



TALISMAN

MAGIA I MIECZ



SMOKI
ROZSZERZENIE



LEGENDA O KRÓLU SMOKÓW

Setki lat temu wszechmocny czarnoksiężnik ośmielił się targnąć na Smoczą Wieżę znajdującą się na Ognistych Ziemiach. Gdy już się do niej wdarł, dzięki potężnym czarom wpędził Króla Smoków do przerażającej czarnej dziury, a pozostałych Smoczyc Władców zmusił do ucieczki i ukrycia się w odległych stronach. Po rozprawieniu się ze smokami, czarnoksiężnik mógł wreszcie wkroczyć do Doliny Ognia, odwiecznie płonącej ziemi. Dla smoków było to źródło podtrzymujące ciepło jaj w ich lęgowisku, lecz czarnoksiężnik miał zupełnie inne plany.

Podstępny mag zniewolił duchy, które dzięki mistycznym płomieniom Doliny Ognia wykuły Koronę Władzy. Z pomocą tego potężnego artefaktu czarnoksiężnik rządził królestwem Magii i Miecza po kres swojego życia. Gdy umierał, ukrył Koronę Władzy w ruinach Smoczyc Wieży, gdzie miała czekać na wystarczająco silnego, odważnego i mądrego śmiałka, który mógł sięgnąć po artefakt i zostać nowym władcą królestwa.

Smoki jednak nie zapomniały o swoim domu, którym niewątpliwie były Ogniste Zieme. Krążyły legendy o ich powrocie.

Ukryci w ciemnych świątyniach, diabelscy kultysty smoków szerzą wieści o powrocie Smoczyc Władców i o tym, że jeden z nich sięgnie po Koronę Władzy, aby zostać nowym Królem Smoków. Po jego koronacji zwiastują czas terroru i ognia, w którym tylko najbardziej oddani słudzy zostaną ocaleni.

Ostatnie mroczne proroctwa głoszą, że ten okrutny czas może nastąpić wkrótce. Podróźni widują latające drake i wiwerny coraz bliżej miast. Dostrzegają sylwetki jeszcze większych istot, latających tam i z powrotem nad ich głowami w kierunku Ognistych Ziem. Tam smoki bezustannie pracują z mazołem, aby odbudować Smoczą Wieżę, twierdzą niemalże nie do zdobycia.

Dla odważnych bohaterów poszukujących Korony Władzy, celem wyprawy stało się coś więcej, niż tylko objęcie panowania nad królestwem i wywieranie w nim swoich wpływów. To wyścig ku jego ocaleniu od tyranicznych rządów Króla Smoków!

OPIS ROZSZERZENIA

Trzej Smoczy Władcy, istoty o niemal nieskończonej sile i wrogości, powrócili na Ogniste Zieme, roszcząc sobie prawa do osławionej Korony Władzy. Razem z nimi przybyły zastępy złych smoków, ujarzmionych straszliwymi mocami ich mrocznych mistrzów. Teraz ziemia trzęsie się pod ich uciskiem, a wyprawa po Koronę jest tak przerażająca i niebezpieczna, jak nigdy dotąd!

Smoki to epickie rozszerzenie, zmuszające Poszukiwaczy do stawienia czoła przerażającym smokom i śmiertelnym wyzwaniom w trakcie gry. Na początku swojej tury gracze losują żetony Smoków, co zazwyczaj skutkuje umieszczeniem smoczej łuski na jednej z kart Smoczyc Władców. W momencie, gdy na jednej z nich znajdą się trzy smocze łuski, dany Smoczy Władca staje się nowym Królem Smoków, a jedna z jego łusek zostaje umieszczona na planszy. Poszukiwacze, którzy spotkają smoczą łuskę na danym obszarze, zamiast losować kartę z talii Przygód, muszą wylosować kartę Smoka. Poszukiwacz może zabrać smoczą łuskę, znajdującą się na jego obszarze, jeśli pokona Wroga z karty Smoka. Każda smocza łuska, którą zdobędzie Poszukiwacz, podnosi jego sprawność w walce przeciwko Smoczemu Władcy i jego sługom. Kiedy Poszukiwacz zgromadzi odpowiednio dużo siły i odwagi, będzie musiał sięgnąć po Koronę Władzy w Krainie Wewnętrznej i zwyciężyć Króla Smoków, aby wygrać grę!

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie Korony Władzy znajdującej się na środku planszy i zwyciężenie Króla Smoków (patrz „Bitwa z Królem Smoków” na stronie 14).



ELEMENTY

Rozszerzenie *Smoki* zawiera następujące elementy:

- Instrukcja
- 1 dwustronna nakładka na planszę
- 168 kart Smoków, w tym:
 - » 56 kart Varthraxa
 - » 56 kart Cadorusa
 - » 56 kart Grilipusa
- 3 karty Alternatywnych Zakończeń
- 3 karty Smoczych Władców, w tym:
 - » 1 karta Smoczego Władcy Varthraxa
 - » 1 karta Smoczego Władcy Cadorusa
 - » 1 karta Smoczego Władcy Grilipusa
- 140 żetonów Smoków, w tym:
 - » 40 smoczyczych łusek Varthraxa
 - » 40 smoczyczych łusek Cadorusa
 - » 40 smoczyczych łusek Grilipusa
 - » 6 żetonów Smoczego Natarcia
 - » 6 żetonów Smoczego Gniewu
 - » 8 żetonów Smoczej Drzemki
- 1 żeton Korony
- 19 żetonów Snu
- 6 kart Poszukiwaczy
- 6 plastikowych figurek Poszukiwaczy



PRZEGLĄD ELEMENTÓW

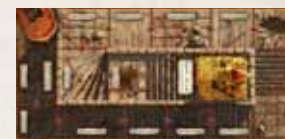
Poniżej znajduje się krótki opis wszystkich elementów.

NAKŁADKA NA PLANSZĘ

Nakładka umieszczana jest na planszy głównej, zastępując Krainę Wewnętrzzną. Znajdują się na niej nowe spotkania i warunki zwycięstwa. Po jednej stronie znajduje się Kraina Smoków, natomiast po drugiej – Smocza Wieża. Przed rozpoczęciem gry, gracze muszą zdecydować, z której strony będą korzystać podczas rozgrywki.



Kraina Smoków



Smocza Wieża

KARTY SMOKÓW

168 kart Smoków zostało podzielonych na talie Varthraxa, Cadorusa oraz Grilipusa. Każda talia składa się z 56 nowych kart Zdarzeń, Wrogów, Nieznajomych, Przedmiotów, Przyjaciół i Miejsc. Karty Smoków są podobne do kart Przygód, z tą różnicą, że Poszukiwacz rozpatruje te karty w momencie, gdy na badanym obszarze znajduje się smocza łuska jednego ze Smoczyczych Władców.



Talia Varthraxa



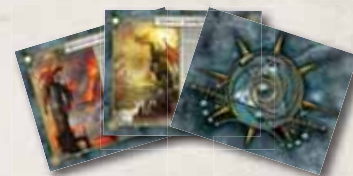
Talia Cadorusa



Talia Grilipusa

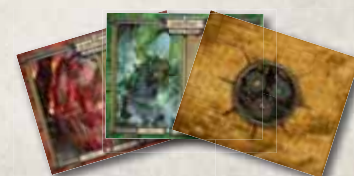
KARTY ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

Korzystanie z tych kart jest całkowicie dobrowolne, gracze powinni ustalić przed rozpoczęciem gry, czy zrobią z nich użytek (patrz „Karty Alternatywnych Zakończeń” na stronie 15).



KARTY SMOCZYCH WŁADCÓW

Trzej Smoczy Władcy (Varthrax, Cadorus i Grilipus) to pretendenci do Korony Władcy. Kiedy któryś z nich przejmie kontrolę nad Koroną, staje się Królem Smoków do czasu, aż inny Smoczy Władca nie przywłaszczy jej sobie i nie zostanie nowym Królem Smoków.



ŻETONY SMOKÓW

140 żetonów Smoków reprezentuje dominację Smoczycich Władców nad Krainami Magii i Miecza. Kiedy któryś ze Smoczycich Władców zgromadzi trzy smocze łuski na swojej karcie, zostaje nowym Królem Smoków!



ŻETON KORONY

Żeton Korony umieszczany jest na jednym ze Smoczycich Władców, aby zaznaczyć, który z nich jest obecnie Królem Smoków. Kiedy inny Smoczy Władca zgromadzi trzy smocze łuski na swojej karcie, przejmuje Koronę Władcy i staje się obecnie panującym Królem Smoków.



ŻETONY SNU

19 żetonów Snu może zostać umieszczonych na kartach Smoków w wyniku różnych spotkań i efektów. Zdolności walki śpiącego Smoka są obniżone, ale w końcu obudzi się, jeśli atakujący Poszukiwacz go nie pokona.



KARTY POSZUKIWACZY

6 kart Poszukiwaczy działa dokładnie na tych samych zasadach, co karty z gry podstawowej, dając graczom jeszcze większy wybór bohaterów.



FIGURKI POSZUKIWACZY

Każdej nowej karcie Poszukiwacza odpowiada plastikowa figurka, która będzie przedstawiać jego położenie na planszy.



