

DRAGON MARKET

A JÁTÉK TARTOZÉKAI:

1 játéktábla	40 árucikkjelző
2 dobókocka	10 kék feladatkártya
13 piros feladatkártya	4 örökös (különböző színekben)
10 hajó	12 érme

BEVEZETÉS:

Xuének, a Sárkány-öböl hercegnőjének most hétvégén lesz az esküvője. A jeles alkalomra a ti örököseitek feladata lesz az ajándékok beszerzése, ami mókás kalanddal kecsgetet: hajóról hajóra kell majd ugrálniuk, szaladniuk, miközben próbálják elcsenni a legértékesebb kincseket a többi család örökösei elől.

A JÁTÉK CÉLJA:

Gyűjtsd össze azokat az árucikkeket, amik a feladatkártyádon szerepelnek, majd vidd vissza a kikötődbe, ahol biztonságba helyezheted őket! Az első játékos, aki 2 feladatkártyát teljesít, megnyerte a játékot.

Dao: Tartsd meg ezt a régi szőnyeget, Thanh! Semmi sem fogható ehhez a csodálatos gyűűrhöz! Szaladnom kell, már várnak rám!

Thanh: Meglátjuk, mennyire hasztalan ez a drága szőnyeg, amint a többi ajándék közé kerül!

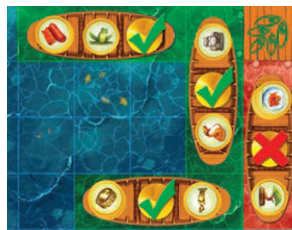
ELŐKÉSZÜLETEK:

– Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére! Egymást követően minden játékos tegyen le egy hajót a táblára, amíg az összes hajót le nem helyezték! Egy hajónak pontosan 3 mezőt kell elfoglalnia, de nem takarhatja le egyik játékos kikötőjét sem.

– Minden hajón 2 szabad hely van. Minden szabad helyre tegyetek le két egyforma árujelzőt!

– Minden játékos vegye el azt az örököszt, aminek a színe megegyezik a játékos előtt lévő kikötő színével, majd helyezze azt a kikötőre! (Két játékos esetén a játékosok a tábla két szemben lévő kikötőjéből induljanak!)

Figyelem! Azok a hajók, amiknek a közepén van egy matróz, nem rakhatók le a tábla széléhez.



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

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

– Keverjétek meg a kék feladatkártyákat, alkossatok egy húzópaklit belőlük, majd tegyétek a tábla mellé őket! A piros feladatkártyákra nem lesz szükségetek, tegyétek vissza őket a dobozba! Ezeket csak a haladó játékváltozatban használjátok (lásd következő oldal)! Minden játékos húzzon egy lapot, amit maga elé, képpel felfelé helyezzen le! Ezek a kártyák megmutatják, hogy melyek azok az árucikkek, amelyeket mindenképp vissza kell hozniuk, hogy teljesítsék a küldetésüket.

– Tegyétek az érméket és a 2 dobókockát a tábla egyik oldalához!



– Aki utoljára látott sárkányt, az lesz a kezdőjátékos! Ha két ember ugyanakkor látott sárkányt, akkor a legfiatalabb kezd. A játék az óramutató járásával megegyező irányba halad, követve a játékosok sorrendjét, minden játékos elvesz érméket:

1. játékos – 0 érmét
2. játékos – 1 érmét
3. játékos – 2 érmét
4. játékos – 3 érmét

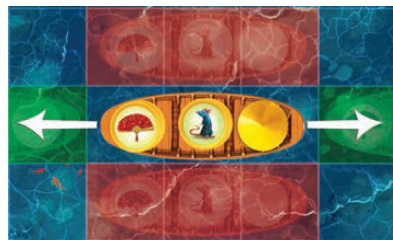
Kezdődhet a játék!

EGY FORDULÓ MENETE:

A játékosok a körükben dobnak a két kockával. A kockák össze megmondja, hogy mennyit mozoghat az adott játékos.

Egy irányba bármennyit mozgathatod a hajódat.

A tábla szélei, más hajók és a kikötők megállítanak a mozgásban. A hajókat mozgathatod egyenesen vagy hátra felé, de oldalirányban nem.



Hajók forgatása

A matróz körül kell elforgatni a hajót. Légy óvatos, van olyan hajó, aminek az egyik vagy a másik szélén van a matróz. Mindig 90°-onként forog és mindig igazodik a tábla rácsához. Szükséges, hogy legyen elég helye a hajónak forognia. A szükséges hely mennyiséget az ábrán láthatjátok, zöld színnel jelölve.

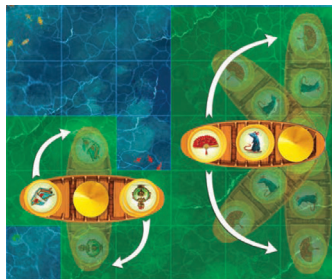


Megjegyzés: Miközben mozgatsz vagy forgatsz egy hajót, a többi hajó és kikötő megakadályozza (sosem haladhatsz át más hajókon vagy kikötőkön). Ha az útban lennének akkor nem mozoghatsz, nem forgathatsz hajókat.

Thanh: Dao, vigyázz! Balesetet fogsz okozni!

Örökös mozgatása

Az örökösök csak a saját kikötőjüket és a hajókat használhatják. Átmozoghatnak egy olyan mezőn, ahol már áll egy örökös, de nem állhatnak meg ugyanazon a mezőn. Minden négyzet egy mozgáspontnak felel meg. Az örökösök nem mozoghatnak keresztül egy matrón.



Miközben mozgatod az örökösödet, felveheted az árucikkeket, amiket a mezőkön találsz, ha még nem birtokolsz olyat és szükséges a küldetésedhez. Arról a hajóról is felvehetsz árucikkeket, amin egy másik örökös tartózkodik. Az árucikk felvétele nem számít külön lépésnek.



