

Dolina vetrenjača



Uputstvo za igru

Kraj je XIX veka i u Holandiji radi više od 9.000 vetrenjača. Neke su postavljene s ciljem da se isuše nizije zvane polderi. U polderima između vetrenjača pružaju se cvetne poljane raznobojnih lala – cveta koji je nekada bio najvažniji činilac u burnoj istoriji prvog finansijskog mehura. Danas je neizbežni deo holandskih pejzaža, poznatih cvetnih polja.

U Dolini vetrenjača, društvenoj igri inspirisanoj holandskim cvetnim poljima, igrači preuzimaju ulogu uzgajivača i trgovca cvećem. Zidaćete i usavršavaćete svoje vetrenjače, tražiti nove lukovice lala na međunarodnom tržištu ili kod lokalnih uzgajivača, kupovaćete ih i saditi, a pokušavaćete i da nadmašite konkurenciju angažujući pomoćnike i sklupajući unosne ugovore. Neka vaše cvetne poljane nateraju protivnike da pozelene od zavisti!

Komponente



1 glavna tabla



4 table vetrenjača (1 za svakog igrača)



40 tokena alata



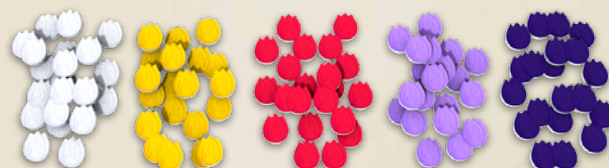
4 table rasadnika (1 za svakog igrača)



4 karte međunarodne trgovine



24 obične, 12 retkih i 12 jedinstvenih pločica poboljšanja zupčanika



200 lukovica lala (po 40 u svakoj od 5 boja: bele, žute, crvene, ljubičaste i crne*)



30 karata poboljšanja rasadnika



36 vetrenjača (po 9 u boji svakog igrača)



1 pločica limita kalendara



6 početnih karata poboljšanja rasadnika



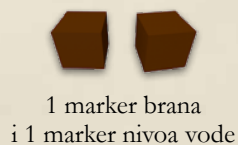
3 neutralna markera



14 pločica „X“



20 markera igrača (3 obična i 2 mala za svakog igrača)



1 marker brana i 1 marker nivoa vode



4 podsetnika



8 tokena bodova pobeđe (+100 i +200)



20 karata baštovana



Pločica za preklapanje



Podsetnik za jednog igrača

Komponente za jednog igrača

Broj alata i lukovica lala je neograničen. Ako u toku partije ponestane ovih komponenata, iskoristite prikladne predmete da označite te komponente.

Pre prve partije pažljivo izvadite sve kartonske komponente i sortirajte ih, jer će vam to znatno olakšati postavku igre. Table vetrenjača sastavite pomoću priloženih plastičnih klinova.

Sastavljanje vetrenjače

- 1 Pomoću plastičnog klina spojite veliki zupčanik s levom stranom table vetrenjača.



- 2 Rotirajte zupčanik tako da se poklope crvena strelica na tabli i crveni paok zupčanika.



- 3 Spojite mali zupčanik na desnoj strani tako da se bilo koji šraf između zubaca poklopi s crvenim zupcem na velikom zupčaniku.



- 4 Tabla vetrenjača je sastavljena!



*



Istorijska napomena: Nemoguće je odgajiti crnu lalu. Postoje samo veoma tamne nijanse ljubičaste. Mnogi su, međutim, to pokušavali sa izvesnim uspehom. Najbolje rezultate je postigao Ger Hagerman 1986. godine. Njegova lala *Pol Šerer* smatra se za najtamniju postojeću sortu. Ipak, jasno je da je posredi tamna nijansa ljubičaste.

Postavka igre

- 1 Postavite glavnu tablu na sto.
- 2 Postavite pločice „X“, poboljšanja zupčanika, karte poboljšanja rasadnika, lukovice lala i tokene alata blizu table da svim igračima budu pri ruci.

2



3



4



1

7A



7



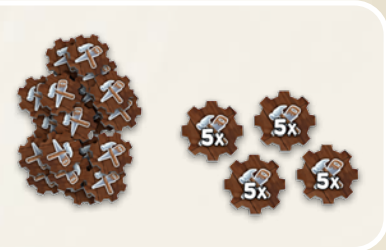
8A



11

10

- 3 Promešajte pločice poboljšanja zupčanika i svaku vrstu stavite na posebnu gomilu, pored glavne table. Onda izvucite dva obična poboljšanja, jedno retko poboljšanje i jedno jedinstveno poboljšanje. Stavite ih na odgovarajuća mesta na glavnu tablu (3A).



Primer postavke igre za 3 igrača

- 4 Promešajte špil karata poboljšanja rasadnika i stavite ga pored glavne table, licem nadole. Onda izvucite tri karte poboljšanja rasadnika i stavite ih licem nagore na odgovarajuća mesta na glavnoj tabli, bilo kojim redom (4A).
- 5 Stavite marker brana i marker nivoa vode na najniže polje na odgovarajućim prikazima na glavnoj tabli.
- 6 Promešajte karte međunarodne trgovine i stavite ih licem nagore na glavnu tablu.
- 7 Osoba koja je poslednja kupila cveće – igra prva (dalje igrači igraju u smeru kazaljke na satu). Dajte svakom igraču tablu rasadnika, tablu vetrenjača (nasumično izabranu), jedan podsetnik, jedan token alata, devet tokena vetrenjača (u boji igrača) i 5 markera igrača (u boji igrača). Svaki igrač treba da stavi svoje velike markere igrača na polje „5“ na prikazu bodova pobeđe (7A) i na početno mesto na prikazu kalendara (7B), a mali marker na prikaz guldena na svojoj tabli rasadnika na 4. / 5. / 6. / 7. polje, u zavisnosti od toga da li igraju prvi, drugi, treći ili četvrti (7C). Mali marker ostavite pred sobom – kasnije se može upotrebiti za Kraljčinu želju.
- 8 Karte početnog poboljšanja rasadnika, jednake broju igrača plus 1, stavite na tablu, tako da je vidljiva strana sa istaknutim moćima. Neiskorišćene karte početnog poboljšanja rasadnika vratite u kutiju. **Suprotnim redosledom od redosleda igre** svaki igrač mora izabrati jednu kartu i zavući je ispod gornjeg levog mesta na svojoj tabli rasadnika, tako da je vidljiva gornja polovina koja prikazuje moć (8A). Kartu koja je ostala stavite na glavnu tablu pored kalendara, i okrenite je na stranu Kraljčina želja (8B).
- 9 **Suprotnim redosledom od redosleda igre** svaki od igrača mora staviti jedan svoj marker u oblast pijace. U toj oblasti ne smeju biti markeri drugih igrača, ako je moguće. Nakon toga:
- U partiji za **2 igrača** – stavite 1 neutralni marker u 3 oblasti pijace.
 - U partiji za **3 igrača** – stavite 1 neutralni marker u 2 oblasti u kojima se ne nalazi marker prvog igrača.
 - U partiji za **4 igrača** – stavite 1 neutralni marker u susednu oblast pijace, suprotno od smera kazaljke na satu, od markera prvog igrača.

