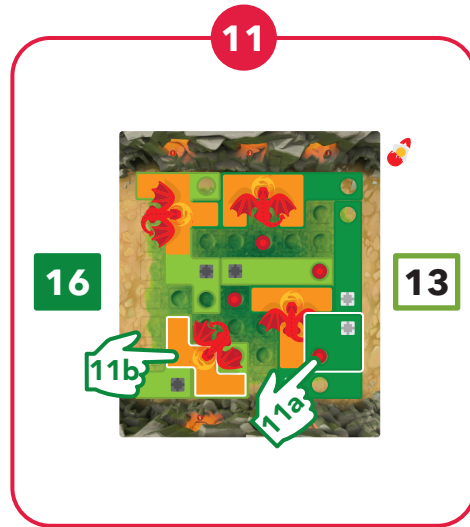
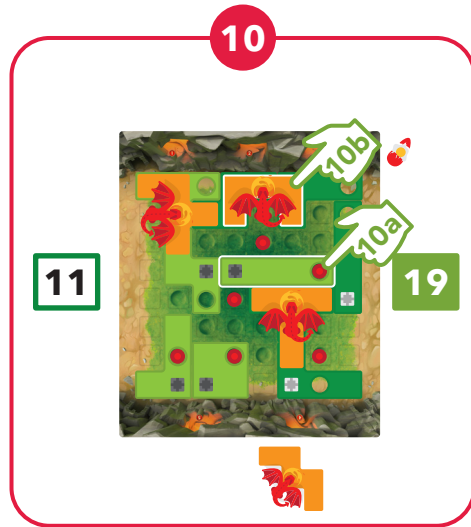
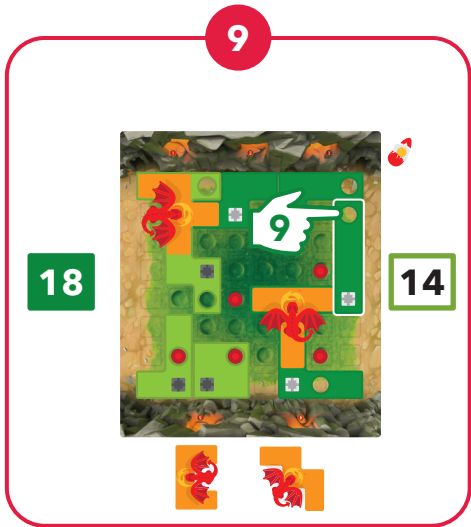
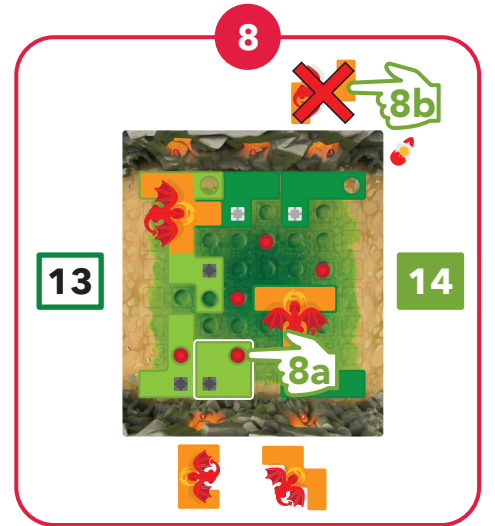
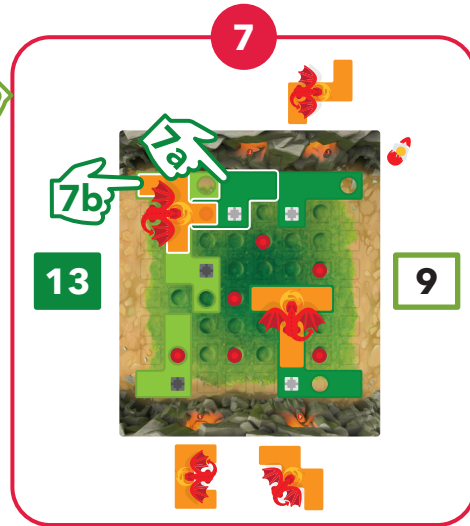
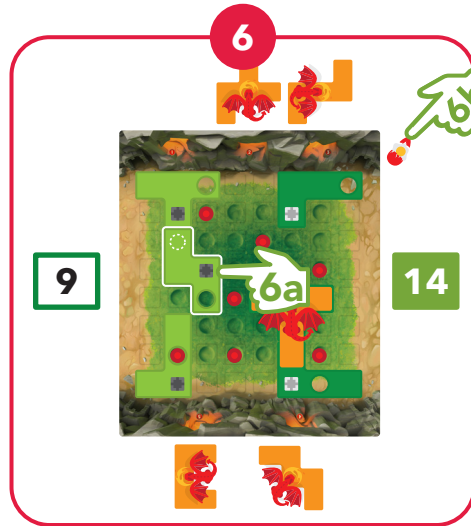
