

Stonemaier Games przedstawia























NA SKRZYDŁACH SMOKÓW

Autorka gry: Connie Vogelmann

Ilustracje: Clementine Campardou

1-5 graczy · 90 minut · od 14 lat wzwyż · rywalizacja

W grze *Na skrzydłach smoków* wcielasz się w smokologa amatora i przenosisz się do świata, pod którego niebem szybują smoki wszelakich kształtów, rozmiarów i kolorów. Przekształć jaskinie, które odkryłeś, w rezerwat dla smoków. Te piękne stworzenia znajdą w nim schronienie, jeśli uda Ci się je tam zwabić.

ELEMENTY PAPIEROWE I KARTONOWE	MONETY, ŻETONY, JAJA, ZNACZNIKI	ELEMENTY GRACZY
plansza Smoczej Gildii 	45 monet (srebrne) 	po 1 smokologu w każdym kolorze 
4 dwustronne kafle Smoczej Gildii 	25 żetonów mięsa (czerwone) 	po 8 znaczników gracza w każdym kolorze (4 do punktowania celów i 4 do Smoczej Gildii) 
183 karty smoków („smoki”) 	25 żetonów złota (żółte) 	po 1 pionku gildii w każdym kolorze 
75 kart jaskiń 	25 żetonów kryształów (fioletowe) 	
tacka na karty 	25 żetonów mleka (białe) 	
plansza rund 	55 jaj 	
10 dwustronnych kafelków celów 	20 żetonów mnożników (surowców i jaj) 	
5 plansz graczy 	znacznik rundy 	
10 dwustronnych kart pomocy 	znacznik pierwszego gracza 	
notes punktacji 		

SPIS TREŚCI

Przygotowanie	2
Wprowadzenie	4
Kopanie	5
Wabienie	6
- Zdolności smoków	7
- Smoczęta	9
Eksploatacja	10
Dodatkowe zasady	11
Smocza Gildia	12
Koniec rundy	14
Koniec gry i punktowanie	15

WYJAŚNIENIE. Liczba znaczników gracza jest ograniczona, pozostałe elementy są nieograniczone. Jeśli któregoś zabraknie, użyj dowolnych zamienników.

PRZYGOTOWANIE

Umieśćcie następujące elementy pośrodku stołu:

- 1 PLANSZA SMOCZEJ GILDII.** Wylosujcie 1 z 4 kafli Smoczej Gildii i połóżcie go na środku planszy Smoczej Gildii w taki sposób, aby była widoczna strona odpowiadająca liczbie graczy.
- 2 TACKA NA KARTY**
 - i SMOKI.** Potasujcie wszystkie karty smoków i umieśćcie 3 odkryte na tacce na wyznaczonych polach. Stos kart smoków połóżcie zakryty obok tacki.
 - ii KARTY JASKIŃ.** Potasujcie wszystkie karty jaskiń i umieśćcie 3 odkryte na tacce na wyznaczonych polach. Stos kart jaskiń połóżcie zakryty obok tacki.
- 3 PLANSZA RUND.** Umieśćcie znacznik rundy na polu rundy 1. Potasujcie kafelki celów, a następnie wylosujcie 4 z nich i umieśćcie na wyznaczonych polach na planszy rund losową stroną do góry. Pozostałe kafelki odłóżcie do pudełka.
- 4** Monety, jaja i żetony surowców umieśćcie w zasięgu wszystkich graczy. Tworzą zasoby ogólne.

KAŻDY GRACZ OTRZYMUJE:



planszę i wszystkie elementy gracza w 1 kolorze (1 smokolog, 8 znaczników gracza i 1 pionek gildii)



6 monet

1 jajo

Wszystkich jaj używa się w taki sam sposób. Ich kolor nie ma znaczenia.



3 karty smoków (dobrane ze stosu) i 3 karty jaskiń (dobrane ze stosu)

Każdy wybiera 4 karty (dowolna kombinacja kart smoków i kart jaskiń) i zachowuje je odkryte albo zakryte jako swoje początkowe karty na ręce (zob. str. 11). Pozostałe 2 karty odrzuca odkryte na odpowiednie stosy kart odrzuconych.



3 dowolne surowce

Każdy bierze 3 żetony surowców w dowolnej kombinacji: złoto, kryształ, mięso, mleko.

WSKAZÓWKA. Zachęcamy, abyście najpierw obejrzeili swoje początkowe karty, a potem zdecydowali, jakie surowce weźmiecie z zasobów ogólnych. Zwykle (ale nie zawsze) gracze biorą surowce, które odpowiadają 1 albo kilku kartom smoków, które zachowali.

NASTĘPNIE KAŻDY GRACZ:

- A** Kładzie swoją planszę przed sobą (zob. ilustracja na sąsiedniej stronie).
- B** Umieszcza początkowe surowce w swoim obszarze gry (z lewej strony planszy).
- C** Umieszcza początkowe jajo na 1 z 2 symboli gniazd na swojej planszy.
WAŻNE. Mimo że na planszy są 2 symbole gniazd, gracze rozpoczynają tylko z 1 jajem.
- D** Umieszcza początkowe monety z lewej strony swojej planszy.
- E** Umieszcza swojego smokologa na polu obozu (na swojej planszy).
- F** Umieszcza swój pionek gildii na planszy Smoczej Gildii, na polu „START”.
- G** Swoje karty smoków, karty jaskiń i 8 znaczników gracza kładzie przed sobą.

Losowo wybierzcie pierwszego gracza. Otrzymuje znacznik pierwszego gracza. Następnie rozpocznijcie rozgrywkę.



4

3 **4** **3** **2** **1**

AKTYWNY NASTĘPNIE

PUNKTU **PUNKTU** **PUNKTU** **PUNKTU**

Srednie smoki na planiszy gracza

KONIEC GRY

Karty smoków i jaskiń w kolekcji smoków

Smoki 2x albo na planiszy gracza

4 **5** **6** **7**

4 **3** **4** **5**

4 **3** **4** **5**

4 **3** **4** **5**

1 **F**

SMOCZA GILDIA

GILDIA MORSKA

4-6 graczy

Odłup za darmo 1 pole, zaprywając 2 ręką

Zapłać 10, a następnie zapłać za darmo 12 ręką

Wielki Dobierz 1/5

KONIEC GRY Otrzymujesz 1 za każdą pełną kolekcję smoków na Twojej planiszy

KONIEC GRY Otrzymujesz 1 za każdą pełną kolekcję jaskiń

Umieścić na kafku swój dostępny smok

2 **i** **ii**

ZIELONY DUCH

GRYFOSKIM STYLIZYJ

DMU TRZĘBIASTY FOSPOLITY

KARTY SMOKÓW

KARTY JASKIŃ



B

D

G

A **B** **C** **D** **E**

KOPANIE

Kop = koszt wskazany nad kolebką

Zapłać 2 ręką na 1 pustym polu od lewej w jaskini

WADZENIE

KOSZT = koszt wskazany na

Zapłać 2 ręką na 1 odkrytym polu od lewej w jaskini

EKSPLORACJA

KOSZT = koszt wskazany do jaskini

Wybierz jaskinię i przewiń smokologia od lewej do 2 dotarł do

Na koniec swojej tury przewiń smokologia z powrotem do obrotu

Na koniec swojej tury odrzuć elementy tak, aby mieć maksymalnie 9 kart (3 w 1 rękę i 6 w drugiej)

