

Diego, a sárkány - Dragon Diego Dart

Tüzes társasjáték 2–4 játékos részére,
5–99 éves korig.

Szerző: Manfred Ludwig

Illusztráció: Peter Nishitani

Játékidő: 15 perc

Diego, a sárkány elég nagy bajkeverő. Nem egyszer égetett már fel bokrokat a tüzes lehelete. Upsz! Ebben az évben is, mint mindig, elhibázta a célpontot a nagy tűzköpő versenyen, annyira, hogy Drooge nagybácsi kalapja kapott lángra. Azonban Diego ellenfelei sem sokkal jobbák célzás terén, és már ők is elhibázták a célpontot. Vajon ki lesz a győztes a sárkányok tűzköpő versenyén?

A játék tartalma

Sárkánystadion (a játékdoboz alacsonyabb része a játéktáblával és az eredményjelzővel)

4 sárkányfigura

3 tűzgolyó

24 kártya (színenként 6 db)

24 lapka

játékszabály

A játékról

Minden fordulóban másik játékos ölti magára Diego szerepét. Titokban húz egy lapkát, amelyen a játéktáblán is látható hat célpont közül valamelyik látható. Majd Diego megpróbálja eltalálni a felhúzott lapkán található célpontot a 3 tűzgolyó segítségével. Ezután a többi játékosnak meg kell próbálnia kitalálni, vajon melyik célpontra lövöldöz éppen Diego.

A legjobban tippelő és célzó játékos szerzi a legtöbb pontot. A játék célja a sárkányfigurákkal a pontozósávon minél előrébb haladni, ezzel megnyeri a játékot.



*Gyűjtsd össze
a legtöbb pontot!*



Importálja: Gémker-Gémklub Kft.

1092 Budapest, Ráday u. 30.

www.gemker.hu



Figyelem!

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére
Fulladásveszély!

Sárkánystadion az asztal közepére, minden játékosnak: 6 kártya és 1 sárkány (a pontozósávra)

lapkakupac, képpel lefelé, előkészíteni a tűzgolyókat

Diego, a sárkány: titokban húz egy lapkát, elgurítja a három tűzgolyót

többi játékos: maga elé teszi az általa gondolt célpontot ábrázoló kártyáját

pontozás:

Diego: minden helyes találatért egy pont

többiek: minden helyes megfejtésért egy pont

következő játékos=Diego

Előkészület

A sárkánystadiont tegyék az asztal közepére.

Minden játékosnak osszatok ki 6 azonos színű kártyát és a kártyákkal megegyező színű sárkányfigurát. Tegyék a sárkányfigurákat a játékdoboz szélén látható repülő sárkány motívumhoz (ez a pontozósáv első mezője).



Keverjétek meg a 24 lapkát, és fordítsátok képpel lefelé. Készítsétek elő a 3 tűzgolyót is.

A játék menete

A játék az óramutató járásának irányában halad. Az a játékos lehet a kezdőjátékos, aki legutoljára simogatott meg egy sárkányt. Senki? Tényleg! Nincs senki köztetek, aki simogatott már sárkányt? Akkor a legidősebb játékos kezdhet, ő lehet elsőként Diego, a sárkány.

Diego maga elé veszi a Sárkánystadiont, és a 3 tűzgolyót beteszi a lyukakba. Ezután választ egy lapkát, majd titokban megnézi. A lapka mutatja meg Diegónak, hogy a stadion területén található célpontok közül melyiket kell eltalálnia a 3 tűzgolyóval. Diego elguríthatja a tűzgolyókat, egyiket a másik után, és megpróbálja eltalálni a célpontját.

Amikor befejezte, a többi játékos megpróbálja kitalálni, vajon mi volt az igazi célpontja Diegónak. Ehhez a kezükben lévő kártyalapok közül ki kell választaniuk azt a lapot, amelyik célpontra ők gondolnak, és képpel lefelé fordítva kell maguk elé helyezniük.

Ezután a játékosok egyszerre felfordítják lapjaikat, Diego is a sajátját. Összehasonlíthatod a kártyákat, és pontozhattok:

Diego, a sárkány

Minden tűzgolyó után, amely a megfelelő célpont rekeszébe gurult, egy játékmezőt haladhat a pontozósávon a sárkányfigurájával.

a többi játékos

Minden játékos, aki helyesen tippelte meg a célpontot, egy mezőt léphet előre a sárkányfigurájával a pontozósávon.

Új forduló

Diego elteszi a lapkáját a játékdoboz tetejébe, és a játékosok visszaveszik kezükbe a kijátszott kártyáikat. Az óramutató járásának irányában következő játékos lesz Diego, és kezdődhet az újabb forduló.

A játék vége

A játéknak akkor van vége, ha minden játékos magára öltötte Diego szerepét a játék során háromszor. Az a játékos nyeri meg a játékot, akinek a sárkányfigurája a legelső helyen áll a pontozósávon. Egyenlőség esetén osztoznak a játékosok a győzelemben.

A szerzőről



Manfred Ludwig 1936-ban született Münchenben. Mielőtt középiskolai tanár lett volna, francia-sport szakon tanult. 1964 óta Regensburgban él. Amint gyermekei elérték a megfelelő életkort a társasjátékokhoz, azonnal játszani kezdett velük, és fejlesztett számukra játékokat. Felesége, gyermekei és 5 unokája bármikor készen állnak a játékra, ha egy újabb prototípust kell tesztelni. Játékszerzőként több különböző díjat is kapott az évek során, többek között a „German Children’s Game Prize 2002”, „Children Game of the year 2003”, „German educationalgame award 2006” díjakat.

A HABA kiadó több játékát is kiadta már, mint például a Highly Suspect és a The Code Crackers játékokat.