Flamecraft

Zasady gry

Witaj w miasteczku!

Smoki rzemieślnicy to zmyślne stworzenia, które zieją wyspecjalizowanym ogniem, by tworzyć szeroki wybór smakowitych i przydatnych dóbr. Cieszą się one szczególnym wzięciem wśród sklepikarzy, którzy mają nadzieję przyciągnąć nowych klientów pokazami płomieniarstwa.

Wcielasz się w rolę smokoustego, który ma zdolność porozumiewania się ze smokami. Twoim zadaniem będzie umieszczanie smoków w idealnych dla nich miejscach i rzucanie zaklęć, by zachęcić je do tworzenia prawdziwych cudowności.

Pomagając smokom i sklepikarzom, zwiększysz swoją reputację, zaś smokousty o największej reputacji zostanie okrzyknięty mianem Mistrza Płomieniarstwa!

Spis treści

3 Elementy
4 Przygotowanie do gry
6 Przebieg gry
7 Zbieranie towarów ze sklepu
10 Zaklinanie sklepu
12 Koniec tury
13 Koniec gry
13 Frymuśne smoki
14 Zdolności
17 Towarzysze
18 Tryb solo

Elementy

6 PIONKÓW GRACZY

6 ZNACZNIKÓW REPUTACJI

1 MATA MIASTECZKA

8 KART POMOCY GRACZY

36 KART SMOKÓW RZEMIEŚLNIKÓW

+6 STARTOWYCH SMOKÓW

36 KART FRYMUŚNYCH SMOKÓW

28 KART SKLEPÓW

+6 STARTOWYCH SKLEPÓW

36 KART ZAKLĘĆ
(W 2 TALIACH)

7 KART TOWARZYSZY

210 ŻETONÓW TOWARÓW
(+ ZAPAS)

24 ŻETONY MONET

Przygotowanie

LIMIT SKLEPÓW
To są dodatkowe miejsca na sklepy w grze 3–5-osobowej, rozszerzające miasteczko do maksymalnej liczby 14 sklepów.

1 MIASTECZKO I STARTOWE SKLEPY

- Rozwiń **matę miasteczka** na środku stołu.
- Umieść **6 startowych sklepów** odkrytych w dowolnych 6 miejscach na sklepy w miasteczku (jak pokazano na ilustracji).
- Umieść **startowych smoków rzemieślników** odkrytych na sklepach z odpowiadającą im ikoną w lewym górnym rogu tak, by dany smok zajmował pierwsze miejsce u dołu sklepu (oznaczone ikoną).

2 TOWARY I MONETY

- Umieść **towary** w osobnych stosach poza planszą w zasięgu wszystkich graczy (możesz również stworzyć 2 stosy każdego typu towarów na przeciwległych krańcach miasteczka).
- Umieść **monety** w stosie na macie miasteczka na fontannie.

3 TALIA SKLEPÓW

- Rozdziel sklepy na oddzielne stosy według **ikon** (w lewym górnym rogu). Stwórz stos dla każdej z **6 ikon towarów** (/ / / / /) oraz siódmy stos dla wszystkich pozostałych ikon.
- Zakryj wszystkie 7 stosów, a następnie przetasuj je osobno. Weź 1 kartę z każdego stosu sklepów z ikonami towarów oraz 4 karty z siódmego stosu, tworząc stos **10 sklepów.**

- To **talia sklepów**. Przetasuj ją i umieść obok maty miasteczka.

Kiedy już lepiej zapoznasz się z grą, możesz tworzyć zróżnicowane talie sklepów według własnego uznania.

4 SMOKI RZEMIEŚLNICY

- Jeśli rozgrywasz partię **2– lub 3–osobową**, usuń następującą liczbę **smoków rzemieślników** z talii:
  - Usuń **12 smoków** (po 2 z każdego typu).
  - Usuń **6 smoków** (po 1 z każdego typu).
- Przetasuj pozostałe karty smoków rzemieślników, by stworzyć talię rzemieślników, i umieść ją w oznaczonym miejscu obok **fontanny**.
- Dobierz **5 wierzchnich smoków** i umieść je odkryte w **parku** obok talii.

TOWARZYSZE I TRYB SOLO

Aby dodać do gry towarzyszy lub zagrać w trybie dla jednego gracza, przejdź na str. 17.

5 FRYMUŚNE SMOKI

- Przetasuj **karty frymuśnych smoków**, by stworzyć frymuśną talię, i umieść ją w oznaczonym miejscu obok **fontanny**.

6 ZAKLĘCIA

- Wybierz **fioletową** lub **złotą** talię zaklęć (do pierwszej rozgrywki sugerujemy talię fioletową).
- Przetasuj wybraną talię i umieść ją w oznaczonym miejscu na torze reputacji.
- Dobierz **5 wierzchnich zaklęć** i umieść je odkryte w rzędzie obok talii.

7 PRZYGOTOWANIE GRACZY

- Każdy gracz wybiera **pionek** (smoka) i bierze odpowiadający mu kolorem **znacznik reputacji** (serce) oraz **kartę pomocy gracza**. Wszystkie nieużywane elementy odłóż do pudełka.
- Zbierz wszystkie **znaczniki reputacji** i wylosuj 1 z nich, by wybrać **pierwszego gracza**. Następnie umieść wszystkie znaczniki reputacji w pobliżu pola **„1" toru reputacji**.
- Rozdaj każdemu graczowi po **3 smoki z talii rzemieślników**.
- Rozdaj każdemu graczowi po **2 smoki z frymuśnej talii**. Każdy gracz wybiera 1 frymuśnego smoka, którego zachowa, a niewybraną kartę odkłada na spód talii.
- Jeśli w grze uczestniczy **4 lub więcej graczy**, czwarty i piąty gracz otrzymują na start wybrany przez siebie **towar**.

Swoje karty smoków rzemieślników i frymuśnych smoków możesz trzymać zakryte do momentu ich zagrania, jednak liczba posiadanych przez ciebie kart zawsze jest jawna.

Przebieg gry

Zostań najlepszym smokoustym w miasteczku! Zwiększaj swoją **reputację** ❤, odwiedzając sklepy, a także rozmieszczaj **rzemieślników**, rzucaj **zaklęcia** i wypełniaj cele swoich sekretnych **frymuśnych smoków**.

Rozgrywacie tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od **pierwszego gracza** wybranego podczas przygotowania. W swojej turze musisz przemieścić się do **nowego sklepu**, a następnie decydujesz, czy chcesz **zebrać towary**, czy **zakląć sklep**. Gra trwa do momentu wyczerpania talii rzemieślników lub talii zaklęć (zobacz „Koniec gry" na str. 18).

Na koniec gry wygrywa ten gracz, który dotarł najdalej na **torze reputacji**!

