

Smoki



zasady gry

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

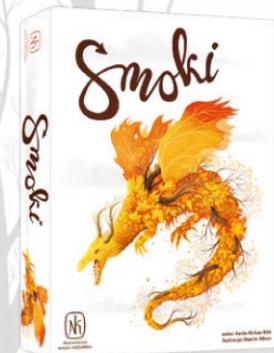
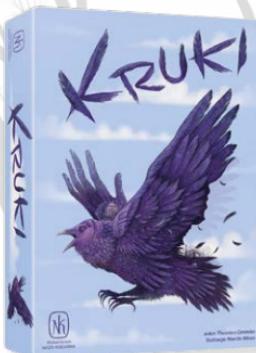
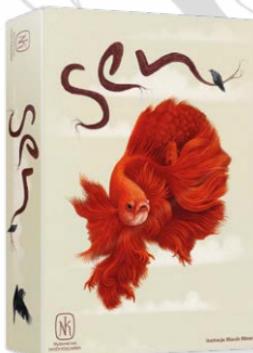
Każda z tych gier stworzona została w innym czasie i na różnych kontynentach. Każda ma też **inne zasady**, wspólnie tworzą jednak serię dostarczającą przyjemnej rozgrywki graczom w niemal każdym wieku.

- **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 Basałyga
dyrektor ds. gier planszowych
Wydawnictwo „Nasza Księgarnia”



ELEMENTY GRY

52 karty:

40 krain smoków (10 rodzajów po 4 szt.)



12 krain kruków (3 rodzaje po 4 szt.)



12 żetonów smoka



Notes



Ołówek



CEL GRY

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

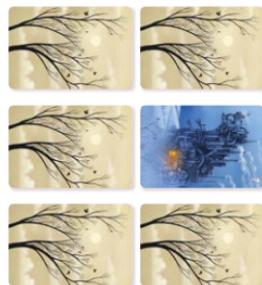
PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Potasujcie **wszystkie karty** i rozdajcie każdemu **po 6 kart**. Nie patrzcie, co się na nich znajduje! Położyćcie 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** położyćcie w stosie (obrazkami do dołu). Będziemy go nazywać **stosem zakrytym**.
- D** Weźcie 2 karty z góry zakrytego stosu i położyćcie je obok (obrazkami do góry). Będziemy je nazywać **stosami odkrytymi**.
- E** **Żetony smoka** umieśćcie z boku.

Notes i ołówek odłożyćcie do pudełka – wykorzystywane są w wariantach opisanych na końcu instrukcji.

Przygotowanie gry dla 3 osób:

Sen Patrycji

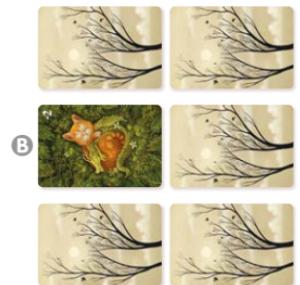


A



Stos zakryty

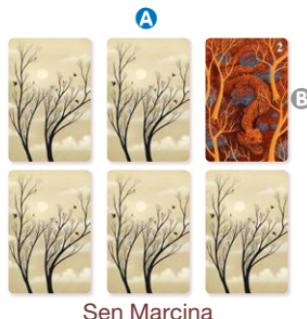
Stosy odkryte



Sen Oli



E



Sen Marcina

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. Usunąć można zarówno kartę odkrytą, jak i zakrytą.
- 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 wziął ją ze stosu zakrytego, czy odkrytego.

- Jeśli gracz **chce wykorzystać kartę** (jej akcję specjalną lub wartość):
 - **dokłada ją do swojego snu**,
 - wykonuje działania zgodnie z poniższymi opisami akcji specjalnych (jeśli gracz chce je wykorzystać),
 - tura gracza się kończy, swoją turę rozpoczyna gracz siedzący z lewej strony.
- Jeśli gracz **nie chce wykorzystać karty**:
 - **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 wziął, **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 spód stosu odkrytego**.



Przykład:

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

Sen Patrycji



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 spód dowolnego stosu odkrytego. Karty „zatoczyły krąg”, tura Marcina więc się kończy.

Sen Patrycji



ODBICIE W WODZIE

- **Na koniec gry** *Odbicie w wodzie* kopiuje wartość karty leżącej z lewej lub prawej strony. Gracz decyduje, która wartość zostanie skopiowana.

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.
- C** W tej sytuacji 2 karty Odbicie w wodzie przyjęłyby wartość 0.
- D** W tej sytuacji 3 karty Odbicie w wodzie również przyjęłyby wartość 0 (nie kopiąją żadnej karty).



C

KRUCZE GNIAZDO

- Gracz **zamienia miejscami** **2 dowolne karty** w swoim śnie (z wyjątkiem Kruczego gniazda).

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.

**A**

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 kopiuje jej wartość (10, a nie 0). 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 wyzrować). Patrycja zdobyła **16 punktów**.
- C** We śnie Oli zerują się 2 karty o wartości 7 leżące w tej samej kolumnie. Ola zdobyła **14 punktów**. Ola zdobyła najmniej punktów, bierze więc 1 żeton smoka i kładzie obok siebie.

A Sen Marcina



C Sen Oli



B Sen Patrycji



Runda się kończy. Gracze zbierają wszystkie karty, dokładnie je tasują i rozgrywają następną rundę (patrz: *PRZYGOTOWANIE GRY*). Rozpoczyna ją gracz siedzący z lewej strony osoby, która zakończyła poprzednią rundę.

KONIEC GRY

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

WARIANT: LICZBA PUNKTÓW

W wariantem 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 gracie np. do 70 lub 150 punktów. Pozostałe zasady pozostają bez zmian.

WARIANT: LICZBA RUND

W wariantem 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 gracie np. 6 lub 10 rund.

Pozostałe zasady pozostają bez zmian.

WARIANT: 1 STOS ODKRYTY

W wariantem 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 •  /NaszaKsięgarnia •  nasza_księgarnia_gry



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apteczna 6, 05-075 Warszawa-Wesola
© 2020 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basaługa
Koordynacja produkcji: Krystyna Michałak,
Aleksandra Semla
Redakcja: Michał Zwierzyński

Marketing: Patrycja Jaworska,
Karolina Burna
Korekta: Zuzanna Laskowska
DTP: Cezary Szulc



POZNAJ CAŁĄ SERIĘ GIER