MIEJSCE NA 2 JAJA:

W dowolnej chwili możesz wykonać:

SZKARLATNA PŁCZAZA

ZŁOTA GROTA

AMETYSTOWA DUCHAN

Przechowaj do 2 w swoich zasobach na dowolnym smoku (smokologia)

Wsuń do 2 ręką pod dowolnego smoka (smokologia)

Oczekaj do 2 ręką Za każdą odkrytą kartę dostajesz 1 punkt

WPROWADZENIE

W grze *Na skrzydłach smoków* budujesz rezerwat dla smoków. Rozpoczynasz z 3 odkopanymi polami – po 1 polu (pierwszym od lewej) w każdej z jaskiń: Szkarłatnej Pieczarze, Żółtej Grocie i Ametystowej Otchłani. W trakcie rozgrywki będziesz rozbudowywać te 3 jaskinie od lewej do prawej, najpierw odkopując kolejne puste pola, a potem zagrywając na odkopane pola karty smoków.

W każdej swojej turze wykonaj 1 z 5 akcji:

- (1) odkop pole, (2) zwab smoka, aby zamieszkał na odkopanym polu, (3) eksploruj Szkarłatną Pieczarę, (4) eksploruj Żółtą Grotę, (5) eksploruj Ametystową Otchłań.

ROZGRYWKA

Rozgrywka toczy się przez 4 rundy. W każdej rundzie gracze rozgrywają po kilka tur w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od gracza, który ma znacznik pierwszego gracza.

Gracze rozgrywają tury do momentu, aż spasują. Zwykle gracz pasuje, gdy zużyje wszystkie swoje monety albo nie ma na ręce żadnych kart smoków, które chciałby (albo byłby w stanie) zagrać. Po spasowaniu gracz nie może już rozgrywać w bieżącej rundzie kolejnych tur, ale wciąż może otrzymywać korzyści w trakcie tur innych graczy.

Gracze, którzy jeszcze nie spasowali, kontynuują rozgrywanie tur, aż zużyją wszystkie swoje monety albo postanowią spasować z innego powodu. Gdy wszyscy gracze spasują, runda dobiega końca.

Gracze mogą zachować na następną rundę monety, surowce, karty jaskiń, karty smoków i jaja w gniazdach.

WAŻNE. Nie możesz umieszczać elementów na planszach innych graczy ani ich stamtąd zabierać. Aktywowane zdolności pozwalają Ci wykonywać działania odnoszące się tylko do zasobów ogólnych, plansz na środku stołu (plansza Smoczej Gildii, tacka na karty itp.) i własnej planszy.

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa (PZ). Punkty zdobywa się na różne sposoby, na przykład zapewniają je zagrane karty smoków, jaja, karty wsunięte pod inne karty, cele i Smocza Gildia (zob. str. 15).

TERMINY

PLANSZA GRACZA. Plansza, na której gracz umieszcza karty jaskiń, karty smoków i jaja.

KARTY JASKIŃ. Kwadratowe karty, które gracz zagrywa na swoją planszę dzięki akcji kopania. Każda zagrana karta jaskini zajmuje 1 z 9 pustych pól na planszy gracza. Pole, na którym znajduje się karta jaskini, to pole odkopane.

KARTY SMOKÓW. Prostokątne karty, które można zagrywać na dowolne odkopane pola, w tym na 3 odkopane pola dostępne od początku rozgrywki.

SUROWCE. Żetony mięsa, złota, kryształów i mleka. Monety i jaja nie są surowcami.

JASKINIA. Rząd pól na planszy gracza. Na każdej planszy gracza znajdują się 3 jaskinie: Szkarłatna Pieczara, Żółta Grota i Ametystowa Otchłań.

ODRZUĆ/ZAPŁAĆ. Odłóż karty, monety, jaja albo surowce ze swojego obszaru gry, ręki albo gniazda na odpowiedni stos kart odrzuconych albo do zasobów ogólnych. Karty zawsze odrzuca się odkryte.

WSKAZÓWKA. Przed spasowaniem warto wydać większość monet (albo wszystkie). Na początku każdej rundy gracze pobierają dochód wynoszący 6 monet. Na koniec każdej swojej tury gracz musi odrzucić monety, karty i żetony surowców tak, aby mieć ich maksymalnie po 9.



TURA GRACZA

Wybierz 1 z akcji wymienionych na Twojej planszy (kopanie, wabienie, eksploracja), przesun tam swojego smokologa, zapłać koszt wybranej akcji (położ monety/jaja na polu tej akcji), a następnie wykonaj tę akcję. *Jeśli w zasobach ogólnych zaczną brakować jaj albo monet, gracze mogą odłożyć do zasobów te użyte do opłacenia kosztu, wciąż muszą jednak śledzić, ile razy eksplorowali daną jaskinię w bieżącej rundzie.*

KOPANIE

ZAGRAJ KARTĘ JASKINI DO 1 ZE SWOICH JASKIŃ.

1 Wybierz 1. puste pole od lewej w 1 z 3 jaskiń. W każdej jaskini musisz kopać od lewej do prawej.

• 1. pole w każdej jaskini jest już odkopane, więc w trakcie rozgrywki możesz odkopać w każdej z nich 2., 3. i 4. pole.

• Każda karta jaskini może zostać umieszczona w dowolnej jaskini. Kolory kart jaskiń mają charakter wyłącznie estetyczny.



2 Zapłać koszt podstawowy wynoszący 1 monetę. Umieść tę monetę na polu akcji kopania na swojej planszy. Następnie zapłać 1 jajo, jeśli kopiesz w 3. kolumnie, albo 2 jaja, jeśli kopiesz w 4. kolumnie.

• Do opłacenia kosztu możesz użyć jaj z dowolnych kart smoków w swoich jaskiniach albo z gniazda na swojej planszy.

3 Zagraj kartę jaskini z ręki na puste pole, które chcesz odkopać.

• Umieść ją w obrębie pustego kwadratu. Znak stop poniżej tego kwadratu pozostaw widoczny.

4 W dowolnej kolejności:

Aktywuj zdolność „gdy zagrywasz” karty jaskini, którą właśnie zagrałeś.