Smoki rzemieślnicy

Zaklęcia

Sklepy

Szczegółowy opis kart frymuśnych smoków znajdziesz na str. 13.

Przebieg tury

W swojej turze **musisz odwiedzić nowy sklep**, a następnie wybrać 1 z akcji: **zbieranie** lub **zaklinanie**.

Na koniec tury musisz sprawdzić, czy należy **rozbudować miasteczko**, a następnie odrzucić nadmiarowe smoki i towary i uzupełnić odkryte karty zaklęć oraz rzemieślników.

Poniższe sekcje szczegółowo opisują każdy krok w turze.

Odwiedzanie sklepu

Na początku tury wybierz dowolny sklep w miasteczku i przemieść na jego kartę swój pionek. Musisz wybrać **inny** sklep niż ten, który został przez ciebie odwiedzony w ostatniej turze.

Aby przemieścić się do sklepu, w którym są już **inni gracze**, musisz podarować **każdemu** z nich **1 wybrany przez siebie towar** (lub 1 monetę) z własnych zapasów. Jeśli nie masz dostatecznej liczby towarów (lub monet), musisz wybrać inny sklep.

PRZYKŁAD: *Oliwier chce odwiedzić „Słodkie szycie", choć jest tam już dwójka innych graczy. Postanawia dać 1 🍞 Wioli oraz 1 🧪 Jankowi.*

Zbieranie towarów ze sklepu

Jeśli wybierzesz akcję **zbierania**, wykonaj poniższe kroki w następującej kolejności:

1. **ZBIERZ TOWARY:** Zdobądź towary, monety i nowe smoki ze sklepu oraz z każdego umieszczonego tam smoka rzemieślnika i zaklęcia.
2. **(OPCJONALNIE) UMIEŚĆ SMOKA:** Możesz umieścić 1 smoka rzemieślnika z ręki w miejscu na smoka z odpowiadającą mu ikoną, a następnie zdobyć nagrodę przypisaną do tego miejsca.
3. **(OPCJONALNIE) ODPAL SMOKA:** Możesz użyć zdolności 🔥 1 dowolnego smoka rzemieślnika w sklepie.
4. **(OPCJONALNIE) UŻYJ ZDOLNOŚCI SKLEPU:** Możesz użyć zdolności sklepu, jeśli takową posiada.

1 Zbierz towary

Wykonując **akcję zbierania**, zdobywasz **1 towar**, **1 monetę** lub **kartę smoka rzemieślnika** oferowane przez sklep, a także **1 towar** z każdego **smoka rzemieślnika** i **zaklęcia** będącego w sklepie.

Ikona w lewym górnym rogu każdej karty przedstawia, co zdobędziesz:

Zdobądź **towar** odpowiadający tej ikonie.

Zdobądź wybrany przez siebie **towar**.

Zdobądź **monetę**.

Dobierz wybranego **smoka rzemieślnika** z parku albo z wierzchu z talii.

Weź zdobyte **towary** i **monety** z odpowiednich stosów, a następnie umieść je przed sobą. To twoje **własne zasoby**. Twoje zasoby muszą być **widoczne** dla wszystkich pozostałych graczy. Zasoby są nieograniczone – jeśli jakiś stos się wyczerpie, użyj zamiennika. **Karty smoków rzemieślników** dodajesz do ręki.

*Monety **nie są** towarami. Kiedy zdobywasz wybrany przez siebie towar, nie możesz wybrać monety.*

PRZYKŁAD: *Wiola wykonuje akcję zbierania w „Smocznych wypiekach". Zdobywa 2 (ze sklepu i z zaklęcia), a także 1 i 1 (ze smoków).*

2 Umieść smoka

Po zebraniu towarów **możesz** umieścić **1 smoka rzemieślnika** z ręki w pustym miejscu w sklepie.

Ikona smoka **musi odpowiadać jednej z ikon pustego miejsca**, gdzie chcesz go umieścić. Miejsca w sklepie można zapełniać w **dowolnej kolejności** (niekoniecznie od lewej do prawej).

Po umieszczeniu smoka zdobywasz **nagrody** pokazane na właśnie zapełnionym miejscu (zobacz „Zdobywanie nagród" poniżej).

Jeśli miejsce ma kilka ikon, możesz umieścić na nim smoka odpowiadającego dowolnej z nich. Jeśli miejsce ma ikonę , możesz umieścić na nim dowolnego smoka rzemieślnika.

PRZYKŁAD:

Wiola umieszcza smoka z ręki w pustym miejscu na środku. W nagrodę może dobrać nową kartę frymuśnego smoka ().

Zdobywanie nagród

W trakcie gry gracze mogą zdobyć **różne nagrody**, umieszczając karty smoków rzemieślników, zaklinając sklepy i wypełniając cele frymuśnych smoków.

ZDOBĄDŹ REPUTACJĘ: Zdobądź wskazaną liczbę punktów reputacji, przesuwając swój znacznik na torze reputacji.

DOBIERZ FRYMUŚNEGO SMOKA: Dobierz frymuśnego smoka z talii (zobacz „Frymuśne smoki" na str. 13).

DOBIERZ SMOKA RZEMIEŚLNIKA: Dobierz odkrytego smoka rzemieślnika z parku albo zakrytego z wierzchu talii.

ZDOBĄDŹ MONETY: Zdobądź wskazaną liczbę monet. Monety są dżokerami – **zastępują dowolny towar** podczas płacenia towarami lub wręczania podarku.

Każda niewydana moneta jest warta 1 na koniec gry.

Zapełnienie sklepu

Jeśli w którymkolwiek momencie twojej tury umieścisz kartę smoka rzemieślnika na **ostatnim pustym miejscu** na karcie sklepu, musisz dobrać **nową kartę sklepu** z talii (bez podglądania), a następnie umieścić ją **zakrytą** w pustym miejscu w miasteczku (nieważne gdzie).
Na koniec swojej tury odkryjesz każdy nowy sklep, rozbudowując miasteczko.

Jeśli miejsca na smoki w sklepie są pełne, **nie wolno** w nim umieszczać żadnych dodatkowych smoków. Wciąż można odwiedzić taki sklep, by zbierać towary, odpalać zdolności i rzucać zaklęcia.

PRZYKŁAD:

Jako że Wiola zapełniła ostatnie miejsce w „Smocznych wypiekach", dobiera nowy sklep i umieszcza go zakrytego w miasteczku .

Jest ograniczona liczba miejsc na sklepy (12 w grze 1–2-osobowej i 14 w grze 3–5-osobowej – dodatkowe miejsca są specjalnie oznaczone). Jeśli miasteczko jest pełne, zignoruj powyższy punkt „Zapełnienie sklepu".

3 Odpal smoka

Każdy smok rzemieślnik ma możliwą do odpalenia zdolność. Wszystkie smoki z tą samą ikoną mają tę samą zdolność (zobacz „Zdolności" na str. 14).

