

SERCE SMOKA

Dla 2 graczy w wieku od 8 lat.

OPIS GRY

Dawno, dawno temu, Wielki Smok opiekował się wszystkimi ludźmi i pilnował aby w całym królestwie panował ład i porządek. Jednak złowrogi czarnoksiężnik rzucił na niego urok, który zamienił go w kamienny posąg, a źródło jego wewnętrznego ognia uwięził w rubinie, zwanym Sercem Smoka. Kiedy zabrakło Wielkiego Smoka, w krainie nastały lata niepokoju. Rozszalałe ogniście smoki i trolle atakują królestwo, z trudem powstrzymane przez mężnych bohaterów i sprytnie łowczyń.

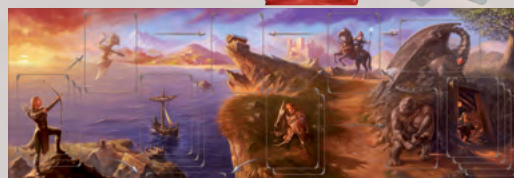
Jako uczeń Wielkiego Smoka, musisz postarać się zdjąć klątwę i uwolnić swojego mistrza. Jako wierny sługa czarnoksiężnika dopilnuj, by smok nigdy nie obudził się ze snu w swoim skalnym więzieniu.

CEL GRY

W tej dwuosobowej grze, jeden z graczy wciela się w ucznia Wielkiego Smoka, a jego przeciwnik w służę złowrogo czarnoksiężnika. Każdy z graczy stara się osiągnąć swój cel poprzez zagrywanie kart i zbieranie z planszy jak największej liczby wyłożonych kart. Każda zdobyta z planszy karta zapewnia punkty chwały, a gracz, który podczas gry zbierze ich więcej, będzie mógł uwolnić Wielkiego Smoka lub zatrzymać go w więzieniu, zapewniając sobie zwycięstwo.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 1 plansza
- 100 kart
(2 zestawy po 50 kart każdy)
- 1 figurka Wielkiego Smoka
- instrukcja



PRZYGOTOWANIE GRY

- Planszę należy położyć na środku stołu. Gracze siadają naprzeciw siebie.
- Figurkę Wielkiego Smoka należy ustawić na planszy, obok rysunku smoka.
- Każdy gracz otrzymuje jeden zestaw 50 kart (zestaw ma ten sam kolor rewersów), który dokładnie tasuje. Następnie z tak przygotowanej talii losuje 5 kart, które bierze do ręki. Pozostałe swoje karty kładzie przed sobą w formie zakrytej talii.
- Młodszy gracz decyduje kto rozpoczyna, a później gracze wykonują swoje ruchy naprzemiennie.

PRZEBIEG GRY

Podczas rozgrywki w Serce Smoka gracze naprzemiennie wykonują swoje tury. Kiedy gracz zakończy swoją turę kolejka przechodzi na jego przeciwnika.

Każda tura składa się z trzech kroków:

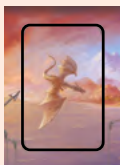
1. Zagranie kart
2. Zebranie kart
3. Uzupełnienie kart na ręce

1. Zagranie kart

W tym kroku gracz zagrywa jedną lub więcej kart z takim samym rysunkiem. Karty muszą być zagrane na pole z odpowiadającym im rysunkiem. Gracz nie ma obowiązku zagrania wszystkich kart danego rodzaju. Podczas zagrywania większej liczby kart, należy pokazać przeciwnikowi ich wartości.

Na niektórych polach na planszy karty układane są w stos, w taki sposób, że widoczna jest tylko wierzchnia karta. Na takim stosie może znajdować się dowolna liczba kart.

Przykład: Gracz może zagrać dowolną liczbę Ognistych smoków z ręki, niezależnie ile kart znajduje się już w stosie na planszy.



Na innych polach karty układa się w taki sposób, że zachodzą na siebie, tak aby zawsze widoczne było ile kart zostało już zagranych. Liczba obrysów kart wyznacza maksymalną liczbę kart, które mogą zostać zagrane na to pole. Liczba kart jakie można jednocześnie zagrać na to pole jest ograniczona liczbą wolnych miejsc.

Przykład: Pole Łowczyń smoków może pomieścić tylko trzy karty. Jeśli na tym polu znajduje się już jedna Łowczyni, gracz może zagrać maksymalnie dwie takie karty. Nie można zagrać trzech kart aby od razu zacząć gromadzić kolejny stos.



Poprzez zagrywanie kart, gracze mogą aktywować akcje związane z polami. Jeżeli karta zostaje umieszczona na stosie, efekt związany z polem jest rozgrywany natychmiast. Jeżeli karty układane są zachodząco na siebie, akcja jest aktywowana tylko wtedy, kiedy liczba zagranych kart odpowiada liczbie obrysów kart przedstawionych w danym miejscu na planszy.