Preostale neutralne markere vratite u kutiju. Igrači svoj peti marker ostavljaju po strani, za sada, da im bude pri ruci.

- 10 Prvi igrač dobija 1 belu lukovicu lale i stavlja je u svoju zalihu, drugi igrač dobija žutu lukovicu lale, treći crvenu lukovicu lale, a četvrti – ljubičastu lukovicu lale.
- 11 Na kraju svaki igrač treba da grupiše svoje vetrenjače, na mesta sa leve strane table rasadnika (odozgo nadole: 1/1/2/2/3).
- 12 Kad igrate sa manje od 4 igrača, prekrijte odgovarajući deo kalendara pločicom *limit kalendara*, tako da poslednji stubac kalendara ostane otkriven.

Spremni ste za početak partije!



U *Dolini vetrenjača* igrači redom odigravaju poteze, sve dok jedan ne stigne do kraja *prikaza kalendara*, i tako izazove završetak partije. Kad se to dogodi, dovršite aktuelni krug tako da svi igrači odigraju jednak broj poteza. Potom svi igrači imaju prava na dodatni potez, pre nego što počne završno bodovanje. Pobjednik je igrač s najviše bodova pobeđe.

Na tabli vetrenjača rotiraćete na svom potezu zupčanike akcije, i tako dobijati dve akcije. Izvršićete jednu (ili, u nekim slučajevima, obe akcije). Svaki put kada vaš **veliki** zupčanik akcije obrne pun krug, pomerićete se napred na *prikazu kalendara*. Tako ćete biti korak bliže kraju partije.

Prikaz guldena



U toku partije dobijaćete i trošićete guldene. Kad dobijete gulden, podignite marker na *prikazu guldena* s table rasadnika. Kada potrošite gulden, spustite marker. Ne možete sakupiti više od 9 guldena. Višak guldena uvek propada. Važno je da znate da se ne možete spustiti na mesto ispod nule (ne možete potrošiti više guldena nego što imate trenutno).



Ovaj simbol označava da dobijate gulden. Svi **beli brojevi** u igri su pozitivni i označavaju da dobijate ono što je prikazano pored njih.



Ovaj simbol označava da morate potrošiti gulden. Svi **crveni brojevi** u igri označavaju da morate nešto potrošiti da biste sproveli prikazano dejstvo.

Dobijanje lukovica lala

Kad dobijete lukovice lala, stavite ih u svoje zalihe sleva nadesno, ispod leja, na tabli rasadnika. U zalihamo možete imati maksimalno 7 lukovica lala. Obratite pažnju: kada stavite lukovicu lala na jedno od dva krajnje desna polja, morate platiti 1 ili 2 guldena.

Ako dobijete lukovicu lala, a zaliha vam je puna, ili ne možete / ne želite da platite dodatnu cenu krajnje desnih polja, možete odbaciti jednu lukovicu iz zaliha, i umesto nje staviti novu. Kad na taj način zamenite lukovice, ne plaćate dodatnu cenu. Kad god upotrebite (ne i kad zamenite) lukovice iz svojih zaliha, morate pomeriti sve preostale lukovice ulevo da biste ispunili potencijalna prazna mesta.



Važno: Na dva krajnje desna polja u zalihamo istaknuti su simboli kao podsetnici da morate platiti 1 ili 2 guldena svaki put kad lukovicu stavite na njih.

Redosled poteza

Na svom potezu morate ovim redosledom sprovesti sledeće korake:

1. Ako želite, promenite brzinu vode tako što ćete otvoriti ili zatvoriti branu. Tako ćete izabrati brzinu kojom se okreću vaši zupčanici akcije.



2. Podesite nivo vode (to se dešava prilikom svakog poteza, ukoliko je marker brane na brzini 2 ili 3).



3. Rotirajte zupčanike akcija na tabli vetrenjača za broj položaja jednak trenutnoj brzini vode.



4. Sprovedite akcije istaknute na jednom povezanom polju (ili u pojedinim slučajevima oba polja) na zupčaniku akcije.



Važno: Ako u nekom trenutku prilikom svog poteza ispunite uslove sa karte **Kraljičina želja**, smesta dobijate najveći raspoloživi broj bodova pobeđe. Tu vrednost zatim pokrivete svojim markerom koji ste ostavili sa strane prilikom postavljanja igre da biste označili kako marker više nije raspoloživ. Pogledajte *Apendiks* na stranama 18–19 za objašnjenje karata Kraljičina želja.

Korak 1: Podešavanje brane

U ovom koraku možete otvoriti ili zatvoriti branu, čime određujete koliko položaja ćete okrenuti zupčanike akcije na svojoj tabli vetrenjača. U ovom koraku imate tri opcije.

• BEZ PROMENA

Marker brane ostaje na istom polju.

• ZATVARANJE BRANE

Da biste **smanjili brzinu vode**, možete željeni broj polja **spustiti** marker brane. Za to ne plaćate guldenima i ne dobijate bodove pobeđe.

• OTVARANJE BRANE

Da biste **povećali brzinu vode**, možete željeni broj polja **podići** marker brane. Za razliku od zatvaranja brane, svako polje do kog podignete marker ima (posebnu) **cenu u guldenima**, ali podizanje markera vam takođe smesta donosi i bodove pobeđe.



Da biste podigli marker brane na srednje polje s nižeg polja na prikazu, morate platiti 1 gulden. Takođe dobijate i 1 bod pobeđe.



Da biste podigli marker brane na više polje sa srednjeg polja na prikazu, morate platiti 2 guldena. Takođe dobijate i 3 boda pobeđe.

Važno: Kao što smo već naveli, **dozvoljeno** vam je da podignete marker brane više od jednog polja (ako možete da platite). U tom slučaju plaćate ukupno 3 guldena i dobijate ukupno 4 boda pobeđe. Međutim, **nikada nije dozvoljeno** da marker brane, u istom potezu, pomerate **u oba pravca**. Prilikom pomeranja markera brane možete ga podići ili spustiti.

