INSTRUKCJA

SMOKI Z GŁĘBIN

Rodzinna gra planszowa

od 8 do 99 lat od 2 do 5 graczy 40 minut

Baśniowe smoki nie są już bezpieczne. Zamieszkiwane przez nie wody coraz zuchwalej przejmują piraci. Jako przywódcy smoczych klanów musicie bronić Morskich Królestw. Rozstawcie swoje smoki w strategicznych miejscach i zatopcie jak najwięcej pirackich okrętów. Najbogatszy klan na koniec gry przywróci morski pokój i przyniesie chwałę swojemu dowódcy.

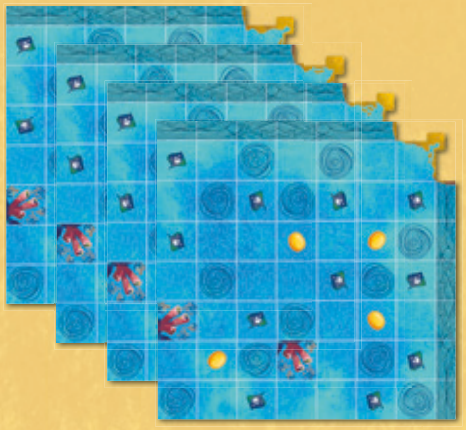
SMOKI Z GŁĘBIN

Cel rozgrywki

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa, które otrzymuje się za:

- zgromadzone skarby,
- wypełnione misje,
- przewagi liczebne w poszczególnych Morskich Królestwach na koniec gry.

Zawartość pudełka



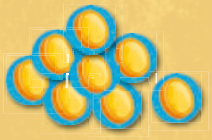
4 dwustronne modułowe planszetki Morskich Królestw

1 Wyspa Centralna

54 drewniane znaczniki smoczych głów w 5 kolorach*

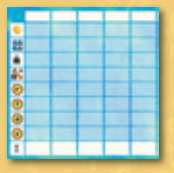
190 drewnianych znaczników smoczych ciał w 5 kolorach**

44 żetony okrętów pirackich (12 zielonych, 11 fioletowych, 11 czerwonych i 10 granatowych)

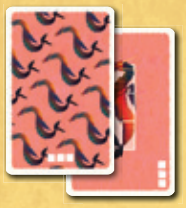


60 żetonów złotych monet o nominale 1

16 żetonów złotych monet o nominale 5



1 bloczek punktowania



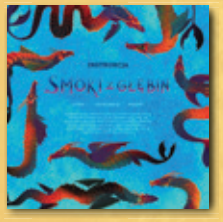
26 kart Małych Wzorów

36 kart Średnich Wzorów

18 kart Dużych Wzorów

33 karty Misji

24 karty Rafy Koralowej



1 instrukcja

* W poszczególnych kolorach są różne liczby drewnianych znaczników smoczych głów: 14 pomarańczowych, 14 zielonych, 11 fioletowych, 8 różowych, 7 żółtych.

** W poszczególnych kolorach są różne liczby drewnianych znaczników smoczych ciał: 49 pomarańczowych, 49 zielonych, 39 fioletowych, 28 różowych, 25 żółtych.

Przygotowanie rozgrywki

A Ułóżcie planszę główną, łącząc 4 modułowe planszetki z Wyspą Centralną. Układ planszetek powinien być losowy, a ponieważ są one dwustronne, możecie je także dowolnie odwracać.

B Rozłóżcie losowo 44 żetony okrętów pirackich na planszy głównej, na polach oznaczonych ikoną .

C Potasujcie oddzielnie 3 talie kart wzorów (małych, średnich i dużych) i połóżcie je rewersami do góry obok planszy. Następnie odkryjcie po 2 karty z każdego stosu.

D Potasujcie talię kart Misji i połóżcie ją rewersem do góry obok planszy, tworząc stos. Następnie odkryjcie z niego 4 karty i ułóżcie je w rzędzie, tak jak na ilustracji poniżej.

E Potasujcie talię kart Rafy Koralowej i połóżcie ją rewersem do góry obok planszy.

F Przygotujcie rezerwę złotych monet i umieśćcie ją w zasięgu wszystkich graczy.

