



Zasady

Wprowadzenie do gry

Witaj w świecie Smoczych Wyścigów! Jesteś gotowy na Wielką przygodę? Już za parę chwil będziesz pędził po magicznym torze wraz z wybranym przez siebie zespołem smoków! Kluczem do sukcesu będzie zapewnienie im odpowiedniego wsparcia. Jeżeli tego dokonasz, na trasie dadzą z siebie wszystko. Pamiętaj, zwycięstwo zależy od sprytu, uważnego planowania każdego ruchu oraz odwagi przy wykonywaniu ryzykownych manewrów!

Nie lubisz czytać zasad gry? Obejrzyj film na

www.smoczywyscig.pl

Cel gry

Zwycięzcą wyścigu zostanie gracz, który w ciągu 7 tur pokona po torze największy dystans. W trakcie każdej tury gracze będą dobierać karty smoków. Celem graczy będzie skompletowanie takiego zestawu kart, by zapewnił wymagane wsparcia dla ich smoczych zespołów. Gdy warunki wsparcia któregoś z Twoich smoków zostaną spełnione, włączy się on do wyścigu i przesunie bohatera na torze.

Przygotowanie do gry (strona 3 i 11)

W grze występują 3 rodzaje płytek toru: narożnikowe (jednakowe z obu stron) oraz odpowiednio oznaczone górne i dolne. Potasuj osobno górne i dolne płytki i zanim ułożysz tor, odłóż do pudełka 1 losową płytkę toru górnego i 1 losową płytkę toru dolnego. Nie będą one brały udziału w tej grze.

Wzorując się na schemacie ze strony 2, rozłóż narożnikowe płytki toru (będą zawsze ułożone tak samo), a pomiędzy nimi rozłóż losowo po 3 zakryte górne i dolne płytki.

Teraz każdy z graczy wybiera kartę swojego bohatera i odpowiadający mu kolorem pionek smoka. Gracze losują także między sobą kartę trofeum, która będzie decydowała o kolejności ich ruchu w pierwszej turze. Niech każdy z graczy postawi swój pionek na linii startu.

W zależności od liczby graczy usuń z gry karty smoków, które nie będą brały w niej udziału (patrz tabela na stronie 3). Następnie podziel pozostałe w grze karty smoków na 4 talie na podstawie ich poziomu (1–4).

Każdy z graczy otrzymuje następnie 3 losowe karty smoków z poziomu 1 i układa je odkryte przed sobą obok karty swojego bohatera. To będzie Twój początkowy smoczy zespół. Pozostałe karty smoków z poziomu 1 i 2 potasuj ze sobą – stworzą one początkową talię smoków.

Przegląd rozgrywki

Każda tura składa się z 4 faz, które zostały szczegółowo opisane poniżej. W pierwszej turze pominięte zostanie rozgrywanie fazy numer 1, czyli Fazy Odkrywania. Dla przypomnienia zwycięzcą wyścigu zostanie gracz, który na koniec 7 tury doleci najdalej na torze wyścigowym.

Odkryj Dobierz Leć Przyspiesz

1: Faza Odkrywania (strona 4)

Odkryj kolejną płytkę toru i dodaj związane z nią smoki do talii smoków. Przypisz graczom karty trofeum, zgodnie z ich aktualną pozycją na torze. Pomijasz tę fazę w pierwszej turze.

2: Faza Dobierania (strona 6)

Rozdaj każdemu graczowi odpowiednią dla danej tury liczbę kart smoków z talii smoków (2 karty + numer tury, np. w 2 turze rozdajemy po 4 karty). Gracze jednocześnie dobierają sobie po jednej zakrytej karcie smoków i przekazują dalej pozostałe. Robią tak do czasu, aż wszystkie karty zostaną rozdane.

3: Faza Lotu (strona 6)

Jeden gracz po drugim, w kolejności odwrotnej do wartości swoich kart trofeum (ostatni gracz na torze rusza pierwszy), wykonuje Fazę Lotu. Odkryj wszystkie karty smoków, które właśnie dobrałeś i użyj ich jako wsparcia dla swojego smoczego zespołu lub jako karty ataku na innych graczy. Jeśli uda Ci się spełnić wymagania wsparcia, będziesz mógł polecieć. Przesuń wtedy pionek swojego bohatera na torze zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Na końcu tej fazy będziesz mógł także zamienić 1 kartę smoka ze swojego zespołu na kartę smoka, którego dobrałeś w tej turze – Twój zespół będzie dzięki temu szybszy w kolejnych turach gry.