Korak 2: Podešavanje nivoa vode

Kada pomerite marker brane (ili ga ostavite gde jeste), morate prilagoditi i nivo vode. Ako je trenutna brzina 1, nivo vode se ne povećava. Ako je trenutna brzina 2, povećajte i nivo vode za 1. Ako je trenutna brzina 3, povećajte nivo vode za 2.



Primer: Pošto marker brane prikazuje brzinu „1“, marker nivoa vode ostaje gde jeste.



Pošto marker brane prikazuje brzinu „2“, marker nivoa vode se pomera jedno polje udesno na prikazu.



Pošto marker brane prikazuje brzinu „3“, marker nivoa vode se pomera dva polja udesno na prikazu.

Marker nivoa vode se **nikada** ne može pomeriti dalje od krajnje desnog polja na prikazu. Igrači ne mogu završiti korak podešavanja brane tako da marker brane bude na položaju koji će pomeriti marker nivoa vode dalje od krajnje desnog polja na prikazu. Takođe, ako imate marker nivoa vode na maksimumu **na početku svog poteza, morate** smanjiti brzinu vode na 1.

Korak 3: Rotacija zupčanika

S obzirom na to da su povezani, zupčanici akcije se rotiraju zajedno jednak broj položaja. Broj položaja koje rotirate jednaki su trenutnoj brzini vode, koju prikazuje umesto markera brane.

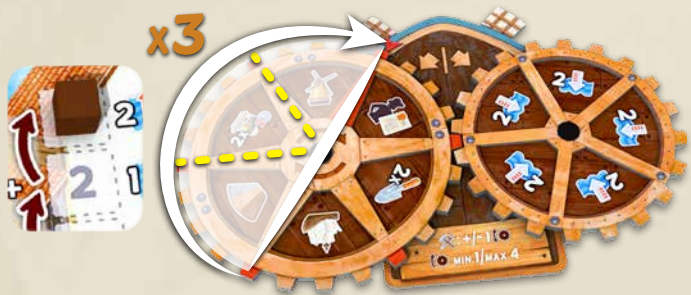
Veliki zupčanik uvek rotirate **u smeru kazaljke na satu**.



Primer: Pošto je brzina „1“, oba zupčanika akcije rotiraju se za jedan položaj.



Pošto je brzina „2“, oba zupčanika akcije rotiraju se za dva položaja.



Pošto je brzina „3“, oba zupčanika akcije rotiraju se za tri položaja.

Alat



Alat možete koristiti da **povećate ili smanjite** broj položaja koje će zupčanici akcije rotirati na tabli vetrenjača. Korišćenje alata ne menja mesto markera brane i ne utiče na nivo vode. Za svaki alat koji iskoristite, promenite broj položaja rotacije zupčanika akcije za jedan.

Važno: Bez obzira nato koliko alata iskoristite, zupčanike morate rotirati makar za jedan položaj, ali ne možete rotirati više od četiri položaja.

Kalendar

Kad god se crveni paok na velikom zupčaniku **poravna sa crvenom strelicom, ili prođe preko** nje na tabli vetrenjača, morate pomeriti svoj marker igrača jedno polje udesno na *prikazu kalendara*. U bilo kom trenutku aktuelnog poteza možete dobiti običnu nagradu, kao i izabrati jednu od raspoloživih jedinstvenih nagrada za svoje trenutno polje na kalendaru. Kada ste izabrali jedinstvenu nagradu, označite da više nije raspoloživa tako što ćete na *prikazu kalendara* preko nje staviti pločicu „X“. Obratite pažnju da su neke nagrade raspoložive samo u partijama sa određenim brojem igrača.



Primer: Plavi igrač okreće zupčanike i završava prvu punu rotaciju – crveni paok se poravnao sa strelicom. Plavi igrač pomera svoj marker na sledeće polje na kalendaru i dobija lukovicu lale bilo koje boje i 3 guldene. Na kraju plavi igrač pokriva tu jedinstvenu nagradu pločicom „X“.

Pošto je neki igrač stigao na poslednje polje na *prikazu kalendara*, **aktivira se kraj igre** (vidite *Kraj igre i bodovanje* na str. 12). Iako možete izabrati da delimično ili u potpunosti ignorisete nagrade koje dobijate u toku partije, **nikada ne može ignorisati aktiviranje kraja partije**.

Korak 4: Sprovođenje akcija

Pošto ste pomerili zupčanike akcija, možete izabrati jednu od dve akcije iznad povezanih zuba (pokazuju ih strelice na tabli vetrenjača) i sprovesti je, kao što je opisano niže. Ako, međutim, jedna od tih akcija prikazuje ikonu (ilustracija), možete sprovesti **obe** akcije (bilo kojim redosledom).



Primer: Pošto je rotirao zupčanike akcija, plavi igrač može da sadi lukovice lala ili da spusti nivo vode.

Na početku partije sve akcije na oba zupčanika akcije su već istaknute, i sve akcije na malom zupčaniku su istovetne. Međutim, kako se partija odvija, dodavaćete poboljšanja na zupčanike i unapređivati ili menjati akcije na njima.

Sem akcija na zupčanicima akcija, neke nagrade na glavnoj tabli, vašoj tabli rasadnika i na kartama takođe vam mogu obezbediti dodatne akcije kad ste na potezu. Pravila i objašnjenja na sledećim stranama važe i za takve situacije. Ako zbog tih dodatnih akcija više puta sprovedite istovetnu akciju u istom potezu, one se smatraju za posebne akcije – kada ih sprovedite, svaki put primenite ova pravila. Ako iz bilo kog razloga ne možete sprovesti neku akciju sa zupčanika, uzmite dva guldena i završite svoj potez. Ako možete da sprovedete akciju sa zupčanika, ne možete umesto nje uzeti dva guldena.

Akcija: Spuštanje nivoa vode



Ova akcija vam omogućava da kao nagradu dobijete gulden i/ili bodove pobeđe, a potom spustite nivo vode. Poeni snage akcije jednaki su broju ikona akcije. Kada spustite nivo vode, prvo pogledajte deo iznad **trenutnog** položaja markera i uzmite nagrade za svaki poen snage svoje akcije.



Deo viši nivo vode: Ako je marker u jednom od ovih polja, za svaki poen snage akcije dobijate 2 guldena ili 2 boda pobeđe.



Deo srednji nivo vode: Ako je marker u jednom od ovih polja, za svaki poen snage akcije dobijate 1 gulden ili 1 bod pobeđe.



