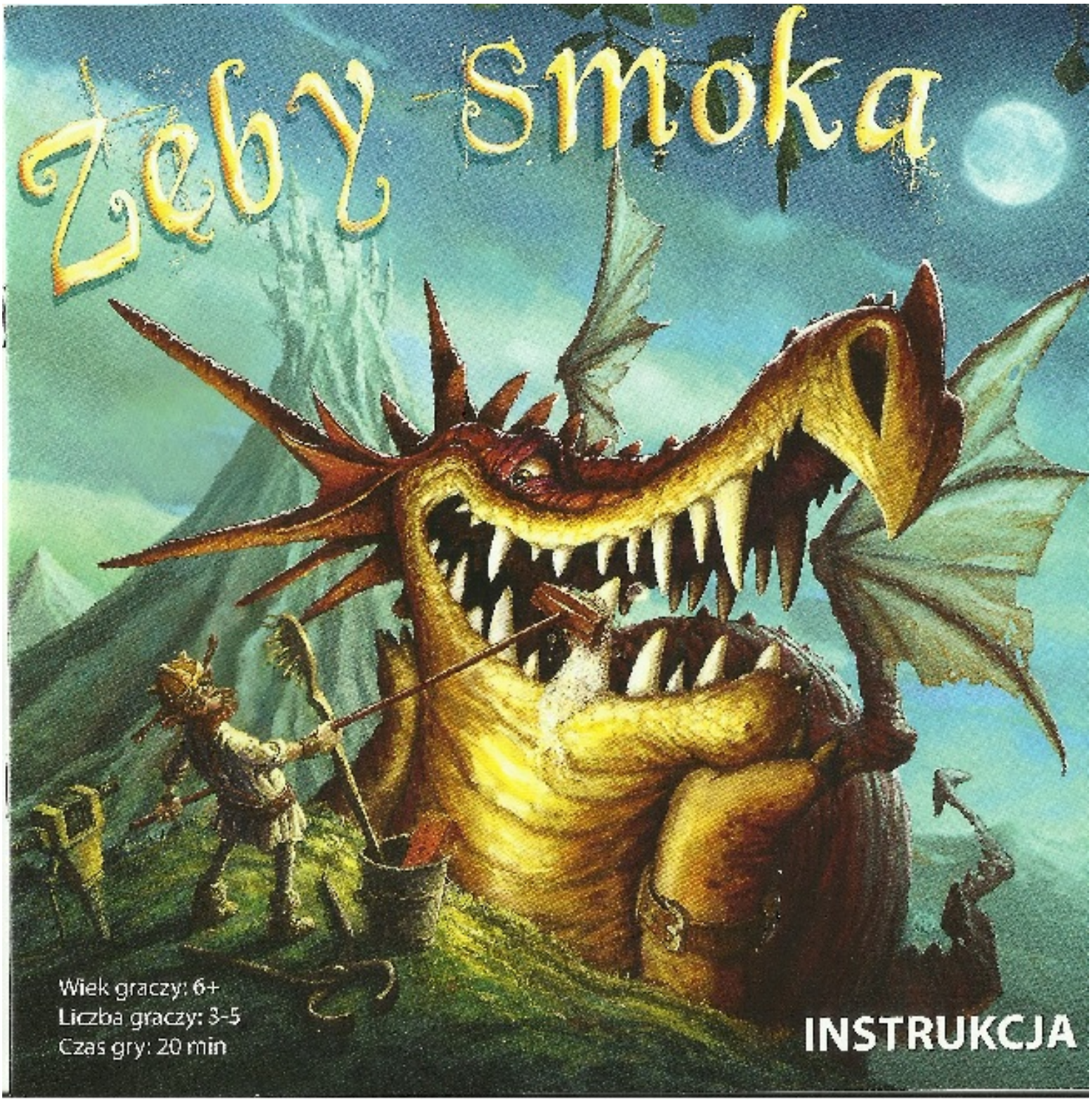
Zęby smoka



Wiek graczy: 6+
Liczba graczy: 3-5
Czas gry: 20 min

INSTRUKCJA

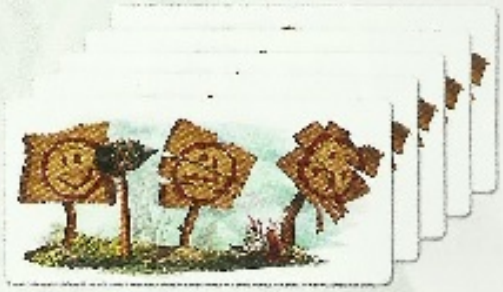
Jak wiadomo, każdy smok ma wielkie zęby, które wymagają wyjątkowej pielęgnacji. Smoki postanowiły wykorzystać do tego celu dzielnych wojów z okolicznych grodów, którzy po każdym smoczym posiłku muszą czyścić im zęby wymyślnymi narzędziami. Wojowie kolejno wchodzą do paszczy smoka i myją ząb po zębie. Niestety zdarza się, że smok po posiłku bywa śpiący i podczas czyszczenia zębów zasypia, niespodziewanie zamykając paszczę! Masz do dyspozycji ośmiu dzielnych wojów. Ilu z nich uda się umyć zęby smoka?

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

14 płytek smoków

40 płytek dzielnych wojów

Pieczara smoka
(podajnik na płytki smoków)



5 plansz graczy

Instrukcja

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów za mycie zębów smokom.
Gra trwa **8 rund**. W każdej rundzie gracze wysyłają **po jednym** dzielnym woju do pieczary smoka.

Wojowie, którym **udało się umyć zęby smokowi** odkładani są na *uśmiechnięte* pola na planszach graczy.

Wojowie, którzy **nie doczekali się swojej kolejki** mycia smoczych zębów odkładani są na *neutralne* pola na planszach graczy.

