

AKADEMIA SMOCZYCH WRÓT

INSTRUKCJA



Witaj w Akademii Smoczych Wrót, jedynym na świecie miejscu, w którym garbaty syn kowala stanie się niepokonanym wojownikiem, a zezowata córka bednarza przemieni w szanowaną czarodziejkę o niebywalej urodzie. Właśnie rozpoczynamy nowy rok szkolny, a Ty stajesz na czele jednego z tutejszych Domów.

Tylko najlepsi dostąpią zaszczytu przekroczenia legendarnych Smoczych Wrót i odkrycia związanej z nimi tajemnicy. Mówi się, że skrywają one wiedzę, za którą niejeden byłby w stanie zabić.

Są też tacy, którzy twierdzą, że jedynym, co tam odnajdziecie, będzie stary śmierzący loch, a w nim kilka pustych beczek po kiszonce. Tak oczywiście twierdzą złośliwcy. Jeden ze zwolnionych już profesorów opowiada z kolei, że tak naprawdę Akademia to tylko przykrywka dla sekty zamierzającej przywołać na świat demona, a uczniowie są składani w ofierze ku jego chwale. Tylko czy warto zwracać uwagę na bajania starego szaleńca? Jak by nie było, warto to chyba sprawdzić osobiście?

Zarządzaj zatem swoim Domem najlepiej jak potrafisz. Rekrutuj adeptów i zatrudniaj profesorów, wznosź budynki, odkrywaj zakamarki ćwiczebnych podziemi, dokonuj magicznych odkryć, kształć swoich uczniów, by portrety najlepszych spośród nich mogły ozdobić ściany galerii chwały. Wszystko to w trakcie pięciu ekscytujących tur, po zakończeniu których podliczysz punkty prestiżu i przekonasz się, czy ten rok nie poszedł na marne.

Kości w dłoń i powodzenia!

SPIS TREŚCI

Spis treści	2
Zawartość pudełka	2
Przygotowanie gry	4
Przebieg tury	6
Rozgrywka	6
<i>Faza przygotowań</i>	6
<i>Faza dochodu</i>	6
<i>Faza rzutu kośćmi</i>	6
<i>Faza akcji</i>	7
<i>Faza porządkowania</i>	7
<i>Faza punktacji</i>	7
Dostępne akcje	8
<i>Akcja darmowa</i>	10
Profesje	10
Karty Zaklęć	11
Tworzenie puli kości	12
Puchary i pieczęcie	12
Zakończenie rozgrywki	12
<i>Faza punktacji</i>	12
Wariant z dodatkową kością akcji wspólnych	13
Budynki	13
Twórcy	16

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

* Niniejsza instrukcja.

* Plansza główna ①.

* 4 plansze graczy ②.

* Kartonowe żetony i płytki:

- 12 żetonów Poziomów ③,
- 12 żetonów Mistrzostwa ④,
- 30 żetonów Profesji (Magów ⑤, Łotrów ⑥ i Wojowników ⑦),
- 44 żetony Adeptów (po 3 w każdym z kolorów graczy i 32 neutralne) ⑧,
- 30 żetonów Profesorów (po 3 w każdym z kolorów graczy i 18 neutralnych) ⑨,
- 36 płytek Budynków ⑩,
- 16 żetonów Chochlików ⑪,
- 36 żetonów monet (o wartościach 1 i 5) ⑫,

* 50 kart Zaklęć ⑬,

* 4 karty pomocy gracza, zawierające przebieg tury, zasoby startowe oraz końcowe podliczenie punktów ⑭,

* 16 drewnianych sześciątów (w 4 kolorach graczy) ⑮,

* 16 drewnianych dysków (w 4 kolorach graczy) ⑯,

* 21 kości (po 3 w każdym kolorze gracza ⑰, 8 kości neutralnych ⑱, 1 kość akcji wspólnych ⑲),

* 2 drewniane kolumny (znacznik tury i znacznik Pierwszego Gracza) ⑳.

Cześć! Nazywam się Gilbert i jestem Chochlikiem (pewnie już to wiesz – zdradza mnie kształt uszu). Jeśli czytasz te zasady po raz pierwszy, to pamiętaj, by przy okazji rzucić okiem na moje notatki. Pomogą ci poczynić pierwsze kroki w prowadzeniu twojego domu Adeptów!





PRZYGOTOWANIE GRY

1. Rozłóż planszę główną i umieść ją na środku stołu. Jeśli gracze po raz pierwszy, ostrożnie wypchnij żetony z arkuszy i podziel je według typów.

2. Umieść wszystkie żetony Chochlików na obszarze Wieży Chochlików na planszy głównej 1. Wszystkie pozostałe znaczki, żetony i płytki umieść obok planszy głównej. Przetasuj karty Zaklęć i umieść je jako zakryty stos na odpowiednim miejscu planszy głównej 2.

3. Przetasuj wszystkie trzy typy żetonów Profesji i umieść losowo po jednym na każdym polu Profesji na planszy głównej 3. Na

każdym polu Profesji powinien znaleźć się losowy, odkryty żeton, pasujący typem do typu pola 3A 3B 3C. Następnie, w ten sam sposób, rozmieść na planszy żetony Poziomów i Mistrzostwa 4. Wszystkie niewykorzystane żetony Profesji, Poziomów i Mistrzostwa odłóż z powrotem do pudełka – nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

4. Wymieszaj neutralne żetony Adeptów, tworząc zakryty stos i umieść go na oznaczonym obszarze planszy. Umieść po jednym odkrytym żetonie na każdym polu Adepta na planszy głównej 5. Jeśli będziecie grać w dwie lub trzy osoby, nie umieszczaj żetonów na polach oznaczonych liczbą 4+ 5A. Pozostałe żetony Adeptów umieść w zakrytym stosie obok planszy. Następnie, w ten sam sposób, rozmieść na planszy żetony Profesorów 6.

