



NEBODERI

ADAM WYSE · GAVAN BROWN · SEBASTIEN PAUCHON

PRAVILA



PREGLED IGRE

Dobrodošli u Neboder, veličanstveni grad na nebu posvećen umetnosti, nauci i lepoti! Nekoliko najvećih vizionara čovečanstva angažovani su da oblikuju grad, ali samo jedan od njih biće zapamćen kao najbolji!

Iskažite svoju genijalnost osvajajući lokacije za gradnju, sticanjem naklonosti na ostrvima i četvrtima, ostvarujući javne i tajne ciljeve, dodvoravajući se misterioznim pokroviteljima i građenjem svog jedinstvenog Čuda!

Za video tutorijal na engleskom jeziku posetite:
roxley.com/skyrise



2-4 30-75 14+

ZASLUGE

Autori igre: Adam Wyse, Gavan Brown, Sebastien Pauchon

Razvoj igre: Paul Saxberg

Ilustrator: Andrew Bosley

Pomoćni ilustratori: Damien Mammoliti, James Van Niekerk

Grafički dizajn: James Van Niekerk, Gavan Brown, Gui Landgraf, Layne Huber, Andrew Wall

Izrada pravila i redakcija: Adam Wyse, Paul Saxberg, Gui Landgraf, Robyn Gordon

Dizajn minijatura: James Van Niekerk

Izrada prototipa:

Gabriel Martin - Tray Forge, Heriberto Valle

Dizajn umetaka:

Gabriel Martin - Tray Forge

Igru testirali: Caiden Abel, Ryan Biddulph, Chad Birch, Chelsea Birch-Wyse, Orin Bishop, Joshua Blaylock, Stephanie Bjornson, Richard Bruce, David Clarfield, Kieth Donaldson, Glen Dresser, George Georgadis, Scott Glasgow, Robyn Gordon, Matt & Paula Hakkola, Gord Hamilton, Duncan Hecht, Jonathan Herrera-Thomas, Kevin Houle, Mike James, Jason Kersey, Nathan Klassen, Gui Landgraf, Tom Layton, Gabriel Martin, Rick May, Joe McDaid, Rick Moffat, James Van Niekerk, Kira Peavley, Tom Sarsons, Paul Saxberg, Bruno Stepphun, Jonathan Strome, Matt Sywenky, Matt Tolman, Aydan Wyse, Tim Yeung

KOMPONENTE



1 centralno ostrvo i 4 spoljašnja ostrva



1 tabla za igranje



4 table za igrače



4 pločice vrednosti pokrovitelja



2 tokena provizije i 2 džoker tokena



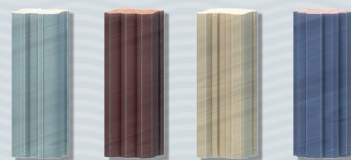
1 veliki i 1 mali ključ grada



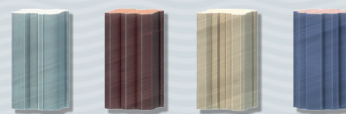
16 tokena pokrovitelja (4 od svake vrste)



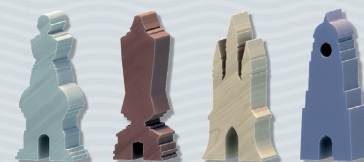
40 tokena gradskih oblasti (10 od svake boje)



12 visokih Građevina (3 od svake boje)



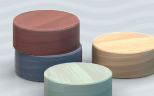
20 srednjih Građevina (5 od svake boje)



4 Čuda (1 u svakoj boji)



16 malih Građevina (4 od svake boje)



4 tokena za praćenje poena



1 vrećica



1 karta podsetnik



4 karte tajnih ciljeva



5 karata Panorama



20 karata Čuda



1 karta kontrole ostrva

POSTAVKA IGRE

- 1 Postavite **tablu za igranje** na sredinu stola. Tabla je ovičena prikazom poena ugleda.
- 2 Uzmite onoliko **spoljašnjih ostrva** koliko ima igrača (1) i postavite ih nasumično po pejzažu table za igranje, kao što je prikazano na slici desno.
- 3 Postavite **centralno Ostrvo** u sredinu spoljašnjih ostrva, tako da se njegovi mostovi uklope sa odgovarajućim prostorom na spoljašnjim ostrvima.
- 4 Uklonite sledeće tokene, u zavisnosti od broja igrača, i vratite ih u kutiju:

4 igrača 1111:

ne uklanjate nijedan token;

3 igrača 111: uklonite džoker token, token provizije i po 3 od svakog tokena gradskih oblasti.



2 igrača 11:

uklonite po 2 od svakog tokena pokrovitelja i po 5 od svakog tokena gradskih oblasti.



- 5 Promešajte preostale **tokene gradskih oblasti, pokrovitelja, provizije i džokera** i ubacite ih u vrećicu za izvlačenje.

