

Smocza Dolina



**Magiczna gra kooperacyjna autorstwa
Johannesa Bergera i Julienu Gupty
dla 2-4 adeptów sztuki magicznej
w wieku od 6 lat wzwyż.**

W pewnej odległej dolinie, ukrytej przed wszystkimi, żyła sobie szczęśliwie mała smocza rodzinka. O jej istnieniu wiedziało tylko kilku wtajemniczonych magów.

Oto dzisiaj młode smoczki po raz kolejny przyleciały do zaklętego lasu, aby rozegrać mecz ognistej piłki z drużyną młodych magów. Niestety, mrukiwy czarnoksiężnik Razandar nie jest zadowolony z tych pojedynków.

W starym zrzędzie wszystko się gotuje na samą myśl o tym, że piłka zrobiona z lawy mogłaby uszkodzić jego piękną wieżę. Nikt nie chce doświadczyć gniewu czarnoksiężnika, więc rozgrywki odbywają się pod jego nieobecność.

Piłka wiruje w powietrzu, a smoki i czarodzieje bawią się przednio. Ale, ale! Razandar właśnie wraca z wioski magów! Mecz odwołany! Musicie się spieszyć i zagnać młode smoczki z powrotem do doliny, zanim Razandar wróci do domu i da smoczym graczom nauczkę. Albo, co gorsza, wypędzi smoki na zawsze!

Rozbrykane smoczki trudno przekonać do przerwania zabawy. Ale od czego jest magia? Chwycicie za różdżki i sprowadzicie smoki do rodzinnej doliny, nim Razandar dotrze do swojej wieży!

Rozpoczyna się magiczny wyścig!

CEL GRY

Gracze starają się za pomocą magii, a dokładniej – dwóch magicznych różdżek, zagnać smoczki z powrotem do doliny. Aby osiągnąć zamierzony cel, muszą ze sobą współpracować, a ich wysiłki okażą się skuteczne, jeśli młody smok nie spadnie z hukiem na ziemię, tylko bezpiecznie wyląduje w dolinie.

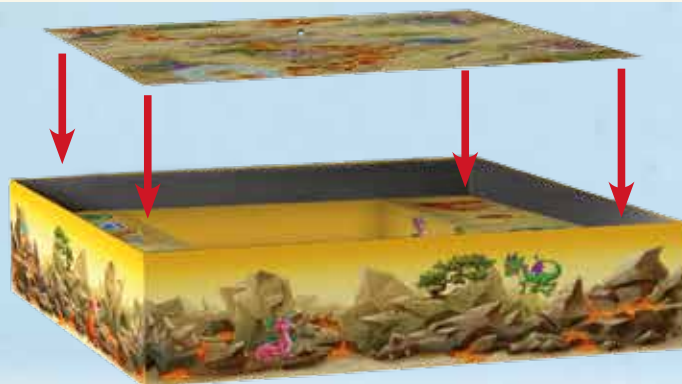
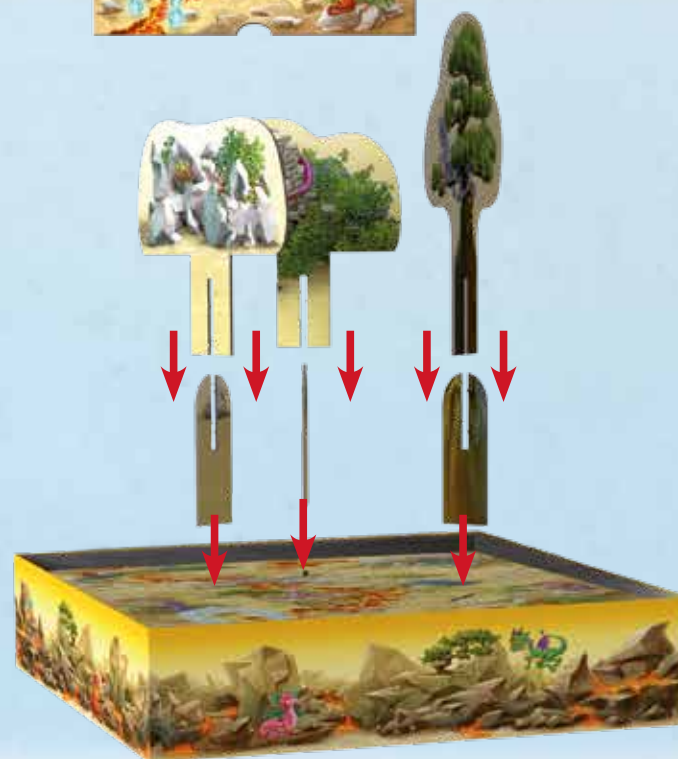
Wszyscy gracze zostaną zwycięzcami, jeśli uda się zebrać sześć smoków w dolinie, zanim zrzędlawy Razandar wróci do swojej wieży. Jeśli jednak czarnoksiężnik zdąży wrócić do wieży i zobaczy na niej chociażby jednego smoka, wszyscy gracze przegrywają.