Deo niži nivo vode: Ako je marker u jednom od ovih polja, za svaki poen snage akcije dobijate 1 gulden. Strelica levo pokazuje da potencijalno pomeranje ispod polja „0“ i dalje donosi nagradu, ali da marker na tom polju ostaje.

Pošto ste dobili nagrade, pomerite marker nivoa vode ulevo, za broj polja jednak snazi akcije. Ako marker stigne na krajnje levo polje prikaza, ignorišite dodatno pokretanje. Nivo vode nikada ne može biti ispod „0“.

Akcija: Poboljšanja zupčanika

Ova akcija vam omogućava da ugradite poboljšanje sa glavne table na svoje zupčanike akcije, i tako unapredite i zamenite raspoložive akcije. Možete besplatno uzeti bilo koje od običnih (tamnosmeđih) poboljšanja, potrošiti 1 gulden za retko poboljšanje (svetosmeđe) ili potrošiti 2 guldena za jedinstveno poboljšanje (boje čelika). Poboljšanje stavite na bilo koje polje akcije na svojim zupčanicima akcije. Možete da zamenite prethodno ugrađeno poboljšanje (zamenjeno poboljšanje vratite u kutiju). Ne možete, međutim, da ugradite novo poboljšanje na polja koja su u ovom potezu u aktivnoj oblasti. Od tog trenutka akcija ugrađenog poboljšanja zamenjuje prethodnu akciju na tom polju.

Pošto ste ugradili poboljšanje, smesta popunite prazno mesto na glavnoj tabli sa poboljšanjem odgovarajuće vrste (promišajte odbačene pločice, ako je zaliha prazna). Ako se neka vrsta poboljšanja sasvim potroši, prosto popunite polje s pločicom običnog poboljšanja i pločicom „X“ prekrijte istaknutu cenu iznad.

Pre odabira poboljšanja možete **jednom** potrošiti 1 gulden da odbacite poboljšanja na tabli i zamenite ih s četiri nova poboljšanja (odgovarajuće vrste).

Akcija: Dobijanje poboljšanja rasadnika



Ova akcija vam omogućava da uzmete jednu od tri raspoložive karte poboljšanja rasadnika i da je dodate na svoju tablu rasadnika – kao pomoćnika ili kao ugovor. **Pre** nego što akciju sprovedete, možete **jednom** potrošiti 1 gulden da sve ponuđene karte sklonite i stavite na špil odbačenih karata, pored glavnog špila. Na njihovo mesto možete staviti nove karte. Onda izaberite jednu kartu koju ćete dodati na svoju tablu rasadnika. Kad stavljate kartu na tablu rasadnika, možete:

- Da je stavite na krajnje levo mesto pomoćnika iznad table rasadnika, tako što ćete je zavući ispod table. Treba da ostane vidljiv samo njen gornji deo. Ta karta je sada pomoćnik.



- Da je stavite na krajnje levo slobodno mesto za ugovore ispod table rasadnika, tako što ćete je zauzeti ispod table. Treba da ostane vidljiv samo njen gornji deo. Ta karta je sada ugovor.



Pošto ste ih dobili, pomoćnici vam smesta daju specijalnu moć koju možete primeniti do kraja partije, ali samo **jednom u toku poteza**. Moć je raspoloživa čim izaberete akciju koja tu moć aktivira i može da se primeni pre ili posle izvršenja te akcije. Odmah pošto ste angažovali pomoćnika, dobijate broj bodova pobeđe, koji je istaknut na polju koje ste upravo popunili.



Ugovori obezbeđuju jedinstvene uslove bodovanja koji se primenjuju na kraju partije (vidite *Kraj igre i bodovanje* na str. 12).

Pošto ste sproveli tu akciju, dopunite ponudu karata poboljšanja rasadnika na tabli.

Vaša tabla rasadnika ima tačno šest mesta za poboljšanja rasadnika: tri za pomoćnike i tri za ugovore. Ako su sva mesta jedne vrste popunjena, kada izvršavate ovu akciju, možete zameniti neku od tih karata. U tom slučaju onda ne dobijate ponovo bonus bodova pobeđe. Ako odlučite da zamenite karte, zamenjenu kartu prosto odbacite.

Akcija: Postavljanje vetrenjače



Ova akcija vam omogućava da jednu vetrenjaču sa svoje table rasadnika postavite na glavnu tablu. Tako dobijate bodove pobeđe i različite nagrade. Partiju započinjete sa pet grupa vetrenjača i kada izvodite ovu akciju možete uzeti vetrenjaču iz bilo koje grupe.

Za svaku grupu koju ispraznite dobićete 1, 2 ili 3 boda pobeđe po lukovici lele odgovarajuće boje na svojim lejama na kraju partije (vidite *Kraj igre i bodovanje* na str. 12).

Da biste postavili vetrenjaču, morate ispuniti dva uslova:

1. Morate potrošiti 0–4 guldena, u zavisnosti od cene istaknute na izabranom mestu vetrenjače. Možete izabrati bilo koje slobodno mesto sa glavne table, ako imate dovoljno guldena.
2. Polje mora biti **putanjom** povezano s pijacom. **Putanja spaja vetrenjaču i pijacu**, istaknuta je bilo kojom bojom i ne sme biti prekinuta.

Kad je vetrenjača postavljena, mesto na kojem se nalazi je zauzeto. Na to mesto se ne može postaviti još vetrenjača. Kada postavite vetrenjaču, preduzmite sledeće:

1. Proverite postoji li putanja od nove vetrenjače do pijace. Ukoliko putanja vodi kroz vetrenjače **drugih igrača**, vlasnik svake vetrenjače dobija 1 bod pobeđe. Morate koristiti **najkraću putanju** i **ne dobijate bodove pobeđe** ukoliko putanja prolazi kroz vaše vetrenjače. Ako postoje dve podjednako kratke putanje, vi birate koju ćete iskoristiti.
2. Prikupljate nagrade sa svih njiva, koje se graniče s mestom na kojem ste upravo postavili vetrenjaču.

Neka poboljšanja vam omogućavaju da vetrenjače koje nisu povezane s pijacom postavljate zahvaljujući putanjama vetrenjača. Te vetrenjače neće imati sopstvenu, posebnu putanju. Drugim rečima, sve dok ne postoji putanja do pijace koja nije prekinuta, na susedna mesta niko ne može postaviti vetrenjaču.



Primer: Pošto je izabrao mesto za postavku svoje vetrenjače i platio 3 guldena, narandžasti igrač postavlja vetrenjaču (A). Putanja od narandžaste vetrenjače do pijace prolazi kroz vetrenjače koje pripadaju drugim igračima (B i C). To znači da oni dobijaju po 1 bod pobeđe. Na kraju narandžasti igrač dobija nagrade sa svih njiva koje se graniče s novom postavljenoj vetrenjačom (njive su označene krugom).