5. Umieść płytki Budynków obok planszy w zasięgu wszystkich graczy 7. Gracze mogą dowolnie przeglądać dostępne Budynki. Jeśli gracze w trójkę lub czwórkę, usuń z gry halę trofeów (to jeden z największych Budynków – ten z numerem 19), odkładając ją z powrotem do pudełka.



Hala Trofeów, z której korzysta się tylko w grze dwuosobowej.

6. Podaj każdemu graczowi planszę gracza (w czasie pierwszej rozgrywki wszystkie plansze należy umieścić na stronie A 8 – ze stron oznaczonych literą B najlepiej korzystać, gdy trochę już poznacie grę) oraz wszystkie żetony startowych Adeptów, drewniane sześciany i dyski w wybranym przez gracza kolorze. Każdego z Adeptów należy umieścić w przeznaczonym do tego Budynku, nadrukowanym na planszy gracza 9. Każdy z graczy powinien wybrać dwóch z trzech startowych Profesorów i umieścić ich na swojej planszy gracza 10, a trzeciego odłożyć do pudełka 11. Wybranych Profesorów umieszczamy w odpowiednich Budynkach na planszy gracza 10.

Każdy ze startowych Profesorów dodaje +1 do jednej z cech domu. Wybierając startowego Profesora warto zastanowić się, które z tych cech chcemy na początku podwyższyć. Jeśli przy swoim stole zasiadają gracze początkujący, wytłumacz wszystkie zasady gry, zanim dokonają wyboru startowych Profesorów.



Wszyscy gracze powinni teraz rozmieścić swoje sześciany (na planszy gracza):

- * na wartości „0” na torach cech: Magii, Sprytu i Krzepy. Następnie każdy z graczy powinien dostosować wartości cech zgodnie z premiami, jakie zapewniają wybrani przed chwilą Profesorowie 12,
- * na polu startowym toru utrzymania 13.

Wszyscy gracze powinni rozmieścić swoje dyski (na planszy głównej):

- * obok toru podstępów 14,
- * obok toru kolejności graczy 15,
- * na startowym polu ćwiczebnych podziemi 16,
- * na polu „6” toru prestiżu 17.

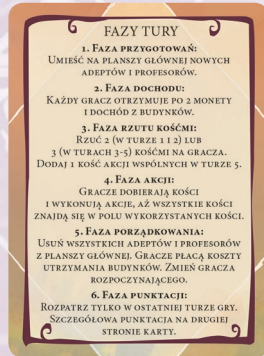
7. Każdy z graczy powinien następnie umieścić 2 kości w swoim kolorze na odpowiednim polu swojej planszy gracza 18. Trzecią kość należy umieścić w puli aktywnych kości na planszy głównej 19. Następnie w puli aktywnych kości należy umieścić tyle neutralnych (białych) kości, ilu graczy bierze udział w rozgrywce 20. Specjalną kość akcji wspólnych oraz nieużywane kości neutralne należy umieścić obok planszy głównej 21.



PRZEBIEG TURY

Rozgrywka w *Akademii Smoczych Wrót* toczy się przez 5 tur. Każda tura dzieli się na pięć faz, z wyjątkiem ostatniej tury, w której należy rozegrać specjalną, szóstą fazę liczenia punktów prestiżu:

1. Faza przygotowań
2. Faza dochodu
3. Faza rzutu kośćmi
4. Faza akcji
5. Faza porządkowania
6. Faza punktacji




Karta pomocy gracza

ROZGRYWKA

Poniżej znajduje się szczegółowy opis każdej z faz gry.

1. FAZA PRZYGOTOWAŃ

Puste pola Profesorów i Adeptów na planszy głównej należy wypełnić żetonami, dociągniętymi z odpowiednich stosów. W przypadku rozgrywki dwu- i trzyosobowej pola oznaczone liczbą 4+  powinny pozostać puste. Odrzucone żetony Adeptów i Profesorów należy umieszczać w odkrytych stosach obok planszy głównej. Jeśli wyczerpie się któryś z zakrytych stosów żetonów, należy przetasować odpowiednie odrzucone żetony, by utworzyć z nich nowy stos.



Pola Profesorów i Adeptów wykorzystywane tylko w rozgrywce czteroosobowej.

W czasie pierwszej tury gry tę fazę należy pominąć.

2. FAZA DOCHODU

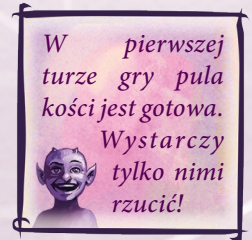
Każdy gracz otrzymuje 2 monety. Pamiętaj, że niektóre Budynki na twojej planszy gracza mogą dostarczać ci monety lub Chochliki w fazie dochodu.

3. FAZA RZUTU KOŚCMI

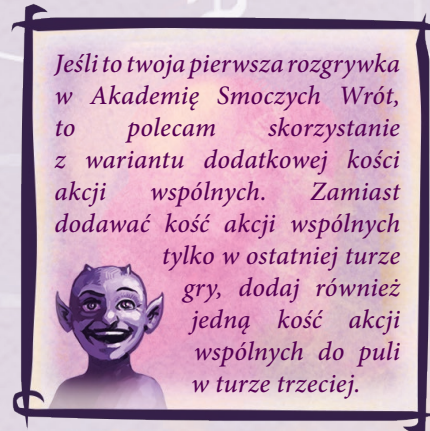
Gracz rozpoczynający (posiadacz znacznika Pierwszego Gracza) tworzy nową pulę kości, rzuca nimi i umieszcza na polu aktywnych kości na planszy głównej.