Wojowie, którzy **zostali pożarci** przez smoka odkładani są na *smutne* pola na planszach graczy.

Na koniec gracze liczą zdobyte punkty:
– dzielni wojowie leżący na polach *uśmiechniętych* oznaczają **punkty dodatnie**,
– dzielni wojowie leżący na polach *neutralnych* oznaczają **0 punktów**,
– dzielni wojowie leżący na polach *smutnych* oznaczają **punkty ujemne**.
Zwycięzcą zostaje gracz posiadający najwięcej zdobytych punktów.

PRZYGOTOWANIE GRY

W zależności od liczby graczy, wykorzystywane będą różne smoki. Należy wybrać **8 płytek smoków**, na których znajduje się symbol odpowiedniej liczby graczy:

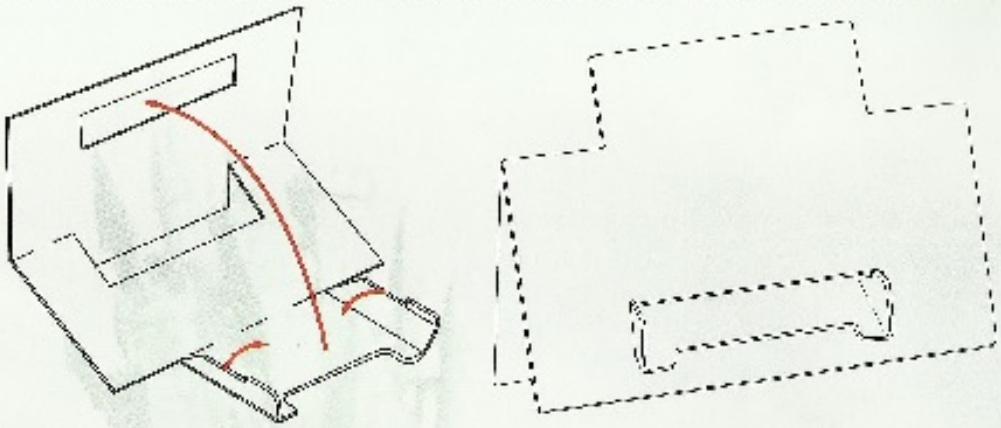
– trzech graczy (smoki o wartości 7–14),

– czterech graczy (smoki o wartości 10–17),

– pięciu graczy (smoki o wartości 13–20).

Przykład:
Smok o wartości 15 będzie wykorzystywany w grze 4- i 5-osobowej.

A Złóż **pieczarę smoka** zgodnie z poniższym schematem i połóż na środku stołu.



B Potasuj **8 smoków** (wybranych we wcześniej opisany sposób) i **umieść w pieczarze smoka**, rysunkiem smoków do dołu.

C Każdy gracz dostaje **8 dzielnych wojów** (o wartości 1–8) w wybranym przez siebie kolorze. Gracze trzymają ich w ręku, nie ujawniając ich wartości podczas całej gry.

