite i **odigrajte samo 1 kartu**.

**Krug se završava** kada su svi igrači odigrali 3 poteza (i od svojih 6 karata odigrali 5). Neke stvari se dešavaju na kraju kruga, što se vidi na prikazu krugova (*detalji su na strani 16*).

- Na kraju svakog kruga svaki igrač mora da plati porez ili gubi na ugledu.
- Posle nekoliko krugova u igru ulaze pločice crvenih uglednika.
- Uglednici mogu da daju bodove za različite stvari na kraju svakog od 3 poslednja kruga – a možda i ne! Igrači će uticati na ono što se boduje u tom koraku.

**Da biste se pripremili za sledeći krug** uzmite sve karte akcije nazad u ruku. Sada ponovo možete da koristite karte.

**Marker prvog igrača pomera se ulevo** i novi prvi igrač započinje novi krug.



*Plavi je u prvom potezu odigrao parcelu i rudnik. U drugom potezu želi da ponovo rudari, međutim, ne može. U ruci više nema akciju rudarenja, a ne može da upotrebi čak ni džokera, zato što je i ta karta odigrana. Plavi sada žali što nije bio oprezniji i što nije upotrebio svoju drugu kartu parcela umesto rudnika.*



### METALURZI

Postupak izdvajanja srebra iz rude bio je dugotrajan i složen. Građevine metalurga u ovoj igri predstavljaju razne faze tog postupka. Kutna Hora je bila industrijski grad i desetine visokih peći gorele su dan i noć.

## Kako pobediti



Kako to obično biva, pobednik je igrač s najviše bodova. Ali kako sakupljate bodove? Postoji više načina da se u toku partije sakupljaju bodovi. Na kraju svakog od poslednja 3 kruga postoji posebna faza bodovanja uglednika, dok se na kraju partije dobija odlučujući broj bodova. Detalje ćemo objasniti kasnije, ali evo jednog korisnog saveta: pogledajte svoje pločice i obratite pažnju na gornji levi ugao.

Ovi simboli mogu odgovarati simbolima na ivici table i na susednim građevinama. Svaki takav simbol daje 1 bod na kraju partije.



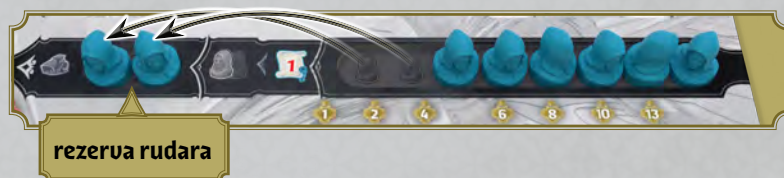
Ove zvezdice pokazuju koliko će red rudnika vredeti. Igrači sa više zvezdica dobiće više bodova iz reda. Pokušajte da dominirate unosnim redovima.



# Akcija rudarenja

Rudarenje povećava vašu proizvodnju ruda i omogućava vam da kasnije u toku partije dobijate bodove.

**1. Pogledajte svoju rezervu rudara.** Partiju počinjete s jednim rudarom u rezervi. Stoga za prvi rudnik ovaj korak možete da preskočite. Ako u rezervi, međutim, nemate rudare, morate da kupite dozvolu za više rudara. Pogledajte trenutnu cenu dozvole (plavi pokazatelj) i platite toliko groša da prebacite 1 ili 2 rudara iz oblasti desno u rezervu rudara (u njoj ne mogu biti više od 2 rudara).



**2. Vucite pločice rudnika i izaberite 1.** Broj koji vučete zavisi od trenutnog nivoa rudarske tehnologije. Na početku partije on iznosi 1, tako da vučete samo jednu pločicu. Na višim nivoima vučete prikazani broj pločica i birate jednu koju ćete odigrati. Ostale stavljate na gomilu odbačenih pločica. Ako se gomila pločica rudnika potroši, napravite novu gomilu tako što ćete promešati odbačene pločice (pločice sa brojevima I, II i III će od tog trenutka biti izmešane).



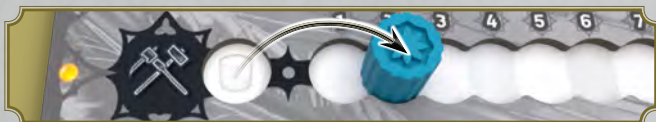
**3. Izaberite polje i platite cenu.**

Morate da gradite na samom ulazu u rudnik, pokraj već sagrađenog rudnika ili ispod već sagrađenog rudnika. Dva ulaza su odštampana na tabli i cena gradnje na nekom od njih iznosi 2 drвета. Cenu gradnje na nekom drugom praznom polju određuje rudnik pored ili iznad njega. Ako može da važi više cena, plaćate onu najveću (nikako zbir svih cena). Ne možete da gradite na pločici stena ili na već postojećem rudniku.



**4. Stavite pločicu rudnika, označite je rudarom iz rezerve i postupite po ikonama prikazanim na njoj.** Stavljena pločica može da ima nekoliko efekata:

**2** Većina pločica rudnika povećava proizvodnju ruda. Pomerite marker ruda na svojoj tabli da pokažete koliko sada proizvodite ruda.



**2** Izvucite prikazani broj karata sa početka i stavite ih na kraj špila ruda (kad god sagradite nešto što će povećati vašu proizvodnju ruda, stavićete odgovarajući broj karata špila ruda sa početka na kraj).

