

INSTRUKCJA

SIMURGH



S PIS TREŚCI

Wstęp i ogólny opis gry...1	Usuwanie płytek akcji z dziczy 10
Zawartość gry...1	Przywracanie płytek akcji 10
Jak czytać instrukcję...2	Kronika 11
Wasale 2	Zdolności smoków 11
Plansza do gry 2	
Płytki akcji 2	Koniec gry i punktacja...11
Płytki smoków 2	
Płytki celów 3	Twórcy gry...11
Przygotowanie gry...4	
Rozgrywka...6	Dodatek 01: Spis płytek akcji...12
akcja główna 6	Płytki produkcji #01-12 12
akcje dowolne 6	Płytki badań #13-20 13
Limity płytek i zasobów 6	Płytki transformacji #21-28 13
Rozmieszczenie wasali 7	Płytki mocy #29-36 14
Typy pól akcji 7	Płytki eksploracji #37-48 15
Budowa płytek akcji 7	
Wydawanie wasali 7	Dodatek 02: Spis płytek smoków...15
Pola akcji w mieście 8	Płytki smoków #49-72 15
Rozmieszczenie płytek akcji 10	Dodatek 03: Spis płytek celów...16
Płytki eksploracji 10	Płytki celów #73-84 16

Odkąd sprzymierzaliśmy się z Simurghami, mitycznymi smokami, Cieniści przestali niepokoić nasz lud. Pokonani przez Muratana, Władcę smoków, wycofali się w najgłębsze czeluści Starej Ziemi. Mieli już nigdy nie wrócić. Czuliśmy się bezpiecznie, powrócili: radość i spokój. Dopóki Władca Smoków nie odszedł wraz z Simurghami. Wśród nas pozostały tylko smoki najbardziej przywiązane do swoich jeźdźców. Stworzyliśmy więc klany, klany przerodziły się w rody, a każdy ród pękał wprost z dumny, powiększając stado tych majestatycznych bestii. Lecz lata pokoju sprawiły, że wśród ludzi osłabł duch walki. Teraz, gdy Cieniści ponownie nadchodzą, by siać spustoszenie, tylko najbardziej waleczni dostąpią zaszczytu i poprowadzą ludzkość do kolejnej wojny, by okryć się chwałą.

Poprowadź jeden z rodów, rośnij w siłę! Wytresuj smocze bestie, udowodnij, że tobie przeznaczone jest stanąć na czele ludzkości, kiedy Cieniści znów uderzą przeciwko twemu ludowi i potężnym Simurghom!

WSTĘP I OGÓLNY OPIS GRY

Simurgh jest grą dla 2-5 graczy, którzy zostają przywódcami potężnych rodów w fantastycznym świecie, w którym ludzie i smoki razem żyją, polują i walczą. Jako głowa potężnego rodu każdy z graczy jest hodowcą smoków, korzysta z ich wyjątkowych zdolności, zbiera zasoby i dąży do tego, by jego ród stał się najpotężniejszy poprzez zdobycie

największej ilości punktów mocy. Gra składa się z tur, w której każdy z graczy wykonuje 1 akcję główną i dowolną liczbę akcji dowolnych. Główną akcją jest zazwyczaj umieszczenie wasala w polu akcji.

W grze występują dwa typy wasali: włócznie – młodzi wojownicy każdego z rodów i jeźdźcy smoków – szlachetni wojownicy i myśliwi obdarzeni darem ujeżdżania *Simurghów*. W swojej turze gracz umieszcza jednego wasala w pustym polu akcji, by zdobyć zasoby, wymienić je na punkty mocy, zwerbować nowych wasali do swojego rodu lub wyhodować nowy rodzaj *Simurgha*.

W czasie rozgrywki gracze wspólnie budują planszę, losując i kładąc płytki akcji na planszy – w ten sposób mają możliwość zdobycia dodatkowych punktów mocy lub stworzenia nowych pól akcji (niektóre są dostępne dla wszystkich typów wasali, inne wyłącznie dla jeźdźców smoków). Po ułożeniu, a następnie odłożeniu określonej liczby płytek akcji poza planszę gra kończy się i zliczane są punkty mocy.

ZAWARTOŚĆ GRY

Przed rozpoczęciem gry ostrożnie wypchnij z szablonu wszystkie kartonowe elementy, posortuj drewniane elementy kształtami i kolorami, podziel pionki (wasali) kolorami. Egzemplarz gry *Simurgh* powinien zawierać:

1 planszę do gry

5 plansz graczy (w pięciu różnych kolorach)

99 Kartonowych płytek, w tym:

- 12 płytek produkcji ,
- 8 płytek badań ,
- 8 płytek transformacji ,
- 8 płytek mocy ,
- 12 płytek eksploracji ,
- 24 płytki smoków ,
- 12 płytek celów .

25 Figurek robotników (wasali), w tym:

- 15 włócznie (3 w kolorze każdego gracza),
- 10 jeźdźców smoków (2 w kolorze każdego gracza).

5 znaczników punktacji (1 w kolorze każdego gracza): 

120 żetonów zasobów, w tym:

- 20 żetonów  warzyw ,
- 20 żetonów  mięsa ,
- 20 żetonów  drewna ,
- 20 żetonów  kamienia ,
- 22 żetony  wiedzy ,
- 22 żetony  broni.

50+ znaczników zdolności 

Instrukcję.

Żetony zasobów i znaczniki zdolności

Powyżej podaliśmy przybliżoną liczbę znaczników zasobów i zdolności. W Twoim egzemplarzu może być o kilka znaczników danego typu mniej lub więcej. W każdym z tych przypadków gra jest kompletna i w pełni nadaje się do rozgrywki. Nie ma potrzeby stosowania żadnych zamienników.

JAK CZYTAĆ INSTRUKCJĘ

Simurgh posiada dwa tryby gry: Włóczykń i Władca Smoków. Tryb Włócznika jest prostszy i bardziej nadaje się do rozgrywki rodzinnej. Tryb Władcy Smoków jest bardziej złożony i zalecany dla tych graczy, którzy już wcześniej grali w tryb Włócznika. Poniższe zasady napisane zostały dla trybu Włócznika z modyfikacjami dla trybu Władcy Smoków oznaczonymi tym symbolem:

WASALE

Wszystkie figurki w kolorze gracza to jego wasale. Dzieli się oni na dwa typy:

- Włóczyńcy: włóczykń może używać każdego pola akcji z wyjątkiem tych pól, które mają symbol jeźdźcy smoków.



Włóczykń: pola akcji.

- Jeźdźcy smoków: jeździec smoków może używać każdego pola akcji bez symbolu, jak i pola akcji z symbolem jeźdźcy smoków.



Jeździec smoków: pola akcji.

PLANSZA DO GRY

Plansza do gry składa się z dwóch głównych obszarów: miasta i dziczy.



- Miasto zawiera określoną liczbę stałych pól akcji (wydrukowaną na planszy), które są zawsze dostępne podczas każdej rozgrywki. **1**
- Dzicz zawiera obszary na płytki akcji. Podczas gry gracze umieszczają płytki akcji na tych obszarach, udostępniając nowe pola akcji dla swoich wasali. **2**

PŁYTKI AKCJI



W grze występuje 5 typów płytek akcji: moc , eksploracja , transformacja , badania , produkcja . Każda płytka ma określoną liczbę pól akcji, którą gracze mogą wykorzystywać podczas gry.



Przykładowa płytka akcji - przód i tył

W każdej rozgrywce *Simurgh* duży część planszy ewoluuje i zmienia się w toku gry. Płytki umieszczane w dziczy odzwierciedlają śmiałe eksploracje i podporządkowanie dzikich obszarów. Wypełnioną płytkę akcji lub taką, która pozostaje pusta, usuwa się z planszy i odkłada na bok, by stała się częścią obszaru zwanego kroniką. Zebranie odpowiedniej liczby płytek w kronice jest jednym ze sposobów na zakończenie gry.

