

WALTER OBERT &
CARLO EMANUELE LANZAVECCHIA

TITOKZATOS SÄRKÄNV- BARLANG



DREI
MAGIER



TITOKZATOS SÁRKÁNYBARLANG

2–4 játékos részére, 5 éves kortól, 15–20 perces játékidővel.

„Juhé!” – kiáltja Edgár, a kis sárkány. Edgár kuncogva lehel örömtüzeket, és az egész barlangot betölti a vidám, szisszenő hang.

- Fűzőld drágakövek! Milyen régóta keresem már ezeket! – sóhajt a kis sárkány, miközben összegyűjti a fényes köveket. - De még mindig kell keresnem rubinvörös és aransárga drágaköveket – motyogja merengve. A barlang hatalmas, Edgár tudja, merre található piros és sárga drágaköveket, de azoknak különösen fényesnek kell lenniük. Azonban sajnos nem tud visszaemlékezni, pontosan hol látta legutóbb ezeket a fényes kristályokat.

Mit gondolsz, tudsz segíteni Edgárnak megtalálni hat drágakövet? Akkor nyomás a barlangba, és csatlakozz az izgalmak kincsvadászathoz!

ELŐKÉSZÜLETEK

A legelső játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki az összes lapkát a kartontáblákból.

1. Helyezzétek a két kisebb játéktáblát nyomtatott oldalukkal felfelé fordítva egymás mellé, a játékdobozba a fekete polcra.

2. A nagyméretű játéktáblát bármilyen irányba fordítva tegyétek rá a két kisebb játéktáblára. A játéktábla világos közepső startmezős oldala könnyebb, míg a sötét startmezős oldal valamivel trükkösebb.

3. A sárkányfigura alján található kapcsolóval kapcsoljátok be Edgárt. Tegyétek a sárkányt a játéktábla közepén található startmezőre.

4. A 30 lapkát keverjétek meg, majd osszatok minden játékosnak képpel lefelé fordítva 2 lapkát. Minden játékos vegye fel a kezébe lapkáit és nézze meg. A megmaradt lapkákat helyezétek egy kupacba a játék doboza mellé, képes oldalukkal lefelé fordítva. Ha az egyik játékosnak két egyforma lapka van a kezében, az egyiket tegye vissza a pakli aljára, és a tetejéről húzzon egy újabbat helyette.

5. A legfiatalabb játékosnak adjátok oda a kockát, mivel ő lesz a kezdőjátékos.

A DOBOZ TARTALMA

1 nagyméretű játéktábla

2 kisméretű játéktábla

30 drágakőlapka

1 sárkányfigura

1 dobókocka (2, 3, 4, és két sárkányfej szimbólummal)

A FÉNYES DRÁGAKÖVEK

Nézzétek meg jól a játéktáblát, mielőtt elkezdenétek játszani: hat különböző színben található rajta drágakőmezők. Minden drágakőmező négyszer szerepel a játéktáblán. Ha Edgár bizonyos mezőkre rálép, tüzet okád.

A JÁTÉK MENETE

Amikor rád kerül a sor, dobj a kockával.

2-t, 3-at vagy 4-et dobtál?

Ha igen, lépj Edgárral a játéktáblán **pontosan annyit**, amennyit dobtál-**bármilyen irányban**. Minden esetben végig kell tolnod Edgárt az ösvényeken, és keresztül kell haladnod minden érintett mezőn az utad során. Edgárnak pontosan annyi mezőt kell mozognia, amennyit a kocka mutat. Továbbá Edgár egy kockadobás lelépése közben nem léphet kétszer ugyanarra a mezőre. Ez azt jelenti, hogy el kell döntened, melyik irányban haladsz.

Lépés közben **nem szabad Edgárt felemelned a tábláról**. Amikor számot dobsz a kockával, Edgárt minden esetben csak **tolnod** szabad a játéktáblán.

Sárkányszimbólumot dobtál?

Edgár repülhet! Ilyenkor **Edgárt felemelheted és átrakhatod bármelyik általad választott mezőre**.

Edgár tüzet okád

Ha **a lépésed végén** Edgár olyan mezőre érkezik, ahol **tüzet** okád, **tedd le magad elé** az egyik lapkát – ha a lapkán jelzett drágakő színe **megegyezik** a mezőn látható drágakő színével. Ezt követően **húzz egy új lapkát a tábla melletti kupacból**, és a köröd ezzel véget ér. Ha ezáltal két egyforma lapkád lett a kezében, az egyiket vissza kell tenned a pakli aljára, és a tetejéről kell húznod helyette egy másikat. Ezt követően a játék az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik.

Edgár nem okád tüzet

Kár! Ha **a lépésed végén** Edgár olyan mezőre érkezik, ahol **nem okád tüzet**, akkor **a köröd véget is ér**. Ám érdemes megfigyelned, hogy melyik mezőkön okád tüzet Edgár, mert ez legközelebb a segítségedre lehet. A játék ezt követően az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik.

A JÁTÉK VÉGE

Az első játékos, akinek sikerül **hat lapkát** képpel felfelé **maga elé helyeznie**, megnyeri a játékot.

JÁTSSZUNK MÉG EGYSZER!

A következő játék előtt a két kisebb játéktáblát vegyétek ki a dobozból, és másmilyen elrendezésben tegyétek azokat vissza. Így azok a mezők, amelyeken Edgár tüzet okád, most máshová kerülnek a nagy játéktáblán. Továbbá megfordíthatjátok a nagy játéktáblát a sötét színű start mezős oldalára is, ezzel trükkösebbé téve a játékot.