G Każdy gracz otrzymuje wszystkie znaczniki smoczych ciał w wybranym przez siebie kolorze. Znaczniki smoczych ciał uważa się za zasób nieograniczony – jeśli się skończą, należy je zastąpić czymś innym. W zależności od liczby graczy biorących udział w rozgrywce używa się następujących kolorów:

2 graczy: pomarańczowy i zielony
3 graczy: pomarańczowy, zielony i fioletowy
4 graczy: pomarańczowy, zielony, fioletowy i różowy
5 graczy: pomarańczowy, zielony, fioletowy, różowy i żółty

H Każdy gracz otrzymuje znaczniki smoczych głów w swoim kolorze. Ich liczba jest uzależniona od liczby graczy biorących udział w rozgrywce:

2 graczy: 14 znaczników smoczych głów
3 graczy: 11 znaczników smoczych głów
4 graczy: 8 znaczników smoczych głów
5 graczy: 7 znaczników smoczych głów

I Każdy gracz dobiera ze stosu 2 karty średnich wzorów (jest to jego początkowa ręka) i bierze z rezerwy 4 złote monety o nominale 1.

Przykład przygotowania gry czteroosobowej.

Rozgrywka

Rozgrywka w *Smokach z głębin* toczy się w serii następujących po sobie tur. Rozpoczyna ten z graczy, który jako ostatni przebywał na pokładzie okrętu (możecie też wybrać pierwszego gracza w inny sposób), a tury są rozgrywane zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W swojej turze musisz przeprowadzić następujące akcje w podanej kolejności (lub spasować):

I zagranie karty wzoru,
II realizacja misji (tylko ta akcja jest opcjonalna),
III dobranie karty wzoru.

Następnie turę rozgrywa kolejny gracz.

I Zagranie karty wzoru

Wybierz 1 z 2 kart wzorów z ręki i połóż ją przed sobą. Weź znacznik smoczej głowy i odpowiednią liczbę znaczników smoczych ciał, niezbędnych do utworzenia wzoru z zagranej karty, i umieść te elementy na planszy w taki sposób, by odwzorować wzór z karty.

Podczas układania wzorów należy przestrzegać kilku zasad:

- Na każdym polu planszy może się znajdować maksymalnie jeden element smoka.
- Kiedy układasz smoka, przynajmniej jeden jego element musi się stykać (bokiem) z Wyspą Centralną lub ze smokiem innego gracza. **Twój nowo postawiony smok nigdy nie może się stykać bokiem z twoim innym smokiem.**
- Odtwarzając wzór z karty, możesz go dowolnie obracać i tworzyć jego lustrzane odbicie. Podczas układania nie ma znaczenia, w którym miejscu zostanie umieszczona głowa smoka.
- Jeśli na zajmowanych przez ciebie polach znajdują się wiry lub prądy morskie, musisz wpłacić do rezerwy 2 złote monety za każde takie pole. Jeśli nie masz dość złota, by zapłacić za pole, nie możesz umieścić na nim elementu smoka. Wolno ci używać do płacenia także tych monet, które zyskałeś podczas układania pozostałych elementów smoka (czytaj dalej o nagrodach).

Wir

Prąd morski

Jeśli na polu, na którym kładziesz element smoka, znajduje się żeton okrętu pirackiego lub nadrukowany symbol, natychmiast otrzymujesz odpowiednią nagrodę. Za poszczególne pola przysługują następujące nagrody:

Okręt piracki: połóż żeton okrętu pirackiego w swoich zasobach, awersem do góry, by był widoczny dla wszystkich graczy. Okręty pirackie pozwalają realizować misje, za które otrzymasz punkty zwycięstwa na koniec gry.

Złoto: weź 1 złotą monetę o nominale 1 i połóż ją w swoich zasobach.

Rafa koralowa: dobierz 2 karty ze stosu Rafy Koralowej. Zatrzymaj jedną z nich na ręce, a drugą odłóż na spód stosu. Na stronie 5 opisujemy wszystkie karty Rafy Koralowej.

Dodatkowo pozostali gracze, których smok sąsiaduje z nowo ułożonym smokiem (tzn. przylega do niego przynajmniej jednym bokiem; stykanie się po skosie nie jest brane pod uwagę), otrzymują ze wspólnej rezerwy po 1 monecie za każdego takiego swojego smoka. Oznacza to, że jeśli nowo ułożony smok sąsiaduje z 2 smokami należącymi do tej samej osoby, osoba ta otrzyma 2 złote monety, i tak dalej...

