INSTRUKCJA

DRAKO

Gra dla 2 osób w wieku od 8 lat

Czas rozgrywki - 30 minut

Słońce paliło niemiłosiernie. Niewielka, cicha dolinka, wypełniona bzyczeniem much zlatujących się do leżącej na środku padliny, zdawała się zupełnie opuszczona. Młody smok nie zastanawiał się skąd wzięła się w takim miejscu martwa owca - interesował go jedynie drażniący nozdrza zapach krwi unoszący się w powietrzu. Bestia zniżyła lot.

W cieniu rzadkich drzew porastających granice dolinki niemożliwością było dojrzeć stojącego nieruchomo masywnego krasnoluda. Pomimo potu ściekającego mu spod wysłużonej, ale nadal niewiarygodnie mocnej kolczugi, pomimo irytującego swędzenia pod gęstą brodą i marzeń o kuflu zimnego piwa, Morin nie opuścił napiętej kuszy nawet na chwilę. Czekał. Nagle, po przeciwnej stronie dolinki spostrzegł drobny ruch. Zmarszczył brwi. Brald był potężnej postury i z trudem wcisnął się między skały na skraju doliny razem ze sporych rozmiarów tarczą. Po prawie godzinie czekania stylisko jego rzeźbionego, paskudnie wyglądającego topora ześlizgnęło się niespodziewanie z gładkiego kamienia, przykuwając uwagę Morina. Brald zerknął w prawo, gdzie spodziewał się napotkać surowy wzrok drugiego, skrytego w krzakach brata. Jednak Urpen, półnagi, pokryty bliznami brodacz był całkowicie skupiony na ciemnym, rosnącym w zastraszającym tempie punkcie na niebie. Ścisnął sieć w potężnej dłoni. Czekał.

Czerwony smok z hukiem łopoczących skrzydeł pojawił się niemal znikąd. Chwycił martwe zwierzę pazurami by natychmiast odlecieć, lecz sprytna pułapka doświadczonych łowców nie zawiodła. Masywne, żelazne zęby wyprysnęły spod żwiru i zatrzasnęły się na nodze smoka. Gruba łuska ochroniła potwora przed okaleczeniem, ale przymocowana do ciężkiego łańcucha pułapka zmusiła go do wylądowania na ziemi i podjęcia prób wyszarpania nogi. W tym momencie wypuszczony z kuszy bełt przeleciał mu obok głowy. Smok z rykiem obrócił się i plunął ogniem w drzewa, gdzie przed momentem skrywał się kusznik. Morin, stojąc już trzy metry obok, bez większego trudu ponownie napiął kuszę. Mieli mało czasu, a smok był w pełni sił.

Brald przypomniał sobie spaloną wioskę, którą mijali po drodze w góry, i podniósł z ziemi tarczę. Bez wahania wyszedł z cienia i zbliżył się do bestii...

CEL GRY I WARUNKI ZWYCIĘSTWA

W grze Drako jeden z graczy kieruje zespołem trzech krasnoludów, których celem jest pokonanie smoka. Musi tego dokonać w określonym czasie - zanim wyczerpie się talia jego kart - wygrywa wtedy grę. Każdy krasnolud jest charakterystyczny i posiada swoje umiejętności (*patrz Karta postaci i zdolności krasnoludów, str. 10*).

Drugi z graczy kieruje smokiem - jego celem jest przeżycie lub pokonanie krasnoludów. Gdy talia kart przeciwnika wyczerpie się - smok odlatuje, a kierujący nim gracz zostanie zwycięzcą. Wygrywa także jeżeli uda mu się pokonać wszystkich krasnoludów (*co jednak zdarza się niesłychanie rzadko, ponieważ smok jest osłabiony i uwięziony na niewielkim obszarze*).