KORZYSTANIE TYLKO Z CZĘŚCI SMOKÓW

Pokonanie zagrożeń i niebezpieczeństw znajdujących się na nakładce oraz przewyciężenie Króla Smoków jest ogromnym wyzwaniem nawet dla najpotężniejszego bohatera. Rozszerzenie *Smoki* zostało przewidziane w całości jako epicka wyprawa po Koronę Władcy, ale podczas swoich rozgrywek gracze mogą wykorzystywać jedynie część zawartych tu elementów, aby przyspieszyć rozgrywkę lub obniżyć poziom trudności w osiągnięciu zwycięstwa. Nowi Poszukiwacze i karty Alternatywnych Zakończeń mogą zostać wykorzystane bez użycia pozostałych elementów, takich jak nowe żetony, karty czy nakładka na planszę. Gracze mogą także wykorzystać nowe karty Smoków i Smoczycich Władców jako dodatkowe wyzwanie, bez konieczności użycia nakładki. Więcej szczegółów na stronie 16 w akapicie „Zasady opcjonalne”.

KORZYSTANIE ZE SMOKÓW WRAZ Z INNYMI ROZSZERZENIAMI

Rozszerzenie *Smoki* może zostać wykorzystane z innymi rozszerzeniami gry *Talisman: Magia i Miecz*, także z tymi, które zawierają nowe Krainy w postaci dodatkowych plansz (takie jak Podziemia czy Góry). Poszukiwacze mogą wkroczyć do tych Krain, niezależnie od tego, czy na obszarach wejściowych znajdują się żetony lub karty z rozszerzenia *Smoki*.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Grając z rozszerzeniem *Smoki*, po ukończeniu przygotowania do gry podstawowej, dodatkowo należy przeprowadzić poniższe kroki:

1. **Umieszczenie nakładki na planszę:** Gracze muszą wybrać, którą stronę nakładki wykorzystają podczas gry. Podczas pierwszej rozgrywki z wykorzystaniem tego rozszerzenia, zaleca się użycie strony z Krainą Smoków. Nakładkę należy umieścić na Krainie Wewnętrznej na planszy głównej w taki sposób, aby Tajemne Wrota na obu planszach znajdowały się dokładnie jedno nad drugim.
2. **Przygotowanie kart Smoczycich Władców:** Należy potasować trzy karty Smoczycich Władców i umieścić je *zakryte* obok planszy głównej. Następnie należy odkryć losowo jedną z tych kart i umieścić na niej żeton Korony. W tym momencie pozostałe dwie karty Smoczycich Władców również zostają odkryte i na każdej karcie umieszcza się pięć żetonów Życia.
3. **Przygotowanie talii Smoków:** Należy podzielić karty Smoków na trzy talie według kolorów koszulek (talia Varthraxa jest czerwona, talia Cadorusa - złota, a talia Grilipusa - zielona), a następnie potasować osobno każdą z talii i umieścić *zakryte* obok odpowiednich kart Smoczycich Władców.
4. **Przygotowanie żetonów Smoków:** Wszystkie żetony Smoków należy umieścić obok planszy głównej w *zakrytym* stosie i pomieszać je. Zamiast tego gracze mogą umieścić żetony w wieczku pudełka lub innym pojemniku. W ten sposób przygotowane żetony tworzą **PULĘ** żetonów Smoków.
5. **Umieszczenie żetonów Snu:** Należy umieścić wszystkie żetony Snu obok planszy głównej. W ten sposób przygotowane żetony tworzą **PULĘ** żetonów Snu.

Po wykonaniu powyższych kroków, można przystąpić do rozgrywki!

PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA DO GRY



DOPASOWANIE ŻETONÓW I KART

Każdej smoczej łusce i karcie Smoka **ODPOWIADA** jeden z trzech Smoczycich Władców:



Smocze łuski Varthraxa i karty Varthraxa odpowiadają Smoczemu Władcy Varthraxowi.



Smocze łuski Cadorusa i karty Cadorusa odpowiadają Smoczemu Władcy Cadorusowi.



Smocze łuski Grilipusa i karty Grilipusa odpowiadają Smoczemu Władcy Grilipusowi.

trwa do momentu, gdy jeden z rywalizujących Smoczycich Władców zbierze wystarczającą moc, aby przejąć Koronę i stać się nowym Królem Smoków. Poszukiwacze badający obszary, na których znajduje się smocza łuska, mogą stawić czoła wyzwaniu z kart Smoków, zamiast normalnie odbywać spotkanie wynikające z tego obszaru.

Te zasady są wykorzystywane w połączeniu z zasadami zawartymi w grze podstawowej *Talisman: Magia i Miecz* podczas rozgrywki z rozszerzeniem *Smoki*.

ŁOSOWANIE ŻETONÓW SMOKÓW

Na początku swojej tury, każdy gracz musi wylosować jeden żeton Smoka z puli i rozpatrzeć jego efekt, po czym kontynuuje swoją turę zgodnie z normalnymi zasadami. Występują dwa różne rodzaje efektów żetonów Smoków: **EFEKTY SPECJALNE** oraz **SMOCZE ŁUSKI**.

EFEKTY SPECJALNE

Te żetony są zawsze odrzucane po rozpatrzeniu ich efektów.

SMOCZE NATARCIE

Poszukiwacz, który wylosuje ten żeton, natychmiast losuje dwa dodatkowe żetony Smoków i rozpatruje je w kolejności, w której je wylosował. Jeżeli wylosował kolejne Smocze Natarcie, Poszukiwacz musi ponownie wylosować dwa dodatkowe żetony Smoków. Po tym, jak Smocze Natarcie zostanie rozpatrzone, należy je odrzucić.



Smocze Natarcie

SMOCZY GNIEW

Poszukiwacz, który wylosuje ten żeton, pada ofiarą Smoczego Gniewu obecnego Króla Smoków (patrz „Smoczy Gniew” na stronie 15). Po tym, jak Smoczy Gniew zostanie rozpatrzone, należy go odrzucić.



Smoczy Gniew

SMOCZA DRZEMKA

Poszukiwacz, który wylosuje ten żeton, umieszcza żeton Snu na jednym, wybranym Smoku w dowolnej Krainie. Jeżeli na planszy nie znajduje się żaden Smok, może on umieścić żeton Snu na dowolnym Wrogu. Jeżeli na planszy nie znajduje się żaden Wróg, Smocza Drzemka nie wywiera żadnego efektu. Po tym, jak Smocza Drzemka zostanie rozpatrzone, należy ją odrzucić.



Smocza Drzemka

Kiedy Poszukiwacz spotka Wroga, na którego karcie znajduje się żeton Snu, Siła i Moc tego Wroga zostaje obniżona o 3 punkty, do minimum 1 (patrz „Żetony Smoków” na stronie 15).

ZASADY ROZSZERZENIA

Trzej Smoczy Władcy rywalizują o Koronę Władzy. Kiedy smok obejmuje kontrolę nad Koroną, staje się Królem Smoków i przejmuje dominację nad królestwem na planszy, co zaznacza się poprzez umieszczenie jednej z jego smoczycich łusek na obszarze. Panowanie Króla Smoków jest jednak krótkie,

SMOCZE ŁUSKI

Efekty smoczyc łusek różnią się w zależności od tego, czy zostały umieszczone na Smoczym Władcy, na planszy czy w strefie gracza.



Smocza łuska
Varthraxa



Smocza łuska
Cadorusa



Smocza łuska
Grilipusa

Kiedy smocza łuska zostaje wylosowana, należy umieścić ją na odpowiedniej karcie Smoczego Władcy. Liczba smoczyc łusek na danym Smoczym Władcy wskazuje, jak szybko stanie się on Królem Smoków (patrz „Koronowanie Króla Smoków” na stronie 8).

Kiedy smocza łuska zostaje umieszczona na planszy, Poszukiwacz spotykając ją na danym obszarze może wylosować karty Smoków (patrz „Spotkanie smoczyc łusek” na stronie 10).

Kiedy smocza łuska zostaje umieszczona w strefie gracza, Poszukiwacz otrzymuje premię do swojej skuteczności ataku za każdą smoczą łuskę odpowiadającą jego przeciwnikowi (patrz „Zdobywanie smoczyc łusek” na stronie 11).

SMOKI

Na ciemniejącym od burzy niebie, trzej Smoczy Władcy niespodziewanie przybyli na Ogniste Ziemię, ich rodzowego domu, z zamiarem sięgnięcia po Koronę Władcy. Choć wszystkie trzy smoki to równie potężne i przerażające istoty, każdy z nich posiada swoje wyjątkowe zdolności i różny temperament. Legendy o tych mitycznych stworzeniach dopełniają ich przerażający obraz.

VARTHRAK

Varthrax to olbrzymi smok, który posiada niewyobrażalną siłę i bystry strategiczny umysł. Jego słudzy są dobrze wyszkoleni w walce wręcz i zazwyczaj bardzo dobrze uzbrojeni. Ten Smoczy Władca wykorzystuje swoje wpływy, aby zjednać sobie rycerzy bez honoru i głodnych władczy wojowników przeciwko tym, którzy sprzeciwiają się jego rządowi, w szczególności szlachetnym rycerzom, mieszkającym w Zamku. Varthrax zazwyczaj jest zwolennikiem honorowego zwycięstwa w uczciwej walce, ale gdy poddaje się swojej furii, atakuje brutalnie, niszcząc wszystkich i wszystko wokół.

