Zamek Smoków

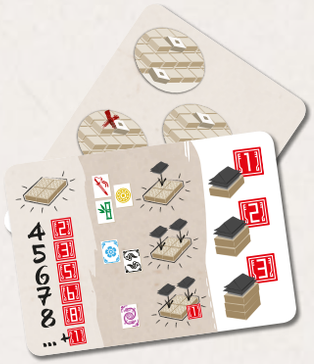
Instrukcja

Zamek Smoków *– najstarszy i najpotężniejszy ośrodek władzy w całym królestwie – popada w ruinę. Od dziesięcioleci tracił na znaczeniu, ale teraz, gdy opuścił go potężny Pradawny Smok, ludzie porzucają miasto i szukają nowego domu, w którym mogliby wieść długie i dostatnie życie. Ty, jako władca jednej z sąsiednich krain, przyjmiesz ich z otwartymi rękoma! To Twoja szansa, aby przyćmić chwałę Zamku Smoków i sięgnąć po władzę... ale czy uda Ci się zjednać zaufanie i wsparcie mocarnych duchów? Czy zdobędziesz przychylność Pradawnego Smoka? Czy zbudujesz następny Zamek Smoków?*

Gra ***Zamek Smoków*** *jest inspirowana tradycyjną chińską grą Mahjong. Zabieraj kamienie z rozpadającego się Zamku Smoków i używaj ich do wznoszenia własnego pałacu. Układaj zestawy kamieni i buduj na ich szczycie świątynie, aby otrzymywać dodatkowe punkty. Poproś duchy o przychylność i uwolnij ich moc. Nie zapomnij jednak, że spełnienie żądań Pradawnego Smoka jest równie ważne i może zadecydować o zwycięstwie!*

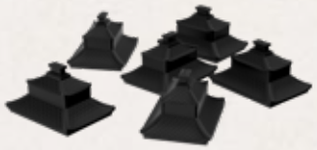
Elementy gry

2 główne plansze (dwustronne)



4 karty pomocy

żeton pierwszego gracza



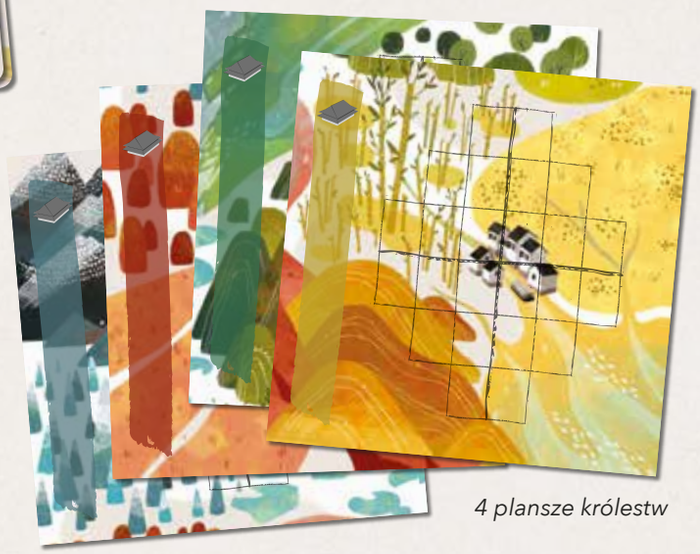
40 świątyń

7 żetonów odliczania

85 żetonów punktów zwycięstwa (PZ)

10 kart duchów

10 kart smoków

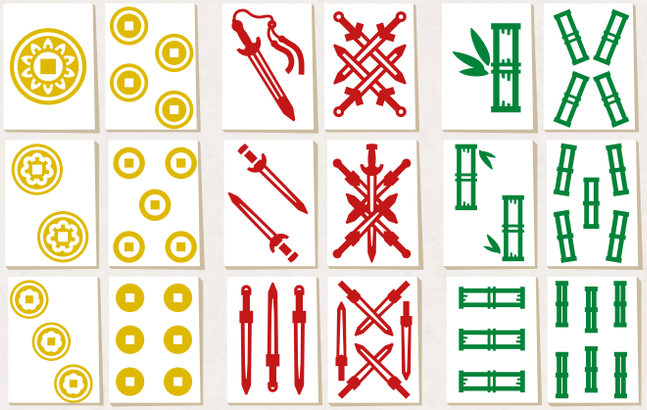


4 plansze królestw

116 kamieni w 2 typach:

– 72 kamienie stronnictw (3 rodzaje):

***Kamienie stronnictw** posiadają numery **od 1 do 6**.*



– 24 kupców *– 24 żołnierzy* *– 24 rolników*

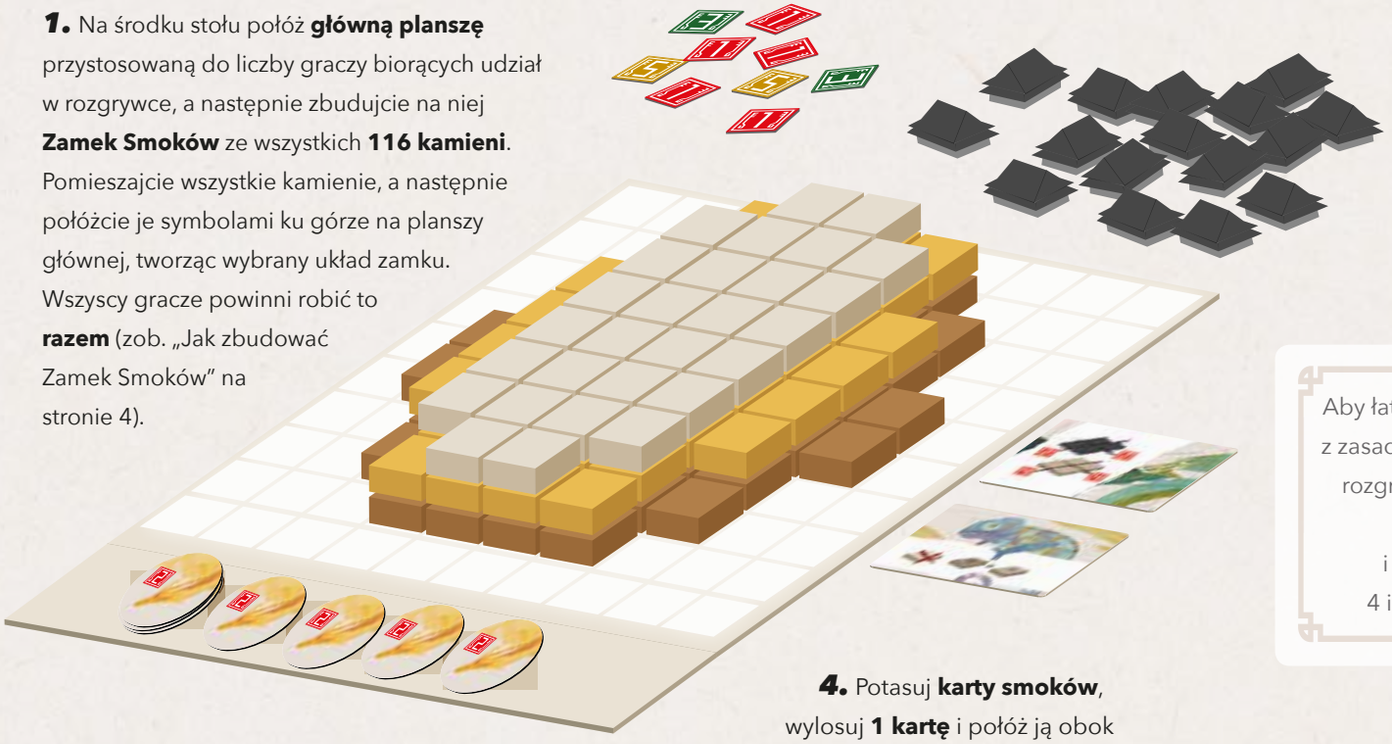
– 44 kamienie specjalne (3 rodzaje):

***Kamienie specjalne** posiadają inne symbole, których **nie uważa się za numery**.*

– 16 pór roku *– 16 wiatrów* *– 12 smoków*

Przygotowanie do gry

1. Na środku stołu połóż **główną planszę** przystosowaną do liczby graczy biorących udział w rozgrywce, a następnie zbudujcie na niej **Zamek Smoków** ze wszystkich **116 kamieni**. Pomieszajcie wszystkie kamienie, a następnie połóżcie je symbolami ku górze na planszy głównej, tworząc wybrany układ zamku. Wszyscy gracze powinni robić to **razem** (zob. „Jak zbudować Zamek Smoków" na stronie 4).



2. Połóż wszystkie **świątynie** i wszystkie **żetony punktów zwycięstwa (PZ)** obok planszy głównej. Te żetony tworzą **wspólną pulę**.

