

Autor:
Łukasz M. Pogoda

LEGENDY POLSKIE

Ilustracje:
Maja Barska



Smok Wawelski



Wiek graczy



4+

Liczba graczy



2-4

Czas gry



15'

Dawno, dawno temu na tronie Polski zasiadał król Krak.
Gród jego, Wawel, dawał mieszkańcom bezpieczeństwo,
a ludziom żyło się dostatnio. Miasto rozwijało się prężnie
dzięki dogodnemu położeniu nad rzeką Wisłą.

Pewnego dnia znajdującą się pod grodem jamę obrał za
swe leże przeraźliwy smok. Bestia siała postrach wśród
mieszkańców. Smok zionął ogniem,
a jego paszcza pełna była wielkich zębów.

Nieposkromiony głód smoka szybko dał się we znaki
ludności. Z pól gospodarzy ginęły owce, krowy oraz inne
zwierzęta. Nad grodem Kraka zawisła groźba ubóstwa
i głodu. Władca ogłosił więc, że śmiałek, który bestię pokona,
otrzyma pół królestwa oraz rękę jego pięknej córki, Wandy.
Wielu dzielnych rycerzy, zachęconych nagrodą, próbowało
życie bestii zakończyć, jednak żadnemu sztuka ta się
nie powiodła. Dnia któregoś na dworze króla pojawił się
młodzieniec – szewczyk imieniem Skuba. Ogłosił on,
iż zna sposób, by pokonać bestię. Pomimo głosów sprzeciwu
ze strony doradców, władca postanowił dać szewczykowi
szansę. Widział bowiem, że siła nie wystarczy,
by uporać się ze smokiem.

Gdy tylko Skuba otrzymał od króla potrzebne materiały, zabrał się do pracy. Nappełnił siarką skórę zwierząt i dokładnie zaszył. Nocą, gdy mieszkańcy grodu oraz smok zapadli w głęboki sen, szewczyk zakradł się do jamy bestii i ustawił przed jej wejściem wypchane zwierzęta.

Rankiem obudził smoka potężny głód. Widząc przed sobą grotą przygotowaną ucztę, z wielkim apetytem rzucił się do jedzenia. Obżarstwo nie trwało jednak długo – wkrótce smok poczuł, że w brzuchu coś pali go straszliwie.

Pysk swój do Wisły zatem wsadził i zaczął pić. Pił tak i pił, wielkie łyki biorąc. Robił się przy tym większy i większy, aż nagle od wody nadmiaru pękł.

Radości mieszkańców nie było końca.

Król słowa dotrzymał i szewcykowi pół królestwa oraz ręką Wandy podarował.

Po dziś dzień w Krakowie można zobaczyć jamę oraz pomnik Smoka Wawelskiego.



Elementy gry:

◆ 6 figurek rycerzy:



POMARAŃCZOWA, FIOLETOWA, ZIELONA, ŻÓŁTA, CZERWONA, NIEBIESKA

◆ 6 figurek zwierząt:



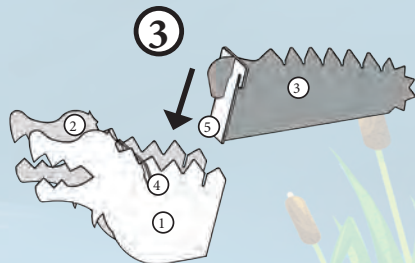
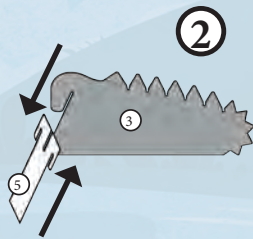
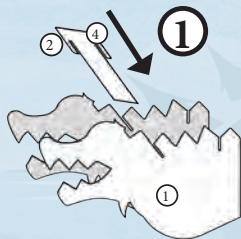
POMARAŃCZOWA, FIOLETOWA, ZIELONA, ŻÓŁTA, CZERWONA, NIEBIESKA



◆ kostka z kolorami:

POMARAŃCZOWA, FIOLETOWA, ZIELONA, ŻÓŁTA, CZERWONA, NIEBIESKA

◆ figurka smoka (wymaga montażu)



Wprowadzenie

Smok Wawelski prześladowuje gród króla Kraka. Wielu dzielnych mężów oraz bohaterskich rycerzy stara się przegnać siejącą postrach bestię. Na takiego potwora potrzebny jest sprytny plan. Szewczyk Skuba właśnie na taki wpadł. Pomóżcie pomysłowemu rzemieślnikowi w realizacji jego planu.

