

KSIĘGA & SMOKÓW



INSTRUKCJA



Zostańcie badaczami przemierzającymi smocze krainy i odkrywajcie nieznanne gatunki smoków. Waszym zadaniem będzie dopisanie ich do magicznej Księgi Smoków, aby inni badacze mogli korzystać z dokonanych przez Was odkryć.

CEL GRY

Waszym zadaniem jest zdobywanie kart smoków leżących na planszy.

Reprezentują one wpis do prowadzonej przez Was Księgi Smoków. Każdy smok dopisany do księgi daje Wam punkty, które pod koniec gry decydują, kto został zwycięzcą.

ELEMENTY GRY

Plansza puzzlowa (3 elementy)



36 kart smoków i 6 kart celów



5 żetonów immunitetu
(w tym żeton pierwszeństwa)



15 kości wyprawy
w 5 kolorach



instrukcja

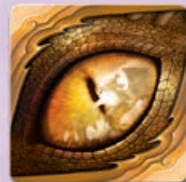


PRZYGOTOWANIE GRY



Weźcie żetony immunitetu w liczbie odpowiadającej liczbie graczy i wylosujcie po jednym żetonie dla każdego uczestnika gry. Ważne jest, aby w losowaniu zawsze brał udział czerwony żeton - będzie on wyznaczał gracza rozpoczynającego. Po losowaniu dobierzcie po 3 kości wyprawy w kolorze Waszego żetonu.

Następnie wylosujcie i połóżcie przed sobą odkrytą jedną kartę celu wskazującą, za który rodzaj smoków otrzymacie dodatkowe 3 punkty.

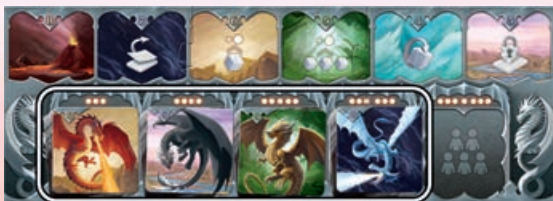


Ustawcie Wasze kości wyprawy tak, aby widniały na nich wyniki 3:4:5.

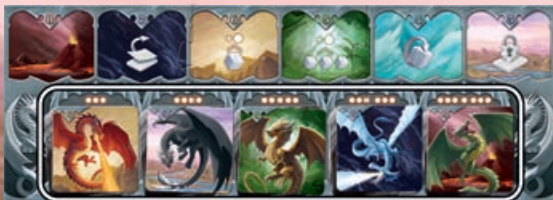
Potasujcie karty smoków i podzielcie je na odkryte stosy na planszy zgodnie z poniższym schematem:



2-3 graczy
3 stosy (po 12 kart w każdym stosie)



4 graczy
4 stosy (po 9 kart w każdym stosie)



5 graczy
5 stosów (w pierwszym stosie 8 kart, w pozostałych po 7 kart)

ROZGRYWKA

Gracze kolejno, rozpoczynając od gracza z czerwonym żetonem immunitetu, wykonują w trakcie swojej tury jedną z dwóch akcji:

1. Położenie kości wyprawy
2. Zabranie karty smoka do swojej księgi

Jeżeli gracz nie może wykonać żadnej z podanych powyżej akcji, może zwiększyć wartość każdej ze swoich kości o 1, po czym kończy turę. Następnie ruch wykonuje gracz siedzący po lewej. Dodatkowo w dowolnym momencie swojej tury możecie użyć dowolnej liczby zdolności z posiadanych kart smoków.

POŁOŻENIE KOŚCI WYPRAWY

Kiedy zdecydujecie się na położenie kości wyprawy, kładzicie dowolną liczbę swoich kości na wybranych kartach smoków. Należy pamiętać, aby suma oczek położonych kości była równa lub wyższa od liczby kropek nad kartą.



Możecie położyć wszystkie kości na jednej karcie, po jednej kości na trzech kartach lub dowolnie rozdzielić swoje trzy kości na dwie karty. Możecie też zrezygnować z położenia dwóch lub jednej kości. Gdy chcecie umieścić kości na karcie smoka, na której znajdują się już kości innego gracza, musicie położyć kości o sumie wyższej o co najmniej jedno oczko. Kości przeciwnika zostają zbite i wracają do niego. Wartość każdej zbitej kostki zostaje powiększona o 1 oczko.

A zatem 3 oczka rosną do 4, a 5 - do 6. Kość o wartości 6 nie może zwiększyć swojej wartości.

Przykład: Adam położył kości z 3 i 4 oczkami, więc ich łączna wartość to 7. Aby inny gracz mógł przejąć tego smoka, powinien umieścić na nim kości o łącznej wartości 8 lub więcej.