PŁYTKI SMOKÓW



Przykład: płytka smoka - przód i tył.



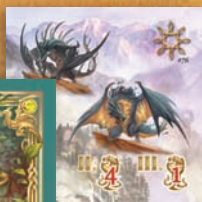
Każda płytka smoka przedstawia określony typ *Simurgha* wraz z jego unikalnymi zdolnościami. Za każdym razem gdy gracz otrzymuje płytkę smoka, umieszcza ją w swoim obszarze gry obrazkiem do góry i natychmiast kładzie na niej określoną liczbę znaczników zdolności. Dokładna liczba znaczników zależy od akcji, jaką gracz wykonał. Symbole na polu akcji wskazują liczbę znaczników, które gracz może pobrać i umieścić na nowej płytce smoka. Gracz może posiadać dowolną liczbę płytek smoków w każdym momencie gry.



Znaczniki zdolności

PAMIĘTAJ
Każdy znacznik zdolności otrzymany wraz z płytka smoka musi zostać położony na tej płytce.

PŁYTKI CELÓW



Podobnie jak płytki smoków, płytki celów nie mają żadnych pól akcji. Każda płytka celów daje za to możliwość zdobycia punktów mocy na końcu gry.

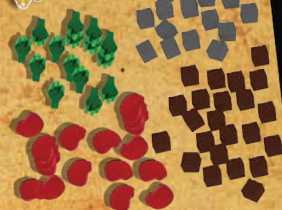
Złota zasada:

Jeśli zasada zdolności lub pola akcji stoi w sprzeczności z tymi regułami, zdolność lub pole akcji ma pierwszeństwo.

PRZYGOTOWANIE GRY

By przygotować grę, postępuj zgodnie z poniższymi poleceniami:

1. Rozłóż planszę i ułóż ją na środku obszaru gry. Zostaw trochę pustego miejsca obok planszy na obszar kroniki. **1**
2. Posegreguj wszystkie płytki według ich typu (smoki , cele , moce , produkcja , itd.), potasuj każdy stos płytek i połącz obrazkiem w dół obok planszy. **2**
3. Potasuj płytki celów i połącz je obrazkiem w dół na przeznaczonym dla nich miejscu na planszy. **3**
4. Losowo odłóż (włóż z powrotem do pudełka bez patrzenia):
 - a. 4 płytki produkcji 
 - b. 4 płytki eksploracji 
 - c. 3 płytki transformacji 
 - d. 3 płytki badań 
5. Rozdaj każdemu z graczy planszę gracza w innym kolorze i upewnij się, że wszystkie plansze położone są na stronie trybu gry Włócznika **4** (). W trybie Władcy Smoków pamiętaj, by ułożyć plansze graczy na stronie Władcy Smoków). Każdy gracz otrzymuje również znacznik punktacji i umieszcza go na miejscu oznaczonym „0” na torze punktacji. **5**
6. Rozdaj każdemu graczowi po 1 włóczniku i 1 jeźdźcu smoków w odpowiednim kolorze. **6** Wszystkich nieużywanych wasali umieść z boku planszy do gry. **7**
7. Utwórz stosy z żetonów zasobów oraz znaczników zdolności smoków i umieść je tak, by każdy z graczy miał do nich łatwy dostęp. **8**
8. Rozdaj każdemu z graczy po 2 żetony warzyw , 2 żetony wiedzy  i po 1 z każdego pozostałego zasobu. Żetony zasobów kładzie się w Obszarach zasobów znajdujących się na planszy gracza. **9**
9. Gracz, który jako ostatni dosiadał smoka (w ostateczności można uznać jeźdźcenia na koniu, kucyku lub na dużym psie), rozpoczyna grę.



10. Rozdaj każdemu z graczy 1 losowo wybraną (zakrytą) płytkę mocy . Pozostałe płytki mocy usuń z gry i odłóż do pudełka. Gracze mogą zawsze podglądać swoje płytki mocy , ale nie powinni pokazywać ich innym graczom. Gdy rozgrywka obejmuje mniej niż 5 graczy, niektóre z płytek mogą być użyte do zablokowania obszaru w dzicy (5). W trybie Władcy Smoków ostatni z graczy otrzymuje 3 losowo wybrane płytki mocy , zatrzymuje 1 dowolnie wybraną dla siebie, a pozostałe podaje graczowi po swojej prawej stronie. Gracz ten dociąga dodatkową 1 płytkę mocy i wybiera ze wszystkich płytek jedną dla siebie. Pozostałe płytki oddaje kolejnemu graczowi po prawej. Procedura powtarza się aż do chwili, gdy każdy z graczy będzie miał 1 płytkę mocy).

11. Rozdaj każdemu z graczy: 1 losową płytkę produkcji , 1 losową płytkę badań i 1 losową płytkę eksploracji (5). W trybie Władcy Smoków potasuj płytki produkcji , badań , transformacji i eksploracji , następnie wyciągnij 4 i ułóż je na środku stołu. Gracze po kolei biorą po 1 płytce i od razu uzupełniają zestaw płytek, ciągnąc i odkrywając nową płytkę akcji. Gdy już każdy z graczy wziął po 1 płytce, powtarzają to raz jeszcze, tak by każdy z nich w sumie

wziął po 2 płytki akcji).

12. Odkryte płytki wtasuj w stos pozostałych płytek akcji i połóż obrazkiem w dół na przeznaczonym do tego miejscu na planszy. Dociągnij 4 płytki z nowo utworzonego stosu i umieść je obrazkiem do góry w obszarach ponumerowanych od 1 do 4.

13. Rozdaj każdemu z graczy 1 losowo wyciągniętą płytkę smoka (5). W trybie Władcy Smoków każdy gracz otrzymuje 3 losowo wyciągnięte płytki smoków , wybiera 1 z nich, resztę odkłada na stos płytek smoków – wszyscy gracze jednocześnie odkrywają wybrane płytki smoka . Wszyscy gracze jednocześnie umieszczają swoje smoki obrazkiem do góry w swoim obszarze gry z 3 znacznikami zdolności. Na koniec stos płytek smoków należy potasować.

14. Wybierz typ rozgrywki: krótki, średni lub długi. Szczegółowe informacje na temat długości rozgrywki znajdziesz w części: **Koniec gry i punktacja** na stronie 11.

Jesteście gotowi, by zagrać w *Simurgh*.



Wybór długości rozgrywki

Jeśli gracze po raz pierwszy, zalecamy wybór krótkiej gry, która kończy się albo w momencie gdy 4 płytki celów ułożone zostały obrazkiem do góry na planszy (w miejscu pomnika Władcy Smoków), albo w momencie gdy w kronice znajdzie się 8 płytek akcji. Szczegółowe informacje na temat długości rozgrywki znajdują się w części pt. **Koniec gry i punktacja** na stronie 11.

ROZGRYWKA

Rozgrywka w *Simurgh* składa się z szeregu tur. Podczas swojej tury gracz umieszcza jednego ze swoich wasali na polu akcji albo ściąga tyłu wasali z planszy, ilu chce. Każda z tych dwóch akcji uważana jest za akcję główną. Gracz może również wykonać dowolną liczbę akcji dowolnych (takich jak użycie zdolności smoków) w swojej turze.

AKCJE GŁÓWNE

Podczas trwania swojej tury gracz musi wykonać jedną z następujących akcji jako swoją akcję główną:

- Umieścić wasala (włócznika lub jeźdźca smoków) na polu akcji w mieście lub w dzicy i od razu wykorzystać efekt tego pola akcji. Szczegółowe informacje dotyczące płytek znajdują się na stronie 12.
- Wycofać dowolną liczbę swoich wasali z miasta i/lub dzicy.