4: Faza Turbo (strona 9)

Policzcie, kto ma najwięcej kart smoków odpowiadających każdej płytce toru wyścigowego – ważna jest nazwa płytki toru i karty smoka. Gracze z największą ilością kart zostaną nagrodzeni dodatkowym przyspieszeniem i przesuną się jeszcze dalej na torze. Na końcu tury wszystkie karty smoków poza smokami, które tworzą Wasz smoczy zespół, wracają do talii. Należy je potasować. Kolejną turę zaczynamy od Fazy Odkrywania.

Układ elementów gry

Poniższa ilustracja przedstawia układ gry dla 3 graczy.

A.1 Ułożenie płytek toru gry

A.2 Odrzucone płytki toru górnego i dolnego (odłóż je zakryte do pudełka)

B.1 Początkowe smocze zespoły z kart smoków

B.2 Początkowa talia smoków

B.3 Osobne talie smoków poziomu 3 i 4

C Karty bohaterów

D Karty trofeum

E Pionki smoków



Przygotowanie do gry

1: Ułóż tor gry

Tor wyścigowy składa się z 10 płytek: 4 płytek narożnych oraz 3 płytek toru górnego i 3 płytek toru dolnego. Najpierw ułóż 4 płytki narożne.

Potasuj zakryte 4 płytki toru górnego. Odłóż jedną z nich do pudełka, tak, by nikt jej nie widział. Pozostałe 3 zakryte płytki ułóż pomiędzy górnymi płytkami narożnymi: Dzika Knieja i Góry Ogni-
ste (tak jak pokazano na stronie 2).

Powtórz te czynności dla 4 płytek toru dolnego - potasuj je, odłóż jedną zakrytą, a następnie umieść 3 pozostałe płytki (także zakryte) pomiędzy dolnymi płytkami narożnymi: Mroźną Zatoką i Miastem Mocy.

Zakryte płytki toru będą odkrywane po kolei, wraz z postępem gry.

2: Wybierz bohatera

Każdy gracz rozpoczyna grę z jedną kartą bohatera, pionkiem smoka w tym samym kolorze i losową kartą trofeum. Gracze mogą wybrać sobie karty bohaterów (rozpoczynając przykładowo od najmłodszego gracza) lub je wylosować - decyzja, jak to zrobić należy do nich. Każda karta bohatera jest dwustronna i przedstawia innego bohatera na każdej ze stron. Bohaterowie z tej samej karty posiadają taki sam talent oraz takie samo wsparcie kolorów (więcej o bohaterach można przeczytać na stronie 10).

Dobierz tyle kart trofeum, ilu jest graczy. Dla przykładu, w grze dla 3 graczy będziesz używać tylko kart trofeum: 1 miejsce, 2 miejsce i 3 miejsce. Potasuj i rozdaj każdemu po jednej losowej karcie.

Gracze umieszczają kartę trofeum na swoich kartach bohaterów tak, by było widać, którą turę rozgrywają (tak jak pokazano na obrazku obok). Tabela na karcie bohatera pokazuje, ile kart dobierasz w każdej turze, kierunek w którym będą one przekazywane w Fazie Dobierania oraz premię do ruchu w Fazie Turbo.

Gracze ustawiają swoje pionki smoków na polu startowym na planszy.



3: Dodaj karty smoków do gry

Liczba kart smoków, której używasz w grze, zależy od liczby graczy. Każda karta smoka ma etykietę A, B lub C. Etykiety te są używane by je uporządkować i pokazać, które karty muszą być włączone do gry dla różnej liczby graczy. Dołącz do gry tylko karty z etykietami pokazanymi poniżej i odłóż wszystkie inne karty smoków. Uwaga, gra w 5–8 graczy wymaga dwóch kopii gry Smoczy Wyścig.