**1** Pojedini rudnici priulače nove ljude u grad. Izvucite prikazani broj karata sa početka i stavite ga na kraj špila stanovništva.

**2** Pojedini rudnici vam odmah daju bodove. Pomerite marker bodova za prikazani iznos.

Za konačno bodovanje.

Cena koja zbog ove pločice važi za polja pored i ispod.



Proizvodnja ruda.

Ostali efekti.

## RUDARI

Rudar je radio u tami podzemlja, uz snop svetlosti sićušne lampe, tek malo jači od plamena obične šibice. Svakodnevno mu je smrt disala za vratom – tunel je mogao da se uruši svaki čas i rudar je mogao da se uguši. Međutim, za razliku od srednjovekovnih kmetova, rudari Kutne Hore su bili slobodni građani. Drugim rečima, bili su dobro plaćeni za tako opasan rad.

## Akcija prava

Pre nego što u Kutnoj Hori sagradite neku građevinu, morate da za to pribavite ekskluzivna prava.

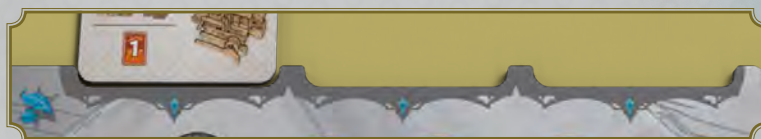
1. **Izaberite pločicu građevine sa table gradske većnice.** Raspoloživa je samo gornja pločica sa svake gomile. Građevinu esnafa možete da izaberete samo ako ona pripada jednom od 3 esnafa koje ste prilikom postauke stavili na svoju tablu. Umesto nje možete izabrati javnu građevinu, ali ne zaboravite da javne građevine neće uvećati vaš prihod.



2. **Platite cenu dozvole.** Građevine u krajnje levom stupcu koštaju samo 1 groš. One u drugim stupcima koštaju 1, 2, ili 3 dozvole, kao što je prikazano na tabli. Pogledajte trenutnu vrednost dozvola i platite odgovarajući broj groša.



3. **Uzmite pločicu.** Stavite je na jedno od tri mesta iznad desne strane svoje table. Ako su sva mesta trenutno popunjena, ne možete da izvedete akciju prava.



4. **Pomerite gomilu pločica na kraj reda.** Dakle, uzmite gomilu pločica, stavite je na kraj reda i gurnite druge gomile na prazno polje.



**Napomena:** Pločice se uvek pomeraju ulevo da se prazna polja ispune, tako da se stubac sa dozvolama i brojem 3 neće koristiti sve dok u igru ne uđu pločice s crvenim uglednikom.

## Akcija parcela

1. Pre nego što počnete da gradite u Kutnoj Hori, morate zauzeti parcelu.

- **Kada nema građevina,** možete da zauzmete bilo koju slobodnu parcelu u gradu po ceni od 5 groša.
- **Ako već ima građevina u gradu,** možete da zauzmete samo parcelu pored već postojeće građevine. Plaćate iznos u grošima odštampan u gornjem desnom uglu građevine. Ako zauzmete parcelu pored dve ili više građevina, plaćate veću cenu (ali ne zbir svih cena).

Ako su sve parcele pored građevina zauzete, onda opet možete da zauzmete neko slobodno polje po ceni od 5 groša.



1

**Napomena:** Ako je vaš ugled 3 ili veći od 3, za parcelu plaćate samo 1 groš!



2. **Označite svoju parcelu.** Uzmite svoj krajnje levi marker parcele s table i stavite ga na željenu parcelu. Ne možete istovremeno da zauzmete više od 3 parcele. Takođe, zapamtite da ćete morati da platite dodatni porez ako u Kutnoj Hori imate više markera parcele, kada dođe vreme za plaćanje poreza (*vidite stranu 16*).



# Akcija gradnje

Ako imate pločicu građevine (zahvaljujući akciji prava) i parcelu u Kutnoj Hori (zahvaljujući akciji parcela), možete da izgradite građevinu na parceli.

**1. Izaberite jednu svoju parcelu u Kutnoj Hori.** Vratite marker parcele na svoju tablu. Stavite ga na krajnje desno prazno polje.



**2. Stavite pločicu građevine na parcelu i platite cenu.** Cena je izražena u drvetu tako da plaćate trenutnu cenu te količine drveta.



**3. Primenite efekte prikazana na pločici.** Opis efekata nalazi se na poslednjoj strani ovog uputstva. Pogledajte i primere na drugoj strani.



**4. Pločicu okrenite na poledinu.** Kada se efekti jednom primene, oni više nemaju značaj u igri.

**5. Ako je reč o građevini esnafa označite je kućicom, pa primenite efekat kućice.** Svaki red na vašoj tabli odgovara drugom esnafa. Kada izgradite građevinu tog esnafa, sklonite krajnje levu kućicu iz reda i primenite prikazani efekat.



Uzmite pločicu javne građevine. To znači da imate besplatno dodatnu akciju prava. Samo uzmite gornju pločicu s neke gomile javnih građevina i pomerite gomilu na kraj.



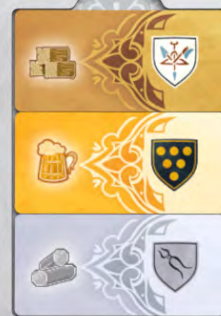
Uzmite token pelikana. Stavite ga tako da vidljiva strana bude ljubičaste boje, sve dok ne upotrebite token.



