

DRAKON

Stara smoczyca Drakon schwytała grupę odważnych poszukiwaczy przygód, którzy usiłovali niepostrzeżenie zakraść się do jej legowiska, aby ukraść złoto. Zamiast zjeść ich na miejscu, Drakon zdecydowała się na małą grę, w której chciwość uratuje jednego z bohaterów. Wypuściła przerażonych bohaterów u bram swojego magicznego labiryntu, a pierwszy z nich, który zbierze w nim 10 złotych monet, będzie mógł odejść wolno. Pozostali zostaną smoczą przekąską.

Opis gry

W grze *Drakon*, od dwóch do sześciu graczy wciela się w potężnych bohaterów, uwięzionych w legowisku smoczycy. Podczas rozgrywki gracze będą dokładać płytki komnat, budując legowisko, oraz poruszając się, odkrywając labirynt i zbierając monety aby wykupić swoją wolność.

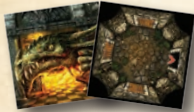
Cel gry

Gracze poruszają się po legowisku, zbierając monety z różnych komnat. Kiedy gracz zbiera monetę, podgląda jej wartość (liczbę na spodzie) i kładzie zakrytą przed sobą, trzymając ją w tajemnicy przed innymi graczami. Pierwszy gracz, który zbierze monety o łącznej wartości 10 lub więcej, **natychmiast** wygrywa grę!

Elementy gry



6 FIGUREK BOHATERÓW



72 PŁYTKI KOMNAT



28 ŻETONÓW MONET
(5 X „1”, 18 X „2”, 5 X „3”)



1 FIGURKA
DRAKON



6 KART BOHATERÓW



6 KART POMOCY

Gracze i bohaterowie

W grze *Drakon*, każdy z graczy kontroluje bohatera. W terminologii gry, słowo „bohater” odnosi się zarówno do gracza kontrolującego bohatera, jak również do postaci bohatera w grze. W związku z tym słowa „bohater” i „gracz” są używane zamiennie.

Przygotowanie gry

Aby przygotować rozgrywkę w *Drakon*, należy wykonać kolejno poniższe kroki:

1. **Ułożenie komnaty wejściowej:** Należy wyszukać komnatę wejściową i umieścić ją na środku obszaru gry.
2. **Przygotowanie stosu komnat:** Należy wymieszać pozostałe płytki i umieścić je zakryte w stosie obok obszaru gry.
3. **Przygotowanie skarbcza Drakon:** Należy umieścić wszystkie monety zakryte obok obszaru gry i wymieszać je aby stworzyć skarbiec Drakon. Pionek Drakon należy umieścić obok skarbcza.
4. **Ustalenie pierwszego gracza:** Należy w losowy sposób wybrać pierwszego gracza.
5. **Wybór bohaterów:** W kolejności tury, każdy z graczy wybiera jedną kartę bohatera i kładzie ją przed sobą, stroną z tekstem do dołu. Pomaga ona ustalić, który gracz kontroluje danego bohatera. Gracz bierze odpowiadającą figurkę bohatera i umieszcza ją na komnacie wejściowej.
6. **Dobranie startowej ręki:** Każdy gracz dobiera cztery płytki ze stosu komnat, tworząc w ten sposób swoją startową rękę.



KOMNATA
WEJŚCIOWA

Przebieg tury

Rozgrywka w *Drakon* składa się z serii tur. Każdą turę rozpoczyna pierwszy gracz, a następnie ruchy wykonują kolejni gracze, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W trakcie swojej tury aktywny gracz wykonuje **jedną** wybraną akcję: **DOKŁADA KOMNATĘ** lub wykonuje **RUCH**. Po wykonaniu akcji tura gracza się kończy.

Dołożenie komnaty

Bohater wybiera jedną płytkę komnaty ze swojej ręki i umieszcza ją w grze. Musi ułożyć ją tak, aby stykała się krawędzią z inną komnatą, już znajdującą się w grze. Gracz musi również zorientować dokładaną płytkę, tak aby **STRZAŁKI** nie wskazywały strzałek na innych, sąsiednich płytkach. Przykłady dozwolonych i niedozwolonych ułożeń komnat zostały przedstawione w ramce „Przykłady dokładania komnat” na stronie 2. Po tym jak bohater dołoży komnatę, dobiera wierzchnią płytkę ze stosu komnat.



