



Rumlis versenyfutás 2–5 játékos számára, 8 éves kortól

És ismét itt az idő: indul a híres Kanyon-verseny! Kapj el egy sárkányt, és vegyél te is részt benne! A győztesnek járó kupa már vár rád a célban. De mi ez?! Most a zöld Sárkány Soma tört az élre! És a te piros Sámueled? Még a kanyarban sem bukkant fel... Talán jobb lenne gyorsan Somára átnyergelni, és már ott is a célegyenes! Csak vigyázz, nehogy találkozz közben egy záp(sárkány)tojással!

### A JÁTÉK ELEMEI

5 sárkány (műanyag talpakkal)

1 mozgáskocka



+3



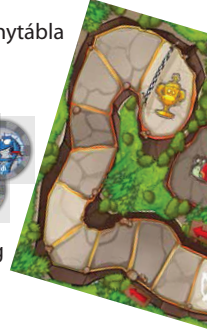
12 sárkánytojás

1 színkocka



5 sárkánykorong

1 versenytábla



### A JÁTÉK CÉLJA

Akinek szerencséje van a kockadobással, a megfelelő időben vált másik sárkányra, és a kezében van annak a sárkánynak a korongja, amelyik elsőként fut be a célba – az nyeri meg a játékot!

### A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- Helyezzétek a versenytáblát az asztal közepére.
- Keverjétek meg a 12 sárkánytojást lefelé fordítva, és tegyétek a tábla mellé.
- Állítsátok az 5 sárkányt a táblán kijelölt startmezőkre
- Minden játékos vegyen el egy sárkánykorongot, és tegye maga elé úgy, hogy mindenki jól lássa. Ezzel a sárkánnyal kezdi el mindenki a játékot.
- Ha kevesebben, mint öten játszátok a játékot, a megmaradt sárkánykorongokat tegyétek a tábla mellé. Ezekre is át lehet nyergelni a játék folyamán.
- Kezdje az a játékot, aki közületek utoljára látta a Süsü, a sárkányt! Ő vegye a kezébe a két kockát, és indulhat a verseny!



### A JÁTÉK MENETE

A kezdőjátékos elindítja a játékot, utána óramutató járásának megfelelően következnek a többiek. Ha sorra kerülsz, két dolgot tehetsz:

#### 1) dobsz a kockákkal (maximum kétszer)

Dobj mindkét kockával, azután dönts el, hogy használd-e a dobás eredményét. Ha nem vagy elégedett vele, másodszer is dobhatsz mindkettővel vagy csak az egyikkel – ennek a második dobásnak viszont már el kell fogadd az eredményét.

A kockák határozzák meg, hogy melyik sárkány fog lépni, és hogy hová:



A színkocka színének megfelelő sárkányt kell mozgatni.  
A fehér kockaoldal dőszókernek számít, ilyenkor az jelöli ki, hogy melyik sárkány mozogjon, aki a kockákat dobta.



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30. [www.gemker.hu](http://www.gemker.hu)

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

A mozgáskocka azt mutatja, hogy mennyit, illetve hova fog a sárkány lépni:



Ha a kockán +1, +2 vagy +3 látszik, ennyit kell a sárkányt előrébb léptetni. A foglalt mezőket át kell ugrani, ne számold bele a lépésbe! (A csigás mező kivételével 1 sárkány állhat egy mezőn.)



Ha -1 áll a kockán, lépj a sárkánnyal hátra a legközelebbi üres mezőre (azaz az eddigi mozgásiránnyal ellentétesen).



Ha a dobott kockán kupa látható, rakd a színeknek megfelelő színű sárkányt az élre (azaz az éppen első helyen lévő sárkány előtti mezőre). Ha az a sárkány volt eleve az első, nem mozgathatod.



Ha csiga van a dobott kockán, a színek szerinti sárkányt tedd a legutolsó helyre, azaz az eddig utolsó helyen futó sárkány mögötti első üres mezőre. Ha az a sárkány volt eleve az utolsó, nem mozgathatod.



Ha több sárkány is a versenypálya utolsó mezőjére került, rendezzék őket egy sorba.