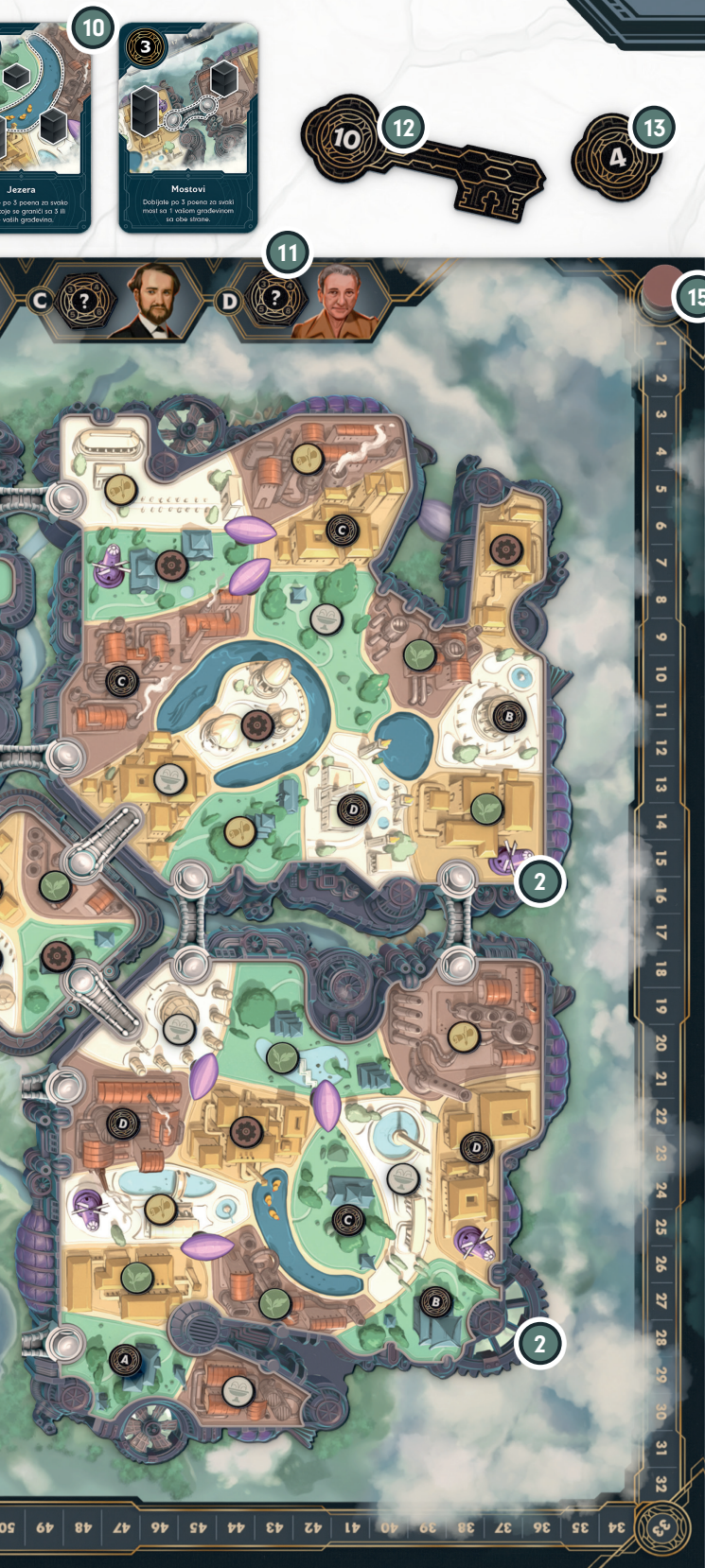
- 6 Nasumično izvucite i postavite po jedan token na svaku gradsku oblast u boji na svakom ostrvu.

Da biste nasumično postavili tokene, preporučujemo da počnete iz jednog čoška na ostrvu i pomerate se u smeru kazaljke na satu postavljajući tokene, sve dok u svaku gradsku oblast ne postavite token.

- 7 Promešajte 20 **karata Čuda** i svakom igraču podelite po 3 licem nadole (5 karata svakom ukoliko igraju 2 igrača 11). Preostale karte vratite u kutiju, bez da ih pogledate.
- 8 Promešajte 4 **karte tajnih ciljeva** i svakom igraču podelite po jednu, licem nadole. Preostale karte vratite u kutiju, bez da ih pogledate.
- 9 Postavite **kartu kontrole Ostrva** licem nagore blizu table za igranje.
- 10 Promešajte 5 **karata Panorama**, izvucite 2 i postavite ih licem nagore blizu karte kontrole ostrva. Preostale karte vratite u kutiju bez da ih pogledate.
- 11 Promešajte **pločice vrednosti pokrovitelja** i nasumično postavite po jednu, licem nadole, na svako mesto predviđeno za pokrovitelje (A, B, C i D) na tabli za igranje.
- 12 Postavite **veliki Ključ Grada** blizu table za igranje.
- 13 Ukoliko igrate igru sa 3 igrača 11 ili 4 igrača 1111, postavite **mali Ključ Grada** blizu table za igranje.



PRIPREMA



PRIPREMA IGRAČA

Potrebno je da svi igrači urade sledeće:

- 14 Izaberite **tablu za igrača** i postavite je ispred sebe sa odabranim vizionarom okrenutim nagore.
- 15 Uzmite **token za praćenje poena** u svojoj boji i postavite ga na polje "0" na putanji za bodovanje ugleda.
- 16 Uzmite 12 **Građevina** i **Čudo** koji odgovaraju vašoj boji.

U igri sa 2 igrača , svaki igrač dobija 2 Čuda. Svaki igrač uzima Čudo u boji igrača koji nije u igri i token za praćenje poena u istoj boji, kako bi kasnije mogao da obeleži kartu Čuda povezanu sa tom bojom.

Svaki igrač dobija jedinstven set numerisanih građevina, tako da igrači mogu da isprobaju različite table za igrače i raspored sedenja oko stola od igre do igre.

- 17 Svaka od vaših građevina ima broj na dnu koji označava njenu vrednost ponude. Pojedine građevine imaju tačku ispod broja; odložite ih, zajedno sa vašim Čudom, levo od vaše table igrača, označavajući da vam one još uvek nisu dostupne.



- 18 Postavite svoje preostale građevine (bez tačke) desno od svoje table igrača, uzlaznim redosledom, sa brojevima okrenutim nagore.
- 19 Sada diskretno možete pogledati svoje karte tajnog zadatka i Čuda.

Preporučujemo da noviji igrači pričekaju da igra odmakne, pre nego što pogledaju u svoju kartu Čuda.



PRVI IGRAČ

- 20 Nasumično odredite ko će biti igrač koji će započeti prvu aukciju u igri.

CILJ

Cilj u igri Neboderi jeste da do kraja dve Epohe steknete najveći ugled.

Ugled se stiče na kraju svake Epohe i u momentu kada izgradite svoje Čudo.

EPOHA 1 I EPOHA 2

Igra Neboderi je podeljena na dva dela, koji se nazivaju **Epohe**. Svaka Epoha se odigrava kroz niz aukcija. Nakon svake aukcije jedna građevina će biti **izgrađena**. U prvoj Epohi imate pristup samo numerisanim građevinama koje se nalaze sa desne strane vaše table igrača.

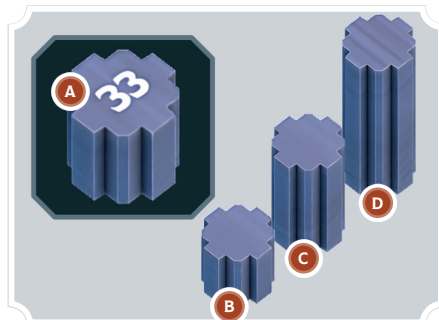
- Epoha 1 se završava kada **jedan igrač** izgradi sve građevine iz te Epohe.
- Epoha 2 se završava kada **svi igrači** izgrade sve svoje građevine i Čuda.