- * W turach 1 i 2: rzuć 2 kośćmi na gracza (4 kośćmi przy 2 graczach, 6 kośćmi przy 3 graczach, 8 kośćmi przy 4 graczach).
- * W turach 3 i 4: rzuć 3 kośćmi na gracza (6 kośćmi przy 2 graczach, 9 kośćmi przy 3 graczach, 12 kośćmi przy 4 graczach).
- * W turze 5: rzuć 3 kośćmi na gracza (6 kośćmi przy 2 graczach, 9 kośćmi przy 3 graczach, 12 kośćmi przy 4 graczach) oraz 1 kością akcji wspólnych.

Pula kości zawsze zawierać będzie co najmniej jedną kość w kolorze każdego z uczestników rozgrywki. Jedną z akcji pozwala dodatkowo zastąpić kość neutralną swoją własną kością (z planszy gracza). Kości graczy, które znajdują się poza planszami graczy, zawsze powinny zatem trafić do puli aktywnych kości, zanim zostanie ona uzupełniona kośćmi neutralnymi. Tym samym możliwa jest sytuacja, w której w niektórych turach w puli w ogóle nie będzie kości neutralnych.



Kości akcji wspólnych nigdy nie wlicza się do wielkości puli i nigdy nie można zamienić jej na kość gracza.

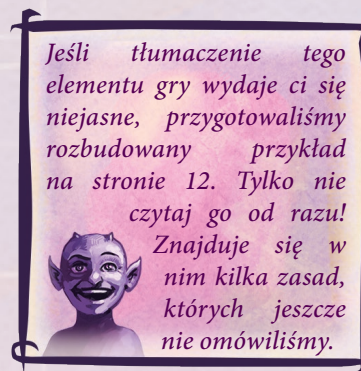


Przykład 1

W turze pierwszej rozgrywki trzyosobowej (gracza Czerwonego, Niebieskiego i Zielonego), pula kości składać się będzie z 6 kości: 1 czerwonej, 1 niebieskiej, 1 zielonej i z 3 kości neutralnych (białych).



Przykład puli kości.



4. FAZA AKCJI

Faza akcji podzielona jest na aktywacje poszczególnych graczy. Gracz rozpoczynający (posiadający znacznik) staje się pierwszym aktywnym graczem i dobiera jedną kość z pola aktywnych kości ①, wykonuje jedną z akcji przedstawionych na planszy głównej, a następnie umieszcza kość na polu wykorzystanych kości na planszy głównej ②. Po wykonaniu akcji, kolejnym aktywnym graczem staje się gracz siedzący po lewej stronie Pierwszego Gracza (a potem ten siedzący po jego lewej stronie, i tak dalej).



Pula kości aktywnych i wykorzystanych.

Aby wykonać akcję, wybierz z puli aktywnej kość o wartości, która będzie zgodna z przedstawioną na planszy głównej wartością akcji, którą chcesz wykonać. Przed wykonaniem akcji możesz odłożyć na obszar Wieży Chochlików jeden lub więcej żetonów Chochlików. Za każdy tak odrzucony żeton Chochlika możesz zmienić wartość możliwej akcji o +1 lub -1.

Uwaga! Wartość „6” można za pomocą jednego żetonu Chochlika zamienić na „1”, a wartość „1” na wartość „6”.

Wybraną kość najlepiej umieścić przed sobą na czas wykonywania akcji. Jak za chwilę zobaczysz, czasem dzięki wybranej przez gracza kości, pozostali gracze również będą mogli wykonać akcje. Aby potem nie pomylić kolejności graczy, najlepiej w ten prosty sposób „oznaczyć” osobę, która wybrała kość.



Jeśli wybierzesz z aktywnej puli kość w kolorze innego gracza, gracz ten będzie mógł również wykonać akcję z jej użyciem. Gdy aktywny gracz zakończy już swoją akcję, właściciel kości może natychmiast wybrać i wykonać akcję odpowiadającą wartości na kości. Wszelkie zmiany wartości kości dokonane przez gracza, który tę kość pobrał, nie są później uwzględniane: każdy z graczy zmienia Chochlikami wartość kości tylko dla siebie.

Przykład 2

Gracz Niebieski wybrał kość gracza Czerwonego. Wartość na kości to 6, ale Niebieski postanowił odrzucić żeton Chochlika, by wykonać akcję o wartości 5. Po akcji Niebieskiego gracz Czerwony decyduje się zmienić wartość na kości z 6 na 1 za pomocą jednego żetonu Chochlika.

Jeśli którykolwiek z graczy wybierze kość akcji wspólnych, wszyscy gracze, zaczynając od gracza wybierającego, wykonują akcję zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Dokładny opis wszystkich akcji znajduje się w rozdziale **Dostępne akcje**.

Za pozwoleniem, pragnę doradzić, by przy wybieraniu kości kierować się przede wszystkim akcją, którą samemu chce się wykonać. Chociaż biorąc „cudzą” kość pozwalasz przeciwnikowi na wykonanie akcji, to zwykle ostatecznie ktoś inny wybierze twoją kość, więc i ty otrzymasz dodatkową akcję.



5. FAZA PORZĄDKOWANIA

Faza akcji kończy się natychmiast, gdy ostatnia z kości aktywnych zostanie umieszczona w polu wykorzystanych kości na planszy głównej. Następnie należy usunąć wszystkich Profesorów i Adeptów z planszy głównej.

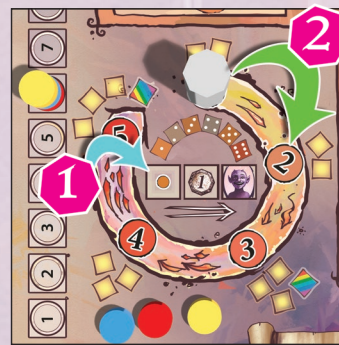
Teraz każdy z graczy musi opłacić koszty utrzymania swoich Budynków. Tor utrzymania ① wskazuje liczbę monet, które należy zapłacić za Budynki ②.



Tor utrzymania i jego koszt na planszy gracza.