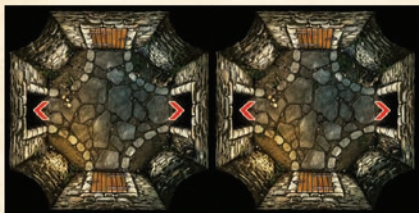
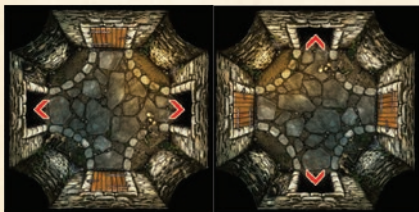
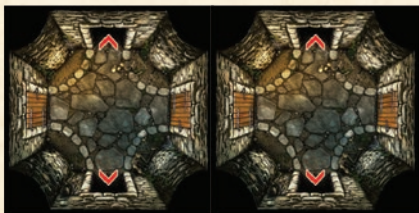
STRZAŁKA

Ruch

Bohater porusza się do sąsiedniej komnaty, zgodnie z kierunkiem wskazywanym przez strzałkę wydrukowaną na płycie komnaty, na której aktualnie się znajduje (patrz „Przykład ruchu” na stronie 2). Wiele komnat posiada efekty, które działają kiedy bohater do nich wchodzi lub je opuszcza. Każdy z tych efektów został opisany na przedniej stronie karty pomocy. Efekty komnat są podstawowym sposobem na zdobywanie monet. Przykładowo, kiedy bohater wchodzi do komnaty z symbolem „Znajdujesz monetę”, bierze jedną monetę ze skarbcza Drakon.

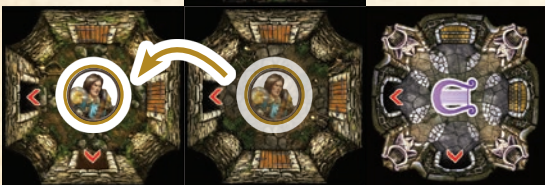
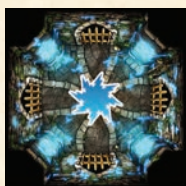
Przykłady dokładania komnat

Pierwsze dwa przykłady poniżej pokazują dozwolone ułożenie komnat. Przykład pod nimi jest niedozwolony, ponieważ strzałki na dwóch płytkach wskazują na siebie nawzajem.



Przykład ruchu

Bohater może poruszyć się wyłącznie w lewo, ponieważ na płytce nie ma strzałek wskazujących inne kierunki.



Drakon

Kiedy dołożona zostanie pierwsza komnata z symbolem „Ruch Drakon”, aktywny gracz wybiera dowolną, niezajętą komnatę w grze i umieszcza na niej figurkę Drakon.



SYMBOL
„RUCH DRAGON”

Kiedy bohater wchodzi do komnaty z symbolem „Ruch Drakon”, może poruszyć Drakon maksymalnie o trzy komnaty. Drakon może poruszyć się w dowolnym kierunku, ignorując strzałki i efekty komnat.

Spotkanie z Drakonem

Jeśli bohater skończy swoją turę w komnacie, w której znajduje się Drakon, lub jeśli Drakon zakończy swój ruch w komnacie zajmowanej przez jednego lub więcej bohaterów, muszą oni odbyć spotkanie z Drakonem. Należy zabrać wszystkich bohaterów z komnaty, w której znajduje się Drakon i umieścić ich w komnacie wejściowej. Następnie każdy z tych bohaterów zwraca do skarbcza Drakon losowo wybraną monetę.

Zwycięstwo

Kiedy gracz zbierze monetę, która sprawi że łączna wartość jego monet wyniesie 10 lub więcej, ogłasza on swoje zwycięstwo i odkrywa wszystkie swoje monety aby pokazać je innym graczom. Gra natychmiast się kończy, a ten gracz zostaje zwycięzcą.