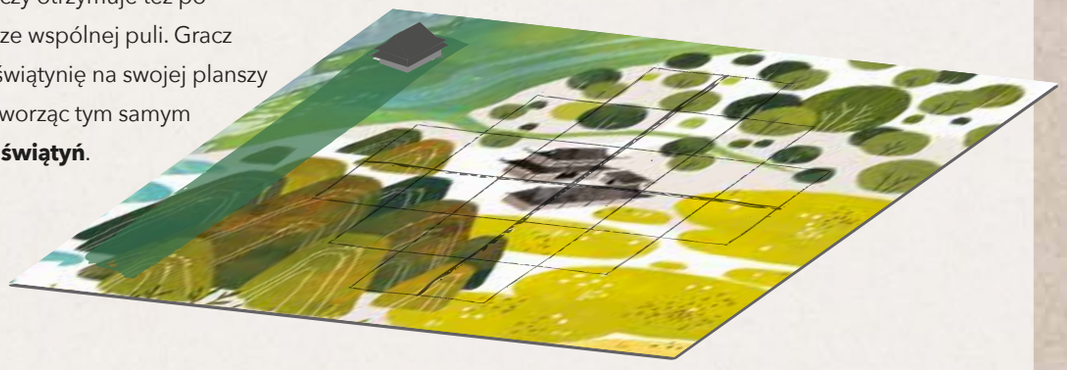
Aby łatwiej było wam zaznajomić się z zasadami, podczas kilku pierwszych rozgrywek zalecamy nie korzystać z kart duchów i smoków (pominąć kroki 4 i 5 przygotowania do gry).

3. Ułóż **żetony odliczania** w stos i umieść go na **skrajnym lewym** polu toru odliczania. Następnie przełóż po **1 żetonie** z wierzchu stosu na każde pole po prawej, dopóki nie zakryjesz pola z oznaczeniem **liczby graczy**, którzy biorą udział w grze.

4. Potasuj **karty smoków**, wylosuj **1 kartę** i połóż ją obok **głównej planszy**, tak aby wszyscy gracze dobrze ją widzieli. To **dodatkowy cel** tej rozgrywki. Pozostałe karty smoków możesz odłożyć do pudełka.

5. Potasuj **karty duchów**, wylosuj **1 kartę** i połóż ją obok **planszy głównej**, tak aby wszyscy gracze dobrze ją widzieli. To **moc ducha** dla tej rozgrywki. Pozostałe karty duchów możesz odłożyć do pudełka.

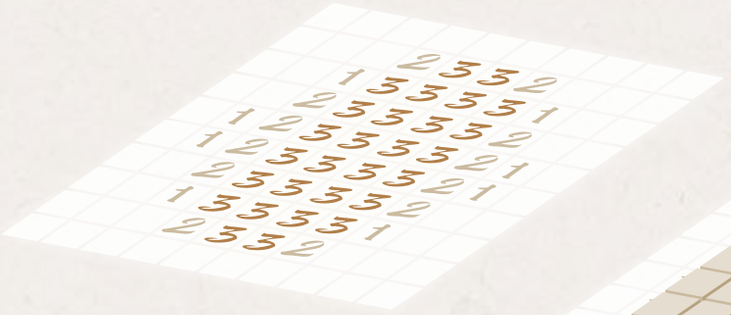
6. Każdy z graczy bierze po **1 planszy królestwa** i umieszcza ją przed sobą. Każdy z graczy otrzymuje też po **1 świątyni** ze wspólnej puli. Gracz umieszcza świątynię na swojej planszy królestwa, tworząc tym samym swoją **pulę świątyń**.



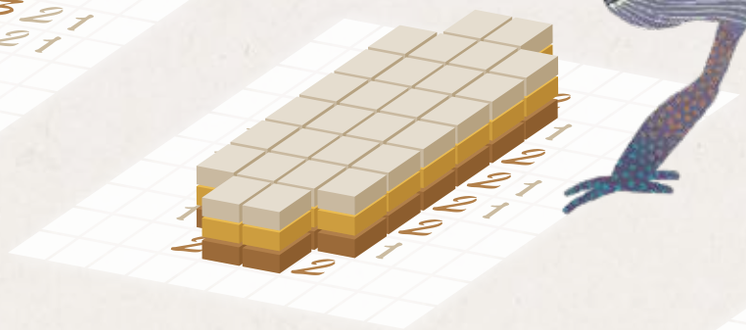
7. Gracz, który jako ostatni widział smoka (smoki z tej gry się nie liczą!), zostaje **pierwszym graczem** i otrzymuje **żeton pierwszego gracza**. Żeton ten będzie przypominał, który z graczy rozpoczynał grę – ta informacja jest istotna w **ostatniej rundzie gry**.

Jak zbudować Zamek Smoków

Pierwszą rzeczą, jaką musicie zrobić, zanim rozpoczniecie rozgrywkę w *Zamek Smoków*, jest… no cóż, zbudowanie Zamku Smoków! Aby wasze pierwsze rozgrywki były przyjemne i zrównoważone, zalecamy grę przy użyciu jednego z **podstawowych układów**. Połóżcie na stole planszę główną przeznaczoną dla odpowiedniej liczby graczy. Plansza powinna być dobrze widoczna dla wszystkich uczestników rozgrywki. Następnie pomieszajcie wszystkie kamienie i postępujcie zgodnie z zasadami budowy **Zamku Smoków**. Poniższy przykład przedstawia zamek dla **4 graczy**, ale zasady budowy są takie same dla każdego rodzaju zamku (zob. „Przykłady Zamków Smoków" na stronie 10).

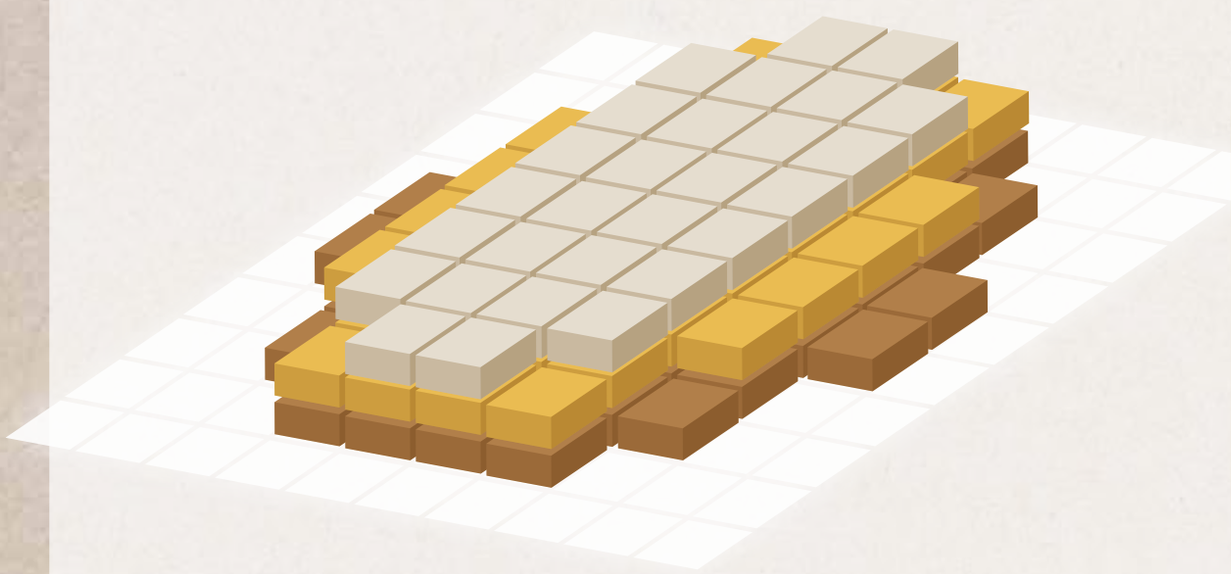


1. Na polach oznaczonych „3" umieśćcie stosy składające się z 3 losowych odkrytych kamieni.



2. Następnie, na polach oznaczonych „2", umieśćcie stosy składające się z 2 losowych odkrytych kamieni.

3. Wreszcie, na polach oznaczonych „1", umieśćcie po 1 losowym odkrytym kamieniu.



4. Tak powinien wyglądać wasz zamek!

Twórzcie własne zamki!

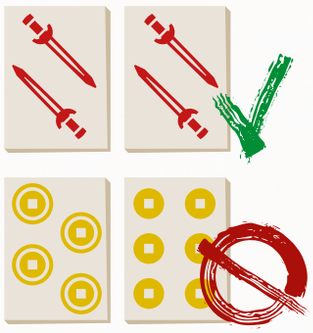
Gdy nabierzecie już odrobinę wprawy, puśćcie wodze fantazji i zacznijcie eksperymentować z nowymi układami zamków! Na stronie 10, w akapicie „Przykłady Zamków Smoków" znajdziecie listę alternatywnych układów Zamku. Zmiana układu Zamku Smoków może w znaczący sposób wpłynąć na tempo i charakter rozgrywki!