Wycofywanie wasali

Gracz może wycofać dowolną liczbę swoich wasali, nawet jeśli wciąż posiada wasali, których mógłby ustawić na planszy.

Gracz może zabrać dowolną liczbę swoich wasali z planszy (ale nie może ich zabrać z nieaktywnej przestrzeni poza planszą).

AKCJE DOWOLNE

W czasie trwania swojej tury - przed, w trakcie lub po rozegraniu efektu pola akcji - gracz może rozegrać, w dowolnej kolejności, każdą z następujących akcji dowolnych **jeden raz** na turę:



Przykład akcji dowolnej: umieszczenie płytek akcji w dzicy.

- 1 Umieścić płytkę w dzicy: tę akcję dowolną można wykonać tylko bezpośrednio przed umieszczeniem wasala. Jeśli nie ma wolnych obszarów na płytce w dzicy, możesz zapłacić 1 żeton broni, by uzyskać wolny obszar, usuwając z dzicy 1 płytkę produkcji, transformacji, badań lub mocy (ale **nie wolno** usunąć płytki eksploracji). Po tym jak umieścisz płytkę w obszarze dzicy, natychmiast otrzymujesz widoczne na tym obszarze zasoby. 2



Przykład akcji dowolnej: przesunięcie jeźdźcy smoków na płytce eksploracji

- Przesunąć jeźdźcy smoków na płytce eksploracji: przesunąć jeźdźcy smoków jedno pole niżej na ścieżce eksploracji na płytce eksploracji 3 (szczegółowe informacje na temat eksploracji znajdziesz w części dotyczącej płytek eksploracji).

- Użyć zdolności smoka: by wykonać tę akcję dowolną, usunąć znacznik zdolności 4 z dowolnej płytki smoka w swoim obszarze gry i natychmiast rozegrać tę zdolność smoka. 5



Przykład akcji dowolnej: użycie dwóch zdolności smoka

PAMIĘTAJ

gracz może rozegrać kilka zdolności smoka pod warunkiem, że znacznik zdolności jest usunięty z każdej użytej zdolności (Zdolność bez znacznika nie może zostać użyta).

LIMITY PŁYTEK I ZASOBÓW

Na końcu tury każdego gracza (po umieszczeniu wasala, wykonaniu akcji związanej z polem akcji zajmowanej przez wasala i wykonaniu możliwych akcji dowolnych), gracz musi:

- Odrzucić tyle płytek akcji (jakiegokolwiek typu), poprzez odłożenie ich na dół lub na wierzch zbioru płytek w kwaterach zwiadowców, żeby na ręku zostało ich maksymalnie 5. Nie można odrzucać płytek mocy.
- Odłożyć do wspólnej puli zasoby, jeśli ich liczba przekracza 15 (5 12 w trybie Władcy Smoków). Ta liczba odpowiada obszarom zasobów na planszy gracza. Możesz dowolnie wybrać zasoby, które odrzucisz.



Plansza gracza z 12 lub 15 obszarami zasobów.



Przykład 1: Koniec tury gracza.

PRZYKŁAD 1:

Anna zakończyła swoją turę. Na rękę ma nadal 2 płytki badań i 4 płytki eksploracji (w tej kolejce zagrała 1 płytkę mocy 1). Musi odrzucić 1 płytkę i zdecydowała, że odrzuci 1 płytkę eksploracji. Anna ma również 6 żetonów warzyw, 3 kamienia, 5 drewna i 4 broni, razem więc ma 18 zasobów. Musi odrzucić 3, żeby mieć 15, więc odkłada 1 żeton broni i 2 żetony warzyw. 3

ROZMIESZCZENIE WASALI

Na pojedynczym polu akcji przeznaczonym dla wasali (włóczników/jeźdźców smoków) nie może stać więcej niż 1 wasal. Jeśli takie pole zostało już zajęte przez wasala, nie można tam umieścić kolejnego, bez względu na to, kto pierwszy umieścił tam wasala.



Pojedyncze pola akcji (dla włócznika/jeźdźcy smoków).

Na polu akcji z wieloma miejscami dla wasali (włóczników/jeźdźców smoków) może stać dowolna liczba wasali. Dodatkowo pola akcji włóczników (zarówno dla jednego jak i kilku) mogą być zajmowane przez każdego z wasali, ale pola akcji jeźdźców smoków (zarówno dla jednego jak i kilku) mogą być zajmowane tylko przez jeźdźców smoków. Włócznik nigdy nie może wejść na pole akcji jeźdźców smoków.



Pola akcji z wieloma miejscami dla wasali (włóczników/jeźdźców smoków)

TYPY PÓL AKCJI

Po tym jak wasal wejdzie na pole akcji, gracz natychmiast czerpie związane z nim korzyści. Korzyści, jakie gracz otrzymuje, dzielą się na dwa typy:

1. **Zysk:** pole akcji z symbolami zasobów lub płytek pozwala graczowi, który się na nim znajdzie, na pobranie tych zasobów i umieszczenie ich w swoim obszarze gry.



Pole akcji: zysk

2. **Wymiana:** pola akcji z tym symbolem pozwalają znajdującemu się na nich graczowi wymienić zasoby, punkty mocy i/lub wasali pokazanych po lewej stronie strzałki na to, co znajduje się po jej prawej stronie. Zasoby, które są potrzebne do wymiany, zawsze oznaczone są symbolem. Jeśli gracz nie może w pełni wykorzystać efektu pola akcji, nie może umieścić tam wasala.



Pole akcji: wymiana.

PRZYKŁAD 2

Michał umieszcza jednego ze swoich włóczników w koszarach. Natychmiast oddaje 3 żetony warzyw i 1 żeton mięsa ze swoich zasobów do wspólnej puli. W zamian bierze nowego włócznika swojego koloru, dodając jego figurkę do swojego zestawu dostępnych wasali.

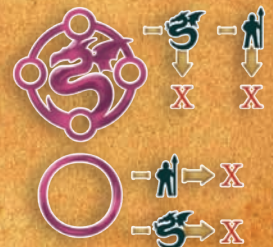
BUDOWA PŁYTEK AKCJI

	1. TYP i numer płytki akcji (szczegółowe informacje na stronie 12)
	2. Pole akcji dla wielu wasali z akcją zysk
	3. Przykład pojedynczego pola akcji wasali - zysk
	4. Przykład pojedynczego pola akcji wasali - wymiana
	5. Przykład pojedynczego pola akcji wasali - wymiana

Przykład płytki akcji.

WYDAWANIE WASALI

Niektóre pola akcji z akcją wymiany pozwalają graczowi na wydawanie wasali w celu wymiany ich na zasoby i punkty mocy. Wydany wasal powraca do wspólnej puli. Graczowi **nigdy nie wolno** wydać ostatniego wasala (niezależnie od jego typu). Ilekroć gracz wydaje wasala, w pierwszej kolejności musi wydać któregoś z nieprzydzielonych wasali. Jeśli gracz nie ma takich wasali, dopiero wtedy wydaje wasala znajdującego się na innym polu akcji.



Przykład: pola akcji z akcją wymiany wasali.

POLA AKCJI W MIEŚCIE

Część planszy przedstawiająca miasto oferuje 12 pól akcji dostępnych dla graczy w każdym typie rozgrywki. Każde pole daje określone korzyści graczowi, który umieści na nim jednego ze swoich wasali.