Co teraz?

Znacie już wszystkie podstawowe zasady niezbędne aby rozegrać pierwszą partię w *Drakon*. Działanie efektów poszczególnych komnat zostało opisane na kartach pomocy.

Ze względu na dużą liczbę unikatowych efektów komnat, podczas gry mogą pojawić się wątpliwości co do ich działania. Jeśli będziecie mieli pytania odnośnie zasad, zajrzyjcie do części „Objaśnienia” na stronach 3-4. Poniżej zaprezentowano przykłady zasad, co do których często pojawiają się wątpliwości:

- Gracz może w dowolnym momencie gry dyskretnie podglądać wartości swoich monet.
- Jeśli w tekście efektu pojawia się słowo „może”, jego rozpatrzenie jest opcjonalne. W innym wypadku efekt jest obowiązkowy i bohater musi go rozpatrzyć (jeśli jest w stanie).
- Nie ma ograniczenia liczby płytek komnat, które gracz może mieć na ręce.



Objaśnienia

Ta część zawiera objaśnienia zasad, co do których mogą wystąpić wątpliwości w trakcie rozgrywki.

Efekty komnat

- Niezajęte komnaty to takie, w których nie ma **żadnych** figurek.
- Jeśli w tekście efektu pojawia się słowo „może”, jego rozpatrzenie jest opcjonalne. W innym wypadku efekt jest obowiązkowy i bohater musi go rozpatrzyć (jeśli jest w stanie).



Pusta komnata: Ta komnata nie posiada efektu, ale znajdują się na niej strzałki oznaczające w których kierunkach mogą poruszać się bohaterowie. W grze występują komnaty z jedną, dwiema lub trzema strzałkami.



Komnata wejściowa: W tej okrągłej komnacie rozpoczynają grę wszyscy bohaterowie. Nie posiada ona żadnego efektu. Komnata wejściowa nie może zostać zniszczona efektem „Zniszczenie komnaty” ani usunięta z gry efektem „Zamiana komnaty”, ale może zostać obrócona efektem „Obrót komnaty”. Kiedy bohater spotka się z Drakon, powraca na komnatę wejściową.



Zniszczenie komnaty: Ten efekt komnaty może podzielić legowisko Drakon na dwie lub więcej oddzielnych części. Komnata wejściowa nie może być celem tego efektu.



Ucieczka: Ten efekt komnaty może zostać wykorzystany w celu uniknięcia efektów „Wichury” lub „Magicznej harfy”.



Latająca komnata: Podczas przenoszenia tej komnaty, gracz może ją również dowolnie obracać, ale musi umieścić ją tak aby przylegała do komnaty znajdującej się w grze, w taki sposób, że strzałki na sąsiednich komnatach nie będą wskazywać na siebie nawzajem. Ten efekt komnaty może podzielić legowisko Drakon na dwie lub więcej oddzielnych części.



Tracisz monetę: Jeśli gracz nie posiada żadnych monet, ignoruje ten efekt.



Magiczna harfa: Ten efekt komnaty nie zmusza bohatera do wykonania akcji ruchu. Jeśli bohater sąsiaduje z dwiema komnatami z symbolem „Magicznej harfy”, do których może się poruszyć, wybiera do której z nich wchodzi. Jeśli gracz znajduje się w komnacie z symbolem „Głównego klucza” albo „Portalu”, nie musi wchodzić do sąsiadującej komnaty z symbolem „Magicznej harfy”.



Kontrola umysłu: Poruszając innego bohatera gracz musi wykonać nim dozwolony ruch, a wszelkie efekty, które mają miejsce kiedy ten bohater opuszcza aktualnie zajmowaną komnatę, nadal są rozpatrywane. Przykładowo, jeśli bohater znajduje się w pomieszczeniu z symbolem „Portalu” gracz może go poruszyć do dowolnej komnaty w grze.



Obrót komnaty: Gracz może obrócić dowolną komnatę, niezależnie od tego czy jest zajęta czy nie.



Ukradnij monetę: Jeśli gracz miałby ukraść monetę bohaterowi, który ich nie posiada, ignoruje ten efekt.