Povećajte svoj ugled za prikazani broj.



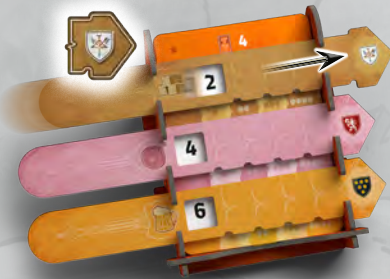
Ako su bodovi prikazani, odmah ih dobijate.



**Ako sagradite javnu građevinu ne dobijate efekat kućice.** Ta građevina nije u vašem vlasništvu i na nju ne stavlja se kućicu.

## Građevine esnafa

Kada sagradite građevinu esnafa ona povećava vašu proizvodnju odgovarajuće robe. Označite to na svojoj tabli igrača.



Većina građevina esnafa će vam pokazati da pomerite jedan položaj udesno pokazivač određene robe (građevine rudarskih esnafa su jedini izuzetak).



Neki esnafi učestvuju u izgradnji katedrale Svete Varvare. Kada vidite taj efekat, okrenite na poledinu trenutnu pločicu Svete Varvare. Nijedan igrač neće moći da koristi taj efekat u ovoj partiji. Povećajte porez za iznos prikazan u donjem delu pločice.



## Rudarski esnaf

Građevina rudarskog esnafa povećava vašu proizvodnju rude. Stavite prikazani broj karata sa početka na kraj špila rude.

Na svojoj tabli možete da odvojeno vodite evidenciju o rudi iz građevina, i rudi iz rudnika (ali je to identična roba).



Vucite gornju pločicu rudarske tehnologije i odmah je odigrajte. Tu pločicu možete staviti na bilo koje polje na koje može da se odigra novi rudnik. Za nju ne plaćate cenu u drvetu. Obeležite je rudarom kojeg ste besplatno uzeli iz oblasti pored rezerve rudara (rudara iz rezerve uzmete samo ako na svojoj tabli nemate više drugih rudara).

Uzimanje pločice povećava nivo rudarske tehnologije, koja određuje između koliko pločica igrač bira kada izuodi akciju rudarenja.



## Jaune građevine



Građevine na kojima su prikazani uglednici su jaune građevine. One se značajno razlikuju od građevina esnafa. **Na jaune građevine ne stavljate kućicu svoje boje.**

Jaune građevine imaju nekoliko posledica:

- Ne primenjujete nikakav efekat kućica.
- Niste vlasnik građevine.
- Ne dobijate nikakvu proizvodnju iz građevine.
- Na kraju partije vam neće doneti bodove – ili bar neće direktno.

Međutim, planiranim postavljanjem jaune građevine možete povećati vrednost jedne ili više svojih građevina esnafa. To se može dogoditi u fazi bodovanja uglednika, na kraju partije ili, idealno, u oba slučaja. Takođe, jaune građevine imaju snažne trenutne efekte koji vam mogu doneti ugled,

tokene pelikana ili čak odmah i bodove. Efekti se razlikuju u zavisnosti od uglednika na građevini.



Sve jaune građevine dodaju jednog uglednika u rezervu uglednika. Uzmite odgovarajući token iz banke i stavite ga na polje na sredini table gradske većnice. Polje je označeno višebojnom ikonom uglednika.

Uglednik u rezervi nema trenutni efekat, ali svaki igrač može da u toku svoje akcije prihoda stavi uglednika u gradsku većnicu.

**PAŽNJA:** Jaune građevine vam ne donose prihod. Drugim rečima, ukoliko sve početne groše potrošite na neku skupu javnu građevinu, nećete imati više načina da zaradite novac. Na početku partije se morate fokusirati na sredstva za sticanje prihoda, a to znači na gradnju esnafskih građevina.

## Akcija prihoda

Ova akcija je jedini način da se zaradi dodatni novac. Prosto saberite svu svoju proizvodnju robe i uzmite odgovarajući broj groša.



Ljubičasti ima građevinu srebra sa proizvodnjom 3. Srebro trenutno košta 3 groša, tako da će on za to dobiti 9 groša. Sagradio je građevinu rudarskog esnafa sa proizvodnjom rude od 2 i dobija još 4 rude iz rudnika za ukupnu proizvodnju od 6 ruda. Ruda trenutno vredi 4, tako da njegova ruda ukupno donosi 24 groša! Iz banke uzima 33 groša.

### Stavljanje uglednika u gradsku većnicu

Kada igrač sagradi javnu građevinu, 1 token uglednika određene boje premešta se u rezervu uglednika iz banke. Uglednici u rezervi čekaju ulazak u gradsku većnicu, ali za sada još uvek ne poseduju efekte.

10

U akciji prihoda, pošto ste dobili prihod, **možete da platite 10 groša da stavite jednog uglednika u gradsku većnicu** – to jest, uzimate 1 token iz rezerve uglednika na mesto za bodovanje na ivici table. Ne možete da platite više da biste stavili više uglednika. Na kraju svakog od tri poslednja kruga, svi igrači će dobiti bodove za tog uglednika (*detalji su na strani 16*).



