



✿ Kamil Pruszyński

✿ Jolanta Jaworska

Draconium

Instrukcja

Wciel się w jednego z rywalizujących ze sobą wojowników
i zbuduj potężną smoczą armię!
Walka będzie toczyć się między smokami wszystkich żywiołów.
Przemierzaj krainę zwaną Draconium w poszukiwaniu
smoczych jaj, trenuj młode smoki i stąp do walki
z przeciwnikiem, aby sprawdzić siłę swoich oddziałów.

Oznaczenia



ŻYWIOŁ
POWIETRZA



ŻYWIOŁ
WODY



ŻYWIOŁ
OGNIA



ŻYWIOŁ
ZIEMI



TALENT
POWIETRZA



TALENT
WODY



TALENT
OGNIA



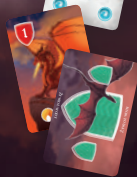
TALENT
ZIEMI

Rodzaje kart



KARTA
SMOCZEGO JAJA (44)

KARTA
MAŁEGO SMOKA (12)



KARTA
DUŻEGO SMOKA (24)

KARTA
ŻYWIOŁU (4)

Cel gry

Pokonaj przeciwnika, zdobywając przewagę na **FRONCIE** w jak największej liczbie kolumn **ŻYWIÓŁÓW**.

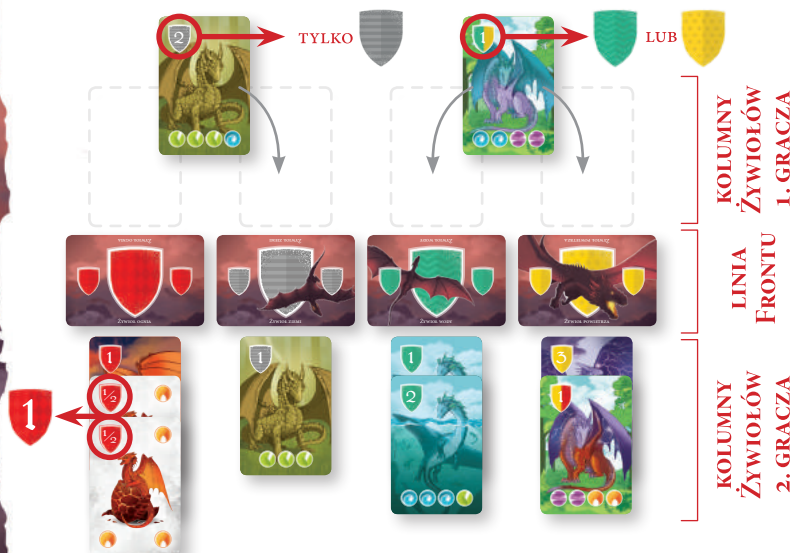
O zwycięstwie w danej kolumnie **ŻYWIÓŁU** decyduje wartość zebranych **PUNKTÓW ATAKU** na kartach zwerbowanych smoków. Im wyższa wartość **PUNKTÓW ATAKU**, tym większa szansa na wygraną.

Decydującą bitwę wygrywa wojownik, który zdobędzie więcej kolumn **ŻYWIÓŁÓW** niż przeciwnik.

Aatak 123
Wartość siły smoka.

Żywiol 
Symbolizuje przynależność smoka do konkretnego żywiołu.

Talent 
(ilość i rodzaj jaj potrzebnych do werbunku smoka)



Przygotowanie do gry

1. Rozłóż na stole w jednej linii między sobą a przeciwnikiem 4 karty **ŻYWIÓŁÓW**. Symbolizują one żywioły: wody, ognia, powietrza i ziemi. Wyłożone karty utworzą **LINIĘ FRONTU**, do której w trakcie trwania całej rozgrywki będziecie dokładać

karty zwerbowanych MAŁYCH lub DUŻYCH SMOKÓW. FRONT będzie składał się z 4 kolumn po obu Waszych stronach. KOLOR ŻYWIÓŁU na tarczy w lewym górnym rogu karty DUŻEGO lub MAŁEGO SMOKA wskazuje, w której kolumnie FRONTU należy położyć kartę zwerbowanego smoka.

