

Zaklinacze smoków

Instrukcja pomocnicza



Biały smok pastwiskowy



Czerwony smok futerkowy



Niebieski smok łupkowy



Zielony smok bagienny

Ważne:
Nie musisz czytać tej instrukcji
przed pierwszą rozgrywką!

Spis elementów

123 karty (o różnych rewersach), w tym:

- 104 karty smoków

- 11 kart czarnych smoków

- 8 kart początkowych

- 45 fragmentów amuletu (8 wartych 1 punkt, 8 wartych 4 punkty, 5 wartych 6 punktów, 4 warte 8 punktów, 8 wartych 10 punktów, 4 warte 12 punktów, 5 wartych 16 punktów, 3 warte 20 punktów)

- 15 pereł (3 czerwone warte 8 lub 9 punktów, 12 niebieskich wartych 3 lub 4 punkty)

- 3 herby (warte odpowiednio 16, 10 i 6 punktów)

- 10 kryształów

- 9 złotych jaj (wartych 4 punkty na awersie i 16 na rewersie)

- 6 magicznych skrzyń z przedmiotami (wykorzystywanych w wariantcie zaawansowanym, patrz str. 4 tej instrukcji)

Dodatkowe wyjaśnienia i odpowiedzi

Początkowa ręka

Pierwszy gracz w ramach przygotowania gry nie otrzymuje żadnej karty. Gracz po jego lewej bierze na rękę 1 zakrytą kartę początkową (z czerwoną wstążką). Jeżeli w grze bierze udział więcej niż 2 graczy, kolejny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, bierze na rękę 2 karty początkowe, zaś przy rozgrywce dla 4 graczy, ostatni gracz bierze na rękę 3 karty początkowe.
Uwaga: Żadna karta smoka nie przedstawia tego samego koloru smoka jednocześnie na rewersie i awersie. Przykładowo, jeżeli na rewersie karty widnieje mały zielony smok, to na jej awersie może być niebieski, biały lub czerwony smok (ale nie zielony).



Wzięcie kart smoków

Biorąc karty smoków możesz wybierać tylko spośród **2 odkrytych kart z wystawki**. **Nie możesz** wziąć karty bezpośrednio ze stosu magicznej książki. Możesz wziąć **mniej niż 3 karty**, jeżeli uznasz, że bieżący układ magicznej książki ci odpowiada. Zawsze jednak **musisz wziąć co najmniej 1 kartę** w swojej turze.



W **rzadkim przypadku**, gdy w którymś ze stosów **magicznej książki została tylko 1 karta**, koniec rozgrywki **następuje szybciej**. Gracz, którego tura wówczas trwa, nie może więcej brać kart smoków ani zmodyfikować magicznej książki. Może jednak zagrać karty smoków na swoje stosy (pozostali gracze robią to w ramach zakończenia jego tury).



Modyfikacja magicznej książki

Tylko gracz, który **rozgrywa swoją turę**, może zmodyfikować **magiczną książkę**.

Podpowiedź: Zwracaj uwagę na kolory zarówno na awersach, jak i na **rewersach kart**. Możesz wykorzystać rewersy kart do zmodyfikowania magicznej książki w taki sposób, abyś mógł zagrać **dokładnie taki kolor smoków i w takiej liczbie**, jaka ci odpowiada. Dzięki temu otrzymasz nagrodę, co przełoży się na więcej **punktów!**

Uwaga: Jeżeli wykorzystasz rewers karty czarnego smoka do zmodyfikowania magicznej książki, wówczas ta karta w dalszej części rozgrywki trafi na wystawkę i będzie można ją wziąć na rękę, tak jak każdą inną kartę smoka.



Zagrywanie kart smoków

Nie musisz zagrywać kart smoków, nawet jeśli spełniasz wymagania magicznej książki. Możesz zachować karty na ręce.

Podpowiedź: Zgodnie z **zasadą umieszczania** nie wolno dokładać kart do stosu znajdującego się pomiędzy **2 stosami smoków w innym kolorze**. Zwróć szczególną uwagę, **czy i kiedy** umieścić stos z nowym kolorem smoka, gdyż taka decyzja **ograniczy ci dostępne opcje** w kolejnych turach.