## Akcija Svete Varvare

Bratstvo Hristovog tela (čiji heraldički simbol predstavljaju tokeni pelikana) organizuje izgradnju velike katedrale i vaši prilozi će biti izuzetno cenjeni. Tokeni pelikana vam mogu veoma koristiti u ovoj akciji.



**Upotrebite 1 token pelikana.** Okrenite ga sa ljubičaste na srebrnu stranu. Ako nemate neupotrebljen token pelikana, ne možete izvesti akciju Svete Varvare.

**Primenite efekat trenutne pločice Svete Varvare.** Svaka pločica ima drugačiji efekat koji je objašnjen na poleđini uputstva. Pošto ste efekat primenili, okrenite licem nadole pločicu. Sada postoji nova „aktuelna“ pločica Svete Varvare. Pločice postaju „aktuelne“ prema numeričkom redu – sleva nadesno, i odozdo nagore (jer se katedrala ne može graditi od krova).



Kad izvedete akciju Svete Varvare, ignorišite povećanje poreza prikazano na pločici. Povećanje poreza važi samo ukoliko se pomoću neke esnafske građevine pločica okrene (i obrnuto: kad se pločica pomoću neke esnafske građevine okrene, od simbola prikazanih na pločici niko nema koristi).



DŽOKER

-1



-1

Akcija džokera omogućava vam da izvedete neku drugu akciju. Međutim, u tom slučaju morate izgubiti 1 ugled.



Džoker

0

**Napomena:** Ako je vaš ugled 6 ili veći od 6, ova kazna ne važi!



**PISARI**

Kraljevim rudarskim zakonikom strogo je propisano ko može zarađivati od rudnika, koliko može zarađivati i koji deo dobiti mora proslediti kralju. Zato su kraljevska birokratija i rudarska industrija Kutne Hore tesno saradivali. U pisarnicama su se obavljale razne administrativne aktivnosti koje su bile od suštinske važnosti za pravednu, ili makar legalnu raspodelu bogatstva iz rudnika.



**ZIDARI**

Druvo u ovoj igri predstavlja raspoloživost drveta, kamena, cigle i drugih građevinskih materijala. Zidarski esnaf je zapravo pojednostavljeni prikaz raznih esnafa koje su osnivali zanatlije. Zahvaljujući zanatlijama podignuta je Kutna Hora. Neprekidno su se gradile građevine, obnavljale su se ili širile. Zato su ti građevinski projekti zahtevali mnogo stolara, molera, zidara, keramičara, gipsara i staklara.



**PILJARI**

Kutna Hora je imala više esnafa koji su se bavili raznim delatnostima neophodnim da se prehrani građanstvo. Iako je srebro bilo dragoceno, nije bilo jestivo. Međutim, kako su se rudnici širili, bogatili su se i pekari, mesari i piljari. Postojale su čak i tezge brze hrane gde su rudari mogli da kupe lepinje punjene mesom i sezonskim povrćem.



**KRČMARI**

Nije sve bilo u pivu, bilo je nešto i u opuštanju posle napornog dana. Točenje piva, služenje hrane, obezbeđivanje mesta za kupanje – sve te usluge bile su međusobno povezane. Javno kupatilo je u to vreme bilo spoj banje i berbernice. A berberi, naravno, nisu samo šišali i brijali već su istovremeno bili zubari i lekari. Zato pivo u igri simboliše mnogo različitih stvari. Ali jedno je sigurno – predstavlja i mnogo piva.

## Ekonomske promene

Ovi simboli se tokom partije mogu pojaviti na špilovima rude i stanouništa.

**4\*** Zvezdica pored broja pokazuje da je usledila promena.



Ova ikona pokazuje da je potražnja toliko velika da grad preuzima akciju bez čekanja igrača. Kada se ta ikona pojavi, odmah pomerite pokazatelj jedan položaj desno. Takođe, pronađite odgovarajuću gomilu na tabli gradske većnice i odbacite sa nje gornju pločicu. Potom na kraj reda stavite gomilu i pomerite je tako da popuni prazno polje. Ako gomile više nema zato što su igrači sve pločice uzeli, ali ih još uvek nisu sagradili, onda ne odbacujte nijednu pločicu (ipak, međutim, morate pomeriti pokazatelj).



Ovo crveno X ukazuje na to da više nema tržišta za tu robu. Nikome nije dozvoljeno da sagradi građevinu te vrste, sve dok se ne poveća potražnja (i dalje, međutim, možete kupovati prava za te građevine – samo ih za sada ne možete graditi u Kutnoj Hori).



Ova ikona ukazuje da vam je preostalo još pola špila. Sklonite sa postolja čitav špil, okrenite ga i nastavite. Špil stanouništa bi trebalo da jednostavno pređe sa karte broj 19 na kartu broj 20. Špil ruda bi trebalo da pređe sa karte broj 14 na 15.

## Ugled



Oduzmite ovoliko bodova ako se vaš marker na kraju partije nalazi oude (ovo nema uticaja u toku partije).



Dobijate ovoliko bodova ako se vaš marker na kraju partije nalazi oude (ovo nema uticaja u toku partije).

Ako marker treba pomeriti udesno van prikaza, on ostaje gde jeste – a vi dobijate 2 boda za svako takvo „pomeranje“.



Ako marker treba pomeriti ulevo van prikaza, on ostaje gde jeste – a vi gubite 2 boda za svako takvo „pomeranje“.

Kada je vaš ugled 3 ili više, umesto uobičajene cene zauzimanje parcele će koštati samo 1 groš.



