

DRACHENHERZ

Gra dla 2 osób w wieku od 8 lat

POMYSŁ GRY

Dawno, dawno temu Wielki Smok czuwał nad losem całego ludu. Pewnego razu zawistny czarownik zamienił go w kamień, a jego ognisty oddech zaklął w krwistoczerwony klejnot, nazwany smoczym sercem. W tychże zarówno baśniowych, jak i niebezpiecznych czasach odważne księżniczki muszą opędzać się od śmiazków i trolli, jednocześnie próbując zwieść skamieniałego smoka i przy okazji podebrać cenne łupy. Chrapkę na kosztowności mają również potężne ogniste smoki, jednak ich tropem podążają już wprawne łowczynie. Tylko krasnoludy nie biorą udziału w całym zamieszaniu i troszczą się jedynie o własne sprawy.

CEL GRY

Gracze wykładają karty na pola znajdujące się na planszy. W ten sposób mogą pozyskać inne karty z różnymi wartościami punktów sławy, które leżą na sąsiednich polach. Gracz, który na końcu gry uzyska najwięcej punktów sławy, zdejmie czar i uwolni Wielkiego Smoka.

ZAWARTOŚĆ GRY

1 plansza
100 kart
(2 komplety, każdy po 50 kart)
1 figurka smoka



PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Planszę należy położyć na środku stołu. Gracze siadają naprzeciw siebie.
- Figurkę smoka należy ustawić obok ilustracji przedstawiającej skamieniałego smoka.
- Każdy z graczy otrzymuje komplet 50 kart, który dokładnie tasuje. Następnie ciągnie 5 wierzchnich kart i bierze je na rękę. Pozostałe karty umieszcza w zakrytym stosie przed sobą.
- Najmłodszy gracz wyznacza rozpoczynającego. Gracze zagrywają na przemian.

PRZEBIEG GRY

- Podczas swojego ruchu gracz zagrywa **jedną lub więcej kart z identycznym motywem**. Następnie uzupełnia rękę do 5 kart.
- Karty są każdorazowo wykładane na planszę, na pole oznaczone takim samym motywem, co zagrywana karta.
- Na niektórych polach karty odkłada się w stosy, zatem widoczna jest tylko bieżąca wierzchnia karta.
Przykład: Na takie pole można odłożyć dowolną liczbę kart ognistych smoków.
- Na pozostałych polach karty odkłada się w taki sposób, że ich brzegi zachodzą na siebie i zawsze są widoczne po to, by w każdej chwili można było zaobserwować, ile kart danego rodzaju już wyłożono.
Przykład: Na takie pole mogą być odłożone trzy karty łowczyń smoków.



- Odłożenie kart(y) może wywołać akcję.
- Karty odkładane w stos wywołują akcję natychmiast (zobacz odpowiednie akapity: skrzynia skarbów i skamieniały smok).
- Karty wykładane w sekwens, wywołują akcję dopiero wtedy, gdy zostanie wyłożona ich odpowiednia i przedstawiona na planszy liczba.
- Jeśli z pola, na które zostały wyłożone karty, wiedzie strzałka do sąsiedniego pola, gracz zabiera wszystkie leżące na wskazywanym polu karty. Karty te mają różną wartość wyrażoną punktami sławy.
Przykład: Odkładając ognistego smoka otrzyma się wszystkie skrzynie skarbów.



KARTY W SZCZEGÓŁACH



Skrzynia skarbów: Wyłożenie skrzyni skarbów nie wywołuje żadnej akcji.
Tu gromadzone są nieprzebrane skarby, których blask wabi potężne ogniste smoki. Również księżniczki mają chrapkę na te kosztowności.



Ognisty smok: Gracz zabiera wszystkie wyłożone skrzynie skarbów i umieszcza je zakryte przed sobą.
Ogniste smoki spadają z dużej wysokości i porywają kosztowności uzbrojonymi w szpony łapami.