• Aktywowanie tej zdolności jest opcjonalne, ale zwykle przynosi korzyści. Jeśli jednak zagraż kartę jaskini, która zapewnia korzyść przeciwnikom, pozostali gracze mogą otrzymać tę korzyść, nawet jeśli Ty zrezygnujesz.

Aktywuj zdolność „gdy przykrywasz” pola planszy, które właśnie przykryłeś (jeśli dane pole ma taką zdolność).

• Pola planszy w 4. kolumnie pozwalają wydać 3 elementy (surowce, karty smoków, karty jaskiń) w dowolnej kombinacji, aby otrzymać 1 monetę. Aktywowanie tej zdolności jest opcjonalne.

WYJAŚNIENIE. Choć w każdej rundzie możesz zagrać na swoją planszę kilka kart jaskiń, w ramach pojedynczej akcji kopania możesz odkopać tylko 1 pole (chyba że karta jaskini, którą zagrywasz, wskazuje inaczej).

WYJAŚNIENIE. Jeśli zdolność pozwala Ci kopać za darmo, nie płacisz ani kosztu podstawowego w postaci monety, ani jaj za umieszczenie karty jaskini w danej kolumnie.

WSKAZÓWKA. Otrzymanie dodatkowej monety może być atrakcyjne, ale odkopanie ostatniego pola w każdej jaskini może być bardzo korzystne! Często warto odkopać ostatnie pole w rzędzie, nawet jeśli nie masz wystarczającej liczby elementów, aby dokonać wymiany na monetę.

WABIENIE

ZAGRAJ KARTĘ SMOKA NA SWOJĄ PLANSZĘ.

1 Wybierz kartę smoka z ręki.

2 Zapłać koszt podstawowy wynoszący 1 monetę. Umieść tę monetę na polu akcji wabienia na swojej planszy. Następnie zapłać dodatkowy koszt wskazany na wybranej karcie smoka w lewym górnym rogu (odtóż wymagane elementy do zasobów ogólnych).

• Koszt obejmuje zwykle kombinację złota, kryształów i mięsa, ale niektóre smoki wymagają dodatkowej monety, jaja lub mleka.



3 Zagraj kartę smoka na swoją planszę zgodnie z następującymi zasadami:

- Kartę smoka musisz zagrać do jaskini, która odpowiada 1 z preferowanych przez tego smoka jaskiń (wskazanych po lewej stronie na karcie).
- Kartę smoka musisz zagrać na odkopane pole na swojej planszy. Nie możesz jej zagrać na inną kartę smoka (chyba że zdolność wyraźnie wskazuje, aby to zrobić).
- Karty smoków musisz zagrywać od lewej do prawej w obrębie każdej jaskini.

WAŻNE. Plansza gracza może pomieścić maksymalnie 12 kart smoków. Zdolności pozwalające zastąpić albo przykryć kartę smoka inną są rzadkie, więc wybieraj mądrze!

4 Po zagranii karty smoka aktywujesz zdolność „gdy zagrywasz” tej karty (jeśli karta smoka ma taką zdolność).

WYJAŚNIENIE. Choć w każdej rundzie możesz zagrać kilka kart smoków, w ramach pojedynczej akcji wabienia możesz zagrać tylko 1 kartę smoka (chyba że karta smoka, którą zagrywasz, wskazuje inaczej).

JEŚLI ZNASZ JUŻ GRĘ NA SKRZYDŁACH...

...zwróć szczególną uwagę na te kluczowe różnice w zasadach:

- Akcje wykonuje się, wydając monety i często jaja (a nie kładąc kostki akcji).
- Podczas eksploracji jaskiń zdolności aktywujesz od lewej do prawej (a nie od prawej do lewej).
- Na Twojej planszy znajdują się 2 symbole gniazd, nawet zanim zagrasz kartę smoka.
- Rozpoczynasz rozgrywkę z 4 dowolnymi kartami (wybranymi spośród 3 kart smoków i 3 kart jaskiń) i 3 dowolnymi surowcami.
- Na początku każdej rundy otrzymujesz 6 monet i 1 jajo (w sumie 4 razy).
- W dowolnym momencie możesz wymienić 2 surowce na 1 inny. Możesz to zrobić nie tylko w celu zagrania karty i nie tylko w momencie opłacania kosztu.
- Smoka możesz zwabić (zagrać) tylko na odkopane pole. Rozpoczynasz rozgrywkę z 3 odkopanymi polami.
- Aktywowanie zdolności kart jest opcjonalne, z wyjątkiem zdolności dotyczących również przeciwników – te muszą być aktywowane, choć możesz zrezygnować z otrzymania korzyści, które zapewniają. Innymi słowy, jeśli jakkolwiek zdolność zapewnia korzyść przeciwnikom, pozostali gracze mogą otrzymać tę korzyść, nawet jeśli Ty z niej zrezygnujesz.
- Na koniec każdej tury odrzucasz karty, monety i żetony surowców tak, aby mieć ich maksymalnie po 9.
- Remisy podczas przyznawania punktów za cele na koniec rundy rozstrzyga się z korzyścią dla graczy. Na przykład jeśli 2 graczy remisuje na 1. miejscu, oboje otrzymują pełne PZ za to miejsce. Następny w kolejności gracz zajmuje 2. miejsce.

ZDOLNOŚCI SMOKÓW

Każda karta smoka ma zdolność. Są 4 rodzaje zdolności:



Gdy zagrasz kartę smoka ze zdolnością „gdy zagrywasz”, możesz natychmiast otrzymać wskazaną korzyść. Jest to korzyść jednorazowa, chyba że inna zdolność pozwoli Ci ją ponownie aktywować. Aktywowanie tych zdolności nie jest obowiązkowe, ale zwykle przynosi korzyści. Jeśli jednak zagrasz kartę smoka, która zapewnia korzyść przeciwnikom, pozostali gracze mogą otrzymać tę korzyść, nawet jeśli Ty zrezygnujesz.



Za każdym razem, gdy Twój smokolog wejdzie na kartę smoka ze zdolnością „jeśli aktywujesz”, możesz aktywować tę zdolność. Jeśli wejdiesz na kartę ze zdolnością „jeśli aktywujesz”, która zapewnia korzyść przeciwnikom, pozostali gracze mogą otrzymać tę korzyść, nawet jeśli Ty zrezygnujesz.

WAŻNE. Zdolności „jeśli aktywujesz” nie aktywuje się w turze, w której dana karta smoka została zagrana.



Zdolności „raz na rundę” zapewniają korzyści na koniec każdej rundy (zob. więcej w sekcji *Koniec rundy i przygotowanie nowej rundy* na str. 14). Jeśli aktywujesz zdolność „raz na rundę”, która zapewnia korzyść przeciwnikom, pozostali gracze mogą otrzymać tę korzyść, nawet jeśli Ty zrezygnujesz.