Przykład: Michał, który gra kolorem fioletowym, zagrywa następującą kartę wzoru, aby ułożyć swojego smoka na zaznaczonych polach.

Stawia 1 smoczą głowę i 4 smocze ciała na polach sąsiadujących z różowym i zielonym smokiem, tworząc kształt będący lustrzanym odbiciem wzoru. Pozwala mu to wziąć z planszy fioletowy i zielony okręt, a także 1 złotą monetę z rezerwy. Ponieważ jednak zakrył pole z wirem, musi wpłacić 2 złote monety do rezerwy.

Następnie Roksana i Kamila, które grają odpowiednio różowym i zielonym kolorem, biorą po 1 złotej monecie z rezerwy.

Ważne: zakrywanie pól z wirami zmniejsza liczbę punktów zwycięstwa otrzymywanych za zdobycie przewagi liczebnej w poszczególnych Morskich Królestwach (patrz strona 6).

II Realizacja misji (opcjonalnie)

W swojej turze możesz opcjonalnie spełnić i zabrać do swoich zasobów **JEDNĄ** z widocznych **Kart Misji**. Aby to zrobić, odłóż do pudełka wskazane na karcie żetony okrętów pirackich ze swoich zasobów. **Dwa okręty tego samego koloru zastępują jeden okręt dowolnego innego koloru – możesz je odłożyć w zamian za żeton okrętu wskazany na karcie.**

Za zrealizowane misje gracz otrzymuje punkty zwycięstwa. Dodatkowo może dostać również kartę Rafy Koralowej. Jeżeli realizujesz misję z ikoną , dobierz 2 karty Rafy Koralowej – wybierz jedną z nich i zachowaj ją, a drugą odłóż na spód stosu (tak samo jak wtedy, kiedy zakrywasz smokiem pole z rafą koralową na planszy).

Po zabraniu karty misji uzupełnij rząd, tak żeby zawierał 4 karty – dobierz i połóż w pustym miejscu nową kartę misji.

Ważne: możesz zrealizować tylko jedną misję na turę!

III Dobranie karty wzoru

Dobierz nową kartę wzoru spośród dostępnych obok planszy. Może to być zarówno jedna z odkrytych kart, jak i karta zakryta, z wierzchu dowolnego stosu. **Musisz jednak dobrać kartę z innego stosu niż ten, do którego należała karta zagrana w bieżącej turze.**

Jeśli zdecydujesz się dobrać odkrytą kartę, uzupełnij puste miejsce nową kartą z wierzchu odpowiedniego stosu.

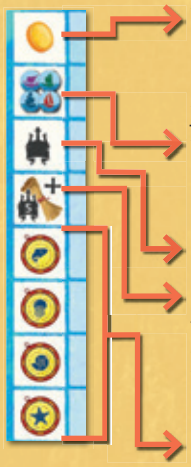
* Pasowanie

Zawsze możesz spasować, zamiast wykonywać powyższe akcje. Może się zdarzyć, że będziesz pasować z wyboru, ale także z konieczności, np. kiedy nie będziesz w stanie zagrać żadnej karty, bo będzie ci brakować monet, by opłacić pola wirów i prądów morskich.

Jeśli spasujesz, odłóż do pudełka 1 znacznik smoczej głowy w swoim kolorze, a następnie wymień 1 kartę wzoru z ręki na dowolną dostępną kartę leżącą obok planszy i weź z rezerwy 2 złote monety o nominale 1.

Koniec rozgrywki

Gra kończy się w chwili, gdy gracze zużyją wszystkie swoje znaczniki smoczych głów. Weźcie wtedy bloczek punktowania i podliczcie przysługujące wam punkty zwycięstwa (PZ).



1 PZ za każdą złotą monetę w zasobach gracza (w postaci żetonów i kart Rafy Koralowej, które zapewniają monety). Uwaga: złota moneta z cyfrą 5 jest warta 5 PZ.

1 PZ za każdy okręt piracki w zasobach gracza (w postaci żetonów i kart Rafy Koralowej, które zapewniają okręty).

PZ za zrealizowane misje.