Przed rozgrywką gracze decydują (*losowo lub wg preferencji*), który z nich będzie grał krasnoludami, a który smokiem. Jeżeli gracie pierwszy raz, młodszy gracz powinien zagrać krasnoludami.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

elementy dla gracza grającego krasnoludami

karta postaci krasnoludów

talia 38 kart krasnoludów

znacznik furii

znacznik blokady (sieci)

3 figurki krasnoludów

elementy dla gracza grającego smokiem

karta postaci smoka

talia 38 kart smoka

1 figurka smoka

25 znaczników obrażeń

plansza

PRZYGOTOWANIE DO GRY

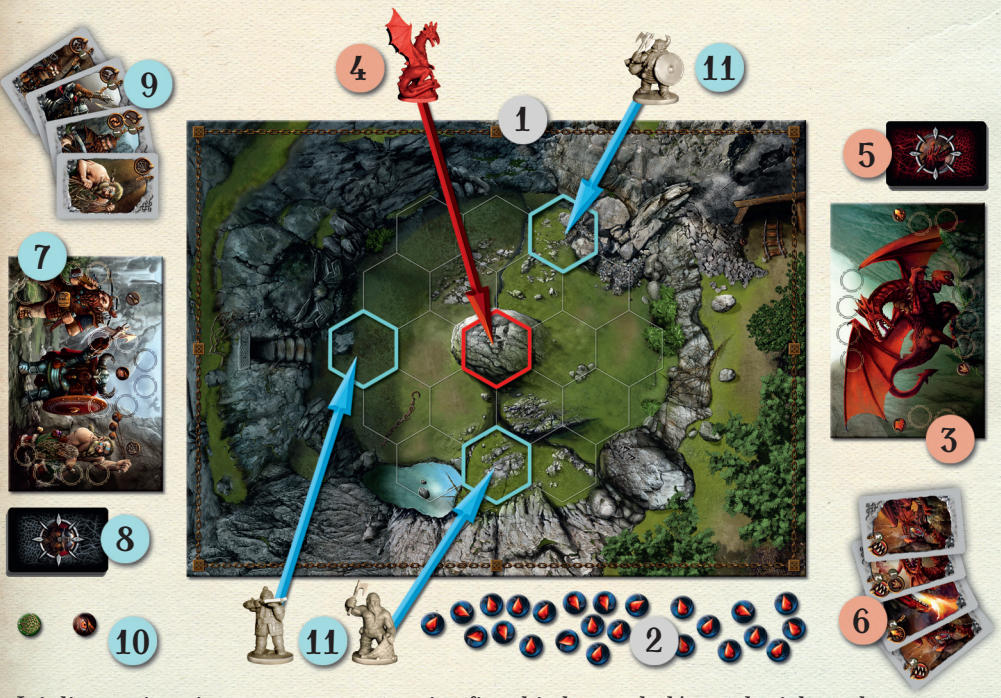
Przed pierwszą rozgrywką należy delikatnie wypchnąć żetony z wypraski.

Ułóżcie planszę na środku stołu (1), obok niej połóżcie znaczniki obrażeń (2), tak aby obaj gracze mieli do nich łatwy dostęp.

Grający smokiem bierze swoje elementy - kładzie przed sobą kartę postaci smoka (3), stawia na środku planszy figurkę smoka (4) oraz tasuje i kładzie obok siebie talię kart smoka w zakrytym stosie (5). Następnie bierze do ręki 4 karty z wierzchu talii i ogląda je - stanowią one jego rękę początkową (6).

Grający krasnoludami bierze swoje elementy - kładzie przed sobą kartę postaci krasnoludów (7) oraz tasuje i kładzie obok siebie talię kart krasnoludów w zakrytym stosie (8). Następnie bierze do ręki 4 karty z wierzchu talii i ogląda je - stanowią one jego rękę początkową (9).

Znaczniki sieci i furii należy położyć obok karty postaci krasnoludów (10).



Jeżeli gracie pierwszy raz, ustawcie figurki krasnoludów tak jak pokazano na rysunku (11). W kolejnych grach, grający krasnoludami może po zapoznaniu się z ręką początkową ustawić figurki na **dowolnych polach planszy** nie sąsiadujących ze smokiem - w zależności od strategii, jaką sobie zaplanuje.

Zasada zaawansowana: *Jeżeli chcecie mieć większą kontrolę nad grą, każdy z graczy może jeden raz, przed rozpoczęciem gry, wymienić swoją rękę początkową. Wtasowuje on posiadane karty z powrotem do talii, po czym bierze nowe 4 karty na rękę.*

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gracze wykonują swoje tury naprzemiennie, **rozpoczynając od gracza kierującego smokiem.**

W swojej **pierwszej turze** grający smokiem może wykonać tylko **jedną akcję**.
W każdej kolejnej turze gracze wykonują po **dwie akcje**. Czyli najpierw grający smokiem wykonuje jedną akcję, po nim grający krasnoludami wykonuje dwie, następnie smok dwie i tak dalej - obaj już wykonują po dwie akcje aż do końca gry.

