

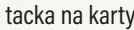
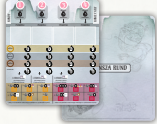
NA SKRZYDŁACH SMOKÓW

SMOCZA AKADEMIA

Autorka gry: *Connie Vogelmann*
Ilustracje: *Clementine Campardou*

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

Jako dobrze zapowiadający się smokolog otwierasz akademię, w której młode smoki będą mogły w pełni rozwinąć swój potencjał. Dodatek *Smocza akademia* wprowadza do gry *Na skrzydłach smoków* nowe karty smoków i jaskiń, kafelki celów, kafle Smoczych Gildii, a także nową planszę rund, która daje graczom możliwość wyboru dochodu po spasowaniu.

NOWE ELEMENTY		ELEMENTY DO PODMIANY
80 kart smoków („smoki”) 	5 dwustronnych kafli Smoczey Gildii 	5 zaktualizowanych kart smoków 
25 kart jaskiń 	7 dwustronnych kafelków celów 	2 zaktualizowane karty jaskiń 
45 znaczników szkolenia (kostki 8 mm) 	tacka na karty 	zaktualizowana plansza rund 

WYJAŚNIENIE. Liczba znaczników szkolenia jest nieograniczona. Jeśli ich zabraknie, użyj dowolnych zamienników.

Zasady rozgrywki 1-osobowej są omówione na stronach 6-7.

PRZYGOTOWANIE

Wykonajcie poniższe kroki, by połączyć elementy z tego dodatku z podstawową wersją gry:

1. Zastąpcie **na stałe** dotychczasową planszę rund zaktualizowaną planszą.
2. Zastąpcie 5 następujących kart smoków ich zaktualizowanymi wersjami (**tylko** w rozgrywce z dodatkiem):
 - *Bajosmok lilipuci* (132),
 - *Kameleowąż pierzasty* (119),
 - *Strażnik mozaikowy* (124),
 - *Pierzastowąż potężny* (131),
 - *Podjadek zwyczajny* (134).
3. Zastąpcie **na stałe** karty jaskiń 50 i 51 ich zaktualizowanymi wersjami.
4. Włóżcie do pudełka plastikową tackę z pokrywką. Ułatwi przechowywanie elementów.
5. Dołóżcie do elementów gry 45 znaczników szkolenia.
6. Dołóżcie pozostałe elementy z tego dodatku do odpowiednich elementów gry:
 - 80 kart smoków,
 - 25 kart jaskiń,
 - 5 kafli Smoczey Gildii,
 - 7 kafelków celów.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU

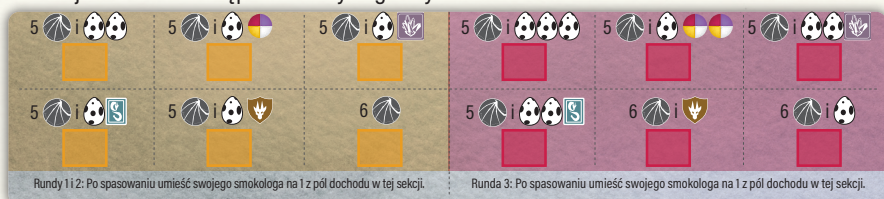
- Umieśćcie znaczniki szkolenia w zasięgu wszystkich graczy.
- Wykonajcie wszystkie pozostałe kroki przygotowania przedstawione w instrukcji do podstawowej wersji gry.

WAŻNE. Zgodnie ze standardowymi zasadami każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z 6 monetami i 1 jajem.

ZMIANY W ZASADACH

SPASOWANIE I KONIEC RUNDY

W rundach 1, 2 i 3 po spasowaniu umieść swojego smokologa na zaktualizowanej planszy rund na 1 z pół dochodu w sekcji odpowiadającej aktualnej rundzie (ale nie pobieraj jeszcze dochodu). Na każdym polu może znajdować się tylko 1 smokolog, więc zajęte przez Ciebie pole jest już w danej rundzie niedostępne dla innych graczy.



Gdy zdecydujesz się spasować (np. jeśli nie masz już monet albo chcesz zachować je na następną rundę), nie możesz zrobić nic innego w turze, w której pasujesz (nie możesz wykonać żadnej akcji).