4. Smocze iglice (dla 1 lub więcej jeźdźców smoków): gracz otrzymuje 1 żeton mądrości . **4**



Pole akcji w mieście: główny rynek

5. Główny rynek (dla 1 lub więcej wasali): gracz otrzymuje 1 żeton warzyw lub 1 punkt mocy. **5**

6. Koszary (dla 1 lub więcej wasali): gracz wymienia 3 żetony warzyw i 1 mięsa na 1 włócznika . **6**



Pole akcji w mieście: koszary.

7. Tereny łowieckie (dla 1 lub więcej wasali): gracz wymienia 2 żetony warzyw i 3 mięsa na 1 jeźdźcę smoków . **7**

Pole akcji w mieście: tereny łowieckie



Pole akcji w mieście: arena do ćwiczeń.

8. Arena do ćwiczeń (dla 1 lub więcej wasali): gracz wymienia 3 żetony drewna na 2 znaczniki zdolności i od razu umieszcza je na płycie smoka. Wszelkie niepołożone znaczniki zdolności wracają natychmiast do wspólnej puli. Pamiętaj, że każdy znacznik zdolności należy położyć w pierwszej kolejności na lewym skrajnym polu na płycie smoka (szczegółowe informacje znajdują się na stronie 11). **8**



Pole akcji w mieście: zbrojownia

1. Zbrojownia (dla pojedynczego wasala): gracz otrzymuje 1 żeton broni . **1**

2. Biblioteka (dla pojedynczego wasala): gracz otrzymuje 2 żetony mądrości . **2**



Pole akcji w mieście: biblioteka.



Pole akcji w mieście: kuźnia

3. Kuźnia (dla 1 lub więcej wasali): gracz wymienia 1 żeton drewna i 1 żeton kamienia na 2 żetony broni . **3**



Pole akcji w mieście: smocze iglice.





Pole akcji w mieście: plac budowniczych.

9. Plac budowniczych (dla 1 lub więcej jeźdźców smoków): gracz wymienia 2 żetony kamienia  na 2 znaczniki zdolności  i od razu umieszcza je na płytce smoka. Wszelkie niepołożone znaczniki zdolności wracają natychmiast do wspólnej puli. Pamiętaj, że każdy znacznik zdolności należy położyć w pierwszej kolejności na lewym skrajnym polu na płytce smoka (szczegółowe informacje znajdują się na stronie 11). 



Pole akcji w mieście: tereny hodowlane.

10. Tereny hodowlane (dla 1 lub więcej jeźdźców smoków): gracz wymienia 1 żeton warzyw , 1 mięsa , 1 drewna , 1 kamienia  i 1 broni  na 3 płytki smoków, które dociąga z wierzchu talii płytek smoków. Gracz może je obejrzeć i położyć 1 z nich w swoim obszarze gry, a pozostałe 2 zwraca. Gracz kładzie 3 znaczniki zdolności  na nowo otrzymanej płytce smoka. 

11. Kwatery zwiadowców (dla 1 lub więcej wasali): gracz otrzymuje 1 żeton kamienia  lub 1 drewna , następnie bierze jedną z płytek leżących na planszy obrazkiem do góry, płacąc natychmiast koszt jej zakupu widniejący na obszarze, gdzie leżała płytka.  Zamiast brać jedną z płytek leżących na planszy obrazkiem do góry, gracz może wydać 1 żeton broni , by wziąć jedną płytkę z wierzchu stosu płytek akcji leżących obrazkiem w dół.  Jeśli gracz pobierze jedną z płytek akcji leżących na planszy obrazkiem do góry, wszystkie pozostałe płytki przesuwają się w dół (z obszaru oznaczonego wyższym numerem na obszar o niższym numerze), a obszar z numerem 4 zostaje uzupełniony płytką akcji wyciągniętą ze stosu i odwróconą obrazkiem do góry. 

PRZYKŁAD 3

Anna postawiła jednego ze swoich włóczników w polu akcji kwater zwiadowców . Decyduje się wybrać 1 żeton drewna  (pole akcji pozwala jej na otrzymanie 1 żetonu drewna  lub 1 kamienia ). Następnie wymienia 1 broń  i 1 żeton mądrości  na leżącą obrazkiem do góry płytkę z obszaru nr 3. Płaci koszt zakupu płytki i natychmiast otrzymuje 2 punkty mocy . Po zakończeniu swojej tury Anna przesuwa płytkę akcji z obszaru nr 4 na obszar nr 3 i wyciąga nową płytkę akcji ze stosu płytek, kładąc ją obrazkiem do góry na zwolnionym obszarze nr 4.

12. Pomnik Władcy Smoków (dla 1 lub więcej jeźdźców smoków): gracz wyciąga 3 płytki celów ze stosu (po szczegółowe informacje na temat płytek celów zajrzyj na stronę 16).



Pole akcji w mieście: kwatery zwiadowców.

Gracz może je obejrzeć i nie wybrać żadnej płytki albo położyć 1 z nich na pustym polu celów na planszy. Zanim umieści tam płytkę, musi opłacić koszt jej umieszczenia widoczny na wybranym przez polu celów. Gracz natychmiast otrzymuje taką liczbę punktów mocy , jaka widnieje na wybranym polu. Niewykorzystane płytki celów wracają na wierzch **lub** na spód stosu płytek celów. Gracz decyduje, w jakiej kolejności umieści płytki. 



Pole akcji w mieście: pomnik Władcy Smoków.



ROZMIESZCZANIE PŁYTEK AKCJI

W ramach akcji dowolnej gracz może umieścić 1 płytkę akcji na pustym obszarze w dzicy. Jeśli nie ma już pustych obszarów (a gracz nie chce lub nie ma możliwości usunięcia płytki akcji, używając żetonu broni ) , wtedy gracz nie może położyć płytki akcji. Kiedy gracz umieszcza płytkę akcji, powinien wykonać kolejni poniższe czynności kolejności:

1. Zapłacić żetonem broni , by usunąć 1 płytkę akcji z dzicy (opcjonalnie, tylko wtedy gdy nie ma wolnych obszarów na płytki w dzicy).
2. Położyć płytkę akcji na wolnym obszarze w dzicy.
3. Wziąć zasoby widoczne na obszarze, na którym właśnie położył płytkę akcji.
4. Umieścić jednego ze swoich wasali na położonej płytce akcji. **Jeśli gracz nie jest w stanie umieścić wasala, nie wolno mu położyć tej płytki akcji.**

UWAGA
Niektóre z obszarów na płytce w dzicy są dostępne tylko w rozgrywce dla 3 i więcej graczy.

PRZYKŁAD 4

W swojej turze Michał decyduje się umieścić jedną ze swoich płytek akcji na planszy. ❶ Wybiera płytkę produkcji  i umieszcza ją w obszarze z symbolem 1 żetonu drewna  lub 1 żetonu kamienia.  Decyduje się pobrać 1 żeton drewna. ❷



Przykład 4: Położenie płytki akcji w dzicy i otrzymanie zapłaty.

Następnie musi umieścić 1 wasala na dowolnym polu właśnie położonej płytki. ❸ Wybiera pole, które pozwala mu wziąć 3 żetony warzyw  i 1 żeton mięsa  ze wspólnej puli. ❹



Przykład 4: wykonanie akcji.