Dostepne kamienie

Z Zamku Smoków możesz brać TYLKO „dostępne" kamienie. Kamień uważa się za dostępny, jeśli ***przynajmniej 1 z jego długich boków*** *jest* ***odsłonięty****, to znaczy, że od danej strony* ***nie sąsiaduje*** *z nim żaden inny kamień.*

Nie musisz od razu wybierać rodzaju akcji. Najpierw weź 1 z ***dostępnych kamieni*** *z* ***górnego poziomu*** *Zamku Smoków. Gdy to zrobisz, możesz rozeznać się w sytuacji i wybrać sposób, w jaki dokończysz swój ruch.*

Identyczne kamienie



Uwaga! Kamienie zabierane dzięki akcji ***„Para kamieni"*** *muszą mieć* ***dokładnie takie same symbole****. To, że są tego samego koloru albo rodzaju, nie wystarcza!*

Przebieg gry

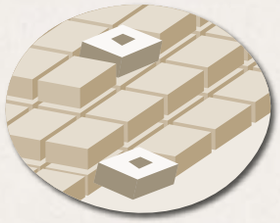
Rozgrywka w *Zamek Smoków* składa się z serii tur. Gracze rozgrywają swoje tury po kolei, **zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara**. Podczas swojej tury MUSISZ wykonać 1 z dostępnych **akcji**, a następnie **umieścić** zabrane kamienie na swojej planszy królestwa (zob. „Umieszczanie kamieni" na stronie 6).

Dodatkowo, w dowolnym momencie swojej tury, MOŻESZ odrzucić odkryte kamienie ze swojego królestwa albo świątynie ze swojej puli świątyń, aby aktywować moc ducha (zob. „*Wsparcie duchów*" na stronie 8).

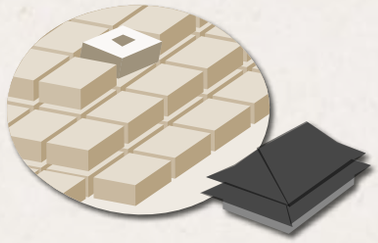
Wykonanie akcji

Podczas swojej tury **musisz** wykonać 1 z 3 poniższych akcji:

- **Para kamieni.** Weź dowolny **dostępny kamień** (zob. *„Dostępne kamienie"* po lewej) z **górnego poziomu** Zamku Smoków, a potem **drugi dostępny kamień** z **dowolnego poziomu** zamku, który posiada **dokładnie taki sam symbol** jak pierwszy zabrany kamień (zob. *„Identyczne kamienie"* na dole po lewej).



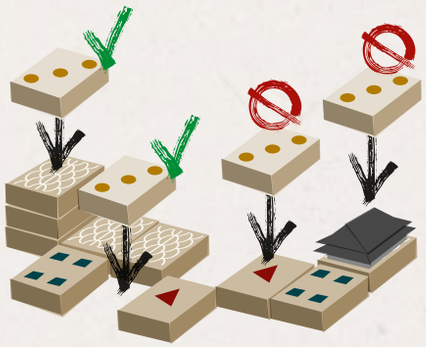
- **Kamień i świątynia.** Weź dowolny **dostępny kamień** z **górnego poziomu** Zamku Smoków, a potem **1 świątynię** ze **wspólnej puli** (umieść ją w swojej **puli świątyń**).



- **Odrzucenie kamienia.** Weź dowolny **dostępny kamień** z **górnego poziomu** Zamku Smoków, a potem odrzuć go i weź **1 PZ** ze **wspólnej puli** (umieść go w swojej puli **PZ**).

Umieszczanie kamieni

Gdy zakończysz swoją akcję, musisz umieścić wszystkie zebrane podczas tej tury kamienie na swojej planszy królestwa stroną z symbolem ku górze. Kamienie możesz umieścić **na dowolnych pustych polach** lub na **zakrytych kamieniach** (zwróconych symbolami ku dołowi).



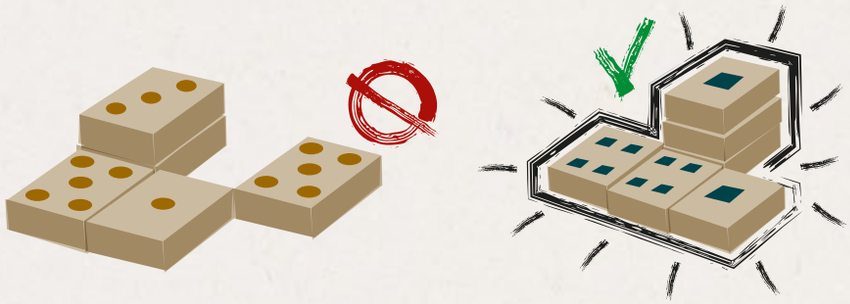
Nigdy nie możesz umieścić kamienia na odkrytym kamieniu ani na zakrytym kamieniu, na którym umieściłeś już świątynię (zob. *„Budowanie świątyń"* na stronie 7).

Uwaga! Nie musisz umieszczać kamieni obok siebie, ale w wielu przypadkach jest to korzystne.

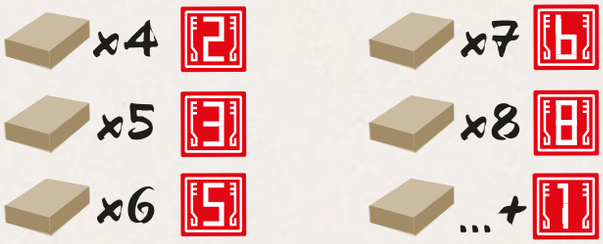
Scalenie zestawu kamieni

W grze występuje 6 rodzajów kamieni (zob. *„Rodzaje kamieni"* po prawej). Gdy podczas danej tury umieścisz już wszystkie kamienie, musisz sprawdzić, czy stworzyłeś zestaw **przynajmniej 4** sąsiadujących kamieni tego samego rodzaju. Jeśli tak jest, MUSISZ je scalić. Aby scalić kamienie, po prostu odwróć je na drugą stronę w taki sposób, by spoczywały na planszy królestwa **symbolami ku dołowi**.

Uwaga! Kamienie muszą być tego samego rodzaju, ale mogą mieć różne numery i symbole. Za zestaw uważa się kamienie, które **sąsiadują ze sobą bokami** (nie po przekątnej). Takie kamienie mogą się znajdować na różnych poziomach.



Kiedy scalisz zestaw kamieni, otrzymujesz **punkty zwycięstwa**. Ich liczba zależy od liczby kamieni, które udało ci się scalić (zob. poniżej). Otrzymane **PZ** weź ze **wspólnej puli** i umieść w swojej puli PZ (obok swojej planszy królestwa).



Uwaga! Każdy kamień powyżej 8 zapewnia 1 dodatkowy **PZ**.

Rodzaje kamieni

W grze występuje sześć rodzajów kamieni:

Kamienie stronnictw

Kupcy *Rolnicy* *Żołnierze*

*Jeśli karta **ducha** lub **smoka** nie stanowi inaczej, numery kamieni stronnictw bierze się pod uwagę tylko wtedy, gdy szuka się pary identycznych kamieni.*

Kamienie specjalne

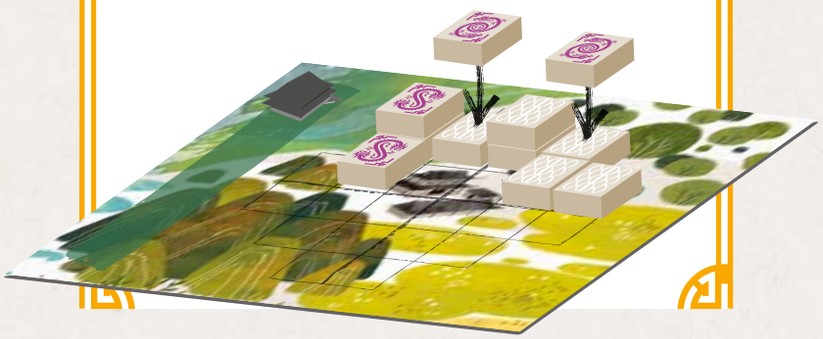
Pory roku *Wiatry* *Smoki*

***Kamienie specjalne** posiadają symbole, których nie uważa się za numery.*

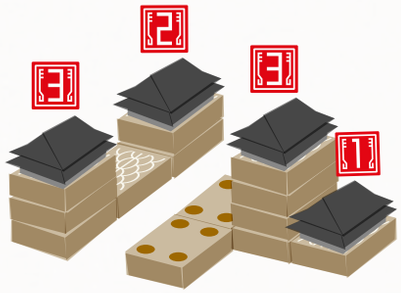
Przykład (część 1)

Joanna wykonuje akcję „para kamieni". Najpierw musi zabrać jeden kamień z górnego poziomu Zamku Smoków. Następnie wybiera drugi identyczny kamień smoka z drugiego poziomu (gdyby na górnym poziomie znajdował się identyczny kamień smoka, Joanna mogłaby wybrać taki kamień).

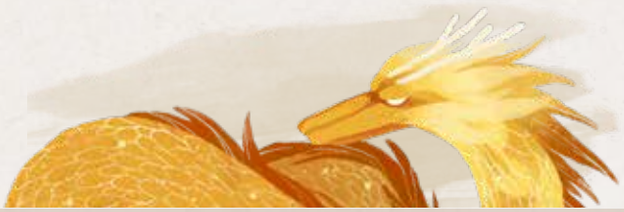
Joanna mogła umieścić kamienie na swojej planszy królestwa tak, aby stworzyć zestaw, ale zdecydowała się tego nie robić – w swojej puli świątyń ma tylko 1 świątynię, a scalenie kamieni smoków pozwala umieścić aż 2 świątynie. W związku z tym Joanna woli poczekać, aż zbierze jeszcze jedną świątynię. Poza tym, jeśli później scali naraz więcej kamieni smoków, zyska więcej PZ.