Gdy wszyscy gracze spasują, wykonajcie po kolei poniższe kroki (są wymienione również na zaktualizowanej planszy rund):

1. Aktywujcie wszystkie zdolności „raz na rundę” kart smoków.
 2. Przydzielcie punkty za cel rundy.
 3. Odświeżcie karty jaskiń i karty smoków na tacce.
 4. Przekażcie znacznik pierwszego gracza kolejnemu graczowi zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
 5. Każdy gracz pobiera dochód przypisany do pola, które wybrał na planszy rund, a następnie zabiera swojego smokologa. Jeśli dochód obejmuje dobranie karty jaskini albo karty smoka, po dobraniu karty natychmiast uzupełnia się taczkę.
- **Zwykle gracze mogą pobierać dochód jednocześnie.** Jeśli jednak kolejność ma znaczenie (np. gracz, który w ramach dochodu przesuwają swój pionek na torze Smoczej Gildii, otrzymuje z niego korzyść w postaci dobrania karty jaskini albo karty smoka), należy pobierać dochód w kolejności rozgrywania tur, zaczynając od nowego pierwszego gracza.

W rundzie 4 gracze pasują zgodnie ze standardowymi zasadami, ale nie wybierają pola dochodu.

NOWY RODZAJ SMOKA: PODLOT

Dodatek wprowadza nowy rozmiar smoka: podlot. Smoki występują teraz w 5 rozmiarach: duży, średni, mały, podlot i smoczę. Podloty to nastoletnie smoki, które mogą wymagać surowców i elementów typowych dla smocząt (mleko, jaja) albo typowych dla dorosłych smoków (mięso, złoto, kryształ, moneta), albo jednych i drugich! W przeciwieństwie do smocząt podloty są również często spotykane w każdej z 3 jaskiń.

Za każdym razem, gdy Twój smokolog wejdzie na kartę podlota, możesz przeprowadzić 1 szkolenie tego podlota (szkolenie nie jest obowiązkowe). Gdy szkolisz (□□) podlota po raz pierwszy, **opłacić** koszt wskazany na 1. od lewej polu szkolenia na karcie podlota. Następnie weź z zasobów ogólnych znacznik szkolenia i umieść go na tym polu. Gdy szkolisz (□□) tego samego podlota po raz kolejny, opłacić koszt wskazany na 1. od lewej pustym polu szkolenia. Następnie weź z zasobów ogólnych kolejny znacznik szkolenia i umieść go na tym polu. Gdy prowadzisz szkolenia podlotów, zawsze musisz opłacać koszt od lewej do prawej. Gdy na wszystkich polach szkolenia na karcie podlota znajdują się znaczniki, oznacza to, że ten podlot jest już w pełni wyszkolony!

Gdy podlot zostanie w pełni wyszkolony, jego zdolność wskazana w dolnej części karty na fioletowym tle staje się aktywna. Może to być zdolność „jeśli aktywujesz”, „raz na rundę” albo „koniec gry”.



Surowce i inne elementy wydane do opłacenia kosztu szkolenia odkłada się do zasobów ogólnych. Nie przechowuje się ich na kartach podlotów ani się ich pod nie nie wsuwa (inaczej niż w przypadku smocząt).

W grze występują nowe zasady związane z podlotami:

PRZEPROWADŹ 1 SZKOLENIE DOWOLNEGO PODLOTA.

Umieść znacznik szkolenia na 1. od lewej pustym polu szkolenia na karcie podlota, opłacisz najpierw wskazany na tym polu koszt.

PRZEPROWADŹ ZA DARMO 1 SZKOLENIE DOWOLNEGO PODLOTA.

Umieść znacznik szkolenia na 1. od lewej pustym polu szkolenia na karcie podlota, ale nie opłacaj wskazanego na tym polu kosztu.

PRZEPROWADŹ ZA DARMO PEŁNE SZKOLENIE DOWOLNEGO PODLOTA. Umieść znaczniki szkolenia na wszystkich pustych polach szkolenia na karcie podlota bez opłacania wskazanego na tych polach kosztu. Możesz w ten sposób zakończyć szkolenie podlota, który był już częściowo przeszkolony, albo takiego, który nie przeszedł jeszcze żadnego szkolenia.

WEŹ ELEMENT PRZYKRYTY ZNACZNIKIEM SZKOLENIA. Zamiast opłacać koszt szkolenia, weź element wskazany na polu szkolenia, które przykryłeś właśnie umieszczonym znacznikiem szkolenia, chyba że wskazano inaczej.

Karty podlotów punktują w inny sposób niż pozostałe karty smoków. Zamiast określonej liczby punktów zwycięstwa każda karta podlota zapewnia 1 za każdego podlota (łącznie z nim samym) na planszy gracza na koniec gry. Jeśli będziesz mieć 1 podlota, na koniec gry otrzymasz 1. Jeśli będziesz mieć 2 podloty, za każdego z nich otrzymasz 2 (czyli w sumie 4). Jeśli będziesz mieć 3 podloty, za każdego otrzymasz 3 (czyli w sumie 9) itd. Podloty punktują w ten sposób niezależnie od tego, czy ich szkolenie jest zakończone!

