

SZABÁLYKÖNYV

# DRAKO

2 játékos részére

8 éves kortól



A nap irgalmatlanul sütött. A kis csendes völgy, melyet a közepén fekvő tetem felé repül, zümmögő legyek leptek el, teljesen elhagyatottnak tűnt. A fiatal sárkány nem gondolkodott azon, mit kereshet egy halott bárány egy ilyen helyen. A vér illata túl csábító volt – a repülő vadállat ereszkedni kezdett.

A völgy szélén ritkásan nőtt fák árnyékától lehetetlen volt észrevenni a mozdulatlanul álló, testes törpét. Az ütött-kopott, ám mégis hihetetlen erős páncélja alatt folyó izzadság, a vastos szakála alatti idegesítő viszketés és a korszónyi hideg sórról szóló álmódoszásai ellenére Morin egy pillanatra sem eresztette lejjebb felhúzott számszeriját. Várt.

Hirtelen kisebb mozgást érzelt a völgy túlsó oldalán. Elkomorodott. Braldnak erőteljes testalkata volt, ezért alig tudta magát és hatalmas pajzsát a völgy szélén lévő sziklák közé szorítani. Közel egy óra várakozás után Morin arra lett figyelmes, hogy Brald rémisztő fejszéjének faragott nyele előtűnik egy sima felületű szikla mellett. Brald jobbra pillantott, ahonnan másik, bokrok közt rejtőző testvérének szemrehányó pillantását várta. Ám a szakállas Urpen, akinek bőrét hegek borították, már az égen feltűnő sötét foltra koncentrált, mely aggasztóan növekedett. A hálót erős kezébe fogta. Várt.

A mennydörgő szárnycsapásokkal leszálló vörös sárkány a semmiből érkezett. Karmai elragadták az állat tetemét, de mielőtt elszállhatott volna vele, a tapasztalt vadászok leleményes csapdájába esett. A kavicsos földből vasfogak ugrottak ki, melyek foglyul ejtették a sárkány lábát. A vastag pikkelyek megvédték a szörnyet a sérüléstől, ám a csapda láncra leszállásra kényszerítette és arra, hogy megpróbálja magát kiszabadítani. Ekkor azonban egy nyílvesző suhant el a feje mellett. A sárkány felüvöltött, megfordult és tüzet okádott a fák felé, ahonnan a lövés érkezett. Morin, aki csak három méterrel arrébb állt, gyorsan újratöltötte számszeriját. Kevés idejük volt, a sárkány pedig ereje teljében.

Braldnak eszébe jutott a leégett falu, amely mellett elmentek a hegyek felé jövet, majd felkapta pajzsát. Tétovázás nélkül kirontott az árnyékból és megközelítette a bestiát.



## A JÁTÉK CÉLJA ÉS A GYŐZELMI FELTÉTELEK

A Drako játékában az egyik játékos 3 törpe csapatát irányítja, akinek célja a sárkány legyőzése. Ezt korlátozott időn belül kell megtennie – mielőtt a játékos paklijából elfogynának a kártyák – ahhoz, hogy megnyerje a játékot. Minden törpének egyéni tulajdonságai és képességei vannak (*lásd a törpék karaktereit és képességeit ábrázoló játéktáblát a 10. oldalon*).

A másik játékos a sárkányt irányítja, akinek célja a túlélés vagy a törpék legyőzése lesz. Ha a törpék paklija elfogy, a sárkány elrepül és a sárkány játékos győz. A sárkány játékos akkor is győz, ha legyőzi az összes törpét (*bár ez ritkán fordul elő, mivel a sárkány le van gyengülve és egy kis területen esett fogságba*).

A játék megkezdése előtt a játékosok eldöntik (*véletlenszerűen vagy közös megegyezés alapján*), hogy melyikük alakítja a törpéket és melyikük a sárkányt. Ha először játszotok, a fiatalabb játékos játsszon a törpékkel.