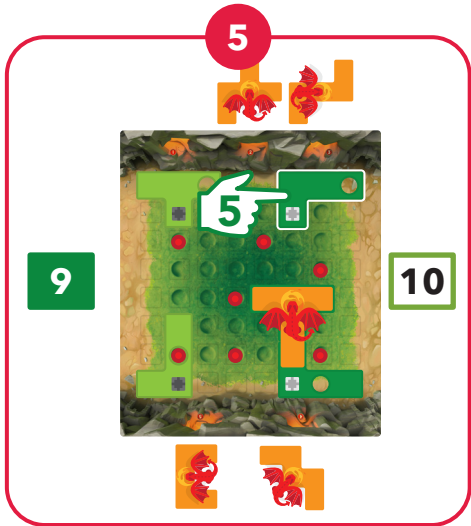
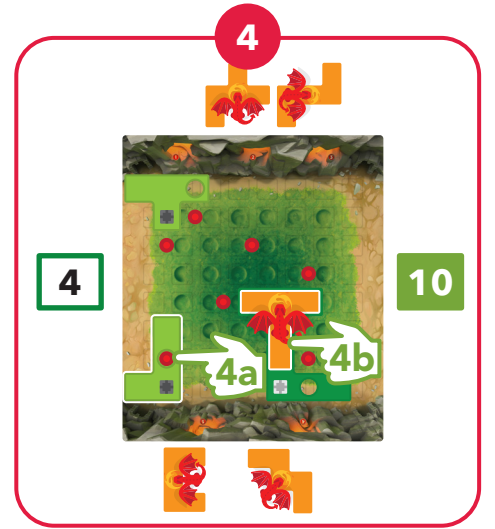
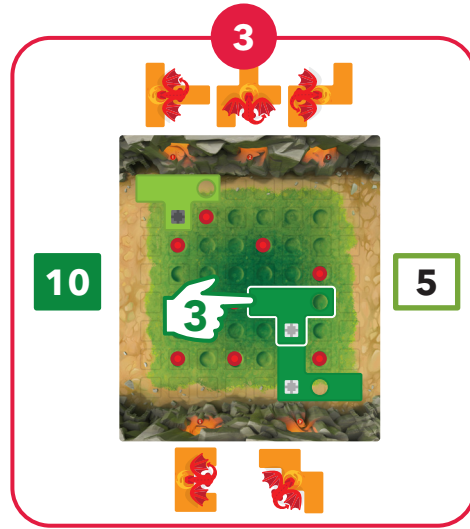
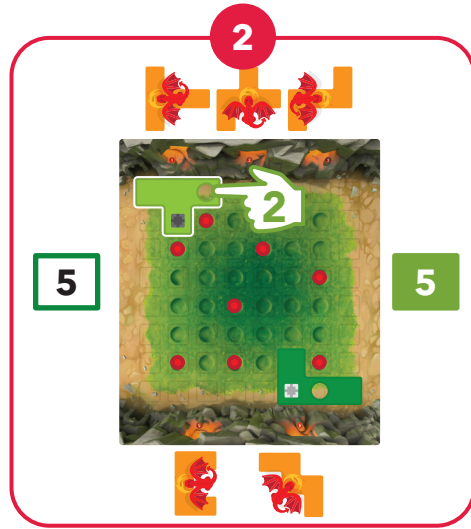
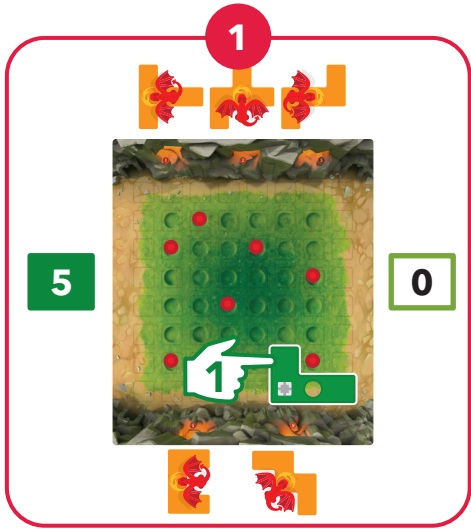