Więcej informacji na temat przygotowania gry dla 2 i 5–8 graczy znajduje się na stronie 11.

Liczba graczy	Kopie gry	Karty w grze	Liczba kart w grze
2	1	A	32
3	1	A + B	48
4	1	A + B + C	64
5	2	A + B	96
6	2	A + B	96
7	2	A + B + C	128
8	2	A + B + C	128

4: Podziel karty smoków

Weź karty smoków, które biorą udział w grze i podziel je na 4 stosy, osobno dla każdego poziomu smoków (1–4). Poziom karty smoka jest zapisany obok etykiety A/B/C.

Weź karty smoków z poziomu 1, potasuj je, i rozdaj każdemu graczowi po 3 losowe karty (lub 4 losowe karty, jeśli bohater gracza posiada talent „Gra Zespołowa” - patrz strona 10). Karty smoków należy położyć obok karty swojego bohatera – to będzie Twój początkowy smoczy zespół.

Pozostałe karty smoków z poziomu 1 potasuj razem ze smokami z poziomu 2. Odłóż je zakryte obok toru gry – będą one stanowiły początkową talię smoków.

Karty smoków z 3 i 4 poziomu na razie odłóż na bok, układając z nich osobne stosy. W każdej turze, podczas Fazy Odkrywania, będziesz dobierał z tych stosów określone typy smoków (odpowiednie dla odkrytej właśnie płytki toru) i dokładał je do talii smoków.

Karty smoków

1: Smoczy kolor

Określa typ danego smoka. Koloru tego używa się do wspierania innych smoków podczas Fazy Lotu.

2: Nazwa smoczej krainy

Każdy smok pochodzi z jednej z 6 krain. Ich nazwy rozróżniają poszczególne płytki toru. Używa się ich w Fazie Odkrywania, gdy dodaje się do gry nowe karty smoków oraz w Fazie Turbo, gdy liczymy, który z graczy ma najwięcej smoków z każdej krainy.

3: Smocza szybkość

Odpowiada liczbie pól, o które się poruszysz na torze, gdy odpalisz danego smoka w Fazie Lotu.

4: Smocze imię

Każdy ze smoków przedstawionych na kartach posiada swoje wyjątkowe imię.

5: Poziom i etykieta

Poziomy smoków (1-4) używane są do uporządkowania kart smoków przed każdą grą.

Etykiety (A/B/C) używa się do oznaczenia, które karty smoków biorą udział w grze, w zależności od liczby graczy. Poza tym nie mają wpływu na rozgrywkę.

6: Wymagania wsparcia

Ta ramka pokazuje liczbę i kolor kart smoków, których Twój smok potrzebuje jako wsparcia, by odpalić w Fazie Lotu.



Faza Odkrywania

Pomiń tą fazę w pierwszej turze gry.

(A) Odkryj następną zakrytą płytkę toru

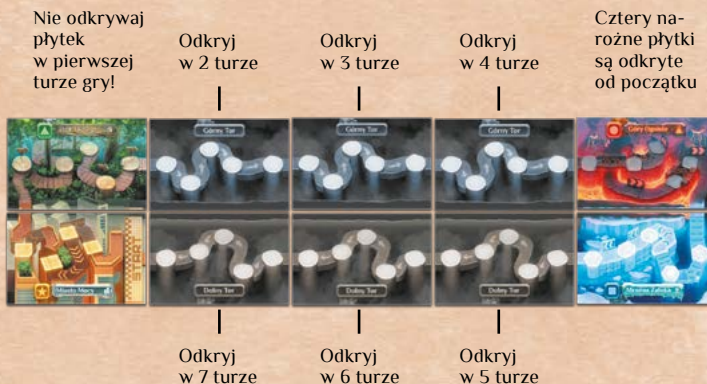
Na początku gry 3 płytki toru górnego i 3 toru dolnego ułożone są zakryte (kolorową stroną w dół). Podczas tej fazy odkrywasz jedną z zakrytych płytek toru, odwracając ją kolorem ku górze. Pamiętaj, by odkrywać płytki toru zgodnie z ruchem wskazówek zegara, począwszy od linii startu. Najpierw odkryjesz więc 3 płytki toru górnego (od lewej do prawej), a następnie 3 płytki toru dolnego (od prawej do lewej).