Propozycja: Jeżeli grasz w *Zaklinaczy smoków* z **dziećmi poniżej 8 lat**, zalecamy pominąć herby i **zasadę umieszczania**. Dzięki temu **gracz zawsze będzie mógł zagrać karty smoków dowolnego koloru**.



Otrzymywanie nagród

Nie możesz użyć kryształu ani karty czarnego smoka w tej samej turze, w której je otrzymałeś.

Przykład: Zagrywasz 1 kartę smoka i otrzymujesz w nagrodę 1 fragment amuletu oraz 1 kryształ. **Nie możesz użyć tego kryształu od razu**, aby dobrać czwartą kartę. Będziesz mógł to zrobić najwcześniej w swojej kolejnej turze.



Zakończenie tury

Ponieważ możesz zagrać karty smoków również w ramach zakończenia tury innego gracza, zwracaj uwagę na to, co przedstawia magiczna księga **na końcu tur innych graczy**. Dzięki temu będziesz mógł otrzymywać nagrody również poza swoją turą.

Podpowiedź 1: Zagrywając karty smoków w ramach zakończenia tury **możesz przyspieszyć koniec rozgrywki**. Zastanów się jednak czy takie rozwiązanie jest ci na rękę.

Podpowiedź 2: Zwracaj uwagę na to, jakie kolory zagraли już przed sobą pozostali gracze. Jeżeli gracz umieścił jakiś kolor smoka pomiędzy dwoma innymi stosami, wówczas dany gracz nie będzie mógł więcej zagrać kart smoków w takim kolorze.



Koniec gry

Gra dobiega końca po turze, w której graczom uda się ukończyć **łącznie odpowiednią liczbę amuletów**. Może się zdarzyć, że gracz, który **zagrywa karty smoków w ramach zakończenia tury**, ukończy ostatni wymagany amulet.

Ze względu na możliwość zagrania kart w ramach „zakończenia tury” innego gracza, może się zdarzyć, że ukończonych zostanie więcej amuletów, niż to konieczne.

Przykład: Trwa rozgrywka dla 3 graczy i właśnie rozgrywasz swoją turę. Zagrywasz karty smoków, otrzymujesz nagrodę i kończysz swój trzeci amulet. Łącznie ukończyliście 8 amuletów, co wywołuje **koniec gry**. Jednak **pozostali gracze nadal mogą zagrać karty smoków w ramach kończenia twojej tury**. Jeżeli któryś z nich również ukończyłby wówczas amulet, gra zakończyłaby się z 9 ukończonymi amuletami.

Podczas punktacji **nieukończone amulety** (złożone z 1 lub 2 fragmentów) również zapewniają punkty.



O autorze i ilustratorze gry:

Michael Menzel urodził się w 1975 roku i mieszka z rodziną w regionie Dolnego Renu. Ogromna pasja do rysowania towarzyszy mu od wczesnego dzieciństwa. Od lat tworzy oprawę graficzną, jak również projektuje gry planszowe. Jego pierwsza własna gra, *Legends of the Andor*, odniosła sukces na arenie międzynarodowej i została nagrodzona w 2013 roku prestiżową nagrodą „Kennerspiel des Jahres”. W 2021 roku kolejna gra spod jego ręki – *Przygody Robin Hooda*, została nominowana do „Spiel des Jahres”. *Zaklinacze smoków* to jego pierwsza gra rywalizacyjna.

Autor i wydawca pragną podziękować wszystkim, którzy przyczynili się do testowania, weryfikowania zasad i ukazania się gry. Szczególnie dziękujemy pierwszym zaklinaczom smoków, którymi byli: Steffi, Johannes i Joel.

Redakcja: Wolfgang Lüdtke

Pomoc redaktora: Peter Neugebauer

Grafika: Fiore GmbH

Opracowanie graficzne: Alicia Kaufmann

Rozwój produktu: Carsten Engel

Tłumaczenie: Łukasz Tkaczyk

Skład: Aleksandra Miszt-Mars

Korekta: Łukasz Chelmecki, Katarzyna Tkaczyk

Wersja polska: Galakta



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656 34 89

© 2023 KOSMOS

Pfizerstraße 5–7, 70184 Stuttgart, Niemcy
kosmos.de

Wszystkie prawa zastrzeżone.