Za każdą monetę, której gracz nie chce lub nie może zapłacić, traci 2 punkty prestiżu. Jeśli gracz ma 0 punktów prestiżu, to musi zapłacić za utrzymanie w monetach. Jeśli gracz nie posiada dość monet, by opłacić koszty, musi odrzucić wszystkie posiadane monety. Jeśli gracz nie ma już monet i punktów prestiżu, nie musi płacić kosztów utrzymania.

Po opłaceniu kosztów należy przyrzeć się torowi kolejności graczy. Znacznik Pierwszego Gracza trafia do gracza z dyskiem na najwyższej (najbardziej wysuniętej w lewo) pozycji toru ①. Pozostałe dyski należy zignorować. Jeśli na torze kolejności graczy nie umieszczono żadnych dysków, znacznik Pierwszego Gracza



Tor kolejności graczy.

przechodzi w ręce następnego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Wszystkie dyski należy usunąć z pól toru kolejności graczy ②.

6. FAZA PUNKTACJI

Tę fazę rozgrywa się wyłącznie w ostatniej rundzie gry. Jej opis znajduje się w rozdziale **Zakończenie rozgrywki**.

DOSTĘPNE AKCJE

Poniżej znajduje się opis akcji, które mogą wykonywać gracze. Akcje przedstawiono na planszy głównej, a każdej z nich przypisano jedną lub więcej wartości na kościach. Każdą z akcji można wykonać dowolną liczbą razy, z wyjątkiem akcji zmiany Pierwszego Gracza, którą każdy z graczy może wykonać tylko raz – o ile są jeszcze dostępne miejsca na dyski graczy.

1 WARTOŚCI:

OPIS AKCJI:

Zastąp białą kość w polu wykorzystanych kości na planszy głównej jedną ze swoich kości z planszy gracza. Nie możesz wykonać tej akcji, jeśli nie posiadasz już kości w swoim kolorze lub jeśli w polu wykorzystanych kości nie ma kości neutralnych.

Pamiętaj, że kość, z której korzystasz, trafi do puli kości wykorzystanych dopiero po tym, jak wykonasz swoją akcję. Dlatego nie możesz zamienić kości właśnie wybranej na



kość ze swojej planszy, bo nie ma jej jeszcze w polu wykorzystanych kości.

2 WARTOŚCI:

OPIS AKCJI:

Pobierz liczbę monet równą wartości użytej kości (2, 3 lub 4 monety).

3 WARTOŚCI:

OPIS AKCJI:

Zapłać 3 monety, by natychmiast otrzymać 1 punkt prestiżu **albo** zapłać 7 monet, by natychmiast otrzymać 3 punkty prestiżu.

4 WARTOŚCI:

OPIS AKCJI:

Wybierz jednego z dostępnych Adeptów lub zapłać 1 monetę, by dociągnąć Adepta ze szczytu zakrytego stosu, a następnie umieść dobrany żeton na swojej planszy gracza. Adeptów można umieszczać wyłącznie na odpowiednich Budynkach na planszy gracza. Jeśli nie masz wolnego miejsca, musisz odrzucić albo jednego z posiadanych Adeptów, albo Adepta właśnie dobrane.

5 WARTOŚCI:

OPIS AKCJI:

Wybierz jednego z dostępnych Profesorów lub zapłać 2 monety, by dociągnąć Profesora ze szczytu zakrytego stosu, a następnie umieść dobrany żeton na swojej planszy gracza. Profesorów można umieszczać wyłącznie na odpowiednich Budynkach na planszy gracza. Jeśli nie masz wolnego miejsca, musisz odrzucić albo jednego z posiadanych

Profesorów, albo Profesora właśnie dobrane. Każdy z Profesorów dodaje wartości swoich cech (Magii, Sprytu i Krzepy) do cech domu, więc po wybraniu nowego Profesora lub odrzuceniu poprzedniego, musisz dostosować wartości na swoich torach cech.

Niektórzy Profesorowie pozwalają ci wziąć monety lub otrzymać punkty prestiżu w ramach jednorazowej premii. Odrzucenie dowolnego Profesora oznacza, że nie będzie już dodawał swoich cech do cech twojego domu, ale premii jednorazowych (monet i prestiżu) nie zwraca się po odrzuceniu Profesora, który je zapewnił.

6 WARTOŚCI:

OPIS AKCJI:

Wybierz jeden z dostępnych Budynków i umieść go na swojej planszy gracza. Za każdy kwadrat zajmowany przez Budynek (rozmiaru 1, 2 lub 3 kwadratów) musisz zapłacić 2 monety i przesunąć swój znacznik na torze utrzymania o jedno pole w dół. Za każdy kwadrat nowego Budynku otrzymujesz również 1 punkt prestiżu.

Gracz nigdy nie może wznieść Budynku, którego nie będzie w stanie umieścić na terenie swojego domu (na planszy gracza) w całości i bez zakrywania innych Budynków (włącznie z tymi nadrukowanymi). Każdy Budynek umożliwi graczowi skorzystanie z jednego lub kilku specjalnych zdolności, dokładnie opisanych w rozdziale **Budynki**.

Po zakryciu pola z jednorazową premią (np. +1 moneta, +1 Chochlik, +1 Krzepy, itd.), natychmiast ją otrzymujesz. Weź odpowiedni żeton lub kartę albo przemieść jeden ze swoich znaczników na odpowiednim torze cechy na twojej planszy gracza.

7 WARTOŚCI:

OPIS AKCJI:

Przemieść swój dysk na torze ćwiczebnych podziemi o 1, 2 lub 3 pola do przodu (w zależności od wartości wykorzystanej kości) i otrzymaj premię z każdego pola, na jakie przemieścił się po drodze twój znacznik. Jeśli twój dysk znalazł się na ostatnim polu podziemi, przemieść go natychmiast na najwyższe pole, niezajęte przez dysk innego gracza. Na końcu gry otrzymasz dodatkowe punkty, zależne od pozycji twojego dysku na torze (lub w skarbcu).

