

Instrukcja

Zaklinacze smoków

Gra dla 2–4 graczy od 8 lat

- Przed pierwszą rozgrywką ostrożnie wypchnij tekturowe elementy z arkuszy.
- Odłóż do pudełka **6 magicznych skrzyń**. Wykorzystasz je, gdy lepiej poznasz grę.
- Odłóż do pudełka **instrukcję pomocniczą**. Podczas pierwszej rozgrywki nie będzie potrzebna.
- Aby przygotować grę, postępuj według poniższych kroków:



6 magicznych skrzyń

1. Zbierz 11 kart czarnych smoków (z cyfrą 6 na rewersie) i umieść je w stosie.



2. Zbierz 8 kart początkowych (z czerwoną wstążką na rewersie) i umieść je w oddzielnym stosie.



3. W dowolny sposób wybierzcie pierwszego gracza. Pozostali gracze, zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara, otrzymują odpowiednio 1, 2 i 3 karty początkowe.



Odłóż do pudełka niewykorzystane karty początkowe.

4. Podziel pozostałe 104 karty na 2 oddzielne stosy. W lewym zbierz **tylko** te, na których rewersie widnieją **cyfry**, a w prawym **tylko** te, na których rewersie widać **małego kolorowego smoka**. **Nigdy nie należy mieszać tych stosów.** Potasuj je osobno i umieść na środku stołu – właśnie stworzyłeś **magiczną księgę**!

Odkryj po 1 karcie z każdej strony magicznej księgi i umieść je **przed odpowiadającymi im stosami**. Karty te tworzą **wystawkę**.



Magiczna księga

Wystawka

5. Pomieszaj wszystkie 45 zakrytych fragmentów amuletu.

Następnie, jeżeli w grze bierze udział:

2 graczy – odłóż do pudełka **16** fragmentów amuletu,

3 graczy – odłóż do pudełka **12** fragmentów amuletu,

4 graczy – odłóż do pudełka **8** fragmentów amuletu.

Teraz odkryj pozostałe fragmenty (te o tej samej wartości zbierz w stos) i rozłóż w kolejności rosnącej według ich wartości.



6. Zbierz i utwórz pulę złożoną z pozostałych elementów, którymi są:



3 herby (w rozgrywce dla 2 graczy usuń ten warty 16 punktów)



9 złotych jaj (stroną wartą 4 punkty ku górze)



15 pereł (zakryte wartości)



10 kryształów

Cel gry

Jesteś magicznym zaklinaczem smoków! Twoim zadaniem jest opieka nad smoczątkami. W swojej turze **bierzesz na rękę maksymalnie 3 karty smoków**. Następnie próbujesz **zagrać przed siebie karty ze swojej ręki** tak, aby natychmiast otrzymać za nie **nagrodę**.

! **Najważniejsza zasada:** To, ile smoków i w jakim kolorze możesz zagrać, określają **strony magicznej książki** (a więc rewersy kart w obu stosach). Oczywiście w toku gry będą się one często zmieniać!

Przykład:

W tym przypadku możesz zagrać przed siebie dokładnie 4 karty zielonych smoków.



Wygrywa gracz, który na końcu gry zgromadzi **najwięcej punktów**.

Wszystko jasne? Świetnie! Czas nauczyć się, jak dokładnie rozgrywać swoją turę.

Przebieg tury

1. Weź karty smoków

W swojej turze możesz wziąć na rękę od 1–3 kart smoków **z wystawki**. Gdy bierzesz kartę, natychmiast uzupełnij puste miejsce, odkrywając nową kartę **z odpowiedniej strony magicznej książki**.

Uwaga: Możesz mieć na ręce dowolną liczbę kart.

2. Zmodyfikuj magiczną księgę (opcjonalnie)

! **Ważne:** Zanim zagraż karty, możesz **zmodyfikować magiczną księgę** na swoją korzyść!

Aby to zrobić, umieść kartę ze swojej ręki **zakrytą** na wierzchu lewej lub prawej strony magicznej książki.

Uwaga: Na każdej stronie magicznej książki możesz umieścić **jedną** kartę ze swojej ręki.

Przykład: Dobrałeś 3 karty smoków. Magiczna księga wskazuje, że możesz zagrać 4 zielone smoki. Niestety, masz tylko jednego... Postanawiasz zatem umieścić na lewej stronie magicznej książki jedną z kart, które masz na ręce. Teraz księga pozwala zagrać dokładnie 1 zielonego smoka. **Doskonale się składa!**



Czerwony smok
z 1 na rewersie.

Podpowiedź:

W rogach każdej karty smoka znajdziesz informację o jego **kolorze**, a poniżej **cyfrę lub kolor**, znajdujący się na jej **rewersie**.



Biały smok z kolorem
zielonym na rewersie.

3. Zagraj przed siebie karty smoków

Możesz teraz zagrać przed siebie **dokładnie tyle** kart smoków w **dokładnie takim kolorze**, jak wskazuje magiczna księga. Jeżeli w kolejnych turach zagraasz więcej kart smoków tego koloru, umieszczasz je **na wierzchu stosu danego koloru**, który już znajduje się przed tobą. Jeżeli zagraasz **smoka w kolorze, którego jeszcze nie zagrywałeś**, musisz utworzyć dla niego nowy stos.