Zamiana komnaty: Kiedy gracz dokłada komnatę z ręki, musi zorientować ją w taki sposób, aby jej strzałki nie wskazywały na strzałki w sąsiednich komnatach. Ten efekt nie może usunąć z gry komnaty wejściowej.



Wichura: O ile bohater nie jest zmuszony do wykonania ruchu (np. przez „Kontrolę umysłu” lub zdolność Rycerza), kontrolujący go gracz wybiera kierunek ruchu. Jeśli pierwsza komnata, do której poruszy się bohater posiada symbol „Głównego klucza” lub „Portalu”, należy traktować ją tak, jakby posiadała strzałki we wszystkich dozwolonych kierunkach (tam, gdzie w sąsiednich komnatach nie ma strzałek wskazujących tę komnatę). Jeśli pierwsza komnata, do której poruszy się bohater posiada strzałkę wskazującą na sąsiednią komnatę z symbolem „Magicznej harfy”, bohater musi do niej wejść. Jeśli bohater nie jest w stanie poruszyć się o dwie komnaty, nie może wykonać akcji ruchu. Jeśli Drakon znajduje się w pierwszej komnacie, przez którą przechodzi bohater, nie spotyka on Drakon.

Monety

- Monety w skarbcu Drakon i zdobyte przez graczy pozostają zakryte w trakcie całej rozgrywki.
- Liczba na spodzie żetonu monety to jej wartość. Gracz może dyskretnie podglądać wartości swoich monet w dowolnym momencie gry, nie pokazując ich innym graczom.
- Kiedy gracz zwraca monetę do skarbcu Drakon, odkłada ją stroną z wartością do dołu i miesza z innymi monetami w skarbcu.

Drakon

- Drakon nie może być poruszana na ukos.
- Kiedy Drakon się porusza, tylko bohaterowie w komnacie, na której kończy ruch odbywają z nią spotkanie. Drakon **nie wpływa** na bohaterów znajdujących się w komnatach **przez które przechodzi**.
- Jeśli bohater wchodzi do komnaty w której znajduje się Drakon, **nie rozpatruje** efektu tej komnaty przed powrotem do komnaty wejściowej.
- Jeśli bohater odbywa spotkanie z Drakon na komnacie wejściowej, pozostaje w tej komnacie i zwraca jedną losowo wybraną monetę do skarbcu Drakon.
- Kiedy Drakon i dowolni bohaterowie znajdują się w komnacie wejściowej, a aktywny gracz wejdzie do komnaty z symbolem „Ruch Drakon” i zdecyduje, że porusza Drakon o zero komnat, wszyscy bohaterowie znajdujący się na komnacie wejściowej odbywają spotkanie z Drakon. Każdy z nich zwraca wówczas jedną losowo wybraną monetę do skarbcu Drakon.

Zdolności bohaterów

Zdolności na kartach bohaterów wykorzystywane są tylko podczas rozgrywki z opcjonalną zasadą „Bohaterowie!” (patrz „Bohaterowie!”).

Druidka: Druidka może zignorować efekt komnaty lub zdolność wrogię bohatera, który spowodowałby utratę przez nią monety. Druidka musi użyć swojej zdolności przed losowym wybraniem monety, którą straci. Druidka nie może użyć swojej zdolności odbywając spotkanie z Drakonem.

Rycerz: Jeśli Rycerz używa swojej zdolności, a w zajmowanej przez niego komnacie jest więcej niż jeden wrogi bohater, wówczas wybiera który z nich będzie celem zdolności.

Tropiciel: Tropiciel może użyć swojej zdolności podczas tej samej tury, w której wykonał akcję ruchu.

Czarodziejka: Czarodziejka nie może użyć swojej zdolności aby uniknąć efektu „Magicznej harfy”. Czarodziejka może użyć swojej zdolności aby wyjść z komnaty z symbolem „Wichury”, tylko jeśli może poruszyć się o dwie komnaty na raz.

Ruch

- Jeśli gracz nie może się poruszyć, jedyną akcją jaką może wykonać jest akcja dołożenia komnaty.