### JÁTÉKELEMEK:

#### a törpék játékosának elemei



törpe játéktábla



a törpék paklijának  
38 kártyája



dühöngésjelző



hálójelző



3 törpe  
figura

#### a sárkány játékosának elemei



sárkány játéktábla



a sárkány  
paklijának  
38 kártyája



1 sárkány  
figura

#### 25 sérülésjelző



tábla





## A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Az első játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki a jelzőket.

A táblát helyezzétek az asztal közepére (1), a sérülésjelzőket pedig a közelébe (2), hogy mindkét játékos elérje őket.

**A sárkány játékos** előkészíti a sárkány elemeit – maga elé helyezi a sárkány tábláját (3), a sárkány figuráját a tábla közepére helyezi (4), megkeveri a sárkány kártyáit, majd képpel lefelé pakliba rendezi őket (5). Ezután húz 4 kártyát a pakliból és megnézi őket – ezek lesznek a kezdő kártyái (6).

**A törpék játékos** előkészíti a törpék elemeit – maga elé helyezi a törpék tábláját (7), megkeveri a törpék kártyáit, majd képpel lefelé pakliba rendezi őket (8). Ezután húz 4 kártyát a pakliból és megnézi őket – ezek lesznek a kezdő kártyái (9).

A háló- és a dühöngésjelzőt a törpe játéktáblája mellé készítjük elő (10).



Ha először játszotok, a törpéket a képen látható módon helyezzétek el (11).

A későbbi játékok alkalmával a törpék játékosai kezdő kártyái megnézése után a törpék figuráit – a játékos stratégiájától függően - bármelyik mezőre lehelyezheti a táblán, amely nem szomszédos a sárkánnyal.

***Haladó szabály:** Ha több taktikázási lehetőséget szeretnétek, a játék megkezdése előtt mindkét játékos kicserélheti összes kártyáját, mielőtt a játék megkezdődne. Az először kiosztott kártyákat visszakeverhetik a pakliba, majd 4 újat húzhatnak.*

## JÁTÉKMENET

A játékosok felváltva kerülnek sorra, **a sárkány játékosával kezdve.**

Az első fordulóban a sárkánynak csak egy akciója van. A játékosok minden azt követő fordulóban 2 akciót hajtanak végre.

A lehetséges akciók:

- **2 kártya húzása**
- **1 kártya kijátszása**

Az akciókat szabadon kombinálhatjuk, tehát egy játékos húzhat 2 kártyát és kijátszhat 1-et, vagy kijátszhat 1 kártyát és húzhat 2-t, vagy kijátszhat 2 kártyát, vagy húzhat 4-et. A játékosnak végre kell hajtani a két akciót – passzolásra nincs lehetőség.

Az egyetlen kivétel a játékban az a helyzet, amikor a játék végén a törpék játékosának még vannak kártyái, a sárkány játékosának viszont már nincsenek. Ekkor a sárkány játékos passzol, és megvárja az ellenfél lépésének eredményét.

### **2 kártya húzása**

A játékos húz 2 kártyát a paklijából és a kezében lévő kártyákhoz teszi őket. A játékosok kezében legfeljebb 6 kártya lehet. Ha 2 kártya húzása után a játékosnak több mint 6 kártyája van, a játékosnak le kell csökkentenie a kezében lévő kártyákat 6-ra.

### **1 kártya kijátszása**

A játékos kijátszik egy kártyát a kezéből és végrehatja a kártya bal felső sarkában lévő szimbólumok **egyikéhez tartozó akciót.**

A kártya a kijátszása után kikerül a játékból.

A legtöbb szimbólum mozgást vagy támadást jelöl, ahogy azt lentebb is részletezzük.



## Mozgás

Egy mozgáshoz kijátszott kártyával a játékos egyik *(vagy akár több)* figurájával annyi mezőt mozoghat, ahány mozgáspont a kártyán látható *(ezt a szimbólum melletti szám jelöli)*. Nem kötelező az összes mozgáspontot felhasználni; az is szabályos, ha egyáltalán nem mozgunk. *(A kártyát ennek ellenére ugyanúgy eldobjuk.)*

## Támadás

Egy támadáshoz kijátszott kártyával a játékos egyik *(vagy akár több)* figurájával támadást hajthat végre a kártya támadóértékének megfelelően *(ezt a szimbólum melletti szám jelöli)*.

