



## SÁRKÁNYTORONY

Ügyességi memóriajáték,  
amelyben 2–4 megfélemlíthetetlen,  
legalább 5 éves hős játszhat együtt.  
A játék időtartama: kb. 15 perc

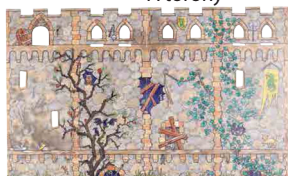
Meseországban nagy a nyugalanság. Tarax, a félelmetes sárkány elrabolta Zaffrát, a gyönyörű királylányt, és bezárta őt magas és bevehetetlen sárkánytoronyába, ahonnan Zaffira nem tud egyedül megszökni. Tarax arra kényszeríti őt, hogy hosszú történeteket olvasson fel neki, és esténként altatódalokkal ringassa álomba. De szerencsére Carlo herceg és segítői már kovácsoltak egy tervet, hogyan szabadíthatnák ki szegény királylányt. Az a tervük, hogy amíg Tarax alszik, felépítenek egy állványzatot a sárkánytorony mellett. Az állványzat minden szintjét négy-négy segítő tartja, és addig építenek újabb és újabb szinteket, míg el nem érik a sárkánytorony erkélyszintjét. Mert csak ott tudnak Carlo herceg és lovagjai a toronyba mászni, hogy kiszabadítsák Zaffrát. Csak közben fel ne ébredjen Tarax, és észre ne vegye őket! Mert akkor aztán borzasztó mérges lesz, és az egész állványzatot lerombolja... Szóval igyekeznetek kell, nehogy lejárjon az idő!

### A DOBOZ TARTALMA

A tábla (a torony alapja és környéke)



A torony



Az állványzat négy szintje



4 tologatólap  
(a herceg és 3 lovagja)



A torony alsó,  
szögletes sarkú erkélyszintje



A torony felső, kerek sarkú  
erkélyszintje és a toronyszoba



4 gerenda



12 segítő figurája 5 színben



22 építőlapka



Zaffira, a királylány  
(rózsaszín bábu)



Tarax a sziklával



### Mit tegyetek az első játék előtt?

Pattintsátok ki óvatosan a kartonlapokból a játék elemeit. Az üresen maradt lapokat akár ki is dobhatjátok, már nem lesz rájuk szükség.  
A segítő figuráit állítsátok össze úgy, hogy minden segítő csak egyszínű ruhában legyen, és meg tudjanak állni a lábukon.

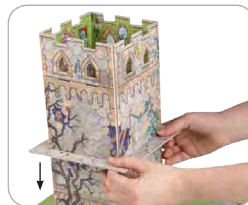
### A KALAND ELŐKÉSZÍTÉSE



1) Illesztétek össze a táblát, amin a torony állni fog, és az ábrán látható módon állítsátok fel rá az összerakott tornyot. Ügyeljete rá, hogy a királylány ajtaja a torony hátsó falán legyen.



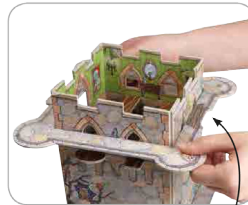
2) Két gerendát csúsztassatok be a torony alján lévő két részbe.



3) Húzzátok rá a toronyra először az alsó erkélyszintet, amíg a két gerenda meg nem tartja.



4) A maradék két gerendát csúsztassátok be a torony tetején lévő résekbe.



5) Húzzátok rá a toronyra a felső erkélyszintet, amíg a két felső gerenda meg nem tartja. Ügyeljete rá, hogy a deszkákkal kiegészített oldal az ajtóval ellentétes oldalon legyen.



6) Fektesse a szobát is a két felső gerendára, a tornyon belülré. Állítsátok Zaffira bábuját a neki kijelölt helyre. Ügyeljete arra, hogy Zaffira a szoba ajtajával ellentétes oldalon álljon.



7) Nyomjátok Tarax bal szárnyát lefelé, amíg egy ponton meg nem akad. Ezután óvatosan kezdjétek el Taraxot és a szikláját két irányba húzni, amíg az őket összekötő kótel engedi.