Akcija: Odlazak na pijacu



Ova akcija vam omogućava da na glavnoj tabli pomerite svoj marker igrača na pijacu da biste osvojili različite nagrade. Kad god da ovu akciju sprovedete, pratite brojeve prikazane na ikoni.



Crveni broj označava cenu – koliko guldena morate **potrošiti** da biste sproveli akciju.

Beli broj označava pokret – koliko oblasti morate **pokrenuti** na pijaci.

Pokreti na pijaci

Za svaki pokret morate pomeriti za jednu oblast u smeru kazaljke na satu svoj marker na pijaci. Onda birate **jednu nagradu** iz oblasti koja se graniči s poljem u kojem je marker. Ako se u toj oblasti nalaze i drugi markeri, možete ponovo osvojiti istu nagradu za svaki od njih.

Jednom u toku poteza, pre pokreta, možete platiti 1 gulden da pomerite neutralni marker iz jedne oblasti na pijaci u drugu. Ta oblast mora biti ona u koju ćete, u nekom trenutku, dok sprovedite akciju, pomeriti svoj marker. Ako su sva mesta za markere u oblasti popunjena, preskočite tu oblast i pređite na sledeću, ili platite 1 gulden drugom igraču da stavite svoj marker na njegov. Postavljanje svog markera na marker drugog igrača omogućava vam pristup toj oblasti pijace, ali **ne** povećava broj osvojenih nagrada (maksimalni broj nagrada koji možete osvojiti je uvek tri) i **ne** sprečava druge igrače da pomere svoj marker, kad su na potezu.



Primer: Crveni igrač odlučuje da sprovede akciju odlaska na pijacu u dva pokreta, za 2 guldena.



Pre nego što će sprovesti akciju, crveni igrač će platiti 1 gulden da pomeri neutralni marker u drugu oblast pijace (A). Onda će sprovesti svoj prvi pokret u istoj oblasti (B).



Crveni igrač odlučuje da uzme 3 crne lukovice lala.



Na kraju, nakon drugog pokreta, crveni igrač će uzeti 2 žute lukovice lala.



Pošto drugu žutu lukovicu lala mora postaviti na drugo desno polje u zaliha-bama, crveni igrač plaća 1 gulden da postavi lukovicu. Crveni igrač je na svom potezu platio ukupno 4 guldena i dobio 5 lukovica lala.

Akcija: Sadnja lukovica lala

Ova akcija vam omogućava da zasadite lukovice lala iz svojih zaliha u leje s lalama. Svaki uslov (npr. „2x“) prikazan na ikoni, pokazuje koliko lukovica lala možete zasaditi. Ako uslova nema, možete zasaditi samo jednu lukovicu lala. Za svaku lukovicu lala koju želite da zasadite:



1. Izaberite iz zaliha jednu lukovicu lala.
2. Zasadite lukovicu lala na krajnje levo slobodno mesto na leji lala, u bilo kom redu table rasadnika.
3. Ako ste prekrili neku istaknutu nagradu – nagradu odmah dobijate.

Pošto ste lukovice lala zasadili, pomerite ulevo potencijalne preostale lukovice iz zaliha, kao i dosad.

Sem nagrada koje dobijate odmah, lukovice lala na vašim lejama takođe nose značajan broj bodova pobede na kraju partije. Ukoliko ste postigli da sadnice vaših lala budu **jednobojne** a **stupci višebojni**, takođe dobijate značajan broj bodova.



Primer: Plavi igrač izvodi akciju sadnje lukovica lala sa faktorom „x2“ i odlučuje da zasadi 1 žutu i 1 ljubičastu lukovicu lala. Svaka može da se zasadi u krajnje levo raspoloživo mesto u bilo kom redu, ali plavi igrač odlučuje da mu svaki red bude iste boje. Zato stavlja žutu lukovicu lala u drugi red i dobija 1 alat a ljubičastu lukovicu u četvrti red i dobija 1 gulden. Plavi onda pomera preostalu crvenu lukovicu lala na krajnje levo raspoloživo polje da ispuni praznine.

Sve nagrade koje se dobijaju sadnjom lukovica opisane su u *Apendiksu* na str. 13.

Akcija: međunarodna trgovina



Ova akcija vam omogućava da učestvujete u međunarodnoj trgovini, koristeći iz zalih svoje lukovice lala. Kad god sprovedite ovu akciju, stavite lukovicu lala na kartu međunarodne trgovine i pokupite odgovarajuće nagrade. Takođe možete ukloniti sve lukovice lala s karte međunarodne trgovine, zadržati one koje želite, a ostale vratiti u rezervu.



Ako odlučite da lukovicu lala stavite na kartu međunarodne trgovine, lukovica mora biti boje koja nije već prisutna na karti. Potom bilo kojim redom dobijate nagrade s dva polja koja se graniče s poljem u koje ste upravo stavili lukovicu lala. Pošto ste dobili nagrade, ako se na karti međunarodne trgovine nalaze četiri lukovice lala, vratite lukovice lala u rezervu i stavite kartu na dno špila.



Ako na karti međunarodne trgovine već ima lukovica lala, umesto da stavite novu lukovicu lala, možete odlučiti da ih sve uklonite. Stavite u svoje zalihe sve uklonjene lukovice koje odoberete, a preostale vratite u rezervu.

Kraj igre i bodovanje

Čim neki igrač stigne do kraja prikaza kalendara, aktivira se kraj igre. Dovršite aktuelni krug, tako što će svi igrači odigrati isti broj poteza, a onda će odigrati **po još jedan potez**.

Bodovi pobeđe dobijaju se za:

1. Ugovore na tabli rasadnika
2. Prazne grupe vetrenjača
3. Popunjene redove i popunjene stupce na tabli rasadnika

Bodovanje ugovora

Vaši ugovori važe samo za vas. Bodujte svaki ugovor, jedan po jedan. Kompletan spisak ugovora nalazi se u *Apendiksu*, na str. 15–17.



Bodovanje grupa vetrenjača

Svaka grupa vetrenjača koju ste ispraznili donosi broj bodova pobeđe po lukovici lale odgovarajuće boje u vašim lejama:



- 1 bod pobeđe za svaku zasađenu belu lukovicu lale.
- 1 bod pobeđe za svaku zasađenu žutu lukovicu lale.
- 2 boda pobeđe za svaku zasađenu crvenu lukovicu lale.
- 2 boda pobeđe za svaku zasađenu ljubičastu lukovicu lale.
- 3 boda pobeđe za svaku zasađenu crnu lukovicu lale.