Przykładowa rozgrywka

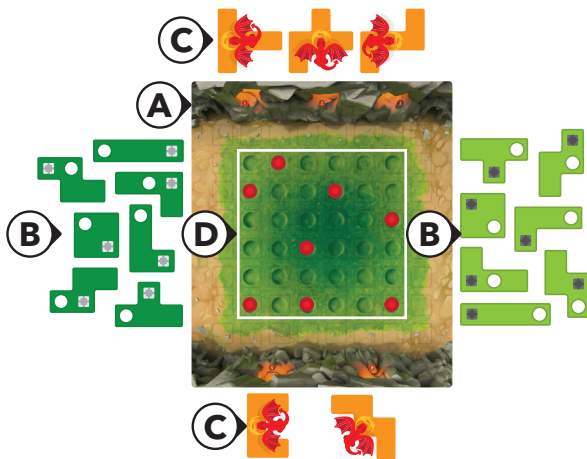


ZASADY GRY

Twoim celem jest posiadanie największego królestwa na końcu gry. Zdobywaj nowe ziemie, przywołuj smoki, a jeśli trzeba, spal królestwo przeciwnika, aby osiągnąć cel!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA I PRZYGOTOWANIE

- Umieść planszę **(A)** na stole.
- Każdy gracz wybiera zestaw 7 płytek królestwa **(B)**, których będzie używał podczas gry.
- Przed każdą z 5-ciu smoczycz jaskiń umieść losową płytkę smoka **(C)**.
- Najmłodszy gracz rozpoczyna grę, umieszczając 4 smocze jaja na dowolnych pustych miejscach w środkowej części planszy, na obszarze 6x6 pól. Następnie drugi gracz rozkłada pozostałe 4 smocze jaja zgodnie z tymi samymi zasadami **(D)**.



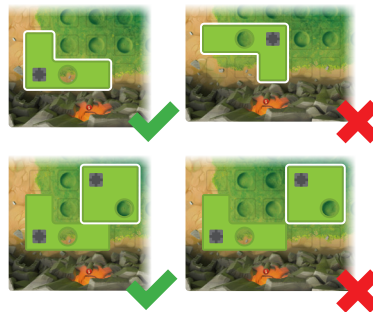
JAK GRAĆ?

Zaczynając od gracza, który jako pierwszy umieścił smocze jaja na planszy, gracze po kolei wykładają płytki królestwa na pustych polach na planszy, przestrzegając zasad opisanych poniżej. W swojej turze gracz wybiera dowolną płytkę ze swojej puli, którą będzie chciał zagrać. Jeśli gracz nie może prawidłowo umieścić płytki na planszy, swoją turę rozpoczyna przeciwnik.

UKŁADANIE PŁYTEK KRÓLESTWA

(Przykładowa gra: ruchy 1-12)

Pierwsza płytkę królestwa, którą każdy gracz umieści na planszy, musi zakrywać narożny kwadrat. Każda kolejna płytkę królestwa musi zakrywać pusty narożny kwadrat lub stykać się z co najmniej jedną inną płytką tego samego koloru (zakrytą lub nie przez płytkę smoka) przynajmniej jednym segmentem wzdłuż jej krawędzi.



