# Sagaland mini játékszabály

## Előkészület

* A fenyőfákat véletlenszerűen a táblán jelölt helyekre tesszük.
* Mindenki választ magának egy figurát és azt a faluba helyezi.
* A kártyákat keverjük meg és a legfelsőt fordítsuk fel, hogy mindenki láthassa.

## Játékmenet

A játékosok az óramutató járásának megfelelően kerülnek sorra. Mindig két kockával dobnak. A játékfigurák a faluból indulnak (a 8 ágú csillag az első mező).

Miután dobtak a két kockával bármely irányba elindulhatnak. A két kockán dobott számot tetszőleges sorrendben leléphetik, de egy kocka értékét csak egy irányba léphetik. Tehát ha pl. 5-öt és 3-at dobtak, akkor eldönthetik, hogy először 5-öt tetszőleges irányba és aztán 3-at ismét tetszőleges irányba (vagy fordítva) lépnek. De egy lépés közben már nem lehet irányt változtatni (vagyis nem mehet 3-as dobásnál 2-t jobbra, 1-et balra).

Ha egy figura pont olyan mezőre érkezik, amin már áll egy másik, azt kiüti (visszakerül a faluba).

Ha a játékfigura kék mezőre érkezik (mindegy, hogy 1 vagy 2 dobás végén), megnézheti a mellette levő fa alatti képet. A többieknek nem mutatja meg. Ha az egyik kocka értéke alapján jutott ilyen mezőre és nézte meg a fát, akkor a másik kocka értékét már nem lépheti le.

Ha valaki megtalált egy keresett tárgyat, akkor irány a kastély (lehet taktikázni, hogy a többieknek ne legyen egyértelmű, hova is tart a játékos). Pontosan a kulcsra kell érkezni.

Ha sikerült a kulcsra állni, akkor meg kell mutatni, hogy hol van a keresett tárgy.

A játékos felhúzza a szerinte helyes fenyőt, de a többieknek csak akkor mutatja meg, ha tényleg helyesen tippelt. Ezután, a fenyőt vissza kell tenni a helyére. A mesekártyát megkapja a játékos és felfordítja a következőt. Addig a kastélyban kell maradni, amíg újra sorra nem kerül. Ha tudja, megpróbálhatja az új tárgy helyét megmutatni, vagy tovább is mehet a dobásának megfelelően.

Ha rossz fenyőt húzott, akkor (anélkül, hogy a többieknek megmutatná) visszateszi azt, és a bábuját a faluba teszi.

Ha valaki másodikként a kulcsra érkezik ott is kiüti a már ott álló bábut.

Ha valaki a két kockával ugyanazt a számot dobja (BASH), akkor vagy lép a dobott értéknek megfelelően vagy varázsolhat:

* egy tetszőleges, szabad, kék mezőre léphet vagy
* felcserélhet 2 fát egymással (anélkül, hogy megnézné őket) vagy
* a kőhíd utáni első mezőre léphet (patkó) vagy
* újra megkeverheti a kártyákat és új kincs lesz felfordítva a tetején, amit keresni kell

Vegyük fel az összes kártyát és az nyer, akinek a legtöbb kincse van. (Az is nyerhet, akinek sikerül elsőként összegyűjteni 3 kártyát.)

A fordítást Gil-galad 2012-11-28 munkája alapján készítette: Gaohei 2018-07-08.