Wykonując w sklepie akcję zbierania, możesz użyć zdolności **jednego, dowolnego** smoka rzemieślnika w sklepie. Może to być smok, który właśnie został tam przez ciebie umieszczony, lub taki, który był tam już wcześniej.

PRZYŁAD:

Wiola postanawia odpalić zdolność Mrozka, by zdobyć 3 wybrane przez siebie żetony różnych towarów.

4 Użyj zdolności sklepu

Sklepy (oprócz startowych) mają nadrukowane specjalne zdolności. Możesz z nich skorzystać w ostatnim kroku akcji zbierania.

Możesz użyć zdolności sklepu tylko podczas zbierania towarów, ale nie zaklinania.

PRZYKŁAD:

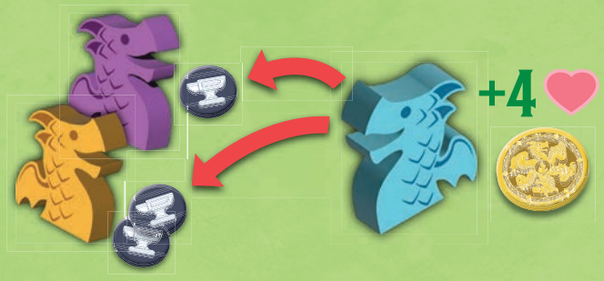
Wiola używa zdolności „Smocznych wypieków" i wydaje zebrane wcześniej 2 żetony , by dobrać 2 karty smoków rzemieślników z parku.

Wręczanie podarków

Niektóre zdolności pozwalają podarować towary, monety lub karty innym graczom, by zdobyć punkty reputacji.

Za każdym razem, gdy wręczasz podarki, weź wskazane elementy ze swoich własnych zasobów i rozdaj je pozostałym graczom zgodnie ze swoim uznaniem (o ile zasady nie mówią inaczej). Zamiast towarów możesz użyć monet.

Jeśli zdolność pozwala zdobyć nagrodę inną niż reputacja, należy ją dobrać z ogólnej puli żetonów, a nie od gracza, który otrzymał podarek.



PRZYKŁAD:

Janek używa zdolności sklepu „Cuda wianki", by podarować innym graczom 3 żetony towarów tego samego rodzaju. W zamian za każdy podarowany żeton otrzyma 2 albo 1 . Janek postanawia podarować 1 Wioli i 2 Oliwierowi, a w nagrodę wybiera 4 i 1 .

Zaklinanie sklepu

Jeśli zdecydujesz się na **akcję zaklinania** odwiedzanego sklepu, wykonaj następujące kroki:

1. **RZUĆ ZAKLĘCIE:** Wybierz zaklęcie z rzędu odkrytych kart, którego ikona odpowiada ikonie sklepu. Zapłać jego koszt w towarach, by wsunąć zaklęcie pod kartę sklepu i zdobyć nagrody wyszczególnione na karcie zaklęcia.
2. **(OPCJONALNIE) ODPAL SMOKI:** Możesz użyć zdolności 🔥 dowolnych smoków rzemieślników w sklepie.

Aby **zakląć odwiedzany sklep**, musisz być w stanie rzucić tam zaklęcie (na planszy musi znajdować się odkryte zaklęcie odpowiadające ikonie sklepu i musisz być w stanie zapłacić jego koszt; zobacz „Rzucanie zaklęcia").

IKONA ZAKLĘCIA

Kiedy w grze pojawia się symbol ✨, oznacza on zarówno kartę zaklęcia, jak i rzucanie zaklęcia. „Zarezerwuj ✨" oznacza zarezerwowanie zaklęcia, natomiast „Po ✨" oznacza moment po rzuceniu zaklęcia.

1 Rzuć zaklęcie

Aby **rzucić zaklęcie**, wybierz 1 zaklęcie z rzędu odkrytych kart, którego ikona odpowiada ikonie sklepu (zaklęcie musi mieć tę samą ikonę w lewym górnym rogu karty co sklep). Następnie zapłać jego koszt w towarach, zwracając je na odpowiednie stosy.

Zamiast towarami możesz zapłacić **monetami** (chyba że zaklęcie ma ikonę 🚫). Jeśli wydasz kilka monet, każda z nich może zastąpić inny towar.

Kiedy zapłacisz koszt, zdobywasz nagrody pokazane na dole zaklęcia (zobacz „Zdobywanie nagród" na str. 8), a następnie wsuwasz zaklęcie pod sklep (tak, by wszyscy gracze mogli łatwo zobaczyć, że dany sklep zapewnia teraz **1 dodatkowy towar**).

Zaklęcia zabrane z odkrytego rzędu zostaną uzupełnione dopiero na koniec twojej tury (zobacz „Koniec tury" na str. 12).

PRZYKŁAD: *Oliwier odwiedza sklep „Ładne kwiatki" i postanawia rzucić na niego zaklęcie. Płaci 1 💎, 1 🟠 i 3 🟨, a następnie bierze zaklęcie 🍃 z odkrytego rzędu i wsuwa je pod sklep. W nagrodę zdobywa 4 ❤ oraz nowego smoka rzemieślnika, którego postanawia dobrać z parku.*

+4 ❤

2 Odpal WSZYSTKIE smoki

Po zaklęciu sklepu możesz w dowolnej kolejności użyć zdolności 🔥 **każdego** znajdującego się w nim smoka rzemieślnika.

Jeśli odpalenie smoka rzemieślnika pozwala ci umieścić **nowego smoka** w sklepie, możesz odpalić **również** umiejętność tego smoka.

PRZYKŁAD: *Po rzuceniu zaklęcia na „Ładne kwiatki" Oliwier odpala Witkę, dzięki której podarowuje Jankowi 1 🏆 i zdobywa 2 ❤, a następnie odpala Bochna, by dobrać nowego smoka rzemieślnika, którego postanawia wziąć z talii.*

Szczegółowe zasady zaklinania

SKLEPY ZE SMOKAMI I MONETAMI

Sklepy z ikonami lub nie mogą zostać zaklęte, bo nie ma zaklęć z odpowiadającymi im ikonami.

LIMIT ZAKLĘĆ

Sklep może mieć **maksymalnie 3 zaklęcia** (w talii występują tylko 3 zaklęcia z każdą ikoną, więc w przypadku większości sklepów przekroczenie tego limitu jest niemożliwe).

SKLEPY Z DŻOKEREM

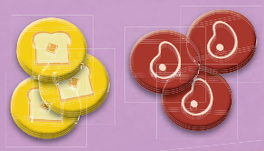
Jeśli sklep ma ikonę , można na niego rzucić **dowolne zaklęcie**. Sklepy z dżokerem wciąż mogą posiadać jedynie 3 zaklęcia, niezależnie od ikon.