Każda płytkę, którą umieścisz na planszy dodaje 5 punktów do Twojego wyniku: 1 punkt za każdy segment płytkę królestwa i 1 dodatkowy punkt za zamek. Kiedy położysz płytkę królestwa na smoczym jaju, musisz wykonać dodatkowe czynności (patrz: „akcje specjalne”).

AKCJE SPECJALNE

Rozbijanie smoczycz jaj (zob. przykładowa rozgrywka: ruch 6) Kiedy położysz swoją płytkę królestwa na smoczym jaju, tak że jej otwór nie otacza jaja, smocze jajo zostaje rozbite **(6a)**. Usuń rozbite jajo z planszy i umieść je przed sobą **(6b)**. Każda taka akcja odejmuje 1 punkt od twojego wyniku na końcu gry.

Przywołanie smoka (zob. przykładowa rozgrywka: ruchy 4, 7, 8, 10, 11) Kiedy położysz swoją płytkę królestwa na smoczym jaju, tak że jej otwór otacza jajo, przywołany zostaje następny smok **(4a, 7a, 8a, 10a, 11a)**. Weź pierwszą dostępną płytkę smoka w linii (w kolejności: jaskinia 1 → jaskinia 2 → jaskinia 3 → jaskinia 4 → jaskinia 5). Następnie umieść ją zgodnie z poniższymi zasadami **(4b, 7b, 10b, 11b)** lub usuń z gry, jeśli nie można umieścić jej prawidłowo na planszy **(8b)**.

Każda płytkę smoka, którą kładzie się na planszy, musi zakryć 5 segmentów wcześniej położonych płytek królestwa (przeciwnika, własnych lub kombinacji obu). Musisz umieścić na planszy płytkę smoka, jeśli pozwala na to miejsce, nawet jeśli zakryjesz w ten sposób swoje królestwo **(7b)**.



Segmenty płytek królestwa i zamki zakryte przez płytkę smoków są warte 0 punktów. Kiedy wszystkie smoki opuszczą swoje jaskinie, gra toczy się dalej bez przywoływania kolejnych smoków.

KONIEC GRY

Kiedy obaj gracze nie mogą umieścić na planszy kolejnej płytkę królestwa zgodnie z zasadami, gra kończy się.

Gracze podliczają swoje punkty w następujący sposób:

- Każdy segment płytkę królestwa niezakryty przez płytkę smoka daje +1 punkt.
- Każdy zamek, który nie jest zakryty przez płytkę smoka, daje dodatkowo +1 punkt.
- Każde rozbite smocze jajo, które masz przed sobą, daje -1 punkt.
- Segmenty królestwa i zamki zakryte przez płytkę smoków są warte 0 punktów.

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa!



SGM 505-A



SGM 505-B



SGM 505-C



SGM 505-D



SGM 505-E



SGM 505-F



SGM 505-G



SGM 505-H



SGM 505-I



SGM 505-J



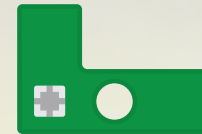
SGM 505-K



SGM 505-L



SGM 505-M



SGM 505-N



SGM 505-O



SGM 505-P



SGM 505-Q



SGM 505-R



SGM 505-S



SGM 505-T

© 2019 - 2020 Concept, game design & artwork: SMART - Belgium.
 All rights reserved.
 Gameplay by STUDIO SMART
 Original product name: Dragon Inferno
 SMART nv Neerveld 14, 2550 Kontich, Belgium
 info@smart.be
www.smartgames.eu

Importer i wydawca na terenie Polski:
 Wydawnictwo IUVI Sp. z o.o., Sp. J. | ul. Półtanki 12C, 30-740 Kraków
 NIP: 6762465516 | smart@iuvi.pl | www.iuvigames.pl

Dystrybutor na terenie Polski:
 Ateneum Sp. z o.o., Sp.J. | ul. Półtanki 12C, 30-740 Kraków
 NIP: 6792811070 | tel: 12 263-73-73 | www.ateneum.pl

dd: 20210301B Made in China



OSTRZEŻENIE: Produkt nieodpowiedni dla dzieci poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy. Istnieje ryzyko zadławienia. Produkt nie do spożycia. Wyprodukowano w Chinach.