Punkty za świątynie



*Na koniec gry świątynie z **pierwszego poziomu** zapewniają **1 PZ**. Świątynie z **drugiego poziomu** zapewniają **2 PZ**. Świątynie z **trzeciego** (lub wyższego) **poziomu** zapewniają **3 PZ**.*

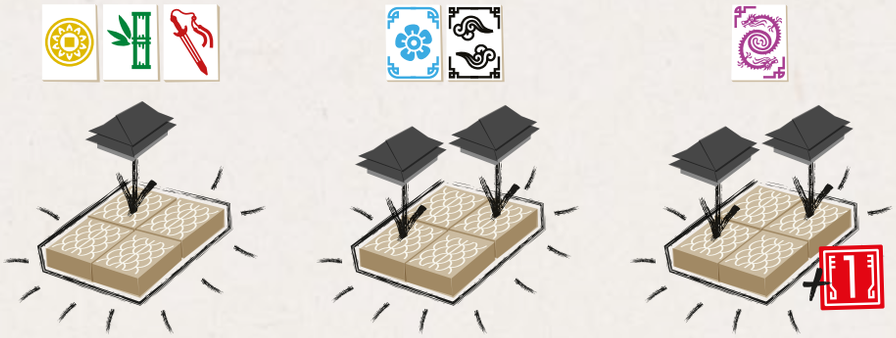


*Na danym kamieniu może stać **najwyżej 1 świątynia**. Nie możesz też umieszczać świątyń na kamieniach, które udało ci się scalić podczas którejś z poprzednich tur – świątynię budujesz **natychmiast** po odwróceniu kamienia, na którym chcesz ją umieścić.*

Budowanie świątyń

Gdy scalisz zestaw kamieni, możesz na nich umieścić pewną liczbę świątyń ze swojej **puli świątyń**.

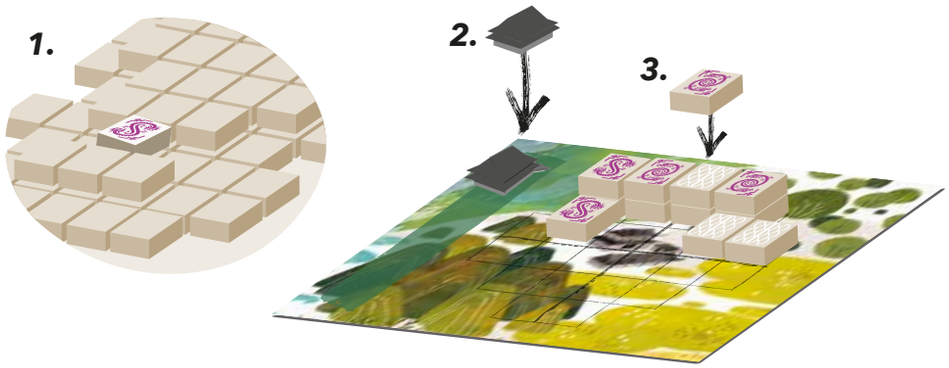
Liczba świątyń, które możesz umieścić, zależy od **rodzaju** kamieni, które udało ci się scalić. Scalenie **kamieni stronnictwa** pozwala na wybudowanie **1 świątyni**. Scalenie **kamieni specjalnych** pozwala na wybudowanie **2 świątyń**. Dodatkowo, jeśli scalisz zestaw **smoków**, otrzymujesz **1 PZ** ze wspólnej puli. (Umieść go w swojej puli **PZ** razem z normalnymi **PZ**, które otrzymasz za scalenie).

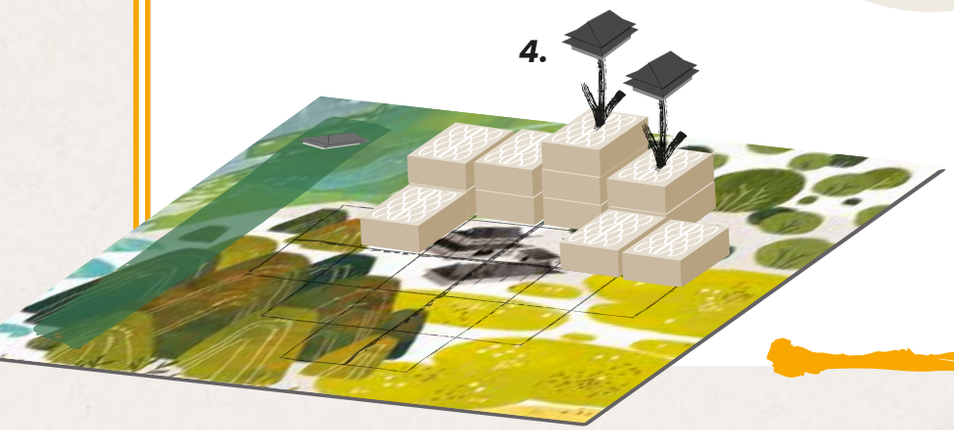


Na koniec rozgrywki każda świątynia w twoim królestwie zapewni ci pewną liczbę punktów. Liczba punktów zależy od poziomu, na którym znajduje się świątynia! Pamiętaj, że kiedy raz umieścisz **świątynię** na zakrytym kamieniu, **nie możesz** już umieszczać tam kolejnych kamieni.

Przykład (część 2)

Podczas kolejnej tury Joanna wykonuje akcję „kamień i świątynia". Joanna zabiera dostępny kamień smoka z górnego poziomu Zamku Smoków (1), a następnie bierze świątynię ze wspólnej puli i kładzie ją w swojej puli świątyń (2).





Teraz, kiedy ma już w puli 2 świątynie, decyduje się na scalenie kamieni. Umieszcza właśnie zabrany kamień tak, aby utworzyć zestaw smoków (3). Za zestaw 5 kamieni otrzymuje 3 PZ +1 PZ (ponieważ to kamienie smoków), razem 4 PZ. Joanna buduje też 2 świątynie, jedną na drugim poziomie i jedną na trzecim poziomie (4). Na koniec gry te świątynie zapewnią jej sporo punktów. Dobry ruch!

Duchy i smoki

Po rozegraniu kilku pierwszych rozgrywek, gdy poczujecie, że opanowaliście podstawowe zasady, możecie wprowadzić do gry karty **duchów** i **smoków**. Zalecamy jednak, abyście rozpoczęli od kart dla „początkujących". Takie karty oznaczono symbolem .

Przychylność duchów

Karta ducha zapewnia graczom unikalną **specjalną zdolność**. W dowolnym momencie swojej tury możesz zwrócić się o pomoc do duchów – czyli aktywować **kartę ducha**, aby skorzystać z jej **mocy**. Aby aktywować ducha, musisz odrzucić **1 odkryty kamień** ze swojej planszy królestwa albo **1 świątynię** ze swojej puli świątyń. Każdego ducha możesz aktywować tylko raz na turę.

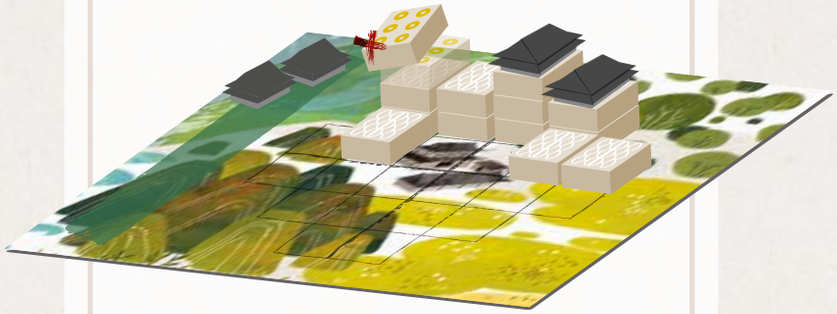
Uwaga! Jeśli zapłacisz za aktywację ducha, **musisz skorzystać z jego mocy**. Nie możesz wykorzystać mocy wyłącznie po to, by pozbyć się ze swojego królestwa niewygodnego kamienia.

Uwaga! Aktywacja niektórych mocy duchów może sprawić, że podczas jednej tury stworzysz więcej niż 1 zestaw przynajmniej 4 kamieni. W takiej sytuacji zestawy należy scalić w momencie ich powstawania. To oznacza, że możesz doprowadzić do kilku scaleń pod rząd!

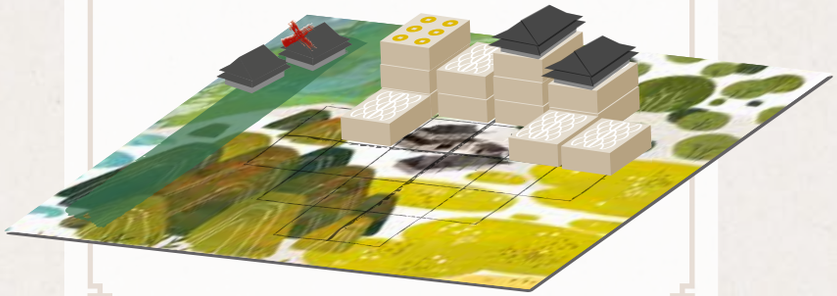
Opisy wszystkich **mocy duchów** znajdują się na stronach 12 i 13.