GRAĐEVINE I PONUDE

Svaki igrač ima 12 **Građevina** sa brojevima na dnu. Taj broj predstavlja vrednost ponude građevine **A**. Zgrada koja je okrenuta brojem nagore, bilo da se nalazi pored vaše table igrača ili na ostrvu, naziva se **ponuda**.

Kada se ne nalaze na ostrvu, sve vaše raspoložive ponude moraju biti organizovane, okrenute brojem nagore, uzlaznim redosledom pored vaše table igrača (tako da vaši protivnici mogu lako da uvide koje vrednosti ponude su vam još uvek dostupne).

Kada se aukcija osvoji, pobednička ponuda se okrene brojem nadole i postaje izgrađena zgrada. Nakon što se izgradi njen broj više nije bitan, već samo njena visina. Građevine dolaze u tri visine: mala **B**, srednja **C** i visoka **D**.



OSTRVA

Oblast za igranje se sastoji od 5 lebdećih ostrva: 1 malog centralnog ostrva **E** okruženog sa do 4 spoljašnja ostrva **F**.



- Na kraju svake **Epohe**, igrač sa najvećim brojem visokih građevina (ne Čuda) na svakom ostrvu, osvojiće 5 Ugleda za svako pojedinačno ostrvo na kojem ima najveći broj visokih građevina (pogledati "Bodovanje Kontrole ostrva, str. 9).



ČUDA

Na početku Epohe 2, svaki igrač dobija pristup svom Čudu i bira jednu od svojih karata Čuda, koje daju specijalni efekat njegovom Čudu.

Čuda nisu numerisana jer ona automatski osvajaju aukciju kada se postavje.

Čuda nisu **"građevine"**, ali i građevine i Čuda se smatraju **"strukturama"**. Čuda takođe nemaju visinu (mala/srednja/visoka), tako da ne doprinose bodovanju kontrole ostrva. Čudom ne možete započeti aukciju, osim ukoliko vam to nije jedina preostala struktura.



KARTE ČUDA



Svaka karta Čuda ima svoju vrednost inicijative **G** i efekat opisan na karti **H**. Efekti karte Čuda se rešavaju u trenutku kada se Čudo izgradi.

Igrač čija karta Čuda ima najnižu vrednost inicijative započne sledeću aukciju kada:

- započne Epoha 2, ili
- kada bilo koji igrač sagradi svoju poslednju strukturu u Epohi 2 (videti "Određivanje početnog ponuđača", str. 8).

U igri sa dva igrača **♠♠**, svaki igrač ima dva Čuda. U ovom slučaju, inicijativa igrača je određena kao zbir vrednosti inicijativa **G** sa njihovih odabranih karata Čuda.

GRADSKJE OBLASTI

Gradske oblasti su regije na ostrvima gde će igrači postavljati svoje ponude i graditi strukture. Svaka gradska oblast može da ima samo jednu ponudu ili strukturu.

Na početku igre, svaka gradska oblast će imati token na sebi.

- U Neboderima postoje četiri boje gradskih oblasti koje naseljavaju 4 vrste kreativaca:
- **Žuta I**, naseljene filozofima,
- **Zelena J**, dom prirodnjacima,
- **Bela K**, mesto gde se okupljaju umetnici
- **Braon L**, koje nastanjuju izumitelji.



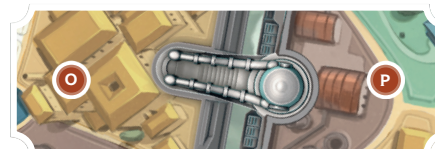
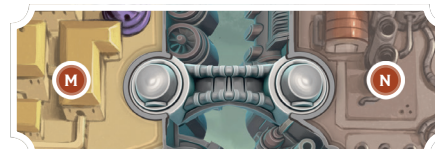
NENASELJENE GRADSKJE OBLASTI

Gradska oblast koja ne sadrži ponudu ili strukturu smatra se **nenaseljenom**. Na slici iznad, **I i J su nenaseljeni**.

SUSEDNE GRADSKJE OBLASTI

Jedna gradska oblast je **susedna** drugoj ukoliko dele granicu (stranicu, a ne ugao ili dirizabl). Na slici iznad, **I je susedan sa J i L ali nije susedan sa K**.

Gradske oblasti koje su povezane mostom se takođe smatraju susednim. Na slici ispod, **M i N su susedni**. **O i P su takođe susedni**.



TAJNI ZADACI

Na početku igre dobićete kartu sa tajnim zadatkom i to će biti vaš cilj tokom igre. Na kraju igre, ukoliko ste ispunili svoj cilj, osvojićete poene ugleda koji su prikazani na karti.



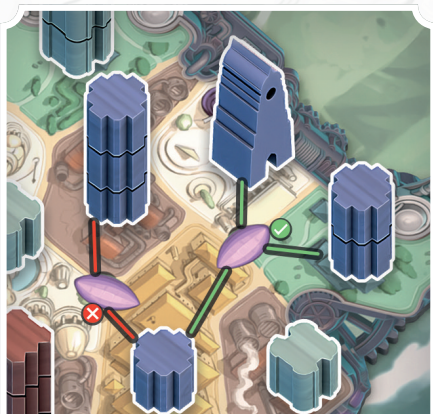
Plavi igrač je ostvario svoj tajni cilj da 4 ili više puta završi gradnju u gradskoj oblasti izumitelja (braon oblast).

KARTE PANORAME

Karte panorame nagrađuju igrače za izgradnju njihovih struktura u blizini specifičnih karakteristika ostrva.



Karte panorame se boduju na kraju svake Epohe. Prilikom bodovanja, igrač može ostvariti poene ugleda nekoliko puta, za ostvarivanje svakog pojedinačnog uslova na karti.



Na primeru iznad, plavi igrač je jednom ispunio uslov **Dirizabla** na panorama karti.

SAKUPLJANJE TOKENA

Svaki put kada izgradite strukturu u gradskoj oblasti koja sadrži token bilo koje vrste (oblasti, pokrovitelja, džoker ili provizije), uzećete taj token i postaviti ga na svoju tablu igrača.

TOKENI GRADSKIH OBLASTI



Tokeni gradskih oblasti dolaze u četiri boje, podudarajući se sa bojom njihovog kreativca.

Kada osvojite token gradske oblasti, postavite ga na najlevlje slobodno mesto odgovarajućeg reda na vašoj tabli igrača **Q**. On će generalno uvećati vrednost ugleda **R** svih vaših struktura koje su sagrađene na toj boji (videti "Bodovanje Struktura" na "Kraju Epohe 2", str. 9).