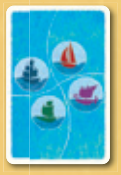
5 PZ dla gracza, który zrealizował najwięcej misji. W przypadku remisu nagrodę otrzymuje ten z graczy, którego misje zapewniają najwięcej PZ. Jeśli wciąż jest remis, wszyscy remisujący gracze otrzymują po 5 PZ.

PZ za zdobycie przewagi liczebnej w poszczególnych Morskich Królestwach (patrz strona 6).

Grę wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów zwycięstwa. W przypadku remisu zwycięzcą zostaje ten, kto zrealizował najwięcej misji. Jeśli remis się utrzymuje, gracze dzielą się zwycięstwem.

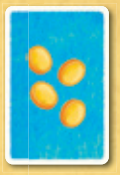
Karty Rafy Koralowej

Karta z dwoma okrętami: ta karta traktowana jest jako 2 wskazane na niej okręty. Można ją odrzucić podczas realizowania misji lub zachować na koniec gry, gdy okręty będą się liczyć jako punkty zwycięstwa. Jeśli użyjesz karty, by zrealizować misję, i wykorzystasz tylko jeden z okrętów na karcie, drugi przepada.



Okręt-joker: ta karta traktowana jest jako dowolny okręt. Możesz jej użyć do zrealizowania misji lub zachować ją na koniec gry, gdy przyniesie ci 1 PZ.

Karta ukrytego smoka: odkryj tę kartę, gdy ważą się losy przewagi liczebnej w poszczególnych Morskich Królestwach – liczy się ona jako 1 dodatkowy smok w twoim kolorze w królestwie, którego ikona znajduje się na karcie. Nie liczy się podczas rozstrzygania remisów za zdobyte przewagi w Morskich Królestwach.



Karta złotych monet: możesz ją w dowolnej chwili odrzucić, aby wziąć z rezerwy 4 złote monety.

Przewagi liczebne w Morskich Królestwach

Na koniec gry podlicza się punkty dla każdego z 4 Morskich Królestw na planszy głównej. Rozgraniczają je prądy morskie, a ponadto można je rozpoznać po ikonkach nadrukowanych na Wyspie Centralnej.

Gracz z największą liczbą smoków w Morskim Królestwie (zarówno na powierzchni, jak i pod nią, uzyskanych dzięki kartom Rafy Koralowej) otrzymuje 3 PZ za każdy odkryty wir w tym królestwie (czyli taki, na którym nie stoi żaden element smoka). Drugi pod względem liczby smoków gracz otrzymuje połowę tych punktów po zaokrągleniu wyniku w dół. Pozostali gracze nie otrzymują żadnych punktów.

W przypadku remisu w walce o pierwsze lub drugie miejsce należy policzyć wszystkie widoczne segmenty smoków w danym królestwie należące do remisujących graczy (znaczniki zarówno głów, jak i ciał; ukryte smoki wtedy się nie liczą). Wygrywa ten z remisujących graczy, który ma tych elementów więcej.

Jeśli remis wciąż się utrzymuje, obaj remisujący gracze otrzymują pełną liczbę punktów za miejsce, o które walczyli. Jeśli gracze zremisowali w walce o pierwsze miejsce, punkty za drugie nie są przyznawane.

Wyjątek w grze dwuosobowej: zwycięski gracz otrzymuje za każdy odkryty wir 2 PZ, a nie 3 PZ. Nie przyznaje się punktów za drugie miejsce ani za remis (jeśli remis utrzymuje się po podliczeniu widocznych elementów).

