

SMOKI Z GŁĘBIN

Przygotowanie:

- stwórz planszę, łącząc **wyspą centralną losowo** 4 sektory (ikony w łączniku wskazują sektor = **królestwo**)
- na polach z flagą piracką umieść **losowo odkryte żetony okrętów** pirackich
- obok planszy umieść potasowane:
 - **zakryte** 3 talie **smoków** (wzorów, rewers różowy = 3, niebieski = 4, zielony = 5 pól), **odstoń** z każdej 2 karty
 - **zakrytą** talię **nagród** (misji, rewers z parą smoków), **odstoń** 4 karty
 - **zakrytą** talię **rafy koralowej**
- obok planszy umieść monety
- każdy z graczy:
 - otrzymuje w jednym kolorze **wszystkie** znaczniki **smoczyc** **ciał**
 - kolor zależy od liczby graczy (2 graczy = pomarańczowy i zielony, 3 +fioletowy, 4 +różowy, 5 +żółty)
 - otrzymuje przy 2/3/4/5 graczy = 14/11/8/7 **smoczyc** **głów**
 - dobiera 2 **niebieskie** karty wzorów i 4 monety

Dążymy do tego, żeby:

- rozmieszczać smoki na planszy, aby zajmowały pola ze statkami, a unikały wirów oraz dominować w sektorach
- zdobywać cele wykorzystując żetony okrętów pirackich i karty rafy koralowej

W swojej turze gracz:

- może **spasować**, odrzucając głowę smoka + wymieniając 1 kartę wzoru na inny kolor + pobierając 2 monety

1) Zagrywa z ręki 1 kartę wzoru:

A) układa ze znaczników głowy i ciała smoka wzór z karty:

- wzór może być obracany i odbity lustrzanie, **głowa może być na dowolnym polu**
- przynajmniej 1 element smoka musi **sąsiadować** z wyspą centralną lub ze smokiem **innego** gracza
- żaden element nie może sąsiadować z innym smokiem **tego** gracza
- na żadnym polu nie można dodać więcej niż 1 elementu smoka

B) jeżeli na polu jest:

- **wir/prąd morski** = odrzuć 2 monety za **każdą** część smoka **na takim** polu
- **złoto** = weź 1 monetę
- **rafa koralowa** = dobierz 1 z 2 kart rafy koralowej:
 - karty są **jednorazowe**
 - 2 okręty pirackie = zastępują **wskazane** 2 okręty
 - 4 okręty pirackie = zastępują **1 dowolny** okręt
 - 4 monety = zastępują 4 monety
 - ogon smoka = +1 smok we **wskazanym** **sektorze** przy zliczaniu przewagi w sektorach
- **okręt piracki** = weź znajdujący się tam żeton okrętu pirackiego

C) pozostali gracze, których smoki sąsiadują z nowym = +1 moneta z banku za **każdego** sąsiadującego smoka

2) Realizuje/bierze max. 1 kartę misji (opcjonalnie):

- odrzuć okręty pirackie wskazane na karcie misji
 - 2 okręty **tego samego koloru** = 1 okręt dowolnego koloru
- jeżeli na karcie jest **ikona rafy koralowej**, dobierz 1 z 2 kart rafy koralowej
- uzupełnij odkryte karty misji do 4

3) Dobiera do ręki 1 kartę wzoru:

- dobierz kartę wzoru (odkrytą lub zakrytą) **innego koloru** niż zagrana, uzupełnij odkryte karty wzoru do 2

Koniec gry:

- kiedy **wszyscy** gracze zużyją **wszystkie** smocze głowy

Punktacja:

- +1 pkt za 1 złoto / 1 posiadany okręt piracki
- +N pkt za niewykorzystane karty rafy koralowej (według ich wartości: statki, złoto)
- +N pkt za zrealizowane misje
- +5 pkt za zrealizowanie **największej** liczby misji (też w przypadku remisu)
- +3 pkt za każdy **odkryty** wir w sektorach, w których gracz ma najwięcej smoków (dla każdego sektora osobno)
 - połowa punktów za każdy **odkryty** wir w sektorze za **drugie** miejsce (dla każdego sektora osobno)
 - w przypadku remisu punktów wszyscy otrzymują punkty
 - w przypadku remisu smoków nie liczą się smoki z rafy koralowej
- w przypadku remisu sumy punktów decyduje liczba wykonanych misji

Pamiętaj:

- w grze 2-osobowej otrzymuje się 2 pkt (zamiast 3) za przewagę w sektorach, brak punktów za 2 miejsce/remis
- **smok przepływający przez prąd morski jest liczony w obu sektorach**

kolor czerwony = home rules; kolor niebieski = graliśmy z dodatkiem