Ha egy játékos támadáshoz játszik ki kártyát, az ellenfél azonnal válaszolhat egy védelmi szimbólummal ellátott kártyával *(mely nem számít bele egyik játékos 2 akciójába sem)*. Ez kivédi a támadást *(és mindkét kártyát eldobjuk)*.

Ha a támadás sikeres volt *(nem védtek ki)*, a célfigura sérülést szenved el – helyezzünk annyi sérülésjelzőt a tulajdonosának játéktáblájára, amennyi a kártyán lévő támadási érték. Ha egy törpét támadtak meg, a sérülésjelzőket a játéktáblán az adott törpe mezőire helyezzük.

Ha a sárkányt támadták meg, az első 4 sérülést a 4 felső mezőn jelezzük. Ezek a sárkány páncélját jelképezik. Ezt követően a **törpék játékos**a dönti el, hogy az újabb sérülésjelzők hova kerüljenek *(a különböző képességeket jelző mezők valamelyikére)*. Ha egy adott képesség összes mezőjén van sérülésjelző, a sárkány nem tudja használni azt a képességét *(lásd a sárkány játéktábláját és képességeit a 9. oldalon)*.

Miután egy figura minden mezőjére került sebesülésjelző, a figura meghal és lekerül a tábláról.



## A TÖRPÉK KÁRTYÁIN LÉVŐ SZIMBÓLUMOK



1 törpe mozog – 1 törpe annyi mezőt mozoghat, ahány mozgáspont a kártyán látható.



2 törpe mozog – 1 vagy 2 törpe annyi mezőt mozoghat, ahány mozgáspont a kártyán látható.



1 törpe támad – 1 olyan törpe, mely szomszédos a sárkánnyal, megtámadhatja azt a kártya támadási értékét felhasználva. A támadás egy védelmi kártyával kivédhető.



2 törpe támad – 1 vagy 2 olyan törpe, mely szomszédos a sárkánnyal, egyszerre megtámadhatja azt a kártya támadási értékét felhasználva. A sárkány 1 vagy 2 védelmi kártya kijátszásával kivédheti az egyik vagy mindkét támadást.



Védelem – ez ki tudja védeni a sárkány egyik támadását.



Támadás számszerűjál – ha az íjászat képességével rendelkező törpe a sárkányhoz képest egyenes vonalban helyezkedik el, és nincs köztük egy másik törpe, az íjász törpe meglőheti a sárkányt a kártya támadási értékével. A támadás egy védelmi kártyával kivédhető.



Háló – ha a hálót használó törpe még életben van, megbéníthatja a sárkányt. A törpe ezt a tábla bármely pontjáról megteheti. A hálójelzőt a sárkányra helyezi. Amíg a sárkány a háló fogságában van, nem tud mozogni (repülni vagy lépni), támadni és védekezni viszont igen. Ha a sárkány játékos szeretne a hálótól megszabadulni, egy fordulón belül mindkét akcióját fel kell áldoznia (tulajdonképpen elpasszol egy egész fordulót). (A hálót később újra lehet használni.) A hálót nem lehet védelmi kártyával kivédeni.







**Példa:** John első akciójaként húz 2 kártyát, majd kijátszik egy kártyát a „2 törpe mozog” szimbólummal, hogy 2 törpéjét egy mezővel közelebb mozgathassa a sárkányhoz.



**Példa:** Egy későbbi fordulóban John kijátszik egy kártyát a „Támadás számszerűjial” szimbólummal. Az újász képességgel rendelkező törpéje egy vonalban van a sárkánnyal, tehát meglöbeti. Kate, a sárkány játékos a támadásra válaszképpen egy védelmi kártyát játszik ki, így a sárkány nem szerez sérülést, és mindkét kártya eldobásra kerül.

Ezután John kijátszik egy másik kártyát a „2 törpe támad” szimbólummal, így 2 olyan törpéjével támadhat, mely szomszédos a sárkánnyal. Kate-nek nincs több védelmi kártyája, így mindkét támadás sikeres – a sárkány 2 sérülést szerez.