Skamieniały smok: Wyłożenie skamieniałego smoka nie wywołuje żadnej akcji.
Oto skamieniały smok - nieme oskarżenie wzniesione przeciw zapomnieniu. Tylko jego serce wyczekuje dnia, w którym zły czar pryśnie, a Wielki Smok powróci znowu do życia.



Księżniczka: Gracz bierze albo wszystkie wyłożone skrzynie skarbów albo wszystkie wyłożone skamieniałe smoki. Również wtedy, gdy zagrywa on więcej niż jedną księżniczkę, musi się zdecydować na jeden z dwóch możliwych stosów. Zabrane karty gracz kładzie zakryte przed sobą. Jeśli decyduje się na skamieniałe smoki, stawia przed sobą dodatkowo figurkę smoka. Jeśli figurka znajduje się u współgracza, ten musi ją przekazać. Jeśli gracz ma figurkę przed sobą, po prostu ją zatrzymuje. Więcej o figurce smoka – pod koniec instrukcji.
Księżniczka dokładnie wie, czego chce: kosztowności dla swojego ludu i magicznego smoczego serca dla siebie. Zwodzi Wielkiego Smoka, by móc wykorzystać magię, którym obdarzone jest jego serce.



Troll: Gracz zabiera wszystkie wyłożone księżniczki i umieszcza je zakryte przed sobą.
Toż to potwór! Podżegany przez złego czarownika, dybie tylko na księżniczki.



Krasnolud: Gracz, który dokłada **czwartego** krasnoluda, bierze wszystkie cztery wyłożone karty krasnoludów i umieszcza je zakryte przed sobą.
Krasnoludy nie uganiają się za bogactwem, bardziej pasjonują je same poszukiwania kosztowności. Jeśli znajdą odpowiednią ilość, pakują je do wielkiej skrzyni i mieniące się łupy eksponują na najwyższej z gór. Gdy zbierze się czterech krasnoludów, szturmują oni pobliską gospodę.



Śmiałek: Gracz, który dokłada **drugiego** śmiałka, zabiera albo wszystkie wyłożone księżniczki albo wszystkie wyłożonetrolle i umieszcza je zakryte przed sobą.

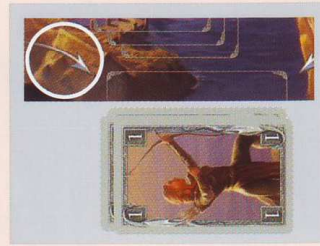


Karty obu śmiałków trafiają następnie odkryte poniżej statku.

Wskazówka: Na planszy znajduje się nie prosta, lecz łukowato wygięta strzałka, która wskazuje obszar poniżej statku.
Gdzie potwór, tam i śmiałek. Ten ma za zadanie utrudnić życie trollom. Jeśli jednak nie może się im dostać do skóry, ochronia księżniczkę, czy jej to się podoba czy też nie.



Łowczyń smoków: Gracz, który dokłada **trzecią** łowczynię, zabiera wszystkie wyłożone ogniste smoki i umieszcza je zakryte przed sobą.



Trzy karty łowczyń smoków trafiają następnie odkryte poniżej statku.

Mężne łowczyńie rzucają wyzwanie ognistym smokom, zesłanym przez złego czarownika, po to, by siać niepokój wśród ludu i odbierać kosztowności krasnoludom.



Statek: Gracz, który dokłada **trzeci** statek, zabiera wszystkie leżące pod statkiem karty (łowczyńie smoków i śmiałków) i umieszcza je zakryte przed sobą. Trzy karty statków zostają następnie ułożone w otwartym stosie obok planszy. Jeśli po raz drugi zostaną wyłożone trzy statki, ponownie tworzy się z nich (osobny) stos i kładzie obok pierwszego. Dzięki stosom statków można w każdej chwili zaobserwować postęp w grze, gdyż wraz z pojawieniem się trzeciego stosu gra kończy się.