CADORUS

Cadorus to przebiegły i wyrachowany smok, posiadający niezmiernie wielkie pokłady złota, które wykorzystuje, aby realizować swoje nieczyste plany. Jego słudzy prześcigają się w gromadzeniu ogromnych bogactw i wywieraniu wpływów politycznych oraz ekonomicznych. Ma szczególnie silne poparcie wśród szlachty i kupców, którzy wykorzystują swoją majątność by głodzić i ciemnić prosty lud w królestwie. Cadorus gardzi zwłaszcza ubogimi chłopami, mieszkającymi w Wiosce. Prosty wiejski żywot chłopów prowokuje smoka do przekupywania ich lub głodzenia. Ten Smoczy Władca zazwyczaj lubuje się w podstępach i oszustwach, ale gdy poddaje się swojej furii, jego bezgraniczna chciwość doprowadza go do niepokonanej władzy bogactwa, bez żadnego umiaru.

GRILIPUS

Grilipus to tajemniczy smok władający magiczną sztuką wysysania życiowej energii ze wszystkich otaczających go istot. Jego słudzy rzucają zaklęcia i odprawiają rytuały, aby przywołać siły natury i podporządkować je woli ich mistrza. Jest szczególnie biegły w manipulowaniu druidami, leśnymi istotami i innymi stworzeniami związanymi z żywiołami natury. Grilipus nienawidzi kapłanów zamieszkujących Świątynię, usiłuje ich zniszczyć z powodu oddawania przez nich czci duchom bytującym w niebie, nie na ziemi. Ten Smoczy Władca zazwyczaj chroni środowisko, z którego czerpie swe moce, ale gdy poddaje się swojej furii, jego spaczona natura uzewnętrznia się i zatruwa wszystko wokół niego, niosąc śmierć i zniszczenie.



POSZUKIWACZE

ŁOWCA SMOKÓW

Zapalony poszukiwacz skarbów, który opanował do perfekcji niebezpieczną sztukę tropienia i zabijania smoków, aby pościć ich łupy i zbierać nagrody od ciemiężonych wieśniaków.



CZARODZIEJ OGNI

Zmienny i przerażający mistrz władania ogniem, rozdarty przez nieustanną wewnętrzną walkę pomiędzy jego zdrowym rozsądkiem, a siejącą zniszczenie furia, która w nim płonie.



SMOCZA AMAZONKA

Nieustraszona i wnikliwa podróżniczka, która dzięki dyscyplinie i odwadze zgłębia tajemnice poskramiania smoków i przemienia je z okrutnych wrogów w lojalnych kompanów.



ILUZJONISTKA

Zręczna i bystra specjalistka magicznych sztuczek, która przy pomocy niezwykle wprawnych ruchów rąk, zabawia i zachwyca tych, których napotka.



SMOCZA KAPŁANKA

Głodna dominacji i władzy przywódczyni smoczego kultu, zdolna do odprawiania starożytnych rytuałów i składania ofiary, by otrzymać dary od smoków, którym oddaje cześć.



MINOTAUR

Brutalna istota, kierowana przez niepohamowaną przemoc, która w swym dzikim natarciu niszczy wszystko na swojej drodze, nie bacząc na wyrządzane szkody.



KORONOWANIE KRÓLA SMOKÓW

Kiedy Poszukiwacz wylosuje smoczą łuskę, umieszcza ją na karcie odpowiadającego jej Smoczego Władcy. Kiedy trzy łuski znajdą się na jednym ze Smoczyc Władców, ten natychmiast zostaje koronowany na nowego Króla Smoków. Należy umieścić na jego karcie żeton Korony, aby oznaczyć jego status.

Następnie ten sam Poszukiwacz zabiera jedną smoczą łuskę z karty Króla Smoków i umieszcza ją na obszarze, na którym aktualnie przebywa. Jeżeli na tym obszarze znajduje się już jakaś smocza łuska, Poszukiwacz umieszcza zabraną łuskę na najbliższym obszarze znajdującym się po stronie *przeciwnej do ruchu wskazówek zegara*, który jeszcze nie zawiera żadnej innej łuski. Jeśli na każdym obszarze w tej Krainie znajduje się już jakaś smocza łuska, Poszukiwacz odrzuca zabraną łuskę i pada ofiarą Smoczego Gniewu (patrz „Smoczy Gniew” na stronie 15). Pozostałe dwie smocze łuski znajdujące się na karcie Króla Smoków należy odrzucić. Następnie Poszukiwacz kontynuuje normalnie swoją turę.

W ten sposób Król Smoków zmienia się w tracie rozgrywki, a smocze łuski Varthraxa, Cadorusa i Grilipusa mnożą się na obszarach planszy.

Ważne: Poszukiwacze przebywający w Krainie Wewnętrznej nie umieszczają smoczyc łusek na swoich obszarach. Zamiast tego wszystkie trzy łuski znajdujące się na karcie Króla Smoków należy od razu odrzucić.

WRÓG - SMOK

Niektóre karty i specjalne zdolności wpływają jedynie na Smoki.



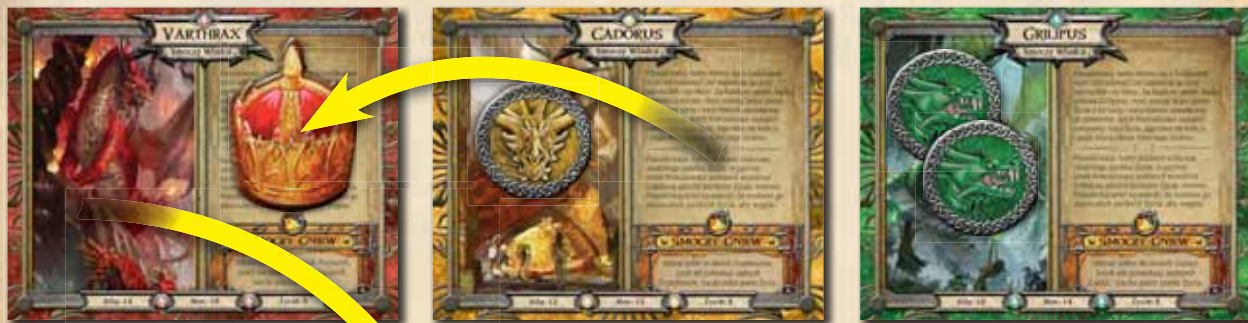
Pojęcie „Smok” odnosi się do każdego Wroga, którego rodzaj zawiera słowo „Smok”. Karty i specjalne zdolności, które wpływają jedynie na Smoki, nie wywierają wpływu na Smoczyc Władców ani istoty w Krainie Wewnętrznej.

PRZYKŁAD KORONOWANIA KRÓLA SMOKÓW

Na początku swojej tury Iluzjonistka wylosowała smoczą łuskę Varthraxa. Smocza łuska została umieszczona na Smoczym Królu Varthraxie, co spowodowało, że na jego karcie znalazły się trzy łuski.



W rezultacie Varthrax zostaje koronowany na nowego Króla Smoków! Żeton Korony zostaje umieszczony na jego karcie. Następnie Iluzjonistka zabiera jedną smoczą łuskę z karty Varthraxa i umieszcza ją na swoim obszarze. Pozostałe dwie łuski znajdujące się na jego karcie zostają odrzucone, a Iluzjonistka kontynuuje swoją turę.



SPOTKANIE SMOCZYCH ŁUSEK

W trakcie rozgrywki, podczas koronacji Króla Smoków lub w efekcie różnych kart, na planszy umieszczane są smocze łuski. Jeżeli Poszukiwacz trafi na obszar, na którym znajduje się smocza łuska, może odbyć spotkanie wynikające z tego obszaru *albo* napotkać innego Poszukiwacza *lub* smoczą łuskę na tym obszarze.

Wyjątek: Kiedy Poszukiwacz trafi na obszar, na którym znajduje się smocza łuska obecnego Króla Smoków, *musi* spotkać tę łuskę.

Jeżeli Poszukiwacz spotyka smoczą łuskę, musi wylosować jedną kartę z talii odpowiadającej tej łusce, nawet, jeśli na danym obszarze znajduje się już jedna lub więcej kart. Poszukiwacz musi rozpatrzyć *wszystkie* karty znajdujące się na obszarze według normalnych zasad (karty muszą zostać rozpatrzone w kolejności zgodnej z ich numerem spotkań, Wrogowie o tym samym numerze spotkań sumują swoją Siłę lub Moc, itp.). Taka sytuacja może mieć miejsce, jeśli Poszuki-

wacz rozpatruje karty Przygód z głównej gry, zanim rozpatrzy właśnie wylosowaną kartę Smoka, która posiada wyższy numer spotkania.