8) Állítsátok a sziklát a táblán neki kijelölt helyre, míg a sárkányt a hozzá legközelebb lévő sárkánymezőre (lukra). A sárkányt be kell pattintani az alatta lévő mélyedésbe.



9) Az állványzat négy szintje közül három meg van jelölve színes keresztekkel. A hátróból egyet fektessetek úgy a torony alsó erkélyszintjére, hogy a másik végét a szikla tartsa. Az állványzat lapját toljátok teljesen a torony faláig. Keverjétek meg az építőlapkákat, és terítsétek ki őket a tábla mellé, képes felükkel lefelé. A segítőket is tegyétek a tábla mellé, nemsokára rajtuk van a sor! A színes keresztek nélküli állványzatszintet tegyétek a maradék másik kettő szint alá. És már indulhat is a mentőhadművelet!

Carlo herceg terve, amellyel Zaffrát meg szeretné menteni, két feladatból áll: először fel kell építeni egy állványzatot a sárkánytorony mellé, utána azon tudjátok kimenteni a királylányt.

### ELSŐ FELADAT: ÉPÍTSETEK MERÉSEN EGY MAGAS ÁLLVÁNYZATOT!

#### A JÁTÉK MENETE:

Szerintetek elég ügyes állványépítők vagytok? Csak a jó memóriátokon – na és egy kis szerencsén – múlik, hogy megtaláljátok-e a szükséges építőlapkát. Óramutató járása szerint kerül mindenki sorra. Aki a legbátrabb közületek, az kezdjen: ő fordítsa fel az első építőlapkát. Megvan? Mit láttok a felfordított lapon?

#### Egy segítő.

Ha egy segítő látható a lapkán, nézzétek meg, hogy van-e ugyanolyan színű X-jelzés az állványzat legfelül lévő szintjén, mint a lapkán lévő segítő. Ha ez a jelzés szabad is, azaz még nem áll rajta egy segítő, akkor vegyetek el egy ilyen színűt a segítő csapatából, és állítsátok rá arra a jelzésre. A felfordított építőlapkát tegyétek a dobozba, már nem vesz részt a játékban. Ha már áll az ugyanolyan színű kereszten egy segítő vagy nincs ilyen színű jelzés az állványzat legfelső szintjén, akkor sajnos nem tehetek fel egy újabb segítőfigurát. De azért jegyezzétek meg jól, milyen színű volt a lapka, aztán fordítsátok vissza.



#### Egy példa a segítő felhelyezésére

Egy olyan építőlapkát fordítottál fel, amin egy piros színű segítő van. Állíts fel egy piros segítőt az állványzat felső szintjén egy piros keresztre.



Importálja: Gémker-Gémklub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30.  
www.gemker.hu



Figyelem!  
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére  
Fulladásveszély!

Ezután tedd vissza az építőlapkát a dobozba. A tőled balra ülő játékos következik.



#### Egy udvari bolondot (dzsókert).

Ha egy udvari bolond látható a lapkán, akkor nézzétek meg, milyen színű jelzések szabadok még az állványzat tetején, és kiválaszthattok egyet, amire felrakhattok egy segítő. Az udvari bolond lapkáját tegyétek vissza a dobozba, már nem vesz részt a játékban. Ha az állványzat felső szintjén már minden kereszten áll egy segítő, jegyezzétek meg jól, hogy ez a lapka egy udvari bolond volt, aztán fordítsátok vissza.

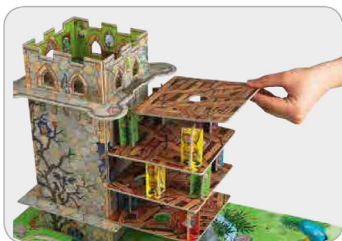


#### Az állványzat egy szintjét.

Ezt az építőlapkát csak akkor tudjátok használni, ha az épülőfélben lévő állványzatotok legfelső szintjén már minden jelzésen áll egy segítő. Ebben az esetben elvehettek egyet a tábla melletti állványzatlapok közül, és óvatosan tegyétek a segítők tetejére úgy, hogy az egyik hosszanti oldala érintkezzen a torony falával. Az építőlapkát tegyétek vissza a dobozba, már nem vesz részt a játékban. Ha viszont még valamelyik jelzésen nem áll segítő, még nem tehetitek rá az állványzat következő szintjét. Jegyezzétek meg jól, hogy melyik volt ez a lapka, aztán fordítsátok vissza.