8 WARTOŚCI:

OPIS AKCJI:

Umieść swój dysk na pustym polu na torze kolejności graczy. Jeśli wydrukowano na nim premię (1 Chochlik lub 1 moneta), natychmiast weź stosowny żeton. Jeśli twój znacznik znajduje się już na jednym z pól toru lub jeśli wszystkie pola są zajęte, nie możesz wykonać tej akcji.

9 WARTOŚCI:

OPIS AKCJI:

Wybierz Profesję dla jednego ze swoich Adeptów. Dokładny opis Profesji i procesu otrzymywania żetonów Profesji znajdziesz poniżej.

AKCJA DARMOWA

Dodatkowo, raz na aktywację (czyli ilekroć przychodzi twoja kolej na wybranie kości), zaraz przed wybraniem kości akcji, możesz zapłacić 4 monety, by wziąć z Wieży Chochlików jeden żeton Chochlika.

PROFESJE



Wybór Profesji dla twoich Adeptów to kluczowy element gry *Akademii Smoczycich Wrót*. Wykonując tę akcję, postępuj zgodnie z poniższymi punktami:

- Wybierz jednego z Adeptów na swojej planszy gracza oraz żeton Profesji, który chcesz otrzymać. Każda Profesja (Mag, Łotr, Wojownik) powiązana jest z jedną cechą (Magia, Spryt, Krzepa). Aby móc wybrać konkretną karierę dla Adepta, ten musi posiadać przynajmniej 1 punkt odpowiedniej cechy (wydrukowany na żetonie). Każdą Profesję cechuje również poziom – im wyższy, tym trudniejszy do zdobycia 1 2 3.
- Dodaj wartości swoich torów cech do wartości cech wybranego Adepta.
- Porównaj wartości cech swojego Adepta powiększone o wartości cech twojego domu z wartościami przedstawionymi na żetonie Poziomu. Górna (większa) wartość **A** to minimum cechy przypisanej do wybranej Profesji (dla Profesji Wojownika będzie to zatem Krzepa, dla Profesji Łotra Spryt, a dla Profesji Maga – Magia). Wartość tej cechy Adepta powiększona o wartość cechy domu (z planszy gracza) musi być równa lub wyższa od tej liczby. Dolne (mniejsze) liczby wyznaczają minimalne wartości dwóch pozostałych cech Adepta **B** (również powiększonych o cechy twojego domu). Jeśli którakolwiek (lub obie) z tych wartości są zbyt niskie, możesz dopłacić różnicę w monetach, płacąc 1 monetę za każdy 1 brakujący punkt cechy. Dopłacanie monetami do wymaganej wartości cechy głównej **jest zabronione** (nadal można jednak korzystać z cech swojego domu).



Rozmieszczenie żetonów Profesji na planszy głównej.

Przykład 3

Gracz Niebieski chce wziąć żeton Profesji maga 1 poziomu 1, korzystając z Adepta 2 posiadającego cechę Magia o wartości 1 2A, cechę Krzepa o wartości 1 2B i cechę Spryt o wartości 0 2C. Profesja wymaga od Adepta posiadania wartości 3 dla cechy głównej (którą jest Magia) oraz wartości 2 dla każdej z dwóch pozostałych cech (czyli Krzepy i Sprytu) 3. Gracz Niebieski spogląda na swoją planszę: z torów cech otrzymuje +2 Magii 4, +2 Krzepy 5 i +1 Sprytu 6. Suma Magii (1+2=3) spełnia wymagania żetonu Poziomu. Krzepa (1+2=3) nie tylko spełnia, ale i przekracza wymaganą wartość 2. Niestety, Sprytu jest o 1 za mało, więc Niebieski odrzuca natychmiast 1 monetę, aby opłacić różnicę, a wybrany wcześniej Adept zostaje Magiem.



Przykład 3.

- Jeśli wybierasz Profesję poziomu 2 lub poziomu 3, musisz dodatkowo spełnić wymagania żetonu Mistrzostwa 1. Żeton Mistrzostwa wymaga posiadania 1 2 lub 2 3 żetonów odpowiednich Profesji. Niektóre żetony Mistrzostwa są puste 4. Oznacza to, że nie wprowadzają dodatkowych wymagań. Ostatnim typem żetonu Mistrzostwa jest żeton wymagający posiadania jednego lub dwóch żetonów Profesji takich samych jak ten, który gracz właśnie zdobywa 5.



Przykłady żetonów Poziomych (od lewej: rewers i awers żetonu Poziomu pierwszego, drugiego i trzeciego).



Przykłady żetonów Mistrzostwa (od lewej): żeton Mistrzostwa poziomu drugiego (rewers i dwa awersy), żeton Mistrzostwa poziomu trzeciego: rewers i dwa awersy.




Przykład 3 - ciąg dalszy ze strony 10.

5. Jeśli udało ci się spełnić wszystkie wymagania, natychmiast otrzymaj nagrodę przypisaną do obszaru, w którym znajduje się żeton Profesji (punkty prestiżu, monety i Chochliki), a następnie przemieść ten żeton na swoją planszę gracza, umieszczając go na jednym z dostępnych pól. Jeśli zakryjesz premię jednorazową (np. +1 monetę, +1 Magii, +1 Krzepy), natychmiast ją otrzymaj: doberz odpowiednią kartę lub żeton, albo przemieść odpowiedni znacznik na jednym ze swoich torów cech. Dodatkowo, otrzymujesz nagrodę wydrukowaną na właśnie pobranym żetonie Profesji:

- * Mag pozwala na dobranie karty Zaklęcia z wierzchu talii. Opis działania kart Zaklęcia znajdziesz poniżej.
- * Wojownik zapewnia natychmiastowy przyływ monet lub prestiżu. Może również zapewnić ci złoty, srebrny lub brązowy puchar, za które otrzymasz punkty po zakończeniu gry.
- * Łotr pozwala ci ruszyć swój dysk o 1 lub 2 pola na torze podstępów, a czasem zapewnia żeton Chochlika. Na niektórych żetonach Łotrów wydrukowano również pieczęcie, z których korzysta się wyłącznie w celu rozsądzania remisu na torze podstępów na zakończenie gry.