Jeżeli na odkrywanej płytce toru znajduje się jakiś pionek, odkryj ją i ustaw pionek na analogicznym polu na kolorowej stronie płytki.

(B) Dodaj nowe karty smoków do gry

Po odkryciu nowej płytki toru, dodaj do talii gry wszystkie karty smoków, których nazwa krainy oraz kolor odpowiadają nowo odkrytej płytce toru. Na przykład, jeżeli odkryłeś płytkę Mroźnej Zatoki w kolorze zielonym, musisz dodać do talii wszystkie karty smoków o tej nazwie krainy i kolorze. Płytki toru górnego są powiązane ze smokami z poziomu 3. Płytki toru dolnego przedstawiają zaś karty smoków z poziomu 4. Grafika na stronie 5 pokazuje każdą płytkę toru i odpowiadające jej karty smoków.

Podpowiedź: Liczebność różnych kolorów i krain smoków w talii jest bardzo użyteczną informacją w Fazie Dobierania kart. Dzięki niej łatwiej zaplanujesz optymalne wsparcie dla swojego zespołu. Możesz ją śledzić obserwując, które płytki toru zostały już odkryte.





Smoki z poziomu 1 i 2 są włączone do gry od samego początku

Smoki z poziomu 3 dodawane są w turach 2-4 z płytek toru górnego

Smoki z poziomu 4 dodawane są w turach 5-7 z płytek toru dolnego

(C) Przypisz karty trofeów do poszczególnych graczy

Zbierz karty trofeów i rozdaj je ponownie graczom, uwzględniając ich aktualne miejsce na torze. Kartę trofeum pierwszego miejsca przekaz graczowi, który znajduje się na pierwszym miejscu na torze, kartę trofeum drugiego

miejsca graczowi będącemu na drugim miejscu i tak dalej. Jeżeli dwóch lub więcej graczy remisuje, potasuj karty trofeów dla ich pozycji i rozdaj je losowo tym graczom.

Faza Dobierania

(A) Rozdaj karty smoków

Potasuj dokładnie talię kart smoków. Ważne: talia powinna zawierać wszystkie karty smoków z odkrytych już płytek toru, poza kartami tworzącymi smocze zespoły - te zostają na stole, przy kartach bohaterów.

Rozdaj każdemu graczowi zakryte karty smoków w liczbie 2 + numer tury. Liczba rozdawanych kart będzie zatem rosła. W pierwszej turze będą to 3 karty dla każdego gracza, w drugiej już po 4 karty. Dla ułatwienia, informacje te zostały zawarte także na wszystkich kartach bohaterów.

Karty smoków, które nie zostały rozdane graczom, pozostają w tej turze zakryte i należy je odłożyć obok toru. Nie będą brały udziału w grze w tej turze. Gracze nie mogą ich również podglądać.

(B) Dobierz karty smoków

Wszyscy gracze oglądają karty smoków, które zostały im rozdane. Z kart na ręce wybierają równocześnie jedną, którą chcieliby zatrzymać i kładą ją przed sobą zakrytą.

Następnie, wszyscy gracze przekazują pozostałe karty graczom po swojej prawej lub lewej stronie. W turach nieparzystych: 1, 3, 5 i 7 gracze przekazują swoje karty w lewo a w turach parzystych: 2, 4, 6 przekazują je graczom po prawej. Kierunek przekazywania kart został także zaznaczony na kartach bohaterów.

Gracze biorą nowe karty od swojego sąsiada i powtarzają wcześniejszą akcję. Wybierają i odkładają przed sobą kolejną zakrytą kartę smoka, a resztę przekazują dalej w tym samym co poprzednio kierunku.

Ważne: gracze zawsze dobierają tylko jedną kartę, zanim przekażą resztę dalej.

Tę akcję powtarza się do czasu dobrania przez graczy wszystkich kart smoków. Na końcu Fazy Dobierania gracze powinni mieć przed sobą wybrane przez siebie karty w liczbie równej kartom rozdany w początku tej tury - zgodnie z tabelką na karcie bohatera.

