

# Smoki



правила гри

**Smoki** to trzecia część serii gier przenoszących graczy w świat baśniowych krain ze snów. Gry łączy nie tylko tematyka, lecz także wyjątkowa szata graficzna przygotowana przez **Marcina Minora**.

Każda z tych gier stworzona została w innym czasie i na różnych kontynentach. Każda ma też **inne zasady**, wspólnie tworzą jednak serię dostarczającą przyjemnej rozgrywki graczom w niemal każdym wieku.

- **SEN** to gra oparta na zasadach wielkiego hitu Rat-a-Tat Cat (USA, 1995) autorstwa **Monty'ego** i **Ann Stambler**, współzałożycieli amerykańskiej firmy Gamewright.
- **KRUKI** to polska edycja gry Odin's Ravens (Niemcy, 2002), której autorem jest **Thorsten Gimmler**, wieloletni redaktor w niemieckim wydawnictwie Schmidt Spiele, a od niedawna pracujący w firmie Ravensburger.
- **SMOKI** natomiast oryginalnie noszą tytuł Paper Safari (Korea Południowa, 2008), a jej autorem jest **Kevin Kichan Kim**, założyciel koreańskiej firmy Mandoo Games.

Jak więc widzicie, gry z tej serii łączą nie tylko oniryczny temat, piękne ilustracje i proste zasady. Wszystkie one zostały stworzone przez ludzi z ogromnym doświadczeniem w branży gier planszowych. Od nas gry otrzymały nowy temat i wyjątkową szatę graficzną, co tworzy z nich najpiękniejszą serię gier na rynku.

Życzę Wam dużo emocji podczas tworzenia swoich snów!

**Jarosław Basatyga**  
dyrektor ds. gier planszowych  
Wydawnictwo „Nasza Księgarnia”



## ЕЛЕМЕНТИ ГРИ

**52 карти:**

**40 країн драконів** (10 видів по 4 шт.)



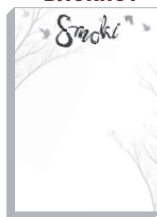
**12 країн воронів** (3 види по 4 шт.)



**12 жетонів дракона**



**Блокнот**



**Олівець**



## МЕТА ГРИ

Гравці відправляються в подорож країнами зі снів. Там можна зустріти драконів у різних формах і темних воронів. Мета гри – створити найкращий сон, тобто сон з **найменшою кількістю балів**.



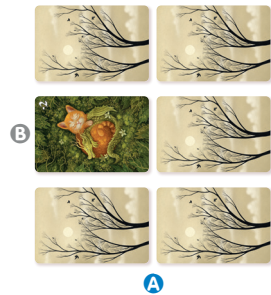
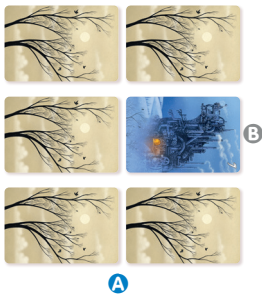
# ПІДГОТОВКА ГРИ

- A** Перемішайте **всі карти** і роздайте кожному **по 6 карт**. **Не дивіться, що на них!** Покладіть їх (зображенням вниз) **у два ряди**: по 3 карти в кожному. Ці карти створюють **сон гравця**.
- B** Потім **відкрийте по 1 будь-якій карті** зі свого сну.
- C** Покладіть **решту карт** в колоду (зображенням вниз). Назвемо її **закритою колодою**.
- D** Візьміть 2 карти з верху закритої колоди і покладіть їх поруч (зображенням вгору). Назвемо їх **відкритими колодами**.
- E** Покладіть **жетони дракона** збоку.

Покладіть **блокнот** і **олівець** назад у коробку – вони використовуються у варіантах гри, описаних в кінці посібника.

## Підготовка гри для 3 осіб:

Сон Патриції!



Сон Олі!



Сон Мартіна



# ХІД ГРИ

Гру розпочинає той, кому останньому снився дракон, або найстарший гравець. Він робить свій хід, а потім наступні гравці ходять за годинниковою стрілкою.

У свій хід гравець виконує **1 з нижченаведених дій:**

## **A** Бере карту з будь-якої відкритої колоди.

- Він кладе її до свого сну.
- Закінчується хід гравця. Гравець зліва починає свій хід.

## **B** Бере карту з закритої колоди.

- Якщо взята карта підходить гравцеві, він додає її до свого сну.
- Закінчується хід гравця. Гравець зліва починає свій хід.
- Якщо взята карта не підходить гравцеві, відкладає її на будь-яку відкриту колоду.
- Закінчується хід гравця. Гравець зліва починає свій хід.

## УВАГА!

Запам'ятайте наступні правила.