BEZ MONET

Symbol oznacza, że nie można płacić monetami za to zaklęcie.

ZMIENNE NAGRODY

Niektóre zaklęcia mają pokazane **zestawy towarów**, które możesz wydać **kilkakrotnie**, by zwiększyć swoją nagrodę. Przykładowo, jeśli zapłacisz 3 i 3 za rzucenie zaklęcia „Wybitny stalent", zdobędziesz 4 ❤.



*Możesz rzucić zaklęcie o zmiennej nagrodzie, wydając tylko 1 zestaw wymaganych towarów, ale w takim przypadku zdobędziesz **0** ❤.*

Rezerwacja zaklęć

Niektóre zdolności pozwalają **zarezerwować zaklęcie**. Kiedy to zrobisz, bierzesz wybrane zaklęcie z rzędu i kładziesz je odkryte przed sobą (pamiętaj, aby nie uzupełniać rzędu do końca swojej tury).

Zaklinając sklep, możesz rzucić swoje zarezerwowane zaklęcie zamiast z odkrytego rzędu. Inni gracze nie mogą rzucać zaklęć z twojej rezerwy. Możesz zarezerwować tylko **1 zaklęcie**. Jeśli masz już zaklęcie w rezerwie, nie możesz zarezerwować kolejnego.

Koniec tury

Po zakończeniu akcji zbierania lub zaklinania wykonaj następujące kroki, by przejść do tury kolejnego gracza:

1. **ROZBUDUJ MIASTECZKO:** Odkryj wszystkie nowe sklepy dobrane w twojej turze.
2. **SPRAWDŹ LIMIT SMOKÓW I TOWARÓW:** Na koniec tury odrzucaj smoki z ręki i towary, by mieć maksymalnie 6 smoków rzemieślników oraz po 7 towarów każdego typu.
3. **UZUPEŁNIJ SMOKI W PARKU I ZAKLĘCIA:** Dobieraj i odkrywaj nowe karty smoków rzemieślników oraz zaklęć, aż na macie miasta będzie po 5 odkrytych kart.

1 Rozbuduj miasteczko

Jeśli w swojej turze udało ci się zapełnić jakieś sklepy, co poskutkowało koniecznością dobrania nowych sklepów, teraz musisz je odkryć. Od tej chwili mogą je odwiedzać wszyscy gracze.

2 Sprawdź limit smoków i towarów

Na koniec tury możesz mieć na ręce maksymalnie 6 smoków rzemieślników. Jeśli masz ich więcej, musisz odłożyć wybrane przez siebie smoki na spód talii rzemieślników, by zostało ci ich 6.

Dodatkowo nie możesz mieć więcej niż 7 towarów danego typu. Jeśli masz więcej, musisz zwrócić je do puli, by zostało ci ich 7.

Nie ma limitu posiadanych monet i frymuśnych smoków. Nie musisz ich liczyć na koniec tury.

3 Uzupełnij smoki w parku i zaklęcia

Jeśli na macie jest mniej niż 5 odkrytych smoków rzemieślników lub zaklęć, dobierz i odkryj nowe karty z odpowiednich talii, by uzupełnić braki.

Jeśli talia rzemieślników lub zaklęć się wyczerpie, spowoduje to **zakończenie gry** (zobacz „Koniec gry" na następnej stronie).

Karty smoków rzemieślników i zaklęć dobrane podczas twojej tury zostaną uzupełnione dopiero na koniec twojej tury.

Koniec gry

Dobranie lub odkrycie **ostatniej karty** z talii **rzemieślników** lub talii **zaklęć** spowoduje zakończenie gry. Każdy gracz, łącznie z graczem, który wywołał koniec gry, może rozegrać jeszcze **1 ostatnią turę.**

Kiedy wszyscy gracze rozegrają ostatnią turę, gracze zdobywają **końcową reputację** zgodnie z następującymi zasadami:

1. **POZOSTAŁE MONETY:** Wszyscy gracze zwracają wszystkie monety do puli przy fontannie i zdobywają 1 ❤ za każdą zwróconą monetę.
2. **FRYMUŚNE SMOKI:** Każdy gracz odkrywa każdego frymuśnego smoka z ikoną ☾, którego cele wypełnił, a następnie zdobywa wskazaną liczbę ❤.

Gracz o najwyższej reputacji zostaje zwycięzcą!

*Musisz zwrócić wszystkie swoje monety **przed** rozpatrzeniem frymuśnych smoków. To oznacza, że **nie możesz** użyć monet do wypełniania celów frymuśnych smoków.*

Remisy

W razie remisu wygrywa ten gracz, który ma większą liczbę smoków rzemieślników na ręce. Jeśli nadal jest remis, wygrywa gracz z większą liczbą pozostałych towarów we własnych zapasach. Jeśli sytuacja wciąż jest remisowa, gracze dzielą się zasłużonym zwycięstwem!

Frymuśne smoki

Działania smokoustych przyciągają te unikatowe smoki, nadające życiu tych, którym służą, odrobiny klasy i blichtru. Niektóre świętują za dnia, podczas gdy inne czekają z celebracjami do nocy.

Każdy gracz zaczyna grę z 1 frymuśnym smokiem i może dobierać kolejne jako nagrody lub wykorzystując różne zdolności. Nie ma limitu liczby posiadanych frymuśnych smoków.

Każdy frymuśny smok posiada określony cel. Jeśli wypełnisz cel frymuśnego smoka, zdobędziesz mnóstwo punktów reputacji i innych nagród.

RODZAJ

CEL I NAGRODA

SŁONECZNE SMOKI

Te frymuśne smoki mogą punktować jedynie podczas gry. Jeśli wypełnisz cel ☼ smoka, możesz odkryć go w dowolnym momencie swojej tury, by zdobyć nagrody. Jeśli cel wymaga wydania towarów, zwróć je na odpowiednie stosy.

Każdy ☼ smok pozwala zapunktować tylko raz na grę. Rozpatrzone smoki ☼ pozostaw odkryte przed sobą.

KSIĘŻYCOWE SMOKI

Te frymuśne smoki mogą punktować jedynie na koniec gry. Kiedy gra dobiega końca, odkryj wszystkie ☾ smoki i zdobądź nagrody za każdego smoka, którego cel udało ci się osiągnąć.

Jeśli jakaś zdolność pozwoliła ci zapunktować ☾ smoka w trakcie gry, nie zdobywasz tych punktów po raz kolejny na koniec gry.

Zdolności

Poniższe sekcje zawierają wyjaśnienia zasad dotyczących smoków rzemieślników, sklepów i frymuśnych smoków.

ROZPATRYWANIE ZDOLNOŚCI

Jeśli postanowisz użyć zdolności, musisz rozpatrzyć ją w całości (chyba że część zdolności mówi, że „możesz" to zrobić).