Kada je vaš ugled 6 ili više, za korišćenje džokera ne gubite ugled.

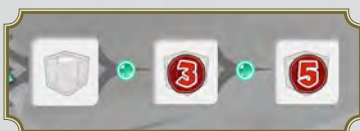
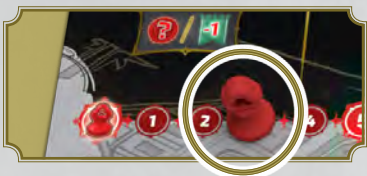
# Kraj kruga

Kada svi igrači odigraju svoj treći potez, krug se završava. Tada igrači moraju da odluče hoće li platiti porez.

## Porez



Svaki igrač mora da plati porez ili izgubi broj ugleda prikazan za tekući krug (možete izgubiti ugled čak i ako imate dovoljno novca da platite porez; ukoliko nemate dovoljno novca, gubite ugled i ne plaćate ništa).



Porez igrača koji trenutno imaju više od jednog markera parcele u Kutnoj Hori se uvećava za iznos prikazan na njihovoj tabli. Dodatni porez iznosi 3 groša, ukoliko su dva vaša markera u Kutnoj Hori ili 8 groša (3+5) ako se na kraju kruga i dalje koriste sva tri (ukoliko rešite da ne plaćate porez, ne plaćate ni ovaj porez na parcele).

## Priprema sledećeg kruga

Na kraju kruga mogu da se dese još neke stvari koje su opisane niže. Kada se krug završi, marker prvog igrača dodaje se igraču levo, a svi ostali igrači uzimaju svoje karte akcija.

### Pločice sa crvenim uglednikom

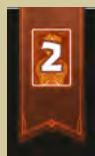


3 pločice sa crvenim uglednikom postavljaju se na prikazu krugova. U partiji za 4 igrača počinju da se koriste u igri na kraju drugog kruga. U partiji za 2 ili 3 igrača počinju da se koriste u igri na kraju kruga 3. U odgovarajućem trenutku promešajte pločice, pa stavite po jednu na kraj svakog reda na tabli gradske većnice (za razliku od drugih pločica, ove se ne grupišu u jednu gomilu). One su sada raspoložive.



### Karta događaja

Karte događaja se koriste u partijama za samo 2 igrača, a mogu se koristiti i u partijama za 3 ili 4 igrača. Događaj kruga ukazuje tačno kada se efekat karata događaja primenjuje – obično je to na kraju kruga.



Neki događaji takođe nalažu da se prva karta iz špila stanovištva ili špila ruda stavi na kraj špila. To se dešava pre poreza i bodovanja uglednika, na kraju kruga.



Kada pripremate novi krug, otkrijte novu kartu događaja. Ako događaj novog kruga povećava porez, marker poreza pomerite napred.

### Bodovanje uglednika

Na kraju svakog od poslednja 3 kruga, posle plaćanja poreza, uglednici u gradskoj većnici mogu dati bodove svim igračima.



Svaka građevina u vašem vlasništvu daje 1 bod za svaku javnu građevinu pored nje (taj iznos pomnožite s brojem zelenih uglednika).



*Ovaj igrač dobija 4 boda za svakog zelenog uglednika u većnici.*



Za svaka 2 tokena pelikana koja ste **upotreбили**, dobijate 3 boda (prebrojte upotrebijene tokene, podelite zbir na dva, zaokružite manji broj, pa ga potom pomnožite s brojem srebrnih uglednika).



Dobijate 2 boda ukoliko imate makar 1 rudnik u svakom redu rudnika. Dobijate 4 boda ukoliko imate makar 2 rudnika u svakom redu (pomnožite s brojem žutih uglednika)!



Dobijate 3 boda za svaki stubac iz kog su uklonjene sve kuće na vašoj tabli igrača (pomnožite s brojem crvenih uglednika).



# Kraj partije

Partija za 4 igrača završava se posle 5 krugova, a partije za 2 ili 3 igrača završavaju se posle 6 krugova. Igrači su tokom partije sakupili neke bodove, ali sada je vreme da se boduje rezultat njihovih dugoročnih strategija.

## Završno bodovanje



### Kutna Hora

Pregledajte sve građevine u gradu, jednu po jednu i dodelite vlasniku građevine **1 bod za svaki simbol na građevini**, koji se takođe nalazi na susednoj građevini ili na ivici table (posle bodovanja okrenite svaku građevinu na stranu da vidite koje tek treba da bodujete).



### Rudnici

Pregledajte svaki red rudnika i prebrojte sve zvezdice u tom redu. Broj određuje vrednost tog reda, kao što je prikazano na tabli. Igrači dobijaju bodove u skladu sa mestom koje su zauzeli, u odnosu na druge igrače. Igrači bez zvezdica ne dobijaju bodove, čak i ako u redu imaju rudnik. Izjednačeni igrači dobijaju punu vrednost svog mesta. Na primer, ako su na drugom i trećem mestu dva igrača izjednačena, oba igrača dobijaju sve bodove za drugo mesto, ali niko ne dobija bodove za treće mesto.