- Сон гравця повинен складатися з 6 карт протягом всієї гри.
- Додаючи карту до свого сну, гравець виконує наступні дії:
  - Він забирає 1 карту зі свого сну – кладе її (зображенням вгору) на будь-яку відкриту колоду. Забрати можна як відкриту, так і закриту карту.
  - На її місце він кладе карту (зображенням вгору) додану до сну.
- Карта, яку додають до сну, завжди розміщується зображенням вгору.
- Карта, яка кладеться на будь-яку відкриту колоду, завжди кладеться зображенням вгору.
- Якщо **закрита колода вичерпана**, перемішайте всі карти з відкритих колод. Потім складіть нову закритую колоду і відкрийте 2 карти зверху цієї колоди (дивись: **ПІДГОТОВКА ДО ГРИ**, пункти **C** і **D**).

## КРАЇНИ ВОРОНІВ

Ці карти дають гравцям додаткові можливості впровадити зміни у своїх снах. Кожна карта ворона має **особливу дію**. Гравець може використовувати її незалежно від того, взяв він її з закритої колоди чи відкритої.

- Якщо гравець **хоче використати карту** (її спеціальну дію або значення) :
  - додає її до свого сну,
  - виконує дії, описані нижче (якщо гравець хоче її використати),
  - хід гравця закінчився, і гравець ліворуч починає свій хід.
- Якщо гравець **не хоче використовувати карти**:
  - він кладе її на будь-яку відкриту колоду,
  - хід гравця закінчився, і гравець ліворуч починає свій хід.

## ВОРОНЯЧЕ КОЛО

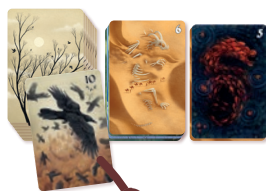
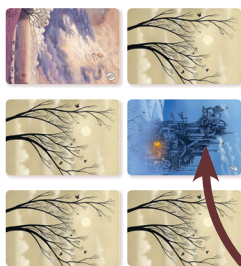
- Це унікальна карта, тому що, якщо гравець взяв її, **він повинен додати її до свого сну**. Щоб підкреслити цю унікальність, вартість карти – як єдиної в колоді – позначена чорним кольором.  
**Увага!** Карта, вилучена зі сну, передається людині ліворуч (не кладеться на відкриту колоду).
- Людина ліворуч має покласти отриману карту у свій сон – туди, куди попередній гравець поклав *Вороняче Коло*. Вилучену зі сну карту передає людині зліва.
- Решта людей роблять те ж саме з картами, які вони отримують. **Останній хто вилучив карту зі свого сну відкладає її під низ відкритої колоди**.



**Приклад:**

- Ⓐ Мартін взяв з закритої колоди Вороняче коло. Він повинен покласти її у свій сон. Він вирішив поставити її в центрі верхнього ряду.
- Ⓑ Мартін віддає вилучену зі сну картку Патриції. Вона повинна розмістити її у своєму сні на те саме місце – замість синьої карти „7”.

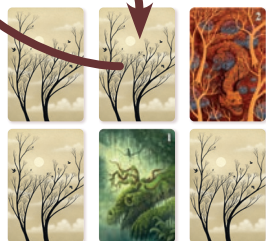
Сон Патриції!



Сон Олі

**B**

**A**

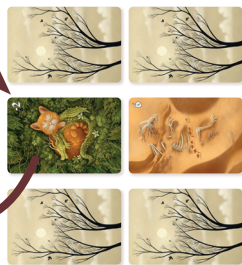
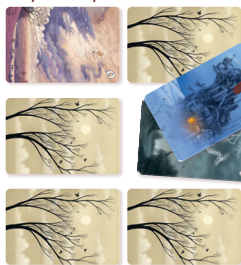


Сон Мартіна

**C** Карта, отримана від Мартіна, є сірою картою „8”. Патриція ставить її замість синьої карти „7”, яку дає Олі. Оля мусить помістити її в середині верхнього ряду у своєму сні, отже вона втратить зелену карту „-2”!

**D** Оля кладе карту „-2” під низ будь-якої відкритої колоди. Карти пройшли повне коло, тож хід Мартіна закінчився.

Сон Патриції!



Сон Олі

**C**

**D**



Сон Мартіна

## ВІДОБРАЖЕННЯ У ВОДІ

- **В кінці гри** Відображення у воді копіює значення картки з лівого або правого боку. Гравець сам вирішує, яке значення буде скопійовано.

**Приклад:**

- A** Наприкінці гри сон Патриції виглядає так. Під час підрахунку балів Відображення у воді може набути значення 7 або 0. Патриція, звичайно, вибирає значення 0.
- B** У цьому випадку у Патриції не було б вибору — обидві карти Відображення у воді мають значення 7.
- C** У цьому випадку 2 карти Відображення у воді приймають значення 0.
- D** У цьому випадку 3 карти Відображення у воді також отримують значення 0 (вони не копіюють жодної карти).



