

Smoki



zasady gry

Smoki to trzecia część serii gier przenoszących graczy w świat baśniowych krain ze snów. Gry łączy nie tylko tematyka, lecz także wyjątkowa szata graficzna przygotowana przez **Marcina Minora**.

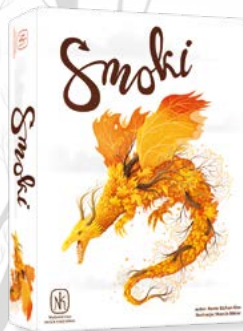
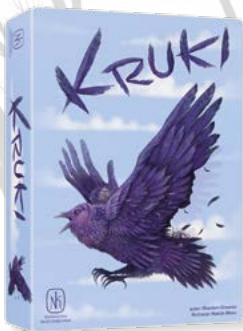
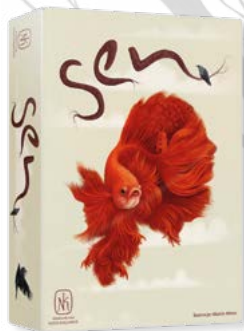
Każda z tych gier stworzona została w innym czasie i na różnych kontynentach. Każda ma też **inne zasady**, wspólnie tworzą jednak serię dostarczającą przyjemnej rozgrywki graczom w niemal każdym wieku.

- **SEN** to gra oparta na zasadach wielkiego hitu Rat-a-Tat Cat (USA, 1995) autorstwa **Monty'ego** i **Ann Stambler**, współzałożycieli amerykańskiej firmy Gamewright.
- **KRUKI** to polska edycja gry Odin's Ravens (Niemcy, 2002), której autorem jest **Thorsten Gimmler**, wieloletni redaktor w niemieckim wydawnictwie Schmidt Spiele, a od niedawna pracujący w firmie Ravensburger.
- **SMOKI** natomiast oryginalnie noszą tytuł Paper Safari (Korea Południowa, 2008), a jej autorem jest **Kevin Kichan Kim**, założyciel koreańskiej firmy Mandoo Games.

Jak więc widzicie, gry z tej serii łączą nie tylko oniryczny temat, piękne ilustracje i proste zasady. Wszystkie one zostały stworzone przez ludzi z ogromnym doświadczeniem w branży gier planszowych. Od nas gry otrzymały nowy temat i wyjątkową szatę graficzną, co tworzy z nich najpiękniejszą serię gier na rynku.

Życzę Wam dużo emocji podczas tworzenia swoich snów!

Jarosław Basatyga
dyrektor ds. gier planszowych
Wydawnictwo „Nasza Księgarnia”

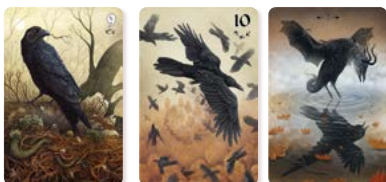


52 karty:

40 krain smoków (10 rodzajów po 4 szt.)



12 krain kruków (3 rodzaje po 4 szt.)



12 żetonów smoka



Notes



Ołówek

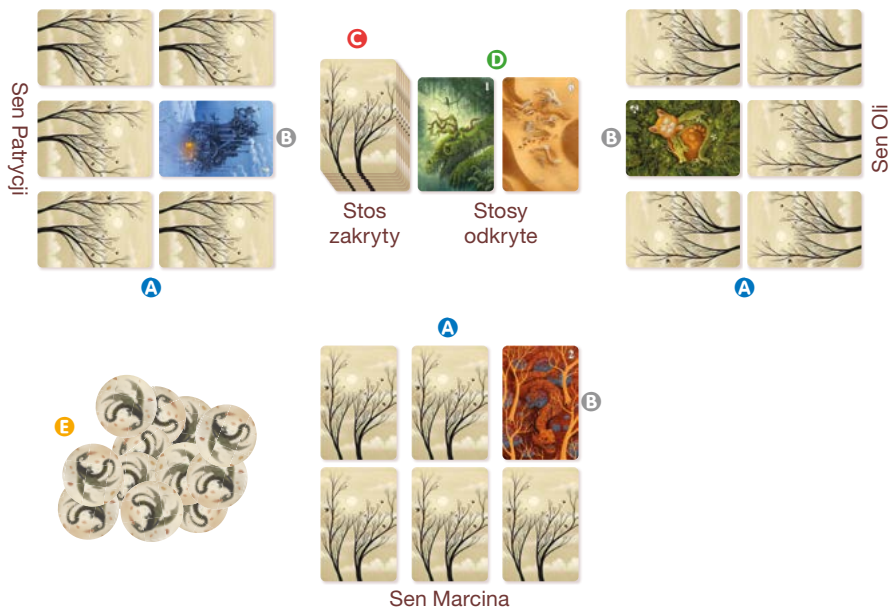


Gracze udają się w podróż po krainach ze snów. Można w nich spotkać smoki przybierające różną formę oraz mroczne kruki. Celem gry jest stworzenie najmilszego snu, czyli takiego o **jak najmniejszej liczbie punktów**.

PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Potasujcie **wszystkie karty** i rozdajcie każdemu **po 6 kart**. **Nie patrzcie, co się na nich znajduje!** Połóżcie je (obrazkami do dołu) **w dwóch rzędach**: po 3 karty w każdym. Karty te tworzą **sen gracza**.
- B** Następnie **odkryjcie po 1 dowolnej karcie** ze swojego snu.
- C** **Pozostałe karty** połóżcie w stosie (obrazkami do dołu). Będziemy go nazywać **stosem zakrytym**.
- D** Weźcie 2 karty z góry zakrytego stosu i połóżcie je obok (obrazkami do góry). Będziemy je nazywać **stosami odkrytymi**.
- E** **Żetony smoka** umieśćcie z boku.
- Notes** i **ołówki** odłóżcie do pudełka – wykorzystywane są w wariantach opisanych na końcu instrukcji.

Przygotowanie gry dla 3 osób:



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba, której ostatnio śnił się smok, lub gracz najstarszy. Wykonuje swoją turę, a po nim swoje tury wykonują kolejni gracze, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W swojej turze gracz wykonuje **1 z poniższych działań**:

A Bierze kartę z dowolnego stosu odkrytego.

- Dokłada ją do swojego snu.
- Tura gracza się kończy. Swoją turę rozpoczyna gracz siedzący z lewej strony.

B Bierze kartę ze stosu zakrytego.

- Jeśli wzięta karta odpowiada graczowi, dokłada ją do swojego snu.
- Tura gracza się kończy. Swoją turę rozpoczyna gracz siedzący z lewej strony.
- Jeśli wzięta karta nie odpowiada graczowi, odkłada ją na dowolny stos odkryty.
- Tura gracza się kończy. Swoją turę rozpoczyna gracz siedzący z lewej strony.

UWAGA!

Pamiętajcie o poniższych zasadach.

- **Sen gracza przez całą grę musi składać się z 6 kart.**
- **Dokładając kartę do swojego snu**, gracz wykonuje poniższe działania:
 - Usuwa 1 kartę ze swojego snu – odkłada ją (obrazkiem do góry) na dowolny stos odkryty.
 - Na jej miejsce kładzie (obrazkiem do góry) kartę dokładaną do snu.
- **Kartę dokładaną do snu** zawsze kładzie się obrazkiem do góry.
- **Kartę odkładaną na dowolny stos odkryty** zawsze kładzie się obrazkiem do góry.
- Jeśli **stos zakryty się wyczerpie**, należy potasować wszystkie karty ze stosów odkrytych. Następnie utworzyć nowy stos zakryty i odkryć 2 karty z góry tego stosu (patrz: **PRZYGOTOWANIE GRY**, punkty **C** i **D**).

KRAINY KRUKÓW

Karty te dają graczom dodatkowe możliwości wprowadzania zmian w swoich snach. Każda karta kruków ma **akcję specjalną**. Gracz może ją wykorzystać niezależnie od tego, czy wzię ją ze stosu zakrytego, czy odkrytego.

- Jeśli gracz **chce wykorzystać akcję specjalną** wziętej karty kruków, postępuje zgodnie z opisami kart (patrz: *KRUCZY KRĄG*, *ODBICIE W WODZIE*, *KRUCZE GNIAZDO*).
- Jeśli gracz **chce wykorzystać tylko wartość** wziętej karty kruków:
 - **dokłada ją do swojego snu**,
 - tura gracza się kończy, swoją turę rozpoczyna gracz siedzący z lewej strony.
- Jeśli gracz **nie chce wykorzystać akcji specjalnej ani wartości** wziętej karty kruków:
 - **odkłada ją na dowolny stos odkryty**,
 - tura gracza się kończy, swoją turę rozpoczyna gracz siedzący z lewej strony.