WYPRODUKOWANO W NIEMCZECH.

KOSMOS

Magiczne skrzynie

Wariant zaawansowany dla doświadczonych graczy

Podczas przygotowania gry potasuj 6 zakrytych magicznych skrzyń i odkryj 1 z nich. Pozostałe 5 skrzyń odłóż do pudełka. W bieżącej rozgrywce dostępny będzie **1 potężny przedmiot z magicznej skrzyni**, który może w istotny sposób wpłynąć na przebieg gry i twoją strategię. Przedmiot ten jest dostępny dla **wszystkich graczy**. **Za każdym razem**, gdy chcesz z niego skorzystać, musisz zwrócić do puli 1 kryształ. Możesz skorzystać z przedmiotu tylko 1 raz na turę.

Uwaga: Za wyjątkiem Smokomiętki z przedmiotu można skorzystać również **zagrywając karty w ramach zakończenia tury**.



6 magicznych skrzyń



Flet zmierrchu

Po zagranie kart smoków i otrzymaniu nagrody możesz **wziąć z powrotem na rękę wszystkie zagrane karty poza jedną**.



Smokomiętka

Na początku swojej tury, weź na rękę **obie wierzchnie karty stron** magicznej książki.



Róg trolla

Kiedy zagrywasz przed siebie karty smoków, możesz **zignorować zasadę umieszczania**, a więc umieścić karty koloru na stosie, który znajduje się pomiędzy dwoma innymi stosami kolorów.



Młot z zielonej rudy

Jeżeli w ramach nagrody otrzymałeś fragment amuletu o najniższej dostępnej wartości, możesz **ulepszyć** nagrodę i zamiast tego otrzymać **fragment amuletu, który jest następny w kolejności według wartości**.

Uwaga: Jeżeli zagrasz 3 karty, możesz ulepszyć tylko jeden z dwóch otrzymanych fragmentów amuletu. Nie możesz wydać drugiego kryształu, aby ulepszyć oba.



Atrament pryzmatyczny

Kiedy zagrywasz karty smoków, możesz zagrać **inny kolor** niż ten, który wskazuje magiczna księga.

Podpowiedź: Ta zdolność może być szczególnie przydatna podczas zagrywania kart smoków w ramach zakończenia tury!



Pióro kanciarza

Kiedy zagrywasz co najmniej 2 karty smoków, możesz zagrać o 1 kartę mniej, niż wskazuje magiczna księga.

Uwaga: Nadal otrzymasz nagrodę wskazaną na lewej stronie magicznej książki.

Propozycja: Jeżeli dobrze poznaliście działanie wszystkich przedmiotów, możecie wspólnie zdecydować, który z nich będzie dostępny w danej rozgrywce (zamiast go losować). Możecie nawet zagrać z więcej niż jednym naraz. **Ważne:** Jeżeli zgromadziłeś więcej kryształów, możesz wydać kilka z nich, aby skorzystać z wielu różnych przedmiotów naraz.

Przykład: Zgromadziłeś 3 kryształy. Gracz, którego tura właśnie trwa, pozostawił magiczną księgę w takim układzie, który uniemożliwia ci zagranie kart smoków w ramach zakończenia jego tury (brakuje ci dokładnie 1 wymaganej karty). Na szczęście **Pióro kanciarza** jest dostępne w tej rozgrywce. Zwracasz do puli jeden ze swoich kryształów i zagrywasz o 1 kartę mniej, niż wymaga tego magiczna księga. **Nie mógłbyś** jednak wydać drugiego kryształu, aby zagrać o jeszcze jedną kartę mniej. Zamiast tego zwracasz **swój kolejny kryształ** do puli i korzystasz z efektu **Młota z zielonej rudy**, który również jest dostępny. Dzięki temu ulepszasz swoją nagrodę, zgodnie z opisem jego działania. Swój trzeci kryształ zachowujesz na inną okazję.