*Pilana plavog ima crveni i žuti simbol koji se nalazi na susednim građevinama i ivici table. Zato on za nju dobija 6 bodova – 3 od javne građevine iznad, 1 od građevine desno, 1 od građevine ispod i 1 od sela na ivici table.*



*Ovo je red sa 6 zvezdica. Na tabli se vidi da redovi sa 6 zvezdica nose 3/2/1 boda. Ljubičasti i plavi imaju jednak, najveći broj zvezdica, tako da će oba igrača dobiti 3 boda. Niko neće dobiti nagradu za drugo mesto. Zeleni dobija 1 bod za treće mesto. Narandžasti nema zvezdica i ne dobija bodove, bez obzira na to koliko ostalih igrača ima u redu.*



### Prihod

Izračunajte svoj prihod u skladu sa završnim stanjem ekonomije, na kraju partije. Podelite taj broj sa 10 (zaokružite manji broj) i uzmite odgovarajući broj bodova. Na primer, ukoliko vaš prihod iznosi 48, uzmite 4 boda.



### Ugled

Neki igrači mogu da dobiju ili izgube bodove u zavisnosti od konačnog položaja njihovih markera na prikazu ugleda.



### Dodatni bodovi

Dobijate po 1 bod za svaku pločicu građevine na mestu iznad vaše table, za svaku parcelu koju ste zauzeli, ali na njoj niste gradili, i za svaki neupotrebljeni token pelikana.

### Pobednik

**Pobednik je igrač s najvećim brojem bodova. Ukoliko igrači imaju jednak broj bodova, pobednik je onaj s najviše groša. Ako je rezultat još uvek izjednačen, igrači mogu to da reše viteškim duobojem (ili da prihvate zajedničku pobedu).**

Crkva je za srednjovekovne Europljane bila epicentar svakodnevnog života. Rudari su bili svesni da im život visi o koncu i da ih štiti neka viša sila. Prve kapele su bile izgrađene od drveta u blizini rudnika. Međutim, kako se grad širio, građani su počeli sa gradnjom crkava od kamena, a mnoge od njih postoje i dan-danas.

## GORNJA CRKVA SVETE DEVICE MARIJE



„Gornja“ ili „Viša“ crkva Svete Device Marije dobila je naziv zbog svoje pozicije. Izgrađena je na brdu, iznad druge Bogorodičine crkve koja je bila u gradu.

Njenu izgradnju finansirali su radnici iz kounica novca u Kutnoj Hori, i glavni brod je bio jednako visok kao bočni. Zbog toga je svetlost raunomerno obasjavala sve vernike u crkvi – za razliku od drugih crkava tog doba u kojima su neki vernici bili izloženi svetlu, dok su u senci bili oni nižeg staleža.

Radnici u kounicama, međutim, nisu oduvek čeznuli da budu raunopravni – uticajni građani iz okolnih kuća su imali posebne prolaze koji su vodili pravo u crkvu, tako da su na službu dolazili bez obzira na vremenske prilike i mračne ulice.

## BOGORODIČINA CRKVA

Druga Bogorodičina crkva bila je poznata kao crkva „od prašine“. Po predanju su se podovi u stovarištu rude pažljivo čistili, i na kraju je sakupljeno dovoljno srebrne prašine da se izgradi crkva.

Zašto su se due najvažnije crkve u Kutnoj Hori zvale Bogorodičina crkva? Zato što je Marija bila zaštitnica bazilike u obližnjoj opatiji Sedlec. Time je opat naglašavao da je novi grad pod njegovom crkvenom nadležnošću.



## KATEDRALA SVETE VARVARE



Katedrala je sedište biskupa, a ime ovog zdanja je crkva Svete Varvare. Međutim, češće se naziva katedrala Svete Varvare, zato što je sagrađena u stilu gotske katedrale.



Esnaf pisara je 1388. osnovao Bratstvo tela Hristovog s ciljem izgradnje te veličanstvene crkve. Heraldički simbol bratstva nije poznat, ali možemo da nagađamo zbog simbola pelikana pronađenog na zidinama crkve. Nekada se verovalo da će pelikan žrtvovati sebe da bi mlade nahranio sopstvenom krulju. Pelikan je u srednjovekovnoj Evropi bio simbol Isusa Hrista i njegove žrtve.

Pošto je Sedlečka opatija tvrdila da ima kanonsku nadležnost nad svim crkvama u Kutnoj Hori, bratstvo je izvan gradskih zidina sagradilo Svetu Varvaru. To je takođe značilo da nisu morali da misle o okolnim građevinama, zbog čega su mogli da projektuju veličanstveno zdanje u stilu katedrale. Kao što je običaj bio, izgradnja je vekovima trajala i nikada nije dovršena onako kako je prvobitno zamišljena.

Početak XV veka crkva Svete Varvare je već otvorila vrata vernicima, iako zidovi nisu ni bili dovršeni. Umesto tavanice je razapeta cerada. Srednjovekovni Europljani nisu marili za to – misli su prisustvovali na gradilištu.

Poput prave crkve, i crkva Svete Varvare u igri se nalazi van gradskih zidina, i ne postoji rok za dovršetak njene gradnje. Hoćete li uspeti da sagradite krov pre kraja partije, ili će pastva čitavu partiju provesti pod ceradom? To zavisi samo od vas.