KOMPONENTY I PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 smocza dolina =
dolna część pudełka wraz z wypraską,
plansza smoczej doliny,
smocza skała,
smocze zarośla,
oraz smocze drzewo.

*Wyciągnijcie z pudełka wszystkie komponenty.
Połóżcie dolną część pudełka wraz z wypraską pośrodku obszaru gry.
Następnie wewnątrz pudełka umieśćcie planszę smoczej doliny.
Złóżcie smocze drzewo, smoczą skałę i smocze zarośla.
Przymocujcie te trzy elementy w odpowiednich wycięciach na planszy smoczej doliny.*

Smocza dolina jest gotowa!



• **1 plansza Razandara**

Umieśćcie planszę Razandara w obszarze gry, około 40 cm od smoczej doliny (= dwukrotna długość magicznej różdżki).



• **1 wieża (złożona z pięciu części)**

Złóżcie wieżę Razandara i umieśćcie ją na końcu ścieżki widniejącej na planszy Razandara.



• **1 woreczek**



• **6 młodych smoków**

Umieśćcie sześć smoczątk w woreczku.



• **1 czarnoksiężnik Razandar**

Umieśćcie czarnoksiężnika w wiosce magów na planszy Razandara.



• **1 piłka z wulkanicznej skały**

Położcie piłkę obok wieży.



• **1 biała kość i 1 czarna kość**

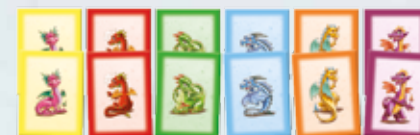


• **4 magiczne różdżki**



• **12 kart smoków**

Rozdajcie karty smoków równo pomiędzy graczy (patrz „Dystrybucja kart smoków“).



• **6 żetonów trudności**

Te żetony nie są używane w podstawowych wariantach gry, a jedynie w wariantach dla doświadczonych adeptów sztuki magicznej.



• **1 instrukcja**

Przed pierwszą rozgrywką:
Przyklejcie pary naklejek po obu stronach figurek młodych smoków, czarnoksiężnika Razandara i piłki z wulkanicznej skały. Następnie przyklejcie naklejki na kościach, uważając na dopasowanie kolorów.

DYSTRYBUCJA KART SMOKÓW

Karty smoków wskazują graczy, którzy wspólnie przeprowadzą zaklętą podróż. Na początku gry, w zależności od liczby graczy, rozdajcie karty w następujący sposób:

2 graczy: każdy z graczy otrzymuje po jednej karcie każdego koloru i kładzie je przed sobą.

Gracz A:

Gracz B:

3 graczy: każdy z graczy otrzymuje jeden z przedstawionych zestawów kart i kładzie go przed sobą.

Gracz A:

Gracz B:

Gracz C:

4 graczy: każdy z graczy otrzymuje jeden z przedstawionych zestawów kart i kładzie go przed sobą.

Gracz A:

Gracz B:

Gracz C:

Gracz D:

ZACZAROWANY LOT

Przed pierwszą rozgrywką wszyscy gracze powinni potrenować zaklany lot.