UMIESZCZANIE SMOKÓW

Za każdym razem, kiedy zdolność pozwoli ci umieścić kartę smoka rzemieślnika w sklepie, musisz postępować zgodnie ze wszystkimi zasadami umieszczania smoków ze str. 8 (chyba że tekst zdolności mówi inaczej). Oznacza to, że ikona umieszczanego smoka musi odpowiadać ikonie miejsca w sklepie, a po umieszczeniu smoka w pustym miejscu zdobędziesz pokazaną tam nagrodę (tak samo jak w kroku 2 akcji zbierania).

Smoki rzemieślnicy

Smokoúści mają wyjątkową więź z 6 typami smoków rzemieślników, co pozwala im wykorzystywać unikatowe zdolności.

	Zdolność	Wyjaśnienie
	Zdobądź 2 towary jednego typu ze sklepu albo karty smoka rzemieślnika w tym miejscu.	• 2 towary muszą być tego samego typu. Możesz użyć tej zdolności, by zdobyć 2 z tego smoka. Jeśli sklep ma ikonę , możesz zdobyć 2 dowolne towary. Dzięki tej zdolności nie możesz zdobyć monet ani dobierać smoków. • Jeśli zdolność pozwala na odpalenie tego smoka w lokacji innej niż sklep (np. w parku lub na twojej ręce), możesz zdobyć towary z dowolnego smoka w tej lokacji (parku lub ręki).
	Umieść smoka rzemieślnika w miasteczku.	• Możesz umieścić smoka z ręki w miasteczku, w pustym miejscu z odpowiadającą mu ikoną (wliczając w to odwiedzany obecnie sklep). • Zdobywasz nagrodę wydrukowaną w tym miejscu (zobacz str. 8)
	Dobierz 1 smoka rzemieślnika.	• Możesz dobrać dowolnego odkrytego smoka z parku albo zakrytego z wierzchu talii rzemieślników.
	Zdobądź 3 różne towary.	• Możesz wybrać 3 dowolne różne towary. Mogą się one pokrywać z towarami, które już masz w swoim zapasie.
	Zamień tego smoka miejscami z innym smokiem rzemieślnikiem w miasteczku, a następnie odpal tego nowego smoka.	• Zignoruj ikony w miejscach podmienianych smoków. • Ta akcja nie liczy się jako umieszczanie smoka i nie zapewnia nagród pokazanych w miejscach na smoki.
	Podaruj towar innemu graczowi, by zdobyć 2 .	• Podaruj 1 ze swoich własnych zasobów innemu, wybranemu przez siebie graczowi, a następnie zdobądź 2 (zobacz „Wręczanie podarków" na str. 9).

Sklepy

Sklepy stanowią serce miasteczka, a szczególnie cenione są te z nich, które wykorzystują sztukę płomieniarstwa.

SKLEP	WYJAŚNIENIE
Cuda wianki	• Za każdy podarowany towar możesz wybrać oddzielnie, czy chcesz zdobyć 2 ❤, czy 1 ♦.
Dracorama	• Nie musisz odrzucać nadmiarowych towarów aż do końca swojej tury, więc możesz wydać zdobyte towary (lub monety) podczas swojej tury, by użyć tej zdolności.
Drakonicz–ne dekokty	• Nie rzucasz tego zaklęcia na sklep, tylko zachowujesz dla siebie. Jeśli masz już zarezerwowane zaklęcie, nie możesz użyć tej zdolności.
Frykasy z rękawa	• Podarowanie monety za 4 ❤ jest opcjonalne.
Gadne błyskotki	• Możesz zamienić maksymalnie 6 różnych towarów (po 1 każdego typu). • Używając tej zdolności, możesz wydawać monety, ale nie zwiększy to twojej liczby punktów (na koniec gry są one warte 1 ❤).
Grochy i smoki	• Używając drugiej części tej zdolności, zdobywasz 2 towary z każdego smoka dodatkowo do wcześniej zebranych w tej turze.
Jarmark osobliwości	• Aby zapunktować, musisz wypełnić cel odsłanianego smoka. • Dzięki tej zdolności możesz odkryć smoka ☀ albo ☾. Jeśli odkryjesz smoka ☀, policz punkty w normalny sposób. Jeśli odkryjesz smoka ☾, policz punkty, jakby gra właśnie się zakończyła (na zakończenie gry nie zdobywasz tych punktów ponownie).
La Petite Dragonne	• Ikona umieszczanego smoka musi odpowiadać ikonie wybranego miejsca. Zdobądź 1 ♦ za każdą pokazaną ikonę ❤ zamiast ❤. Jeśli dane miejsce zawiera inne nagrody, otrzymujesz je normalnie. • Umieszczając smoka w tym sklepie w dowolny inny sposób niż za pośrednictwem tej zdolności, normalnie zdobywasz pokazane ❤.
Magia pizzy	• Możesz położyć na jednym lub kilku smokach w parku po odpowiadającym towarze, by zdobyć 1 ❤ za każdy towar. Jeśli położysz towar na wszystkich 5 smokach, zdobywasz dodatkowo 1 ♦. • Smok rzemieślnik w parku może mieć na sobie dowolną liczbę towarów. Kiedy gracz dobiera takiego smoka, zdobywa także leżące na nim towary. • Jeśli w tej turze dobrano smoka rzemieślnika z parku, położenie towarów na wszystkich 5 smokach i zdobycie monety nie będzie możliwe.
Magiczny zdrój	• Jeśli w tej turze nie odpalono żadnego smoka, ta zdolność nie działa.
Mądrość natury	• Zdobądź 3 dowolne towary pokazane jako koszt na 1 zaklęciu odkrytym w rzędzie albo na karcie w twojej rezerwie. • Zarezerwować możesz jedynie zaklęcie, z którego zdobywasz towary. • Jeśli masz już zaklęcie w rezerwie, nie możesz zarezerwować nowego, ale wciąż możesz zdobyć 3 towary z zaklęcia w odkrytym rzędzie albo z twojej rezerwy.
Najskrytsze warzenia	• Wybierając smoka na zastępstwo, możesz zignorować ikony w miejscu podmienianego smoka. • Ta akcja nie liczy się jako umieszczenie smoka, więc nie zdobywasz nagród pokazanych w danym miejscu.
Ogniste rytmy	• Towary należy pobrać z ogólnej puli (a nie z karty smoka, jeśli ten ma na sobie jakieś towary).
Pod skrzydłami	• Monetą możesz rzucić ponownie, niezależnie od wyniku otrzymanego za pierwszym razem. Nie możesz rzucić monetą więcej niż 2 razy. • Zachowujesz wszystkie dobrane smoki (ponowny rzut monetą nie powoduje uzupełnienia pustego miejsca po uprzednio dobranym smoku).
Pracowite pszczółki	• Jeśli zapłacisz monetę, możesz odpalić wybrane przez siebie smoki (nie musisz wszystkich, tak samo jak przy zaklinaniu).
Pycha micha	• Zapłacenie monety za drugi zestaw towarów jest opcjonalne.
Skrzydlata poczta	• Musisz podarować komuś jednego dobranego frymuśnego smoka.
Słodkie szycie	• Smok rzemieślnik dobrany podczas akcji zbierania w tym sklepie określa typ smoków pozwalających zapunktować.
Smocza jama	• Jeśli odpalisz smoka 🧪, zamień dowolnego smoka z miasteczka ze smokiem w parku, odpal go, a następnie weź go do ręki. • Wszystkie smoki w tym sklepie należy umieścić zakryte (ciii... teraz śpią). Gracze mogą w dowolnej chwili podejrzeć zakryte smoki, jednak nie produkują one żadnych towarów ani nie pozwalają na korzystanie ze zdolności 🔥 podczas odwiedzania sklepu. Nie należy ich również liczyć podczas punktowania frymuśnych smoków na koniec gry. • Jeśli w wyniku przesunięcia lub zamiany w tym sklepie pojawi się nowy smok, połóż go zakrytego. Jeśli w wyniku przesunięcia lub zamiany ten sklep opuści smok, połóż go w nowym miejscu odkrytego; jego zdolność 🔥 natychmiast staje się dostępna.
Smoczne wypieki	• Jeśli w parku pozostały mniej niż 2 smoki, możesz wciąż zapłacić 2 🍞, by zabrać ostatniego (albo nie zabierać, jeśli park jest pusty).