Przygotowanie do gry

Zmontowaną figurkę smoka należy ustawić pośrodku stołu – tak, by znajdowała się w zasięgu wszystkich graczy. Rycerzy umieszczamy na ogonie smoka: w miejscach, które mają **inny** kolor niż zbroja rycerza.

Figurki zwierząt kładziemy w zasięgu każdego z graczy – obok figurki smoka. Jesteśmy już gotowi do potyczki ze Smokiem Wawelskim. Zaczyna szewczyk, który ma najdłuższą brodę, albo białogłowa, która ma najdłuższe włosy.



UWAGA!

Figurka rycerza **nie może** być umieszczona na ogonie smoka, na miejscu o tym samym kolorze, co jego zbroja.

Przebieg gry

Gracze wykonują swoje ruchy w kolejności zgodnej z kierunkiem obrotu wskazówek zegara.

W swojej turze gracz rzuca kostką, po czym dokonuje wyboru, czy chce pomóc rycerzowi, czy nakarmić smoka zwierzęciem wypchanym siarką.

Jeśli zdecyduje się pomóc rycerzowi, musi jedną ręką zdjąć ze smoczego ogona wybranego rycerza:

- tego, który ma zbroję w kolorze wskazanym przez kostkę, **lub**
- tego, który siedzi na miejscu oznaczonym tym samym kolorem, co wskazany przez kostkę (wtedy ignorujemy barwę zbroi).

Jeśli gracz postanowił nakarmić smoka, musi zaserwować mu zwierzątko w kolorze, który wskazała kostka. Smoka karmimy, wkładając w jego paszczę figurkę zwierzątko – bezpośrednio albo kładąc ją na innej figurce, która już się tam znajduje.

Uwagi

- Jeśli nie można nakarmić smoka zwierzakiem w kolorze wylosowanym na kostce, trzeba pomóc rycerzowi.
- Gdy nie można pomóc rycerzowi, bo: rycerz, który ma zbroję w kolorze wskazanym przez kostkę, już otrzymał pomoc
lub
na miejscu oznaczonym kolorem, który wskazuje kostka, już nikt nie siedzi, to trzeba nakarmić smoka.
- Jeżeli rzut kostką nie pasuje do żadnej opcji, gracz robi, co chce pomaga dowolnemu rycerzowi albo karmi smoka dowolnym zwierzakiem.



Koniec gry

Jeżeli – po dołożeniu zwierzaka albo udzieleniu pomocy rycerzowi – smok upadnie na pysk (aby napić się wody z Wisły), gracz, w którego turze się to wydarzy, wygrywa (ewentualnie zwyciężają wszyscy, a gracz, w którego turze smok upadnie, otrzymuje księżniczkę za żonę lub księcia za męża, a do tego pół... czekolady).



Pomaganie sobie drugą ręką

Zanim zaczniemy pomagać rycerzowi albo karmić smoka, wolno nam delikatnie złapać palcami za koniuszek smoczego ogona, aby przytrzymać figurkę. Nie wolno jednak wywrócić przy tym smoka! Następnie — wciąż trzymając jedną ręką ogon — wykonujemy ruch za pomocą drugiej ręki. Na koniec puszczaemy ogon smoka.

Wówczas okaże się, czy był to ostatni ruch w grze.

Jeśli w trakcie wykonywania ruchu gracz strąci jakiś element ze smoka, to traci kolejkę. Strącony rycerz lub zwierzak zostają na stole.

Podziękowania

Smok Wawelski miał kilka wersji. Niektóre nawet nie były zręcznościowe. Autor pragnie podziękować wszystkim, którzy pomogli mu przy pracy nad kolejnymi wariantami. W szczególności dziękuje: Janowi Madejskiemu za współpracę, Arturowi Konefałowi za wykonaną niegdyś szczegółową analizę problemu, ostatecznie wykorzystaną tylko w niewielkim ułamku, oraz Krzysztofowi Wierzbickiemu, Aleksandrze Kobyłeckiej, Jerzemu Zambrowskiemu i Filipowi Miłuńskiemu.



Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl.

Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informację o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Odwiedź nas na Facebooku: www.facebook.com/grannagry

GRANNA

© 2018 Granna
Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wyprodukowano w Polsce.

www.granna.pl

Granna sp. z o.o.
ul. Księcia Ziemowita 47
03-788 Warszawa

00345/3