



DRAKO

SMOK I KRASNOLUDY

INSTRUKCJA

◇◇◇◇ CEL GRY I WARUNKI ZWYCIĘSTWA

W grze *Drako* jeden z graczy kieruje zespołem 3 krasnoludów, których celem jest pokonanie smoka. Musi tego dokonać w określonym czasie – zanim wyczerpie się talia jego kart. Jeśli zdąży, wygra grę. Krasnoludy różnią się od siebie umiejętnościami i wyglądem (zob. *Planszетка postaci i zdolności krasnoludów*, str. 10).

Drugi z graczy kieruje smokiem. Jego celem jest przeżycie lub pokonanie krasnoludów. Gdy talia kart przeciwnika się wyczerpie – smok odlatuje, a kierujący nim gracz zostaje zwycięzcą. Wygrywa także wtedy, gdy uda mu się pokonać wszystkich krasnoludów (co jednak zdarza się niesłychanie rzadko, ponieważ smok jest osłabiony i osaczony).

Przed rozgrywką gracze decydują (losowo albo według preferencji), który z nich będzie grał krasnoludami, a który smokiem. Jeśli gracie pierwszy raz, mniej doświadczony gracz powinien zagrać krasnoludami.

◇◇◇◇ ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- ▷ plansza,
- ▷ 25 znaczników obrażeń,
- ▷ elementy dla gracza grającego krasnoludami:
 - planszетка postaci krasnoludów,
 - talia 38 kart krasnoludów,
 - znacznik furii,
 - znacznik sieci,
 - 3 figurki krasnoludów.
- ▷ elementy dla gracza grającego smokiem:
 - planszетка postaci smoka,
 - talia 38 kart smoka,
 - figurka smoka.



◇◇◇◇◇ PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed pierwszą rozgrywką należy delikatnie wypchnąć żetony z wypraski.

Ułóżcie planszę pośrodku stołu ①, obok niej połóżcie znaczniki obrażeń ② tak, aby obaj gracze mieli do nich łatwy dostęp.

Grający smokiem bierze swoje elementy – kładzie przed sobą planszетkę smoka ③, stawia na środku planszy figurkę smoka ④ oraz tasuje i kładzie obok siebie talię kart smoka w zakrytym stosie ⑤. Następnie bierze do ręki 4 karty z wierzchu talii i ogląda je – stanowią jego rękę początkową ⑥.

Grający krasnoludami bierze swoje elementy – kładzie przed sobą planszетkę postaci krasnoludów ⑦ oraz tasuje i kładzie obok siebie talię kart krasnoludów w zakrytym stosie ⑧. Następnie bierze do ręki 4 karty z wierzchu talii i ogląda je – stanowią jego rękę początkową ⑨.

Znaczniki sieci i furii należy położyć obok planszетki postaci krasnoludów ⑩.

Jeśli gracze pierwszy raz, ustawcie figurki krasnoludów tak, jak pokazano na ilustracji ⑪. W kolejnych grach kierujący krasnoludami może po zapoznaniu się z ręką początkową ustawić figurki na dowolnych polach planszy, które nie sąsiadują ze smokiem – w zależności od strategii, jaką sobie zaplanuje.

Zasada zaawansowana. Jeśli chcecie mieć większą kontrolę nad grą, każdy z graczy może przed rozpoczęciem gry raz wymienić swoją rękę początkową. Wtasowuje posiadane karty z powrotem do talii, po czym bierze nowe 4 karty na rękę.



◇◇◇◇ PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gracze rozgrywają tury naprzemiennie, rozpoczynając od gracza kierującego smokiem.

W swojej pierwszej turze grający smokiem może wykonać tylko 1 akcję.

W każdej kolejnej turze gracze wykonują po 2 akcje. Czyli najpierw grający smokiem wykonuje 1 akcję, po nim grający krasnoludami wykonuje 2, następnie smok 2 i tak dalej – obie osoby wykonują po 2 akcje aż do końca gry.

Dostępne akcje to:

- ▷ dobranie 2 kart,
- ▷ zagranie 1 karty.

Akcje można ze sobą dowolnie łączyć. Oznacza to, że w ramach 2 akcji gracz może albo dobrać 2 karty i zagrać 1 kartę, albo zagrać 2 karty, albo dobrać 4 karty. Gracz musi wykonać obie akcje – nie ma możliwości rezygnacji z akcji.

Wyjątkiem jest sytuacja, która może zdarzyć się pod koniec gry, gdy gracz kontrolujący krasnoludy ma jeszcze karty, a gracz kontrolujący smoka już nie. W takiej sytuacji gracz kontrolujący smoka pasuje i czeka na efekt ruchów przeciwnika.

DOBRANIE 2 KART

Gracz dobiera na rękę 2 karty ze swojej talii. Na ręce może mieć maksymalnie 6 kart – jeśli po dobraniu ma ich więcej, musi odrzucić nadmiar kart.