Bodovanje zasađenih lukovica

Bodove pobeđe za svaki popunjeni red i stubac na osnovu boja lukovica lala na tabli rasadnika dobijate:



Svaki red ima dve različite vrednosti bodova pobeđe. **Popunjeni red** na leji obezbeđuje **veći broj** bodova pobeđe ako su sve lukovice lala **jednobojne**. Ako to nije slučaj, dobijate manji broj bodova pobeđe.



Popunjeni stubac daje vam broj bodova pobeđe istaknut na vrhu stupca, ako su sve lukovice lala u njemu **različite boje**. Ako u stupcu ima lukovica **iste boje** – bez obzira na to da li je stubac **popunjen ili ne** – gubite prikazani broj bodova pobeđe.

Završno bodovanje i prednost u slučaju jednakih bodova

Pobednik je igrač sa najviše bodova. U slučaju da dva ili više igrača imaju jednak broj bodova, pobednik se određuje sledećim prioritetom:

1. Pobednik je igrač sa najviše zasađenih lukovica lala.
2. Pobednik je igrač sa najviše lukovica u svojim zalihama.
3. Pobednik je igrač sa najviše vetrenjača na glavnoj tabli.

Ako je i dalje nerešeno, igrači dele pobeđu.

Verzija za napredne igrače

Pošto ste odigrali nekoliko partija i želite veći izazov, preskočite dodatni krug na kraju. To znači da ukoliko neki igrač stigne na poslednje polje kalendara, igrate do kraja kruga (da bi svaki igrač imao jednak broj poteza), i potom prelazite na konačno bodovanje.

Apendiks

Akcije



Poboljšanja zupčanika (strana 9)



Postavljanje vetrenjače (strana 10)



Odlazak na pijacu (strana 10)



Spuštanje nivoa vode (strana 9)



Dobijanje poboljšanja rasadnika (strana 9)



Sadnja lukovica lala (strana 11)



Međunarodna trgovina (strana 12)

Osnovne ikone



Dobijate prikazani broj bodova pobjede.



Gubite prikazani broj bodova pobjede.



Dobijate token alata.



Dobijate prikazane lukovice lala i stavljate ih u svoje zalihe.



Dobijate lukovicu lale bilo koje boje (sami birate).



Dobijate prikazani broj guldena.



Gubite prikazani broj guldena.



Smesta bodujete jedan svoj ugovor. Taj ugovor će se na kraju igre regularno bodovati.

Poboljšanja



Zasadite do 3 lukovice lala.



Sprovedite akciju spuštanja nivoa vode. Dobijate bodove pobeđe i gulden (ako je moguće).



Sprovedite akciju postavljanja vetrenjače. Možete platiti 1 gulden i postaviti vetrenjaču tako da nije povezana sa pijacom.



Sprovedite akciju međunarodne trgovine. Možete da stavite lukovicu lala u boji neke lukovice koja je već na karti.



Sprovedite akciju međunarodne trgovine. Platite 1 gulden da osvojite jednu dodatnu nagradu. Uz nju dobijate i dve nagrade iz polja koja se graniče s poljem u kojem je vaša lukovica. Ako odlučite da uzmete lukovice lala, ne dobijate nagrade.



Sprovedite akciju poboljšanja zupčanika. Dobijate 2 guldena.



Sprovedite akciju poboljšanja zupčanika 2 puta.



Sprovedite akciju spuštanja nivoa vode. Dobijate 2 guldena.



Sprovedite akciju postavljanja vetrenjače. Dobijate 1 gulden.



Sprovedite akciju odlaska na pijacu.



Sprovedite akciju odlaska na pijacu.

Poboljšanja



Sprovedite akciju dobijanja poboljšanja rasadnika. Dobijate 1 gulden.



Sprovedite akciju odlaska na pijacu. Možete da sprovedete i akciju sa drugog zupčanika, sem ako već nije sprovedena.



Dobijate 2 guldena. Možete da sprovedete i akciju sa drugog zupčanika, sem ako već nije sprovedena.



Sklonite 1 vetrenjaču sa svoje table rasadnika (vratite vetrenjaču u kutiju). Možete da sprovedete i akciju sa drugog zupčanika, sem ako već nije sprovedena.



Sprovedite akciju poboljšanja zupčanika. Možete da sprovedete i akciju sa drugog zupčanika, sem ako već nije sprovedena.



Dobijate 1 lukovicu lala bilo koje boje. Možete da sprovedete i akciju sa drugog zupčanika, sem ako već nije sprovedena.



Sprovedite akciju spuštanja nivoa vode. Možete da sprovedete i akciju sa drugog zupčanika, sem ako već nije sprovedena.



Sprovedite akciju dobijanja poboljšanja rasadnika. Dobijate 3 guldena.



Sprovedite akciju odlaska na pijacu. Možete da sprovedete i akciju sa drugog zupčanika, sem ako već nije sprovedena.



Dobijate 4 guldena. Možete da sprovedete i akciju sa drugog zupčanika, sem ako već nije sprovedena.

Poboljšanja



Dobijate 2 guldena i 3 boda pobeđe. Možete da sprovedete i akciju sa drugog zupčanika, sem ako već nije sprovedena.



Zasadite do 3 lukovice lala. Pre sadnje možete da zamenite 1 lukovicu iz svoje zalihe sa lukovicom iz rezerve.



Sprovedite akciju spuštanja nivoa vode. Dobijate bodove pobeđe i gulden (ako je moguće). Možete da sprovedete i akciju sa drugog zupčanika, sem ako već nije sprovedena.



Sprovedite akciju postavljanja vetrenjače. Možete da postavite vetrenjaču koja nije povezana sa pijacom. Dobijate 1 gulden.



Sprovedite akciju postavljanja vetrenjače i dobijate 3 guldena.



Uzmite lukovicu lala bilo koje boje iz rezerve i stavite je u svoju zalihu. Dobijate 1 gulden i 1 bod pobeđe. Možete da sprovedete i akciju sa drugog zupčanika, sem ako već nije sprovedena.



Zasadite do 4 lukovice lala.



Sprovedite akciju dobijanja poboljšanja rasadnika. Možete da sprovedete i akciju sa drugog zupčanika, sem ako već nije sprovedena.



Sprovedite akciju međunarodne trgovine. Možete da platite 1 gulden da osvojite sve nagrade na karti. Ako rešite da uzmete lukovice lala, ne dobijate nagrade.