Dao: Bocsánat, csak áthaladok, de szükségem van arra a Buddha-szoborra!

- A játékosok bárhol felhasználhatják a mozgáspontjaikat, amilyen sorrendben csak szeretnék.
- Ha nem használtad el az összes mozgáspontodat, akkor minden egyes fennmaradóért vedd el egy érmét! Ha nem lenne elég érme, akkor a legtöbb érmevel rendelkező játékostól vedd el! Ha több játékosnak is ugyanannyi érmeje van, akkor kiválaszthatod, hogy kitől vedd el. (Vagy elvehetsz több játékostól is.)
- Elkölthetsz 1 vagy 2 érmét, hogy annyi mozgáspontot kapj, amennyi érmét költöttél a köröd során.
- Ha összegyűjtötted az összes árucikket, ami a feladatkártyádon szerepel, akkor vissza is kell vinned a kikötődbe, hogy biztonságban legyenek! Tedd vissza a jelzőket a dobozba, majd húzz egy új kártyát, amit képpel felfelé tegyél magad elé!

JÁTÉK VÉGE:

Az első játékos, aki teljesít 2 feladatkártyát, és visszatér a kikötőjébe, azonnal megnyeri a játékot.

HALADÓ VERZIÓ

Az előkészületek közben: keverjétek meg a piros feladatkártyákat, és képpel lefelé alkossatok paklit belőlük, és tegyétek a tábla mellé! Tegyétek a kék feladatkártyákat a dobozba! Minden játékos húzzon 2 kártyát, amiből az egyik az első küldetése lesz, a másikat dobjátok el. A kiválasztott kártya titokban marad!

Thanh: A kígyó nem fog jól mutatni a vázával. Inkább elmegyek egy pár szép halért!

Játék közben: A játékmenet a fentiekhez hasonlóan fog zajlani, kivéve két pontot:

Amikor teljesítesz egy küldetést, és visszatérl a kikötődbe:

- A. Fordítsd meg a küldeteskártyát, hogy képpel felfelé legyen előtted.
Megszerezted a kártya bónuszát. (A kártyabónuszokat lásd a következő oldalon.)

Thanh: Ha tudtam volna, akkor elvittem volna talán a kígyót is...

- B. Húzz 2 kártyát, válassz ki egyet közülük, tedd magad elé képpel lefelé, a másikat pedig dobd el!

A JÁTÉK VÉGE:

Az első játékos, aki teljesít 3 feladatkártyát, és visszatér a kikötőjébe, azonnal megnyeri a játékot.

2 ÉS 3 FŐS JÁTÉKVÁLTOZAT:

A játékosoknak 3 küldetést kell teljesíteniük 2 helyett.

CSAPATVÁLTOZAT (4 JÁTÉKOS ESETÉN):

A szabályok az alap vagy haladó négyfős játékban megegyeznek, kivéve a következőket:

- Kétfős csapatok vannak.
- A csapattársak eldöntik, hogy melyik feladatkártyát teljesítsék.
- Mindkét csapatnak egyszerre egy teljesítendő feladatkártyája van.
- A csapatok felváltva kerülnek sorra, és csapaton belül is váltogatják egymást.
- A megszerzett érmék közösek egy csapaton belül.
- Bármelyik örökös az azonos csapattól visszatérhet a csapat bármelyik kikötőjére, hogy leszállítsa az árucikkeket, ami a feladatkártyán szerepel, tekintet nélkül arra, hogy ki gyűjtötte össze eredetileg.
- Ahhoz, hogy egy csapat nyerjen, 4 feladatkártyát kell teljesíteniük.
- Ha a haladó játékverziót használjátok, a kártya bónuszát körönként csak a csapat egyik tagja használhatja.

KÁRTYABÓNUSZOK

Körönként egyszer átmozgathatsz egy hajót egy másikon, úgy, hogy ugyanabban a sorban maradjon.



Körönként egyszer elfordíthatsz egy hajót 180°-kal, még ha nincs is hely számára. Forgasd el a levegőben, majd tedd a táblára, figyelj a matróz eredeti pozíciójára!



Körönként egyszer elmozgathatsz oldalirányúan egy hajót, amíg nem ütközik másik hajóba!

FONTOS: A hajó, aminek a közepén egy matróz van, sosem lehet a tábla szélén.



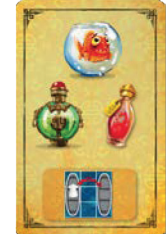
Körönként egyszer átmozoghatsz egy matrózon.



Körönként egyszer átlósan is mozgathatod az örökösödet.



Körönként egyszer átugorhatsz egy tenger mezőt egyenes vonalban.



Körönként egyszer helyet cserélhatsz egy másik játékkal, ha ugyanazon a hajón tartózkodtok.





Körönként egyszer a hajódat a matróz helyénél is forgathatod.



Körönként egyszer egy hajón megcserélheted az árucikkek helyeit.



Körönként egyszer újradobhatsz egy kockát.



Figyelmen kívül hagyhatsz egy árucikket a következő feladatkártyáról (2 árucikkre lesz csak szükséged 3 helyett, hogy teljesítsd a küldetést).



Három feladatkártyából válassz 2 helyett.



Azonnal vedd el 3 érmét a készletből! Ha nem lenne elég érme, akkor a legtöbb érmével rendelkező játékostól vedd el! Ha több játékosnak is ugyanannyi érméje van, akkor kiválaszthatod, hogy kitől veszed el, vagy elvehetsz több játékostól is.



Azoknak a kártyáknak a hatása, amelyeken ez az ikon szerepel, csak egyszer használható!