Zdolności „koniec gry” zapewniają na koniec rozgrywki punkty zwycięstwa (PZ) za spełnienie określonych warunków.

PRZYKŁADOWA KARTA SMOKA

Aby zagrać tę kartę smoka, musisz zapłacić 1 żeton mięsa i 1 żeton złota. (Jeśli zagrywasz tę kartę w ramach akcji wabienia, musisz też zapłacić 1 monetę).

Po lewej stronie karty wskazane są jaskinie, które dany smok preferuje. Ten smok może zamieszkać w Szkarłatnej Pieczarze albo w Złotej Grocie.

Każda karta smoka ma zdolność. Ta karta ma zdolność „raz na rundę” (zob. wyżej).



Ta karta jest warta 5 PZ.

Smoki występują w 4 rozmiarach: duży, średni, mały i smoczę.

Maksymalna liczba jaj. Na każdym symbolu gniazda może się znajdować 1 jajo (np. na tej karcie smoka jest tylko 1 taki symbol).

Każdy smok ma 1 z 4 cech: płochliwy, agresywny, rozbrykany albo pomocny.

WAŻNE. Gdy karta smoka wskazuje określoną kategorię (np. jaskinię, cechę, rozmiar itp.), ta karta też się liczy, jeśli należy do tej kategorii. Na przykład zdolność *Graniastośmiecha* (karta 130) pozwala wsunąć po karcie pod karty rozbrykanych smoków. *Graniastośmiec* sam jest rozbrykany, więc pod niego też wsuwa się kartę.

Niektóre karty smoków i karty jaskiń pozwalają przechowywać surowce na kartach smoków, wsuwać karty pod karty smoków, składać jaja albo wskazywać, aby zapłacić jajo.

PRZECHOWANIE SUROWCA oznacza umieszczenie żetonu surowca na karcie smoka. Jeśli nie wskazano inaczej, przechowywane surowce muszą pochodzić z zasobów gracza. Przechowane surowce pozostają na karcie do końca rozgrywki (nie można nimi np. opłacać żadnych kosztów). Na koniec gry każdy jest wart 1 PZ, chyba że wskazano inaczej.

- Surowce należy przechować na karcie smoka z tą zdolnością, chyba że wskazano inaczej. Karta smoka, której zdolność wskazuje, aby przechować surowiec „na tej karcie”, pozwala przechować surowiec na niej samej, czyli na karcie, której zdolność jest rozpatrywana.

WSUNIĘCIE KARTY oznacza umieszczenie zakrytej karty smoka pod już zagrana kartą smoka na planszy gracza. Jeśli nie wskazano inaczej, można wsuwać tylko karty z ręki. Wsunięte karty pozostają pod kartą do końca rozgrywki. Na koniec gry każda jest warta 1 PZ, chyba że wskazano inaczej.

- Karty należy wsunąć pod kartę smoka z tą zdolnością, chyba że wskazano inaczej. Karta smoka, której zdolność wskazuje, aby wsunąć kartę „pod tę kartę”, pozwala wsunąć kartę pod nią samą, czyli pod kartę, której zdolność jest rozpatrywana.

WAŻNE. Wsunięte karty nie liczą się jako karty smoków na potrzeby zdolności aktywowanych na koniec gry ani celów końca rundy, które wymagają posiadania na planszy gracza określonej liczby smoków albo smoków określonego rodzaju. Na przykład jeśli karta smoka zapewnia PZ za każdego średniego smoka, którego masz na planszy, średnie smoki wsunięte pod karty się nie liczą.

ZŁÓŻ JAJO ALBO ZAPŁAĆ JAJO

Zdolność „złóż jajo” pozwala położyć jajo na pustym symbolu gniazda – na dowolnej karcie smoka albo na 1 z 2 symboli gniazd na planszy gracza. Każdy symbol gniazda, niezależnie od tego, gdzie się znajduje, może pomieścić tylko 1 jajo. Jeśli nie masz pustego gniazda, nie możesz złożyć jaja.

- Niektóre karty smoków wskazują, aby złożyć jajo na nich samych („na tej karcie”). Oznacza to, że jajo możesz umieścić tylko na danej karcie smoka. Inne karty smoków wskazują, aby złożyć jajo na dowolnej karcie smoka w określonej jaskini albo w określonej kolumnie.

Za każdym razem, gdy masz „zapłacić jajo”, możesz odrzucić jajo z dowolnej karty smoka albo z gniazda na swojej planszy.

- Niektóre smoki wymagają, aby zapłacić jajem z określonej jaskini (np. „Zapłać jajo z dowolnej karty w tej jaskini”).

Na koniec gry każde jajo na kartach smoków i na planszy gracza jest warte 1 PZ, chyba że wskazano inaczej.



SMOCZĘTA

Smoczęta to specjalny rodzaj smoków. Wszystkie wymagają zapłacenia jaja i 1, 2 albo 3 żetonów mleka. Każda karta smoczęcia ma 3 zdolności.



1 Każda karta smoczęcia ma zdolność „jeśli aktywujesz”. Za każdym razem, gdy Twój smokolog wejdzie na kartę smoczęcia, możesz przechować na tej karcie 1 żeton surowca (mleko albo mięso) albo wsunąć pod nią 1 kartę – zgodnie z opisem na karcie.

2 Za każdym razem, gdy przechowasz na karcie smoczęcia wskazany surowiec albo wsuniesz pod nią kartę, otrzymujesz korzyść. Otrzymujesz tę korzyść niezależnie od tego, czy przechowałeś surowiec albo wsunąłeś kartę dzięki wejściu smokologa na daną kartę czy dzięki innej zdolności.

3 Gdy po raz trzeci przechowasz na danej karcie wskazany surowiec albo wsuniesz pod nią kartę, oprócz standardowej korzyści otrzymasz bonus, który aktywuje się tylko raz na grę. Odzwierciedla to dorastanie smoczęcia.

WAŻNE. Po otrzymaniu bonusu wciąż możesz korzystać z 2 pierwszych zdolności karty smoczęcia (w przykładzie wyżej: możesz przechowywać mięso, aby otrzymywać złoto).

WAŻNE. Karty smocząt różnią się od innych kart smoków ze zdolnością „jeśli aktywujesz”. Zdolność „jeśli aktywujesz” na karcie dorosłego smoka możesz aktywować tylko wtedy, gdy Twój smokolog wejdzie na tę kartę. Ta sama zasada dotyczy pierwszej zdolności na karcie smoczęcia. Jednak **druga** zdolność nie jest oznaczona symbolem „jeśli aktywujesz”. Oznacza to, że aktywuje się za każdym razem, gdy zostanie spełniony warunek, niezależnie od tego, czy wszedł na tę kartę smokolog.