Savet: Kako biste maksimizovali vaš Ugled, pokušajte da izbegnete da sakupite tačno 4 tokena gradske oblasti u jednoj istoj boji **S**.

Imajte u vidu da svaki igrač započinje sa tokenom koji je već popunjen u koloni sa brojem "2". Najlevlje prazno mesto za prvi token od svake boje biće u koloni "3".

CILJAJTE VISOKO!

Ukoliko sakupite token gradske oblasti kada već imate 4 tokena u jednoj boji **T**, tada token postavite na ilustraciju svog vizionara **U**. Svaki od ovih tokena će vam na kraju igre doneti 10 Ugleda, kao što je i naznačeno sa "+10" sa desne strane vaše table **V**.



TOKENI POKROVITELJA



Tokeni pokrovitelja su crni tokeni sa slovom u centru. Oni predstavljaju vašeg vizionara koji stvara poručeni rad za jednog od poznatih umetničkih pokrovitelja prikazanog na ivici table za igranje.



Kada pokupite token pokrovitelja, postavite ga na ilustraciju vizionara na vašoj tabli igrača.



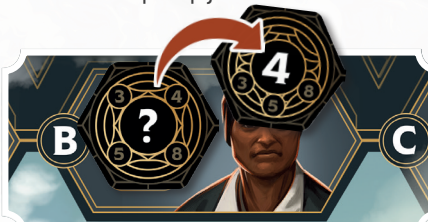
Slovo na svakom tokenu pokrovitelja odgovara jednom od 4 pokrovitelja umetnosti.

PLOČICE VREDNOSTI POKROVITELJA



Vrednost ugleda tokena vašeg pokrovitelja jednaka je tajnoj vrednosti prikazanoj na donjoj strani te pločice pokrovitelja (određeno tokom postavljanja igre).

U bilo kom trenutku tokom igre, možete tajno pogledati vrednost na donjoj strani bilo koje pločice pokrovitelja koja odgovara slovima vaših prikupljenih diskova.



Primer: Pokupili ste token pokrovitelja sa slovom "B". Potom tajno pogledate vrednost pločice pokrovitelja koja se nalazi na polju B. Sada znate da svaki "B" token vredi 4 Ugleda na kraju igre, ali imate slobodu da vašim saigračima kažete šta god želite.

DŽOKER TOKENI

Džoker tokeni su tokeni gradske oblasti koji se mogu koristiti za bilo koju boju tih tokena. U trenutku kada pokupite token, tada morate odrediti boju i postaviti ga na svoju tablu igrača na odgovarajuće mesto. Nakon što mu dodelite boju, više se ne može pomerati.



TOKENI PROVIZIJE

Kada ga pokupite, postavite token provizije na ilustraciju vizionara na svojoj tabli igrača. Svaki token provizije koji posedujete na kraju Epohe 2, uvećava vrednost svakog tokena koji se nalazi na ilustraciji vizionara na vašoj tabli igrača za 1 Ugled. Ovo uključuje tokene pokrovitelja, ključeve od grada, višak tokena gradskih oblasti, čak i sam token provizije (pogledati "Bodovanje Tokena i Pločica" u "Kraju Epohe 2", str. 9).



AUKCIJA

Igra se odigrava kroz serije aukcija, u kojima igrači igraju u krug pokušavajući da nadmaše trenutnu ponudu ili propuste dalje. U trenutku kada svi propuste ili nema više ponuda, najviša ponuda pobeđuje na aukciji i ta struktura se izgrađuje.

Ne možete da nadmašite svoju ponudu. Ako aukcija ponovo dođe do vas i vaša ponuda je i dalje najveća, to znači da su svi igrači propustili dalje i aukcija se završava.

Aukcija se sastoji od sledećih koraka:

1 ODREDITE IGRAČA KOJI POČINJE

Aukciju uvek započinje igrač koji je pobedio na prethodnoj aukciji, sa sledećim izuzecima:

- **Početak epohe 1:** prvu aukciju započinje igrač nasumično izabran tokom postavke igre.
- **Početak epohe 2:** prvu aukciju započinje igrač čija karta Čuda ima najmanju vrednost inicijative.
- **Kad igrač igradi svoju poslednju strukturu u epohi 2:** sledeću aukciju započinje igrač koji je još u igri i čija karta Čuda ima najmanju vrednost inicijative.

2 DAJTE POČETNU PONUDU

Igrač započinje aukciju postavljanjem bilo koje svoje dostupne strukture (brojem nagore) na slobodno mesto u gradskoj oblasti koja je ili:

- Locirana na centralnom ostrvu **A**,
- Susedna bilo kojoj već izgrađenoj strukturi **bilo kog igrača** na bilo kom ostrvu **B**.

Nakon postavljanja, sve ponude moraju ostati okrenute brojem nagore.

Ne možete započeti aukciju sa Čudom, osim ako je to vaša poslednja preostala struktura.

3 NASTAVITE PONUDU

Ponuda ide u smeru kazaljke na satu. Sledeći igrač mora da uradi jedno od sledećeg:

- **Ponudi više:** postavi ponudu veće vrednosti na neokupiranu gradsku oblast susednu poslednje postavljenoj ponudi.
- **Propusti dalje:** reći "propuštam dalje". Taj igrač više ne učestvuje u ostatku te aukcije.
- **Postavi Čudo (samo u epohi 2):** postavljanje Čuda na neokupiranu gradsku oblast susednu poslednje postavljenoj ponudi.

4 KRAJ AUKCIJE

Aukcija se završava nakon što se desi jedno od sledećeg:

- Svi igrači osim igrača sa poslednjom ponudom su odustali, ili
- Ne postoji nezauzeta susedna gradska oblast pored poslednje ponude, ili
- Igrač postavi svoje Čudo. (Neka Čuda mogu da prekrše ovo pravilo i omoguće da Čudo bude nadmašeno u ponudi.)

Kad se aukcija završi, izvode se sledeći koraci:

1. Pobednička ponuda se okreće i postaje izgrađena građevina – broj strukture se okreće nadole. Čuda se ne okreću.
2. Vratite sve neuspešne ponude u zalihe odgovarajućim igračima **D**.
3. Ako postoji token u oblasti gde se izgradila nova struktura, igrač koji ju je izgradio uzima token **E** (pogledati "Sakupljanje tokena", str. 7).
4. Ako je izgrađeno Čudo, ispunite njegov efekat.