Wskazówka: Symbol łuku i miecza na kartach statków przypomina, że przy ich pomocy można pozyskać karty łowczyń smoków, jak i śmiałków.
Odległe lądy i nowe przygody. To przyciąga śmiałków i łowczyńie smoków. Po wykonaniu swojego zadania wchodzą na pokład i kiedy rozlegnie się trzeci sygnał, ich statek odchodzi w morze.

DALSZE REGUŁY

- Kiedy gracz powinien wziąć karty z planszy, lecz nie ma takowych na odpowiednim z pól, ma pecha i nie otrzymuje nic.
Przykład: Gracz wyklada kartę trolla, ale na polu księżniczek nie ma ani jednej karty.
- Na pola, gdzie układa się sekwens, podczas jednego ruchu może być położone co najwyżej tyle kart, ile wynosi ich wymagana liczba. Jeśli np.: leżą już dwa krasnoludy, można wyłożyć maksymalnie dwa kolejne krasnoludy. Graczowi nie wolno zagrać trzech krasnoludów i trzecim z nich zapoczątkować jednocześnie nowego wyłożenia.
- Nie jest dopuszczalne przeglądanie odkrytych kart leżących w stosach (na planszy lub pod statkiem).

FIGURKA SMOKA



Gracz, który posiada figurkę smoka, na końcu swojego ruchu uzupełnia rękę każdorazowo do 6 kart.

Ważne: Jeśli gracz musi oddać figurkę, wolno mu zatrzymać na ręce ponownie tylko 5 kart. Dlatego jego współgracz natychmiast zabiera mu jedną kartę z ręki i - bez jej oglądania - odkłada zakrytą na wierzch jego stosu. Gracz ten więc ponownie otrzyma na rękę swoją kartę podczas następnego dociągania.

ZAKOŃCZENIE GRY



Gra kończy się, kiedy statek odpłyne po raz trzeci (tzn. obok planszy znajdą się trzy stosy, każdy z trzema kartami statku). Następnie drugi z graczy wykonuje jeszcze jeden pełny ruch.

Gra może się skończyć również wcześniej, wraz z dobraniem przez gracza ostatniej karty z jego stosu. Kiedy w swoim następnym ruchu nie wyłoży on trzeciej karty statku (bo nie może lub też nie chce), gra i tak kończy się po takim ruchu. Również i w tym wypadku jego współgracz ma prawo do jeszcze jednego pełnego ruchu.

Teraz gracze odkładają pozostałe im na ręce karty do pudełka. Następnie każdy z nich oblicza swoje punkty sławy z zebranych kart. Gracz, który ma przed sobą figurkę smoka otrzymuje dodatkowo 3 punkty.

Gracz z największą liczbą punktów sławy wygrywa. Przy remisie zwycięzcą jest posiadacz figurki smoka.

Tłumaczenie: Meehoow

Autor: Rüdiger Dorn, ur. w 1969r., mieszka z żoną Mają i trojgiem dzieci w południowych Niemczech. Ten dyplomowany wykładowca stosunków gospodarczych opracował już wiele gier zarówno dla dzieci, jak i dorosłych, ma na swoim koncie również gry familijne. Wydawnictwo Kosmos wydało również jego cieszącą się dużym powodzeniem grę „Jambo”, a obecnie przymierza się do następnej, nieco zwariowanej gry, która będzie nosiła tytuł „Snapshot”.

Redakcja: TM-Spiele

Ilustracje: Michael Menzel

Projekt figurki smoka: Franz Vohwinkel

Grafika: Pohl & Rick

Autor i Wydawnictwo składają podziękowania wszystkim graczom testowym i czytelnikom reguł.

© 2010 KOSMOS Verlag

Pfizerstraße 5-7

D-70184 Stuttgart

Tel. +49 711 2191-0

Fax +49 711 2191-199

info@kosmos.de

www.kosmos.de