PARK
SMOKÓW
INSTRUKCJA

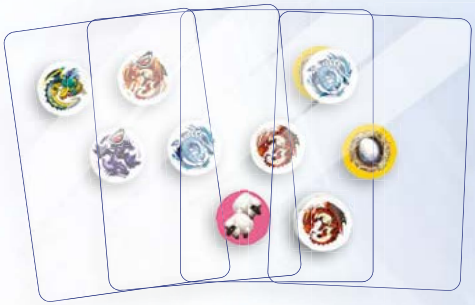
ELEMENTY GRY

plansza

sterowiec

15 wysp

60 kart smoków



Uwaga! Na kartach smoków znajduje się specjalna folia zabezpieczająca. Należy ją usunąć. Karty będą bardziej przejrzyste, a nadruk jeszcze lepiej czytelny. Polecamy jednak zrobić to po kilku rozgrywkach – wówczas łatwiej będzie zdjąć folię.

82 zwiedzających

- 42 o wartości 1 pkt
- 20 o wartości 5 pkt
- 20 o wartości 10 pkt

5 legendarnych smoków

5 ściągawek

PRZYGOTOWANIE GRY

A **Planszę** połóżcie na środku stołu.
B **Legendarne smoki** połóżcie w stosie na planszy, na szczycie góry.
C **Sterowiec** wsuńcie we wcięcie w planszy nad fioletowym smokiem.
D **Zwiedzających** połóżcie obok planszy.
E **Wyspy** potasujcie i rozdajcie graczom **po 3**. Będą one tworzyć **park gracza**. Wyspy połóżcie przed sobą, wybraną przez siebie stroną do góry. Pozostałe wyspy odłóżcie do pudełka.
F Każdy gracz bierze **zwiedzających o wartości 5** oraz **po 1 ściągawce** i kładzie przed sobą.
G **Karty smoków** potasujcie, rozdajcie graczom **po 4 karty**. Pozostałe połóżcie obok planszy.

CEL GRY

Podczas gry tworzycie swoje **parki rozrywki** – każdy z nich składa się z **3 wysp**. Główną atrakcją parków są **smoki**. Aby przyciągnąć gości, musicie zapewnić różnorodność smoków, odpowiednią ich liczbę oraz dostępność najpopularniejszych rodzajów smoków.

Rozgrywka będzie trwać **3 rundy** – każda z nich to inna pora roku: **wiosna**, **lato**, **jesień**. Wygra osoba, która zdobędzie **najwięcej punktów** za zwiedzających, którzy odwiedzili jej park.

Pory roku wskazuje **sterowiec**, przesuwany co rundę w prawą stronę.

wiosna lato jesień

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra opiera się na mechanice „draftu”. Polega ona na tym, że gracze trzymają w ręku karty, wybierają 1 z nich, a pozostałe przekazują sąsiadowi. Z otrzymanych kart ponownie wybierają 1 kartę, a pozostałe przekazują sąsiadowi. Za każdym razem gracze dostają i przekazują więc coraz mniej kart.

Rozgrywka trwa **3 rundy** (wiosna, lato, jesień), podczas których gracze prowadzą **rozbudowę parków**. A na koniec rundy wykonują poniższe działania: **ocena parków**, **odlot legendarnych smoków**, **pora karmienia**.

ROZBUDOWA PARKÓW

Wszyscy gracze równocześnie wykonują poniższe działania:

1. **Wybierają po 1 karcie smoka** spośród kart trzymanych w ręku i kładą je przed sobą obrazkiem do dołu.
2. Gdy wszyscy już wybiorą karty, gracze odkrywają je i **dokładają do parków** obrazkiem do góry:
   - Kartę smoka należy położyć na jednej ze swoich wysp. Gracz może wybrać dowolną z nich.
   - W trakcie gry na wyspach leżeć będzie coraz więcej kart smoków – kładzie się je zawsze na samej górze, jedna na drugiej.
   - Kart smoka nie można przekręcać i umieszczać na wyspie „do góry nogami" lub w poprzek.
3. Po dołożeniu kart do swoich parków gracze **przekazują pozostałe karty osobie z lewej strony**.