Kiedy poszukiwacz spotyka smoczą łuskę, wszystkie polecenia wynikające z obszaru są ignorowane. Mówiąc inaczej, treść wynikająca z obszaru nie ma żadnego wpływu na Poszukiwacza lub kartę. Może to znacząco przeobrazić Krainy, ponieważ smocze łuski mogą uniemożliwić Poszukiwaczowi zakup Przedmiotów w Wiosce, modlitwę w Świątyni czy leczenie u Medyka.

Jeżeli na obszarze Strażnika znajduje się smocza łuska odpowiadająca Królowi Smoków, Poszukiwacze *nie mogą* przedostać się do Krainy Środkowej przez most. Mogą natomiast bez żadnych przeszkód przejść z Krainy Środkowej do Krainy Zewnętrznej.

Jeżeli na obszarze Tajemnych Wrót znajduje się smocza łuska odpowiadająca Królowi Smoków, Poszukiwacze *nie mogą* przedostać się do Krainy Wewnętrznej przez wrota. Mogą natomiast bez żadnych przeszkód przejść z Krainy Wewnętrznej do Krainy Środkowej.

PRZYKŁAD SPOTKANIA SMOCZEJ ŁUSKI

Czarodziej ognia trafia na Ruiny, na których znajduje się smocza łuska Grilipusa. Ponieważ Grilipus nie jest Królem Smoków, Czarodziej Ognia może zdecydować, czy odbędzie spotkanie wynikające z obszaru czy smoczą łuskę.

Czarodziej Ognia decyduje się spotkać smoczą łuskę: losuje jedną wierzchnią kartę z talii Grilipusa i umieszcza ją na obszarze.

Pomimo tego, że polecenie obszaru Ruin nakazuje wylosować dwie karty, Czarodziej Ognia spotykając smoczą łuskę musi zignorować wszystkie polecenia wynikające z obszaru.

Czarodziej Ognia atakuje Padlinożernego drake, rozpatrując walkę psychiczną zgodnie z normalnymi zasadami.





ZDOBYWANIE SMO CZYCH ŁUS EK SMOCZE ŁUSKI, A WIELU WROGÓ W

Jeżeli Poszukiwacz pokona Wroga z karty Smoka, oprócz zachowania go jako trofeum, może zabrać smoczą łuskę znajdującą się na jego obszarze i umieścić ją w swojej strefie gracza. Smocze łuski wywierają dwa potężne efekty:

- Jeżeli Poszukiwacz spotyka Wroga lub Smoczego Władcę, każda posiadana przez niego smocza łuska, odpowiadająca jego przeciwnikowi, dodaje jeden punkt do skuteczności ataku tego Poszukiwacza.
- Jeżeli Poszukiwacz ma paść ofiarą Smoczego Gniewu któregoś ze Smoczyc Władców (patrz „Smoczy Gniew” na stronie 15), może odrzucić jedną z posiadanych przez niego smoczyc łusek odpowiadającą temu Władcy, aby anulować Smoczy Gniew i wszystkie jego efekty.

Poszukiwacz może w trakcie gry otrzymać dowolną ilość smoczyc łusek. Łuski nie są traktowane jako Przedmioty, Zaklęcia, ani Przyjaciele. Z tego powodu nie mogą zostać porzucone, skradzione, sprzedane, ani wymienione. Jeżeli Poszukiwacz zostanie zabity, wszystkie posiadane przez niego smocze łuski otrzymuje nowy Poszukiwacz tego gracza.

Jeżeli Poszukiwacz walczy z więcej niż jednym Wrogiem naraz, każda smocza łuska odpowiadająca danemu Wrogowi dodaje jeden punkt do skuteczności ataku tego Poszukiwacza.

Przykład: Poszukiwacz atakuje dwóch Wrogów z talii Varthraxa o tym samym numerze spotkania. Poszukiwacz posiada trzy smocze łuski odpowiadające Varthraxowi, dlatego dodaje łącznie sześć punktów do swojej skuteczności ataku.

Przykład: Poszukiwacz atakuje dwóch Wrogów o tym samym numerze spotkania, jednego Wroga z talii Varthraxa i jednego Wroga z talii Cadorusa. Poszukiwacz posiada jedną smoczą łuskę odpowiadającą Varthraxowi oraz dwie smocze łuski odpowiadające Cadorusowi, dlatego dodaje łącznie trzy punkty do swojej skuteczności ataku.

PRZYKŁAD ZDOBYWANIA SMO CZEJ ŁUSKI

Minotaur trafia do Gospody, gdzie znajduje się już Iluzjonistka i smocza łuska Varthraxa. Varthrax jest Królem Smoków, dlatego Minotaur musi spotkać smoczą łuskę. Nie może zamiast tego odbyć spotkania wynikającego z obszaru Gospody ani spotkać Iluzjonistki. Minotaur losuje jedną wierzchnią kartę z talii Varthraxa i umieszcza ją na obszarze Gospody.

Minotaur atakuje Ognistego drake i pokonuje go w walce. Następnie Minotaur może zabrać smoczą łuskę, ponieważ pokonał Wroga z karty Smoka. Zabiera łuskę z obszaru Gospody i umieszcza ją w swojej strefie gracza. Minotaur zabiera również kartę Ognistego drake jako trofeum.



PRZYKŁAD WYKORZYSTANIA SMOCZYCH ŁUSEK

Iluzjonistka trafia na Ruiny, gdzie znajduje się już Padlinożerny drake i smocza łuska Grilipusa. Grilipus nie jest Królem Smoków, dlatego Iluzjonistka może wybrać, czy odbędzie spotkanie wynikające z obszaru Ruin czy spotka smoczą łuskę. Iluzjonistka decyduje się odbyć spotkanie wynikające z obszaru, którego polecenie nakazuje wylosować dwie karty. Ponieważ na obszarze Ruin znajduje się już jedna karta, Iluzjonistka losuje tylko jedną kartę Przygody.



Wylosowana karta to Wróg o tym samym numerze spotkania, co Padlinożerny drake, dlatego Iluzjonistka musi stoczyć walkę psychiczną z obydwoimi Wrogami naraz. Iluzjonistka posiada dwie smocze łuski odpowiadające Padlinożernemu drake, dlatego dodaje 2 punkty do swojej skuteczności ataku. Iluzjonistka pokonuje Padlinożernego drake, dlatego może zabrać smoczą łuskę. Zabiera łuskę z obszaru Ruin i umieszcza ją w swojej strefie gracza.

NAKŁADKA NA PLANSZĘ

Nakładka na planszę zawiera Krainę Smoków po jednej stronie i Smoczą Wieżę po drugiej. Gracze muszą zdecydować, którą stronę wykorzystają w rozgrywce. Nakładka tworzy nową Krainę Wewnętrzną i zastępuje spotkania oraz warunki zwycięstwa z planszy głównej.

Kraina Smoków posiada podobny układ obszarów, co Kraina Wewnętrzna z planszy głównej. W Krainie Smoków wraz ze wzrostem liczby smoczyc łusek znajdujących się na kartach Smoczyc Władców, wyzwania na każdym z obszarów stają się coraz bardziej niebezpieczne.



Kraina Smoków

Smocza Wieża posiada jedną ścieżkę, która prowadzi do Korony Władzy. Poszukiwacze wchodzą krętymi schodami, losując karty z talii Smoczego Władcy.



Smocza Wieża

WEJŚCIE DO KRAINY WEWNĘTRZNEJ

Zarówno do Krainy Smoków jak i Smoczyc Wieży można dostać się przez Tajemne Wrota, które najpierw trzeba otworzyć, aby móc przez nie przejść. Polecenie obszaru Równin Grozy opisuje zasady poruszania się w Krainie Wewnętrznej.



ODWRÓT

Poszukiwacz, który przebywa w Krainie Wewnętrznej, może w dowolnej chwili zdecydować się na **ODWRÓT** i ruch w kierunku Równin Grozy, zamiast w kierunku Korony Władzy. W takiej sytuacji Poszukiwacz nadal porusza się tylko o jeden obszar na turę, ignoruje natomiast polecenia zawarte na obszarach, przez które powraca na Równiny Grozy.

Kiedy Poszukiwacz zdecyduje się już na odwrót, nie będzie mógł zmienić zdania – musi powrócić na Równiny Grozy. Kiedy już tam dotrze, może zrobić co zechce, w tym ruszyć ponownie w kierunku Korony Władzy lub opuścić Krainę Wewnętrzną przez Tajemne Wrota. Poszukiwacz, który zdecydował się przejść z Krainy Wewnętrznej do Krainy Środkowej przez Tajemne Wrota, nie musi ich otwierać. Po prostu przechodzi z Równin Grozy na obszar Tajemnych Wrót.

SPOTKANIA W KRAINIE WEWNĘTRZNEJ

Na istoty, Wrogów oraz Smoczycy Władców w Krainie Wewnętrznej nie działają Zaklęcia, nie można się też im wymykać.

W Krainie Wewnętrznej Poszukiwacz może spotkać innego Poszukiwacza jedynie na Równinach Grozy i w Dolinie Ognia. Na Poszukiwaczy znajdujących się w Krainie Wewnętrznej mają wpływ Zaklęcia i inne efekty, chyba że co innego wynika z treści karty.