KRUCZY KRĄG

- Jest to karta wyjątkowa, ponieważ jeśli gracz ją wzię, **musi dołożyć ją do swojego snu**. Aby podkreślić tę wyjątkowość, wartość karty – jako jedynej w talii – jest w czarnym kolorze.

Uwaga! Kartę usuwaną ze swojego snu gracz przekazuje osobie z lewej strony (nie odkłada jej na stos odkryty).

- Osoba z lewej strony musi dołożyć otrzymaną kartę do swojego snu – na to samo miejsce, na które poprzedni gracz położył Kruczy krąg. Kartę usuwaną ze snu przekazuje osobie z lewej strony.
- Pozostałe osoby robią to samo z otrzymanymi kartami. **Ostatnia osoba** kartę usuwaną ze swojego snu odkłada na stos odkryty.
- Tura gracza się kończy. Swoją turę rozpoczyna gracz siedzący z lewej strony.

Przykład:

- Marcin wzięł ze stosu zakrytego Kruczy krąg. Musi dołożyć go do swojego snu. Postanowił położyć go na środku górnego rzędu.*
- Kartę usuwaną ze snu Marcin przekazuje Patrycji. Będzie musiała ją umieścić w tym samym miejscu swojego snu – w miejsce niebieskiej karty „7”.*





C Kartą otrzymaną od Marcina jest szara karta „8”. Patrycja kładzie ją w miejsce niebieskiej karty „7”, którą przekazuje Oli. Ola musi umieścić ją na środku górnego rzędu w swoim śnie, straci więc zieloną kartę „-2”!

D Ola odkłada kartę „-2” na dowolny odkryty stos. Karty „zatoczyły krąg”, tura Marcina więc się kończy.



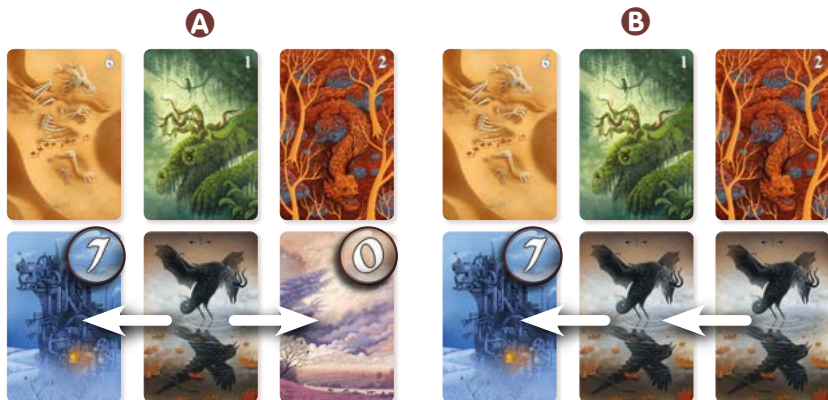
ODBICIE W WODZIE

- Jeśli gracz **chce wykorzystać akcję specjalną** tej karty, **dokładą ją do swojego snu**.
 - **Na koniec gry** *Odbicie w wodzie* **kopiuje wartość karty leżącej z lewej lub prawej strony**. Gracz decyduje, która wartość zostanie skopiowana.
 - Tura gracza się kończy. Swoją turę rozpoczyna gracz siedzący z lewej strony.
-
- Jeśli gracz **nie chce wykorzystać akcji specjalnej** tej karty, **odkłada ją na dowolny stos odkryty**.
 - Tura gracza się kończy. Swoją turę rozpoczyna gracz siedzący z lewej strony.



Przykład:

- A** *Na koniec gry sen Patrycji wygląda w poniższy sposób. Podczas liczenia punktów Odbicie w wodzie może przyjąć wartość 7 lub 0. Patrycja oczywiście wybiera wartość 0.*
- B** *W takiej sytuacji Patrycja nie miałaby wyboru – obie karty Odbicie w wodzie przyjmują wartość 7.vv*



KRUCZE GNIAZDO

- Jeśli gracz **chce wykorzystać akcję specjalną** tej karty, **dokłada ją do swojego snu**.
 - Następnie gracz **zamienia miejscami 2 dowolne karty w swoim śnie** (z wyjątkiem *Kruczego gniazda*).
 - Tura gracza się kończy. Swoją turę rozpoczyna gracz siedzący z lewej strony.
-
- Jeśli gracz **nie chce wykorzystać akcji specjalnej** tej karty, **odkłada ją na stos odkryty**.
 - Tura gracza się kończy. Swoją turę rozpoczyna gracz siedzący z lewej strony.