PŁYTKI EKSPLORACJI



Przykładowa płytki eksploracji

Płytki eksploracji są specjalnymi płytkami akcji, które pozwalają graczom zdobywać dodatkowe korzyści w trakcie gry. Kładąc płytkę eksploracji, gracz musi również umieścić jeźdźca smoków na najwyższym z pól akcji, płacąc koszt ruchu (zaznaczony na górze płytki) i zyskując jednocześnie korzyści oznaczone symbolami. Od swojej następnej tury (i tylko raz na turę), jako akcję dowolną, gracz może zapłacić koszt ruchu, by przesunąć swojego jeźdźcę smoków o 1 poziom w dół, na puste pole akcji, by otrzymać korzyści przypisane do tego pola akcji. Obowiązują tu następujące zasady:

- Jeźdźca smoków nie można przesunąć w dół więcej niż raz na turę, nawet jeśli gracz może zapłacić za więcej niż jeden taki ruch.
- Jeśli nie ma wolnego pola akcji poniżej, jeźdźca smoków nie można tam przesunąć.
- Płytki eksploracji  nie może mieścić dwóch lub więcej jeźdźców smoków należących do tego samego gracza.
- Płytki eksploracji nie można nigdy usunąć z planszy, wydając 1 żeton broni  przed umieszczeniem innej płytki akcji.
- Płytkę eksploracji należy usunąć z obszaru i przenieść do kroniki, gdy dowolny jeździec smoków dotrze do najniższego (końcowego) pola akcji, lub kiedy na płytce nie ma już ani jednego jeźdźcy smoków.

USUWANIE PŁYTEK AKCJI Z DZICZY

Płytkę akcji należy natychmiast usunąć z gry, jeśli:

- Płytki opustoszeje (nie ma żadnych wasali na żadnym z pól płytki akcji).
- 4 wasali (3 w rozgrywce 2-3 osobowej) zajmuje pola akcji na płytce (nie dotyczy płytki eksploracji).
- Gracz odrzuca 1 żeton broni , by usunąć płytkę akcji w swojej turze (pamiętając, że w ten sposób **nigdy** nie usuwa się płytek eksploracji ).

Wszyscy wasale z płytki natychmiast wracają do swoich graczy (gracze mogą ich użyć w następnych turach). Usunięta płytki trafia do obszaru kroniki obok planszy.

UWAGA

Pamiętaj, że płytki celów nie są płytkami akcji i dlatego nigdy nie usuwa się ich z planszy!

ZWRACANIE PŁYTEK AKCJI

Za każdym razem gdy gracz musi zwrócić jakieś płytki (najczęściej gdy gracz wybiera pojedynczą płytkę z kilku), wracają one - według uznania gracza - na wierzch lub na spód stosu, z którego zostały wyciągnięte. Pamiętaj, że płytki usunięte w trakcie przygotowania gry, powracają do pudełka i nie są używane w dalszej grze.

Wszystkie płytki usuwane z dziczy w czasie gry (poprzez osiągnięcie maksymalnej liczby wasali, porzucone przez wasali lub przez wydanie żetonu broni) przesuwane są na bok planszy, tworząc obszar zwany kroniką. Wypełnienie obszaru kroniki określoną liczbą płytek jest jednym ze sposobów zakończenia gry. Więcej informacji na temat zakończenia gry znajduje się poniżej, w części: Koniec gry i punktacja.

ZDOLNOŚCI SMOKÓW

Gracz może wykorzystywać zdolności smoków w dowolnej chwili swojej tury. Za każdym razem gdy używana jest zdolność smoka, usuwa się odpowiadający jej znacznik z płytki smoka. Gracz nie może użyć zdolności smoka, jeżeli odpowiednia zdolność nie posiada znacznika. Szczegółowe informacje na temat każdej płytki smoków i każdej ze zdolności smoków znajdują się na stronie 15.

Umieszczanie znaczników zdolności smoków

Niektóre akcje pozwalają graczom umieścić nowe znaczniki zdolności na ich płytkach smoków. Gdy gracz umieszcza znacznik zdolności na płytce smoka:

- znacznik zdolności musi zawsze trafić na pierwsze puste pole zdolności smoka, patrząc od lewej strony płytki.
- gracz nie może nigdy umieścić znacznika na polu zdolności mającym już znacznik (na polu zdolności smoka nie może znajdować się więcej niż 1 znacznik).

Wszelkie znaczniki zdolności, których nie ma jak umieścić na płytkach smoków (dlatego, że wszystkie zdolności smoków są już pełne), przepadają.



Wykorzystywanie zdolności smoka i umieszczanie znacznika zdolności.

Zdolności jednorazowe

Zdolności smoka z tym symbolem  można użyć tylko raz w czasie gry. Graczowi wolno umieścić znacznik zdolności na tym symbolu tylko wtedy, gdy otrzymuje posiadającą ten symbol płytkę smoka, postępując według zwykłych zasad umieszczania znaczników zdolności (zawsze w pierwszej kolejności na pustym polu zdolności po skrajnej lewej stronie). Jeśli gracz nie może w tym momencie umieścić znacznika zdolności na polu jednorazowej zdolności, nie będzie mógł również uzupełnić go później.



Jednorazowa zdolność.



Zdolność wielorazowego użytku.

KONIEC GRY I PUNKTACJA

Koniec gry następuje, gdy zostaje spełniony jeden z poniższych warunków:

- Liczba płytek celów leżących na planszy obrazkiem do góry (przy pomniku Władcy Smoków) równa jest 4 dla gry krótkiej lub średniej lub wynosi 5 dla gry długiej.
- Liczba płytek w kronice równa jest 8 dla gry krótkiej, 11 dla gry średniej lub 14 dla gry długiej.

Gdy następuje jedna z powyższych sytuacji, każdy z graczy (za wyjątkiem tego, który wywołał zakończenie gry) wykonuje ostatnią turę. Następnie gra kończy się i zliczane są punkty. Podczas sumowania liczby punktów mocy najpierw zliczyć należy wszystkie płytki celów dla każdego z graczy. Każdy gracz również otrzymuje 1 punkt mocy  za każde 3 zasoby pozostające w jego posiadaniu.

 W trybie Władcy Smoków, zamiast 1 punktu mocy za każde 3 zasoby, każdy gracz dostaje:

- 5 punktów mocy     , jeśli nie pozostały mu żadne zasoby (nie! dla marnotrawstwa – nagradzamy wysoką wydajność),
- 3 punkty mocy   , jeśli pozostało mu od 1 do 3 zasobów, niezależnie od ich rodzaju,
- 1 punkt mocy , jeśli pozostało mu od 4 do 6 zasobów, niezależnie od ich rodzaju,
- 0 punktów mocy za zasoby, jeśli pozostało mu więcej niż 7 zasobów (smoki i skąpstwo to mieszanka wybuchowa i wielce niepożądana).

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa. W razie remisu wszyscy gracze z tą samą liczbą punktów dzielą się zwycięstwem. Jeśli gracze, którzy mają taką samą liczbę punktów, nie chcą dzielić się zwycięstwem, w tym przypadku gracz z wyższą liczbą znaczników zdolności smoków wygrywa. Jeśli i w tym przypadku jest remis, gracze powinni natychmiast pogodzić się z tym i sprawować władzę wspólnie!

TWÓRCY

Projekt Gry: Pierluca Zizzi

Opracowanie Gry: Andrei Novac, Błażej Kubacki
Współpraca artystyczna: Enggar Adirasa, Odysseas Stamoglou
Projekt Graficzny: Enggar Adirasa, Agnieszka Kopera
Grafika w instrukcji: Agnieszka Kopera
Tekst instrukcji w języku angielskim: Andrei Novac, Błażej Kubacki, Rainer Ahlfors.
Tłumaczenie instrukcji na język polski: www.engart.pl. Konsultacje: 3Kingdoms, Arwena, Daniel Nowak, Błażej Kubacki - dziękujemy!
Pomoc przy kampanii na wspieram.to: Adam i Ewa Czemko, Adam Słowiński, Mirosław "Tycjan" Gucwa, Patrycja Piechowska.
©2015-2016 NSKN Games. Wydawnictwo Baldar Michał Krzywicki. Wszystkie prawa zastrzeżone. Po więcej informacji o grze *Simurgh* zapraszamy na www.baldar.pl | Jeśli w Twoim egzemplarzu gry *Simurgh* brakuje jakichś elementów lub jeśli jakiegokolwiek elementy gry są uszkodzone, prosimy o kontakt z nami na: www.baldar.pl



DODATEK 01: TABELA REFERENCYJNA PŁYTEK AKCJI.

