

Smoczy kryształ



Instrukcja

ZAWARTOŚĆ GRY:

- plansza
- 30 kart potworów (na odwrocie zielony smok)
- 12 kart artefaktu (pomarańczowy smok)
- 13 kart przygody (smok niebieski)
- 4 paski zdolności graczy
- 12 żetonów z kamieniami szlachetnymi
- 4 żetony z punktami zdolności
- 4 postacie na podstawkach
- dwie kostki do gry

Liczba graczy: 2–4

Czas gry: 30–60 min

Po Smoczy Kryształ

Zamierzchłe czasy. Królestwa rosną w siłę. Zachłanni władcy Radelii, Zaranii, Arturii i Paflonii chcą poszerzać swoje granice i zdobywać bogactwa. Bieg dziejów zmienia Zmiotella, gosposia słynnego maga Logikusa, która znajduje na strychu zwykłą z pozoru książkę z przepisami.

Okazuje się, że to Księga Drakoniusza, smoka zamieszkałego w mitycznej Dragonii. Na dorocznym zjeździe królów w krainie Tarsis mag Logikus prezentuje władcom dzieło. Między recepturami i receptami na smoczą zgaęgę Drakoniusz opisał w nim bowiem Smoczy Kryształ – znajdujący się w jego skarbcu magiczny przedmiot zapewniający dobrobyt i szczęście w krainie tego, kto go posiada.

Cel gry

Władcy czterech królestw wysyłają po Kryształ swych najwaleczniejszych poddanych. Tutaj – w krainie Tarsis – zaczyna się misja. Waszym celem jest dotarcie do krainy smoka Drakoniusza znajdującej się w prawym górnym rogu planszy. Wygrana ten, kto pierwszy trafi do jaskini smoka (w ostatnim ruchu wyrzuci tyle oczek, żeby znaleźć się dokładnie na polu Dragonia) oraz spełni wszystkie jego warunki, czyli:

- zbierze po drodze 2 dowolne (krótsza wersja gry) lub 3 (wersja dłuższa) różne kamienie szlachetne – żeby stać się ich właścicielem, wystarczy wejść na pole z rysunkiem kamienia lub **przez nie przejść**;
- pokona po drodze 4 (krótsza wersja gry) lub 6 potworów (wersja dłuższa);
- będzie na mecie właścicielem przynajmniej jednej karty artefaktu lub przygody.

Na śmiałka, który zdobędzie dla swojego królestwa Smoczy Kryształ, czeka bogactwo i zapisanie się złotymi zgłoskami na kartach historii!

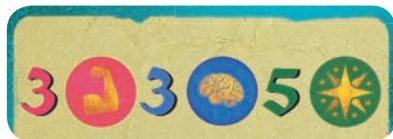
Przygotowanie gry

Planszę rozłóżcie na środku stołu tak, aby każdy z graczy miał do niej dostęp. Karty ułóżcie w trzech stosach: zielonym, pomarańczowym i niebieskim, rysunkiem smoka do góry. Każdy z graczy wybiera postać, w którą się wciela:



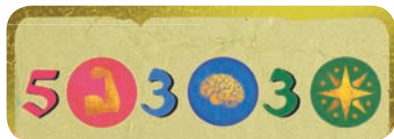
Retalian – znany we wszystkich królestwach wojownik, słynny ze zręczności we władaniu mieczem, w czasie wyprawy wysłannik Radellii

Zatella – czarodziejka, słynna znawczyni zielonej magii i ziół, znachorka niosąca pomoc rannym i potrzebującym, w czasie wyprawy wysłanniczka Zaranii



Passakalia – wojowniczką o sercu lwa, posiadająca umiejętność rozmowy z drzewami i zwierzętami, w czasie wyprawy wysłanniczka Paflonii

Agnuson – czarodziej i wróżbita znający to, co było i co będzie, posiadacz magicznej laski zatrzymującej czas, w czasie wyprawy wysłannik Arturii



Każda postać ma ustalone początkowe wartości swoich zdolności (kolejno od lewej siła, inteligencja i magia), które są zapisane na ich paskach. Przyporządkowany po-

staci pasek położcie przed sobą. Następnie każdy gracz może podwyższyć wartość **jednej wybranej** przez siebie zdolności – rzuca kostką i, jeśli wypadnie 1, 2 lub 3, dodaje 1 do wybranej zdolności (np. Agnusion wyrzucił 2 i wybrał wzmocnienie siły, czyli ma wyjściowo 4 punkty siły). Gracz odszukuje okrągły żeton z cyfrą 1 i układa go nad odpowiednią wartością na swoim pasku. Jeśli wyrzuci 4, 5 lub 6, dodaje do wybranej przez siebie zdolności 2 i kładzie nad cyfrą na pasku okrągły żeton z cyfrą 2. To samo robią pozostali gracze.