Aktywowanie mocy ducha

*Aby aktywować moc ducha, musisz odrzucić **odkryty kamień** ze swojego **królestwa**...*



*...albo odrzucić **świątynię** ze swojej **puli świątyń**.*

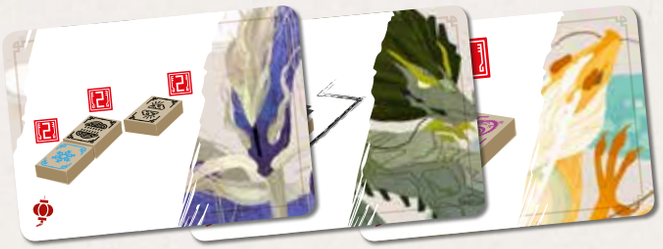


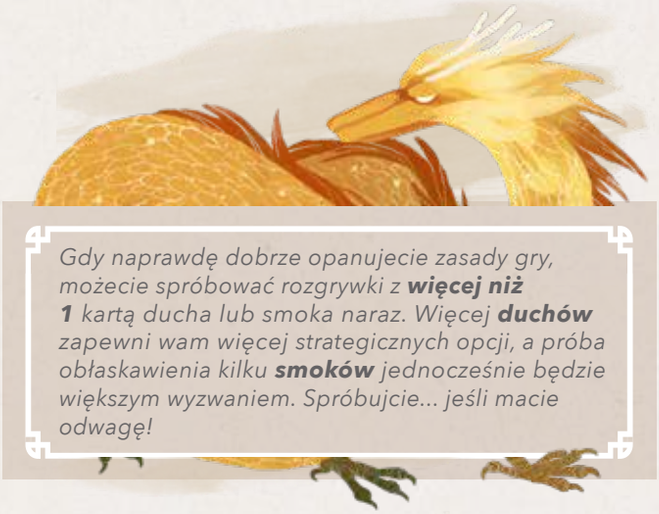
Obłaskawianie smoków

Karta smoka zapewnia graczom możliwość zdobycia dodatkowych punktów. Aby je otrzymać, trzeba budować **zamek** w taki sposób, aby przypodobać się biorącemu udział w grze smokowi, np. budując symetryczny zamek albo pozostawiając pewne kamienie odkryte do końca rozgrywki.

Te dodatkowe **punkty** gracze otrzymają na koniec rozgrywki. Dzięki nim będziesz mógł uzyskać przewagę nad swoimi przeciwnikami, dlatego stale powinieneś mieć na uwadze zachcianki smoka!

Opisy wszystkich **kart smoków** znajdują się na stronach 14 i 15.



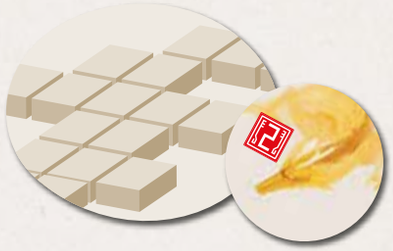


*Gdy naprawdę dobrze opanujecie zasady gry, możecie spróbować rozgrywki z **więcej niż 1** kartą ducha lub smoka naraz. Więcej **duchów** zapewni wam więcej strategicznych opcji, a próba obłaskawienia kilku **smoków** jednocześnie będzie większym wyzwaniem. Spróbujcie... jeśli macie odwagę!*

Koniec gry

Jeśli na początku tury dowolnego gracza w Zamku Smoków pozostały tylko kamienie z dolnego poziomu, gra zbliża się do końca. Wszyscy gracze otrzymują dostęp do nowej akcji — **„Przywołania smoka"**.

- **Przywołanie smoka.** Weź z **toru odliczania** 1 najbardziej wysunięty na prawo **żeton**. Na koniec gry każdy taki żeton jest **wart 2 PZ**.



Oczywiście zamiast przywołania smoka nadal możesz wybrać dowolną ze zwykłych akcji. Jeśli w Zamku Smoków nie pozostały już żadne kamienie, MUSISZ przywoływać smoka.

Gdy na torze odliczania zostanie odkryty symbol wykrzyknika, **Pradawny Smok** zostaje **przywołany**. Gra za chwilę się skończy (zob. „aktywowanie ostatniej rundy" po lewej). Rozgrywka kończy się, gdy swoją turę wykona gracz siedzący na prawo od pierwszego gracza (w ten sposób wszyscy gracze wykonają tę samą liczbę tur). Gracze nadal mogą wykonywać akcję **„Przywołania smoka"** i dobierać żetony ze stosu na torze odliczania.

Gdy każdy gracz przeprowadzi swoją ostatnią turę, przychodzi czas na **podliczenie punktów**. Gracze sumują posiadane **żetony PZ**, punkty za zbudowane **świątynie**, punkty za posiadane **żetony odliczania** oraz punkty wynikające z **karty smoka**.

Gracz posiadający **najwięcej punktów** zostaje **zwycięzcą**!

W przypadku **remisu** zwycięzcą zostaje ten z remisujących graczy, który posiada w swoim królestwie **najwięcej stosów kamieni** z **zakrytymi kamieniami** na szczycie. Jeśli nadal jest remis, zwycięzcą zostaje ten z remisujących graczy, który posiada w swoim królestwie **najwięcej świątyń**. Jeśli to nie rozstrzyga remisu, gracze współdzielą zwycięstwo.

Aktywowanie ostatniej rundy

Ostatnia runda rozpoczyna się, gdy tylko zostanie odkryty symbol wykrzyknika.

*Jeśli na planszy nie ma interesujących cię kamieni, ale jednocześnie nie chcesz przyspieszać zakończenia rozgrywki, możesz wykonać akcję **„Odrzucenie kamienia"**. W ten sposób również otrzymujesz **punkty**, ale nie będziesz przybliżać końca gry! Możesz też skorzystać z tej akcji, aby usunąć kamień, którego potrzebuje jeden z twoich przeciwników!*

Opracowanie gry

Projekt: Lorenzo Silva, Hjalmar Hach, Luca Ricci
Ilustracje: Cinyee Chiu
Opracowanie graficzne: Heiko Günther, Noa Vassalli
Model 3D świątyni: Paolo Lamanna
Kierownik projektu: Lorenzo Silva
Kierownik produkcji: Alessandro Pra'
Instrukcja: Alessandro Pra'
Tłumaczenie: Marcin Wełnicki
Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel

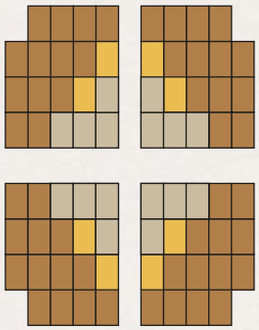
Specjalne podziękowania otrzymują:
Heiko Eller, Valentina Adduci, Armin Silva, Martina Marinoni, Giulio Panfilo Vassalli, Francesca Cerutti, David Preti, Renato Sasdelli, Pietro Righi Riva, Carlo Burelli, Andrea Marinetti, Federico Corbetta, Paolo Tajé, Lucaricci, Flavio Mortarino, Fabio Leva, Alessio Vallese, Michele Marotta, Franchino Barone, Andrea Genchi, Alessandro Bressanelli, Osiride Cascioli, Giuliano Acquati, Mauro Marinetti, Marco Brera, Alessandro Adduci, Anna Chiara Ogliari, Giovanni Bernardis, Lorenzo Cudicio, Mattia Pellegrini Miani, Marta Ballestrero, Edoardo Chiesa, Flavio Franzone, Matteo Barbano i wielu wielu innych!

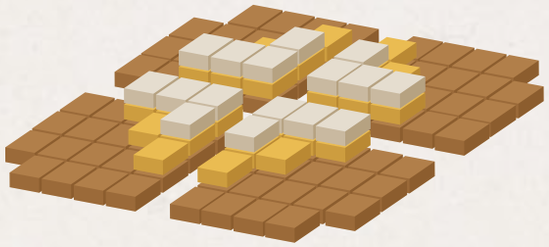
rebel

www.wydawnictworebel.pl
W razie problemów skontaktuj się z nami pod adresem **wydawnictwo@rebel.pl**

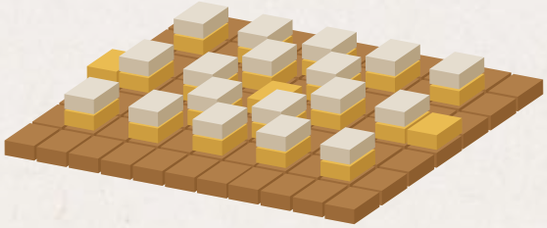
Przykłady Zamków Smoków

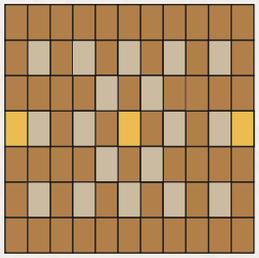
Tutaj znajdziecie kilka przykładowych układów Zamku Smoków. Aby je zbudować, skorzystajcie z „pustej” **głównej planszy**. Zachęcamy was także do kreatywności i tworzenia własnych układów! Uogólniając, dla **2 graczy** najlepiej sprawdza się zamek, który ma na **dolnym poziomie 65–80 kamieni**. Dla **3 graczy** najlepiej sprawdza się zamek, który ma na **dolnym poziomie 50–70 kamieni**. Wreszcie, dla **4 graczy** najlepiej sprawdza się zamek, który ma na **dolnym poziomie 40–55 kamieni**. Radzimy unikać nadmiernej liczby rzędów z dużą liczbą sąsiadujących kamieni (6 lub więcej kamieni) na dwóch górnych poziomach zamku. Zbyt duża liczba takich rzędów może sprawić, że podczas rozgrywki na górnych poziomach będzie niewystarczająca liczba dostępnych kamieni.