Ciąg dalszy na następnej stronie...

Kontynuacja z poprzedniej strony...

SKLEP	WYJAŚNIENIE
Smoczy skarbiec	• Musisz mieć przynajmniej 3 ❤, by skorzystać z pierwszej części tej zdolności.
Smoczyste pieczyste	• Możesz umieścić swojego smoka na pustym miejscu w miasteczku. Jego ikona nie musi odpowiadać ikonie danego miejsca. • Oprócz wyszczególnionych w tym miejscu nagród zdobywasz dodatkowo 2 monety.
Smoki żarłoki	• Gracze mogą przemieścić swoje pionki do tego sklepu, nie dając ci towarów.
Smokuś Lepiglina	• Tę premię zdobywasz tylko wtedy, jeśli zapełnisz sklep, używając tej zdolności (a nie jeśli zapełnisz sklep w dowolnym innym momencie w swojej turze).
Studnia życzeń	• Wykonując w tym sklepie akcję zbierania, zdobywasz 3 monety. • Możesz zdecydować się nie rzucać monetą, a także przerwać rzucanie w dowolnej chwili. Za każdym razem, gdy wypadnie awers monety, zdobywasz 2 ❤. Za każdym razem, gdy wypadnie rewers monety, tracisz rzucaną monetę.
Szkiełko i oko	• Jeśli odpalisz smoka 🔥, zamień dowolnego smoka w miasteczku ze smokiem na twojej ręce, a następnie odpal go. Następnie możesz podarować komuś tego nowego smoka.
Targ różności	• W tym sklepie nie wolno umieszczać smoków. • Jeśli postanowisz zostawić tu monety, umieść 2 monety z własnych zapasów na pustym miejscu przedstawiającym 2 monety i zdobądź obie pokazane tam nagrody. Następnie wykonaj kolejną pełną turę (łącznie z przemieszczeniem się do nowego sklepu). • Jeśli postanowisz zabrać wszystkie monety, zabierz monety z zapełnionych miejsc. Gracze mogą w kolejnych turach ponownie je zapełnić.
Wieczny płomień	• Po odkryciu tego sklepu dobierz 2 karty smoków rzemieślników z talii i umieść je na pierwszym i trzecim miejscu w tym sklepie. Drugie miejsce pozostaw puste. • Jeśli umieszczenie tu wspomnianych powyżej smoków spowoduje wyczerpanie talii, ostatnią turę rozegra gracz, który dobrał ten sklep.

Fikuśne smoki

☀	WYJAŚNIENIE
Błystka	• By zdobyć punkty, musisz rzucić zaklęcie, w związku z czym nie możesz zdobyć punktów z tej karty, wykorzystując Jarmark osobliwości.
Gwiazdek	• Zaklęcie pozostaje w rzędzie po opłaceniu go.
Krawczyk	• W punktacji należy ująć również właśnie umieszczonego smoka.
Migotka	• Policz zaklęcia w tym oraz innych sklepach. • By zdobyć punkty, musisz rzucić zaklęcie, w związku z czym nie możesz zdobyć punktów z tej karty, wykorzystując Jarmark osobliwości.
Pokus	• Możesz użyć tego towarzysza podczas akcji zbierania lub zaklinania. Za każdego smoka, który mógłby zostać odpalony, możesz otrzymać 2 ❤ lub użyć jego zdolności w normalny sposób. • Jeśli w sklepie nie ma żadnych smoków, użycie tej zdolności da 0 ❤.
Złotko	• Miejsc na targowisku różności nie należy liczyć jako miejsc, których nagrodą są monety. • Każde miejsce, którego nagrodą jest moneta, należy liczyć raz, nawet jeśli nagrodą jest kilka monet.
Żaruś	• Te sklepy nie muszą ze sobą sąsiadować.

☾	WYJAŚNIENIE
Słodka, Umami, Flora, Dreszczyk, Ferruś, Perełka	• Jeśli wskazany typ smoka remisuje pod względem największej liczby, wciąż otrzymujesz wskazaną premię.
Tościk, Mięsek, Miłek, Ekstrakt, Granit, Cyrkon	• Jeśli remisujesz pod względem największej liczby posiadanych żetonów danego towaru, wciąż otrzymujesz wskazaną premię. • Musisz mieć przynajmniej 3 żetony tego towaru, by zdobyć premię +3 ❤ za posiadanie największej liczby towaru.
Cetno	• Jeśli masz 0 żetonów danego towaru, liczy się to jako liczba parzysta.
Talizman	• Umieść zwrócone frymuśne smoki na spodzie talii. • Nie wolno zwrócić już odkrytych (zapunktowanych) frymuśnych smoków. • Jako że do rozpatrzenia tej karty musisz odkryć samego Talizmana, nie możesz zwrócić go do talii. • Zwrócone frymuśne smoki nie liczą się przy podliczaniu punktów Kumpla (frymuśny smok).

ZASADY OPCJONALNE

Towarzysze

Smoki towarzysze to opcjonalny dodatek do gry, który zapewnia jednorazową specjalną zdolność każdemu graczowi. Niektórzy towarzysze mają również premię na start.