Z otrzymanych kart gracze ponownie **wybierają po 1 karcie smoka**, **dokładają je do parków**, a następnie pozostałe karty **przekazują osobie z lewej strony.**

Gra toczy się w taki sposób, aż gracze dołożą do swoich parków **3 karty smoków**. Ostatnią, czwartą kartę gracze odkładają do pudełka.

Umieszczenie karty na wyspie może spowodować poniższe efekty:

WYKLUŁO SIĘ MŁODE!

Smoki rzadko znoszą jajka. Jeszcze rzadziej rodzą się z nich młode, dlatego każde narodziny smoka przyciągają gości!

Jeśli **jajko** zostanie zasłonięte **dowolnym smokiem**, oznacza to, że w parku wykluło się młode. Gracz zdobywa **zwiedzających o wartości 2**.

Przykład: *Jajko zostało zasłonięte smokiem – gracz zdobywa zwiedzających o wartości 2.*

SMOCZA FURIA

Czasami smoki bywają nerwowe i agresywne. Wygląda to bardzo groźnie i zniechęca gości do pobytu w parku.

Jeśli **nerwowy smok** (z symbolem oka:) zostanie zasłonięty (wszystko jedno przez co!), wpada w szał. Gracz traci **zwiedzającego o wartości 1**.

Przykład: *Nerwowy fioletowy smok został zasłonięty – gracz traci zwiedzającego o wartości 1.*

Gdy każdy gracz dołoży do swoich parków **3 karty smoków**, **rozbudowa parków** się kończy.

OCENA PARKÓW

Parki graczy poddane zostają ocenie pod kątem atrakcyjności dla zwiedzających. Sprawdzana jest liczba smoków popularnych w danej porze roku (A), smoków żółtych (B), smoków niebieskich (C) oraz różnorodność smoków.

(A) SMOKI POPULARNE W DANEJ PORZE ROKU

Aktualną porę roku wskazuje **sterowiec**. W każdej porze roku popularnością cieszą się inne smoki. **Wiosną** sprawdza się liczbę smoków fioletowych, **latem** smoków zielonych, a **jesienią** smoków czerwonych.

Wszyscy gracze **zdobywają zwiedzających o wartości 2** za każdego smoka popularnego w danej porze roku, jakiego mają w swoich parkach.

B SMOKI ŻÓŁTE

Gracz, który ma w swoim parku więcej żółtych smoków niż inni gracze, zdobywa **legendarnego smoka**. Umieszcza go na jednej ze swoich wysp – na szczycie góry.

W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze zdobywają **po 1 legendarnym smoku**.

Jeśli nikt nie ma żółtego smoka w swoim parku, nikt nie zdobywa **legendarnego smoka**.

C SMOKI NIEBIESKIE

Gracz, który ma w swoim parku więcej niebieskich smoków niż inni gracze, zdobywa **zwiedzających o wartości 3**.

W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze zdobywają **po 3 zwiedzających**.

Jeśli nikt nie ma niebieskiego smoka w swoim parku, nikt nie zdobywa zwiedzających.

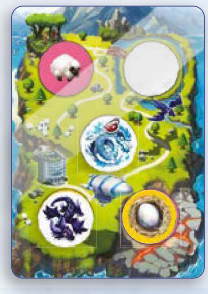
SMOKI RÓŻNEGO RODZAJU

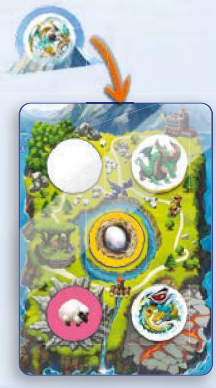
Dodatkowych zwiedzających można zdobyć **za zróżnicowanie smoków** znajdujących się na wyspach graczy. Gracze sprawdzają – **osobno dla każdej swojej wyspy** – **ile rodzajów smoków** się na niej znajduje.