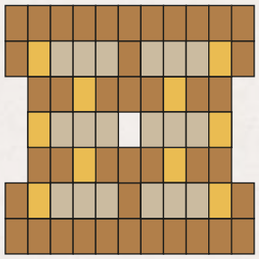


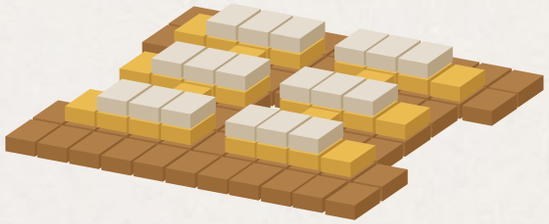
CZTERY PORY ROKU
NAJLEPSZE NA 2 GRACZY



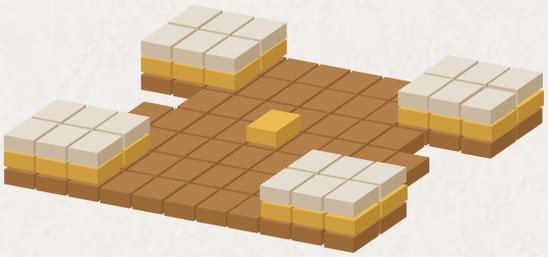


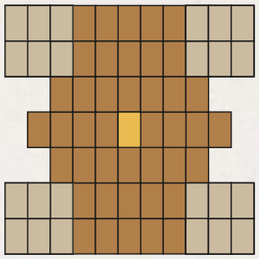
TYSIĄC WIEŻ
NAJLEPSZE NA 2 GRACZY



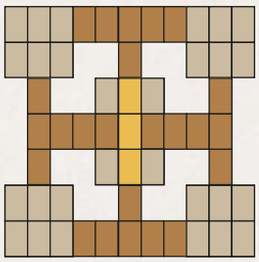


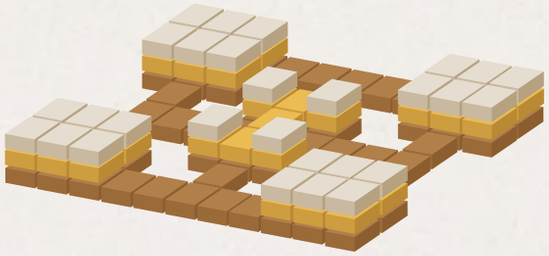
KOSZARY
NAJLEPSZE NA 2 GRACZY



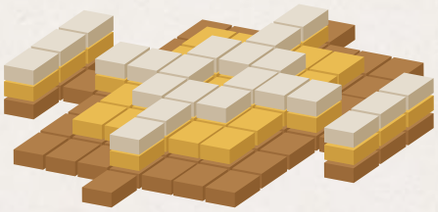


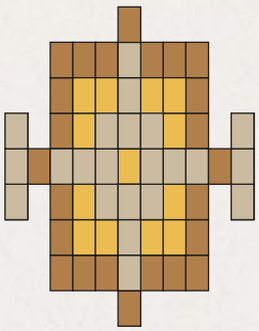
FILARY STWORZENIA
NAJLEPSZE NA 2/3 GRACZY



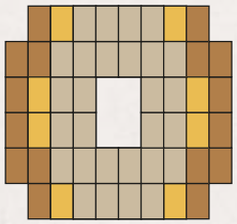


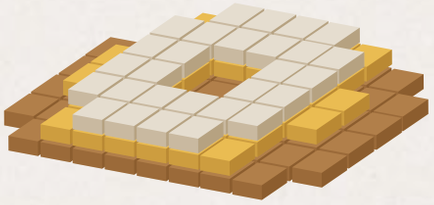
FORTECA
NAJLEPSZA NA 3 GRACZY



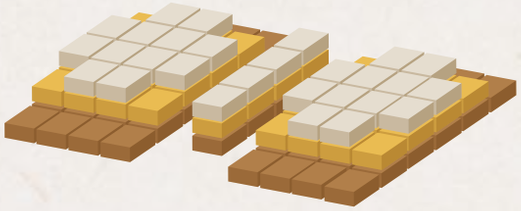


FORT
NAJLEPSZY NA 3 GRACZY

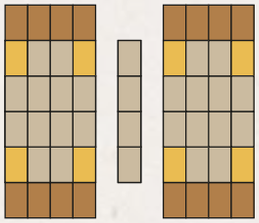


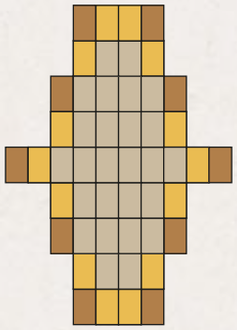


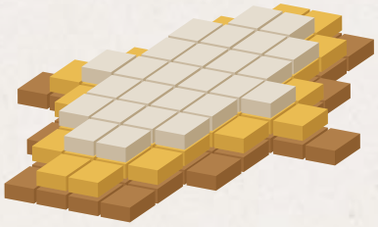
PLAC DEFILADOWY



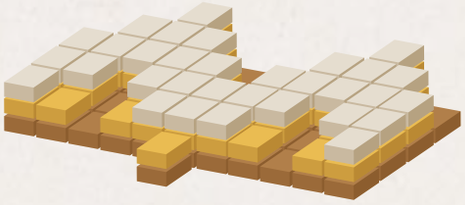
WAROWNIA



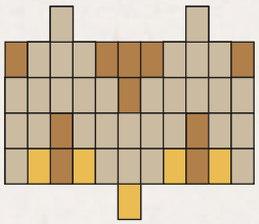


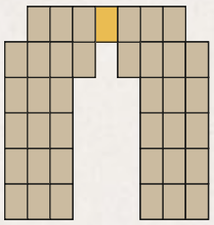


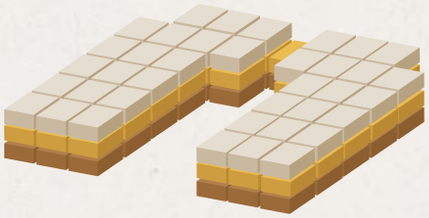
SMOCZA GŁOWA
NAJLEPSZA NA 4 GRACZY



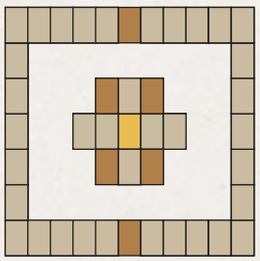
KLASZTOR OTCHŁANI
NAJLEPSZY NA 4 GRACZY

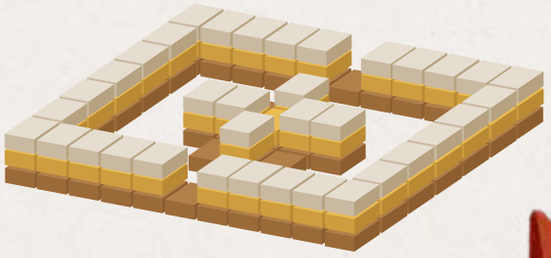






BRAMY PRZEZNACZENIA
NAJLEPSZE NA 4 GRACZY





ZAKAZANE MIASTO
NAJLEPSZE NA 4 GRACZY

Moce kart duchów

DUCH PIĘKNA
Scal zestaw 4 lub więcej kamieni stronnictw o tym samym numerze (zamiast 4 lub więcej kamieni tego samego rodzaju). Możesz na nich zbudować do 2 świątyń, otrzymujesz też 1 dodatkowy PZ (tak, jakbyś scalił zestaw smoków).

DUCH WIATRU
Możesz odwrócić 1 odkryty kamień (nie uważa się go za scalony). Następnie przesuń 1 wybudowaną już świątynię na inny zakryty kamień z twojego królestwa (nadal musisz stosować się do zasad budowy świątyń).

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA:
– Czy na zakrytym właśnie kamieniu mogę wybudować świątynię? ***Nie, nie możesz, duch wiatru służy do przesunięcia świątyni, a nie budowy.***
– Czy mogę przesunąć świątynię na zakryty właśnie kamień? ***Tak, możesz.***

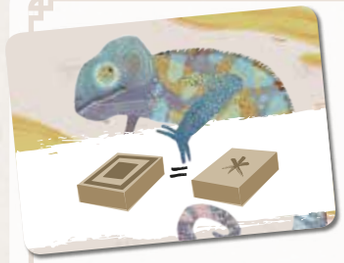
DUCH SIŁY
Przesuń do 2 kamieni ze swojego zamku (odkrytych lub zakrytych) na dowolne inne pola twojego królestwa (nadal musisz przestrzegać zasad umieszczania kamieni). Dopiero gdy skończysz korzystać z mocy, sprawdź, czy jakieś zestawy kamieni nie wymagają scalenia.