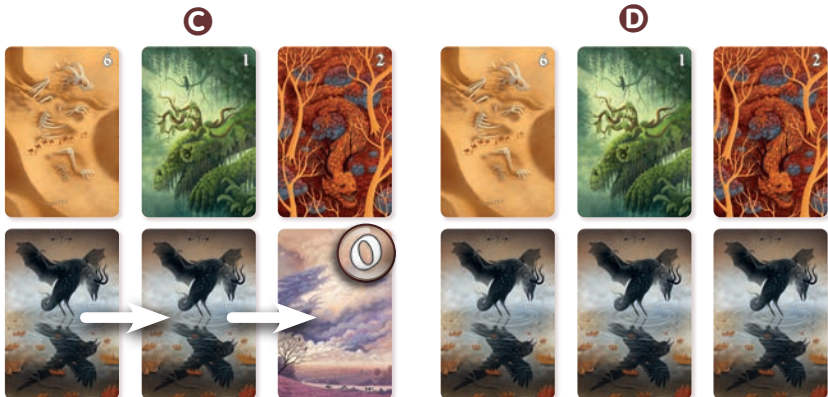
**A**



**B**







## ГНІЗДО ВОРОНА

- Гравець **міняє місцями будь-які 2 карти у своєму сні** (крім Гніздо Ворона).

**Приклад:**

- A** Оля взяла з колоди карту Гніздо Ворона і вирішила використати її особливу дію. Додає її до свого сну, а потім міняє дві карти місцями.
- B** Таким чином обидві сині карти залишаються в одній колонці. Це важливо при підрахунку балів (див. КІНЕЦЬ РАУНДУ). Хід Олі закінчується.



## КІНЕЦЬ РАУНДУ

Як тільки **усі карти** у сні будь-кого з гравців **будуть відкриті** (лежатимуть зображенням вгору), раунд закінчується. Решта гравців повинні розкрити всі карти у своїх снах. Потім гравці підраховують бали.

- **За кожен карту гравець отримує кількість балів рівну вартості на карті.**
- **Якщо в колонці є карти з однаковим значенням, гравець отримує за них 0 балів.** Карта *Відображення у воді* не може бути однією з цих карт.

Гравець з **найменшою кількістю балів** виграє раунд. Бере 1 жетон дракона і кладе його перед собою. У разі нічиєї всі гравці, з нічиєю, отримують по 1 жетону дракона.

**Приклад:**

**A** У сні Мартіна обнуляються 2 карти зі значенням 10, що лежать в одній колонці. *Відображення у воді* копіює його значення (10, а не 0). Так Мартін набрав 22 бали.

**B** У сні Патриції карта *Відображення у воді* набуває значення 1 (над нею — карта такого ж значення, але таким чином *Відображення у воді* не можна обнулити). Патриція набрала 16 балів.

**C** У сні Олі обнуляються 2 карти зі значенням 7, що лежать в одній колонці. Оля набрала 14 балів.

Оля здобула найменшу кількість балів, тому вона бере 1 жетон дракона і кладе його поруч.

**A** Сон Мартіна



**B** Сон Патриції



**C** Сон Олі



Раунд закінчується. Гравці збирають усі карти, ретельно перемішують їх і розігрують наступний раунд (див. ПІДГОТОВКА ГРИ). Його розпочинає гравець, який сидить зліва від особи, яка закінчила попередній раунд.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли будь-який гравець здобуде **3 жетони дракона**. Він стає переможцем.

## ВАРІАНТ: КІЛЬКІСТЬ БАЛІВ

У цьому варіанті не використовуються **жетони дракона** – гравці повертають їх у коробку. Після кожного раунду набрані бали записуються **в блокноті**.

Гра закінчується, коли один із гравців досягає (або перевищує) результат **100 балів**. Перемагає той, хто в сумі набере **найменшу кількість балів**. У разі нічиєї гравці ділять перемогу.

Час гри можна регулювати, домовившись, що ви граєте до 70 або 150 балів, наприклад. Інші правила залишаються незмінними.

## ВАРІАНТ: КІЛЬКІСТЬ РАУНДІВ

У цьому варіанті не використовуються **жетони дракона** – гравці повертають їх у коробку. Вони грають певну кількість раундів, наприклад **8**. Після кожного раунду набрані бали записуються **в блокноті**.

Гра закінчується після 8-го раунду. Перемагає той, хто в сумі набере **найменшу кількість балів**. У разі нічиєї гравці ділять перемогу.

Час гри можна регулювати, домовившись зіграти, наприклад, 6 або 10 раундів.

Інші правила залишаються незмінними.

## ВАРІАНТ: 1 ВІДКРИТА КОЛОДА

У цьому варіанті гра схожа на базову версію. Єдина відмінність полягає в тому, що гравці створюють лише **1 відкриту колоду**. Тому вибір карт під час гри буде меншим.

Інші правила залишаються незмінними.

Ознайомся з нашими настільними іграми!

[gry.nk.com.pl](http://gry.nk.com.pl) •  /NaszaKsiegarnia •  [nasza\\_ksiegarnia\\_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
ul. Apteczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła  
© 2020 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basalyga  
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak,  
Aleksandra Semla  
Redakcja: Michał Zwierzyński

Marketing: Patrycja Jaworska,  
Karolina Burna  
Korekta: Zuzanna Laskowska  
DTP: Cezary Szulc



POZNAJ CAŁĄ SERIĘ GIER