D Każdy gracz dostaje **planszę**, którą umieszcza przed sobą na stole.

Przygotowanie gry dla 3 osób:

ROZGRYWKA

Rozpoczyna gracz, który ostatni widział smoka (lub najmłodszy gracz). Będzie on *graczem rozpoczynającym rundę*.

- **Gracz rozpoczynający rundę** wykonuje następujące działania:
- **Bierze z pieczary pierwszego smoka z góry**, sprawdza jego wartość i z powrotem odkłada do pieczary. Pozostali gracze **nie mogą zobaczyć wartości tego smoka!**
- Gracz może wyrazić opinię na temat obejrzanego smoka, na przykład: *To będzie bardzo cierpliwy smok* albo *Dzielni wojowie będą musieli się uwijać*. Nie musi mówić prawdy! Może starać się wprowadzić w błąd pozostałych graczy.
- **Wybiera jednego ze swoich dzielnych wojów** i kładzie go przed sobą na stole, **rysunkiem śmiałka do góry**.

- Następnie **pozostali gracze wybierają po jednym swoim woju** i równocześnie kładą ich przed sobą na stole, rysunkiem woja do dołu. Gracze nie wiedzą więc, jakich wojów wybrali przeciwnicy.

- **Gracz rozpoczynający rundę odkrywa smoka**, ujawniając jego wartość.

- **Pozostali gracze odkrywają wyłożonych wojów**, ujawniając ich wartości.

- Należy sprawdzić, którym wojom udało się umyć zęby smoka. W tym celu **sumujemy wartość wojów** wyłożonych przez wszystkich graczy.
- Jeśli suma wartości wszystkich wojów jest **niższa** od wartości smoka, oznacza to, że **wszystkim** wojom udało się umyć zęby smokowi. **Każdy gracz zdobywa tyle punktów, ile wynosi wartość jego woja**. Wojowie odkładani są na planszę graczy, na *uśmiechnięte* pola.
- Jeśli suma wartości wszystkich wojów jest **wyższa** od wartości smoka, oznacza to, że smok w pewnym momencie **zamknął paszczę!** Nie wszystkim wojom udało się więc umyć smocze zęby. Wojowie myją zęby smokom zawsze **w kolejności od woja z najniższą wartością do woja z najwyższą wartością**, gracze sprawdzają więc, który woj pozostał w paszczy smoka.
    - Gracze dodają wartości kolejnych wojów, zaczynając od najniższej i kolejno dodają coraz wyższe wartości wojów.
    - W momencie, gdy **suma wartości wojów przekroczyła wartość smoka**, smok zamyka paszczę. Dzielny woj, którego wartość spowodowała przekroczenie wartości smoka, miał

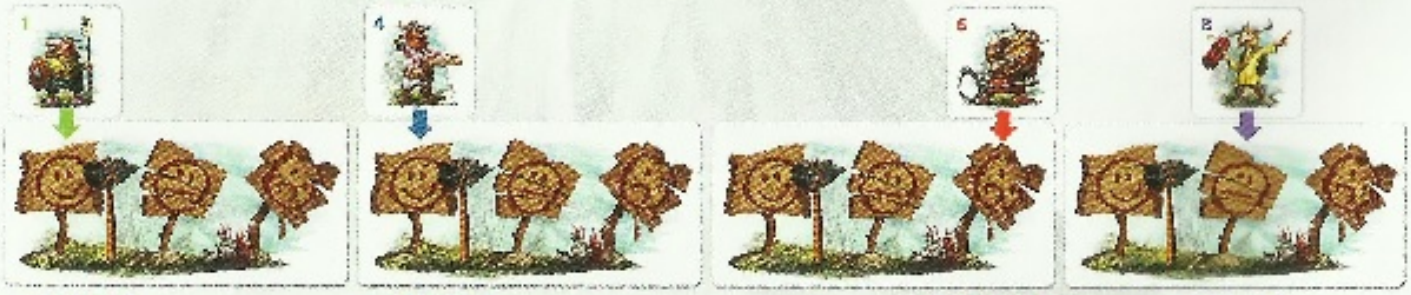
pecha – został pożarty przez smoka! Gracz, który wyłożył tego woja, **traci tyle punktów, ile wynosi wartość woja**. Odkłada go na swoją planszę, na *smutne* pole.

- Gracze, których wojowie myli zęby smokowi wcześniej niż pożarty woj, **zdobywają tyle punktów, ile wynosi wartość ich wojów**. Wojowie ci odkładani są na plansze graczy, na *uśmiechnięte* pola.