2. Zebranie kart

Jeśli zagrane w kroku 1. karty im to umożliwiają, gracze zbierają karty z planszy. Jeśli zdolność pola pozwala na zdobycie kart, należy zdjąć je z planszy i umieścić zakryte przed sobą. Pomiędzy polami na planszy narysowane są strzałki, wskazujące sąsiednie pola, z których gracz zbiera wszystkie karty.

Przykład: Jeśli gracz zagra co najmniej jedną kartę Ognistego smoka, zdobywa wszystkie karty ze Skrzyni ze skarbem.



Jeśli gracz ma zebrać karty z planszy, ale odpowiednie pole jest puste, gracz nie zdobywa żadnych kart.

Przykład: Gracz nie zdobywa żadnej karty, jeśli zagra Trolla, a pole Czarodziejki jest puste.

Dodatkowo, w tym kroku z planszy zbierane są Łowczyńie, Bohaterowie oraz Statki, jeśli jest to konieczne.

3. Uzupełnienie kart na ręce

W tym kroku gracze uzupełniają karty, dobierając odpowiednią ich liczbę ze swojej talii, tak aby mieć ich komplet na ręce (podstawowo pięć kart). Kiedy gracz uzupełni karty, jego tura się kończy.

KONIEC GRY

Koniec gry następuje kiedy statki odpłyną po raz trzeci. Dzieje się tak, gdy koło planszy znajdują się 3 stosy statków, każdy złożony z 3 kart. W takim wypadku drugi gracz jeszcze normalnie rozgrywa swoją turę po czym gra się kończy.

Rozgrywka może się także zakończyć wcześniej, kiedy jeden z graczy weźmie ze swojej talii ostatnią kartę. Jeżeli w swojej kolejnej turze nie sprawi, że odpłynie trzeci statek (ponieważ nie może lub nie chce tego robić), rozgrywka kończy się po tym, jak przeciwnik rozegra jeszcze jedną pełną turę.

Następnie gracze odkładają do pudełka karty, które pozostały w ich taliach i na ręce. Później każdy z graczy podlicza punkty chwały zgromadzone na zebranych kartach. Gracz, przed którym znajduje się figurka Wielkiego Smoka otrzymuje dodatkowo 3 punkty chwały. Wygrywa gracz, który zgromadził więcej punktów chwały. W przypadku remisu wygrywa gracz, przed którym znajduje się figurka Wielkiego Smoka

OPIS DZIAŁANIA POSZCZEGÓLNYCH PÓŁ



Skrzynia ze skarbem: Zagranie karty Skrzyni ze skarbem nie wywołuje żadnej akcji.

To tutaj leży niewyobrażalny skarb, którego blask wabi legendarnego Ognistego smoka. Jednak Czarodziejka także ma na niego oko.



Ognisty smok: Gracz bierze wszystkie wyłożone karty Skrzyni ze skarbem i kładzie je zakryte przed sobą.

Ognisty smok nadlatuje i zabiera skrzynię ze skarbem, chwytając ją w swoje wielkie szpony.



Skamieniały smok: Zagranie karty Skamieniałego smoka nie wywołuje żadnej akcji.

Niczym niemy strażnik, Skamieniały smok stoi w bezruchu i wpatruje się w Serce Smoka, oczekując dnia, w którym zaklęcie zostanie przełamane, przywracając go do życia.



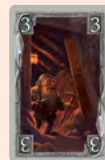
Czarodziejka: Gracz zbiera wszystkie wyłożone karty Skrzyni ze skarbem albo wszystkie karty Skamieniałego smoka. Nawet, jeżeli gracz zagra naraz kilka kart Czarodziejki, może wybrać tylko jeden z dwóch stosów. Zdobyte karty gracz kładzie zakryte przed sobą. Jeżeli gracz zabiera karty Skamieniałego smoka, dodatkowo otrzymuje figurkę Wielkiego Smoka i stawia ją przed sobą (zdejmuje ją z planszy lub zabiera przeciwnikowi). Opis figurki Wielkiego Smoka znajduje się na stronie 4.

Czarodziejki doskonale wiedzą czego chcą: nieprzebranych bogactw i magicznej potęgi Serca Smoka. Używając swojego czarodziejskiego kunsztu na uwięzionym w kamieniu Smoku, próbują odkryć sekrety jego mocy.



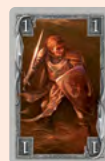
Troll: Gracz zabiera z planszy wszystkie wyłożone karty Czarodziejki i kładzie je zakryte przed sobą.