## A SÁRKÁNY KÁRTYÁIN LÉVŐ SZIMBÓLUMOK



Mozgás – a sárkány annyi mezőt mozoghat, ahány mozgáspont a kártyán szerepel (ha a sárkány tud lépni – lásd a sárkány játékosabláját és képességeit a 9. oldalon).



Repülés – a sárkány átmozoghat a tábla bármelyik üres mezőjére (ha a sárkány tud repülni – lásd a sárkány játékosabláját és képességeit a 9. oldalon).



Támadás – a sárkány megtámadhat egy szomszédos törpét a kártya támadási értékét felhasználva. A támadás egy védelmi kártyával kivédhető.



Tűztámadás – a sárkány tüzet tud fújni egy egyenes vonalban a 6 irány bármelyikébe (ha a sárkány tud tüzet okádni – lásd a sárkány játékosabláját és képességeit a 9. oldalon). A támadás vonalában álló összes törpe egyenként elszenvedi a kártya támadási értékének megfelelő sérülést. A támadás egy vagy több védelmi kártyával kivédhető – egy védelmi kártya egy törpét véd meg).



Védelem – ez ki tudja védeni az egyik törpe egy támadását.



**Példa:** Kate két kártyát játszik ki a saját fordulójában. Először a „Mozgást” választja – a sárkány két mezőt mozog, hogy jobb támadási helyzetbe kerüljön, és hogy kikerüljön az újász célkeresztjéből.

Második kártyájának a „Tűztámadást” választja. Mivel a támadás vonalában 2 törpe áll, mindkettő megsérülhet. Johnnak azonban van egy védelmi kártyája, mellyel egyik törpéjét megmenti a támadástól. A másik törpe 2 sérülést kap.



## A SÁRKÁNY JÁTÉKTÁBLÁJA ÉS KÉPESSÉGEI

A sárkány játéktábláján a játék folyamán szerzett sérüléseit jelölhetjük. Az első 4 sérülést a felső 4 mezőn jelöljük – ezeknek nincs közvetlen hatása. A későbbi sérüléseket a törpék játékosa osztja ki a különböző képességekhez – a repüléshez, a mozgáshoz és a tűzokádáshoz.

Ha egy képesség összes mezőjén van sérülés, a sárkány nem tudja többé használni azt a képességet. Ha a sárkány összes mezőjén van sérülés, a sárkányt legyőzték és a sárkány játékosa elvesztette a játékot.

**Repülés** – a sárkány ennek segítségével arra használhatja a repülés szimbólumával rendelkező kártyákat, hogy gyorsan átléphessen bármelyik üres mezőre a táblán.



**Tűzokádás** – a sárkány ennek segítségével arra használhatja a tűzokádás szimbólumával rendelkező kártyákat, hogy egy adott vonalban megtámadhassa az összes törpét.



**Mozgás** – a sárkány ennek segítségével arra használhatja a mozgás szimbólumával rendelkező kártyákat, hogy mozoghasson a táblán.

## A TÖRPÉK JÁTÉKTÁBLÁJA ÉS KÉPESSÉGEIK

A törpék játékosának három egyedi karaktere van, különböző képességekkel. A játék során a sérülésjelzőket a megtámadott törpéhez tartozó mezőkre helyezzük.

Minden törpének különböző számú sérülésmezője van. Ha egy törpe összes mezőjén sérülésjelző van, a törpe meghal és lekerül a tábláról. Ha mindhárom törpe meghal, a törpéket legyőzték és a törpék játékos elveszti a játékot.



**Dühöngés** – a játék során egyszer ez a törpe dühöngést jelenthet be egy forduló idejére. Ez a törpe kap egy sérülésjelzőt, majd a törpék játékos a normál 2 akció helyett 3-at hajthat végre. A 3 akciót a rendes szabályok szerint bármelyik törpe végrehajthatja. A dühöngés körét követően a játékos eldobja a dühöngésjelzőjét, jelezvén, hogy a dühöngést nem hajthatja végre többet az adott játékban.