**Egy példa a mozgásra:** Sári dobásának az eredménye fehér és +2. Mivel a kék sárkánykorong van előtte, a kék Sárkány Sanyival lép kettőt. Eközben átugrik Sárkány Somán.



## 2) sárkánykorongot cserélsz

Kockadobás helyett kicserélheted a sárkánykorongodat egy másik játékos sárkánykorongjával, vagy – ha kevesebben, mint öten játszátok a versenyt – a tábla melletti egyik koronggal. Tedd le magad elé az új korongot, de a színesebb oldalával lefelé fordítva. Tartsd így, amíg újra sorra nem kerülsz. Addig senki nem veheti el tőled ezt a korongot. Ha újra te kerülsz sorra, fordítsd meg a korongot, és újra eldöntheted, mit választasz: dobsz a kockákkal vagy elcseréled a sárkánykorongodat.

**Vigyázat!** Minden alkalommal, amikor elcseréled a korongodat, húznod kell egyet a tábla melletti sárkánytojásokból, meg kell fordítsad, és végre kell hajtandod a rajta lévő akciót. Utána magad előtt kell tartanod a tojást.

## SÁRKÁNYTOJÁSOK – HÁROMFÉLE TOJÁST TALÁLTOK MAJD



+1: az ilyen tojásokon az egyik sárkányt látjátok majd. Ha ilyen tojást húzol, a tojáson lévő sárkánnyal azonnal lépjél a következő üres mezőre. Ha például a zöld sárkány van rajta, a zöld sárkánnyal kell egyet lépjél. Mindegyik sárkány két tojáson szerepel.



Csigás: ha ezt a tojást kaptad, helyezd át a sárkányt, amire éppen „átnyergeltél”, az utolsó helyre a versenyben. Vagyis a versenyben leghátul kullogó sárkány mögötti első üres mezőre.



Mérges gombás: amíg ez a tojás nálad van, nem nyerheted meg a versenyt... Ha a sárkányod elsőként lép át a célszalagon, és ez a tojás előtted fekszik, a sárkányodat kizárják a versenyből, és a második helyen álló sárkány megnyeri a játékot.

Kétféle módon szabadulhatsz meg ettől a tojástól, és teheted vissza a közös készletbe az előtted lévő összes többi tojással együtt (amit korongcsere útján szereztél):

- ha valamelyik játékos elveszi az utolsó (tizenkettedik) tojást is a tábla melletti készletből. Ilyenkor, miután ő végrehajtotta a tojáson lévő akciót, minden játékosnak vissza kell tennie a korábban szerzett tojásokat a közös készletbe, lefelé fordítva. Ezután keverjétek meg jól a tojásokat: újra lehet belőlük húzni (a korongok cseréjénél).
- ha amikor újra sorra kerülsz, és a sárkányod az utolsó helyen kullog, visszakeverheted a saját sárkánytojásaidat a közös készletbe (természetesen lefelé fordítva).

*Egy példa: Szilárd, a sárga sárkány, az utolsó helyen áll. A tulajdonosa elcseréli a sárkánykorongját a tiédre. Vagyis most az a sárkány a tiéd, amelyik az utolsó helyen áll.*

*Vagy ha a kockadobás miatt kerül a sárkányod az utolsó helyre (akár te dobtad, akár egy másik játékos). Olyankor is ez a helyzet, ha – amikor sorra kerülsz – arra a sárkányra váltasz át, amelyik az utolsó helyen áll; és ez a sárkány akkor is az utolsó helyen áll, amikor újra sorra kerülsz, visszakeverheted a szerzett sárkánytojásaidat a közös készletbe (természetesen lefordítva).*

## A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, amint az első sárkány áthalad a célvonalon. Az a játékos nyer, aki előtt van az ugyanilyen színű sárkánykorong. Kivétel: ha a mérges gombás sárkánytojás is előtte van. Ebben az esetben a második helyen álló sárkány korongjának tulajdonosa nyer azonnal.

Amennyiben kevesebben, mint öten játszotok, és a célszalagot átszakító sárkány korongja a tábla mellett van, nem egy játékos előtt, senki nem nyeri meg a versenyt. Ha nyertes nélkül nem élet az élet, kezdjétek azonnal egy új játékba!