By uniknąć zamieszania (a zapewniamy, że będzie się ono pojawiać) gracze powinni pilnować, by osobno układać stos kart, które już dla siebie wybrali, oddzielając je od tych, z których nadal wybierają. Powinni także unikać przekazywania kart, jeżeli gracz któremu mają je przekazać nie dobrał jeszcze wcześniejszej karty.

Faza Lotu

Gracze wykonują Fazę Lotu pojedynczo i w odwrotnej kolejności do posiadanych kart trofeum (przykładowo w grze 3 osobowej najpierw wykonuje tę fazę gracz na 3 miejscu, następnie ten na 2, i na końcu ten, który prowadzi w wyścigu).

(A) Przydział zebrane smoki

Jeżeli teraz przypada Twoja Faza Lotu, odkryj wszystkie karty, które dobrałeś w tej turze. Każda karta smoka może być użyta jako wsparcie dla smoków z Twojego smoczego zespołu. Karty, których nie użyjesz jako wsparcia, pozostaw odkryte obok. Niektóre karty smoków, zamiast wspierania Twojego zespołu mają zdolność ataku innych graczy - sam zdecydujesz jak ich użyć. Więcej o smoczych atakach na stronie 9.

Wspierające smoki powinny być ułożone poniżej smoka, którego wspierają. Wspierający smok może jednocześnie wspierać tylko jednego smoka z Waszego smoczego zespołu.

(B) Odpalenie smoczego zespołu

Każdy smok z Twojego smoczego zespołu ma podane na swojej karcie wymagania wsparcia oraz swoją szybkość. Jeżeli karta Twojego smoka została wsparta przez smoki, które pasują do jego wymagań, smok ten może odpalić - przesun swój pionek na torze zgodnie z ruchem wskazówek zegara o liczbę pól, równą jego szybkości.

Przy obliczaniu wsparcia pamiętaj, że karta Twojego bohatera (poza Kafką i Mingzu), liczy się dodatkowo jako jedno wsparcie w kolorze, pokazanym w lewym górnym rogu karty bohatera. Wsparcia z karty bohatera możesz użyć raz na turę do wsparcia jednego smoka ze swojego smoczego zespołu.

Każdy smok z Twojego smoczego zespołu może odpalić tylko raz na turę. Smoków nie można odpalić częściowo - jeżeli nie zapewnisz całego wymaganego wsparcia dla danego smoka w danej turze, nie będzie mógł odpalić i nie poruszy do przodu Twojego pionka na torze. Jeśli inny gracz zaatakował smoka z Twojego smoczego zespołu, wtedy będziesz potrzebował dla niego dodatkowego wsparcia w kolorze karty ataku, aby go odpalić. Więcej o smoczych atakach na stronie 9.

Po odpaleniu wszystkich swoich smoków, oddaj karty ataków graczom, którzy je zagrali (będą się one liczyć dla tych graczy w Fазie Turbo).

Przykładowa Faza Lotu (tura 6)

Znaczek niebieskiego wsparcia – ten bohater może wesprzeć jednym symbolem swojego niebieskiego smoka.

Ten niebieski smok odpalił z 1 niebieskiego wsparcia z karty bohatera i 1 wsparcia z karty smoka.

Ten zielony smok odpalił ze wsparcia z 3 zielonych kart smoków.

Ten czerwony smok wymaga wsparcia z dwóch kart smoków, ale otrzymał tylko jedno wsparcie, więc nie został odpalony.

Rowan

Talent Lot w Szyku – jeżeli uścisł Ci się odpalić wszystkie smoki z zespołu, przesunij się o dodatkowe 3 pola.

Odkryj Dobierz Leć Turbo

Tura	Karty	Kierunek	Turbo
1	5	←	1
2	4	→	2
3	5	←	2
4	6	→	2
5	7	←	3
6	8	→	3
7	9	←	3

Miasto Mocy

3

✓

Złote Jaskinie

6

✓

Dzika Knieja

3

✗

Miasto Mocy

Góry Ogniste

Dzika Knieja

1

Gwiezdny Szlak

Atak: Zastakowany smok wymaga dodatkowego [] by odpalić.