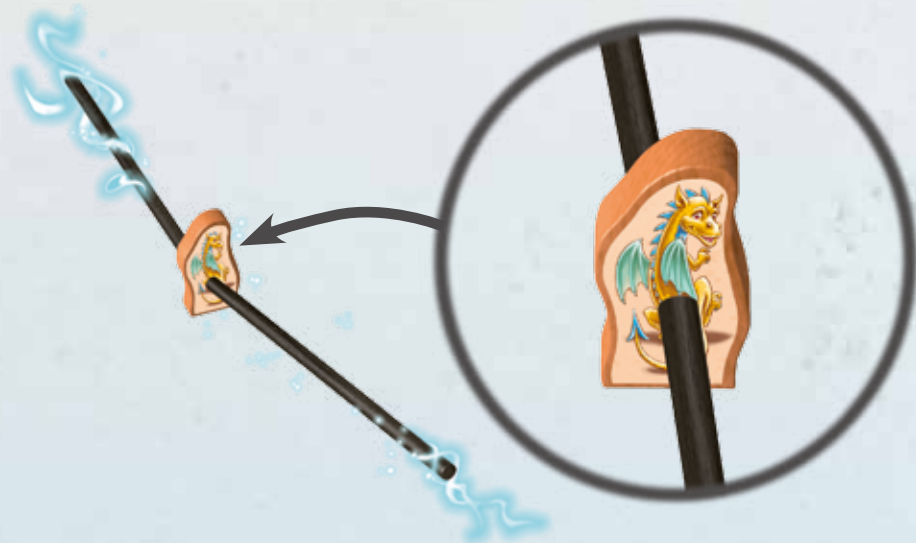
W locie zawsze uczestniczą dwie osoby. Każda z nich bierze do ręki po magicznej różdżce. Podczas pierwszej próby weźcie figurkę dowolnego młodego smoka i umieście na szczycie wieży. Następnie spróbujcie przelecieć nim z wieży do smoczej doliny. Lot zakończy się powodzeniem, jeśli smok bezpiecznie wylądował w dolinie, nie spadając po drodze na ziemię.

A oto w jaki sposób działa magia latania:

Przytknijcie swoje różdżki po przeciwnych stronach figurki smoka. Jeśli użyjecie odpowiedniego nacisku i uniesiecie swoje różdżki równocześnie, zobaczycie, że smok w magiczny sposób uniesie się w powietrze. Teraz musicie tylko przenieść figurkę ze szczytu wieży do smoczej doliny i ostrożnie nią wylądować.

Ważne instrukcje dotyczące lotu:

- Gracz może dotykać smoka tylko swoją różdżką, nigdy dłonią.
- Gracze powinni na bieżąco uzgadniać ze sobą szczegóły lotu, aby przebiegł on pomyślnie.
- Lot zakończy się sukcesem, jeśli smok wylądował na planszy smoczej doliny (w pozycji stojącej lub leżącej).



PRZEBIEG GRY

Gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozgrywkę rozpoczyna najmłodszy z graczy i jako pierwszy rzuca białą kością. A co oznaczają symbole na kości?



Mały smok

Czas na czary! Dobierz losowo z woreczka jedną figurkę smoka i połóż na szczycie wieży. Dwaj gracze dysponujący kartami w kolorze wylosowanego smoka biorą do rąk różdżki i wspólnie starają się przenieść go z wieży do smoczej doliny (czyli odbyć zaklany lot).

Czy lot się udał?

- **Tak:** Świetnie radzicie sobie z magią! Mały smok pozostanie już w dolinie, więc usuńcie obie jego karty z gry.
- **Nie:** Nie martwcie się! Odlóżcie smoka z powrotem do woreczka. Obaj gracze przekazują kartę w kolorze smoka sąsiadowi po swojej lewej stronie. Następnie jeden z nich rzuca czarną kością i przesuwa czarnoksiężnika Razandara o wskazaną na kości liczbę pól po ścieżce prowadzącej do wieży. Jeśli na kości wypadnie symbol kapelusza, Razandar przesuwa się bezpośrednio na następne pole z wizerunkiem kapelusza.