**Íjászat** – ez a törpe ennek segítségével arra használhatja a számszerű szimbólumával rendelkező kártyákat, hogy ha a sárkánnyal azonos vonalban áll, messziről is megtámadhatja azt.

**Háló** – ez a törpe ennek segítségével arra használhatja a háló szimbólumával rendelkező kártyákat, hogy megbénítsa a sárkányt.



## A JÁTÉK VÉGE

A játék háromféleképpen érhet véget:

- A sárkány meghal – a törpék játékos a győz.
- A törpék meghalnak – a sárkány játékos a győz.
- A sárkány a törpék utolsó kártyájának kijátszásakor még mindig életben van – a sárkány játékos a győz.

## A SZERZŐ MEGJEGYZÉSEI

A Drako egy aszimmetrikus játék. A sárkány szerepébe bújni egészen más, mint a törpékébe. A sárkánynak semmiképp sem szabad túl buzgón csatába keverednie, mivel számára ez rosszul végződhet. Ezalatt a törpéknek a háló és a dühöngés hatalmát kell kihasználniuk. Az is fontos, hogy a kártyákat bölcsen használjuk fel. A törpék játékosának nem szabad elfelejtenie, hogy ha a kártyái elfognak, elveszti a játékot, a sárkány játékosának pedig nem szabad túl korán felhasználnia a kártyáit, ha a törpéknek még vannak, mert ez veszélyes lehet.

Ezennel meghívlak a weboldalamra, ahol igyekszem időnként cikkeket közölni a játékról:

<http://folko.gry-planszowe.pl>

*Adam Kaluza*

Játékszabályok: Adam „Folko” Kaluza

Illusztrációk és grafikai tervezés: Jarek Nocoń

A szabály szövege: Artur Jedliński

Tesztelés: Maciej Teległow, Paweł Gorczyński

Angol fordítás: Anna Skudlarska & Russ Williams

© 2011 Publisher REBEL.pl

KÉSZÜLT LENGYELORSZÁGBAN

Forgalmazza: Artax Games Kft.

6000 Kecskemét, Izsáki út 2.

Honlap: [www.jatekmester.COM](http://www.jatekmester.COM)



ul. Matejki 6

80-232 Gdańsk

LENGYELORSZÁG

<http://wydawnictwo.rebel.pl>

Terjesztés és nagykereskedelem: <http://hurt.rebel.pl>, [hurt@rebel.pl](mailto:hurt@rebel.pl)

Fordította és szerkesztette: **X-ta**

Lektorálta: **Artax**





Morin lebénuult lábát húzva mászott oda Braldhoz, aki mozdulatlanul feküdt. Félretolta testvére pajzsát, mely fekete volt a sárkány tüzétől, és fülét testvére szája fölé tartotta. Sajat lélegzetét visszafojtva hallgatta eszméletlen testvére lélegzetvételét. Morin megkönnyebbülve rogyott össze, megsebzett lábába pedig fájdalom hasított. Megérintette az arcán lüktető sebet – idővel majd begyógyul, méretes heget hagyva, mely tetemes gyűjteményének legújabb szerzeménye lesz. A közelben Urpen - a testvérek közül az egyetlen, aki sértetlen maradt - egy szikláknak dőlve ült, markában szorongatva a sárkány leszakadt karmát. A törpe némán bámult a hegyek orma felé szálló sárkány után. A bestia röpte egyenetlen volt a szárnyán ejtett számos sérülés miatt, és időnként lejjebb süllyedt, de egyszer csak eltűnt a szemük elől. Urpen felállt, nehézkesen hátára vetette eszméletlen testvérét, és segített Morinnak, hogy felállhasson egészséges lábára. A törpék egymást támogatva lassan a völgy kijárata felé közeledtek.

- Arra gondoltam, hogy a sárkány fogait fogom használni a következő csapdához
- szolt Morin, még mindig nehezen lélegezve.
- Igen, a sárkány fogainak át kell hatolnia a pikkelyeken – mondta Urpen egyetértve.
- Én is ezt mondtam...! – nyögött fel Brald hátulról. Urpen a testvérét cipelve elmosolyodott.