Jeśli efekt karty wymaga, aby Poszukiwacz znajdujący się w Krainie Wewnętrznej umieścił smoczą łuskę na swoim obszarze, zamiast tego musi odrzucić tę łuskę.

PODOBÓJ KRAINY SMOKÓW

W Krainie Smoków nie rzuca się kością za ruch. Zamiast tego Poszukiwacz porusza się tu o jeden obszar naprzód zgodnie z kierunkiem strzałki znajdującej się na obszarze. Zanim Poszukiwacz będzie mógł ruszyć się na następny obszar Krainy Wewnętrznej (w kierunku Korony Władzy), będzie musiał wykonać polecenie zawarte na obszarze, na który właśnie trafił. Podbój Krainy Smoków odbywa się na tych samych zasadach, co przemierzanie Krainy Wewnętrznej na planszy głównej, z tym wyjątkiem, że polecenia na niektórych obszarach zostały zmienione. Skutkiem tego, wraz ze wzrostem liczby smoczycy łusek znajdujących się na kartach Smoczycy Władców, wyzwania na tych obszarach stają się coraz bardziej niebezpieczne.

Wszystkie efekty i specjalne zdolności odnoszące się do Kopalni, stosuje się również do Kopalni Smoczycy Kamienia. Wszystkie efekty i specjalne zdolności odnoszące się do Krypty, stosuje się również do Krypty Smoczycy Kości.

Kiedy Poszukiwacz sięga po Koronę Władzy, musi zmierzyć się z Królem Smoków (patrz „Bitwa z Królem Smoków” na stronie 14).

WCHODZENIE NA SMOCZĄ WIEŻĘ

W Smoczycy Wieży nie rzuca się kością za ruch. Zamiast tego Poszukiwacz losuje liczbę kart z talii Króla Smoków wskazaną na jego obszarze i rozpatruje te karty. Należy zwrócić uwagę, że Poszukiwacze losują karty Smoków na początku swojej tury, aby określić o ile obszarów mogą się poruszyć; nie losują kart, kiedy *trafiają* na obszar.

Rozpatrywanie kart Smoków w Smoczycy Wieży odbywa się na normalnych zasadach (karty muszą zostać rozpatrzone w kolejności zgodnej z ich numerem spotkań, Wrogowie o tym samym numerze spotkań sumują swoją Siłę lub Moc, itp.), z tym wyjątkiem, że na istoty nie działają Zaklęcia i nie można się im wymykać. Poszukiwacze mogą normalnie korzystać ze smoczycy łusek. Jeżeli Poszukiwacz zostanie pokonany lub będzie musiał stracić swoją turę, *nie będzie* mógł rozpatrzyć żadnej z pozostałych kart na jego obszarze.

Po tym jak Poszukiwacz zakończy rozpatrywanie kart Smoków, które spotkał, porusza się o jeden obszar naprzód w stronę Korony Władzy oraz o jeden dodatkowy obszar za każdego Wroga, którego pokonał podczas swojej tury. Jeżeli Poszukiwacz zostanie pokonany na schodach, musi cofnąć się o jeden obszar w kierunku Tajemnych Wrót, zgodnie z poleceniem obszaru.

Po tym jak Poszukiwacz zakończy swoją turę, wszystkie karty i żetony w Smoczycy Wieży zostają odrzucone.

Kiedy Poszukiwacz sięga po Koronę Władzy, musi zmierzyć się z Królem Smoków (patrz „Bitwa z Królem Smoków” na stronie 14).

SZCZEGÓLNE ZASADY SMOCZEJ WIEŻY

Jeżeli Poszukiwacz znajdujący się na schodach pokona Wroga, lecz sam zostanie pokonany przez inną kartę podczas swojej tury, nadal musi cofnąć się o jeden obszar w kierunku Tajemnych Wrót, zamiast poruszyć się naprzód.

Jeżeli Poszukiwacz znajdujący się na schodach zremisuje, porusza się normalnie naprzód.

Jeżeli karta zostaje umieszczona w Smoczycy Wieży na początku tury Poszukiwacza (na przykład w wyniku rzuconego Zaklęcia lub jeśli Poszukiwacz porzuci któregoś ze swoich Przyjaciół albo Przedmiotów), nadal losuje on liczbę kart zgodną z poleceniem obszaru Smoczycy Wieży. Poszukiwacz zawsze musi wylosować liczbę kart zgodną z poleceniem obszaru Smoczycy Wieży, niezależnie od tego ile kart znajduje się już na tym obszarze.

Jeżeli Poszukiwacz ma poruszyć się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, porusza się w kierunku zgodnym ze strzałkami znajdującymi się na każdym obszarze.

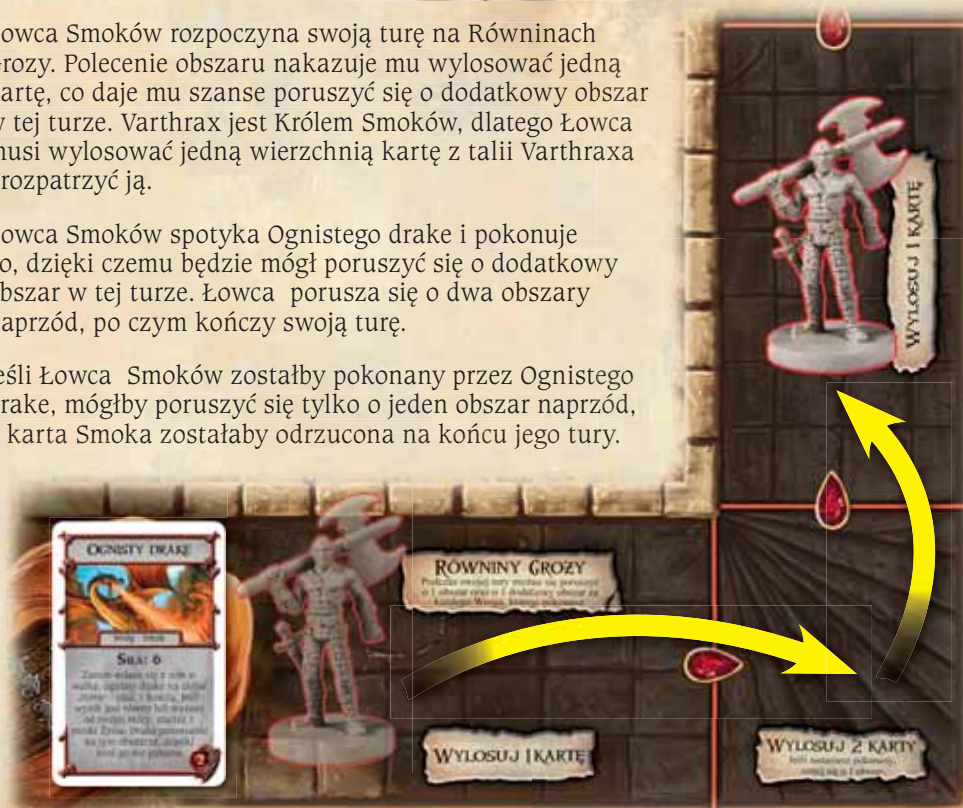
Jeżeli Poszukiwacz ma poruszyć się w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, porusza się w kierunku przeciwnym do strzałek znajdujących się na każdym obszarze.

PRZYKŁAD PORUSZANIA SIĘ W SMOCZEJ WIEŻY

Łowca Smoków rozpoczyna swoją turę na Równinach Grozy. Polecenie obszaru nakazuje mu wylosować jedną kartę, co daje mu szansę poruszyć się o dodatkowy obszar w tej turze. Varthrax jest Królem Smoków, dlatego Łowca musi wylosować jedną wierzchnią kartę z talii Varthraxa i rozpatrzyć ją.

Łowca Smoków spotyka Ognistego drake i pokonuje go, dzięki czemu będzie mógł poruszyć się o dodatkowy obszar w tej turze. Łowca porusza się o dwa obszary naprzód, po czym kończy swoją turę.

Jeśli Łowca Smoków zostałby pokonany przez Ognistego drake, mógłby poruszyć się tylko o jeden obszar naprzód, a karta Smoka zostałaby odrzucona na końcu jego tury.



BITWA Z KRÓLEM SMOKÓW

Aby zmierzyć się z Królem Smoków, Poszukiwacze muszą zwyciężyć niebezpieczeństwa czyhające w Krainie Wewnętrznej i dotrzeć do Korony Władzy znajdującej się na środku nakładki na planszę. Kiedy Poszukiwacz wkroczy na obszar Korony Władzy, natychmiast atakuje Króla Smoków. Poszukiwacz musi wybrać, czy zaatakuje go przy użyciu Siły czy Mocy. Za każdym razem, kiedy Król Smoków zostaje pokonany, traci jeden punkt Życia, a Poszukiwacz musi od razu zaatakować go po raz kolejny.

Poszukiwacz, który pozbawi Króla Smoków ostatniego punktu Życia, wygrywa!