WYJAŚNIENIE. Jak wszyscy smokolodzy dobrze wiedzą, smoczęta wykluwają się w głębokich czeluściach podziemi i potrzebują fioletowych kryształów, aby się rozwijać. Dlatego większość z nich preferuje Ametystową Otchłań. Jeśli poszukujesz smoczęcia, które zamieszka w Złotej Grocie albo Szkarłatnej Pieczarze, możesz mieć problem ze znalezieniem takiego!

EKSPLORACJA


EKSPLORUJ SZKARŁATNĄ PIECZARĘ. Przesuwaj smokologa przez Szkarłatną Pieczarę na swojej planszy i aktywuj zdolności „jeśli aktywujesz”, które pojawią się na jego drodze (na planszy i na kartach smoków). Wykonaj po kolei następujące kroki:

- 1 Za każdym razem, gdy eksplorujesz Szkarłatną Pieczarę, musisz zapłacić koszt wskazany na planszy gracza. Gdy wchodzisz do Szkarłatnej Pieczary po raz pierwszy w danej rundzie, koszt wynosi 1 monetę. Jeśli wchodzisz po raz drugi w tej samej rundzie, koszt wynosi 1 monetę i 1 jajo. Jeśli wchodzisz po raz trzeci w tej samej rundzie (maksymalna liczba wejść, rzadko się zdarza), koszt wynosi 1 monetę i 2 jaja.
 - Jeśli eksplorujesz Szkarłatną Pieczarę po raz drugi lub trzeci w tej samej rundzie, a zatem płacisz koszt w postaci jaj, weź je z dowolnych kart smoków albo gniazda na Twojej planszy.
 - Za każdym razem, gdy wchodzisz do jaskini, połóż monetę i jaja użyte do opłacenia kosztu na swojej planszy (przykryj symbol zapłaconego właśnie kosztu, aby śledzić, ile razy

w danej rundzie eksplorowałeś daną jaskinię). Jeśli w zasobach ogólnych zacznie brakować jaj lub monet, gracze mogą odłożyć do zasobów te użyte do opłacenia kosztu.

- 2 Przesuwaj smokologa przez Szkarłatną Pieczarę od lewej do prawej wzdłuż ścieżki widocznej w dolnej części jaskini i aktywuj po kolei wszystkie zdolności „jeśli aktywujesz” (f), które pojawią się na jego drodze.

- Za każdym razem, gdy Twój smokolog stanie na symbolu „jeśli aktywujesz” na planszy, możesz aktywować tę zdolność.
- Za każdym razem, gdy Twój smokolog wejdzie na kartę smoka z symbolem „jeśli aktywujesz”, możesz aktywować tę zdolność. Jeśli ta zdolność zapewnia korzyść przeciwnikom, pozostali gracze mogą otrzymać tę korzyść, nawet jeśli Ty zrezygnujesz.



- 3 Gdy Twój smokolog dotrze do pola z symbolem  (pole bez karty smoka), Twoja tura dobiega końca. Przenieś swojego smokologa z powrotem do obozu.

PRZYKŁAD





Ela wchodzi do Szkarłatnej Pieczary po raz pierwszy w tej rundzie. Aby to zrobić, płaci 1 monetę (umieszcza ją na odpowiednim symbolu przy wejściu do Szkarłatnej Pieczary), po czym rozpoczyna eksplorację jaskini, czyli przesuwa swojego smokologa od lewej do prawej.






Ela staje na 1. symbolu zdolności w Szkarłatnej Pieczarze: „Weź ”. Aktywuje ją i bierze .

Następnie wchodzi na *Kameleowęża pierzastego*. Nie wykonuje tu żadnej akcji, ponieważ ta karta smoka nie ma zdolności „jeśli aktywujesz” (f).

Następnie Ela staje na symbolu zdolności „Przesuń ” na planszy i przesuwa swój pionek gildii o 1 pole do przodu na torze Smoczej Gildii (zob. str. 12). Natychmiast otrzymuje korzyść z pola, na którym znalazł się jej pionek gildii.

Potem Ela wchodzi na *Lotnika zbieracza* i bierze .

Na koniec Ela aktywuje 2. zdolność „Weź ” w Szkarłatnej Pieczarze i wybiera .

Teraz Ela kończy akcję, bo choć odkopała już następne pole jaskini, dotarła do symbolu . Smokolog musi zatem wrócić do obozu.

EKSPLORUJ ŻŁOTĄ GROTĘ. Akcja przebiega tak samo jak opisana wyżej eksploracja Szkarłatnej Pieczary, tyle że smokolog wchodzi do Żłotej Groty. Przesuwaj swojego smokologa przez Żłotą Grotę i aktywuj zdolności „jeśli aktywujesz”, które pojawią się na jego drodze (na planszy i na kartach smoków).

EKSPLORUJ AMETYSTOWĄ OTCHŁAŃ. Akcja przebiega tak samo jak opisana wyżej eksploracja Szkarłatnej Pieczary, tyle że smokolog wchodzi do Ametystowej Otchłani. Przesuwaj swojego smokologa przez Ametystową Otchłań i aktywuj zdolności „jeśli aktywujesz”, które pojawią się na jego drodze (na planszy i na kartach smoków).

DODATKOWE ZASADY, UWAGI I POJĘCIA

AKTYWOWANIE ZDOLNOŚCI jest opcjonalne, z wyjątkiem zdolności dotyczących również przeciwników – te muszą być aktywowane, choć możesz zrezygnować z otrzymania korzyści, które zapewniają. Innymi słowy, jeśli jakkolwiek zdolność zapewnia korzyść przeciwnikom, pozostali gracze mogą otrzymać tę korzyść, nawet jeśli Ty z niej zrezygnujesz.

KOLEJNOŚĆ AKTYWOWANIA ZDOLNOŚCI. Jeśli zdolność dotyczy wszystkich graczy, najpierw aktywuje ją aktywny gracz, a potem mogą to zrobić pozostali gracze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Karty jaskiń i karty smoków na tacce uzupełnia się dopiero na koniec bieżącej tury, czyli po tym, jak wszyscy gracze aktywują zdolność. Może się zatem zdarzyć, że gdy aktywowana jest zdolność pozwalająca wszystkim graczom dobrać kartę z tacki albo ze stosu, nie każdy z graczy będzie mieć możliwość dobrania odkrytej karty z tacki (gracz wciąż może jednak dobrać ze stosu).