Dzika Knieja

Dzika Knieja

Mroźna Zatoka

6

Góry Ogniste

3

Te nieprzypisane karty smoków odkładamy z boku. Będą się one liczyć dopiero w Fазie Turbo.

Ten smok może także atakować, ale gracz zdecydował, by użyć go jako wsparcia.

Smoki będące wsparciem dla naszego smoczego zespołu zawsze układamy pod smokami, które się ścigają.

Po odpaleniu niebieskiego i zielonego smoka, gracz przesuwając swój pionek łącznie o 9 pól wzdłuż toru.

(C) Wymień smoka w swoim zespole (jeśli chcesz)

Na koniec swojej Fazy Lotu możesz zdecydować się na wymianę jednego ze smoków w swoim smoczym zespole na inną kartę smoka, którą dobrałeś w tej turze. Pamiętaj tylko, że w swoim smoczym zespole nigdy nie możesz mieć więcej niż 3 karty smoków (wyjątkiem jest talent „Gra Zespołowa” – patrz strona 10).

Nie ma żadnych ograniczeń dotyczących smoków, które możesz zamieniać. Mogą się one różnić od siebie kolorem, mogą mieć większą lub mniejszą szybkość i nie ma to znaczenia, czy zostały w tej turze odpalone lub użyte jako wsparcie.

Możesz zamienić tylko jedną kartę smoka na turę. Ważne! W swoim smoczym zespole nie będziesz mógł mieć nigdy atakującego smoka, gdyż nie posiada on ani szybkości, ani wymagań dotyczących wsparcia.

Na koniec tej fazy zatrzymaj wszystkie dobrane w tej turze smoki. Będziesz ich potrzebował w Fазie Turbo. Kartę smoka, którą zamieniłeś ze smoczego zespołu także doliczysz do innych kart zebranych w Fазie Dobierania (nie odrzucaj jej na razie).

W tym przykładzie gracz zdecydował się na zamianę czerwonego smoka ze swojego zespołu na zielonego, którego dobrał w tej turze.



Smocze ataki

W trakcie gry do talii smoków dodawane będą specjalne karty ataków. Smoki ze zdolnością ataku są wybierane normalnie podczas Fazy Dobierania, ale w Fazie Lotu mogą zostać użyte na dwa sposoby: jako wsparcie dla naszego smoczego zespołu lub do ataku na innych graczy. Pamiętaj jednak, że nie będą mogły wykonać obu tych akcji.

By zaatakować, najpierw wybierz gracza, który będzie celem ataku. Możesz atakować tylko graczy, którzy nie wykonali jeszcze Fazy Lotu (będzie to zawsze gracz na wyższym niż Ty miejscu w wyścigu). Następnie połóż atakującego smoka nad jedną z kart smoka ze smoczego zespołu tego gracza. Nie ma ograniczeń dotyczących liczby kart ataku, które można położyć na wybranego smoka. Możesz atakować także własne smoki.

Zaatakowanego smoka trudniej jest odpalić. W tym celu jego właściciel będzie musiał przypisać do niego jedno dodatkowe wsparcie. To ekstra wsparcie będzie musiało być w tym samym kolorze, co karta atakującego smoka. Jeśli właścicielowi zaatakowanego smoka nie uda się przypisać dodatkowego wsparcia podczas Fazy Lotu, utraci on możliwość odpalenia swojego smoka w tej turze.

Gdy gracz wykona swoją Fazę Lotu, musi oddać każdą kartę atakującego smoka do jego właściciela. Atakujące smoki w kolejnej Fazie Turbo będą liczone razem z innymi smokami, dobranymi w tej turze przez każdego z graczy.

Pamiętaj: karty smoków ze zdolnością ataku nie mogą być częścią Twojego smoczego zespołu.



Położ kartę ataku na karcie atakowanego smoka

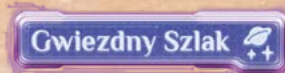


Zaatakowany smok, by odpalić, potrzebuje teraz dodatkowego wsparcia ★



Faza Turbo

W tej fazie gry gracze liczą karty, które dobrali w tej turze. Jeżeli będziesz miał najwięcej kart przynależących do wybranej krainy (niezależnie od jej koloru), zostaniesz nagrodzony dodatkowym ruchem. Każda karta smoka przynależy do jednej z sześciu krain, przedstawionych poniżej:



Na początku gracze podają, ile mają kart z krainy Miasto Mocy. Ten, kto ma ich najwięcej, zdobywa premię turbo i porusza swój pionek na planszy o liczbę pól równą premii turbo dla danej tury.