Jeżeli Poszukiwacz, który mierzy się z Królem Smoków, zremisuje lub zostanie pokonany, musi zakończyć swoją obecną turę i zaatakować Króla na początku swojej następnej tury. Jeżeli Poszukiwacz zostanie pokonany, oprócz utraty Życia, pada ofiarą efektów Smoczego Gniewu, opisanych na karcie Króla

Smoków. Jeżeli Poszukiwacz zostanie zabity, a na obszarze Korony Władzy nie znajduje się żaden inny Poszukiwacz, Król Smoków odzyskuje wszystkie stracone punkty Życia.

Kiedy Poszukiwacz znajduje się na Koronie Władzy, nie porusza się i musi kontynuować atak na Króla Smoków; nie może zawrócić i poruszać się w kierunku Równin Grozy.

Jeżeli na Koronie Władzy znajduje się jakikolwiek Poszukiwacz, a na karcie Smoczego Władcy znajdują się trzy smocze łuski, jedna z nich zostaje umieszczona na danym obszarze, a pozostałe dwie zostają odrzucone, zgodnie z normalnymi zasadami. Natomiast żeton Korony w tym wypadku nie zostaje przeniesiony na kartę tego Smoczego Władcy. Mówiąc inaczej, Król Smoków *nie* zmienia się, podczas gdy na Koronie Władzy znajduje się jakiś Poszukiwacz.

Od momentu, w którym jakiś Poszukiwacz dotrze do Korony Władzy i zmierzy się z Królem Smoków, każdy Poszukiwacz, który zostanie zabity, przegrywa. Należy zwrócić uwagę, że ten efekt utrzymuje się do końca rozgrywki.

KARTY ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

INNE ZASADY

Korzystanie z tych kart jest całkowicie opcjonalne, gracze powinni ustalić przed rozpoczęciem gry, czy zrobią z nich użytek. Karty Alternatywnych Zakończeń umożliwiają graczom wykorzystanie kart i żetonów z tego rozszerzenia w inny, niż dotychczas sposób. Nie można jednak wykorzystać naraz wszystkich elementów rozszerzenia **Smoki** wraz z kartami Alternatywnych Zakończeń w trakcie jednej rozgrywki.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Na początku gry karty Alternatywnych Zakończeń należy potasować i umieścić jedną wybraną losowo odkrytą kartę na obszarze Korony Władzy na środku planszy.

SPOTKANIE ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

Karty Alternatywnych Zakończeń zastępują warunki zwycięstwa z gry podstawowej i zapewniają graczom inne, odmienne sposoby na wygranie rozgrywki. Wykorzystując ten wariant, na obszarze Korony Władzy Poszukiwacze będą musieli spotkać kartę Alternatywnego Zakończenia i postępować zgodnie z wydrukowanymi na niej zasadami – nie będą mogli rzucać Zaklęcia Rozkazu ani spotykać na tym obszarze innych Poszukiwaczy.

Pozostałe zasady dotyczące Krainy Wewnętrznej nadal obowiązują:

- Na istoty z Krainy Wewnętrznej (ani z kart Alternatywnych Zakończeń) nie działają Zaklęcia, nie można się też im wymykać.
- Poszukiwacz, który trafi na obszar Korony Władzy przestaje się poruszać – zamiast tego cały czas pozostaje na tym obszarze, chyba że co innego wynika z treści danej karty Alternatywnego Zakończenia.
- Od momentu, w którym jakiś Poszukiwacz trafi na obszar Korony Władzy, każdy gracz, którego Poszukiwacz zostanie zabity, zostaje wyeliminowany z gry.

Zazwyczaj karty Alternatywnych Zakończeń wpływają jedynie na Poszukiwaczy znajdujących się na obszarze Korony Władzy. Wyjątek stanowią polecenia, przy których znajduje się **SYMBOL GWIAZDY** – takie polecenia wpływają na wszystkich Poszukiwaczy, bez względu na to, w jakich Krainach się znajdują (w tym również na Poszukiwaczy przebywających na obszarze Korony Władzy).



Symbol gwiazdy

W tej części instrukcji znajdują się zasady dotyczące nowych elementów z rozszerzenia **Smoki**.

SMOCZY GNIEW

Każdy z trzech Smoczycich Władców posiada efekt Smoczego Gniewu: Varthrax zmusza Poszukiwacza do odrzucenia Przyjaciela, Cadorus do odrzucenia Przedmiotu, a Grilipus do odrzucenia Zaklęcia.



Jeżeli Poszukiwacz nie posiada karty, którą ma odrzucić, zamiast tego traci jeden punkt Życia. Jeżeli Poszukiwacz posiada smoczą łuskę odpowiadającą danemu Smoczemu Władcy, może ją odrzucić, aby anulować Smoczy Gniew i jego wszystkie efekty (patrz „Zdobywanie smoczej łuski” na stronie 11).

ŻETONY SNU

Poszukiwacze w trakcie rozgrywki mogą otrzymywać szansę umieszczenia żetonów Snu na kartach Wrogów. Kiedy Poszukiwacz spotka Wroga, na którego karcie znajduje się żeton Snu, Siła i Moc tego Wroga zostaje obniżona o 3 punkty, do minimum 1.



Żeton Snu

Na jednym Wrogu może znajdować się tylko jeden żeton Snu. Na przykład, nie można umieścić na karcie Wroga dwóch żetonów Snu, aby obniżyć jego Siłę o 6 punktów.

Jeżeli Poszukiwacz spotka śpiącego Wroga, pod koniec tury żeton Snu tego Wroga wraca do puli, niezależnie od wyniku walki. Pokonany śpiący Wróg nie posiada obniżonych punktów za trofeum, jest wart tyle, ile wynosi jego wartość cechy wydrukowanej na karcie.

LOSOWANIE KART Z TALII KRÓLA SMOKÓW

Kiedy polecenie nakazuje Poszukiwaczowi wylosować karty z talii Króla Smoków, karta musi zostać wylosowana z talii odpowiadającej Smoczemu Władcy, który jest obecnie Królem Smoków.



ZIONIĘCIA

Niektóre Smoki zioną przed rozpatrzeniem ataku Poszukiwacza. Jeżeli Poszukiwacz padnie ofiarą efektów zionięcia, nadal musi rozpatrzyć walkę lub walkę psychiczną, chyba że dany efekt wskazuje inaczej.

Jeżeli Poszukiwacz posiada Zakłęcie lub zdolność, które może wykorzystać tuż przed rozpoczęciem walki lub walki psychicznej, ich efekty wywierają swój wpływ przed rozpatrzeniem zionięcia.

Jeżeli Poszukiwacz unika Smoka, nie rozpatruje efektów jego zionięcia.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI WPLYWAJĄCE NA KARTY SMOKÓW

Specjalne zdolności i efekty, które wpływają na karty Przygód, wpływają również na karty Smoków, jednak tylko *po tym*, jak zostaną wylosowane i umieszczone na planszy.

Przykład: Specjalna zdolność Wróżki pozwala jej podczas losowania kart Przygód odrzucić jedną, wybraną kartę, a potem wylosować w jej miejsce nową. Wróżka nie może wykorzystać tej zdolności kiedy losuje karty Smoków.

Przykład: Poszukiwacz trafia na obszar, na którym znajduje się karta Smoka i rzuca Zakłęcie Zniszczenia. Efekt Zakłęcia pozwala mu usunąć z planszy dowolną odkrytą kartę Przygody i umieścić ją na stosie kart odrzuconych. Poszukiwacz może rzucić Zakłęcie Zniszczenia na kartę Smoka, ponieważ ta została wcześniej wylosowana i umieszczona na planszy.

ODRZUCANIE ŻETONÓW SMOKÓW

Kiedy żetony Smoków są odrzucane, należy usunąć je z gry i umieścić w pudełku. Jeżeli w puli nie ma żadnych żetonów Smoków, należy zabrać wszystkie żetony usunięte z gry (w tym wszystkie odrzucone smocze łuski), umieścić je zakryte obok planszy i pomieszać, tworząc nową pulę.

ODRZUCANIE KART

Jeżeli efekt (np. Smoczego Gniewu) nakazuje Poszukiwaczowi odrzucić Przedmioty, Przyjaciół lub Zakłęcia, Poszukiwacz wybiera, którą kartę chce odrzucić, chyba że dany efekt wskazuje inaczej.

WYCZERPANIE SIĘ KART

Jeżeli któraś talia kart Smoków wyczerpie się, wszystkie odrzucone karty należy potasować i umieścić zakryte obok odpowiadającego im Smoczego Władcy, tworząc nową talię.

STRATA TURU

Jeżeli Poszukiwacz traci turę, *nie* losuje żetonu Smoka w turze, którą stracił.

ZASADY OPCJONALNE

Poniższe zasady pozwalają graczom doświadczyć nowych wrażeń podczas rozgrywki. Jeżeli gracze chcą wykorzystać któreś z nich, powinni upewnić się przed rozpoczęciem rozgrywki, że wszyscy rozumieją nowe zasady i zgadzają się na ich użycie.

GNIEW KRÓLA SMOKÓW

Ten wariant wprowadza jeszcze większe niebezpieczeństwo podczas spotkania na obszarach, na którym znajdują się smocze łuski.