PRZYKŁADOWA KARTA PODLOTA



Gdy Twój smokolog wejdzie na tę kartę, możesz przeprowadzić 1 szkolenie (1) tego podlota.

Gdy przeprowadzisz 2 szkolenia, ten podlot będzie w pełni wyszkolony. Fioletowa zdolność (złóż 2 jaja na tej karcie) stanie się wtedy aktywna. Jest to zdolność „jeśli aktywujesz”, więc będziesz mógł jej użyć, gdy następnym razem Twój smokolog wejdzie na tę kartę.

Na koniec gry ten podlot (jak wszystkie podloty) zapewnia 1 za każdego podlota na Twojej planszy.

Pierwsze szkolenie tego podlota wymaga zapłacenia 1 mleka. Po opłaceniu tego kosztu umieść znacznik szkolenia na 1. od lewej polu szkolenia, przykrywając symbol mleka. Aby przeprowadzić drugie szkolenie tego podlota, zapłać 1 kartę jaskini. Następnie umieść znacznik szkolenia na 2. polu szkolenia (czyli 1. od lewej pustym polu), przykrywając symbol karty jaskini.

WYJAŚNIENIE. Jeśli karta podlota ma fioletową zdolność „jeśli aktywujesz”, można jej użyć tylko wtedy, gdy w chwili wejścia smokologa podlot jest w pełni wyszkolony (na wszystkich polach szkolenia znajdują się znaczniki). Innymi słowy, gdy smokolog wejdzie na taką kartę, możesz użyć tej zdolności tylko pod warunkiem, że podlot został już wcześniej w pełni wyszkolony.

SMOKI WARUNKOWO DARMOWE

Dodatek wprowadza również kilka kart smoków, które można zagrać za darmo, jeśli zostanie spełniony określony warunek. Na tych kartach wskazany jest standardowy koszt jak na większości kart, ale obok niego widnieje niebieska gwiazdka (★). Gwiazdka oznacza, że należy spełnić warunek opisany w dolnej części karty. Jeśli go spełniasz podczas zagrywania danej karty smoka, **zignoruj jej standardowy koszt**. Aby zagrać taką kartę, wciąż musisz wykonać akcję **wabienia** (albo użyć zdolności pozwalającej zagrać kartę smoka), ale możesz zignorować koszt wskazany na zagrywanej karcie.

PRZYKŁADOWE KARTY SMOKÓW WARUNKOWO DARMOWYCH

Standardowy koszt zagrania tej karty smoka to 2 surowce (mięso).

Jeśli jednak zagrasz tę kartę smoka do 3. albo 4. kolumny w odpowiedniej jaskini na swojej planszy, możesz to zrobić bez opłacania kosztu w surowcach.



Standardowy koszt zagrania tej karty to 3 surowce (mięso i złoto).

Jeśli zagrasz tę kartę smoka, mając na swojej planszy wskazane smoki, możesz to zrobić bez opłacania kosztu w surowcach.



NOWE SMOCZE GILDIE

Dodatek wprowadza 5 nowych Smoczych Gildii. Większość zdolności działa podobnie jak dotychczasowe, pojawia się jednak kilka dodatkowych zasad, które wymagają wyjaśnienia.