ZAGRANIE KARTY

Gracz wykłada przed siebie kartę z ręki, a potem wybiera i decyduje się na wykorzystanie jednej z możliwości przedstawionych w formie symboli w lewym górnym rogu karty.

Po zagraniu karta jest odrzucana z gry.

Większość symboli reprezentuje możliwość ruchu lub ataku. Na kolejnych stronach zostały opisane ogólne zasady kierujące ruchem i atakiem.

◇◇◇◇ RUCH

Zagrywając kartę i wybierając symbol ruchu, gracz może przemieścić swoją figurkę (lub figurki) maksymalnie o tyle pól, ile wynosi wartość ruchu (cyfra obok symbolu). Nie musi wykorzystywać pełnego ruchu, może nawet nie ruszyć się w ogóle, ale karta nadal zostanie zużyta.

Gracz nie może przemieszczać figurki przez pole, na którym znajduje się inna figurka.

◇◇◇◇ ATAK

Zagrywając kartę i wybierając symbol ataku, gracz może zaatakować przeciwnika z określoną siłą (cyfra obok symbolu).

Jeśli gracz zagra kartę, wykorzystując symbol ataku, przeciwnik może natychmiast zareagować, zagrywając kartę z symbolem obrony (ale nie wlicza się to do zakresu jego 2 akcji) – atak zostaje zablokowany.

Jeśli atak się powiedzie (nie zostanie zablokowany), przeciwnik otrzymuje obrażenia – musi położyć na planszecie zaatakowanej postaci tyle znaczków obrażeń, ile wynosiła siła ataku.

W przypadku krasnoludów rozkłada się je na polach przypisanych danemu krasnoludowi.

W przypadku smoka najpierw rozkłada się je na 4 górnych polach (odpowiadających pancerzowi smoka), a następnie grający krasnoludami decyduje, gdzie rozkładane są kolejne znaczki (na polach odpowiadających za zdolności). Po wypełnieniu wszystkich pól odpowiadających za daną zdolność smok nie może już z niej korzystać (zob. *Planszетка postaci i zdolności smoka*, str. 9).

Po wypełnieniu wszystkich pól odpowiadających danej postaci postać ginie, a jej figurka jest usuwana z planszy.



◇◇◇◇ SYMBOLE NA KARTACH KRASNOLUDÓW



RUCH 1 KRASNOLUDA

Gracz może poruszyć krasnoludem maksymalnie o tyle pól, ile wynosi wartość ruchu.



RUCH 2 KRASNOLUDÓW

Gracz może poruszyć do 2 krasnoludów, każdego o maksymalnie tyle pól, ile wynosi wartość ruchu.



ATAK 1 KRASNOLUDA

Krasnolud może zaatakować smoka, jeśli jego figurka znajduje się obok figurki smoka. Siła ataku znajduje się na karcie obok symbolu ataku. Atak można zablokować kartą obrony.



ATAK 2 KRASNOLUDÓW

Jeśli 2 figurki krasnoludów znajdują się obok figurki smoka, mogą zaatakować jednocześnie, każdy z wartością ataku pokazaną na karcie. Smok może zagrać 1 albo 2 karty obrony, aby zablokować tylko 1 albo oba ataki. Karta może być również wykorzystana przez 1 krasnoluda.



OBRONA

Pozwala zablokować pojedynczy atak smoka niezależnie od jego siły.



STRZAŁ Z KUSZY

Jeśli krasnolud ze zdolnością strzelania znajduje się w linii prostej do smoka i nie ma między nimi żadnej przeszkody (innego krasnoluda), może strzelić do smoka z siłą ataku pokazaną na karcie. Atak można zablokować kartą obrony.



SIEĆ

Jeśli krasnolud ze zdolnością rzutu siecią żyje, może unieruchomić smoka z dowolnego miejsca na planszy. Aby to zrobić, wyklada znacznik sieci na planszетkę postaci smoka – od tej chwili smok nie może się poruszać (latać ani chodzić), natomiast wciąż może atakować, bronić się i dobierać karty. Aby zneutralizować efekt rzutu siecią, grający smokiem musi poświęcić 2 akcje (traci całą turę). Gdy smok zostanie uwolniony, znacznik sieci wraca do krasnoluda, który może go wykorzystać w późniejszej turze. Rzutu siecią nie można powstrzymać kartą obrony.

Przykład

Janek zagrywa kartę i wybiera symbol ruchu 2 krasnoludów.

Przesuwa obu w kierunku smoka, każdego z nich o 1 pole.



Przykład

① Janek zagrywa kartę i wybiera symbol strzału z kuszy. Jego krasnolud ze zdolnością strzelania stoi w linii prostej w stosunku do smoka, więc może strzelić.

② Kasia, grająca smokiem, w odpowiedzi pokazuje i odrzuca kartę z symbolem obrony, smok nie otrzymuje więc żadnych obrażeń.



③ Następnie Janek zagrywa kolejną kartę i wybiera symbol ataku 2 krasnoludów. Kasia nie ma już kart obrony, więc oba ataki się udają – smok otrzymuje 2 obrażenia.