6. Na koniec **odrzuć wykorzystany żeton Adepta ze swojej planszy gracza.**

Czasami łatwo zapomnieć o konieczności odrzucenia Adepta. Głowa do góry! Istnieje prosty sposób zapamiętania tej smutnej konieczności. Wyobraź sobie po prostu, że Adept zakończył naukę i stał się prawdziwym Łotrem, Magiem lub Wojownikiem, a jego niezwykle dokonanie trafia jako obraz na twoją ścianę sław. Adepci potrafią wiele, ale rzadko są w stanie być w dwóch miejscach na raz!




KARTY ZAKLĘĆ



Karty Zaklęcia możesz zagrywać ilekroć przychodzi twoja kolej wykonania akcji (czyli po dobraniu kości lub gdy otrzymujesz możliwość wykonania akcji). Po zagranie karty Zaklęcia, umieść ją zakrytą na spodzie talii. Każdy z graczy może posiadać maksymalnie 2 karty Zaklęcia na ręce. Jeśli na twojej ręce znajdzie się więcej kart, nadwyżkę musisz natychmiast zagrać lub odrzucić (umieścić na spodzie talii bez rozgrywania efektu karty).

Jeśli nie wiesz dokładnie jak to działa, to pozwól, że trochę ci pomogę. Kiedy dobierasz nową kartę, posiadając już dwie karty na ręce, możesz odrzucić lub zagrać którąkolwiek z posiadanych obecnie trzech kart. Jeśli natomiast masz dobrać więcej niż jedną kartę, doberz najpierw wszystkie karty, które masz otrzymać, a dopiero potem zdecyduj, co się stanie z nadwyżką.



Niektóre karty Zaklęcia musisz zagrać natychmiast. Tych kart nie możesz zatrzymać ani odrzucić bez rozpatrzenia ich efektów. Jeśli dobierzesz więcej niż jedną kartę natychmiastową, możesz wybrać kolejność, w jakiej je rozegrasz.

W sytuacji, gdy nie możesz rozegrać efektu karty natychmiastowej (na przykład karty, która wymaga wzniesienia Budynku, a ty nie masz już miejsca na planszy), musisz ją pokazać innym graczom, a następnie odrzucić i dobrać nową kartę. Jeśli zajdzie taka konieczność, powtarzaj ten proces aż dociągniesz kartę, którą możesz zagrać lub zatrzymać.

TWORZENIE PULI KOŚCI



Jedną z akcji w grze pozwala zastępować neutralne (białe) kości z puli kości wykorzystanych kośćmi graczy. Po dokonaniu takiej podmiany, kość neutralną należy usunąć z gry. Poniżej znajduje się rozszerzony przykład tworzenia puli kości, który pozwoli ci przyjrzeć się całości tego procesu.

Przykład 4

W pierwszej turze gry dwuosobowej Zielony gracz skorzystał z akcji, która pozwoliła mu podmienić jedną z wykorzystanych kości neutralnych na kość ze swojej planszy gracza. Gracz Niebieski nie skorzystał z tej akcji. Tworząc pulę kości w drugiej turze, gracz rozpoczynający wykorzysta zatem 2 kości zielone, 1 kość niebieską i 1 kość neutralną (białą). W puli znajdują się łącznie 4 kości (po 2 na gracza).

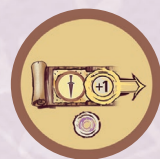
W drugiej turze gry żaden z graczy nie podmienił neutralnych kości na swoje. Tworząc pulę kości w turze trzeciej, gracz rozpoczynający wykorzysta zatem 2 kości zielone, 1 kość niebieską i 3 kości neutralne (białe). W puli znajdzie się łącznie 6 kości (po 3 kości na gracza).

W turze czwartej i piątej, każdy z graczy zamienił jedną z wykorzystanych kości neutralnych na kość w swoim kolorze. Tworząc pulę kości w ostatniej, piątej turze, gracz rozpoczynający wykorzysta 3 kości zielone, 2 kości niebieskie, 1 kość neutralną (białą) oraz 1 kość akcji wspólnych.


PUCHARY I PIECZĘCIE

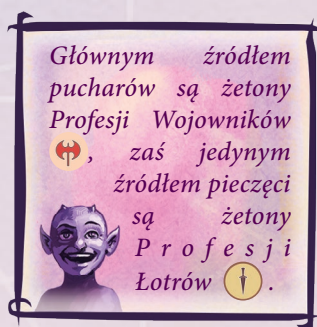


Na niektórych żetonach i na zajmowanych miejscach na planszy znajdują się puchary. W grze występują trzy rodzaje pucharów: złote, srebrne i brązowe. Z pucharów korzysta się wyłącznie na końcu gry, kiedy to mogą zapewnić posiadaczom dodatkowe punkty prestiżu



Przykład żetonu Łotrów z symbolem pieczęci.

Na niektórych żetonach pojawia się również symbol pieczęci . Podobnie jak puchary, pieczęcie przydają się jedynie na końcu gry. Nie zapewniają punktów, ale pozwalają rozstrzygnąć remis na torze podstępów.



















ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Po zamknięciu fazy porządkowania piątej tury gry, gracze rozgrywają specjalną fazę punktacji.