ZABIERANIE KARTY SMOKA DO SWOJEJ KSIĘGI

Jeżeli na początku swojej tury na jednej z kart smoków widzicie swoje kości, możecie wziąć kartę tego smoka do swojej księgi. Zabieracie wówczas kartę smoka oraz leżące na niej kości. Następnie obniżacie każdą zabraną kość o 1 oczko (np. z 6 oczek schodzicie do 5 oczek).

Kości o wartości 1 nie można obniżyć, więc ich wartość się nie zmienia. W ciągu tury można zabrać tylko jedną kartę smoka.



UŻYCIE ZDOLNOŚCI SMOKÓW

Niektóre ze smoków mają specjalne zdolności, z których możecie skorzystać raz na grę po ich wcześniejszym zdobyciu. Zdolności te możecie wykorzystać w każdym momencie Waszej tury. Zdolność smoka zależy od terenu, na którym występuje dany smok.

W zależności od tła karty mają różne zdolności.

Lista zdolności według krain, w których przebywają smoki:



Wulkan

Brak specjalnych umiejętności.



Burza

Pozwala na usunięcie z gry jednej z leżących na planszy, lecz niezajętych kart.



Pustynia

Użycie tej karty podwyższa wynik na jednej kości gracza o 1 oczko.



Dżungla

Użycie tej karty podwyższa wynik na wszystkich kościach gracza o 1 oczko.



Góry

Pozwala na obrócenie jednej kości na przeciwległą ściankę. Przykładowo, kostka z 1 oczkiem stanie się szóstką.
Podpowiedź: suma oczek na każdych dwóch przeciwległych ściankach wynosi 7.



Równiny

Umiejętność mieszkających tu smoków pozwala położyć żeton immunitetu na jedną z kart zajętych przez gracza zagrywającego. Inni gracze nie mogą zbijać kości z takiej karty. Ponadto nie działają na nią żadne inne efekty. Immunitet trwa do początku następnej tury korzystającego z niego gracza. Następnie jest usuwany z karty.



Po użyciu zdolności smoka należy go zakryć kartą celu lub odwrócić na drugą stronę, aby nie użyć przypadkowo zdolności drugi raz. Użyte karty wciąż przynoszą punkty zwycięstwa na koniec gry. Na planszy znajdują się symbole, które mają ułatwić zapamiętanie umiejętności związanych z krainami. Zdolności kart nie wpływają na kostki już położone.

ZAKOŃCZENIE GRY

W momencie, gdy wyczerpie się odpowiednia liczba stosów:

- 1 stos w rozgrywce od 2 do 3 graczy
- 2 stosy w rozgrywce od 4 do 5 graczy

gra jest dogrywana do osoby siedzącej na prawo od gracza z żetonem pierwszeństwa. Gracz z żetonem pierwszeństwa nie rozpoczyna kolejnej rundy.

Następnie podliczacie zdobyte punkty zgodnie z wartościami na kartach.

Ponadto dodajecie 3 punkty za każdego smoka zgodnego z Waszą kartą celu.

Zwycięzcą zostaje gracz z najwyższym wynikiem. W przypadku remisu obliczana jest suma oczek na kościach wyprawy – wówczas wygrywa osoba z największą sumą na kościach. Jeśli nadal jest remis, dzielicie się zwycięstwem.

WARIANT DWUOSOBOWY

W wariantcie dwuosobowym – w celu urozmaicenia rozgrywki – dodana została kość blokująca.



Na początku gry kładziecie kość blokującą na trzecim polu – zawsze ma wartość 6.

Kość blokującą można przelicytować. Nie usuwacie jej wówczas z rozgrywki, lecz przestawiacie o kartę dalej. Kość zbita na trzecim stosie ustawiana jest na stosie pierwszym. Może się zdarzyć, że podczas przenoszenia kości na kolejny stos natraficie na kości innego gracza. Usuwacie je wtedy z karty, nawet gdy kości gracza mają większą wartość niż kość blokująca – nie powiększacie natomiast wartości zbitych kości.

Wyjątkiem jest sytuacja, w której kości innego gracza są chronione immunitetem.

Omijacie wówczas chroniony stos i przenosicie kość blokującą na kolejny.

Pozostałe zasady pozostają bez zmian.

Autorzy gry:

Adam Strzelecki, Paweł Suski, Wojciech Wiśniewski

Ilustracje i opracowanie graficzne:

Kamila Mrożek-Zielińska

Zespół:

Patryk Gęsiak, Mariusz Majchrowski, Kamila Mrożek-Zielińska,
Adam Strzelecki, Agnieszka Walczak

*Gra zwyciężyła w trzeciej edycji Laboratorium Gier Rebeli.
Autorzy pragną serdecznie podziękować
Andrzejowi Aftar Aftarczukowi i Markowi Wilczyńskiemu.*



TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com