

WYSPA SMOKÓW

Autor: Claude Weber Ilustracje: Gediminas Akelaitis



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- plansza gry
- 4 drewniane pionki
- 9 żetonów zamku
- 5 żetonów smoków
- 1 drewniana kostka
- 4 znaczniki postaci
- instrukcja

Cel gry

Wyspa smoków to gra kooperacyjna, czyli taka, w której wszyscy gracze tworzą jedną drużynę. Celem wspólnych działań jest odbudowa zamku. Gracze muszą tego dokonać, zanim smoki zablokują drogę na Smoczym Urwisku (pięć pomarańczowych pól). Jeśli do tego dojdzie – gracze ponoszą porażkę.

Przygotowanie gry

Rozłóżcie planszę na środku stołu – tak, aby każdy z graczy miał do niej swobodny dostęp. Pięć żetonów smoków połóżcie na polu Smoczej Jaskini, które znajduje się w lewym górnym rogu planszy. Teraz na każdym z żółtych pól połóżcie po jednym żetonie symbolizującym elementy zamku. Pole zielone i pola pomarańczowe pozostają puste. Następnie każdy z graczy wybiera po jednym pionku i kładzie go na polu startowym (pole znajdujące się poniżej zamku, oznaczone strzałką, która wskazuje kierunek ruchu po planszy). Gracz dobiera też znacznik postaci w odpowiadającym kolorze. Nie bierze on udziału w grze – przypomina jedynie kto gra jakim kolorem. Jesteście gotowi do gry!



Przebieg gry

Rozgrywkę rozpoczyna najmłodszy z graczy. W swojej kolejce gracz wykonuje rzut kostką i przesuwa się na planszy o tyle pól, ile oczek wypadło na kostce (od 1 do 4). Jeśli na polu, na które wszedł gracz, znajduje się fragment zamku, to należy ściągnąć go z planszy i położyć przed sobą. Jeśli gracz ma już fragment zamku, to nie może wziąć drugiego. Jeżeli w swoim ruchu gracz dotarł do pola startowego (czyli okrążył planszę), to kładzie przenoszony przez siebie element zamku na odpowiadającym mu polu na obrysie zamku.

Uwaga: Wejście na pole startowe automatycznie kończy ruch.

Przykład: Gracz znajduje się o dwa pola od pola startowego. Choć na kostce wypadły 4 oczka, gracz porusza się o dwa pola i kończy ruch na polu startowym.

Nawet jeśli gracz nie przenosi elementu zamku, to i tak kończy ruch na polu startowym.





SMOK

Na jednej ze ścianek kostki znajduje się obrazek ze smokiem. Jeśli wypadnie on w rzucie kostką, to gracz zamiast przesuwać swój pionek, przesuwa o jedno pole jeden żeton z wizerunkiem smoka. Smoki przesuują się ze Smoczej Jaskini w kierunku przeciwnym do ruchu graczy. Kiedy jeden ze smoków dotrze do ostatniego pomarańczowego pola, zostaje tam do końca gry. Przy kolejnym wyrzuceniu na kostce wizerunku smoka należy wtedy poruszyć następnego smoka. Inaczej mówiąc – dopiero gdy jeden ze smoków dotrze do końca pomarańczowej drogi, wykonujemy ruch następnym smokiem.

Na jednym polu może znajdować się tylko jeden smok. Kolejny smok kończy swój ruch o jedno pole wcześniej niż poprzedni – itd. Oznacza to, że piąty smok spowoduje całkowite zablokowanie Smoczego Urwiska (pomarańczowej drogi).

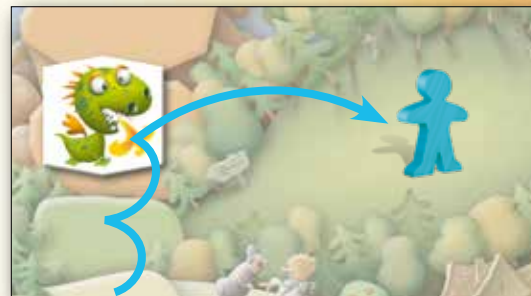
Kiedy gracz wejdzie na pole ze smokiem, musi ukryć się w Zaczarowanym Lesie (czyli na polu na środku planszy). Gracz przenosi tam swój pionek. To samo dzieje się, kiedy to smok wejdzie na pole, na którym znajduje się pionek jednego z graczy. Gracze znajdujący się w Zaczarowanym Lesie nadal rzucają kostką podczas swojej kolejki.



SŁONECZKO

Na jednej ze ścianek kostki znajduje się obrazek symbolizujący słoneczko. Jeśli w rzucie kostką wypadnie wizerunek słoneczka, to gracz może wykonać jedną z dwóch akcji:

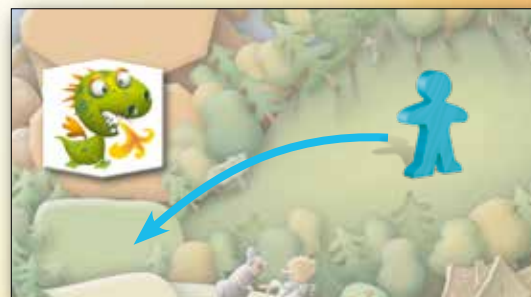
- przesunąć swój pionek o 1–5 pól;
- przenieść z Zaczarowanego Lasu z powrotem na planszę pionek swój lub jednego ze współgraczy. Pionek umieszczany jest na zielonym polu.



Koniec gry

Gra może skończyć się zwycięstwem lub porażką graczy.

- **Zwycięstwo** – ma miejsce wtedy, gdy zamek zostanie odbudowany w całości. Wszystkie elementy zamku muszą zostać ułożone w obrębie zarysu zamku.
- **Porażka** – gracze przegrywają w momencie, kiedy piąty smok dotrze na ostatnie wolne pomarańczowe pole. Droga jest tym samym zablokowana, a gracze nie mogą dotrzeć na pole startowe nawet przy pomocy symbolu słoneczka.



Życzymy udanej zabawy!

Drogi Kliencie! Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl. Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje. Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Odwiedź nas na Facebooku: www.facebook.com/grannagry

LOGIS™

© 2017 SAVAS TAKAS IR KO, UAB

2017 Granna Sp. z o.o, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa

GRANNA

www.granna.pl