FAZA PUNKTACJI

Podliczając punkty prestiżu, gracze powinni postąpić wedle poniższej kolejności:

- * +1 punkt  za każde 5 monet .
- * +1 punkt  za każde 2 żetony Chochlików .
- * +1 punkt  dla posiadacza znacznika Pierwszego Gracza.
- * +1 punkt  za posiadanie największej liczby Budynków (niezależnie od rozmiarów). W przypadku remisu, wszyscy remisujący otrzymują 1 punkt prestiżu.
- * +1 punkt  za posiadanie największej liczby Adeptów . W przypadku remisu, wszyscy remisujący otrzymują 1 punkt prestiżu.
- * +1 punkt  za posiadanie największej liczby Profesorów . W przypadku remisu, wszyscy remisujący otrzymują 1 punkt prestiżu.
- * +2 punkty  za każdy zestaw 3 różnych żetonów Profesji (1 Wojownik , 1 Mag , 1 Łotr ).
- * Każdy gracz z dyskiem w skarbcu otrzymuje odpowiednią liczbę punktów prestiżu.
- * Każdy z graczy otrzymuje punkty prestiżu za pozycję na torze podstępów. Remis rozstrzyga liczba posiadanych symboli pieczęci na żetonach Profesji. Kolejny remis rozstrzyga kolejność graczy.
- * Każdy z graczy otrzymuje również punkty za puchary (każdy puchar można umieścić tylko w jednym zestawie):
 - +4 punkty  za każdy zestaw 3 identycznych pucharów (3 złotych, 3 srebrnych lub 3 brązowych),
 - +4 punkty  za każdy zestaw 3 różnych pucharów (1 złoty + 1 srebrny + 1 brązowy).
- * -1 punkt za każde niezabudowane pole na siatce Budynków na swojej planszy gracza (pola zadrukowane Budynkami nie są puste – pola na siatce z premiami są puste do momentu zabudowania).

Gracz z największą liczbą punktów prestiżu zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu, ten z remisujących, który ma najwięcej żetonów Profesji wygrywa. W przypadku kolejnego remisu, wygrywa gracz posiadający najwięcej Chochlików, a potem najwięcej monet. Jeśli nadal nie wyłoniono zwycięzcy, zwycięzcę spośród remisujących wyłania kolejność w turze.

WARIANT Z DODATKOWĄ KOŚCIĄ AKCJI WSPÓLNYCH

Aby ułatwić sobie rozgrywkę, oprócz dodawania kości akcji wspólnych tylko w turze piątej, dodaj również jedną w turze trzeciej (usuń ją po zakończeniu tury trzeciej).



Poniżej znajduje się lista wszystkich Budynków w grze *Akademia Smoczych Wrót*.



#1 MAŁE LABORATORIUM

Wielkość i kształt: 1
Liczba kafelków w grze: 3

OPIS:
Dodaj +1 do swojej Magii.



#5 KOMNATA PROFESORA

Wielkość i kształt: 1
Liczba kafelków w grze: 1

OPIS:
Zapewnia miejsce dla dodatkowego Profesora.



#2 MAŁA SZKOŁA FECHTUNKU

Wielkość i kształt: 1
Liczba kafelków w grze: 3

OPIS:
Dodaj +1 do swojej Krzepy.



#6 POKÓJ PUCHAROWY

Wielkość i kształt: 1
Liczba kafelków w grze: 1

OPIS:
Otrzymujesz 1 Chochlika lub 1 monetę w każdej fazie dochodu.

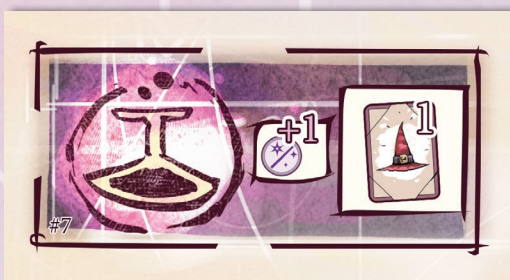


#3 MAŁA SALA GILDII

Wielkość i kształt: 1
Liczba kafelków w grze: 3

OPIS:
Dodaj +1 do swojego Sprytu.

#7 LABORATORIUM



Wielkość i kształt: 2
Liczba kafelków w grze: 3

OPIS:
Dodaj +1 do swojej Magii. Dobierz kartę Zaklęcia.



#4 TANIA KWATERA

Wielkość i kształt: 1
Liczba kafelków w grze: 1

OPIS:
Ten Budynek liczy się jako dodatkowy Adept na koniec gry.

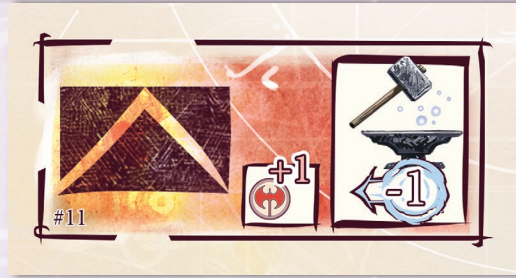
#8 SZKOŁA FECHTUNKU



Wielkość i kształt: 2
Liczba kafelków w grze: 3

OPIS:
Dodaj +1 do swojej Krzepy. Przesuń się naprzód o jedno pole na torze ćwiczebnych podziemi.

#11 MIECZNIK



Wielkość i kształt: 2
Liczba kafelków w grze: 1

OPIS:
Dodaj +1 do swojej Krzepy. Przesuń znacznik na torze utrzymania o 1 w stronę pola startowego.

#9 SALA GILDII



Wielkość i kształt: 2
Liczba kafelków w grze: 3

OPIS:
Dodaj +1 do swojego Sprytu. Natychmiast przesuwasz się o 1 pole naprzód na torze podstępów.