Sposób poruszania się po planszy

Czas zacząć wyprawę! Ustawcie postaci na podstawkach obok planszy. Swoją turę zaczyna najmłodszy gracz – rzuca kostką i porusza się po polach, poczynawszy od pola startowego (Tarsis), zgodnie z liczbą wyrzuconych oczek.

Podczas wyprawy pamiętajcie o trzech głównych zasadach:

1. możecie poruszać się w dowolnym kierunku i w czasie jednego ruchu skręcać, ale **nie cofać się** na swojej drodze (np. nie można pójść w jednym ruchu 2 pola w prawo, a następnie 3 pola w lewo);
2. niektóre pola na planszy uaktywniają się, gdy tylko przez nie przejdziecie, inne wymagają zatrzymania się na nich;
3. akcje przypisane do pól wykonuje się w kolejności przejścia przez nie, np. jeśli po drodze gracz przejdzie przez pole zielone, a potem przez pomarańczowe, najpierw walczy, a dopiero potem ciągnie kartę artefaktu.

Rodzaje pól na planszy

W trakcie wyprawy odwiedzicie przeróżne miejsca: miasta, zamki, skaliste przepaści, wioski, jaskinie, zaczarowane studnie i wiele innych, związanych z trzema kolorami pól (lokalizacji):

- **poła zielone** – po wejściu na nie lub **przejściu przez nie** gracz toczy walkę z potworem. Gracz odkrywa pierwszą z wierzchu kartę z potworem (zielony stos) i pojedynkuje się z nim w trzech krokach: na siłę, inteligencję i magię (zaznaczone na pasku gracza i karcie potwora tymi samymi kolorami). Następuje jednoczesny rzut obiema kostkami: pojedynkujący się rzuca kostką dla siebie i dodaje do

swojej siły liczbę wyrzuconych oczek; gracz siedzący po jego prawej stronie rzuca dla potwora i również dodaje liczbę oczek do jego siły. Turę wygrywa ten, kto ma w sumie więcej punktów siły. Tak samo gracz pojedynkuje się na inteligencję i magię. Żeby pokonać potwora, musi wygrać 2 z 3 tur – wtedy bierze kartę potwora jako swoje trofeum. Jeśli przegra walkę, karta wraca na spód stosu. Jeśli w którejś turze wychodzi remis, powtarza rzut.

UWAGA: gracz nie może walczyć z dwoma potworami z tej samej lokalizacji pod rząd, chyba że pierwszą walkę przegrał.

- **poła pomarańczowe** – po wejściu na nie lub **przejściu przez nie** gracz ciągnie kartę artefaktu (pomarańczowy stos) i trzyma ją odkrytą do chwili użycia (np. po zagraniu retorty gracz dodaje do poziomu swojej magii 1 punkt i odkłada kartę na spód stosu po walce)

UWAGA: gracz nie może wziąć dwa razy z rzędu karty artefaktu z tej samej lokalizacji!

- **poła niebieskie** – po wejściu na nie lub **przejściu przez nie** gracz ciągnie kartę przygody (niebieski stos) i wykorzystuje ją od razu lub trzyma odkrytą do odpowiedniego momentu

UWAGA: gracz nie może wziąć dwa razy z rzędu karty przygody z tej samej lokalizacji!

Oprócz pól w trzech kolorach napotkacie także pola specjalne:

- **poła teleportacji** – po wejściu na nie (**samo przejście przez pole nie wystarczy**) gracz rzuca kostką i przenosi się na pole na planszy z takim numerem, ile wskazuje liczba oczek na kostce lub jej dwukrotność (czyli np. po wyrzuceniu 4 gracz może przenieść się na pole 4 lub 8); warto wykorzystywać teleportację, aby szybciej dotrzeć do korzystnych dla siebie pól!
- **poła ambasad królestw**, którym służą bohaterowie (po dwie ambasady każdego królestwa, oznaczone na polach pierwszą literą nazwy królestwa) – po wejściu na pole ambasady swojego królestwa lub **przejściu przez nie** gracz ma dodatkowy rzut kostką; jeśli wejdzie na pole ambasady obcego królestwa lub **przejdzie przez nie**, w następnej kolejce od liczby wyrzuconych oczek odejmuje sobie 2 oczka.

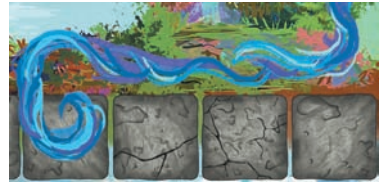




- **trzy pola magicznych kamieni:** w drodze do Dragonii każdy gracz musi zebrać dwa dowolne lub wszystkie trzy kamienie (w zależności od wariantu gry); jeśli stanie na odpowiednim polu lub **przejdzie przez nie**, kładzie przed sobą żeton z danym kamieniem



- **pola magicznych rzek** – po wejściu na nie gracz może (**ale nie musi**) spławić się magiczną rzeką łączącą dwa pola, od jednego magicznego wiru do drugiego (można to zrobić w obie strony, bo rzeka jest zaczarowana!)