Uwaga! Legendarny smok również jest brany pod uwagę jako 1 z rodzajów smoków. W zależności od liczby rodzajów smoków na wyspie gracze zdobywają odpowiednią liczbę zwiedzających:

Liczba rodzajów smoków	Liczba zdobytych zwiedzających
1	0
2	1
3	3
4	5
5	8
6	13

Przykład oceny popularności parku:
Na koniec wiosny park gracza wygląda następująco:





- *SMOKI POPULARNE WIOSNĄ (fioletowe): za 1 fioletowego smoka gracz zdobywa **zwiedzających o wartości 2**.*
- *SMOKI ŻÓŁTE: gracz ma w swoim parku 2 takie smoki. Remisuje w największej ich liczbie z innym graczem, każdy z nich umieszcza więc **legendarnego smoka** nad 1 ze swoich wysp.*
- *SMOKI NIEBIESKIE: gracz ma w swoim parku tylko 1 takiego smoka – inni gracze mają ich więcej, gracz nie zdobywa więc zwiedzających.*
- *SMOKI RÓŻNEGO RODZAJU:*
  - *Na wyspie po lewej gracz ma smoki 2 rodzajów (żółtego i zielonego) – zdobywa **zwiedzających o wartości 1**.*
  - *Na środkowej wyspie gracz ma smoki 2 rodzajów (niebieskiego i fioletowego) – zdobywa **zwiedzających o wartości 1**.*
  - *Na wyspie po prawej gracz ma smoki 3 rodzajów (legendarnego, zielonego i żółtego) – zdobywa **zwiedzających o wartości 3**.*

*Gracz zdobył więc **zwiedzających o wartości 7**.*

ODLOT LEGENDARNYCH SMOKÓW

Legendarne smoki to niezwykle majestatyczne, a zarazem bardzo płochliwe zwierzęta. Dlatego gdy tylko zostaną dostrzeżone przez zwiedzających, odlatują z parków.

Po sprawdzeniu rodzajów smoków na wyspach graczy wszystkie **legendarne smoki** wracają na szczyt góry na planszy.

PORA KARMIENIA

Smok jeść musi, a nie od dziś wiadomo, że jego przysmakiem są owce. Trzeba więc dbać o to, aby ich nie zabrakło. Smok głodny to smok zły. A nerwowy smok odstrasza zwiedzających.

Na koniec każdej pory roku smoki trzeba nakarmić. Służą do tego **owce** widoczne w parkach graczy. **Każdy smok powinien dostać 1 owcę.** Gracze liczą więc, ile mają smoków i owiec w swoich parkach.

- Jeśli liczba owiec jest większa lub równa liczbie smoków, oznacza to, że smoki zostały nakarmione.
- Jeśli liczba owiec jest mniejsza od liczby smoków, oznacza to, że nie wszystkie smoki zostały nakarmione. **Za każdego głodnego smoka gracz traci zwiedzającego o wartości 1.**

***Przykład:** W przykładzie na stronie 8 gracz ma w swoim parku **6 smoków** (legendarny smok odleciał przed porą karmienia) i **4 owce**. 2 smoki nie zostały nakarmione, z parku gracza ucieka więc 2 zwiedzających.*

NOWA RUNDA

Po nakarmieniu smoków przychodzi nowa pora roku. Gracze wykonują poniższe działania:

- **Sterowiec** należy przesunąć o 1 wcięcie w planszy w prawo.
- Każdy gracz dostaje **po 4 karty smoków**.
- W nowej rundzie ponownie gracze wykonują 4 działania: **rozbudowa parków**, **ocena parków**, **odlot legendarnych smoków**, **pora karmienia**.

