



A JÁTÉK TARTOZÉKAI

1 játéktábla	4 kincsesláda
1 sárkányfigura	4 erszény
4 törpefigura	24 kártya
44 aranyérme	(4 db, 6 lapból álló szett)

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A mesés sárkánykincs híre messzi földről a barlanghoz csalta a mohó törpéket. A sárkány fészkéhez vezető barlangfolyosó telis-tele van a korábbi idők kalandorai által elszórt aranyérmékkel. Ki fogja a sárkányt elkerülve a legtöbb aranyat összegyűjteni?

A JÁTÉK CÉLJA

Óvatosan merészkedj be a barlangba, és gyűjts össze minél több aranyérmét! A végén a leggazdagabb játékos lesz a győztes.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

(A kétfős verzió szabályait lásd a játékszabály végén.)

Tegyétek a táblát az asztal közepére, és tegyétek az aranyérméket a sárkányfészkek közelébe: ez lesz a sárkány kincse.



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

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

Mindenki választ egy színt, és elveszi az összes ahhoz tartozó alkatrészt:

- 1 törpefigurát,
- a 6 különböző lapból álló kártyapaklit (a lapok hátulján a saját színű törpével),
- 1 kincsesládát,
- 1 erszényt.

Mindenki tegye a törpefiguráját a játéktábla startmezőjére, a barlang bejáratához.



A legfiatalabb játékos magához veszi a sárkányfigurát: az első fordulóban ő lesz a sárkány. A következő fordulóokban a sárkányfigura – és vele a sárkány szerepe – az óramutató járásának irányában haladva vándorol tovább.

A FORDULÓ MENETE

Minden fordulóban az egyik játékos irányítja a sárkányt, a többiek a saját törpéiket. A törpék próbálnak előre haladni a barlangban: titokban kiválasztják egyik kártyájukat, és képpel lefordítva maguk elé teszik. Ezután a sárkányt irányító játékos a sárkányfészkek 5 mezőjének egyikére teszi a sárkányfigurát.

A játékosok felfedik kártyáikat

Azok a játékosok, akik nem ugyanolyan színű kártyát választottak, mint amelyet a sárkány elfoglalt, előre lépnek törpéjükkel a hozzájuk legközelebbi választott színű mezőre. Annyi aranyérmét kap-

nak a sárkány kincséből, amennyi ezen a mezőn fel van tüntetve, és beteszik az erszényükbe (de nem a kincsesládájukba!). Előfordulhat, hogy több törpe is ugyanarra a mezőre lépett, ez megengedett. A kijátszott lapok a játékosok előtt maradnak az asztalon, képpel felfelé.



Azokat a pórul járt törpéket, akik olyan színű kártyát játszottak ki, mint amelyet a sárkány elfoglalt, a sárkány elkergeti. Az elkergetett játékosok hátralépnek törpéikkel a kijátszott kártyáik által meghatározott színű legközelebbi mezőre (ha nincs mögöttük ilyen színű mező, akkor a startmezőre lépnek), és nem kapnak aranyat.



Az elkergetett játékosok elveszíthetik az aranyukat. Minden játékos, akit a fordulóban elkergettek, kezébe veszi az összes aranyat az erszényéből, és titokban elosztja azokat a két kezében (megjegyzés: megteheti, hogy akár az összes aranyat az egyik kezébe veszi). A játékosok előrenyújtják két markukat a sárkány felé, ügyelve arra, hogy markuk tartalma titokban maradjon. A sárkány most választ egy kezet, és minden aranyat, ami a választott kézben volt, vissza kell tenni a sárkány kincsei közé. A játékosok a markukban lévő összes többi aranyat visszateszik erszényükbe, és az összes kártyájukat (azzal együtt, amit ebben a fordulóban játszottak ki) visszaveszik a kezükbe.

Azok a játékosok, akik a kincsesláda kártyát választották, nem lépnek törpéjükkel. Őket ebben a fordulóban nem kaphatja el a sárkány. Ezek a játékosok az erszényükben lévő összes aranyérmét beteszik a kincsesládájukba. A kincsesládákban lévő aranyak a játék végéig biztonságban vannak.

A kincsesládák tartalmát a játék folyamán senki nem nézheti meg. A kincsesláda kártyát kijátszó játékosok visszaveszik a kezükbe az összes kijátszott lapjukat.



Ne feledjétek!

A kijátszott kártyáitok az asztalon maradnak képpel felfelé, egészen addig, amíg a sárkány elkerget vagy amíg kincsesláda kártyát játszottok ki.

A sárkányt irányító játékos nem játszik ki kártyát, semmit nem tehet a törpéjével a forduló során, és a sárkány sem kergetheti el. A kincsesládákban lévő aranyakhoz a sárkány már nem nyúlhat. Megjegyzés: Ahhoz, hogy eljuss a sárkányfészkekbe, olyan kártyát kell kijátszanod, ami egyezik a sárkányfészkek valamelyik mezőjével. Persze csak akkor léphetsz erre a mezőre, ha a sárkány más színű mezőre lép a fordulóban.

A forduló végén a sárkányt irányító játékos átadja a sárkányfigurát a balján ülő játékosnak, és kezdődhet a következő forduló.

A JÁTÉK VÉGE

A játék annak a fordulónak végén fejeződik be, amikor valamelyik játékos törpéje eléri a sárkányfészket.

Minden játékos, aki eléri a sárkányfészket, 4 aranyérmét kap jutalmul.

Mindenki megszámolja az erszényében és a kincsesládájában lévő aranyérméit. Az lesz a győztes, aki a legtöbb aranyat gyűjtötte össze. Döntetlen esetén az érintettek közül az győz, aki közelebb áll a sárkányfészekhez. Ha még ez sem dönt, akkor az eredmény döntetlen.

Megjegyzés: Nagyon ritkán, de előfordulhat, hogy elfogy az arany a sárkányfészekből. A játék ekkor az aranyak kiosztása után azonnal véget. Ha már nincs elég arany az osztzkodáskor, osszatok ki egyenlő számú aranyat azok között, akiknek aranyat kell kapniuk. Ha a rendelkezésre álló aranyak száma nem osztható az aranyra jogosult játékosok számával, a maradék aranyat ne osszátok ki.

A KÉTFŐS VERZIÓ SZABÁLYAI

A játék előkészületei

Mindkét játékos 2 törpefigurát kap, és 1-1 erszényt, kincsesládát, és egy szett kártyát.

A forduló menete

A kétfős verzió szabályai megegyeznek a fent ismertetett 3-4 fős szabályokkal, de minden fordulóban csak egy játékos játszik a törpékkel és egy a sárkánnyal, és a szerepeket nem fordulónként cserélgetik, hanem bizonyos feltételektől függően.

Az adott fordulóban a törpéket irányító játékos kiválasztja, hogy a 2 törpéje közül melyikkel akar lépni. A sárkány csak azt a törpét tudja elkergetni, amelyik az adott fordulóban lép, a többi törpe biztonságban van.

A játékosok csak akkor cserélik fel szerepeiket, ha a következő esetek valamelyike megtörténik:

- a sárkány elkergetett egy törpét, vagy
- egy törpe kijátszott egy kincsesláda kártyát.

A játék vége

A játék annak a fordulónak a végeztével fejeződik be, amikor az egyik játékos második törpéje is elérte a sárkányfészket.