SYMBOLE NA KARTACH SMOKA



RUCH SMOKA

Gracz może poruszyć smoka o tyle pól, ile wynosi wartość ruchu (jeśli smok może chodzić – zob. *Planszетка postaci i zdolności smoka*, str. 9).



LATANIE

Gracz może przenieść smoka na dowolne wolne pole na planszy (jeśli smok może latać – zob. *Planszетка postaci i zdolności smoka*, str. 9).



ATAK SMOKA

Smok może zaatakować krasnoluda, jeśli jego figurka znajduje się obok figurki krasnoluda. Siła ataku znajduje się na karcie obok symbolu ataku. Atak można zablokować kartą obrony.



OBRONA

Pozwala zablokować pojedynczy atak krasnoluda niezależnie od jego siły.



ZIANIE OGNIEM

Smok może ziać ogniem w wybranym kierunku w linii prostej (jeśli smok może ziać ogniem – zob. *Planszетка postaci i zdolności smoka*, str. 9). Jeśli na linii ataku znajduje się 1 lub więcej krasnoludów, każdy z nich otrzymuje obrażenia równe sile ataku wskazanej na karcie. Atak można zablokować kartami obrony – po 1 na każdego zaatakowanego krasnoluda.

Przykład

W swojej turze Kasia zagrywa 2 karty. ① Na pierwszej z nich wybiera symbol ruchu – porusza smoka o 2 pola tak, aby ustawić się w lepszej pozycji do ataku i jednocześnie wyjść z pola ostrzału krasnoluda z kuszą.



② Druga karta to zianie ogniem. Ponieważ w linii prostej stoją teraz 2 krasnoludy, każdy z nich może otrzymać po 2 obrażenia. ③ Na szczęście Janek ma 1 kartę obrony, której używa, aby zablokować atak na jednego z krasnoludów. Drugi z nich otrzymuje 2 obrażenia.

◆◆◆◆ PLANSZETKA POSTACI I ZDOLNOŚCI SMOKA

Na planszecie smoka znajdują się miejsca na znaczniki obrażeń otrzymywane w trakcie gry. W miarę otrzymywania obrażeń układa się je najpierw na 4 polach u góry – nie wywołują żadnego efektu. Kolejne obrażenia grający krasnoludami rozkłada na polach przypisanych do konkretnych zdolności – latania, ruchu i ziania ogniem.

Po wypełnieniu wszystkich pól odpowiadających danej zdolności smok nie może z niej już korzystać. Po wypełnieniu wszystkich pól na planszecie smok zostaje pokonany, a grający nim przegrywa rozgrywkę.



LATANIE

Umożliwia smokowi korzystanie ze znajdującego się na kartach symbolu latania. Dzięki niemu może przebieścić się na dowolne niezajęte pole na planszy.



ZIANIE OGNIEM

Umożliwia smokowi korzystanie ze znajdującego się na kartach symbolu ziania ogniem. Dzięki niemu może atakować 1 albo kilku krasnoludów jednocześnie.



RUCH

Umożliwia smokowi korzystanie ze znajdującego się na kartach symbolu ruchu. Dzięki niemu smok może poruszać się po planszy o taką liczbę pól, jaką wskazuje cyfra obok symbolu.

◇◇◇◇ PLANSZETKA POSTACI I ZDOLNOŚCI KRASNOLUDÓW

Grający krasnoludami dysponuje 3 postaciami o różnych zdolnościach. W trakcie gry będzie układał znaczniki otrzymanych obrażeń na polach odpowiadających zaatakowanemu krasnoludowi.

Każdy krasnolud ma inną liczbę pól na znaczniki obrażeń. Postać ginie, gdy wszystkie odpowiadające jej pola na znaczniki obrażeń zostaną wypełnione, a jej figurka jest usuwana z planszy. Po wypełnieniu wszystkich pól na planszecie krasnoludowie zostają pokonani, a grający nimi przegrywa grę.



FURIA

Raz w trakcie gry, w dowolnym momencie swojej tury grający krasnoludami może użyć zdolności furii. Krasnolud z tą zdolnością otrzymuje 1 obrażenie (gracz kładzie znacznik obrażenia na polu obrażeń tej postaci), a w zamian gracz może wykonać dodatkową akcję (ma 3 akcje zamiast 2 w tej turze). Dodatkowa akcja nie musi być wykonana przez tego krasnoluda – może ją wykonać dowolny z nich. Po wykonaniu akcji gracz odrzuca żeton furii z gry – nie może drugi raz skorzystać z tej zdolności.



STRZELANIE

Umożliwia krasnoludowi korzystanie ze znajdującego się na kartach symbolu strzału z kuszy, czyli dokonywanie ataków dystansowych.



RZUT SIECIĄ

Umożliwia krasnoludowi korzystanie ze znajdującego się na kartach symbolu sieci, czyli unieruchomienie smoka.