Opisy kart artefaktów (pomarańczowy stos)

- 6 kart z artefaktami **dotychczasowymi** **temporarnymi punktami zdolności** (siły, inteligencji lub magii) – po wyciągnięciu takiej karty gracz kładzie ją nad swoim paskiem; karta działa przy najbliższym pojedynku z potworem; po pojedynku wraca na spód stosu



- 2 karty z artefaktami **przyspieszającymi ruch** – po wyciągnięciu takiej karty gracz ma dodatkowy rzut kostką w tej turze; po wykorzystaniu karta wraca na spód stosu
- 4 karty z artefaktami **do wykorzystania później**, czyli po dotarciu do określonej na karcie lokalizacji i wymianie u miejscowego maga na magiczne działanie. Po wyciągnięciu takiej karty gracz kładzie ją przed sobą poziomo (na razie nie jest ona aktywna). Gdy wejdzie na pole znajdujące się przy narysowanej na karcie lokalizacji (pole musi być w tym samym kolorze, co ramka kart) – **lub przejdzie przez nie** – odwraca kartę pionowo (teraz jest już aktywna) i korzysta z jej działania:



- **pancerz** – w przypadku najbliższej przegranej z potworem gracz rozgrywa z nim jeszcze jedną walkę (pełne trzy kroki);

UWAGA! jeśli w pierwszej walce użyto karty artefaktu lub przygody zmieniających zdolności gracza, w drugiej walce gracz nie może ich wykorzystać (wracają na spód stosu)



- **magiczny wywar** – w następnej turze po aktywowaniu karty gracz wywabia potwora z ukrycia i może z nim stoczyć walkę na dowolnym polu, bez zatrzymywania się na polu walki z potworem lub przechodzenia przez nie



- **klucz do wrót teleportacji** – po aktywowaniu karty gracz może przenieść jeden raz dowolnych graczy (włącznie ze sobą) na dowolne różne pola z cyframi



- **zwycięskie trofeum** – po dojściu do wskazanego na karcie lokalizacji gracz pokonuje potwora bez walki: ciągnie pierwszą z wierzchu kartę z zielonego stosu i zachowuje ją jako swoje trofeum

Po wykorzystaniu karty artefaktu gracz odkłada ją na spód stosu pomarańczowego.

UWAGA: jednocześnie można posiadać maksymalnie dwie dodatkowe karty (artefaktu lub przygody).



Opisy kart przygody (niebieski stos)

- 6 kart **straty** (szaleni naukowcy, elfy, ogr i wojownik, z którymi spotkanie osłabia graczy) – gracz kładzie ją przed dowolnym innym graczem i w ten sposób odbiera mu punkty jego zdolności; karta działa przy najbliższym pojedynku tego gracza z potworem, potem wraca na spód stosu



- 2 karty **czarownicy** i **czarownika** – gracz rzuca na innego wybranego gracza zaklęcie senności, przez co rywal traci rzut w następnej kolejce; karta wraca na spód stosu



- karta **nietoperza** – gracz zyskuje pomoc wampira i wygrywa bez walki następny pojedynek z potworem; jeśli posiada kartę artefaktu lub przygody zmieniającą punkty jego zdolności, nie używa jej i zachowuje ją do następnego pojedynku; karta wraca na spód



- karta **wilka** – gracz zyskuje pomoc wilkołaka i wygrywa bez walki następny pojedynek z potworem; jeśli posiada kartę artefaktu lub przygody zmieniającą punkty jego zdolności, nie używa jej i zachowuje ją do następnego pojedynku; karta wraca na spód



- 2 karty **krasnoludów** – gracz dostaje od krasnoludów dodatkową kartę artefaktu, a karta z krasnoludem wraca na spód niebieskiego stosu



- karta **czarnego smoka** – gracz wraca na start, karta wraca na spód

UWAGA: jednocześnie można w sumie posiadać maksymalnie dwie dodatkowe karty (artefaktu lub przygody).

UWAGA: w swojej kolejce każdy gracz może negocjować wymianę jednej ze swoich kart artefaktu lub przygody z dowolnym graczem.

Pojedynki z innymi graczami

Jeśli gracz wejdzie na pole, na którym stoi inny gracz, dochodzi pomiędzy nimi do pojedynku rozgrywanego na tych samych zasadach, co walki z potworami. Wygrany gracz może (**ale nie musi**) przenieść się na dowolne pole z cyfrą i równocześnie może (**ale nie musi**) przemieścić przegranego gracza (np. żeby oddalić go od jego celów) na pole jednej z ambasad jego królestwa.

Więcej inspirujących gier, zagadek i łamigłówek znajdziecie na www.KapitanNauka.pl

Pomysł gry: Hubert Bobrowski; ilustracje w środku i na pudełku: Maria Murawska; skład: Marcin Satro; projekt graficzny pudełka: Anna Wielbut