

# Dvorani



Upravnik dvora vas poziva, po nalogu  
Njenog Kraljevskog Veličanstva, na

**GODIŠNJU GOZBU**

Autori igre: ROMARIC GALONNIER I ANTHONY PERONE

Ilustrator: NOÉMIE CHEVALIER

Menadžer projekta: CLÉMENT MILKER

Menadžer proizvodnje: BENOÎT STELLA (Synergy Games)

Izdavač: CATCH UP GAMES

Uvoznik i distributer za Srbiju: MIPL

PRIDEMAGE GAMES, JOSIFA RUNJANINA 3,

21000 NOVI SAD, SRBIJA

WWW.DRUSTVENEIGRE.RS

# PREGLED I CILJ IGRE

U društvenoj igri Dvorani dobijate i odigravate tri karte na svakom svom potezu. Jednu kartu odigravate za kraljčinu trpezu kako biste uticali na status te kuće, na pozitivan ili negativan način. Druge dve karte odigravate u svoj domen i domen jednog protivnika. One mogu da donose pozitivne ili negativne poene, u zavisnosti od statusa njihove kuće. Izaberite gde ćete postaviti svoje karte kako biste osvojili najviše poena i pobedili!

VIDEO  
PRAVILA



## POSTAVKA

Postavite podlogu za igru na sredinu stola **1**. Promešajte sve karte dvorana, licem nadole. Nasumično izdvojite iz špila određeni broj karata koji zavisi od broja igrača, a da ih ne pogledate.

- ◆ *U partiji za dva igrača, izbacite 30 karata (60 karata ostaje u špilu).* ◆
- ◆ *U partiji za tri igrača, izbacite 18 karata (72 karte ostaju u špilu).* ◆
- ◆ *U partiji za četiri igrača, izbacite 6 karata (84 karte ostaju u špilu).* ◆
- ◆ *U partiji za pet igrača, ne izbacujete karte. Igrate sa celim špilom.* ◆

## ◆ KOMPONENTE ◆



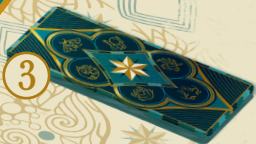
90 karata dvorana  
(6 kuća od po 15 karata)



20 karata tajnih misija  
(10 belih i 10 plavih)



1 podloga  
za igru



Promešajte karte i podelite po tri svakom igraču, licem nadole ②. Svako gleda svoje karte i ne pokazuje ih ostalim igračima. Postavite preostale karte dvorana u špil okrenut licem nadole ③, pored podloge za igru.

Zatim podelite po dve karte tajnih misija, jednu plavu i jednu belu, svakom igraču ④. Nakon što pogledaju svoje karte, igrači ih postavljaju ispred sebe, licem nadole. Preostale karte tajnih misija vratite u kutiju, a da ih ne pogledate. Njih nećete koristiti u ovoj partiji. Možete pogledati svoje karte tajnih misija bilo kada za vreme partije, ali ih nikada ne smete otkriti svojim protivnicima.

Nasumično odaberite prvog igrača.  
**NEKA GOZBA POČNE!**

## TOK IGRE

Igrači odigravaju svoje poteze u smeru kretanja kazaljke na satu. Počevši od prvog igrača, svaki igrač odigrava ceo svoj potez, zatim isto radi igrač sa njegove leve strane i tako dalje. Partija se završava kada se špil isprazni i nijedan igrač nema više karata u ruci. Svaki igrač zatim boduje svoje karte. Pobednik je igrač sa najviše poena.

## POTEZ IGRAČA

Na svom potezu morate odigrati sve tri karte iz ruke. Postavljate po jednu, licem nagore, u svaku od tri oblasti za igru:

◆ ZA KRALJIČINU TRPEZU

◆ U SVOJ DOMEN

◆ U PROTIVNIKOV DOMEN

Svoje tri karte možete odigrati bilo kojim redosledom, ali u SVAKU OBLAST morate da odigrate po JEDNU KARTU.

## KRAJ POTEZA

Kada odigrate svoje tri karte, povucite tri nove karte sa vrha špila za sledeći potez. Ukoliko je špil ispražnjen, to je bio vaš poslednji potez. Sačekajte da svi igrači završe svoje poslednje poteze.



### ◆ ZA KRALJIČINU TRPEZU ◆

*(iznad ili ispod podloge za igru)*

Postavite kartu u kolonu odgovarajuće kuće. Izaberite da li ćete je postaviti iznad ili ispod podloge za igru. Kada se partija završi, kuće sa više karata iznad nego ispod podloge biće **u milosti**. Kuće sa više karata ispod podloge nego iznad biće **u nemilosti**.