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA:
– Czy mogę przesunąć kamień na puste pole mojego królestwa? ***Tak, możesz.***
– Czy mogę przesunąć kamień na odkryty kamień? ***Nie, ponieważ nadal musisz stosować się do standardowych zasad umieszczania kamieni.***
– Czy mogę przesunąć drugi z dozwolonych kamieni na wierzch pierwszego przesuniętego kamienia? ***Jeśli pierwszy przesunięty kamień był zakryty, to tak, możesz. Jeśli kamień był odkryty, nie możesz tego zrobić.***
– Czy mogę przesunąć kamień, na której znajduje się świątynia? ***Nie, nie możesz.***

DUCH ELEGANCJI
Podczas tej tury możesz zabierać z Zamku Smoków kamienie, które mają odsłonięty krótki bok (nawet jeśli kamienie te nie są dostępne). Musisz w tej turze zabrać przynajmniej jeden taki kamień.

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA:
– Jeśli pierwszy z dwóch kamieni zabiorę dzięki mocy ducha, to czy w moim drugim ruchu mogę wziąć kamień, któremu właśnie odsłoniłem krótki bok? ***Tak, możesz. Moc tego ducha działa przez całą turę.***

DUCH OSZUSTWA
Kiedy wykonujesz akcję „Para kamieni", jako drugi kamień weź jeden z kamieni sąsiadujących z pierwszym zabranym kamieniem (nawet jeśli nie jest identyczny lub dostępny).



DUCH ZMIANY
Dla potrzeb scalenia zestawu kamieni potraktuj 1 kamień specjalny (wiatr, porę roku lub smoka) tak, jakby był kamieniem dowolnego innego rodzaju.

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA:
– Czy mogę sprawić, że kamień specjalny zostanie uznany za coś innego, aby zapobiec scaleniu zestawu kamieni? ***Nie, z tej mocy możesz skorzystać jedynie wtedy, gdy pozwoli ci ona scalić zestaw kamieni.***

– Co, jeśli będę scalać zestaw, ale chcę po prostu, aby 1 konkretny kamień został z tego zestawu wyłączony? ***Odpowiedź jest taka sama jak powyżej – nie możesz tego zrobić. Kamień, który „przemieniasz" mocą ducha, musi być częścią scalonego zestawu.***

DUCH WIARY
Gdy scalisz zestaw kamieni, zbuduj 1 dodatkową świątynię (nadal musisz przestrzegać zasad budowy świątyń).

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA:
– Czy tę dodatkową świątynię mogę zbudować na kamieniach zakrytych podczas poprzednich tur? ***Nie, świątynię należy zbudować na kamieniach scalonych w momencie, w którym aktywujesz tę moc.***

– Co, jeśli podczas tej tury scalę więcej niż jeden zestaw? ***W takim przypadku możesz umieścić świątynię na dowolnym kamieniu z któregoś z tych zestawów.***

– Jeśli scalę zestaw kamieni specjalnych, to czy buduję 3 świątynie (jedną zwykłą, jedną za kamienie specjalne, jedną za moc ducha)? ***Tak. Ten duch pozwala ci zbudować 1 dodatkową świątynię bez względu na to, czy w danym przypadku możesz zbudować 1 czy 2 świątynie.***

DUCH GŁĘBIN
Gdy wykonujesz akcję „Para kamieni", drugi wzięty kamień nie musi być identyczny, wystarczy że będzie tego samego rodzaju co pierwszy.

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA:
– Czy mogę aktywować tę moc, aby wziąć kamień, który jest identyczny z pierwszym, po to tylko, aby pozbyć się kamienia z mojego królestwa? ***Tak, możesz. Ale to wyjątkowa sytuacja!***

DUCH ZNISZCZENIA
Odrzuć 1 dostępny kamień z Zamku Smoków.

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA:
– Czy mogę odrzucić kamień z Zamku Smoków, aby wcześniej niedostępny kamień stał się dla mnie dostępny? ***Tak, możesz! To jedno z głównych zastosowań tej mocy.***

– Czy mogę odrzucić ostatni kamień z najwyższego poziomu, aby móc zabierać kamienie z niższego poziomu? ***Tak, możesz.***

– Czy mogę wykonać w tej turze akcję „przywołanie smoka", jeśli w wyniku działania tej mocy w Zamku Smoków zostanie tylko jeden poziom? **Tak, możesz.**

DUCH SPRYTU
Możesz scalić zestaw składający się z 3 kamieni tego samego rodzaju (zamiast 4). Otrzymujesz 2 PZ. Liczba świątyń, które możesz zbudować, zależy od rodzaju kamieni, które scaliłeś.

Opisy kart smoków

SMOK POKORY
Otrzymujesz po 1 PZ za każdą świątynię zbudowaną na stosie kamieni sąsiadującym z przynajmniej 1 wyższym stosem kamieni (ale nie po przekątnej).

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA:

– Jeśli zbudowałem świątynię na stosie, który sąsiaduje z kilkoma wyższymi stosami, to czy dostanę więcej dodatkowych punktów? ***Nie. Ta karta zapewnia maksymalnie po 1 dodatkowym punkcie za każdą świątynię.***

– Czy dla celów tej karty wyższy stos może „aktywować" więcej niż 1 świątynię? ***Tak, każda świątynia zbudowana na stosie sąsiadującym z przynajmniej 1 wyższym stosem zapewni ci 1 dodatkowy PZ, nie ma znaczenia, czy ten wyższy stos jest „dzielony" pomiędzy kilka świątyń.***

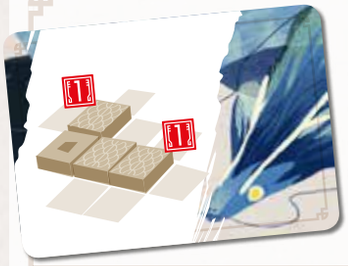
– Sąsiadujący stos jest wyższy od stosu, na którym znajduje się świątynia, ale dach świątyni wystaje ponad ten stos: czy dostanę punkt za tę świątynię? ***Tak, bierze się pod uwagę tylko wysokość stosów kamieni.***

SMOK PRAWOŚCI
Wybierz rząd i kolumnę swojego królestwa. Otrzymujesz po 1 PZ za każdą świątynię znajdującą się w danej linii. Jeśli na każdym polu linii znajduje się świątynia, ta linia jest warta 2 dodatkowe PZ.

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA:

– Czy dla celów tej karty świątynie w danej linii muszą ze sobą sąsiadować? ***Nie, po prostu liczysz, ile świątyń posiadasz w danym rzędzie/kolumnie.***

– Czy świątynia może być „dzielona" pomiędzy rząd i kolumnę i brana pod uwagę w obu liniach? ***Tak, nie ma znaczenia, że dana świątynia pojawia się zarówno w rzędzie, jak i kolumnie. Bierzesz ją pod uwagę w obu liniach.***



SMOK SPOKOJU
Otrzymujesz 1 PZ za każdą odrębną grupę sąsiadujących zakrytych kamieni (złożoną z co najmniej 1 kamienia) w swoim królestwie.

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA:

– Czy dwa kamienie stykające się tylko narożnikami są częścią tej samej grupy? ***Nie, kamienie tworzące grupę muszą się stykać bokami.***

– Jeśli kamienie ze sobą sąsiadują, ale znajdują się na różnych poziomach, to czy nadal uważa się je za sąsiadujące dla celów tej karty? ***Tak.***

– Czy odkryte kamienie mogą rozdzielać grupy zakrytych kamieni? ***Tak. Możesz nawet umieścić kamień na wierzchu innego kamienia, aby rozdzielić grupę kamieni na dwie.***

SMOK ODWAGI
Otrzymujesz 1 PZ za każdy stos kamieni, który nie sąsiaduje z wyższym ani równym stosem.

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA:

– Czy na szczycie stosu kamieni branego pod uwagę dla celów tej karty może się znajdować świątynia? ***Tak, o ile stos ten jest wyższy od wszystkich sąsiadujących stosów.***
– Czy taką świątynię bierze się pod uwagę podczas sprawdzania wysokości stosu? ***Nie. Bierze się pod uwagę tylko kamienie.***

SMOK MAJESTATU
Wybierz po 1 odkrytym kamieniu każdego stronnictwa (żołnierze, kupcy i rolnicy) znajdującym się na trzecim lub wyższym poziomie twojego zamku. Otrzymujesz PZ równe sumie numerów tych kamieni.

SMOK POTĘGI

Wybierz po 1 grupie sąsiadujących odkrytych kamieni każdego stronnictwa (żołnierze, kupcy i rolnicy) z twojego królestwa. Zsumuj numery kamieni w każdej grupie.