Przykład:

- A** Ola wzięła ze stosu kartę *Krucze gniazdo* i postanowiła skorzystać z jej akcji specjalnej. Dokłada ją do swojego snu, a następnie zamienia miejscami dwie karty.
- B** Dzięki temu obie niebieskie karty leżą w tej samej kolumnie. Ma to znaczenie podczas liczenia punktów (patrz: *KONIEC RUNDY*). Tura Oli się kończy.



KONIEC RUNDY

W momencie, gdy we śnie któregoś gracza **wszystkie karty będą odkryte** (będą leżeć obrazkami do góry), runda się kończy. Pozostali gracze muszą odkryć wszystkie karty w swoich snach. Następnie gracze liczą punkty.

- **Za każdą kartę gracz dostaje tyle punktów, ile wynosi jej wartość.**
- **Jeśli w którejś kolumnie leżą karty o tej samej wartości, gracz dostaje za nie 0 punktów.** Karta *Odbicie w wodzie* nie może być jedną z tych kart.

Rundę wygrywa gracz, który zdobył **najmniejszą liczbę punktów**. Bierze **1 żeton smoka** i kładzie przed sobą. W przypadku **remisu** wszyscy remisujący gracze otrzymują po 1 żetonie smoka.

Przykład:

A We śnie Marcina zerują się 2 karty o wartości 10 leżące w tej samej kolumnie. *Odbicie w wodzie* leżące obok karty 10 kopiuje jej wartość (10, a nie 0). Drugie *Odbicie w wodzie* kopiuje wartość sąsiadującego *Odbicia*, czyli 10. Marcin zdobył więc **22 punkty**.

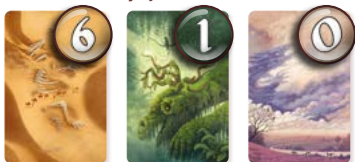
B We śnie Patrycji karta *Odbicie w wodzie* przybiera wartość 1 (nad nią leży karta o tej samej wartości, *Odbicia* w *wodzie* nie można jednak w ten sposób wyzerować). Patrycja zdobyła **16 punktów**.

C We śnie Oli zerują się 2 karty o wartości 7 leżące w tej samej kolumnie. Ola zdobyła **16 punktów**. Patrycja i Ola zdobyły najmniej punktów - po 16, biorą więc po 1 żetonie smoka i kładą obok siebie.

A Sen Marcina



B Sen Patrycji



C Sen Oli



Runda się kończy. Gracze zbierają wszystkie karty, dokładnie je tasują i rozgrywają następną rundę (patrz: *PRZYGOTOWANIE GRY*).

KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy któryś gracz zdobędzie **3 żetony smoka**. Zostaje on zwycięzcą.

WARIANT: LICZBA PUNKTÓW

W wariantcie tym nie są wykorzystywane **żetony smoka** – gracze odkładają je do pudełka. Po każdej rundzie zdobyte punkty zapisywane są **w notesie**.

Gra kończy się, gdy któryś z graczy osiągnie (lub przekroczy) wynik **100 punktów**. Zwycięzcą zostaje ten, kto zgromadził w sumie **najmniej punktów**. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

Czas gry można regulować, umawiając się, że gracze np. do 70 lub 150 punktów. Pozostałe zasady pozostają bez zmian.

WARIANT: LICZBA RUND

W wariantcie tym nie są wykorzystywane **żetony smoka** – gracze odkładają je do pudełka. Rozgrywają określoną liczbę rund, na przykład **8**. Po każdej rundzie zdobyte punkty zapisywane są **w notesie**.

Gra kończy się po 8. rundzie. Zwycięzcą zostaje ten, kto zgromadził w sumie **najmniej punktów**. W wypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

Czas gry można regulować, umawiając się, że gracze np. 6 lub 10 rund. Pozostałe zasady pozostają bez zmian.

WARIANT: 1 STOS ODKRYTY

W wariantcie tym gra przebiega tak jak w wersji podstawowej. Jedyna różnica polega na tym, że gracze tworzą tylko **1 stos odkryty**. Będzie więc mniejszy wybór kart podczas rozgrywki.

Pozostałe zasady pozostają bez zmian.

Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl •  /NaszaKsiegarnia •  [nasza_ksiegarnia_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apteiczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
© 2020 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basalyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Patrycja Jaworska

Marketing: Aleksandra Skłodowska
Korekta: Zuzanna Laskowska
DTP: Cezary Szulc



POZNAJ CAŁĄ SERIĘ GIER