! Zasada umieszczania: Nie możesz umieścić karty na stosie, który znajduje się **pośrodku 2 innych kolorami smoków!**



Przykład A: W czasie rozgrywki zagrałeś już przed siebie białe i zielone smoki. Teraz chciałbyś zagrać również czerwone. Musisz wybrać, czy zagraasz je po prawej, czy po lewej stronie dwóch swoich stosów.

Przykład B: Zagrałeś czerwone smoki po lewej stronie. Od tej pory nie możesz już zagrywać białych smoków, ponieważ znajdują się w środkowym stosie.

Ważne: Nie możesz zmieniać położenia stosów kart smoków znajdujących się przed tobą.

4. Otrzymaj nagrodę

Po zagraniu kart smoków, natychmiast otrzymujesz **nagrodę** wskazaną na lewej stronie magicznej księgi. Wyjaśnienie poszczególnych symboli nagród znajdziesz na kolejnej stronie instrukcji.

Zawsze otrzymasz co najmniej **1 fragment amuletu**, który umieszczasz zakryty przed sobą. Jeżeli posiadasz już jakiś fragment, dokładasz do niego ten nowo pozyskany. Gdy zdobędziesz **trzeci fragment amuletu**, utworzysz zamknięty pierścień. Gdy to nastąpi, bez podglądania bierzesz jedną **zakrytą perłę** i umieszczasz ją wewnątrz pierścienia. **To ukończony amulet.**



Przykład: Jeżeli zagraasz 2 niebieskie smoki, otrzymasz w nagrodę fragment amuletu oraz 1 kartę czarnego smoka.

Uwaga: Czerwone perły są cenniejsze (mają wartość 8 lub 9 punktów). Gdy wszystkie zostaną zabrane, dostępne będą już tylko niebieskie (warte 3 lub 4 punkty).



Trzeci fragment amuletu zamyka pierścień.



Umieszczenie w środku perły powoduje ukończenie amuletu.

5. Zakończ turę

! Bez względu na to, czy zagrałeś karty smoków, czy też nie, na końcu twojej tury wszyscy pozostali gracze (po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara) mogą zdecydować, że **zagrają** karty smoków na swoje stosy, aby również otrzymać wskazaną nagrodę. Muszą oczywiście zagrać karty zgodne ze wskazaniem magicznej księgi. **Nie mogą** jej zmodyfikować!

Następnie swoją turę rozgrywa **kolejny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.**

Nagrody za zagranie kart smoków



Otrzymujesz **fragment amuletu** o najniższej dostępnej wartości.



Otrzymujesz **fragment amuletu** o najwyższej dostępnej wartości.



Otrzymujesz **czarnego smoka**: Działa on jak **joker**. Możesz dołożyć czarnego smoka (a nawet kilka) do zagrywanych kart, aby spełnić wymagania cyfry, wskazanej przez magiczną księgę. Nie możesz jednak zagrać tylko czarnych smoków.
Uwaga: Podobnie jak w przypadku pozostałych kart, rewers karty czarnego smoka również możesz wykorzystać do zmodyfikowania magicznej księgi.



Otrzymujesz **kryształ**:
Kiedy bierzesz karty smoków, **możesz** zwrócić **1 kryształ** do puli, aby wziąć **czwartą** kartę z wystawki.
Uwaga: Nie możesz zwrócić do puli więcej kryształów, aby wziąć więcej niż 4 karty smoków w turze.



Otrzymujesz **złote jajo**:
Każde złote jajo jest warte **4 punkty**. Gracz, który na koniec gry posiada **najwięcej** złotych jaj, odwraca **JEDNO** ze swoich złotych jaj na drugą stronę. To jajo będzie wówczas warte 16 punktów, zamiast tylko 4.
W przypadku remisu każdy z remisujących graczy odwraca 1 ze swoich jaj.



Herby:

Gdy tylko będziesz miał wyłożone przed sobą **po co najmniej 1 smoku z każdego z 4 kolorów**, natychmiast otrzymujesz z puli „herb” o **najwyższej dostępnej wartości**.
Ważne: W rozgrywce dla 2 graczy nie wykorzystuje się herbu wartego 16 punktów.

Uwaga: Liczba czarnych smoków, kryształów, złotych jaj i herbów **jest ograniczona**. Jeżeli zabraknie danego elementu, nie można go więcej zdobyć.

Koniec gry

Gra dobiega końca, gdy graczom łącznie uda się ukończyć **wskazaną poniżej liczbę amuletów**:

Rozgrywka dla 2 graczy: **7** amuletów

Rozgrywka dla 3 graczy: **8** amuletów

Rozgrywka dla 4 graczy: **9** amuletów

Uwaga: Może się zdarzyć, że gracz, który **zagrywa karty smoków** w ramach zakończenia tury innego gracza, ukończy ostatni wymagany amulet.

Odkryj teraz swoje zgromadzone **fragmenty amuletu** oraz perły i podlicz zdobyte punkty. Jeżeli zdobyłeś **herb** i/lub **złote jaja**, również dodaj zapewniane przez nie punkty. **Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów.**

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który ma wyłożonych przed sobą więcej kart smoków. Jeżeli nadal jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.



Wszystko jasne? Zatem czas na rozgrywkę. Pierwszy gracz rozpoczyna swoją turę i bierze maksymalnie 3 karty smoków. **Powodzenia!**

Uwaga: Jeżeli **po pierwszej rozgrywce** masz jakieś pytania lub wątpliwości, sięgnij po **instrukcję pomocniczą**. Znajdziesz tam dalsze przykłady, omówienie wyjątkowych sytuacji oraz porady taktyczne!