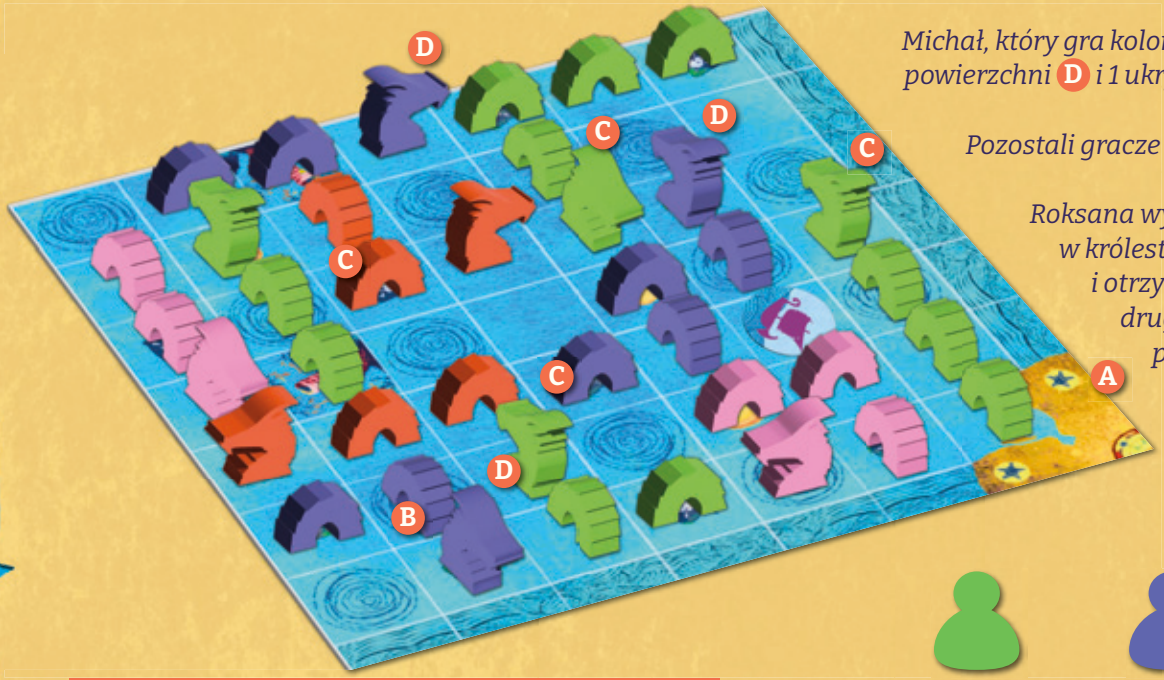
Przykład: Gracze zliczają punkty za przewagi liczebne w królestwie oznaczonym ikoną ★ A.

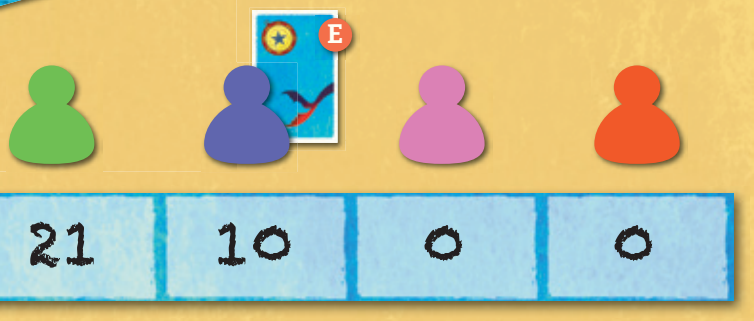
Znajduje się w nim 7 odkrytych wirów B. *Roksana, która gra kolorem zielonym, ma 4 smoki na powierzchni* C.

Michał, który gra kolorem fioletowym, ma 3 smoki na powierzchni D *i 1 ukrytego smoka na karcie Rafy* E.

Pozostali gracze mają po 2 smoki na powierzchni.

Roksana wygrywa remis z Michałem, ponieważ ma w królestwie więcej widocznych elementów smoków, i otrzymuje 21 PZ (7 × 3 PZ). Michał otrzymuje za drugie miejsce 10 PZ, a pozostali gracze – 0 PZ, ponieważ punkty za kolejne miejsca nie są przyznawane.





Ważne: pojedynczego smoka można zaliczyć do dwóch różnych królestw, jeśli przechodzi on przez dzielące je prądy morskie. Sam prąd morski nie należy do żadnego królestwa.

muduko.com

Wydawnictwo Muduko
Podłęże 650, 32-003 Podłęże

Skład: Zespół Muduko
Tłumaczenie: Łukasz Małecki
Koordynator projektu: Roksana Hibner
Korekta: Ewa Popielarz
Redaktor nabywający: Michał Friedrich

© for the Polish edition Muduko/Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

Projektanci gry: Yaniv Kahana
Pini Shekhter
Simone Luciani
Ilustracje: Weberson Santiago
Development: José Manuel Álvarez
Laura Mena
Manuel Warner

FRACTAL JUEGOS
GRAVITIX GAMES