WYBRANE ZDOLNOŚCI SMOCZYCH GILDII		
KAFEL	ZDOLNOŚĆ ALBO POJĘCIE	WYJAŚNIENIE
Gildia królewska	Każda zdolność wymaga zapłacenia daniny.	Pojedynczą daninę stanowi 1 dowolny element spośród następujących: surowiec (mięso, złoto, kryształ, mleko), karta jaskini, karta smoka albo jajo. Jeśli zdolność wymaga zapłacenia kilku danin, można użyć dowolnej kombinacji tych elementów. <i>Jeśli myślisz, że gildia królewska jest łasa na dobra... Cóż, możesz mieć rację, ale lepiej, żeby król tego nie usłyszał!</i>
Gildia hodowców	Wybierz 1: Przechowaj 2  z zasobów ogólnych na dowolnym smoku (smokach) / wsuń 2  ze stosu pod dowolnego smoka (smoki) / weź  .	Jeśli wybierzesz 1. albo 2. opcję, możesz przechować w sumie 2 surowce albo wsunąć w sumie 2 karty. Te zdolności pozwalają aktywować albo 1 kartę smoka 2 razy, albo 2 karty smoków po 1 razie.
Gildia magów	Zapłać  , a następnie zamień dowolnego smoka na Twojej planszy z  z ręki. Zignoruj standardowe preferencje dotyczące jaskini.	Wybierz 1 kartę smoka na Twojej planszy i weź ją na rękę. Natychmiast zagraj na jej miejsce inną kartę smoka z ręki. Jaskinia, do której zagrywasz nowego smoka, nie musi odpowiadać jego preferencjom. Nie odpłacaj kosztu wskazanego na nowej karcie. Jeśli karta ma zdolność „gdy zagrywasz”, aktywuj ją zgodnie ze standardowymi zasadami. Wszystkie surowce przechowywane na dotychczasowej karcie, wsunięte pod nią karty i znajdujące się na niej jaja przynależą teraz do nowej karty smoka. Nie możesz jednak przekroczyć maksymalnej liczby jaj, jaką może pomieścić nowa karta smoka. Jeśli nowa karta to smoczek, nie aktywuj jej zdolności w odniesieniu do wcześniej przechowanych surowców albo wsuniętych kart. Zdolność smoczęcia aktywuje się jednak w przyszłych turach zgodnie ze standardowymi zasadami. W rzadkiej sytuacji, kiedy przechowasz na nowej karcie smoczęcia następny surowiec albo wsuniesz pod nią następną kartę, jeśli ta karta smoczęcia będzie miała więcej niż 3 przechowane surowce albo więcej niż 3 wsunięte karty, aktywuj jednokrotnie jej trzecią zdolność (przestrzegając zasady, że ta zdolność aktywuje się tylko raz na rozgrywkę). Jeśli w miejsce karty podlota z co najmniej 1 znacznikiem szkolenia zostanie zagrana nowa karta podlota, przenieś znaczniki szkolenia na nową kartę. Umieść je na polach szkolenia, zaczynając od lewej. Nadmiarowe znaczniki szkolenia odłóż do zasobów ogólnych.
Gildia magów	Zamień dowolną nieprzykrytą  na Twojej planszy z  z ręki. Aktywuj zdolność  zagranej karty.	Wybierz 1 kartę jaskini na Twojej planszy (nieprzykrytą kartą smoka) i weź ją na rękę. Natychmiast zagraj na jej miejsce za darmo inną kartę jaskini z ręki. Aktywuj zdolność „gdy zagrywasz” nowej karty jaskini. Zastąpienie karty jaskini znajdującej się na polu ze zdolnością „gdy przykrywasz” nie pozwala ponownie aktywować tej zdolności.
Gildia graczy	KONIEC GRY. Dobierz 4  ze stosu. Otrzymujesz PZ wskazane na 2 z nich. Następnie odrzuć wszystkie 4 karty.	Uwzględnij tylko PZ nadrukowane na wybranych kartach smoków, nie uwzględniaj PZ ze zdolności  wybranych kart. Jeśli wśród dobranych kart są podloty, traktuj je tak, jakby tymczasowo, tj. tylko na czas punktowania tej gildii, znajdowały się na Twojej planszy.

NA SKRZYDŁACH SMOKÓW

SMOCZA AKADEMIA: AUTOMA

Autor zasad do gry solo: David Studley

WPROWADZENIE

Ta sekcja instrukcji aktualizuje zasady przedstawione w instrukcji *Na skrzydłach smoków: Automa* tak, aby umożliwić rozgrywkę 1-osobową z dodatkiem *Smocza akademia*. Wszystkie zasady gry z Automą z gry podstawowej obowiązują również w rozgrywce z tym dodatkiem z wyjątkiem niewielkich zmian opisanych w tej instrukcji.

ELEMENT DO PODMIANY



• karta pomocy (zaktualizowana wersja uwzględnia magazyn Automy)

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU

Wyznacz losowo pierwszego gracza. Pierwszy gracz otrzymuje znacznik pierwszego gracza. W kolejnych rundach Ty i Automa będziecie na zmianę pierwszym graczem.

ZMIANY NA KONIEC RUNDY

SPASOWANIE. Jeśli Automa spasuje przed Tobą, po swoim spasowaniu nie możesz wybrać pola dochodu, które zapewnia 6 . Aby o tym pamiętać, gdy Automa spasuje jako pierwsza, umieść na tym polu dochodu (a w sekcji rundy 3 – na 1 z 2 takich pól) smokologa w kolorze Automy. Automa nie pobiera jednak dochodu, gdy zabiera smokologa z planszy rund.

PIERWSZY GRACZ. Na koniec rundy dotychczasowy pierwszy gracz przekazuje znacznik pierwszego gracza drugiemu graczowi.

WYJAŚNIENIE. Nie obowiązuje dotychczasowa zasada rozgrywki z Automą, zgodnie z którą w każdej rundzie Ty jesteś pierwszym graczem.

