

SMOK w BOK



INSTRUKCJA

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

1. Plansza do gry
2. Kafelki ścieżki - 21 szt.
3. Kafelki smoków - 16 szt.
4. Kafelki rycerskiego ekwipunku - 3 szt.
5. Specjalne kostki - 2 szt.
6. Instrukcja

W przypadku niezgodności zawartości opakowania ze spisem elementów prosimy o kontakt pod adresem e-mail: help@pinkfrog.pl

GRA KOOPERACYJNA

W grze kooperacyjnej gracze są w jednej drużynie i mają ten sam cel. Albo wszyscy wygrają, albo wszyscy zostaną pokonani.

CEL GRY

Celem gry jest ułożenie z wylosowanych kafelków nieprzerwanej drogi łączącej jeden brzeg planszy z drugim. W ułożeniu ścieżki będą przeszkadzać wam smoki. Jeśli któryś z nich wylądnie na polu ścieżki (lub polu tuż przed nią) - droga jest zablokowana. Możecie omijać blokujące drogę smoki, o ile pozwalają na to rozwidlenia ścieżki lub w puli nie zabraknie kafelków.

PRZYGOTOWANIE

Najpierw rozłóżcie żetony TARCZY, MIECZA i HEŁMU na planszy. W tym celu rzućcie kostkami. Wynik rzutu wskaże współrzędne na mapie lasu, które należy odczytywać podobnie jak w grze w szachy czy w statki, np. pole A1, B3, F6 itp.

Przykład:

Próbujecie ustalić lokalizację tarczy. Na kostkach wypadła litera B i liczba 6. Połóżcie żeton na polu, które znajduje się w przecięciu kolumny B oraz rzędu 6 (rys. 1).

Na jednym polu może leżeć tylko jeden żeton ekwipunku rycerskiego. Jeżeli na kostkach po raz drugi wypadną te same współrzędne, powtórzcie rzut, żeby znaleźć nowe miejsce.

Przemieszczać i rozłóżcie obok planszy wszystkie kafelki ŚCIEŻKI oraz SMOKÓW – rewersem do góry. Jesteście gotowi do gry!

Rys. 1



ROZGRYWKA

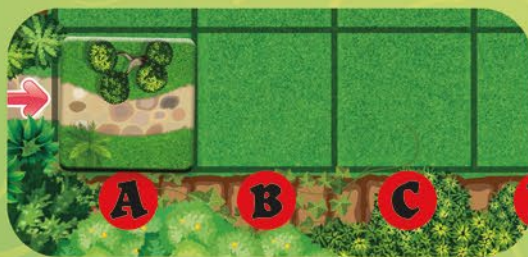
Zdecydujcie, kto rozpocznie grę (na przykład niech będzie to najmłodszy z was). Pierwszy gracz losuje ze stosu jeden kafelek. Jeżeli jest to fragment ŚCIEŻKI, kładzie go na wybranym polu na planszy. Pierwszy kafelek musi połączyć się z jednym z dwóch wejść do lasu (pola oznaczone strzałkami - rys. 2).

Jeżeli za pierwszym razem wyciągniecie ślepą uliczkę, odłóżcie ją z powrotem do puli i losujcie jeszcze raz.

Następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Kolejny gracz losuje kafelek z puli i dokłada go do rozpoczętej drogi. Pamiętajcie, że każdy nowy kafelek musi przylegać co najmniej jednym otwartym końcem do innego odcinka ścieżki, który znajduje się już na planszy (rys. 3).

Jeżeli umieścicie kafelek ścieżki na polu, na którym leży tarcza, miecz albo hełm, zabierzcie żeton. Na pewno przyda się wam później do obrony przed atakującym smokiem!