Prawdziwy potwór. Oczarowany przez moc złego czarnoksiężnika skupia się tylko na tym, aby pojąć czarodziejkę.



Krasnolud: Gracz, który wyłoży na planszę **czwartą** kartę Krasnoluda, zdejmując z planszy wszystkie cztery wyłożone karty Krasnoludów i kładzie je zakryte przed sobą.

Nie skarb jest dla nich ważny, ale samo jego poszukiwanie. Gdy tylko udaje im się odnaleźć skarb, zamykają go w potężnej skrzyni i chowają na najwyższej z gór, gdzie można go podziwiać. Jednak, gdy tylko spotka się ich czworo, idą razem do najbliższej karczmy poszukać napitku.



Bohater: Gracz, który wyłoży na planszę **drugą** kartę Bohatera, zdejmując z planszy wszystkie wyłożone karty Trolla lub wszystkie wyłożone karty Czarodziejki i kładzie je zakryte przed sobą.

Obie karty Bohatera są następnie umieszczane odkryte poza planszą, poniżej statku.

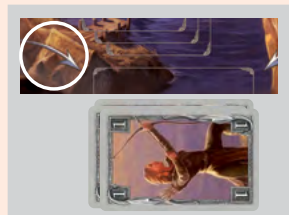


Uwaga: Na planszy przedstawiona jest zakrzywiona strzałka, która przypomina o tym, wskazując obszar poniżej krawędzi planszy.

Gdzie są potwory, tam można znaleźć też bohatera. To właśnie on sprawia, że Trolle nie mają łatwego życia. Jeśli bohater nie ma okazji do walki z potworami, wówczas udziela pomocy Czarodziejkom – niezależnie czy tego chcą, czy nie.



Łowczyni smoków: Gracz, który wyłoży na planszę **trzecią** kartę Łowczyni smoków zdejmuje z planszy wszystkie wyłożone karty Ognistego smoka i kładzie je zakryte przed sobą.



Trzy karty Łowczyni smoków są następnie umieszczane odkryte poniżej rysunku statku.

Odwagzne wojowniczy podążają za Ognistym smakiem, wysłanym przez złego czarnoksiężnika, aby nękał okolicznych mieszkańców i kraść krasnoludzkie skarby.



Statek: Gracz, który wyłoży na planszę **trzecią** kartę Statku, bierze wszystkie karty znajdujące się na stosie poniżej statku (karty Łowczyni smoków i Bohatera) i kładzie je zakryte przed sobą.

Trzy karty Statku są następnie odkładane obok planszy, w formie odkrytego stosu. Kiedy po raz drugi na planszy uzbierają się trzy karty Statku, należy położyć je w osobnym stosie, aby gracz widzieli, że rozgrywka ma się ku końcowi. Stworzenie trzeciego stosu kart Statku kończy grę.



Wskazówka: Symbol „łuku i miecza” znajdujący się na kartach Statku przypomina o tym, że przy pomocy statków gracz zdobywa zarówno karty Bohatera jak i Łowczyni smoków.

Odległe lądy, nowe wyzwania. Bohaterowie i Łowczyńie smoków właśnie tego szukają. Po skończonej pracy wsiadają na pokład statku. Gdy po raz trzeci kapitan zadmie w róg, statek odbija!

FIGURKA WIELKIEGO SMOKA



Gracz, który posiada figurkę Wielkiego Smoka zwiększa do 6 liczbę kart, które może mieć na ręce na koniec tury.

Ważne: Po oddaniu figurki Wielkiego Smoka gracz znów może mieć na ręce maksymalnie 5 kart. W tym celu jego przeciwnik losuje z ręki gracza jedną kartę i bez podglądania odkłada ją na wierzch zakrytej talii gracza. Gracz otrzyma tę kartę podczas dobierania kart w kolejnej turze.

Autor: Rüdiger Dorn, urodzony w 1969 roku, mieszka w południowych Niemczech ze swoją żoną Marią oraz trójką dzieci. Z zawodu jest nauczycielem. Dotychczas stworzył wiele gier dziecięcych, rodzinnych jak i dla zaawansowanych graczy. Serce Smoka jest jego drugą grą wydaną przez wydawnictwo Galakta.

Redakcja: TM-Spiele

Ilustracje: Michael Menzel

Figurka Wielkiego Smoka: Franz Vohwinkel

Grafika: Pohl & Rick

Wersja polska: Galakta

Autor oraz wydawca składają podziękowania wszystkim testerom.

© 2010 KOSMOS Verlag

Original title: Drachenherz



GALAKTA

ul. Łagiewnicka 39

30-417 Kraków

tel. 12 656 34 89

www.galakta.pl