Jeżeli Smoczy Władca zostaje ukoronowany w momencie, kiedy jest *już* obecnym Królem Smoków, należy uwzględnić poniższe efekty, wywierające swój wpływ na obszary, na których znajdują się smocze łuski odpowiadające Królowi Smoków:

- Wszyscy Poszukiwacze, którzy znajdują się na wyżej wymienionych obszarach, padają ofiarą Smoczego Gniewu Króla Smoków.
- Wszystkie karty, które znajdują się na wyżej wymienionych obszarach, należy odrzucić (w tym wszystkie karty Przygód, Zakłęć, Ekwipunku oraz wszystkie karty z pozostałych talii). Nie należy odrzucać żadnych smoczycich łusek.

Gniew Króla Smoków wywiera swój wpływ po tym jak Smoczy Władca zostanie ukoronowany, ale za nim Poszukiwacz umieści smoczą łuskę na swoim obszarze.

ZMAGANIA O KORONĘ

Ten wariant sprawia, że warunki zwycięstwa stają się największym wyzwaniem, z jakim Poszukiwacze mogli się do tej pory zmierzyć. Dodatkowe zagrożenie i niebezpieczeństwa, które Poszukiwacze muszą przezwyciężyć na swojej drodze po Koronę Władcy, zwiększają znacząco również długość rozgrywki. Wykorzystując ten wariant, aby skrócić rozgrywkę zaleca się, aby gracze skorzystali z zasad alternatywnych „Premia startowa” oraz „Siła i Moc”, które znajdują się na stronie 21 w instrukcji gry podstawowej.

Rozszerzenie **Smoki** podlega wszystkim dotychczasowym zasadom, z tym wyjątkiem, że nakładkę na planszę zamiast umieszczać na Kranie Wewnętrznej, należy położyć obok planszy głównej.

Aby wygrać, Poszukiwacze muszą najpierw dotrzeć do centrum Krainy Wewnętrznej. Kiedy wkroczą na obszar Korony Władcy na planszy głównej, przenoszą się na Równiny Grozy Smoczej Wieży. Kiedy Poszukiwacz wkroczy na obszar Korony Władcy w Smoczej Wieży, będzie mógł zmierzyć się z Królem Smoków i go zwyciężyć, aby wygrać grę.

Jeżeli jakieś spotkanie spowoduje przemieszczenie się Poszukiwacza na któryś obszar w Krainie Wewnętrznej, będzie on musiał przenieść się na odpowiedni obszar znajdujący się na planszy głównej; nie będzie mógł przenieść się na odpowiedni obszar w Smoczej Wieży. Na przykład, jeżeli Poszukiwacz rozpatrując Tajemne Wrota będzie mógł przejść na Równiny Grozy, będzie musiał przesunąć się na obszar znajdujący się na planszy głównej.

SMOCZE ROZMNOŻENIE

Ten wariant pozwala Poszukiwaczom na spotkanie smoczych łusek we wcześniejszej fazie rozgrywki, niż ma to miejsce normalnie.

Po ukończeniu przygotowania do gry, Poszukiwacze podczas swojej pierwszej tury odkrywają losowo żetony Smoków z puli do momentu, aż nie wylosują smoczey łuski; wszystkie wylosowane w ten sposób żetony Smoczego Natarcia, Smoczego Gniewu i Smoczey Drzemki należy umieścić odkryte obok puli. Następnie Poszukiwacz rzuca kością i umieszcza smoczą łuskę na obszarze oddalonym od swojego obszaru startowego o wynik rzutu, w kierunku *zgodnym z ruchem wskazówek zegara*, zgodnie z normalnymi zasadami (jeżeli na obszarze znajduje się już jakaś smocza łuska, Poszukiwacz umieszcza wylosowaną łuskę na najbliższym obszarze znajdującym się po stronie przeciwnej do ruchu wskazówek zegara, który jeszcze nie zawiera żadnej innej łuski). Potem Poszukiwacz losuje kolejny żeton Smoka, rzuca kością i umieszcza smoczą łuskę na obszarze oddalonym od swojego obszaru startowego o wynik rzutu w kierunku *przecíwnym do ruchu wskazówek zegara*.

W ten sposób kolejni Poszukiwacze kontynuują losowanie żetonów Smoków i umieszczanie smoczyc łusek oddalonych od swojego obszaru startowego zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara oraz w kierunku przeciwnym do momentu, kiedy każdy z Poszukiwaczy nie umieści dwóch smoczyc łusek na planszy. W tym momencie wszystkie wylosowane żetony Smoczego Natarcia, Smoczego Gniewu i Smoczey Drzemki należy zakryć, dołączyć do puli i pomieszać. Po wykonaniu powyższych kroków, można przystąpić do rozgrywki!



POMOCNE WSKAZÓWKI

Każda talia kart Smoków zawiera różne wyzwania i nagrody. Gracze poznając zawartość każdej talii, dowiadują się, które spotkania najbardziej odpowiadają jego Poszukiwaczowi.

Kiedy smocza łuska znajdująca się na obszarze odpowiada Królowi Smoków, wszystkie polecenia wynikające z tego obszaru są ignorowane. Poszukiwacze mogą to wykorzystać, aby zyskać przewagę i odbywać spotkania na obszarach, których unikaliby w normalnych okolicznościach, takich jak Pustynie w Krainie Środkowej. Poszukiwacze powinni również zwracać uwagę, gdy smocze łuski uniemożliwiają dostęp do pomocnych miejsc, takich jak Medyk w Wiosce.

Jeżeli na obszarze, na którym znajduje się smocza łuska, znajduje się już jakaś karta Przygody, odważni Poszukiwacze mogą zdecydować się spotkać smoczą łuskę, zamiast odbywać spotkanie wynikające z obszaru. Pozwala to Poszukiwaczowi na wylosowanie karty Smoka, jak również na rozpatrzenie karty Przygody, która znajduje się już na obszarze. Rozpatrywanie wielu kart w czasie tury daje dużą przewagę, podobnie jak wykorzystanie dodatkowej tury.

Jeżeli na obszarze, na którym znajduje się smocza łuska, znajduje się już jakiś Wróg, ostrożni Poszukiwacze mogą zdecydować się odbyć spotkanie wynikające z obszaru, zamiast spotykać smoczą łuskę (o ile ta smocza łuska nie odpowiada Królowi Smoków). Unikanie smoczyc łusek zapobiega nieoczekiwanym niebezpieczeństwom, takim jak wylosowanie kolejnego Wroga.

Zbieranie smoczyc łusek każdego Smoczego Władcy pomaga ochronić Poszukiwacza przed nieoczekiwanym atakiem Smoczego Gniewu.

Efekty niektórych kart Smoków stają się potężniejsze, w zależności od tego, który ze Smoczyc Władców jest Królem Smoków. Spotkanie smoczyc łusek odpowiadających obecnemu Królowi Smoków może okazać się jeszcze bardziej niebezpieczne, niż w normalnych okolicznościach.

SMOCZA WIEŻA

W samym sercu królestwa leży wulkaniczne pustkowia, znane jako Ogniste Ziemie. Dawno temu, pośrodku Ognistych Ziem górowała wielka wieża, z której swe rządy sprawował Król Smoków. Był on zarówno silnym jak i mądrym królem, a do czasu, gdy nikt nie naruszał jego posiadłości, zamieszkujące je smoki nigdy nie ośmieliły się poszerzać granic swego królestwa poza Ogniste Ziemie.

Ale pewnego dnia potężny czarnoksiężnik pokonał Króla Smoków i wkroczył do świętej Doliny Ognia, miejsca narodzenia smoczego gatunku. Król Smoków gorejący w furii z powodu zuchwalstwa czarnoksiężnika, zaatakował go brutalnie przy użyciu ognia i zębów. Wywiązała się epicka bitwa. Chociaż mag był mistrzem arkanów magii, nie mógł znaleźć odpowiedniego zaklęcia na zgładzenie Króla Smoków. Żaden czar w jego rozległym arsenale nie był w stanie zabić smoka, jednak jeden z nich był na tyle potężny, aby go wygnać. Czarnoksiężnik odprawił swój rytuał i otworzył przejście pomiędzy królestwem smoków, a przerażającą czarną dziurą. Wieża rozpadła się kamień po kamieniu, znikając w pustej otchłani i pomimo tego, że Król Smoków walczył zawzięcie, ostatecznie sam został pochłonięty. Wraz z odejściem swojego króla, pozostali Smoczy Władcy odlecieli do najdalszych zakątków świata, przepelnieni strachem przed gniewem czarnoksiężnika.

Widząc, że po Smoczey Wieży nie pozostał żaden ślad, prócz dziury w ziemi, czarnoksiężnik podążył do Doliny Ognia, gdzie przy użyciu koszmarnie przenikliwego żaru wykuł Koronę Władzy, najpotężniejszy artefakt, jaki kiedykolwiek stworzono. Z jej pomocą rządził królestwem przez wiele lat, aż do końca swoich dni.