#### Egy példa az állványzat új szintjének építésére

Ha az állványzat legfelső szintjén már minden színes jelzésen áll egy segítő, egy olyan építőlapkát kellene felfordítsatok, amin az állványzat egy szintje látható. Ha egy ilyen építőlapkát találtál, felrakhatod az állványzat következő szintjét a négy segítő tetejére.



**Figyelem! Az állványzat jelzések nélküli szintjét kell majd a legtetejére tegyétek. Ha ez sikerült, kész az állványzat, és elkezdhetitek a királylányt kiszabadítani a toronyból (amiről majd a második feladat részénél olvashattok).**



#### Taraxot, a sárkányt.

Ajjaj! A sárkány meghallott titeket, és most megpróbálja lerombolni az állványzatot! Tegyétek a sárkányfigurát egy lépéssel a toronytól messzebb, és pattintsátok bele a lukba. Minden egyes lépés, amivel a sárkány a toronytól távolabb kerül, azt jelenti, hogy kevesebb időtök lesz a királylányt a toronyból kimenteni. Ha a sárkány már eljutott a táblán a toronytól legtávolabb levő lyukig, nem lép messzebb. Fordítsátok vissza a sárkányos lapkát, de jegyezzétek meg jól, melyik volt az, nehogy még egyszer felfordítsátok.

Az épp felfordított lapka visszafordítása vagy dobozba helyezése után az épp soron lévő játékosnál balra ülő játékos fordít fel egy lapkát.

Ha építkezés közben véletlenül leborulna az állványzat, akkor nyugodtan építsétek újra, mielőtt folytatjátok a játékot. Sajnos eközben is fogy az értékes időtök, ugyanis ilyenkor is hátrább kell a sárkányt egy lépéssel tenni! Ha a sárkány már a toronytól legtávolabbi lyukban áll, ne mozgassátok.

#### MÁSODIK FELADAT: ZAFFIRA KIMENEKÍTÉSE A TORONYBÓL

Felépült az állványzat? Akkor futás, mentsétek meg a királylányt! De siessetek nagyon, mert a sárkány észrevette, mire készültök, és le akarja rombolni az állványzatot! Attól függ, mennyi időtök van erre, hogy milyen messze áll Tarax a toronytól. Minden lépés, amivel eltávolodott a toronytól, egy kis idővesztéséget jelent. Meg tudjátok-e menteni Zaffirát, mielőtt a sárkány kihúzza a sziklát az állványzat alól, és az összedől?

#### A MENTŐAKCIÓN ELŐKÉSZÍTÉSE

Mindegyikőtök válasszon magának egy tologatólapot: egyikőtök lesz a herceg, a többiek pedig az ő lovagjai. Ha mindenkinek a kezében van egy tologató, és felkészültetek, kapcsoljátok be a sárkányt: óvatosan nyomjátok a bal szárnyát felfelé, de úgy, hogy a helyéről ne mozduljon el. Mostantól fogy az időtök! Egy ötlet: ha nem tudtok megállapodni, ki legyen a herceg, egyikőtök dugja a háta mögé a tologatólapkákat, és keverje meg őket. Ezután ossza ki a lapkákat egyesével, az óramutató járása szerint (azaz balról jobbra) úgy, hogy közben nem nézi meg őket, és az utolsót tartsa meg magának.