# Dodatak

## Podsetnik za neka pravila

- Rezervu rudara možete da dopunite samo kao prvi korak akcije rudarenja, pre nego što stavite rudnik, a ne posle.
- Ako želite da učete rudarsku pločicu a njih nema više, promešajte gomilu odbačenih pločica i od nje formirajte novu gomilu (promešajte 3 skupa pločica).
- Rudnik ne utiče na cenu polja iznad njega i ne omogućava pristup tom polju.
- Nivo rudarske tehnologije povećava se samo kada igrač odigra građevinu rudarskog esnafa.
- Ne možete da uzmete pločicu građevine esnafa ukoliko niste pripadnik tog esnafa.
- Vaša proizvodnja može biti veća od 10. Ostavite marker na polju 10 i upotrebite jedan dodatni marker da označite veći broj.
- Efekat kućice koja vam omogućava da besplatno uzmete pločicu građevine važi samo za javne građevine.

## Posebni slučajevi

### AKO PONESTANE FIGURA

Na tabli je ograničen broj komponenata. Ako neka akcija iziskuje upotrebu markera parcele, token kućice ili figuru rudara koju nemate, onda ta akcija nema nikakav efekat. Postoje samo 3 tokena uglednika svake boje. Ukoliko neki efekat nalaže da upotrebite token uglednika koji nije na raspolaganju, ignorišite taj efekat. Tokeni pelikana i groši su neograničeni. Ako vam ponestane i toga, upotrebite bilo šta drugo kao zamenu.

### IGNORISANJE EFEKATA I AKCIJA SVETE VARVARE

Kada sprovedete neku akciju, možete odlučiti da ona nema nikakav efekat. Na primer, možete kao svoju akciju odigrati kartu i objaviti da ona nema efekat. Možete ignorisati akciju prava javne građevine koju obezbeđuje token kućice, i da ipak dobijete bodove koje javna građevina nudi. Možete da odigrate akciju Svete Varvare i ignorišete srednji efekat na pločici. Ovo poslednje pravilo važi čak i za srednje efekte koji nisu akcije. Na primer, kada primenjujete efekat pločice 6, možete ignorisati efekat uglednika i uzeti samo 2 boda. Na pločici 3 morate izgubiti 1 ugled, ali možete izabrati da ne sklonite kućicu (i tako ne povećavate proizvodnju).

### RUDARSKA PRAVILA

Dozvoljeno vam je da platite punu cenu da dodate samo jednog rudara u svoju rezervu rudara. Kada ustanovite koji su vam rudnici na raspolaganju, dozvoljeno vam je da ih sve odbacite i ne sagradite nijedan rudnik. Slično tome, kada stavljate pločicu rudarske tehnologije kao rudnik, možete umesto toga da odlučite da je uklonite iz igre.

### OGRANIČENJA

Porez ne može biti veći od 25. Ako špil stanovništva ili ruda stigne do poslednje karte, ignorišite efekte koji bi ih povećali.

# Autori

## ONDŽEJ BISTRONJ ♦ PETR ČASLAVA ♦ PAVEL JAROŠ

**RAZVOJNI TIM:** Tomaš *Uhlík* Uhlirž  
Emil Jeneral  
Jakub Uhlirž  
Vit Vodička  
Adam Španjel

**GRAFIČKI DIZAJN:** Radek *RBX* Boksan

**ILUSTRACIJE:** Milan Vauronj  
Jakub Policer  
Štepan Draštjak  
David Jablonovski

**TREJLER I 3D MODELI:** Radim *Finder* Peh  
Roman Bednarž

**FOTOGRAFIJE:** Josef Časlava

**PRODUKCIJA:** Vit Vodička

**AUTOR UPUTSTVA:** Džejson Holt

**MENADŽER PROJEKTA:** Jan *Zvonda* Zvoniček

**SUPERVIZIJA PROJEKTA:** Petr Murmak

**ZA IZDAVAČA:** Dejan Papić

**PREVEO:** Nikola Pajuančić

**REDAKTURA:** Miloš Vasiljević

**ONDŽEJ:** Posvećujem igri mami, koja je zaslužna za ideju i supruzi Katji, koja mi je neizmerno pomogla tokom godina razvoja igre. Posebno joj zahvaljujem na divnim ilustracijama koje je uradila za prototip. Hvala ti.

**PETR:** Igru posvećujem svom ocu, koji je snimio mnogobrojne izuzetne fotografije Kutne Hore, kao i Čarlsu i Sendi, koje sam nažalost ostavio da se sami snalaze u gradu. Obećavam da ću idući put biti bolji vodič.

**Osobe kojima smo posebno zahvalni:**

**Jirka Paloh**, koji je od najranijih verzija bio najposvećeniji tester i pružao najveću podršku. **Marija Veršinjina**, za razgovore o matematici i psihologiji tokom testiranja. **Češki muzej srebra** na izdvojenom uremenu i strpljenju za odgovore na brojna pitanja. **Emil Jeneral**, zato što je bio ambasador naše igre. ♦ **Radek RBX Boksan**, posebno zato što se sukobljavao sa rasprostranjenim mišljenjima. ♦ **Džejson Holt**, na svim strastvenim istorijskim diskusijama. ♦ **Kuba Profesor Kutil** koji nam je pružio podršku u pravom trenutku. ♦ **Danijele Tašini** na savetima šta igrači zaista žele. ♦ **Kuba Uhlirž** za naizgled nevidljivu trud na organizaciji svega. ♦ **Tomaš Uhlík Uhlirž** i **Vit Vodička** za sve nedelje koje smo proveli zajedno radeći na ravnoteži unakrsnih tablica. ♦ **Milan Vauronj** što je trpeo sve savete dok je stvarao fantastične ilustracije. ♦ **Jakub Policer**, koji nam je pomogao da ostvarimo zamisli o vizuelnom aspektu igre. ♦ **Jan Zvonda Zvoniček** zato što je ostajao smiren dok su svi drugi gubili živce. ♦ **Adam Španjel**, za sve ideje koje si mi dao u vezi sa rudarskim operacijama. ♦ **Članovi porodica i prijatelji**, koji su sve vreme verovali u nas.