Karte poboljšanja rasadnika



Pomoćnik: Kada sprovedete akciju dobijanja poboljšanja rasadnika, možete da sprovedete i akciju spuštanja nivoa vode sa snagom 1.

Ugovor: Dobijate 4 boda pobeđe za svaku svoju vetrenjaču koja se graniči sa njivom, koja kao nagradu daje guldene.



Pomoćnik: Kada sprovedete akciju poboljšanja zupčanika, možete da osvojite 2 boda pobeđe.

Ugovor: Dobijate 4 boda pobeđe za svaku svoju vetrenjaču koja se graniči sa njivom, koja kao nagradu daje bele lukovice lala.



Pomoćnik: Kada sprovedete akciju međunarodne trgovine, dobijate 2 boda pobeđe.

Ugovor: Dobijate 5 bodova pobeđe za svaku svoju vetrenjaču koja se graniči sa njivom, koja kao nagradu daje alat.



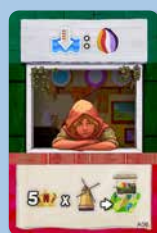
Pomoćnik: Kada sprovedete akciju postavljanja vetrenjače, možete da dobijete 1 alat.

Ugovor: Dobijate 4 boda pobeđe za svaku svoju vetrenjaču koja se graniči sa njivom, koja kao nagradu daje akciju sadnje žutih lukovica lala.



Pomoćnik: Kada sprovedete akciju odlaska na pijacu, možete da sprovedete i akciju poboljšanja zupčanika.

Ugovor: Dobijate 3 boda pobeđe za svaku svoju vetrenjaču koja se graniči sa njivom, koja kao nagradu daje akciju sadnje lukovica lala.



Pomoćnik: Kada sprovedete akciju spuštanja nivoa vode, možete da dobijete 1 lukovicu lala bilo koje boje i stavite je u svoju zalihu.

Ugovor: Dobijate 5 bodova pobeđe za svaku svoju vetrenjaču koja se graniči sa njivom, koja kao nagradu daje akciju odlaska na pijacu.

Karte poboljšanja rasadnika



Pomoćnik: Kada podignete marker brane, dobijate 2 dodatna boda pobjede.

Ugovor: Dobijate 5 bodova pobjede za svaku svoju vetrenjaču koja se graniči sa njivom, koja kao nagradu daje akciju dobijanja poboljšanja rasadnika.



Pomoćnik: Kada sprovedete akciju spuštanja nivoa vode, možete da dobijete crvenu ili žutu lukovicu lale i stavite je u svoju zalihu.

Ugovor: Dobijate 4 boda pobjede za svaku svoju vetrenjaču koja se graniči sa njivom, koja kao nagradu daje crvene lukovice lale.



Pomoćnik: Kada sprovedete akciju spuštanja nivoa vode, možete toj akciji da dodate +1 na snagu.

Ugovor: Dobijate 3 boda pobjede za svaku svoju vetrenjaču koja se graniči sa njivom, koja kao nagradu daje akciju spuštanja nivoa vode.



Pomoćnik: Kada postavite vetrenjaču, dobijate 2 boda pobjede.

Ugovor: Dobijate 5 bodova pobjede za svaku svoju vetrenjaču koja se graniči sa njivom, koja kao nagradu daje akciju poboljšanja zupčanika.



Pomoćnik: Kada sprovedete akciju međunarodne trgovine, možete da dobijete 1 alat.

Ugovor: Dobijate 3 boda pobjede za svako svoje poboljšanje velikog zupčanika.



Pomoćnik: Kada sprovedete akciju dobijanja poboljšanja rasadnika, možete da dobijete 1 nagradu iz oblasti na pijaci koja se graniči sa onom u kojoj je vaš marker.

Ugovor: Dobijate 15 bodova pobjede ako imate poboljšanje na svakom polju malog zupčanika.

Karte poboljšanja rasadnika



Pomoćnik: Kada sprovedete akciju poboljšanja zupčanika, možete da pogledate 3 dodatna poboljšanja iz bilo koje gomile. Ne pokazujete ih drugim igračima. Vratite na vrh gomila ili odbacite one karte poboljšanja koje niste kupili.

Ugovor: Dobijate 3 boda pobjede za svako obično poboljšanje zupčanika koje imate.



Pomoćnik: Kada sprovedete akciju poboljšanja zupčanika, možete da sprovedete i akciju spuštanja nivoa vode sa snagom 1.

Ugovor: Dobijate 4 boda pobjede za svako jedinstveno poboljšanje zupčanika koje imate.



Pomoćnik: Kada sprovedete akciju dobijanja poboljšanja rasadnika, možete i da zasadite 1 lukovicu lale.

Ugovor: Dobijate 2 boda pobjede za svaku kartu poboljšanja rasadnika koju imate.



Pomoćnik: Kada sprovedete akciju sadnje lukovica lala da zasadite 2 ili više lukovica, možete uzeti 1 alat.

Ugovor: Dobijate 3 boda pobjede za svaka dva alata koja imate.



Pomoćnik: Kada sprovedete akciju spuštanja nivoa vode sa snagom 2 ili više, možete da zasadite 1 lukovicu lale.

Ugovor: Dobijate 2 boda pobjede za svaku svoju vetrenjaču na glavnoj tabli.



Pomoćnik: Kada sprovedete akciju poboljšanja zupčanika, možete uzeti 1 alat.

Ugovor: Dobijate 3 boda pobjede za svako retko poboljšanje zupčanika koje imate.

Karte poboljšanja rasadnika



Pomoćnik: Kada sprovedete akciju spuštanja nivoa vode, dobijate 1 belu ili ljubičastu lukovicu lala u svoju zalihu.

Ugovor: Dobijate 4 boda pobeđe za svaki red popunjen na tabli rasadnika.



Pomoćnik: Kada sprovedete akciju odlaska na pijacu, možete uzeti 1 alat.

Ugovor: Dobijate 3 boda pobeđe za svaki popunjen stubac na tabli rasadnika.



Pomoćnik: Kada sprovedete akciju odlaska na pijacu, dobijate 1 nagradu iz oblasti na pijaci koja se graniči sa onom u kojoj je vaš marker.

Ugovor: Dobijate 2 boda pobeđe za svaku zasađenu crvenu lukovicu lala.



Pomoćnik: Kada sprovedete akciju sadnje lukovica lala, dobijate 2 boda pobeđe.

Ugovor: Dobijate 12 bodova pobeđe za svaki red popunjen ljubičastim lukovicama lala na tabli rasadnika.



Pomoćnik: Kada sprovedete akciju međunarodne trgovine, možete da sprovedete akciju spuštanja nivoa vode sa snagom 1.