Tada počinje sledeća aukcija. Vratite se na "1 Odredite igrača koji počinje," osim ako se nije pokrenuo završetak epohe 1 (pogledati "Epohe i bodovanje", str. 9).



U ovom primeru, redosled igranja je sledeći: crveni, zeleni, žuti, pa plavi. Crveni započinje aukciju davanjem ponude 24 u gradskoj oblasti koja je susedna izgrađenoj zelenoj građevini. Zeleni propušta. Žuti nadmašuje prvu ponudu sa 32. Plavi nadmašuje sa 64. Crveni ide još više sa 72. Zeleni se preskače jer je već propustio aukciju. Žuti propušta. Plavi nadmašuje sa 91. Crveni propušta. Svi osim plavog su propustili, pa prelazite na korak "4 Kraj aukcije".



Plavi je pobedio u aukciji, pa okreće svoju građevinu brojevima nadole. Uzima beli token iz te oblasti i stavlja ga na svoju tablu igrača. Neuspešne ponude iz ove aukcije se vraćaju njihovim vlasnicima.

EPOHE I BODOVANJE

KRAJ EPOHE 1

Kada **bilo koji** igrač izgradi svoju poslednju građevinu iz epohe 1, izvedite sledeće korake:

1 BODOVANJE KONTROLE OSTRVA

Za svako ostrvo (uključujući i centralno ostrvo) igrač(i) koji imaju kontrolu nad ostrvom dobija(ju) po 5 poena Ugleda. Kontrola ostrva se određuje na sledeći način:

- Koji igrač ima najveći broj izgrađenih **visokih** građevina na ostrvu.
- Ako je nerešeno (čak i ako je 0), uporedite broj **srednjih** građevina između izjednačenih igrača.
- Ako je još uvek nerešeno, uporedite broj **malih** građevina između izjednačenih igrača.
- Ako je i dalje nerešeno, svi izjednačeni igrači dobijaju 5 poena Ugleda za kontrolu ostrva.



Crveni dobija 5 Ugleda za kontrolu ostrva jer je to jedini igrač koji ima visoku (T – tall) građevinu.



Crveni i plavi su izjednačeni jer oboje imaju isti broj visokih (T) i srednjih (M – medium) građevina. Oboje dobijaju po 5 Ugleda za kontrolu ostrva.

2 BODOVANJE PANORAMA KARATA

Za svaku panorama kartu dobijate poene **F** za svaku situaciju čije ste uslove ispunili **G** (možete je bodovati više puta).

Jedna struktura može da ispuni uslov iste panorama karte više puta, takođe može da se računa za obe panorama karte.



Žuti dva puta boduje **Dirižabl** panorama kartu za 6 Ugleda. Takođe boduje **Vetrenjača** kartu za 2 poena.

3 ODABIR KARTJE ČUDA

Svi igrači biraju jednu od svojih licem nadole dodeljenih karata Čuda i istovremeno ih pokazuju.

U igri za dva igrača **2**, svaki igrač bira i pokazuje dodatnu kartu Čuda. Zatim postavljaju dodatni token za praćenje poena na kartu, kako bi dodelili efekat svom drugom Čudu.

Vratite sve neizabrane karte Čuda u kutiju. Igrač koji je izabrao kartu Čuda sa najmanjom vrednošću inicijative **H** započinje prvu aukciju u epohi 2.

4 OTKLUČAVANJE STRUKTURE EPOHE 2

Svaki igrač dodaje figuru svog Čuda (dva Čuda u igri sa dva igrača **2**) i 5 građevina epohe 2 u svoju zalihu dostupnih ponuda okrenute stranom sa brojem nagore, poredane po vrednosti.



EPOHA 2: POSLEDNJA STRUKTURA

Kad bilo koji igrač izgradi svoju poslednju strukturu u epohi 2, sledeću aukciju započinje igrač sa preostalom kartom Čuda najmanje vrednosti inicijative.



Prvi igrač koji je izgradio sve svoje strukture u epohi 2 postavlja veliki ključ grada na ilustraciju svog vizionara, što vredi 10 poena Ugleda na kraju igre.

U partiji sa 3 **2** ili 4 **2** igrača, drugi igrač koji izgradi sve svoje strukture u epohi 2, postavlja mali ključ na ilustraciju svog vizionara, što vredi 4 poena Ugleda na kraju igre.



KRAJ EPOHE 2

Kad **svi** igrači izgrade sve svoje strukture, slede sledeći koraci:

1 BODOVANJE KONTROLE OSTRVA

Bodujte istim načinom koji ste koristili u epohi 1. Čuda nemaju visinu (mala, srednja, visoka), samim tim ne doprinose kontroli ostrva.

2 BODOVANJE PANORAMA KARATA

Bodujte istim načinom koji ste koristili u epohi 1. Čuda doprinose uslovima na panorama kartama.

3 BODOVANJE TAJNIH CILJEVA

Svi igrači pokazuju svoje karte tajnih ciljeva. Ako je tajni cilj ispunjen dobija se broj poena prikazan na karti.



4 BODOVANJE TOKENA I PLOČICA

Tokeni pokrovitelja: okrenite sve pločice vrednosti pokrovitelja licem nagore. Bodujte svaki token pokrovitelja koji ste sakupili prema vrednosti prikazanoj na pločici pokrovitelja (pogledati "Tokeni pokrovitelja" str. 7).

Višak tokena gradskih oblasti: za svaki token gradske oblasti ili džoker token na vašoj ilustraciji vizionara, bodujte 10 poena Ugleda (pogledati "Ciljajte visoko!" str. 7).



Ključ grada: ako posedujete veliki ključ dobijate 10 poena, ako posedujete mali ključ 4 poena.

Tokeni provizije: za svaki token provizije koji posedujete dobijate po 1 poen za svaki token pokrovitelja, svaki višak tokena gradskih oblasti, ključ grada, token provizije na vašoj ilustraciji vizionara.

5 BODOVANJE STRUKTURA

Uklonite sve svoje strukture koje su postavljene u oblasti filozofa (žuti **J**) sa svih ostrva. Za svaku uklonjenu strukturu dobijate poene naznačene na vrhu kolone iznad najdešnjeg tokena u redu tokena filozofa koji ste skupili.