Przygotowanie

Aby zagrać z towarzyszami, losowo rozdaj po jednym towarzyszu każdemu graczowi podczas przygotowania gry. Każdy gracz umieszcza towarzysza przed sobą stroną z umiejętnością ku górze. Jeśli towarzysz gracza ma dodatkowy tekst oznaczony jako „START", gracz ten na początek gry otrzymuje zapisaną tam premię.

Zdolności towarzyszy

Gracz może użyć zdolności towarzysza raz na grę w dowolnym momencie swojej tury, chyba że karta mówi inaczej. Po użyciu zdolności towarzysza odwróć jego kartę, by zaznaczyć, że nie można jej użyć ponownie.

- Kiedy rezerwujesz zaklęcie na początku gry, natychmiast odkryj i umieść w jego miejscu nowe zaklęcie.

- Jeśli chcesz, możesz odpalić tylko część smoków w parku (podobnie jak w przypadku zaklinania).

- Jeśli zdolność sklepu ma koszt, musisz go zapłacić za każdym razem, gdy chcesz jej użyć.

- Jeśli chcesz, możesz odpalić tylko część smoków w sklepie, w którym umieszczasz nowego smoka (podobnie jak w przypadku zaklinania).
- Jeśli umieścisz nowego smoka w sklepie, w którym znajduje się wcześniej odpalany przez ciebie smok, możesz odpalić go ponownie, by umieścić w miasteczku kolejnego smoka.
- Jeśli zdolność Mańka pozwoli ci umieścić drugiego nowego smoka, nie możesz powtórnie skorzystać z niej w sklepie, w którym umieszczasz drugiego smoka.

- Tej zdolności możesz użyć jedynie wtedy, gdy odkryte zostaną sklepy na koniec twojej tury (a nie w momencie dobrania).

- Te 2 towary, które zdobędziesz za każdą posiadaną monetę, mogą być różnego typu.

- Przy wyborze frymuśnego smoka na początku gry masz do dyspozycji 5 kart zamiast 2. Wszystkie niewybrane smoki należy zwrócić na spód talii.
- Możesz użyć tej zdolności, by ponownie zdobyć punkty za frymuśnego smoka, za którego już raz otrzymałeś punkty.
- Tej zdolności możesz użyć jedynie, by zdobyć punkty za frymuśnego smoka podczas rozgrywki, a nie na etapie końca gry.

Tryb solo

Przygotowanie do gry

Postępuj zgodnie z instrukcjami przygotowania do gry **3–osobowej**, ale z następującymi wyjątkami:

1. **TALIA SKLEPÓW:** Po rozmieszczeniu startowych sklepów stwórz talię z następującymi 10 sklepami (ta lista może ulec modyfikacji poprzez odblokowanie osiągnięć; zobacz „Odblokowywanie osiągnięć" na następnej stronie).

- Smoczne wypieki
- Smoczyste pieczyste
- Najskrytsze warzenia
- Smokuś Lepiglina
- Grochy i smoki
- Gadne błyskotki
- Pod skrzydłami
- Studnia życzeń
- Pracowite pszczółki
- Smocza jama

2. **FRYMUŚNA TALIA:** Stwórz talię z następującymi 12 frymuśnymi smokami (ta lista może ulec modyfikacji poprzez odblokowanie osiągnięć; zobacz „Odblokowywanie osiągnięć" na następnej stronie).

- Bubu
- Błystka
- Czaruś
- Draska
- Grubert
- Iskra
- Krawczyk
- Licho
- Migotka
- Pokus
- Talizman
- Żaruś

3. **PRZYGOTOWANIA GRACZA:** Wybierz 1 pionek gracza, który będzie cię reprezentował, ale miej pozostałe pionki pod ręką. Skorzystaj z karty pomocy gracza trybu dla jednego gracza.

W trybie solo nie wolno używać towarzyszy. Jako że grasz w pojedynkę, postanowili oni zostać w domu i odpocząć.

Rozgrywka

Wykonujesz swoje tury jedna po drugiej. Obowiązują te same zasady co w grze wieloosobowej, ale z następującymi wyjątkami.

KONIEC TURY

Zamiast przeprowadzać standardowe kroki na koniec tury, wykonaj następujące czynności:

1. **UZUPEŁNIJ PARK:** Odkrywaj nowe karty smoków rzemieślników, aż będzie ich **5** w parku.
2. **UMIEŚĆ SMOKA:** Odsłoń wierzchnią kartę z talii rzemieślników. Poruszając się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od parku, znajdź **pierwsze wolne miejsce** w sklepie odpowiadające **ikonie** dobranego smoka (lub pole z dżokerem) i umieść smoka w tym miejscu. Jeśli nie ma pasującego miejsca, zwróć tego smoka na spód talii i dobierz nowego (a następnie wykonaj powyższe instrukcje, aż umieścisz smoka na pustym miejscu lub wyczerpią się dostępne smoki). Jeśli podczas tego kroku **zapełnisz** sklep, dobierz nowy sklep i umieść go w miasteczku zgodnie ze standardowymi zasadami.
3. **PRZESUŃ PIONEK GRACZA NIEZALEŻNEGO:** Jeśli ikona umieszczonego smoka odpowiada **kolorowi** pionka innego gracza, przesuń ten pionek do sklepu, w którym umieszczono smoka (jeśli obecnie znajdujesz się w tym sklepie, nie otrzymujesz żadnych towarów). Jeśli ikona smoka odpowiada twojemu kolorowi, nie przesuwaj żadnych pionków.
4. **RZUĆ ZAKLĘCIE:** Jeśli **ikona** w lewym górnym rogu któregoś z zaklęć w odkrytym rzędzie odpowiada ikonie właśnie umieszczonego **smoka**, wybierz jedno z tych zaklęć i dodaj je do odpowiadającego sklepu (z taką samą ikoną lub dżokerem). Jeśli zaklęcie może zostać dodane do kilku sklepów, ty wybierasz sklep, do którego je dołączysz.
5. **UZUPEŁNIJ ZAKLĘCIA:** Odkrywaj nowe karty zaklęć, aż będzie ich **5** w rzędzie.
6. **ROZBUDUJ MIASTECZKO:** Odkryj wszystkie zakryte sklepy.

WRĘCZANIE TOWARÓW

Jeśli **odwiedzisz** sklep z jednym lub kilkoma pionkami graczy niezależnych, musisz oddać 1 żeton wybranego przez siebie towaru (lub 1 monetę) za każdy taki pionek, zupełnie jakby to byli zwykli gracze.

Za każdym razem, gdy masz **podarować** towar innemu graczowi (np. odwiedzając zajęty sklep albo wręczając podarek), zwróć żetony bezpośrednio do ogólnej puli.

LIMIT 12 SKLEPÓW

W miasteczku może być **maksymalnie 12 sklepów**. Jeśli w miasteczku jest 12 sklepów, **nie dobieraj** nowych (jak zwykle po zapełnieniu sklepu przez ciebie lub gracza niezależnego).