Gracze, których wojowie mieli myć zęby smokowi po pechowym śmiałku **nie zdobywają i nie tracą punktów**. Odkładają swoich wojów na plansze, na *neutralne* pola.

Przykład:
*W pieczarze znajduje się smok o wartości **10**.*
*Po ujawnieniu wyłożonych wojów, gracze dodają ich wartości, od najmniejszej do największej: **1, 4, 6, 8**.*
Po dodaniu dwóch najniższych wartości (1 + 4 = 5) suma nie przekroczyła wartości smoka.
Wojom o wartości 1 i 4 udało się więc umyć smokowi zęby. Do sumy 5 dodajemy wartość kolejnego woja (o wartości 6): 5 + 6 = 11! Suma przekroczyła wartość smoka, woj o wartości 6 miał więc pecha – został pożarty! Woj o wartości 8 stał za daleko w kolejce, nie udało mu się umyć smokowi zębów. Miał jednak szczęście, bo nie został pożarty.

Gracze umieszczają wojów na odpowiednich polach swoich plansz:
– woje, którym udało się umyć smokowi zęby, umieszczani są na uśmiechniętych polach,
– woj pożarty przez smoka umieszczany jest na smutnym polu,
– woj stojący za daleko w kolejce umieszczany jest na neutralnym polu.



= 1 pkt = 4 pkt. = -6 pkt. = 0 pkt.

Uwaga! Jeśli kilku graczy wyłożyło dzielnych wojów o tej samej wartości, liczone one będą w tym samym momencie (wojowie ci razem wchodzą do paszczy smoka).

Przykład:
*W pieczarze znajduje się smok o wartości **10**.*
Po ujawnieniu wyłożonych wojów,
gracze dodają ich wartości, od najmniejszej
*do największej: **3, 4, 4, 8**.*
Po dodaniu dwóch najniższych wartości (3 + 4 + 4 = 11)
suma przekroczyła wartość smoka. Wojowi o wartości 3 udało się umyć smokowi zęby. Woje o wartości 4 mieli pecha – zostali pożarci przez smoka! Woj o wartości 8 stał za daleko w kolejce, nie udało mu się umyć smokowi zębów. Miał jednak szczęście, bo nie został pożarty.

Gracze umieszczają wojów na odpowiednich polach swoich plansz:
– woj, któremu udało się umyć smokowi zęby umieszczany jest na uśmiechniętym polu,
– woje pożarci przez smoka umieszczani są na smutnych polach,
– woj stojący za daleko w kolejce umieszczany jest na neutralnym polu.

= 3 pkt. = -4 pkt. = -4 pkt. = 0 pkt.

Po przyznaniu punktów odkryty smok odkładany jest na bok stołu, rysunkiem smoka do dołu. Runda kończy się. Graczem rozpoczynającym kolejną rundę będzie osoba siedząca z lewej strony dotychczasowego gracza rozpoczynającego. Każda runda przebiega w podobny sposób:
- gracz rozpoczynający podgląda wartość smoka w pieczarze,
- wykłada swojego dzielnego woja rysunkiem do góry,
- pozostali gracze wykładają po jednym woju rysunkiem do dołu,

– gracz rozpoczynający ujawnia wartość smoka w pieczarze,
– pozostali gracze ujawniają wartości swoich wojów,
– sprawdzamy:
  – którym wojom udało się umyć zęby smokowi (zdobywają punkty),
  – który dzielny woj miał pecha i został pożarty (traci punkty),
  którzy wojowie stali w kolejce za daleko i nie udało im się umyć smoczych zębów (nie zdobywają ale i nic tracą punktów).

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się po 8. rundzie. Każdy gracz liczy zdobyte punkty:
– sumuje wartości dzielnych wojów leżących na *uśmiechniętym* polu na planszy,
– od powyższej sumy odejmuje wartości wojów leżących na *smutnym* polu.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

TREFL SA, ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Polska

www.trefl.com

Autorzy gry: Nadal Watanabe & Drosselmeyers Workshop
Ilustracje: Tomek Larek
Kierownik produktu: Zbigniew Batalyga

Korekta: Magdalena Olszewska
Opracowanie techniczne: Grzegorz Tarczyński

Grę polecają:

© 2013 Drosselmeyers & Co. Ltd.
All rights reserved.