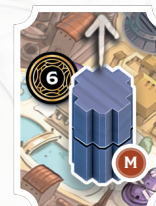
Svaka struktura vredi minimum 2 poena Ugleda čak i ako nijedan token te gradske oblasti nije sakupljen **I**.



Ponovite ovaj postupak za prirodnjake (zelene **J**), umetnike (bele **K**) i izumitelje (braon **L**).

Napomena: u ovom primeru, plavi igrač je dodelio džoker token **?** u red za izumitelje (braon **L**) kad ga je skupio.

Primer: Fric Lang dobija 6 poena **K** za svaku svoju strukturu uklonjenu sa gradske oblasti umetnika **M**.



KRAJ IGRE

Kada se završi bodovanje epohe 2:

- Igrač sa najviše poena Ugleda je pobednik.
- U slučaju nerešenog, izjednačeni igrač koji je prvi izgradio svoju poslednju strukturu je pobednik.



FRIC LANG

(5. decembar 1890 – 2. avgust 1976)

Fric Lang je bio vizionarski filmski režiser i scenarista koji se smatra jednim od osnivača ili unapreditelja nekoliko različitih filmskih žanrova. Mnogi njegovi radovi smatraju se remek-delima vizuelne kompozicije i ekspresionističke napetosti.

Lang je bio jedan od najpoznatijih emigranata iz nemačke škole ekspresionizma. Njegovi najpoznatiji filmovi uključuju „**Metropolis**“ i „**M**“. Poznat po tome što je bilo teško raditi s njim, on je oličavao stereotip tiranskog nemačkog filmskog režisera. Nosio je monokl, što je dodatno pojačavalo stereotip.

Na početku Drugog svetskog rata, nacistički režim je zabranio njegov predstojeći film „**Testament dr Mabusea**“. Bojeći se progonstva zbog svog delimično jevrejskog porekla, Lang je pobjegao u Pariz, a ubrzo zatim i u Sjedinjene Američke Države.

Njegova uloga u osnivanju i razvoju mnogih različitih filmskih žanrova uključuje i ratni film zabavnog karaktera, koncepte za film o serijskom ubici, i film noir - sa svojim ponavljajućim temama psihološkog sukoba, paranoje, sudbine i moralne neodređenosti.

Predstavlja: nemački ekspresionizam i oživljavanje gotičkog pravca

Materijal građevina: škrljavac



VERA MUHINA

(1. jul 1889 – 6. oktobar 1953)

Vera Muhina je bila istaknuta sovjetska vajarka i slikarka međunarodnog izražaja. Poznata kao vodeća figura socijalističkog realizma, kako u stilu tako i u ideologiji, stvorila je neka od najvećih sovjetskih umetničkih dela tog doba.

Muhina je studirala i bavila se slikarstvom i vajarstvom u Rusiji, Francuskoj i Italiji, pre nego što se vratila u Rusiju na početku Prvog svetskog rata.

Tokom narednih godina, vajari Sovjetskog Saveza dobijali su državne narudžbe za izradu gradskih spomenika. Muhina je postala jedna od najpoštovanijih i najhvaljenijih.

Njen najpoznatiji rad bio je ogroman spomenik „**Radnik i kolhozница**“, izrađen za Svetsku izložbu 1937. godine u Parizu, a kasnije premešten u Moskvu. Poznat ne samo po svojoj veličanstvenosti, bio je čudo dizajna. Napravljen od nerđajućeg čelika, bio je prva svetska zavarena skulptura. Njene druge poznate skulpture uključuju „**Nauka**“, „**Hleb i Plodnost**“, „**Zemlja i voda**“, kao i spomenike Petru Čajkovskom i Maksimu Gorkom.

Predstavlja: brutalizam i socijalistički realizam

Materijal građevina: cigla



TAMARA DE LEMPICKA

(16. maj 1898 – 18. mart 1980)

Tamara de Lempicka bila je poljska slikarka koja je svoj radni život provela u Francuskoj i Sjedinjenim Američkim Državama. Poznata je po svojim uglađenim Art Deko portretima aristokrata i bogatih, kao i po svojim visoko stilizovanim slikama aktova.

Njeni radovi bili su spoj kasnog, rafiniranog kubizma i neoklasičnog stila. Bila je aktivni učesnik u umetničkom i društvenom životu Pariza između svetskih ratova. Godine 1929. Lempicka je završila jednu od svojih najpoznatijih slika: „**Autoportret (Tamara u zelenom bugatiju)**“. Delo prikazuje Lempicku za volanom bugati trkačkog automobila, noseći rukavice, kožnu kacigu i umotan u sivi šal. To je bio portret hladne lepote, bogatstva, nedostižnosti i oslobođenja.

Najbolji opis Lempickinog rada bio je njen vlastiti: „Bila sam prva žena koja je slikala čisto, i to je bila osnova mog uspeha. Od stotinu slika, moja će uvek biti drugačija. I tako su galerije počele da izlažu moje radove u svojim najboljim prostorijama, uvek u sredini, jer je moja slika bila privlačna. Bila je precizna. Bila je završena.“

Predstavlja: Art Deko

Materijal građevina: patinirani bakar



ANTONIO SANT'ELIA

(30. april 1888 – 10. oktobar 1916)

Antonio Sant'Elia je bio italijanski arhitekta i ključni član futurističkog pokreta. Njegovi hrabri crteži i vizija budućih gradova značajno su uticali na modernu arhitekturu.

Njegovi izuzetno uticajni dizajni **Città Nuova** uključivali su ogromne monolitne nebodere sa terasama, mostovima i vazдушnim stazama koje su utelovile čistu uzbuđenost moderne arhitekture i tehnologije. Zamislio je visoko industrijalizovani grad budućnosti kao ogromnu, višeslojnu, međusobno povezanu i integrisanu urbanu sredinu dizajniranu oko „života“ grada.

Sant'Elia se pridružio italijanskoj vojsci kada je Italija ušla u Prvi svetski rat 1915. godine. Nažalost, njegov život pun obećanja okončan je kada je poginuo tokom Osme bitke na Isoncu 1916. godine.

Iako većina njegovih dizajna nikada nije izgrađena, njegova futuristička vizija inspirisala je mnoge kasnije umetnike i arhitekte. Njegov rad direktno je inspirisao dizajn zgrada u filmovima „**Blejd raner**“ i „**Dina**“, kao i u seriji video igara „**Halo**“.