Koniec gry

Jeśli dobierzesz lub odkryjesz ostatniego smoka rzemieślnika lub zaklęcie (w dowolnym momencie swojej tury), zakończ swoją obecną turę, a następnie rozegraj jeszcze **1 pełną turę**, zanim przejdziesz do ostatecznego podliczania punktów. Na koniec ostatniej tury **nie rozmieszczaj** smoka rzemieślnika niezależnego gracza ani nie rzucaj zaklęcia niezależnego gracza.

PUNKTACJA NA KONIEC GRY

Podlicz swoje punkty reputacji jak w grze wieloosobowej. Swój wynik porównaj z poniższą tabelą:

0–74 ♥	**Sklepikarz**
75–89 ♥	**Smokousty**
90+ ♥	**Mistrz Płomieniarstwa**

Odblokowywanie osiągnięć

Tryb solo pozwala odblokowywać osiągnięcia, które umożliwiają dodawanie nowej zawartości do przyszłych rozgrywek solo.

Aby **odblokować** zawartość osiągnięcia, musisz na koniec gry uzyskać wynik **75** ❤ lub wyższy:

- **Smokousty** (75–89 ❤) może odblokować 1 osiągnięcie.
- **Mistrz Płomieniarstwa** (90+ ❤) może odblokować maksymalnie 2 osiągnięcia.

Osiągnięcie możesz odblokować tylko wtedy, gdy spełniasz na koniec gry jego **wymaganie**. Jeśli uda ci się spełnić wymagania większej liczby osiągnięć, niż możesz odblokować na koniec gry, **musisz wybrać**, które z nich chcesz odblokować.

Każde osiągnięcie odblokowuje opcję **dodania** (+) lub **zastąpienia** (🔁) sklepów w talii na początku każdej gry lub dodania (+) nowych frymuśnych smoków do frymuśnej talii. Przygotowując rozgrywkę dla jednego gracza, sprawdź zdobyte osiągnięcia i odpowiednio zmodyfikuj początkowe talie.

Osiągnięcia

6 smoków w miasteczku

Smocze sadełko

- 🔁 Smoczne wypieki na La Petite Dragonne
- \+ Kajzerka
- \+ Słodka

12 sklepów w miasteczku

Mistrz kupiectwa

- 🔁 Studnia życzeń na Targ różności
- \+ Hokus
- \+ Tęczuś

6 smoków w miasteczku

Ręka do roślin

- \+ Mądrość natury
- \+ Magia pizzy
- \+ Flora

Wypełnione cele 8 (☀ lub ☾)

Mistrzyni ceremonii

- 🔁 Pracowite pszczółki na Jarmark osobliwości
- \+ Kumpel

6 smoków w miasteczku

Nie wszystko złoto

- 🔁 Gadne błyskotki na Smoczy skarbiec
- \+ Perełka
- \+ Aurora

4 sklepy z 3 ✨

Czarująca obecność

- 🔁 Smocza jama na Słodkie szycie
- \+ Gwiazdek
- \+ Cetno

6 smoków w miasteczku

Heavy Metal

- 🔁 Smokuś Lepiglina na Ogniste rytmy
- \+ Kruszec
- \+ Ferruś

2 ✨ każdego typu w miasteczku

Inny rodzaj magii

- 🔁 Pod skrzydłami na Wieczny płomień
- \+ Drakoniczne dekokty

6 smoków w miasteczku

Król warzelnictwa

- 🔁 Najskrytsze warzenia na Magiczny zdrój
- \+ Dreszczyk
- \+ Mroczek

Zwróć 9 na koniec gry

Złotołuski

- \+ Złotko
- \+ Lasota

6 smoków w miasteczku

Kraina smakowitości

- 🔁 Smoczyste pieczyste na Pycha micha
- \+ Bryzol
- \+ Umami

CARDBOARD ALCHEMY

PROJEKT GRY Manny Vega

ILUSTRACJE I NADZÓR ARTYSTYCZNY Sandara Tang

PROJEKT GRAFICZNY Manny Vega

OPRACOWANIE Brad Brooks, Peter Vaughan

MODELE 3D Erick Tosco, Christian Strain

INSTRUKCJA Jeff Fraser

TESTOWANIE GRY Judy Adler, Andy Ashcraft, Adrian Alamo Borja, Jasmine Marie Bouges, Norv Brooks, William J. Brown III, Elli Burns, Michael Camacho, Seth Chatfield, Áxel Cisneros, Sarah Conner-Brown, Leo Cordoba, Steve Cox, Michael Cyr, Fernando Diaz, Rebecca Dominguez, Kye Etherton, Kevin Flanagan, Rachael Forsman, Don Gilstrap, Dani Glassner, Mike Guigliano, Joshua Hanks, Richard Hanks, Riki Hay, Bethany Hiemstra, Frances-anne Hiemstra, Gwyneth Heimstra, Michael Hiemstra, Alicia Claire Hoflack, Katia Howatson, Matthew Justice, Tristan Justice, William Kennard, Karen Laubscher, Sheldon Leong, Glade Madruga, Richard Malena-Webber, Kori Maner, Alex Marks, Ruben Martinez, Guillermo Milano, Rob Miller, Iain Murphy, Tony Nguyen, Hege Petrogalli, Adriana Raats, Simon Raats, Ashleigh Restivo, Cutty Reynolds, Rogério Ribeiro, John Rochester, Scott Rogers, Sea Lin Yao, Christian Strain, Drake Teo, Zachary Uhlig, James Vaughan, Mike Vander Veen, Oliver Vega, Austin Wenzel, Brian Wilson, Adam Wolfe Ryder, Ta-Te Wu, Miriam Ziebart, Eric Zimmerman oraz inni członkowie First Play LA, a także serwera Discord Cardboard Alchemy.

PROTOTYPY Print and Play, Mike DePasquale

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA BBryce Cook i Noah Adelman z Gametrayz, Nicole Gose, Christian Strain, Bob Schremp, Prawn Designs, LLC, Lucky Duck Games oraz wszyscy wspierający na platformie Kickstarter, fani Art of Sandara oraz miłośnicy smoków, dzięki którym ta gra mogła powstać.

© 2022 Cardboard Alchemy. Wszystkie prawa zastrzeżone.

W razie braku elementów lub pytań do zasad prosimy o kontakt: info@luckyduckgames.com

EDYCJA POLSKA

TŁUMACZENIE Andrzej Jakubiec, Dominika Rycerz-Jakubiec

KOREKTA Marta Kania

OPRACOWANIE GRAFICZNE Marek Baranowski

REDAKCJA Patryk Blok

WYDAWCA Michał Herman

KOORDYNACJA PRODUKCJI Mateusz Szupik

© 2022 Lucky Duck Games