#### A MENTŐAKCIÓN MENETE

Fogjátok meg a tologatólapokat a keskenyebb végükön, így a másik végen lévő figurák tudják majd Zaffirát segíteni. Azaz tologatni. A legjobb megoldás az, hogy Carlo tolja a királylányt, míg lovagjai arról gondoskodnak, hogy Zaffira ne pottyanjon le. De persze máshogy is megállapodhattok abban, ki mit csinál. Legelőször is vezessétek



óvatosan Zaffirát a torony hátulján lévő ajtóhoz, hogy ott kiléphessen a toronyon körbefutó erkélyre. Azért kell óvatosan vezessétek, mert szegény könnyen megakadhat a toronyszoba padlóján lévő lukakban. Ha ez mégis megtörténne, óvatosan toljátok vagy lökjétek ki a lukból.

Mivel az erkélynek nincs korlátja, nagyon óvatosan kell Zaffirát körbevezetnetek, hogy az állványzathoz érjen. Ha odaért, az állványzat lapjain lévő lyukakon tud egy-egy szinttel lejjebb jutni (pottyanni). Vigyázzatok rá, hogy amikor egy szinttel lejjebb esik, nehogy oldalt kiguruljon.

#### A mentőakció fontos szabályai:

- A tologatólapokat csak a keskenyebb végén foghatjátok meg.
- Zaffira királylányt csakis a tologatólapokkal mozgathatjátok vagy tarthatjátok az erkélyen. Sose nyúljatok hozzá a kezetekkel vagy akár csak egy ujjatokkal!
- Ha a királylány mégis lezuhanna, tegyétek gyorsan vissza oda, ahonnan lepotytyant, és folytassátok vele az utat.

#### A JÁTÉK VÉGE

Ha sikerül Zaffirát az állványzaton és a hídon át a hintóhoz kísérni, mielőtt Tarax ledöntené az állványzatot, a mentőakció sikeres volt. Carlo herceg visszaviheti a királylányt a hintón Meseországba. Bátor és igazszívű hősök vagytok, akiket győztesként ünnepel az egész ország!

Ha viszont az állványzat összedől, mielőtt Zaffira elérné a hintót, sajnos Tarax nyeri ezt a játékot, és Zaffirát visszaviszi a toronyba. Ne habozzatok: próbáljátok meg kiszabadítani még egyszer! Sok szerencsét!

#### Játékverzió kezdő hősöknek

Játsszátok úgy a játékot, ahogy fentebb leírtuk, ezekkel a különbségekkel: Mindig, ha Taraxot találjátok a felfordított építéslapkán, ugyanúgy toljátok hátrább a sárkányt, de a lapkát tegyétek vissza a dobozba, így még véletlenül sem tudjátok felfordítani azt a lapkát még egyszer.

Még egyszerűbb lesz a királylány megmentése, ha a játék elején egy-két sárkányos építőlapkát rögtön visszatesztek a dobozba. Így Tarax nem juthat a toronytól legmesszebb lévő lyukhoz.

#### Játékverzió gyakorlott lovagoknak

A részletesen leírt játékszabályokon az alábbiak szerint változtassatok, hogy Zaffira megmentése még nagyobb kihívást jelentsen:

- azt a kezetekeket, amiben nincs tologatólapka, tegyétek a hátatok mögé
- a tologatáshoz használjátok azt a kezetekeket, amelyiket ritkábban használjátok (jobbkezesek a bal, balkezesek a jobb kezüket).
- csukjátok be tologatás közben az egyik szemetekeket
- minden alkalommal, amikor Zaffira egy szinttel lejjebb jut, Carlo szerepét vegye át a következő, tőle balra ülő játékos
- egyik kezetekeket tegyétek a szomszédotok vállára
- amint elkezdődik a mentőakció, és elkezditek Zaffirát tologatni, nem szólhattok egymáshoz egy szót sem...

Természetesen ti magatok is kitalálhattok apró nehezítéseket vagy a felsoroltakból többet is használhattok egyszerre.

Szerző: Carlo A. Rossi – Illusztráció: Christine Faust

Ajánlások

Christine Faust: kis lovagjainak és sárkányaimnak  
Carlo A. Rossi: ezt a játékot az igazi Zaffira királylánynak ajánlom