TABELA REFERENCYJNA 1: PŁYTKI PRODUKCJI



#01-12

#01	WIELU WASALI	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL
	Otrzymujesz 1 drewno lub 1 kamień lub 2 warzywa.	Otrzymujesz 4 mięsa.	Otrzymujesz 1 mądrość, 2 warzywa i 1 mięso.	Otrzymujesz łącznie 3 drewna i/lub 3 kamienie.
#02	WIELU WASALI	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL
	Otrzymujesz 1 broń.	Otrzymujesz 3 bronie.	Otrzymujesz 2 bronie i 2 drewna.	Otrzymujesz 2 bronie i 1 kamień.
#03	WIELU WASALI	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL
	Otrzymujesz 1 drewno lub 1 kamień.	Otrzymujesz 1 warzywo, 2 drewna i 1 kamień.	Otrzymujesz 3 drewna i 1 kamień.	Otrzymujesz 1 warzywo i 2 kamienie.
#04	WIELU JEŹDźCÓW SMOKÓW	JEDEN JEŹDZIEC SMOKÓW	JEDEN JEŹDZIEC SMOKÓW	JEDEN JEŹDZIEC SMOKÓW
	Otrzymujesz łącznie 2 warzywa i/lub mięsa.	Otrzymujesz 3 warzywa i 2 mięsa.	Otrzymujesz 5 warzyw.	Otrzymujesz 2 warzywa i 2 drewna.
#05	WIELU WASALI	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL
	Otrzymujesz 1 drewno lub 1 kamień.	Otrzymujesz 1 warzywo, 2 drewna i 1 kamień.	Otrzymujesz 4 drewna.	Otrzymujesz 3 kamienie.
#06	WIELU WASALI	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL
	Wymieniasz 1 kamień za 2 bronie.	Otrzymujesz 2 bronie.	Otrzymujesz 4 drewna.	Otrzymujesz 4 kamienie.
#07	WIELU WASALI	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL
	Otrzymujesz 1 warzywo lub 1 mięso.	Otrzymujesz 3 warzywa i 1 mięso.	Otrzymujesz 4 warzywa.	Otrzymujesz 1 warzywo i 2 drewna.
#08	WIELU WASALI	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL
	Otrzymujesz 2 warzywa.	Otrzymujesz 4 mięsa.	Otrzymujesz 3 warzywa i 1 mięso.	Otrzymujesz łącznie 3 drewna i/lub kamienie.
#09	WIELU JEŹDźCÓW SMOKÓW	JEDEN JEŹDZIEC SMOKÓW	JEDEN JEŹDZIEC SMOKÓW	JEDEN JEŹDZIEC SMOKÓW
	Otrzymujesz łącznie 2 drewna i/lub kamienie albo otrzymujesz 3 warzywa.	Otrzymujesz 5 warzyw.	Otrzymujesz 4 drewna.	Otrzymujesz 4 kamienie.
#10	WIELU WASALI	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL
	Otrzymujesz 1 drewno lub 1 kamień lub 2 warzywa.	Otrzymujesz 3 warzywa i 1 drewno.	Otrzymujesz 3 drewna i 1 kamień.	Otrzymujesz 1 drewno i 2 kamienie.
#11	WIELU WASALI	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL
	Otrzymujesz 2 mięsa.	Otrzymujesz 2 warzywa, 1 drewno i 1 kamień.	Otrzymujesz 4 kamienie.	Otrzymujesz 3 drewna.
#12	WIELU WASALI	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL
	Otrzymujesz 1 mięso.	Otrzymujesz 3 warzywa i 1 mięso.	Otrzymujesz 4 warzywa.	Otrzymujesz 2 warzywa i 1 drewno.

TABELA REFERENCYJNA 2: PŁYTKI BADAŃ



#13-20

#13	WIELU WASALI	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL
	Otrzymujesz 1 mądrość.	Otrzymujesz 3 mądrości i 1 znacznik zdolności.	Otrzymujesz 1 mądrość. Wylosuj 2 płytki smoków, połóż 1 w swoim obszarze gry bez znaczników zdolności.	Otrzymujesz 4 mądrości.
#14	WIELU WASALI	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL
	Wymieniasz 1 warzywo i 1 mięso na 3 mądrości.	Otrzymujesz 2 mądrości i 1 znacznik zdolności.	Otrzymujesz 4 mądrości.	Wymieniasz 1 mądrość na 2 punkty mocy i 1 znacznik zdolności.
#15	WIELU WASALI	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL
	Wymieniasz łącznie 2 warzywa i/lub mięsa na 3 mądrości.	Wymieniasz 1 włócznika na 6 mądrości.	Wymieniasz 2 kamienie na 4 mądrości.	Wymieniasz 3 kamienie na 5 mądrości.
#16	WIELU JEŹDZCÓW SMOKÓW	JEDEN JEŹDZIEC SMOKÓW	JEDEN JEŹDZIEC SMOKÓW	JEDEN JEŹDZIEC SMOKÓW
	Oddajesz 1 punkt mocy w zamian za wylosowanie 2 płytek smoków. 1 z płytek połóż w swoim obszarze gry bez znaczników zdolności.	Wymieniasz 2 mądrości na 5 mądrości.	Wymieniasz 2 mądrości na 2 znaczniki zdolności.	Oddajesz 3 mądrości w zamian za wylosowanie 4 płytek smoków. 1 z płytek połóż w swoim obszarze gry bez znaczników zdolności, otrzymujesz 3 punkty mocy.
#17	WIELU WASALI	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL
	Otrzymujesz 1 warzywo lub 1 mięso i 1 mądrość.	Otrzymujesz 3 mądrości.	Wymieniasz 1 mądrość na 2 znaczniki zdolności.	Wymieniasz 4 kamienie na 5 mądrości i 2 punkty mocy.
#18	WIELU JEŹDZCÓW SMOKÓW	JEDEN JEŹDZIEC SMOKÓW	JEDEN JEŹDZIEC SMOKÓW	JEDEN JEŹDZIEC SMOKÓW
	Otrzymujesz 2 mądrości i 1 punkt mocy.	Otrzymujesz 5 mądrości.	Otrzymujesz 3 mądrości i 3 punkty mocy.	Otrzymujesz 1 mądrość i 2 znaczniki zdolności.
#19	WIELU WASALI	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL
	Wymieniasz 1 włócznika na 6 mądrości.	Otrzymujesz 3 mądrości i 1 punkt mocy.	Otrzymujesz 2 mądrości i 2 punkty mocy.	Otrzymujesz 4 mądrości.
#20	WIELU WASALI	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL	
	Wymieniasz 2 punkty mocy na 4 mądrości.	Oddajesz 2 mądrości w zamian za wylosowanie 3 płytek smoków. 1 z płytek połóż w swoim obszarze gry z 1 znacznikiem zdolności.	Oddajesz 4 mądrości w zamian za wylosowanie 4 płytek smoków. 1 z płytek połóż w swoim obszarze gry z 1 znacznikiem zdolności, otrzymujesz 3 punkty mocy.	