POZYSKIWANIE ELEMENTÓW. Gdy pozyskujesz kartę smoka, kartę jaskini albo surowiec, domyślnie ten element trafia na Twoją rękę albo do Twoich zasobów. Niektóre karty smoków pozwalają pozyskać element i mają dodatkowe opcjonalne zdolności, takie jak przechowanie surowca albo wsunięcie karty. Jeśli nie skorzystasz z tej możliwości, ten element pozostaje na Twojej ręce albo w Twoich zasobach.

Na przykład dzięki zdolności widocznego obok Świerszczoląpa kuszącego na koniec każdej rundy dobierasz 1 kartę (z tacki albo ze stosu). Obejrzyj ją, a następnie zdecyduj, czy zachowasz ją na ręce, czy wsuniesz ją pod dowolną kartę smoka. Jeśli wsuniesz ją pod kartę smoczęcia ze zdolnością wsuwania kart, otrzymasz korzyść, którą zapewnia to smocze.



WIELOKROTNE AKTYWOWANIE ZDOLNOŚCI. Niektóre zdolności pozwalają wykonać akcję albo dokonać wymiany więcej niż raz (wskazana jest maksymalna liczba). Każdą akcją albo wymianę rozpatruj wtedy osobno (możesz użyć korzyści z pierwszej wymiany, aby zapłacić za drugą wymianę).

LIMITY ELEMENTÓW. Na koniec każdej swojej tury możesz mieć maksymalnie 9 żetonów surowców, 9 kart (smoków i jaskiń, w dowolnej kombinacji) i 9 monet. Jeśli masz więcej, odrzuć tyle, aby mieć po 9 elementów każdego rodzaju. Jeśli w turze innego gracza otrzymasz korzyści, które sprawią, że przekroczysz limity, nie musisz odrzucać nadmiarowych elementów – zrobisz to dopiero na koniec swojej następnej tury.

RĘKA KART. Twoje niezagrane karty jaskiń i smoków tworzą Twoją rękę kart. Możesz je trzymać zakryte w dłoni albo wyłożyć odkryte przed sobą. Każdy z graczy indywidualnie decyduje, czy chce, aby jego ręka kart była jawna, a pozostali gracze powinni uszanować jego wybór.

UZUPEŁNIANIE KART. Karty jaskiń i karty smoków na tacce uzupełnia się dopiero na koniec tury każdego z graczy.

DOBIERANIE KART. Karty można pozyskiwać na 3 sposoby, które są opisane w nieco inny sposób.

DOBIERZ KARTĘ SMOKA ALBO KARTĘ JASKINI. Jeśli nie jest wskazane, skąd należy dobrać kartę („ze stosu”, „z tacki”), możesz dobrać odkrytą kartę z tacki albo kartę z wierzchu stosu. Może się zdarzyć, że podczas aktywowania takiej zdolności na tacce nie będzie żadnej odkrytej karty. Wciąż możesz wtedy dobrać kartę z wierzchu stosu.

DOBIERZ KARTĘ SMOKA ALBO KARTĘ JASKINI Z TACKI. Taka zdolność pozwala dobrać kartę tylko z tacki. Jeśli na tacce nie ma żadnej karty, nie możesz otrzymać tej korzyści.

DOBIERZ KARTĘ SMOKA ALBO KARTĘ JASKINI ZE STOSU. Taka zdolność pozwala dobrać kartę tylko z wierzchu odpowiedniego stosu.

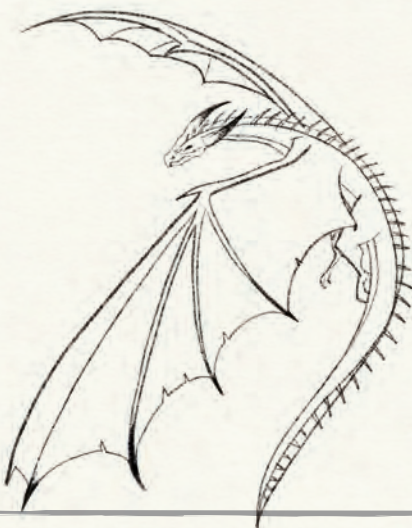
ODKRYJ KARTĘ SMOKA. Pokaż wszystkim graczom wierzchnią kartę ze stosu. Opis zdolności wskaże, czy należy coś zrobić z tą kartą, a jeśli nie – odłóż ją z powrotem na wierzch stosu.

NA TWOJEJ PLANSZY ALBO W JASKINI. Zdolności odnoszące się do liczby kart smoków na planszy gracza albo w jaskini nigdy nie uwzględniają wsuniętych kart. Karty smocząt to karty smoków.

PŁACENIE ZA AKTYWOWANIE ZDOLNOŚCI. Niektóre zdolności wymagają opłacenia kosztu. Musisz odrzucić wskazany element z ręki (karty smoków i karty jaskiń), ze swoich zasobów (surowce i monety) albo z dowolnego symbolu gniazda na Twojej planszy albo kartach smoków (jaja), chyba że wyraźnie wskazano inaczej.

SUROWCE. Surowcami są złoto, kryształ, mięso i mleko. Monety i jaja nie są surowcami.

WYMIANA SUROWCÓW. W dowolnym momencie rozgrywki możesz wymienić 2 surowce (złoto, kryształ, mięso, mleko) w dowolnej kombinacji na 1 surowiec innego rodzaju. Możesz to zrobić nie tylko w celu zagrania karty i nie tylko w momencie opłacania kosztu.



SMOCZA GILDIA

W trakcie rozgrywki dzięki eksplorowaniu jaskiń i zagrywaniu niektórych kart smoków i kart jaskiń gracze przesuwają swoje pionki gildii na torze Smoczej Gildii (👉).

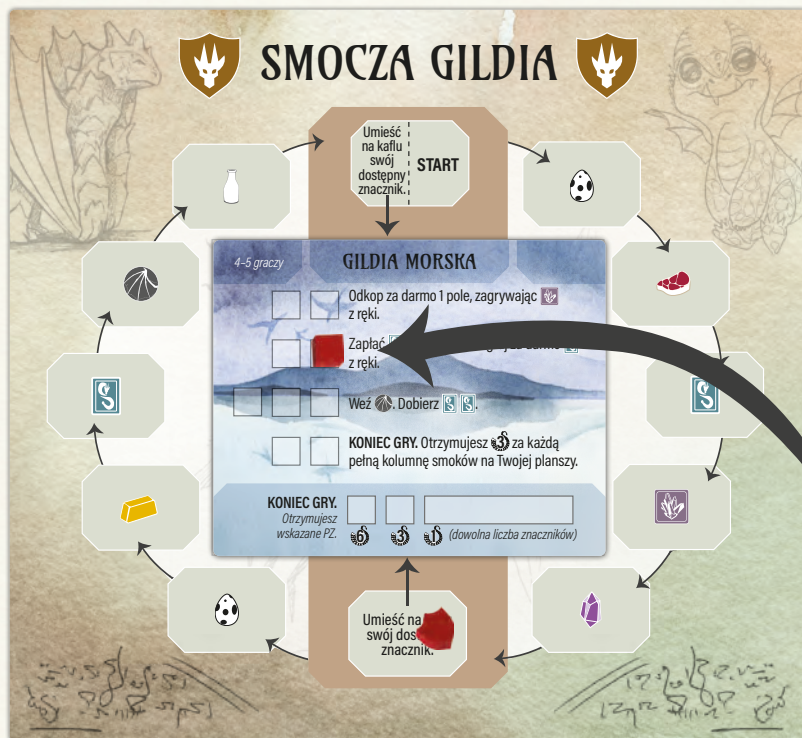
Za każdym razem, gdy otrzymasz korzyść w postaci przesunięcia pionka gildii, przesun swój pionek na torze Smoczej Gildii o 1 pole zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Natychmiast otrzymujesz korzyść z pola, na którym znalazł się Twój pionek.