Predstavlja: futurizam

Materijal građevina: pešćar



ČARLS Z. KLAUDER

(9. februar 1872 – 30. oktobar 1938)

Čarls Zeler Klauder je bio američki arhitekta koji je stvorio mnoge znamenite obrazovne zgrade u kolegijalnoj gotici i neogotici. Klauder je počeo da radi sa 15 godina i proveo je 31 godinu penjući se na korporativnoj lestvici kako bi osnovao svoju agenciju pre nego što je izgradio svoje najpoznatije akademske zgrade.

Njegov stil je proširio tradicionalnu gotičku arhitekturu uključivanjem elemenata Art Deko apstrakcije i moderne građevinske tehnologije. Njegovo najveće postignuće, **Katedrala učenja**, na Univerzitetu u Pitsburgu, odražavalo je ovo i bila je najviša obrazovna zgrada na svetu u to vreme.

Klauder je zamišljao svaki kampus kao jedinstvenu tapiseriju tkanu od različitih, prepoznatljivih faktora. Iskoristio je svoje godine iskustva u projektovanju rezidencija, crkava, banaka i kancelarija kako bi popunio pozadinske zgrade. Zbog toga, njegov uticaj na karakter, kulturu i istoriju mnogih najistaknutijih univerziteta u Americi se oseća i danas.

Predstavlja: nemački ekspresionizam i oživljavanje gotičkog pravca

Materijal građevina: škriljavac



LINA BO BARDI

(5. decembar 1914 – 20. mart 1992)

Lina Bo Bardi bila je brazilska arhitektica koja je snažno verovala u potencijal građevina da poboljšaju i oblikuju kulturu. Integrisala je italijanski racionalizam i američki modernizam sa lokalnim narodnim dizajnom u jedinstveno kreativne zgrade koje su bile namenjene i umetnosti i praktičnosti.

Bo Bardi je bila renesansna žena koja je neprekidno učila, pisala, izmišljala, crtala, slikala i predavala. Pored arhitekture, stvarala je nakit, nameštaj, kostime, pozorišne scene i nove načine prikazivanja umetnosti. Majstorica adaptacije na svakom nivou, nikada nije prestajala da uči nove stilističke elemente, istražuje nove građevinske materijale i tehnike, i transformiše postojeće strukture u fantastične nove kreacije.

Bo Bardi je izrazila ljubav prema svojoj zemlji kroz dizajne koji su prioritetizovali javnu dostupnost, regionalne građevinske materijale i zanatlije, kao i očuvanje lokalne istorije. Njen cilj da obogati, zaštititi i promoviše brazilsku kulturu doveo je do stvaranja mnogih najikoničnijih kulturnih zgrada u Brazilu i učinio je jednom od najplodnijih arhitektica 20. veka.

Predstavlja: brutalizam i socijalistički realizam

Materijal građevina: cigla



POL R. VILIJAMS

(18. februar 1894 – 23. januar 1980)

Pol Rivir Vilijams je bio arhitekta čije su moderne interpretacije Tjedor preporoda, francuskog dvorca, francuske seoske i mediteranske arhitekture uticale na arhitekturu Holivuda, kako na ekranu, tako i izvan njega.

Majstor crteža, Vilijams je usavršio veštinu crtanja naopako kako bi mogao da radi preko stola sa belim klijentima koji su se osećali nelagodno kada sede pored crnog muškarca. Obilazio je gradilišta sa rukama iza leđa, jer nije znao ko bi bio spreman da se rukuje sa njim.

Ironično, Vilijams nije mogao legalno da kupi ili boravi u mnogim zgradama koje je dizajnirao i gradio. I pored toga, poznate ličnosti su obožavale njegove palate, luksuzna zakrivljena stepeništa i njegovu jedinstvenu sposobnost da velike prostore učini udobnim. Domovi koje je gradio za njih pomogli su da se Južna Kalifornija doživljava kao ikona glamura i luksuza. Za Vilijamsa, ova popularnost i uspeh pružili su sredstva da sledi svoju viziju: da svaka zgrada koju je stvorio otvori vrata za narednu generaciju.

Predstavlja: Art Deko

Materijal građevina: patinirani bakar



MARIO KIATONE

(11. novembar 1891 – 21. avgust 1957)

Mario Kiatone je bio švajcarski arhitekta čija je želja za pozitivnom, ostvarivom arhitekturom pomogla u stvaranju futurističkog pokreta. Bio je strastveni, kultivisani i neumorni dizajner koji je istraživao fantastične ideje i teorije, ali je poštovao praktična razmatranja kako bi svoje dizajne pretvorio u stvarnost.

Od 1912. do 1914. godine, u studiju koji mu je obezbedio otac, Kiatone i njegov kolega Antonio Sant'Elia radili su zajedno na stvaranju nove vizije modernih gradova koja bi mogla da prihvati inovacije i nove tehnologije, dok bi odbacila stare i nepraktične. Futuristi su prihvatili njihove inovativne crteže i koncepte, ali se Kiatone nije slagao s mnogo retorike pokreta. Potpuno je napustio futurizam nakon Prvog svetskog rata, shvativši da se njegovi dizajni pod uticajem futurizma teško prodaju tradicionalno orijentisanim klijentima.

Kiatone je obnovio svoj uspeh vraćajući se tradicionalnoj arhitekturi i uključujući regionalne elemente u praktične, pojednostavljene dizajne. Međutim, njegov uticaj na Sant'Eliju (i njegov vizionarski doprinos evoluciji arhitekture) već je bio ostvaren.

Predstavlja: Futurizam

Materijal građevina: pešćar

ČUDA I PANORAMA - PITANJA

KARTE ČUDA

ČESTA PITANJA

- Sa izuzetkom Čekića i Ateljea (koji imaju dodatne trajne efekte), svi efekti Čuda se odigravaju u trenutku kada se Čudo izgradi.
- Ukoliko nije drugačije naglašeno, jedino igrač koji poseduje Čudo dobija Ugled od efekata koje ono daje.