Premia turbo będzie się w trakcie trwania rozgrywki zwiększać. W turze 1 wynosi 1, w turze od 2 do 4 wynosi 2, a w turach od 5 do 7 wynosi 3. Wartości turbo zostały dla wygody graczy umieszczone także na kartach bohaterów. W sytuacji remisu, gracze posiadający równą liczbę kart poruszają się do przodu tylko o 1 pole, niezależnie od wartości premii turbo w danej turze.

Licząc swoje karty smoków, gracze powinni wliczyć wszystkie karty dobrane w tej turze, razem z kartami smoków tworzącymi ich smocze zespoły.

Po przydzieleniu premii turbo dla krainy Miasto Mocy, zrób dokładnie to samo dla pozostałych narożnych płytek toru: Dzikiem Kniei, Gór Ognistych i Mroźnej Zatoki. Smoki z płytek Złote Jaskinie i/lub Gwiazdny Szlak będziesz zliczał, kiedy pojawią się w grze.

Zwróć uwagę, że każda powyższa kraina jest przedstawiona na dwóch płytkach o różnych kolorach smoków. Nie licz każdego z tych kolorów smoków osobno. Dla przykładu, policz czerwone smoki z Dzikiem Kniei razem z zielonymi smokami z Dzikiem Kniei i przydziel pojedynczą premię turbo dla krainy Dzika Knieja.

Podczas zliczania kart smoków pamiętaj, aby doliczyć także karty, których użyłeś w tej turze do zaatakowania innych graczy, a także smoka, którego wymieniałeś w Twoim smoczym zespole.

Faza Turbo - przykład liczenia kart (tura 4)

Ten przykład pokazuje karty gracza: 3 karty smoków ze smoczego zespołu i 6 kart smoków, które gracz dobrał w tej turze. Jednej z 6 kart smoków gracz użył do zaatakowania innego gracza, ale karta została mu oddana na potrzeby liczenia premii turbo. Poniżej wyniki liczenia.

Miasto Mocy	1	Dzika Knieja	3
Góry Ogniste	4	Mroźna Zatoka	1
Gwiezdny Szlak	0	Złote Jaskinie	0



Gdy zakończy się Faza Turbo, kończy się cała tura. Zbierz wszystkie karty smoków, poza kartami będącymi częścią smoczego zespołu i wtasuj je z powrotem do talii smoków razem z kartami, które w tej turze nie brały udziału w grze. Następnie rozpocznij kolejną turę, zaczynając jak zwykle od Fazy Odkrywania.

Talenty bohaterów

Każda karta bohatera posiada unikatową zdolność, która dodatkowo wynagrodzi graczom różne strategie działania podczas gry. Talent ten jest aktywowany automatycznie i zapewnia dodatkowe punkty ruchu, gdy spełnione zostaną konkretne warunki jego użycia.

Bohaterowie zostali podzieleni w grze na dwie kategorie: podstawowi i zaawansowani. Ci drudzy wymagają trochę bardziej skomplikowanej strategii działania i dlatego są bardziej odpowiedni dla graczy zaznajomionych już z rozgrywką.

podstawowi



Lot w Szyku – Jeżeli podczas Fazy Lotu odpalisz każdego smoka ze swojego smoczego zespołu, porusz się o dodatkowe 3 pola. Zapewnia też jedno wsparcie  w każdej turze.



Zmiennicy – Gdy zamienisz smoka ze swojego smoczego zespołu na smoka innego koloru, przesun się do przodu o 2 pola. Zapewnia też jedno wsparcie  w każdej turze.



Wysokie Loty – kiedy uda ci się odpalić smoka o szybkości 6 lub więcej, przesun się do przodu o 1 dodatkowe pole. Zapewnia też jedno wsparcie dowolnego **koloru** w każdej turze.