Dostępne akcje to:

- **dobranie 2 kart**

- **zagranie 1 karty**

Akcje można ze sobą dowolnie łączyć, to znaczy gracz w ramach 2 akcji może np. dobrać 2 karty i zagrać 1 kartę lub zagrać 2 karty lub dobrać 4 karty. Gracz musi wykonać obie akcje - nie ma możliwości rezygnacji z akcji.

Wyjątkiem jest sytuacja, która może zdarzyć się pod koniec gry, gdy gracz kontrolujący krasnoludy ma jeszcze karty, a gracz kontrolujący smoka już nie. Wtedy gracz kontrolujący smoka pasuje i czeka na wynik ruchów przeciwnika.

Dobranie 2 kart

Gracz dobiera ze swojej talii na rękę 2 karty. Na ręku może mieć maksymalnie 6 kart - jeżeli po dobraniu ma ich więcej, musi odrzucić nadmiar kart poza grę.

Zagranie karty

Gracz wykłada przed siebie kartę z ręki i wybiera do wykorzystania **jedną z możliwości** przedstawionych w formie symboli w lewym górnym rogu karty.

Po zagraniu karta jest odrzucana poza grę.

Większość symboli reprezentuje możliwość ruchu lub ataku, poniżej zostały opisane ogólne zasady kierujące ruchem i atakiem.

Ruch
Zagrywając kartę i wybierając symbol ruchu, gracz może przemieścić swoją figurkę (lub figurki) maksymalnie o tyle pól ile wynosi wartość ruchu (cyfra obok symbolu). Nie musi wykorzystywać pełnego ruchu, może nawet nie ruszyć się w ogóle (*karta nadal będzie zużyta*).

Atak
Zagrywając kartę i wybierając symbol ataku gracz może zaatakować przeciwnika z określoną wartością ataku (cyfra obok symbolu).

Jeżeli gracz zagra kartę wykorzystując symbol ataku, przeciwnik może natychmiast zareagować zagrywając kartę z symbolem obrony (*nie wlicza się to do zakresu jego 2 akcji*), atak jest wtedy zablokowany.

Jeżeli atak powiedzie się (nie zostanie zablokowany), przeciwnik otrzymuje obrażenia - musi położyć na karcie zaatakowanej postaci tyle znaczników obrażeń, ile wynosiła wartość ataku.

W przypadku krasnoludów - rozkłada się je na polach przypisanych danemu krasnoludowi.
W przypadku smoka - najpierw rozkłada się je na 4 górnych polach (*odpowiadających pancerzowi smoka*), a następnie **grający krasnoludami** decyduje, gdzie rozkładane są kolejne znaczniki (*na polach odpowiadających za zdolności*). Po zapełnieniu wszystkich pól odpowiadających danej zdolności, smok nie może z niej już korzystać (*patrz Karta postaci i zdolności smoka, str. 9*).

Po zapełnieniu wszystkich pól odpowiadających danej postaci - ta postać ginie, a jej figurka jest usuwana z planszy.

SYMBOLE NA KARTACH KRASNOLUDÓW

Ruch 1 krasnoluda - gracz może poruszyć jednego krasnoluda.

Ruch 2 krasnoludów - gracz może poruszyć do dwóch krasnoludów, każdego o maksymalnie tyle pól ile wynosi wartość ruchu.

Atak 1 krasnoluda - krasnolud może zaatakować smoka, jeżeli jego figurka znajduje się obok figurki smoka, z wartością ataku pokazaną na karcie. Atak można zablokować kartą obrony.

Atak 2 krasnoludów - jeżeli dwie figurki krasnoludów znajdują się obok figurki smoka, mogą zaatakować jednocześnie, każdy z wartością ataku pokazaną na karcie. Smok może zagrać 1 lub 2 karty obrony aby zablokować tylko jeden lub oba ataki.

Obrona - pozwala zablokować pojedynczy atak smoka niezależnie od jego siły.

Atak z kuszy - jeżeli krasnolud ze zdolnością Strzelanie znajduje się w linii prostej w stosunku do smoka i nie ma między nimi żadnej przeszkody (innego krasnoluda), może strzelić do smoka z wartością ataku pokazaną na karcie. Atak można zablokować kartą obrony.