PITANJA ZA KARTE

1. **Čekić:** ovo Čudo može nadmašiti druga Čuda u ponudi, pa ako neko poseduje Čekić, aukcija se ne završava automatski kada se postavi Čudo. Kada se ovo Čudo izgradi, protivnici ne mogu licitirati za visoke zgrade u susjednim gradskim oblastima. U izuzetno retkom slučaju kada su jedine preostale nezauzete gradske oblasti susjedne ovom Čudu, ovo ograničenje se zanemaruje.
2. **Glavna zgrada:** kada se koristi kao početna ponuda, ovo Čudo može biti postavljeno u bilo koju nezauzetu gradsku oblast (čak i ako nije na centralnom ostrvu ili nije susjedno postojećoj strukturi).
3. **Palata:** dobijate 2 Ugleda za svaku ponudu bez obzira ko je licitirao.
4. **Atlantida:** kada se izgradi, proverite sva ostrva i prebrojite broj različitih jezera koja se graniče sa jednom ili više vaših struktura. Ako je ovaj broj 3 ili više, osvajate 8 poena Ugleda.
5. **Cepelini:** kada se izgradi, proverite sva ostrva i prebrojite broj različitih dirizabala koji su okruženi jednom ili više vaših struktura. Ako je ovaj broj 4 ili više, osvajate 8 poena Ugleda.
6. **Linč:** ove strukture mogu pripadati bilo kom igraču.
7. **Prilika:** proverite neizgrađene susjedne gradske oblasti nakon što su neuspešne ponude vraćene njihovim vlasnicima.
8. **Kanova ambicija:** vaša karta tajnog cilja ostaće otkrivena do kraja igre i neće doneti poene sve do kraja epohe 2.
9. **Vrtovi Jakova:** džoker tokeni se računaju kao boje tokena gradskih oblasti koje su dodeljene kad su pokupljene.

10. **Intelektualna elita:** jedino vlasnik Čuda dobija poene od panorama karata na ostrvu gde je Čudo izgrađeno. Panorama karte će se ponovo bodovati za sve igrače na kraju epohe 2. Panorama karta Most će doneti poene ako je makar jedna strana mosta na ovom ostrvu.
11. **Olmsted:** čak i ako ovo Čudo nije izgrađeno na centralnom ostrvu, vlasnik Čuda će svakako dobiti poene za svaku strukturu na centralnom ostrvu.
12. **Munkovo utočište:** ovo Čudo može da doprinese najviše 12 poena Ugleda, ukoliko imate bar po jedan od svakog tokena pokrovitelja (A, B, C i D).
13. **Salivanovo mesto:** posmatrajte samo ostrvo na kojem je izgrađeno Čudo. Visoke zgrade mogu pripadati bilo kom igraču. Atelje čudo se računa kao visoka zgrada.
14. **Atelje:** Ovo Čudo se za sve računa kao visoka zgrada. Ovo uključuje, ali nije ograničeno na, njegov neposredni efekat za ocenjivanje i određivanje kontrole ostrva na kraju Epohe 2.
15. **Fragment:** Efekat ovog Čuda se ne primenjuje na tokene porovitelja prikupljene nakon njegove izgradnje. Svi prikupljeni tokeni pokrovitelja i dalje donose poene na kraju Epohe 2 kao i obično.
16. **La Boka:** ovo Čudo može osvojiti maksimalno 12 poena Ugleda ako na ovom ostrvu imate strukture u najmanje jednoj boji svake gradske oblasti (žuta, zelena, braon, bela).
17. **Baron:** ako imate 3 ili više struktura koje još uvek nisu izgrađene dobijate 0 poena.
18. **Trezor:** vlasnik ovog Čuda može dobiti 2 tokena, što dovodi do toga da neizgrađena gradska oblast ostaje bez tokena. Bilo koji igrač i dalje može da daje ponude za tu oblast, ali neće dobiti odgovarajući token nakon izgradnje.
19. **Vrh:** samo vlasnik Čuda dobija poene Ugleda za sva ostrva koja kontroliše. Kontrola ostrva će biti bodovana ponovo na kraju Epohe 2 kao i obično za sve igrače.
20. **Nimajerovo nasleđe:** lanac struktura se gradi na gradskim oblastima koje su međusobno susjedne. Svaka oblast može biti iskorišćena samo jednom u jednom lancu (lanac se ne može vraćati na sebe). Ovo Čudo ne mora biti deo tog lanca.

PANORAMA KARTE

- Jedna struktura može se primeniti na više Panorama karata. Na primer: označena struktura **A** omogućava da se ispune i karte za Jezero i Dirizabl.
- Jedna struktura može se primeniti na više primera iste Panorama karte. Na primer: označena struktura **B** ispunjava kartu za Most dva puta.
- **Lanci:** 3 susjedne strukture moraju biti na istom ostrvu. Ovo se može bodovati samo jednom po igraču po ostrvu.



ŽORŽ BRAK

(13. maj 1882 – 31. avgust 1963)

Žorž Brak bio je značajan francuski slikar, kolažista, crtač, grafičar i skulptor 20. veka. Zajedno sa Pablom Pikasom, bio je jedan od prvih poklonika kinematografije u Evropi. Krajem 1800-ih, Brak je prisustvovao nekima od prvih prikazivanja novog čuda. Postao je trenutni ljubitelj filma i poklonik ovog novog umetničkog oblika.



A'LELIJA VOKER

(6. jun 1885 – 17. avgust 1931)

A'Leilija Voker, ćerka prve američke milionerke koja je samostalno stekla bogatstvo, bila je jedna od najznačajnijih ličnosti koja je aktivno učestvovala na američkoj kulturnoj sceni tokom Harlem renesanse. Kada joj je majka preminula, Vokerova je mnogo od svog nasleđstva uložila u priređivanje raskošnih višednevnih zabava. Ove ekstravagancije ugostile su umetnike, muzičare, pisce i poznate ljude iz društva i bile su dobro poznate kao sigurno utočište za marginalizovane zajednice.



POL DIRAN-RUEL

(31. oktobar 1831 – 5. februar 1922)

Pol Diran-Ruel se generalno smatra najvažnijim trgovcem umetničkim delima 19. veka, a bio je i prvi koji je finansijski podržao slikare sa kojima je radio. Impresionizam duguje veliki deo svog globalnog uspeha njegovim naporima. On je bio trgovac koji je otkrio Degaa, Monea, Pisaroa i Renoara – kupujući njihova dela u vreme kada su bila predmet ruganja od strane umetničke scene.



GERTRUDA STAJN

(3. februar 1874 – 27. jul 1946)

Gertruda Stajn je bila američka spisateljica, dramaturškinja i kolekcionarka umetnosti. U svom pariskom salonu okupljala je talente koji će joj pomoći u definisanju modernizma u umetnosti. Takođe je tu pronašla podršku za svoj rad i specifičan način života. Stajnova je svojim pokroviteljstvom pomogla Pablu Pikasu da nastavi da slika tokom ranih 1900-ih, pre nego što je stekao međunarodno priznanje.