Czarnoksiężnik Razandar

Przesuń zrzędliviego czarnoksiężnika na ścieżce o jedno pole w kierunku wieży. Następnie powtórz rzut białą kością.

Uwaga! Jeśli na kości wypadnie symbol czarnoksiężnika, a Razandar osiągnął już ostatnie pole ścieżki na swojej planszy, to pozostaje na tym polu. Gra nie może się zakończyć poprzez wyrzucenie na białej kości symbolu czarnoksiężnika!



Mały smok i piłka z wulkanicznej skały

Dobierz z woreczka figurkę smoka i umieść na szczycie wieży. Następnie umieść na niej piłkę w taki sposób, aby smok i piłka stykały się bokami.

Gracze dysponujący kartami w kolorze wylosowanego smoka biorą do ręki różdżkę i podczas zaklanego lotu starają się bezpiecznie przenieść jednocześnie smoka i piłkę do smoczej doliny.

Uwaga!

- Jest to niezwykle trudne i wymagające sporych umiejętności zadanie. Bądźcie bardzo ostrożni i nie śpieszcie się!
- Po zakończeniu lotu odlóżcie piłkę z powrotem obok wieży.



Słońce

Przesuń Razandara o jedno pole w kierunku wioski magów. Następnie powtórz rzut białą kością.

Uwaga! Jeśli na kości wypadł symbol słońca, a czarnoksiężnik znajduje się w wiosce magów, to w niej pozostaje.

KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast, gdy...

• ... sprowadziliście wszystkie sześć smoków z powrotem do smoczey doliny za pomocą swoich magicznych różdżek. W takim wypadku wspólnie ze smoczkami odnieśliście zwycięstwo nad gburowatym Razandarem.

• ... Razandar dotarł do swojej wieży, podczas gdy w woreczku pozostały jakieś smoki (nawet jeden). Wszyscy gracze przegrywają, gdyż smoczkom nie udało się bezpiecznie wrócić do domu.

WARIANT DLA MŁODYCH ADEPTÓW SZTUKI MAGICZNEJ

Ten wariant jest polecany dla bardzo młodych adeptów magii. Należy zmniejszyć odległość między planszą Razandara a smoczą doliną. Na przykład na długość jednej różdżki.

WARIANT DLA WPRAWIONYCH ADEPTÓW SZTUKI MAGICZNEJ

W tym wariacie młodzi magowie muszą być bardzo staranni i wylądować smokiem dokładnie pośrodku smoczey doliny. Czy uda Wam się wlecieć pomiędzy smoczą skałę, smocze drzewo i smocze zarośla?



WARIANT DLA DOŚWIADCZONYCH ADEPTÓW SZTUKI MAGICZNEJ

W tym wariacie używa się sześciu żetonów trudności. Żetony należy potasować i ułożyć w zakryty stos. Rysunki na żetonach wskazują, w jaki sposób należy przeprowadzić zaczarowany lot. Gdy biała kość wskaże symbol małego smoka, gracze odkrywają wierzchni żeton ze stosu i stosują się do jego wskazań podczas lotu.



Gracze trzymają różdżkę w „złej” ręce!

Gracze praworęczni trzymają różdżkę w lewej ręce, a leworęczni w prawej.



Gracze trzymają różdżkę obiema rękami!



Gracze zakrywają wolną ręką jedno oko!



Lot na ślepo: jeden z graczy przytyka różdżkę do smoka i zamyka oczy. Podczas lotu musi uważnie słuchać podpowiedzi drugiego gracza!



Gracze trzymają różdżkę tylko dwoma (dowolnymi) palcami!

Na przykład kciukiem i palcem wskazującym.



Gracze nie mogą trzymać różdżki palcem wskazującym!

Jeśli stos żetonów trudności się wyczerpie, potasujcie wszystkie żetony i uformujcie z nich nowy stos.

Copyright 2014 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Niemcy. Wszystkie prawa zastrzeżone.