**Hvala celom timu CGE** što su našu igru prihvatili, i hvala na neumornom radu na pripremi i promociji.

**Najposvećeniji testeri iz CGE i sa različitih testerskih skupova:**

David Nedvidek, Iva Nedvidkova, Honza Bartoš, Zuzana Zdražilova, Tomaš Zdražil, Jana Mikulova, Klara Nedvidkova, Miroslav Feliks Podlesni, Regina Urazajeva, Tomaš Helmiš, Paulina Hornova, Zdenjka Čermakova, Martin *Intoš* Sedmera, čitav District 5, Ruda Mali, Petr *Pecca* Palička, Jele Seruranks, Mihal Mašek, Danijel Knappek, Jirži *Ružmen* Ružička, Pavel *Novac nije važan* Češka, Ondrej Černoh, Petr *Pitrs* Horaček, Petr *Youda* Plašil, Milan *Ozzy* Zborník, Mihal Ringer, Mihaela Mackova, Ladislav Pospeh, Son Tung Fam, Lea Červenjanska, Miloš Prohaska, Ivan *Eklp* Dostal, Dijana Lafersova.

  
**STARWAY**  
Laguna

Štampa: Češka Republika  
Tiraž: 1000  
Beograd, 2024.  
Izdavač: Laguna,  
Kralja Petra 45/VI, Beograd,  
www.laguna.rs

© Czech Games Edition  
Oktobar 2023  
www.CzechGames.com

  
Czech Games Edition

## Efekti rudnika i građevina

- Povećajte proizvodnju naznačene robe za prikazani iznos.
- Pomerite pokazivač prikazane robe za 1 položaj udesno.
- Uzmite gornju pločicu rudarske tehnologije i odigrajte je kao da je besplatan rudnik – ne plaćate cenu u drvetu i obeležavate je jednim rudarom koji čeka da uđe u vašu rezervu rudara.
- Stavite prikazani broj karata s početka na kraj špila ruda.
- Stavite prikazani broj karata s početka na kraj špila stanovništva.
- Odmah dobijate prikazani broj bodova.
- Dobijate naznačeni broj ugleda.
- Uzmite prikazani broj tokena pelikana. Držite ih na vidljivoj ljubičastoj strani sve dok ih ne upotrebite.
- Povećajte porez za prikazani iznos.
- Stavite prikazani token uglednika iz banke u rezervu uglednika.
- Sklonite 1 kućicu sa svoje table igrača (to mora biti krajnje leva kućica iz određenog reda; ignorišite njen efekat).
- Okrenite trenutnu pločicu Svete Varuvara. Ako je prikazan porez, dodajte toliko poreza na trenutni iznos poreza. (Ako je izgrađeno svih 11 pločica, ovo nema efekat).

## Ekonomске promene

- Zvezdica pored broja ukazuje na to da se on upravo promenio.
- Grad gradi građevinu. Odbacite gornju pločicu sa gomile i pomerite pokazivač desno (*svi detalji su opisani na strani 15*).
- Nove građevine koje proizvode ovu robu trenutno ne mogu da se grade.
- Okrenite špil.

## Sveta Varuvara



1. Dobijate 2 ugleda.
2. Dobijate 1 ugled. Izvedite akciju prava, ali ne plaćate ništa za uzimanje pločice građevine.
3. Gubite 1 ugled. Izaberite esnaf na svojoj tabli i sklonite krajnje levi token kućice tog esnafa s table da biste povećali proizvodnju te robe za 2 (ne dobijate bonus efekta te kućice).
4. Dobijate 1 ugled. Izvedite akciju parcele. Ništa ne plaćate za parcelu i ne morate da zauzmete polje pored građevine.
5. Gubite 2 ugleda. Onda izvedite dve akcije prihoda (prihod dobijate 2 puta i imate dve prilike da dodate uglednika u većnicu).
6. Dobijate 2 boda. Uzmite token uglednika iz banke (ne s table) i stavite ga na njegovo polje za bodovanje uglednika.
7. Svaka vaša građevina donosi 1 ugled za svaku svaku javnu građevinu pored nje.
8. Dobijate 1 bod. Izvedite akciju gradnje, ali ne plaćate cenu u drvetu.
9. Izvedite 2 akcije rudarenja. Ne plaćate drva da gradite. Obeležite rudnike neiskorišćenim rudarima koji nisu u vašoj rezervi rudara (možete da koristite rudare u rezervi samo ako su vam oni preostali).
10. Izaberite 1 svoju građevinu i onda dobijate 1 bod za svaki odgovarajući simbol na susednoj građevini ili na ivici table (kao i u završnom bodovanju, ali ovo sada važi samo za jednu vašu građevinu).
11. Dobijate 5 bodova, pa okrećete pločicu. Od sada svako ko izvede akciju Svete Varuvara dobija 2 ugleda.