Blokada - jeżeli krasnolud ze zdolnością Sieć żyje, może unieruchomić smoka. Aby to zrobić może znajdować się w dowolnym miejscu na planszy, wykłada żeton blokady (sieci) na kartę smoka - od tej chwili smok nie może się poruszać (latać ani chodzić), natomiast wciąż może atakować, bronić się oraz wykorzystywać akcje na dobieranie kart. Aby zneutralizować działanie blokady, grający smokiem musi poświęcić 2 akcje (traci całą turę). Blokady **nie można** zablokować kartą obrony.

Przykład: *Janek zagrywa kartę i wybiera na niej symbol ruchu 2 krasnoludów. Przesuwa obu w kierunku smoka, każdego z nich o jedno pole.*

Przykład: *Janek zagrywa kartę i wybiera na niej symbol ataku z kuszy. Jego krasnolud ze zdolnością Strzelanie stoi w linii prostej w stosunku do smoka, więc może strzelić. Kasia, grająca smokiem w reakcji na to pokazuje i odrzuca kartę z symbolem obrony, smok nie otrzymuje więc żadnych obrażeń.*
Następnie Janek zagrywa kolejną kartę i wybiera na niej symbol ataku 2 krasnoludów. Kasia nie ma już kart obrony, więc oba ataki udają się - smok otrzymuje 2 obrażenia.

SYMBOLE NA KARTACH SMOKA

Ruch smoka - gracz może poruszyć smoka o wartość ruchu (o ile smok może chodzić - patrz Karta postaci i zdolności smoka, str. 9).

Latanie - gracz może przenieść smoka na dowolne wolne pole na planszy (o ile smok może latać - patrz Karta postaci i zdolności smoka, str. 9).

Atak smoka - smok może zaatakować krasnoluda, jeżeli jego figurka znajduje się obok figurki krasnoluda, z wartością ataku pokazaną na karcie. Atak można zablokować kartą obrony.

Atak ognisty - smok może ziać ogniem w danym kierunku w linii prostej (o ile smok może ziać ogniem - patrz Karta postaci i zdolności smoka, str. 9). Jeżeli na linii ataku znajduje się jeden lub więcej krasnoludów, każdy z nich otrzymuje obrażenia równe wartości ataku na karcie. Atak można zablokować kartami obrony - po jednej na każdego zaatakowanego krasnoluda.

Obrona - pozwala zablokować pojedynczy atak krasnoluda.

Przykład: *W swojej kolejce Kasia zagrywa dwie karty. Na pierwszej z nich wybiera symbol ruchu - porusza smoka o dwa pola, tak aby ustawić się w lepszej pozycji do ataku, a jednocześnie wyjść z zasięgu krasnoluda z kuszą.*
Zagrywając drugą kartę wybiera atak ognisty. Ponieważ w linii prostej stoją teraz dwa krasnoludy, każdy z nich może otrzymać po 2 obrażenia. Na szczęście Janek ma jedną kartą obrony, której używa, aby zablokować atak na jednego z krasnoludów. Drugi z nich otrzymuje 2 obrażenia.

KARTA POSTACI I ZDOLNOŚCI SMOKA

Na karcie smoka znajdują się miejsca na znaczniki obrażeń otrzymywanych w trakcie gry. W miarę otrzymywania obrażeń układa się je najpierw na 4 polach u góry - nie wywołują one żadnego efektu. Kolejne obrażenia grający smokiem musi rozkładać na polach przypisanych do konkretnych zdolności - Latania, Ruchu i Ziania ogniem.

Po zapełnieniu wszystkich pól odpowiadających danej zdolności smok nie może z niej już korzystać. Po zapełnieniu wszystkich pól na planszy smok zostaje pokonany, a grający nim przegrywa grę.

Latanie - pozwala smokowi korzystać z symbolu Latania na kartach, aby szybko przemieszczać się na inne pole na planszy.

Zianie ogniem - pozwala smokowi korzystać z symbolu Ataku ognistego na kartach, aby atakować jednego lub kilku krasnoludów jednocześnie.

Ruch - pozwala smokowi korzystać z symbolu Ruchu na kartach, aby poruszać się po planszy.

KARTA POSTACI I ZDOLNOŚCI KRASNOLUDÓW

Grający krasnoludami dysponuje trzema unikalnymi postaciami o różnych zdolnościach. W trakcie gry będzie układał znaczniki otrzymywanych obrażeń na polach odpowiadających zaatakowanemu krasnoludowi.