Uwaga! NIEKTÓRE SMOKI POSIADAJĄ WIĘCEJ NIŻ JEDEN KOLOR ŻYWIÓŁU. W ICH PRZYPADKU MUSISZ ZDECYDOWAĆ, W KTÓREJ KOLUMNIE FRONTU JE UMIEŚCISZ. DECYDUJ Z ROZWAGĄ – SMOK WALCZY W WYBRANEJ KOLUMNIE DO KOŃCA GRY.



2. Potasuj karty DUŻYCH SMOKÓW. Z powstałej talii wyłóż w rzędzie 5 kart, tworząc KOSZARY. Z pozostałych kart uformuj stos i połóż go obok rewersem do góry. Stos ten pozwoli Wam uzupełnić braki w KOSZARACH, które powstaną w trakcie rozgrywki. LINIA KOSZAR musi zawsze składać się z 5 kart i natychmiast po AKCJI WERBUNEK, należy ją uzupełnić.

3. Potasuj razem karty SMOCZYCH JAJ i karty MAŁYCH SMOKÓW – mają identyczny rewers i na początku gry tworzą wspólną talię. Rozdaj sobie i przeciwnikowi po 3 karty – będzie to Wasza początkowa ręka (LIMIT KART POSIADANYCH NA RĘCE: 6). Następnie wyłóż w rzędzie 4 karty, tworząc GNIAZDO. Z pozostałych kart uformuj stos i połóż go obok rewersem do góry. Stos ten pozwoli Wam uzupełnić braki w GNIEZDZIE, które powstaną



w trakcie rozgrywki. LINIA GNIAZDA musi zawsze składać się z 4 kart i natychmiast po **AKCJI POSZUKIWANIA** należy ją uzupełnić.

Uwaga! JEŚLI W TRAKCIE UKŁADANIA GNIAZDA LUB JEGO UZUPEŁNIANIA (W DOWOLNYM MOMENCIE GRY) WSZYSTKIE WYŁOŻONE KARTY BĘDĄ POSIADAĆ TEN SAM SYMBOL TALENTU, NALEŻY NATYCHMIAST ODRZUCIĆ 3 Z NICH I UTWORZYĆ STOS KART ODRZUCONYCH, A GNIAZDO UZUPEŁNIĆ O NOWE KARTY. CZYNNOŚĆ POWTARZAMY DO MOMENTU, AŻ W GNIEZDZIE ZNAJDZIE SIĘ CO NAJMNIEJ 1 KARTA Z INNYM SYMBOLEM TALENTU. JEŚLI W DOWOLNYM MOMENCIE GRY ZABRAKNIJE KART DO UZUPEŁNIENIA GNIAZDA, NALEŻY UŻYĆ PRZETASOWANYCH KART ZE STOSU KART ODRZUCONYCH.



Ostatnia karta ma inny symbol Talentu od pozostałych.



Ostatnia karta ma taki sam symbol Talentu jak pozostałe.

Przebieg gry

Grę rozpoczyna ten z Was, kto ostatnio widział smoka.

W swojej turze **MUSISZ** wykonać **JEDNĄ Z 4 AKCJI**. REZYGNACJA Z WYKONANIA AKCJI JEST ZABRONIONA. Po wykonaniu akcji kolejka przechodzi na przeciwnika.

Możliwe akcje:

1. POSZUKIWANIE

Dobierz na rękę 1 odkrytą kartę z LINII GNIAZDA.

Jeżeli posiadasz na ręce 6 kart, przed wykonaniem tej akcji odrzuć 1 kartę na stos kart odrzuconych.

2. WYPRAWA

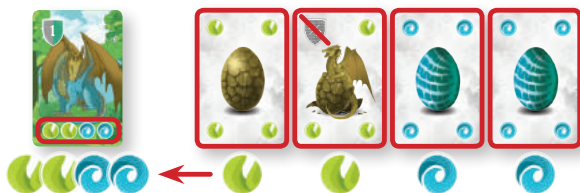
Dobierz na rękę pierwszą zakrytą kartę ze STOSU GNIAZDA.