Od tamtego czasu zaczął tworzyć się tajny kult smoków. Odprawiano modły, wierząc, że pewnego dnia Smoczy Władcy powrócą i nagrodzą swych wyznawców wielką mocą i wpływami w zadośćuczynieniu za ich oddanie. Przepowiadali przybycie nowego Króla Smoków, który przybierając Koronę swojego wroga, będzie zarządzał całym królestwem z nowej Smoczey Wieży. Po latach cierpliwość kultu smoków w końcu została nagrodzona. Kultysty odnaleźli trzech Smoczych Władców: Varthraxa, Cadorusa i Grilipusa, którzy przebywali w ukryciu przez wiele lat. Powiedzieli trójce smoków, że czarnoksiężnik, który ich przepędził, nie żyje, a Ogniste Ziemie są gotowe na ich powrót.

Dla każdego ze Smoczych Władców była to wreszcie szansa nie tylko na powrót do swojego rodzowego domu, ale również na sięgnięcie po Koronę Władzy. Z jej niesamowitą mocą, Smoczy Władca mógłby ustanowić się niekwestionowanym nowym Królem Smoków, obejmując rządy nad swoim braćmi i podporządkować sobie wszystkie inne żyjące istoty. Przekonani, że żaden z pozostałych smoków nie jest wart tego tytułu, Smoczy Władcy zmagają się ze sobą o dominację nad królestwem, odbudowując Smoczą Wieżę.

Kiedy wieża zostanie ukończona i jeden ze Smoczych Władców przejmie Koronę Władzy, proroctwo kultu smoków może się spełnić. Nastanie nowa era smoków, a wszystkie żywe istoty ugną się pod władzą nowego Króla Smoków!





OPRACOWANIE

Projekt i opracowanie rozszerzenia: John Goodenough

Opracowanie gry Talisman: Magia i Miecz 4. Edycja: Bob Harris oraz John Goodenough

Tekst fabularny: Tim Uren

Redakcja: Darrell Hardy

Korekta: Mark O'Connor

Opracowanie graficzne: Chris Beck oraz WiL Springer

Okładka: Ralph Horsley

Grafika planszy: Jake Murray

Opracowanie figurek: Felicia Cano

Pozostałe grafiki: Even Amundsen, Tim Arney-O'Neil, Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Yoann Boissonnet, Eric Brad-dock, Christopher Burdett, Felicia Cano, Caravan Studio, Anna Christenson, Traci Cook, Trevor Cook, Julie Dillon, Empty Room Studios, Tom Garden, Paul Guzenko, Kelly Harris, Paul Prof Herbert, David Kegg, McLean Kendree, MuYoung Kim, Matt Larson, Brandon Leach, Christopher Malidore, Jeremy McHugh, Brynn Metheney, Anna Mohrbacher, John Moriarty, Andrew Olson, Hector Ortiz, Grzegorz Pedrycz, Mark Pool, Arkady Roytman, Amanda Sartor, Thom Scott, Alexandr Shaldin, John Stanko, Gabor Szugyi, Allison Theus, Cory Turner, Frank Walls, Shane Watson, Drew Whitmore, Joe Wilson oraz Mark Winters

Kierownik zarządzający grafiką: Andrew Navaro

Kierownictwo artystyczne: Zoë Robinson

Testerzy: Chris Beck, K. Kurt Bradley, Ed Browne, Felicia Cano, Cliff „Doc” Christiansen, Heidi Christiansen, Marcin „Nemomon” Chrostowski, David Coakley, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, Darrell Hardy, James Hata, Stacy Hauser, Tim Huckelbery, Amanda Jurgens, Tanner Jurgens, William Ketter, Rob Kouba, Rachel Kronick, Jim Levitt, Jay Little, Tytus Ławnik, Jon New, Kevin O'Connor, Mark O'Connor, Peter O'Connor, Laramie Sasseville, Michael Schmeeckle, Ronald Searby, Joshua Sleper, Christopher Springer, WiL Springer, Bill Stivers II, Richard Tatge, Thorin Tatge, James Trainor, Tim Uren, Barac Wiley oraz Kevin Wilson

Koordynator licencji i rozwoju FFG: Deb Beck

Kierownictwo produkcji: Eric Knight

Projektant zarządzający: Jay Little

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Specjalne podziękowania dla: Bob Harris, Richard Tatge, Jon New i wszystkich z Talisman Island!

Polska wersja: Galakta

Specjalne podziękowania składamy wszystkim polskim fanom gry *Talisman: Magia i Miecz*, którzy służyli nam nieocenioną pomocą podczas prac translatorskich nad tym rozszerzeniem.

GAMES WORKSHOP

Menedżerowie licencji: Owen Rees and Graeme Nicoll

Kierownik licencji: Andy Jones

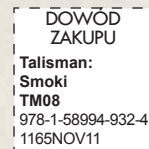
Kierownik własności intelektualnej: Alan Merrett

Talisman © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. To rozszerzenie © Games Workshop Limited 2011. Games Workshop, *Talisman*, *Smoki*, oznaczenia powyższych marek, a także wszystkie związane z nimi marki, oznaczenia, postacie, produkty i ilustracje z gry *Talisman* są ®, TM and/or © Games Workshop Limited 1983-2011, zarejestrowane w UK i/lub innych krajach świata. Tę edycję wydaje na licencji Fantasy Flight Publishing Inc. 2011. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply i logo FFG to znaki towarowe Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone należne odpowiednim właścicielom.

Internetową społeczność, FAQ, pomoc i dodatkowe informacje znajdziecie w sieci pod adresami:

www.Galakta.pl

www.FantasyFlightGames.com



SKRÓT ZASAD

Skrót zasad zawiera najważniejsze zasady, niezbędne do gry z rozszerzeniem *Smoki*.

DOPASOWANIE ŻETONÓW I KART



Smocze łuski Varthraxa i karty Varthraxa odpowiadają Smoczemu Władcy Varthraxowi.



Smocze łuski Cadorusa i karty Cadorusa odpowiadają Smoczemu Władcy Cadorusowi.



Smocze łuski Grilipusa i karty Grilipusa odpowiadają Smoczemu Władcy Grilipusowi.

SMOCZE ŁUSKI

Efekty smoczycich łusek różnią się w zależności od tego, czy zostały umieszczone na Smoczym Władcy, na planszy czy w strefie gracza.

Kiedy smocza łuska zostaje wylosowana, należy umieścić ją na odpowiedniej karcie Smoczego Władcy. Liczba smoczycich łusek na danym Smoczym Władcy wskazuje, jak szybko stanie się on Królem Smoków (patrz „Koronowanie Króla Smoków” na stronie 8).

Kiedy smocza łuska zostaje umieszczona na planszy, Poszukiwacz spotykając ją na danym obszarze, może wylosować karty Smoków (patrz „Spotkanie smoczycich łusek” na stronie 10).

Kiedy smocza łuska zostaje umieszczona w strefie gracza, Poszukiwacz otrzymuje premię do swojej skuteczności ataku za każdą smoczą łuskę odpowiadającą jego przeciwnikowi (patrz „Zdobywanie smoczycich łusek” na stronie 11).

LOSOWANIE ŻETONÓW SMOKÓW

Na początku swojej tury, każdy gracz musi wylosować jeden żeton Smoka z puli i rozpatrzyć jego efekt, po czym kontynuuje swoją turę zgodnie z normalnymi zasadami.

RODZAJE ŻETONÓW SMOKÓW

SMOCZA ŁUSKA VARTHAXA

Umieść odkryty żeton na Smoczym Władcy Varthraxie. Może to spowodować, że Varthrax stanie się Królem Smoków.



SMOCZA ŁUSKA CADORUSA

Umieść odkryty żeton na Smoczym Władcy Cadorusie. Może to spowodować, że Cadorus stanie się Królem Smoków.



SMOCZA ŁUSKA GRILIPUSA

Umieść odkryty żeton na Smoczym Władcy Grilipusie. Może to spowodować, że Grilipus stanie się Królem Smoków.



SMOCZE NATARCIE:

Poszukiwacz, który wylosuje ten żeton, natychmiast losuje dwa dodatkowe żetony Smoków i rozpatruje je w kolejności, w której je wylosował. Jeżeli wylosował kolejne Smocze Natarcie, Poszukiwacz musi ponownie wylosować dwa dodatkowe żetony Smoków. Po tym, jak Smocze Natarcie zostanie rozpatrzone, należy je odrzucić.



SMOCZY GNIEW:

Poszukiwacz, który wylosuje ten żeton, pada ofiarą Smoczego Gniewu obecnego Króla Smoków (patrz „Smoczy Gniew” na stronie 15). Po tym, jak Smoczy Gniew zostanie rozpatrzone, należy go odrzucić.



SMOCZA DRZEMKA:

Poszukiwacz, który wylosuje ten żeton, umieszcza żeton Snu na jednym, wybranym Smoku w dowolnej Krainie. Jeżeli na planszy nie znajduje się żaden Smok, może on umieścić żeton Snu na dowolnym Wrogu. Jeżeli na planszy nie znajduje się żaden Wróg, Smocza Drzemka nie wywiera żadnego efektu. Po tym, jak Smocza Drzemka zostanie rozpatrzone, należy ją odrzucić.



Kiedy Poszukiwacz spotka Wroga, na którego karcie znajduje się żeton Snu, Siła i Moc tego Wroga zostaje obniżona o 3 punkty, do minimum 1.