TABELA REFERENCYJNA 3: PŁYTKI TRANSFORMACJI



#21-28

#21	WIELU JEŹDZCÓW SMOKÓW	JEDEN WASAL	JEDEN JEŹDZIEC SMOKÓW	JEDEN WASAL
	Wymieniasz 1 jeźdźca smoków na 6 mięs.	Wymieniasz 2 warzywa na 5 mięs.	Wymieniasz 1 drewno i 1 kamień na 5 broni.	Wymieniasz 2 warzywa na 5 drewna.
#22	WIELU WASALI	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL
	Wymieniasz 1 warzywo na 2 mięsa.	Wymieniasz 2 drewna na łączną ilość 5 mięs i/lub warzyw.	Wymieniasz 3 kamienie na 5 broni.	Wymieniasz 2 warzywa na 5 mięs.
#23	WIELU JEŹDZCÓW SMOKÓW	JEDEN JEŹDZIEC SMOKÓW	JEDEN JEŹDZIEC SMOKÓW	JEDEN JEŹDZIEC SMOKÓW
	Wymieniasz 1 jeźdźca smoków na 5 mięs i 1 warzywo.	Wymieniasz 1 warzywo na 5 mięs.	Wymieniasz 1 drewno i 1 kamień na 5 broni.	Wymieniasz 1 warzywo na 5 drewna.
#24	WIELU WASALI	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL
	Wymieniasz 1 warzywo na 2 mięsa.	Wymieniasz 1 drewno na łączną ilość 3 warzyw i/lub mięs.	Wymieniasz 1 kamień na 2 broni.	Wymieniasz 1 warzywo na 3 mięsa.

#25	WIELU WASALI	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL
	Wymieniasz 1 drewno na 2 kamienie.	Wymieniasz 2 drewna na 5 kamieni.	Wymieniasz 4 drewna na 5 broni.	Wymieniasz 2 mięsa na łączną ilość 5 drewn i/lub kamieni.
#26	WIELU WASALI	JEDEN JEŹDZIEC SMOKÓW	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL
	Wymieniasz 2 punkty mocy na 1 znacznik zdolności.	Oddajesz 2 punkty mocy w zamian za wylosowanie 3 płytek smoka. 1 z płytek połóż w swoim obszarze gry z 1 znacznikiem zdolności.	Wymieniasz 1 punkt mocy na łączną ilość 3 drewn i/lub kamieni.	Wymieniasz 2 punkty mocy na łączną ilość 4 warzyw i/lub mięs.
#27	WIELU JEŹDZCÓW SMOKÓW	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL	JEDEN JEŹDZIEC SMOKÓW
	Wymieniasz 1 drewno i 1 znacznik zdolności na łączną ilość 6 warzyw i/lub mięs.	Wymieniasz 1 znacznik zdolności na 3 mądrości.	Wymieniasz 1 broń na łączną ilość 4 drewn i/lub kamieni.	Wymieniasz 2 punkty mocy na 6 mądrości.
#28	WIELU JEŹDZCÓW SMOKÓW	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL	
	Wymieniasz 1 punkt mocy na 1 znacznik zdolności.	Wymieniasz 2 punkty mocy na 4 bronie.	Wymieniasz łącznie 2 drewna i/lub kamienie na 2 znaczniki zdolności.	

TABELA REFERENCYJNA 4: PŁYTKI MOCY



#29-36

#29	WIELU WASALI	JEDEN JEŹDZIEC SMOKÓW	JEDEN JEŹDZIEC SMOKÓW	JEDEN WASAL
	Wymieniasz 2 mądrości na 3 punkty mocy.	Wymieniasz 3 mądrości na 1 znacznik zdolności i na 6 punktów mocy.	Wymieniasz 3 drewna i 3 kamienie na 11 punktów mocy.	Wymieniasz 3 bronie na 6 punktów mocy.
#30	WIELU WASALI	JEDEN JEŹDZIEC SMOKÓW	JEDEN JEŹDZIEC SMOKÓW	JEDEN JEŹDZIEC SMOKÓW
	Otrzymujesz 2 punkty mocy.	Wymieniasz 3 bronie na 9 punktów mocy.	Wymieniasz 1 mądrość na 5 punktów mocy.	Wymieniasz 1 włócznika i 1 broń na 8 punktów mocy.
#31	WIELU JEŹDZCÓW SMOKÓW	JEDEN JEŹDZIEC SMOKÓW	JEDEN JEŹDZIEC SMOKÓW	JEDEN JEŹDZIEC SMOKÓW
	Otrzymujesz 3 punkty mocy.	Otrzymujesz 4 punkty mocy.	Wymieniasz 2 mądrości na 6 punktów mocy.	Wymieniasz 1 włócznika i 1 jeźdźca smoków na 16 punktów mocy.
#32	WIELU WASALI	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL
	Otrzymujesz 2 punkty mocy.	Wymieniasz 1 mądrość i 5 kamieni na 8 punktów mocy.	Wymieniasz 5 kamieni na 5 punktów mocy.	Wymieniasz 1 włócznika i 6 mądrości na 10 punktów mocy.
#33	WIELU JEŹDZCÓW SMOKÓW	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL
	Otrzymujesz 1 znacznik zdolności.	Wymieniasz 1 mądrość na 4 punkty mocy.	Wymieniasz 6 mądrości na 8 punktów mocy.	Wymieniasz 1 włócznika i 2 mądrości na 7 punktów mocy.
#34	WIELU JEŹDZCÓW SMOKÓW	JEDEN WASAL	JEDEN JEŹDZIEC SMOKÓW	JEDEN WASAL
	Otrzymujesz 2 warzywa i 1 punkt mocy.	Wymieniasz 3 bronie i 1 jeźdźca smoków na 10 punktów mocy.	Wymieniasz 2 bronie na 5 punktów mocy.	Wymieniasz 1 włócznika i 2 bronie na 7 punktów mocy.
#35	WIELU JEŹDZCÓW SMOKÓW	JEDEN JEŹDZIEC SMOKÓW	JEDEN WASAL	JEDEN WASAL
	Otrzymujesz 3 punkty mocy.	Wymieniasz 4 warzywa na 9 punktów mocy.	Wymieniasz 2 bronie na 4 punkty mocy.	Otrzymujesz 2 punkty mocy.
#36	WIELU WASALI	JEDEN JEŹDZIEC SMOKÓW	JEDEN JEŹDZIEC SMOKÓW	JEDEN WASAL
	Wymieniasz 1 Broń i 1 mądrość na 3 punkty mocy.	Wymieniasz 4 mądrości na 10 punktów mocy.	Wymieniasz 2 drewna i 2 kamienie na 8 punktów mocy.	Wymieniasz 4 bronie na 10 punktów mocy.