Jeżeli posiadasz na ręce 6 kart, przed wykonaniem tej akcji odrzuć 1 kartę na stos kart odrzuconych.

3. WERBUNEK

Jeżeli posiadasz na ręce wystarczającą liczbę kart **SMOCZYCH JAJ** z odpowiednimi symbolami **TALENTÓW**, możesz zwerbować smoka do swojej armii.

W tym celu weź z LINII KOSZAR kartę **DUŻEGO SMOKA** i odrzuć odpowiednie karty **SMOCZYCH JAJ** na stos kart odrzuconych. Dołóż pobraną kartę do jednej z kolumn po swojej stronie **FRONTU**, zgodnie z **ŻYWIŁEM** na karcie **DUŻEGO SMOKA**. W swojej akcji możesz zwerbować tylko jednego smoka.



Uwaga! PRZY WYKONYWANIU TEJ AKCJI KARTA **MAŁEGO SMOKA** ROZPATRYWANA JEST JAKO KARTA **SMOCZEGO JAJA**. NIE BIERZE SIĘ POD UWAGĘ PRZYPISANEGO DO NIEJ KOLORU **ŻYWIŁU** ANI WARTOŚCI **ATAKU**.



4. TRENING

Dołóż z ręki 2 identyczne karty **MAŁEGO SMOKA** do jednej z kolumn po swojej stronie **FRONTU**, zgodnie z **ŻYWIŁEM** na karcie **MAŁEGO SMOKA**.

Obie karty na koniec gry będą traktowane jak 1 karta **DUŻEGO SMOKA** o **ATAKU** wynoszącym 1.

Uwaga! KART NA RĘCE NIE POKAZUJEMY PRZECIWNIKOWI!



Uwaga! 2 KARTY **MAŁEGO SMOKA** SĄ LICZONE JAKO 1 PUNKT **ATAKU**.

Zakończenie

Gra kończy się natychmiast, gdy jeden z graczy zgromadzi w dwóch dowolnych kolumnach **ŻYWIŁÓW** po swojej stronie **FRONTU** po 3 karty **DUŻYCH SMOKÓW** (2 karty **MAŁEGO SMOKA** są traktowane jak 1 karta **DUŻEGO SMOKA**).

Następnie należy zsumować wszystkie punkty **ATAKU** z kart **DUŻYCH SMOKÓW** i porównać ich wartość (oddzielnie dla każdej kolumny **FRONTU**). W danej kolumnie zwycięży gracz,

który zdobędzie przewagę punktową.

Decydującą bitwę wygrywa wojownik, który zdobędzie więcej kolumn **ŻYWIÓŁÓW** niż przeciwnik.

Jeżeli jest remis – gracze uzyskali przewagę w takiej samej ilości kolumn – oznacza to, że obaj gracze są tak samo silni i obaj zostają zwycięzcami.

W przypadku gdy w danej kolumnie **ŻYWIÓŁU** następuje remis, gracze porównują ilość **TALENTÓW** z kart **DUŻYCH SMOKÓW** w tej kolumnie. Każdy symbol to 1 punkt. Pod uwagę należy wziąć tylko te symbole, które są zgodne z **ŻYWIÓŁEM**, w którym toczy się walka. Gracz, który uzyska przewagę punktową, zdobywa sporną kolumnę **FRONTU**. W przypadku ponownego remisu, żaden z graczy nie zdobywa kolumny i pozostaje ona neutralna.

Uwaga! KAŻDA KARTA MAŁEGO SMOKA JEST LICZONA JAKO 1 PUNKT TALENTU.

PRZYKŁAD: Kamil i Ula mają tyle samo punktów **ATAKU** w kolumnie **ŻYWIÓŁU POWIETRZA**. Muszą zatem porównać ilość symboli **TALENTU** z kart **DUŻYCH SMOKÓW**. Przy porównywaniu biorą pod uwagę tylko symbole związane z powietrzem. Na poniższej ilustracji przewagę uzyskał Kamil, który zdobywa sporną kolumnę.