Skok Zwycięstwa – Kiedy uda ci się wygrać lub zremisować w Fазie Turbo, przesun się do przodu o dodatkowe 1 pole. Zapewnia też jedno wsparcie  w każdej turze.



Uderz i Leć – Kiedy użyjesz karty smoka jako smoczego ataku (również na siebie), przesun się do przodu o dodatkowe 2 pola. Zapewnia też jedno wsparcie  w każdej turze.



Gra Zespołowa – Rozpoczynasz grę z 4 smokami w Twoim smoczym zespole. Nie zapewnia żadnego wsparcia swoim smokom.

zaawansowani

Specjalne warianty rozgrywki

W Smoczy Wyścig możecie zagrać od 2 do nawet 8 graczy. Zalecamy by gracze najpierw spróbowali wariantu 3–4 osobowego, zanim zagrają w wersję 2 osobową lub dla 5 graczy i więcej. Wariant dwuosobowy zalecamy w szczególności dla zaawansowanych graczy – sukces w niej zależy w dużej mierze od negatywnej interakcji i umiejętności psucia planów przeciwnika.

Przygotowanie do gry dwuosobowej

Wybieramy tylko karty smoków z etykietą A (patrz tabelka na stronie 3). To oznacza, że w grze nie będą brały udziału karty ataków.

Gracze mogą wybierać tylko spośród podstawowych bohaterów, których opisano na poprzedniej stronie. Zaawansowani bohaterowie nie biorą udziału w tej rozgrywce, ich talenty nie są do niej odpowiednio przystosowane. W dwuosobową rozgrywkę zagrać więc: Rowanem, Amritą, Rosellą, Katsuro, Li i Moną.

Przygotowanie do gry 5–8 osobowej

Do tej wersji rozgrywki musisz posiadać dwie kopie gry Smoczy Wyścig. Z drugiej kopii weź wszystkie 6 kart bohaterów i wszystkie 64 karty smoków i dodaj je do pierwszej kopii gry. Gracze wybierają swoich bohaterów w normalny sposób. Jest tylko jedno ograniczenie, wybrani bohaterowie nie mogą się powtórzyć.

Połącz razem wszystkie karty smoków. W grze dla 5–6 graczy należy usunąć karty z etykietą C (zgodnie z tabelką ze strony 3).

Wskazówki i podpowiedzi

Podstawą strategii w Smoczym Wyścigu jest umiejętne dobieranie kart. Dacymy, które karty zatrzymasz, a które przekażesz dalej, możesz przesądzić o zwycięstwie lub porażce w grze.

W Fazie Dobierania zbieraj karty, których potrzebujesz, by odpalić swoje smoki. Zastanów się także, które smoki chciałbyś wprowadzić do swojego smoczego zespołu i wreszcie kontroluj, jakie karty pozwolą Ci wygrać Fazę Turbo. Miej też oko na to, które karty zbierają inni gracze, bo będzie to ograniczać ich dostępność dla Ciebie.

Jeżeli prowadzisz, dobieraj do zespołu raczej średnie, bezpieczne smoki. Jeśli jesteś w tyle stawki, stawiaj na szybkie, ryzykowne smoki, by dogonić czołówkę. I pamiętaj, wspólna dobra zabawa jest zawsze ważniejsza od zwycięstwa!

Zakończenie gry

Gra kończy się po zakończeniu 7 tury. Zwycięzcą wyścigu jest gracz, który na koniec 7 tury doleciał najdalej na torze wyścigowym. W przypadku remisu wygrywa gracz, który poruszył się o większą liczbę pól w turze finałowej. Jeśli któremuś z graczy uda się dokończyć całe okrążenie toru przed końcem gry (7 tury) nie kończy on wyścigu, a ściga się dalej.

Autorzy

Myles O'Neill

projekt gry, produkcja, marketing

Luke English

projekt gry

Rose „Rocky” Hammer

kierownik artystyczny, ilustracje,
opracowanie graficzne

Stephanie Lee

ilustracje na płytkach torów



Edycja polska

Jacek „Chlebak” Chlebowski

Michał „Lezak” Leżański

Antoni „Monka” Mączyński