Na każdym polu toru może znajdować się dowolna liczba pionków gildii. Jeśli przesu- niesz pionek o więcej niż 1 pole w turze, otrzymujesz korzyść również z każdego pola, które Twój pionek minął.

Za każdym razem, gdy wejdiesz na 1 z 2 brązowych pól na torze Smoczej Gildii (górne albo dolne pole), musisz natychmiast umieścić swój dostępny znacznik gracza na 1 z kwadratowych pól na kafle Smoczej Gildii, aby otrzymać wskazany obok bonus.

Na każdym kwadratowym polu może znajdować się tylko 1 znacznik gracza. W dolnej części każdego kafła Smoczej Gildii znajduje się prostokątne pole, na którym może się znajdować dowolna liczba znaczników graczy.

Możesz umieścić maksymalnie 4 swoje znaczniki na kafle Smoczej Gildii. Gdy umieścisz 4. znacznik, możesz dalej przesuwać się po torze Smoczej Gildii, ale nie możesz już umieszczać kolejnych znaczników.

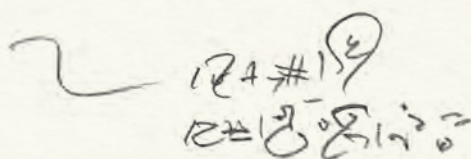


WAŻNE. Jeśli kilku graczy dotrze na brązowe pole w tej samej turze, wybierają bonusy w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od aktywnego gracza.

WYJAŚNIENIE. Możesz otrzymać ten sam bonus więcej niż raz, jeśli obok jest wolne pole.

WYBRANE ZDOLNOŚCI SMOCZYCH GILDII

KAFEL SMOCZEJ GILDII	ZDOLNOŚĆ	ZASADY
Gildia wyżynna	Zapłać 1 monetę, a następnie odkop za darmo do 2 pól, zagrywając karty jaskiń z ręki.	Odrzuć 1 monetę, aby odkopać do 2 pól (w tej samej jaskini albo w różnych jaskiniach) bez opłacania kosztu w postaci monety i jaj. Jeśli masz na ręce tylko 1 kartę jaskini albo chcesz odkopać tylko 1 pole, możesz zrezygnować z możliwości odkopania drugiego pola.
Gildia wyżynna	Zapłać 1 kartę jaskini, a następnie zagraj za darmo kartę smoka z ręki na dowolną inną kartę smoka na Twojej planszy.	Odrzuć kartę jaskini z ręki, aby zagrać kartę smoka z ręki na inną, wcześniej zagrana kartę smoka w Twojej jaskini bez opłacania żadnych kosztów. Kartę musisz zagrać do jaskini, która odpowiada preferencjom smoka. Karta smoka, która znajdowała się na danym polu, staje się teraz kartą wsuniętą, a wszystkie wsunięte pod nią karty, przechowywane na niej surowce albo znajdujące się na niej jaja przynależą teraz do nowej karty smoka. Nowy smok może pomieścić określoną liczbę jaj zależną od nadrukowanych gniazd, więc wszystkie jaja przekraczające limit należy odrzucić.
Gildia leśna	Otrzymujesz 1 PZ za każdy symbol surowca w koscie na wszystkich kartach smoków w 1 z Twoich jaskiń.	Wybierz 1 jaskinię (Szkarłatną Pieczarę, Żółtą Grotę albo Ametystową Otchłań). Policz symbole surowców (złoto, mięso, kryształ, mleko) w koscie wszystkich kart smoków w tej jaskini (nie uwzględniaj wsuniętych kart). Otrzymujesz 1 PZ za każdy symbol.



KONIEC TURY

Gdy wykonasz 1 akcję (kopanie, wabienie, eksploracja), Twoja tura dobiega końca. Następnie:

- Musisz odrzucić monety, karty i żetony surowców tak, aby mieć ich maksymalnie po 9.
- Teraz swoją turę rozgrywa następny gracz (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara), który jeszcze nie spasował.

KONIEC RUNDY I PRZYGOTOWANIE NOWEJ RUNDY

Gdy wszyscy gracze spasują, runda dobiega końca. Na koniec rundy:

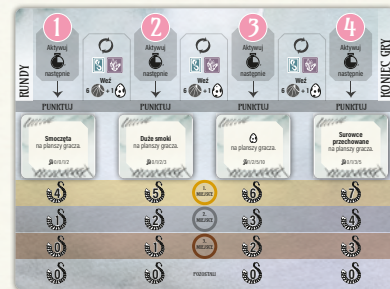
1. Odrzućcie wszystkie monety i jaja, których użyliście do opłacenia kosztów i które leżą na Waszych planszach.
2. Aktywujcie wszystkie zdolności „raz na rundę” kart smoków.
 - i. Aktywujcie zdolności „raz na rundę” zgodnie z kolejnością rozgrywania tur, zaczynając od pierwszego gracza. Jeśli masz na swojej planszy kilka kart smoków ze zdolnością „raz na rundę”, możesz je aktywować w dowolnej kolejności.
 - ii. Jeśli zdolność „raz na rundę” zapewnia korzyść albo daje wybór wszystkim graczom, każdy z graczy (zaczynając od właściciela karty, a potem zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) dokonuje wyboru albo otrzymuje korzyść.
3. Przydzielcie punkty za cel rundy.
 - i. Każdy umieszcza 1 znacznik gracza na planszy rund pod celem danej rundy zgodnie z pozycją, jaką zajął względem pozostałych graczy. PZ za zrealizowane cele otrzymacie na koniec gry.
 - a. Jeśli 2 albo więcej graczy remisuje na 1. miejscu, każdy z remisujących umieszcza swój znacznik na polu 1. miejsca. Następny w kolejności gracz umieszcza swój znacznik na polu 2. miejsca.
 - b. Jeśli gracz nie ma żadnych elementów wskazanych przez dany cel (czyli w ogóle nie spełnił celu), umieszcza znacznik na pozycji „pozostali” (0 PZ), niezależnie od swojej pozycji względem innych graczy.