TABELA REFERENCYJNA 5: PŁYTKI EKSPLORACJI



#37-48

PLYTKA #	ZASOBY POTRZEBNE DO PRZEJŚCIA W DÓŁ	ZYSK POZIOM 1	ZYSK POZIOM 2	ZYSK POZIOM 3	ZYSK POZIOM 4
#37	2 mądrości.	2 punkty mocy.	2 znaczniki zdolności.	6 punktów mocy.	8 punktów mocy.
#38	2 warzywa, 1 mięso i 1 drewno.	3 punkty mocy.	5 punktów mocy.	5 punktów mocy i 1 znacznik zdolności.	8 punktów mocy, wylosuj 4 płytki smoków. 1 z płytek połów w swoim obszarze gry z 2 znacznikami zdolności.
#39	Łącznie 2 drewna i/lub kamienia i 1 kamienia.	3 punkty mocy.	4 punkty mocy.	5 punktów mocy.	7 punktów mocy i 1 znacznik zdolności.
#40	1 mądrość i 1 broń.	2 punkty mocy.	4 punkty mocy.	5 punktów mocy.	8 punktów mocy.
#41	1 Broń i 1 warzywo lub mięso.	2 punkty mocy.	4 punkty mocy.	4 punkty mocy.	6 punktów mocy i 2 mądrości.
#42	3 mądrości lub 3 bronie.	3 punkty mocy.	5 punktów mocy.	7 punktów mocy.	9 punktów mocy.
#43	1 mądrość, 1 broń, 1 drewno lub kamień i 1 warzywo lub mięso.	3 punkty mocy i 1 znacznik zdolności.	5 punktów mocy.	7 punktów mocy i 1 znacznik zdolności.	12 punktów mocy.
#44	1 broń.	2 warzywa.	Łącznie 3 warzywa i/lub mięsa.	Łącznie 2 drewna i/lub kamienie.	5 punktów mocy.
#45	1 mądrość, 1 kamień i 1 drewno.	3 punkty mocy.	3 punkty mocy.	5 punktów mocy.	7 punktów mocy i łącznie 5 warzyw i/lub mięs.
#46	1 broń, 1 warzywo i 1 mięso.	2 punkty mocy i 1 znacznik zdolności.	4 punkty mocy i 1 znacznik zdolności.	6 punktów mocy.	10 punktów mocy.
#47	1 mądrość i 2 kamienie.	1 punkt mocy i 1 znacznik zdolności.	2 punkty mocy i 1 znacznik zdolności.	5 punktów mocy.	10 punktów mocy.
#48	Łącznie 2 drewna i/lub kamienie.	2 punkty mocy.	2 punkty mocy i 2 bronie.	4 punkty mocy.	6 punktów mocy i 2 bronie.

DODATEK 02: TABELA REFERENCYJNA DLA PŁYTEK SMOKÓW

PŁYTKI SMOKÓW



#49-72

PLYTKA #	ZDOLNOŚĆ 1	ZDOLNOŚĆ 2	ZDOLNOŚĆ 3
#49-50	Otrzymujesz 1 warzywo lub 1 mięso.	Wymieniasz 2 mięsa i 2 drewna na nowego jeźdźcę smoków.	Usuwasz 1 dodatkowy znacznik zdolności z dowolnej płytki smoków, by dostać 4 punkty mocy.
#51-52	Wymieniasz 2 mięsa na 3 punkty mocy.	Wymieniasz 2 punkty mocy na łącznie 3 warzywa i/lub mięsa.	Wymieniasz 1 kamień na 2 punkty mocy.
#53-54	Otrzymujesz 2 mięsa.	Wymieniasz 2 mięsa na 3 bronie.	Wymieniasz 2 mięsa i łącznie 2 warzywa i/lub mięsa na nowego jeźdźcę smoków.
#55-56	Wymieniasz 1 warzywo na 2 mięsa.	Wymieniasz 1 warzywo na 2 drewna.	Wymieniasz 1 warzywo na 2 kamienie.
#57-58	Otrzymujesz 2 warzywa.	Kiedy otrzymujesz mądrości, otrzymujesz +2 mądrości.	Kiedy otrzymujesz punkty mocy, otrzymujesz +2 punkty mocy.
#59-60	Kiedy dostajesz warzywo, otrzymujesz + 2 warzyw.	Kiedy otrzymujesz mięso, otrzymujesz +2 mięsa.	Otrzymujesz łącznie 2 drewna i/lub kamienie.
#61-62	Wymieniasz łącznie 2 warzywa i/lub mięsa na 3 bronie.	Wymieniasz łącznie 2 drewna i/lub kamienie na 3 bronie.	Wymieniasz 1 broń na dowolną płytkę leżącą obrazkiem do góry w Kwaterze Zwiadowców bez dodatkowych kosztów i bez zyskania dodatkowych korzyści.
#63-64	Przesuwając się jeźdźcem smoków na płytkę eksploracji, możesz od razu przesunąć się ponownie w dół, płacąc za to całkowity koszt.	Przesuwając się jeźdźcem smoków na płytkę eksploracji, otrzymujesz 2 mięsa, przesuwając się w dół.	Wymieniasz 1 włócznika i 1 punkt mocy na 1 jeźdźcę smoków. Nie możesz zastąpić żetonu zdolności na tej zdolności smoków.
#65-66	Kiedy otrzymujesz mądrość, otrzymujesz +2 mądrości.	Przesuwając się jeźdźcem smoków na płytkę eksploracji, otrzymujesz 2 punkty mocy.	Kiedy otrzymujesz broń, otrzymujesz +1 broni.

#67-68	Oddając włócznika, otrzymujesz łącznie 2 drewna i/lub kamienie.	Oddając jeźdźca smoków, otrzymujesz 2 kamienie.	Wymieniasz 1 jeźdźca smoków na 3 bronie i 2 mięsa.
#69-70	Przesuwając się jeźdźcem smoków na płytkę eksploracji, możesz od razu przesunąć się ponownie w dół, płacąc za to całkowity koszt.	Otrzymujesz 1 warzywo lub 1 mięso.	Przed położeniem nowej płytki celów przy Pomniku Władcy Smoków możesz usunąć z tej lokalizacji 1 płytkę celów leżącą obrazkiem do góry. Jeśli to zrobisz, musisz położyć nową płytkę celów w tym samym miejscu. Nie możesz zastąpić Znacznika zdolności na tej zdolności smoków.
#71-72	Kiedy dostajesz warzywo lub mięso, otrzymujesz (odpowiednio) +1 warzywo lub mięso.	Oddajesz 1 mądrość, by dociągnąć 1 płytkę leżącą obrazkiem do dołu z wierzchu stosu w Kwaterze Zwiadowców bez dodatkowych kosztów i bez zyskania dodatkowych korzyści.	Wymieniasz 1 Broń na dowolną płytkę leżącą obrazkiem do góry w Kwaterze Zwiadowców bez dodatkowych kosztów i bez zyskania dodatkowych korzyści.

DODATEK 03: TABELA REFERENCYJNA DLA PŁYTEK CELÓW

PŁYTKI CELÓW  #73-84

PŁYTKA #	WARUNEK	1 MIEJSCE	2 MIEJSCE	3 MIEJSCE
#73	Największa suma znaczników zdolności na przedstawionych na płytce smokach.	8 punktów mocy.	4 punkty mocy.	3 punkty mocy.
#74	Największa suma znaczników zdolności na przedstawionych na płytce smokach.	9 punktów mocy.	5 punktów mocy.	1 punkt mocy.
#75	Największa suma znaczników zdolności na przedstawionych na płytce smokach.	8 punktów mocy.	5 punktów mocy.	2 punkty mocy.
#76	Największa suma znaczników zdolności na przedstawionych na płytce smokach.	10 punktów mocy.	4 punkty mocy.	1 punkt mocy.
#77	Największa suma znaczników zdolności na przedstawionych na płytce smokach.	10 punktów mocy.	6 punktów mocy.	2 punkty mocy.
#78	Największa suma znaczników zdolności na przedstawionych na płytce smokach.	9 punktów mocy.	6 punktów mocy.	3 punkty mocy.
#79	Największa suma znaczników zdolności na przedstawionych na płytce smokach.	12 punktów mocy.	7 punktów mocy.	4 punkty mocy.
#80	Największa suma znaczników zdolności na przedstawionych na płytce smokach.	13 punktów mocy.	8 punktów mocy.	5 punktów mocy.
#81	Największa suma znaczników zdolności na przedstawionych na płytce smokach.	11 punktów mocy.	5 punktów mocy.	2 punkty mocy.
#82	Największa suma znaczników zdolności na przedstawionych na płytce smokach.	10 punktów mocy.	5 punktów mocy.	1 punkt mocy.
#83	Największa suma znaczników zdolności na wszystkich płytkach smoków.	14 punktów mocy.	7 punktów mocy.	3 punkty mocy.
#84	Największa liczba warzyw i mięsa.	6 punktów mocy.	4 punkty mocy.	n/a