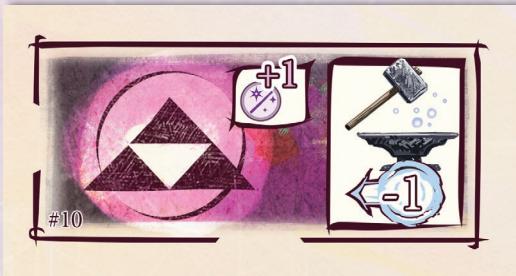
#12 ŚLUSARZ



Wielkość i kształt: 2
Liczba kafelków w grze: 1

OPIS:
Dodaj +1 do swojego Sprytu. Przesuń znacznik na torze utrzymania o 1 w stronę pola startowego.

#10 ALCHEMIK



Wielkość i kształt: 2
Liczba kafelków w grze: 1

OPIS:
Dodaj +1 do swojej Magii. Przesuń znacznik na torze utrzymania o 1 w stronę pola startowego.

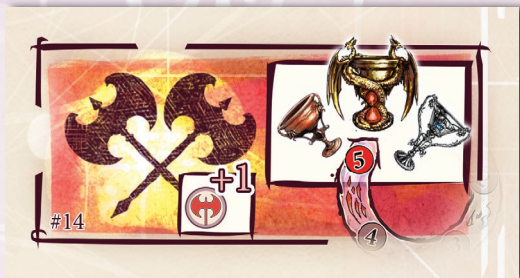
#13 KWATERA PROFESORA



Wielkość i kształt: 2
Liczba kafelków w grze: 1

OPIS:
Zapewnia miejsce dla dodatkowego Profesora. Przesuń znacznik na torze utrzymania o 1 w stronę pola startowego.

#14 GILDIA WOJOWNIKÓW



Wielkość i kształt: 2
Liczba kafelków w grze: 1

OPIS:

Dodaj +1 do swojej Krzepy. Na zakończenie gry ten Budynek liczy się jako 1 dowolny puchar.

#17 OGROMNY MAGAZYN

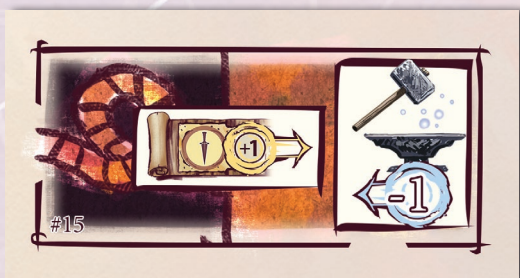


Wielkość i kształt: 3
Liczba kafelków w grze: 1

OPIS:

Natychmiast otrzymujesz 3 monety i 1 Chochlika. Otrzymujesz tyle punktów prestiżu, ile tur pozostało jeszcze do rozegrania (nie licząc obecnej). Przesuń znacznik na torze utrzymania o 1 w stronę pola startowego.

#15 KRYJÓWKA PRZEMYTNIKÓW



Wielkość i kształt: 2
Liczba kafelków w grze: 1

OPIS:

Natychmiast przesuwasz się o 1 pole naprzód na torze podstępów. Przesuń znacznik na torze utrzymania o 1 w stronę pola startowego.

#18 DOM BRACTWA



Wielkość i kształt: 3
Liczba kafelków w grze: 1

OPIS:

Ten Budynek liczy się jako dodatkowy Adept na koniec gry. Otrzymujesz tyle punktów prestiżu, ile tur pozostało jeszcze do rozegrania (nie licząc obecnej). Przesuń znacznik na torze utrzymania o 1 w stronę pola startowego.

#16 MAGICZNY TARG



Wielkość i kształt: 2
Liczba kafelków w grze: 1

OPIS:

Natychmiast otrzymujesz 2 monety i dobierasz dwie karty Zakłęcz. Dodaj +1 do swojej Magii.

#19 HALA TROFEÓW



Wielkość i kształt: 3
Liczba kafelków w grze: 1

OPIS:

Otrzymujesz 2 monety, jednego Chochlika lub jedną kartę Zakłęcia w każdej fazie dochodu. Budynek wykorzystywany tylko w grze dwuosobowej.

#20 ARENA WALK



Wielkość i kształt: 3
Liczba kafelków w grze: 1

OPIS:

Dodaj +1 do swojej Krzepy. Ten Budynek liczy się jako dodatkowy Adept na koniec gry.

#21 GOSPODA

Wielkość i kształt: 3L
Liczba kafelków w grze: 1

OPIS:

Ten Budynek liczy się jako dodatkowy Adept na koniec gry. Otrzymujesz 1 monetę i 1 Chochlika w każdej fazie dochodu.



#22 BIBLIOTEKA

Wielkość i kształt: 3L
Liczba kafelków w grze: 1

OPIS:

Dodaj +1 do swojej Magii. Zapewnia miejsce dla dodatkowego Profesora.



#23 TAJEMNA KOMNATA

Wielkość i kształt: 3L
Liczba kafelków w grze: 1

OPIS:

Dodaj +1 do swojego Sprytu. Zapewnia miejsce dla dodatkowego Profesora.



#24 GILDIA BUDOWNICZYCH

Wielkość i kształt: 3L
Liczba kafelków w grze: 1

OPIS:

Otrzymujesz 1 punkt prestiżu ilekroć inny gracz wzniesie Budynek wielkości 2 lub 3.



Projekt gry: Thomas Vande Ginste, Wolf Plancke
Rozwój gry: Błażej Kubacki, Andrei Novac
Zasady angielskie: Błażej Kubacki, Andrei Novac, Jakub Polkowski
Tłumaczenie na język polski: NSKN Games
Korekta i wersja finalna: Przystań Gier
Ilustracje: Odysseas Stamoglou
Opracowanie graficzne: Agnieszka Kopera
Wydanie angielskie: NSKN Games



PRZYSTAŃ GIER

© 2017 Przystań Gier Wszystkie prawa zastrzeżone. Więcej informacji o grze Akademia Smoczycy Wrót na naszej stronie internetowej www.przystangier.pl