Płytki

- Nie ma ograniczenia liczby płytek komnat, które gracz może mieć na ręce.
- Jeśli stos komnat się wyczerpie, gracze nie dobierają płytek po dołożeniu komnaty.
- Jeśli gracz nie posiada na ręce żadnych płytek, jedyną akcją jaką może wykonać w swojej turze jest akcja ruchu.
- Jeśli gracz nie posiada na ręce żadnych płytek, a jego bohater nie może się poruszyć, ten gracz pomija swoją turę, a rozgrywkę kontynuuje kolejny gracz.
- Jeśli wszyscy gracze nie posiadają na rękach żadnych płytek, a ich bohaterowie nie mogą się poruszyć, gra natychmiast się kończy. Każdy z graczy odsłania swoje monety, a gracz który zebrał monety o najwyższej łącznej wartości wygrywa grę.

Zasady opcjonalne

W tej części opisane zostały opcjonalne zasady, których gracze używać aby urozmaicić rozgrywkę. Przed rozpoczęciem gry, gracze muszą uzgodnić których zasad opcjonalnych chcą używać.

Ucieczka z legowiska Drakon!

Ta opcjonalna zasada zmienia sposób osiągnięcia zwycięstwa. Gracz musi zebrać monety o łącznej wartości osiem, a następnie wejść do komnaty z symbolem „Uciezki” lub „Portalu” aby wygrać. Jeśli stos komnat się wyczerpał, a żaden z graczy nie może w dozwolony sposób dołożyć komnaty lub się poruszyć, wygrywa bohater który zebrał monety o najwyższej łącznej wartości.

Bohaterowie!

Ta opcjonalna zasada zapewnia każdemu z bohaterów specjalną zdolność, którą można wykorzystać raz na grę. Wybierając bohatera podczas przygotowania gry, każdy gracz kładzie przed sobą swoją kartę tekstem do góry.

Każda karta opisuje kiedy można skorzystać ze zdolności oraz sposób jej działania. Kiedy bohater używa zdolności, należy obrócić jego kartę. Dla wygody zdolności bohaterów zostały opisane także na karcie pomocy.

Krótka rozgrywka

Ta opcjonalna zasada skracza czas rozgrywki. Aby zwyciężyć, gracz musi zebrać monety o łącznej wartości siedem.

Rozgrywka drużynowa

Ta opcjonalna zasada pozwala parzystej grupie graczy podzielić się na zespoły. Należy podzielić graczy na dwuosobowe drużyny. Celem każdej drużyny jest zebranie monet o łącznej wartości dwadzieścia.

W rozgrywce czterosobowej, każdy z graczy siedzi naprzeciwko swojego partnera z drużyny, tak aby drużyny wykonywały ruchy na zmianę.

W rozgrywce sześciuosobowej, każdy gracz siedzi trzy miejsca w lewo od swojego partnera z drużyny, tak aby pierwszy członek każdego zespołu wykonał ruch, zanim zrobi to drugi członek tej drużyny.

Podczas rozgrywki partnerzy z drużyny wspólnie zbierają monety i mogą w dowolnym momencie podglądać monety w puli drużyny. Jeśli gracz traci monetę (lub zostaje okradziony), należy zabrać monetę z puli drużyny tego gracza.

Twórey gry

Projekt gry: Tom Jolly

Producenci: Steven Kimball i Derrick Fuchs

Redakcja i korekta: Adam Baker

Projekt graficzny: Monica Skupa oraz Michael Silsby i Michael Lanzel

Okladka: Dave Kendall

Ilustracje płytek: Henning Ludvigsen

Ilustracje postaci: Tom Garden

Dyrektor zarządzający grafiką: Andrew Navaro

Kierownictwo artystyczne: Andy Christensen

Kierownik produkcji: Eric Knight

Koordinacja produkcji: Jason Glawe

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Testerzy: Rick Cunningham, Rob Cunningham, Dave Johnson, Ray Lee, Dan Andoetoe, Mike Murphy, Pat Stapleton

Specjalne podziękowania dla: Brandona Freelsa i Toma Branda



© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Drakon oraz Fantasy Flight Supply są TM Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są © Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować te informacje. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. **TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.**