Uwaga! Karty smoków leżące na parkach na koniec rundy zostają na swoich miejscach.

KONIEC GRY

Gra kończy się po zakończeniu trzeciej rundy, czyli **jesieni**.

Gracze liczą zdobyte punkty (dodają wartości żetonów zwiedzających). Zwycięzcą zostaje osoba z **największą liczbą punktów**.

W przypadku **remisu** wygrywa osoba mająca **więcej smoków** w swoim parku. Jeśli wciąż jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl • /NaszaKsiegarnia • nasza_ksiegarnia_gry

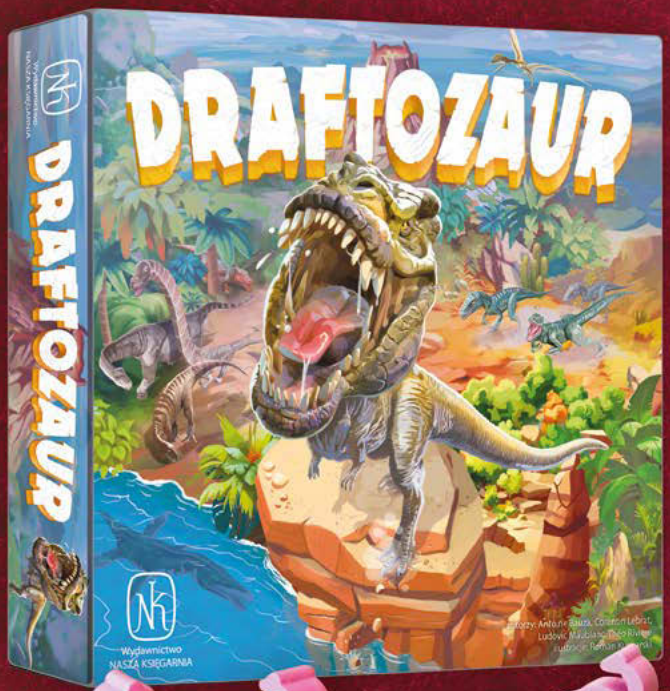
Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apteczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
© 2022 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

ankama

© 2022 Ankama products.
All rights reserved.

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Redakcja: Michał Zwierzyński, Jakub Mann
Marketing: Patrycja Jaworska, Karolina Burna
Korekta: Zuzanna Laskowska
DTP: Cezary Szulc

NAJLEPSZA RODZINNA GRA O DINOZAURACH!



2021
GRA ROKU dla DZIECI

2020 NAJLEPSZA GRA ROKU rekomendacja Niemcy
2020 EARLY GAMERS 1. MIEJSCE American Tabletop Awards, USA
2020 NAJLEPSZA GRA RODZINNA Protégez-Vous Francja
2019 NAJLEPSZA GRA RODZINNA Złota Palma Kanada
2019 NAJLEPSZA GRA RODZINNA Nagroda Sklepów z Grami, Francja
2019 NAJLEPSZA GRA RODZINNA nominacja Golden Geek, USA
2020 NAJLEPSZA GRA PLANSZOWA nominacja Francja
2020 NAJLEPSZA GRA RODZINNA nominacja USA
2020 NAGRODA PUBLICZNOŚCI Saint-Herblain Francja
2019 NAGRODA PUBLICZNOŚCI Festiwal Ludimania Francja
2019 NAGRODA FLIP Festiwal w Parthenay Francja
2019 NAJLEPSZA GRA RODZINNA nominacja, LYS Kanada
2019 SEAL OF APPROVAL The Dice Tower USA
2019 5 GOLDEN GAMES The Dice Tower USA
2019 TOP 8 GIER PLANSZOWYCH Smithsonian Magazine USA
2019 TOP 10 MAŁYCH GIER Gen Con USA

60 DREWNIANYCH PIONKÓW DINOZAURÓW!

8–108 LAT
2–5 GRACZY
25 MINUT

instrukcje wideo
gry.nk.com.pl