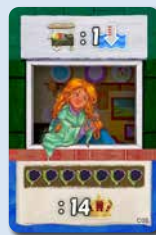
Ugovor: Dobijate 10 bodova pobeđe za svaki red popunjen žutim lukovicama lala na tabli rasadnika.



Pomoćnik: Kada sprovedete akciju dobijanja poboljšanja rasadnika, dobijate 1 lukovicu lala bilo koje boje i stavljate je u zalihu.

Ugovor: Dobijate 2 boda pobeđe za svaku zasađenu belu lukovicu lala.

Karte poboljšanja rasadnika



Pomoćnik: Kada sprovedete akciju odlaska na pijacu, možete da sprovedete i akciju spuštanja nivoa vode sa snagom 1.

Ugovor: Dobijate 14 bodova pobeđe za svaki red popunjen crnim lukovicama lala na tabli rasadnika.



Pomoćnik: Kada sprovedete akciju postavljanja vetrenjače, dobijate 1 nagradu iz oblasti na pijaci koja se graniči sa onom u kojoj je vaš marker.

Ugovor: Dobijate 2 boda pobeđe za svaku crnu lukovicu lala na tabli rasadnika.



Pomoćnik: Kada sprovedete akciju postavljanja vetrenjača, možete da sprovedete i akciju spuštanja nivoa vode sa snagom 1.

Ugovor: Dobijate 10 bodova pobeđe za svaki red popunjen belim lukovicama lala na tabli rasadnika.



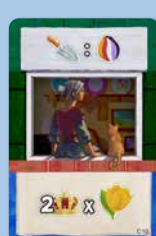
Pomoćnik: Kada sprovedete akciju međunarodne trgovine, možete da zasađite i 1 lukovicu lala.

Ugovor: Dobijate 2 boda pobeđe za svaku zasađenu ljubičastu lukovicu lala.



Pomoćnik: Kada sprovedete akciju sadnje lukovica lala, možete da sprovedete i akciju spuštanja nivoa vode sa snagom 1.

Ugovor: Dobijate 10 bodova pobeđe za svaki red popunjen crvenim lukovicama lala na tabli rasadnika.



Pomoćnik: Kada sprovedete akciju sadnje lukovica lala, možete da uzmete 1 lukovicu bilo koje boje i stavite je u svoju zalihu.

Ugovor: Dobijate 2 boda pobeđe za svaku zasađenu žutu lukovicu lala.

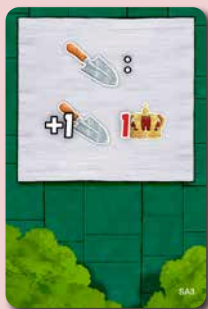
Početna poboljšanja rasadnika / Kraljičine želje



Kada sprovedete akciju međunarodne trgovine, možete da izaberete bilo koje dve nagrade (ne moraju da budu susedne sa poljem u koje ste stavili lukovicu lale) i možete da stavite lukovicu iz rezerve, a ne iz svoje zalihe.



Kada sprovedete akciju dobijanja poboljšanja rasadnika, možete da vučete 3 dodatne karte iz špila. Te karte ne pokazujete drugim igračima. Izvučene karte koje ne želite da zadržite vratite na vrh špila (ako je potrebno, pre toga dopunite ponudu karata na tabli) ili ih odbacite.



Kada sprovedete akciju sadnje lukovica lala, možete da platite 1 bod pobeđe da biste zasadili 1 dodatnu lukovicu lala.



Kada sprovedete akciju postavljanja vetrenjača, možete da dobijete 1 bod pobeđe i 1 gulden.

Početna poboljšanja rasadnika / Kraljičine želje



Kada sprovedete akciju odlaska na pijacu, u svakoj oblasti pijace možete raspodeliti snagu nagrada. Takođe ne plaćate ništa za pomeranje neutralnog markera ili stavljanje svog markera na marker drugog igrača (taj igrač ipak dobija 1 gulden).

Važno: Deo *Izaberite bilo koju nagradu* ovog poboljšanja može se uvek primeniti (ne samo jednom po potezu).



Kada sprovedete akciju poboljšanja zupčanika, možete da dobijete 1 lukovicu lale bilo koje boje.



Bodujete ovu kartu kada kod sebe imate 6 tokena alata. Možete da je bodujete samo jednom.



Bodujete ovu kartu kada imate kartu ugovora iz svake od tri grupe (crveni, žuti i plavi okvir). Možete da je bodujete samo jednom.

Početna poboljšanja rasadnika / Kraljičine želje



Ove karte bodujete kada zasadite lukovice lala kao što je prikazano.

Možete da ih bodujete samo jednom.



Ovu kartu bodujete kada imate 4 vetrenjače na glavnoj tabli, **povezane** putanjom vetrenjača koja nije prekinuta. Možete da je bodujete samo jednom.



Ovu kartu bodujete kada imate 6 poboljšanja zupčanika, a među njima najmanje 2 retka i najmanje 2 jedinstvena poboljšanja. Možete da je bodujete samo jednom.

Autorski tim

Kreirao: Dani Garsija

Razvoj igre: Andrej Novak, Blažej Kubacki, Kuba Polkovski, Mihael Cješlikovski, Kacper Fridrikijević, Maciej Gorkovski, Boris Bjelaš

Autor verzije za jednog igrača: Dani Garsija

Razvoj verzije za jednog igrača:
Kacper Fridrikijević, Mihael Cješlikovski

Ilustrovali: Pedro Kodeso, Katažina Vitos

Autorova poruka:

„Želim da zahvalim svojim prijateljima i testerima koji su mi pomogli da ovu igru stvorim. Zahvalan sam na njihovom dragocenom vremenu i povratnim informacijama. Zbog vas se svi zupčanici ovog mehanizma uklapaju.“

Naslov originala

Windmill Valley

©2024, Board&Dice. All rights reserved.

Stvarne komponente igre se mogu razlikovati od onih na prikazu. Igra je zaštićena autorskim pravima i ne može se upotrebljavati ili iznova koristiti bez dozvole Board&Dice.

Translation copyright © 2024 za srpsko izdanje, LAGUNA

Dolina vetrenjača

Za izdavača: Dejan Papić

Prevod: Nikola Pajvančić

Redaktura: Miloš Vasiljević

Lektura i korektura: Saša Bošković

Slog i prelom: Predrag Bujić

Štampa: Kina

Tiraž: 1000

Beograd, 2024.

Izdavač: Laguna,

Kralja Petra 45/VI, Beograd

www.laguna.rs

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

