



DRAGOONIES

PL

Szybka gra ćwicząca spostrzegawczość

Valéry Fourcade & Jean-Philippe Mars • dla 2 - 4 graczy od 6 lat • Ilustracje: Paletti-grafik

W ukrytej za wodospadem jaskini smoki odkryły skrzynię ze smoczymi monetami. Gracze pomagają im podzielić się skarbem, ale nie jest to takie łatwe, bo smoki są do siebie bardzo podobne, a do tego trochę chciwi i przebiegłe! Czy będziecie w stanie dostrzec wszystkie różnice i podobieństwa?

Zawartość gry:

- **8 smoków**

(po dwa w czterech kolorach graczy)



- **16 kartoników smoczych cech**



- **28 monet**



- **30 smoczych kart**



- **2 karty specjalne**

(do specjalnego wariantu gry)

- **1 instrukcja**

Cel gry:

Gracze starają się odnaleźć jak najszybciej odpowiednie kartoniki cech i położyć na nich swoje smoki. Ten, kto odnajdzie kartonik jako pierwszy, otrzymuje monetę. Wygrywa gracz, który zbierze siedem monet.



Przygotowanie do gry:

- Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wyjąć wszystkie kartoniki z ramek.
- Każdy gracz bierze dwa smoki w jednym kolorze i kładzie je przed sobą.
- 16 kartoników cech układamy w okrąg na środku stołu. Każdy kartonik musi być widoczny dla wszystkich graczy.
- Każdy kartonik opisuje jedną smoczą cechę:
 - **kolor smoka**
(→ żółty, czerwony, zielony, niebieski)
 - **liczbę rogów smoka**
(→ jeden, dwa, trzy rogi lub brak rogów)
 - **smocze akcesoria**
(→ okulary, książka, smocze jajo, kamienie szlachetne, kaptur, klucz, buty, miecz)

Przykłady: Zielony Brak Rogów Kaptur



- Wszystkie monety kładziemy z boku.
- 30 smoczych kart tasujemy i układamy w stos obrazkami do dołu.

Uwaga: Przed tasowaniem kart usuwamy dwie karty specjalne i odkładamy je do pudełka. Przydadzą się tylko w specjalnym wariantcie gry opisanym dalej.

Przebieg gry:

- Wszyscy grają jednocześnie.
- Najstarszy gracz podaje na głos wybraną przez siebie liczbę od dwóch do sześciu. Następnie bierze taką liczbę kart ze stosu i szybko układa obrazkami do góry na środku okręgu z kartoników tak, aby wszyscy je widzieli.
- Teraz się zaczyna: wszyscy gracze jednocześnie szukają odpowiednich kartoników cech!
- Każdy z graczy szuka cech (→ koloru, liczby rogów, smoczych akcesoriów), które **występują najczęściej** u smoków na odkrytych kartach. Jeśli gracz znalazł kartonik z odpowiednią cechą, może na niej położyć swojego smoka.
- **Przy czym:**
 - W każdej rundzie może być jedna lub więcej najczęściej występujących cech.
 - Na jednym kartoniku może znaleźć się tylko jeden smok.
 - Gracz, który położył jako pierwszy swojego smoka na kartoniku, nie może go już zabrać ani przełożyć.
 - W trakcie rundy gracz może wykorzystać oba swoje smoki, kładąc je na różnych kartonikach.

Przykład 1:

W tej rundzie zostały odsłonięte dwie smocze karty:



→ **Cechy występujące tylko u jednego smoka:**
czerwony, żółty, brak rogów, dwa rogi, książka, miecz

→ **Cechy występujące u dwóch smoków:**
buty = poszukiwany kartonik

Czyli jest tylko jeden poprawny kartonik – z butami.

Przykład 2:

W tej rundzie zostały odsłonięte trzy smocze karty:



→ **Cechy występujące tylko u jednego smoka:**
niebieski, jeden róg, kamienie szlachetne, kaptur, klucz, buty, książka, smocze jajo

→ **Cechy występujące u dwóch smoków:**
żółty, trzy rogi = poszukiwane kartoniki

Czyli są dwa poprawne kartoniki cech – żółty kolor i trzy rogi.

Podsumowanie rundy

- Runda kończy się gdy każdy z graczy ułożył oba swoje smoki lub gdy nikt już nie chce dokładać smoków.
- Gracze wspólnie sprawdzają wynik:
 - Za każdego smoka położonego na właściwym kartoniku (z najczęściej występującą cechą), gracz otrzymuje monetę, którą kładzie przed sobą.
 - Za każdego smoka położonego na niewłaściwym kartoniku (z cechą, która nie jest najczęściej występującą), gracz musi oddać jedną ze swoich monet - pod warunkiem, że ma monety. Moneta wraca do puli.

Nowa runda

- Każdy z graczy kładzie swoje dwa smoki przed sobą.
- Użyte w poprzedniej rundzie smocze karty są odkładane na bok.
- Gracz z lewej strony gracza odsłaniającego karty w poprzedniej rundzie podaje liczbę z przedziału od dwóch do sześciu. Następnie szybko odsłania odpowiednią liczbę kart i rozpoczyna się nowa runda poszukiwań!
- **Uwaga:** Jeśli na stosie kończą się karty, należy potasować odłożone karty i zrobić nowy stos.

Koniec gry:

Gra kończy się gdy jeden z graczy zbiera siedem monet. Gracz ten zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu jest wielu zwycięzców!



Wariant gry:

- W celu urozmaicenia gry włączamy dwie karty specjalne, które tasowane są razem z pozostałymi kartami.
- Jeśli wśród odśloniętych kart pojawi się karta specjalna, zasady w tej rundzie są odwracane! Zamiast szukać cech występujących u jak największej liczby smoków, szukamy tylko tych, które nie występują u żadnego smoka!



- **Cechy występujące u dwóch smoków:**
okulary
- **Cechy występujące u jednego smoka:**
żółty, niebieski, zielony, brak rogów, dwa rogi, trzy rogi, smocze jajo, kaptur, kamienie szlachetne, klucz, miecz, buty
- **Cechy nie występującego żadnego smoka:**
czerwony, jeden róg, książka = poszukiwane kartoniki

Uwaga! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Niebezpieczeństwo uduszenia. Zachowaj adres.



W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:
Kluwi s.c. • ul. Żeromskiego 14/15 • 05-500 Piaseczno
www.piatnik.pl

170.306.24