Każdy krasnolud ma inną ilość pól obrażeń. Po zapełnieniu wszystkich pól odpowiadających danej postaci ta postać ginie, a jej figurka jest usuwana z planszy. Po zapełnieniu wszystkich pól na planszy krasnoludowie zostają pokonani, a grający nimi przegrywa grę.

Furia - raz w trakcie gry, w dowolnym momencie swojej tury, grający krasnoludami może wykonać akcję furii. Krasnolud z tą zdolnością otrzymuje jedno obrażenie (kładzie znacznik obrażenia na tej postaci) a w zamian gracz może wykonać dodatkową akcję (ma 3 akcje zamiast 2 w tej turze). Dodatkowa akcja nie musi być wykonana przez tego krasnoluda - może ją wykonać dowolny. Po wykonaniu akcji gracz odrzuca żeton furii poza grę - nie może drugi raz skorzystać z tej zdolności.

Strzelanie - pozwala temu krasnoludowi korzystać z symbolu Strzelania na kartach, aby atakować smoka z dystansu.

Sieć - pozwala temu krasnoludowi korzystać z symbolu Blokady na kartach, aby unieruchomić smoka.

KONIEC GRY

Gra może zakończyć się na 3 sposoby:

- Smok został zabity - wygrywa grający krasnoludami.

- Krasnoludowie zostają zabici - wygrywa grający smokiem.

- Po zagraniu ostatniej karty przez grającego krasnoludami smok nadal żyje - wygrywa grający smokiem.

OD AUTORA

Łowcy smoków to gra niesymetryczna. Inaczej gra się smokiem, inaczej krasnoludami. Na pewno smok nie powinien zbyt łatwo wdawać się w bójkę, bo może to skończyć się dla niego nie za dobrze. Z drugiej strony krasnoludy powinni wykorzystywać siłę działania akcji blokada (sieci) i furii. Ważne jest również rozsądne wykorzystywanie kart. Gracz kontrolujący krasnoludy musi pamiętać, że w momencie gdy karty się skończą przegrywa, a gracz kontrolujący smoka musi uważać, by na koniec gry nie zostać bez kart… bo może to się dla niego źle skończyć.

Zapraszam na swoją stronę **http://folko.gry-planszowe.pl** gdzie z czasem postaram się opublikować kilka poradników związanych z grą.

Adam Kałuża

Zasady gry: Adam „Folko" Kałuża
Ilustracje i opracowanie graficzne: Jarek Nocoń
Menedżer produkcji: Maciej Teległow
Tekst instrukcji: Artur Jedliński
Testy: Paweł Gorczyński

© 2011 Wydawnictwo REBEL.pl
MADE IN POLAND

REBEL.PL Centrum gier

ul. Matejki 6
80-232 Gdańsk
POLAND
http://wydawnictwo.rebel.pl
Dystrybucja i sprzedaż hurtowa: http://hurt.rebel.pl, hurt@rebel.pl

Morin, ciągnąc za sobą pokaleczoną nogę, doczołgał się do leżącego bez ruchu Bralda. Zepchnął z brata poczerniałą od smoczego ognia tarczę i przysunął ucho do jego ust. Samemu wstrzymując na moment dech poczuł, że brat, choć nieprzytomny, oddycha. Morin z ulgą padł na ziemię, czując przy tym ból w poszarpanej nodze. Dotknął pulsującej rany na policzku – powinna się w końcu zagoić, pozostawiając po sobie pokaźną bliznę, kolejną jego niemałej już kolekcji. Nieopodal oparty o skały siedział Urpen, jako jedyny z braci prawie nieporaniony, ale za to ciągle dzierżący w garści odcięty smoczy pazur. Krasnolud bez słowa wpatrywał się w odlatującego ku górskim szczytom smoka. Bestia co chwilę zniżała lot, osłabiona silnie naderwanym skrzydłem, ale w końcu zniknęła im z oczu. Urpen podźwignął się z ziemi, z trudem zarzucił sobie nieprzytomnego brata na plecy i pomógł Morinowi stanąć na zdrowej nodze. Krasnoludy, podtrzymując się nawzajem, powoli ruszyły ku wyjściu z doliny.

- Zastanawiam się nad wykorzystaniem smoczych zębów w następnej pułapce. – wysapał Morin.

- Powinny przebić się przez łuskę. – zgodził się Urpen.

- Mówiłem..! – stęknął mu za plecami Brald. Dźwigający go brat uśmiechnął się.