### ◆ U SVOJ DOMEN ◆

*(ispred sebe)*

Na kraju partije, svaka karta kuće koja se nalazi **u milosti** doneće vam jedan poen, dok ćete za svaku kartu kuće koja je **u nemilosti** izgubiti jedan poen.

### ◆ U PROTIVNIKOV DOMEN ◆

*(ispred bilo kog protivnika)*

Na kraju partije, svaka karta kuće koja se nalazi **u milosti** doneće im jedan poen, dok će za svaku kartu kuće koja je **u nemilosti** izgubiti jedan poen.





# SPECIJALNE ULOGE

Neki dvorani imaju specijalne uloge, koje su prikazane simbolima u uglovima karte. Postoje četiri različite uloge i svaka od njih ima poseban efekat.



Na kraju partije, svaki plemić se računa kao dve karte, bilo u domenu igrača ili za kraljičinom trpezom.



Špijuni se uvek postavljaju licem nadole umesto licem nagore. Niko ne sme da pogleda odigranog špijuna, čak ni igrač koji ga je odigrao.



Kada se špijun postavlja za kraljičinu trpezu, on se postavlja u kraljičinu kolonu, ispod ili iznad njenog mesta na podlozi za igru, kako bi se sakrilo kojoj kući pripada.



## Ubica

2 po kući

Kada postavite ubicu u neku oblast, možete eliminisati jednu kartu dvorana u toj oblasti. Ovaj efekat se aktivira bez obzira na to da li je ubica odigran u domen igrača ili za kraljičinu trpezu. Karta se uklanja iz igre.

Ukoliko postavite ubicu za kraljičinu trpezu, možete eliminisati bilo koju kartu u toj oblasti, bez obzira na njenu kuću i položaj.

Na ovaj način se možete rešiti i špijuna (međutim, nemojte ga gledati niti otkrivati). Ukoliko ne želite, ne morate aktivirati efekat ubice.



*Nikolina postavlja ubicu iz kuće Slavuj ispod podloge za igru.*

*Ona rizikuje i eliminiše plemića iz kuće Zec iznad podloge za igru.*

## Stražar

3 po kući

Stražari nikada ne mogu biti eliminisani od strane ubica. Jednom kada se odigraju, ne mogu se ukloniti.




## KRAJ IGRE I BODOVANJE

Partija se završava kada se špil isprazni i nijedan igrač nema više karata u ruci. Svi špijuni (karte okrenute licem nadole) sada se otkrivaju. Špijune koji se nalaze za kraljičinom trpezom premestite u kolonu kuće kojoj pripadaju, a da ne promenite njihovu poziciju: karte iznad podloge ostaju iznad podloge, a one ispod podloge ostaju ispod podloge. Zatim odredite status svake kuće za kraljičinom trpezom. Kuće sa više karata iznad podloge za igru su **u milosti**, dok su one sa više karata ispod **u nemilosti**. Ukoliko nema većine, kuća je **neutralna**.

Ne zaboravite da se plemići  računaju kao dve karte.



Sa više karata iznad podloge za igru nego ispod, kuće Leptir, Žaba i Jelen na kraju partije su **u milosti**. Sa dve karte iznad i dve karte ispod podloge, kuća Šaran je **neutralna**. U slučaju kuće Slavuj, plemić se računa kao dve karte, što pravi prevagu. Kuće Slavuj i Zec su **u nemilosti**, jer imaju više karata ispod podloge.

Izračunajte poene svakog igrača. Svaki dvoranin iz kuće koja je **u milosti** donosi jedan poen, dok za svakog dvoranina iz kuće koja je **u nemilosti** igrači gube jedan poen. Karte kuća koje su ostale **neutralne** nemaju nikakav efekat. Ne zaboravite da se plemići  računaju kao dve karte.

Zatim, svi igrači otkrivaju svoje karte tajnih misija. Za svaku kartu tajne misije čiji ste uslov ispunili, dobijate tri dodatna poena. Karte čiji uslov niste ispunili ne vrede ništa. Pobednik je igrač sa najviše poena. U slučaju nerešenog rezultata, izjednačeni igrači dele pobjedu.



Nikolina je na kraju partije osvojila **11 poena**. Ona je dobila **11 poena** (3 + 3 + 5) za svoje karte koje pripadaju kućama Leptir, Žaba i Jelen (plemići se računaju kao dve karte). Ona je izgubila **3 poena** zbog svoje dve karte (uključujući plemića!) iz kuće Slavuj. Njene karte iz kuće Šaran ne vrede ništa, a za kartu tajne misije, čiji je uslov ispunila, dobija dodatna **3 poena**.