MAGAZYN AUTOMY

Za każdym razem, gdy aktywujesz **zdolność karty smoka** albo **karty jaskini**, która zapewnia korzyść wszystkim przeciwnikom, Automa otrzymuje żeton zdobywczy. Użyj w tym celu dowolnych żetonów. Ich rodzaj nie ma znaczenia.

W przypadku każdej aktywowanej przez Ciebie zdolności, dzięki której Automa może otrzymać korzyść, określ, czy Automa musi w tym celu opłacić koszt. Jeśli musi opłacić koszt, daj jej 1 żeton zdobywczy z zasobów ogólnych za **każdy** element, który miałaby otrzymać. Jeśli nie musi opłacić żadnego kosztu, daj jej 2 żetony zdobywczy z zasobów ogólnych za **każdy** taki element.

- Automa korzysta z możliwości otrzymania korzyści maksymalną liczbę razy.
- Automa zawsze spełnia wszystkie wymagania niezbędne do otrzymania korzyści.
- Otrzymywane korzyści nie zapewniają Automie nic poza żetonami zdobywczy, jak opisano wyżej.



PRZYKŁAD 1. Weź 2 żetony zdobywcze. Każdy przeciwnik bierze 1 żeton zdobywczy. Dzięki tej zdolności Automa otrzymuje 2 żetony zdobywcze.



PRZYKŁAD 2. Maksymalnie 3 razy: zapłać 1 żeton, aby przesunąć 1 żeton. Każdy przeciwnik może to zrobić 1 raz. Dzięki tej zdolności Automa otrzymuje 1 żeton zdobywczy.



PRZYKŁAD 3. Maksymalnie 3 razy: zapłać 1 żeton, aby złożyć 1 żeton. Każdy przeciwnik może to zrobić 1 raz. Dzięki tej zdolności Automa otrzymuje 2 żetony zdobywcze.

PUNKTOWANIE. Na koniec gry Automa otrzymuje 1 żeton zdobywczy za każde 2 żetony zdobywcze.

OD AUTORA. Magazyn Automy został wprowadzony po to, aby włączyć do gry solo aspekt otrzymywania korzyści przez przeciwnika w wyniku użycia przez Ciebie określonych zdolności. Ma proste zasady, a jego wpływ na grę jest subtelny. Efekt będzie bardziej odczuwalny w rozgrywkach, w których będziesz często używać zdolności zapewniających korzyści przeciwnikom.

CHCESZ OBEJRZEĆ WIDEOINSTRUKCJĘ ALBO PRZECZYTAĆ ODPOWIEDZI NA 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

Główni testerzy

Logan Clark, William Augustus Griffin Sr, Nick Korte,
Tyler McKinnon, Ryan Merrill, Jeff Putnam, Nathan Smith,
Jen Specht, Kyle Sykes

Testerzy

Keith Ashley-Wright, Amy Brown, Steve Calomino,
Aaliyah Clark, Desirée Clark, Luca Clark, Dustin Dade,
Adam Gigous, Eric Gurvitz, Shayna Gurvitz, Matt Gwaltney,
Olivia Gwaltney, Jim Kangas, Sarah Kinne, Jeremiah Krieg,
Ryan March, Angie McConnaughey, Amy McKinnon,
Finn McKinnon, Maya McKinnon, Jack Otto, Curt Parr,
Jason Pearce, Lawrence Rogers, Adam Sequoyah,
Karina Siebenaler, Alan Smith, Lukas Smith, Meaghan Smith,
Tristan Smith, Isabella Soldati-Suttle, Cameron Spaulding,
Dylan Suttle, Libby Sykes, Adam Telengater, Jake Watson,
Mike Ziegler

Redakcja i korekta

Brian Chandler, Ian Tyrrell, Josh Ward, Dana Woller

Główni testerzy Automy

Scott Gleason, Yannis Guerra, Grant Mason,
Tyler McKinnon

Testerzy Automy

Daniele Borghesi, Aeden Braddock, Bill Collins, Mathieu
Landry, Kassia Schodroski, Jacob Sicinski, Darren Wolford

Projekt graficzny i skład

Christine Santana, Karel Titeca

Tłumaczenie

Agnieszka Chrzanowska, Kacper Podliński

Redakcja, korekta i skład wersji polskiej

zespół Rebel

rebel



STONEMAIER
GAMES

Już po rozgrywce?
Podziel się wrażeniami z innymi graczami
w grupie PLANSZOWA REBELIA
[FB/groups/planszowarebelia](https://fb/groups/planszowarebelia)