Następnie porównaj swoje sumy z sumami graczy po lewej i po prawej. Otrzymujesz 2 PZ za każde stronnictwo, którego suma jest wyższa od sumy danego sąsiada, i 1 PZ za każde stronnictwo, którego suma jest równa sumie danego sąsiada. Jeśli na przykład posiadasz sumę „10" dla kupców, a gracz po lewej posiada sumę „9", otrzymasz 2 PZ. Jeśli gracz po prawej ma sumę „10" dla kupców, otrzymasz jeszcze 1 PZ, razem 3 PZ. Następnie w podobny sposób policz punkty za dwa pozostałe stronnictwa.

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA:

– Czy otrzymuję punkty za przewagę dwukrotnie, jeśli w grze bierze udział tylko 2 graczy? ***Nie, w takim wypadku otrzymujesz punkty tylko raz za każde ze stronnictw.***

– Czy muszę zsumować numery wszystkich odkrytych kamieni danego stronnictwa i porównać ich wartości do graczy po lewej i prawej? ***Nie, bierze się pod uwagę tylko 1 wybraną grupę sąsiadujących ze sobą odkrytych kamieni danego stronnictwa.***

– Czy mogę liczyć na punkty za remis, jeśli nie posiadam żadnych odkrytych kamieni danego stronnictwa, ale mój sąsiad również ich nie posiada? ***Nie, aby walczyć o punkty, musisz posiadać przynajmniej 1 odkryty kamień danego stronnictwa.***

– Czy otrzymuję punkty, jeśli posiadam wyższą sumę od gracza po lewej, ale niższą od gracza po prawej (lub odwrotnie)? ***Tak, otrzymujesz 2 punkty.***

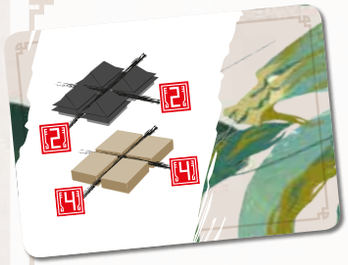
SMOK WIEDZY

Otrzymujesz 2 PZ za każdy odkryty kamień specjalny o niepowtarzającym się wzorze w twoim królestwie.

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA:

– Ile dostanę punktów, jeśli posiadam 2 odkryte kamienie specjalne tego samego rodzaju (np. wiatry), ale o różnych symbolach (np. deszczowym i burzowym)? ***Otrzymasz 4 PZ, ponieważ to 2 różne symbole (chociaż kamienie są tego samego rodzaju).***

– Jak dużo PZ mogę maksymalnie uzyskać za tę kartę? ***W grze występują 3 rodzaje kamieni specjalnych, w sumie o 11 różnych symbolach (4 wiatry, 4 pory roku, 3 smoki). W związku z tym maksymalnie możesz otrzymać 22 PZ.***



SMOK HARMONII

Otrzymujesz 4 PZ za każdą oś (dwie czarne linie na środku królestwa), wobec której układ twojego zamku jest symetryczny. Otrzymujesz +2 PZ za każdą oś, wobec której układ twoich świątyń jest symetryczny.

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA:

– Czy strona, którą zwrócone są moje kamienie (zakryte, odkryte) ma znaczenie? ***Nie, nie ma. Liczy się tylko układ kamieni w twoim królestwie, nie ma znaczenia, czy są zakryte czy odkryte.***

– A co ze świątyniami? Czy muszą znajdować się na tej samej wysokości, aby uznać je za symetryczne, czy po prostu muszą znajdować się na odpowiednich polach? ***Muszą znajdować się na tej samej wysokości.***

– Czy mogę po prostu zbudować symetryczną budowlę w jakimś zakątku mojego królestwa? ***Nie. Symetrię królestwa sprawdza się w oparciu o czarne linie biegnące przez jego środek.***

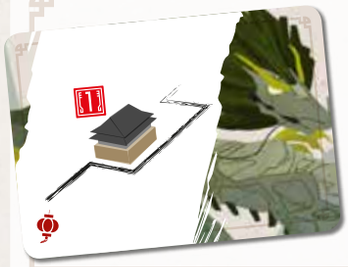
SMOK POBOŻNOŚCI

Otrzymujesz po 1 PZ za każdą świątynię w twoim królestwie, która sąsiaduje z przynajmniej 1 odkrytym kamieniem smoka.

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA:

– Czy dostanę więcej punktów, jeśli obok świątyni znajduje się więcej niż 1 kamień smoka? ***Nie. Ta karta zapewnia maksymalnie po 1 dodatkowym punkcie za każdą świątynię.***

– Czy dla celów tej karty kamień smoka może „aktywować" więcej niż 1 świątynię? ***Tak, każda świątynia znajdująca się na polu sąsiadującym z przynajmniej 1 kamieniem smoka zapewni ci 1 dodatkowy PZ. Nie ma znaczenia, czy ten kamień smoka jest „dzielony" pomiędzy kilka świątyń.***



SMOK WALECZNOŚCI

Otrzymujesz po 1 PZ za każdą świątynię, która znajduje się na krawędzi twojego królestwa.

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA:

– Czy świątynie muszą być zbudowane na kamieniach pierwszego poziomu, tak jak pokazano to na karcie? ***Nie, muszą się po prostu znajdować na krawędzi twojego królestwa.***

Skrót zasad

Przebieg tury

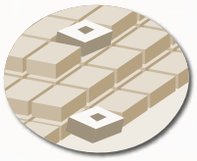
1. **PODCZAS SWOJEJ TURY MUSISZ:**
   - WYKONAĆ 1 AKCJĘ
     - A – *Para kamieni*
     - B – *Kamień i świątynia*
     - C – *Odrzucenie kamienia*
     - D – *Przywołanie smoka* (*tylko wtedy, gdy pozostał 1 poziom zamku*)
   - UMIEŚCIĆ ZEBRANE KAMIENIE W SWOIM KRÓLESTWIE
2. **JEŚLI TWORZYSZ ZESTAW PRZYNAJMNIEJ 4 KAMIENI:**
   - **MUSISZ** SCALIĆ TE KAMIENIE, A NASTĘPNIE
   - **MOŻESZ** ZBUDOWAĆ NA NICH ŚWIĄTYNIE.

W DOWOLNYM MOMENCIE TURY MOŻESZ:

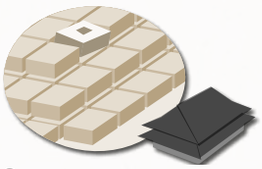
- AKTYWOWAĆ MOC KARTY DUCHA (może spowodować pkt. 2)

Rodzaje akcji

A – Para kamieni



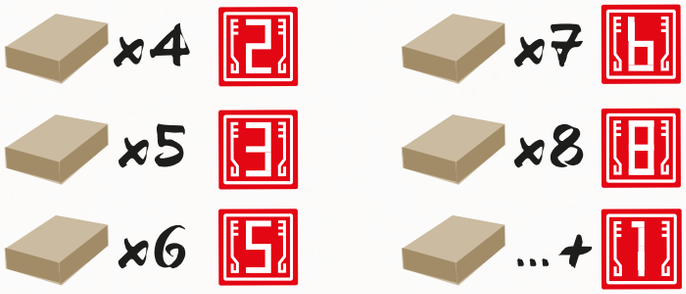
B – Kamień i świątynia



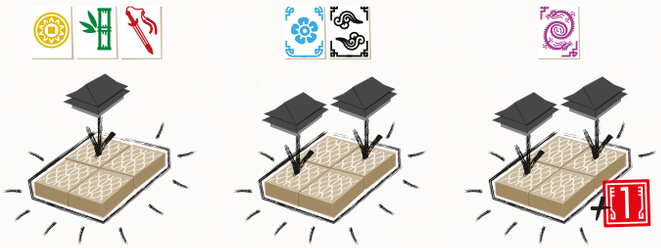
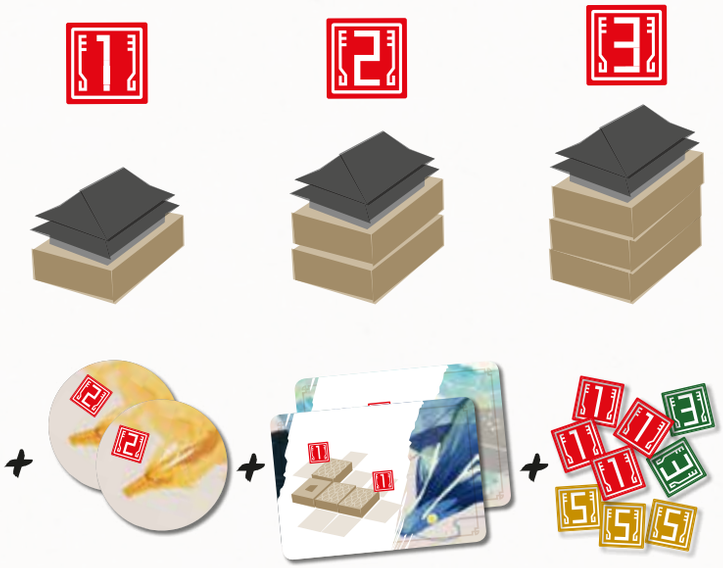
C – Odrzucenie kamienia

D – Przywołanie smoka (tylko wtedy, gdy został 1 poziom zamku)

Punkty za zestawy



Budowa świątyń
(zależnie od rodzaju kamieni)



Punkty na koniec gry