WYJAŚNIENIE. Na każdym kafelku celu znajduje się symbol Automy i kilka liczb – zignorujcie te informacje w rozgrywkach z udziałem 2 albo więcej graczy.

Na początku następnej rundy:

1. Przesuńcie znacznik rundy o 1 pole w prawo.
2. Odświeżcie (♻️) karty na tacce. Odrzućcie z tacki 3 odkryte karty smoków i 3 odkryte karty jaskiń, a następnie wyłóżcie po 3 nowe odkryte karty każdego rodzaju.
3. Każdy gracz bierze 6 monet i 1 jajo.

Wzięte monety dołóż do monet, które zostały Ci z poprzedniej rundy. Jajo połóż na dowolnym symbolu gniazda na swojej planszy albo na 1 z kart smoków. Jeśli nie masz pustego gniazda, nie możesz wziąć tego jaja.
4. Przekażcie znacznik pierwszego gracza kolejnemu graczowi zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



KONIEC GRY I PUNKTOWANIE

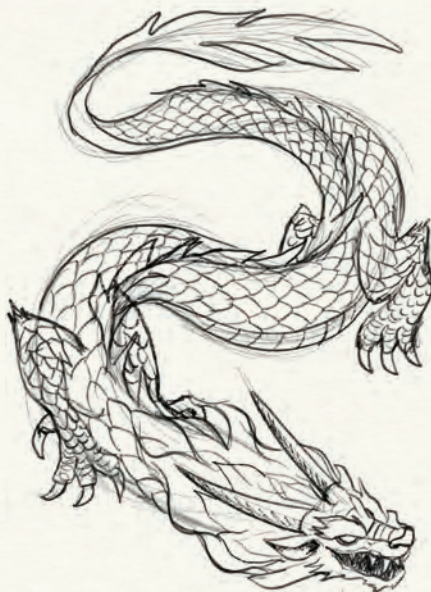
Na koniec gry podliczcie swoje PZ w następujących kategoriach:

• ZNACZNIKI NA KAFLU SMOCZEJ GILDII

- **PZ NA KARTACH SMOKÓW** widocznych na planszy (nie na kartach na ręce ani wsuniętych)
- **ZDOLNOŚCI „KONIEC GRY”** (☉) na kartach smoków widocznych na planszy (nie na kartach na ręce ani wsuniętych)
- **JAJA**. Każdy gracz otrzymuje ☉ za każde jajo, chyba że wskazano inaczej.
- **SUROWCE PRZECHOWANE NA KARTACH**. Każdy gracz otrzymuje ☉ za każdy przechowany na swoich kartach smoków surowiec, chyba że wskazano inaczej.
- **WSUNIĘTE KARTY**. Każdy gracz otrzymuje ☉ za każdą wsuniętą kartę smoka, chyba że wskazano inaczej.
- **CELE RUND**. Remisy rozstrzyga się z korzyścią dla graczy. Wszyscy gracze remisujący na danej pozycji otrzymują PZ wskazane dla tej pozycji. Na przykład jeśli kilku graczy remisuje na 1. miejscu pod względem spełnienia celu rundy 3, każdy z tych graczy otrzymuje ☉. Następny w kolejności gracz otrzymuje ☉ (za 2. miejsce).
- **NIEWYKORZYSTANE ELEMENTY:**
 - Każdy gracz otrzymuje ☉ za każdą niewykorzystaną monetę.
 - Każdy gracz otrzymuje ☉ za każde 4 niewykorzystane elementy innego rodzaju (w dowolnej kombinacji: surowce, karty smoków, karty jaskiń). Zaokrąglajcie w dół.

Gracz z największą liczbą PZ zostaje zwycięzcą! W razie remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który ma na swojej planszy najwięcej widocznych kart smoków (nie licząc kart wsuniętych). Jeśli remis się utrzymuje, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

Specjalne podziękowania należą się Elizabeth Hargrave, która podeszła z wielką otwartością do pomysłu gry o smoczej tematyce opartej na grze Na skrzydłach jej autorstwa i wprowadzającej kilka nowych mechanik zaprojektowanych przez Connie Vogelmann. Connie spędziła niezliczone godziny na testowaniu gry, tworzeniu i dopracowywaniu różnorodnych kart. Elizabeth była natomiast zaangażowana w rozwój gry. Czuwała, aby gra zapewniła jak najwięcej przyjemności i była jak najlepiej opracowana pod względem funkcjonalności, zbalansowania i intuicyjności. Jesteśmy wdzięczni, że pracujemy z tak wspaniałymi i utalentowanymi osobami jak Elizabeth i Connie, dzięki którym świat gry Na skrzydłach poszerzył się o smoki. I jeszcze więcej przed nami...



SYMBOLE

 punkty zwycięstwa (PZ)	 złoto	 karta jaskini
 jeśli aktywujesz smokologiem	 mięso	 karta smoka
 gdy zagrywasz	 mleko	 jajo
 raz na rundę	 kryształ	 symbol gniazda (limit jaj)
 koniec gry	 dowolny surowiec	 Smocza Gildia
 moneta	 brak kosztu w surowcach	 odśwież

CHCESZ NAUCZYĆ SIĘ GRAĆ Z FILMIKU?

Znajdziesz go na stronie stonemaiergames.com/games/wyrmspan/videos

POTRZEBUJESZ INSTRUKCJI ALBO CHCESZ PRZECZYTAĆ CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA?

Wejdź na stronę stonemaiergames.com/games/wyrmspan/rules-faq

MASZ PYTANIE DOTYCZĄCE ZASAD LUB CIEKAWĄ HISTORIĘ?

Napisz na grupie Wyrmspan na Facebooku, na stronie BoardGameGeek albo na kanale Wyrmspan na discordzie Stonemaier Games: stonemaiergames.com/discord

CHCESZ OBLICZYĆ I ZAPISAĆ SWÓJ WYNIK?

Użyj bezpłatnej aplikacji Stonemaier Scores: stonemaiergames.com/digital-games/

POTRZEBUJESZ ELEMENTU GRY?

Napisz do nas przez stronę stonemaiergames.com/replacement-parts albo na reklamacje@rebel.pl

INTERESUJĄ CIĘ NASZE NOWOŚCI?

Zasubskrybuj comiesięczne wiadomości na stonemaiergames.com/e-newsletter

rebel



STONEMAIER
GAMES

Już po rozgrywce?
Podziel się wrażeniami z innymi graczami
w grupie PLANSZOWA REBELIA

[FB/groups/planszowarebelia](https://fb/groups/planszowarebelia)