Rys. 2



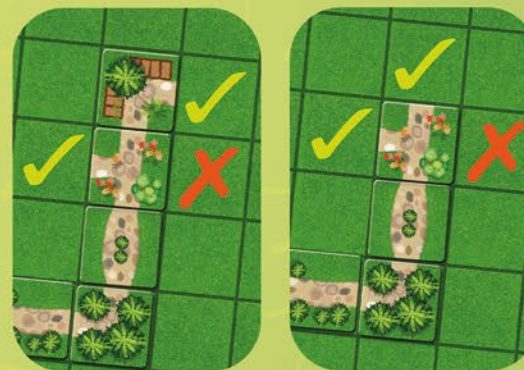
Wskazówka:

Możecie budować drogę jednocześnie z obu końców trasy. Czasem wylosowany odcinek ścieżki lepiej pasuje z jednej strony niż z drugiej.

Za każdym razem, gdy wyciągniecie kafelek SMOKA, rzućcie kostkami, aby ustalić, gdzie wylądnie. Smok zajmuje pole o wskazanych przez kostki współrzędnych do końca gry i blokuje przejście przez ten punkt na mapie. Jeśli rzut kośćmi wskaże pole, na którym siedzi już inny smok, rzucacie ponownie.

Jeżeli smok wylądnie na ścieżce, zamieńcie kafelki na planszy, a zniszczony przez smoka odcinek drogi odłóżcie do pudełka. Ale jest jeszcze nadzieja! Jeśli udało się już wam zebrać z planszy przynajmniej jeden element ekwipunku rycerskiego, możecie go użyć właśnie teraz, aby przepędzić smoka i ocalić ścieżkę. Wówczas, zamiast lądować na planszy, smok trafia od razu do pudełka wraz z wykorzystanym żetonem tarczy, miecza lub hełmu.

Rys. 3



Wskazówka:

Używajcie ekwipunku rycerskiego tylko wtedy, gdy jest to absolutnie niezbędne. Jeżeli smok wylądnie na kafelku, który nie jest wam potrzebny do ukończenia drogi przez całą planszę, lepiej zostawić go w spokoju i zachować broń na później.

Jeżeli smok wylądnie na polu z rycerskim ekwipunkiem (którego nie zdążyliście jeszcze zabrać), jesteście uratowani, ale ekwipunek został zniszczony. Zarówno ten żeton, jak i kafelek smoka trafiają do pudełka.

KONIEC GRY

Tworząc jedną drużynę, zatem albo wszyscy wygrywacie, albo wszyscy przegrywacie. Jeżeli skończą się wam kafelki ścieżki, zanim droga łącząca obie części królestwa zostanie ukończona, gra się kończy – zwyciężają smoki. Jeżeli nie da się ukończyć drogi, ponieważ wszystkie możliwe kierunki są zablokowane, gra się kończy – zwyciężają smoki (rys. 4).

Rys. 4



Jeżeli jednak uda wam się zbudować nieprzerwaną drogę prowadzącą od jednego wejścia do drugiego – zwyciężają dzielni rycerze (czyli wy!). Poradziliście sobie z nieznoszonymi smokami i wykonaliście powierzone wam zadanie. Dobra robota!

WARIANTY ALTERNATYWNE

W grze można łatwo manewrować poziomem trudności.

Najprościej jest, kiedy cała grupa omawia wszystkie możliwości przed umieszczeniem kafelków na planszy, a decyzje podejmowane są wspólnie. Większym wyzwaniem jest wariant, w którym graczom nie wolno ze sobą rozmawiać o tym, jaki ruch planują.

Aby ułatwić graczom zadanie, można umówić się, że jeśli smok lądnie na polu zajęty już przez innego smoka, automatycznie odpada z gry.

Dodatkowo, przed rozgrywką można usunąć część smoków z puli. Każdy usunięty smok zwiększa szanse na zwycięstwo rycerzy.

Jeśli natomiast chcecie, aby gra stanowiła większe wyzwanie, możecie przed rozpoczęciem usunąć z puli część kafelków ścieżki, co zwiększa szanse na zwycięstwo smoków.

Wypróbujcie, która z wersji najbardziej wam odpowiada.