

Hegedűs Csaba

Sárkánytojás

A legenda szerint nagy szerencse és gazdagság vár arra, aki megszerez egy Sárkánytojást. Sok kalandor indult útnak, hogy felkutassa egy sárkány díszes fészket, azonban a sárkányok a fészket jól védett helyre, a legmagasabb hegy csúcsaira építették. Csak az járhat sikerrel, aki csalafinta észjárása és ügyessége révén megelőzi a vetélytársait, és a sárkány éberségét is sikeresen kijátssza.

A JÁTÉK ELEMEI

55 db lapka



24 db pozitív értékű Sárkánytojáslapka 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10 értékek mindegyikében 3-3 db



24 db negatív értékű Sárkánylapka 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10 értékek mindegyikében 3-3 db



3 db Verem-, 3 db Pajzs- és 1 db Startlapka



1 db Sárkánytojás fából

Ez a szabályfüzet

A JÁTÉK CÉLJA

Gyűjts össze minél több sárkánytojáspontot, és minél kevesebb sárkánypontot!

ELŐKÉSZÜLETEK

Válogassátok ki a 3 Pajzs- és a 3 Veremlapkát, és tegyétek félre. Ezekre az alapjátékban nem lesz szükség. Az összes többi lapkát képpel lefelé fordítva keverjétek össze. Állítsátok össze belőlük egy 7×7 lapkából álló játékkeret képpel felfelé úgy, hogy a lapkák nagyjából egyenlő távolságra legyenek egymástól. A lapkák elhelyezését sorban végezzétek el, balról jobbra és fentről lefelé. Amint egy sorban 7 lapka van, a következő sor bal oldaláról folytassátok a lerakást, és így tovább.



A Startlapkát vegyétek ki, tegyétek félre,
és tegyétek a helyére a Sárkánytojást!
A játékot az a játékos kezdi, aki utoljára járt hegyen.

A JÁTÉK MENETE

Szabályok 2 játékos részére

A kezdőjátékos választ egy lapkát abból a sorból, amelyben a Sárkánytojás van. A sort a kezdőjátékos előtt vízszintesen elhelyezkedő lapkák képezik. A választott lapkát maga elé helyezi képpel lefelé, és a felvett lapka helyére átteszi a Sárkánytojást. Ezután a másik játékos választ egy lapkát abból az oszlopból, amelyben a Sárkánytojás van.

Az oszlopot a kezdőjátékos lépésének irányára (a sorra) merőlegesen elhelyezkedő lapkák képezik.

A választott lapkát ő is maga elé helyezi képpel lefelé, és a felvett lapka helyére átteszi a Sárkánytojást.



Aki sorra kerül, minden esetben így választ egy lapkát, és a felvett lapka helyére áthelyezi a Sárkánytojást. Mindig a másik játékos lépésének irányához képest merőlegesen elhelyezkedő lapkák közül kell választani, ott, ahol a Sárkánytojás van.

A Sárkánytojás sorában, illetve oszlopában attól tetszőleges távolságban lévő bármelyik lapkát fel lehet venni.

A JÁTÉK VÉGE

A játék kétféleképpen érhet véget:

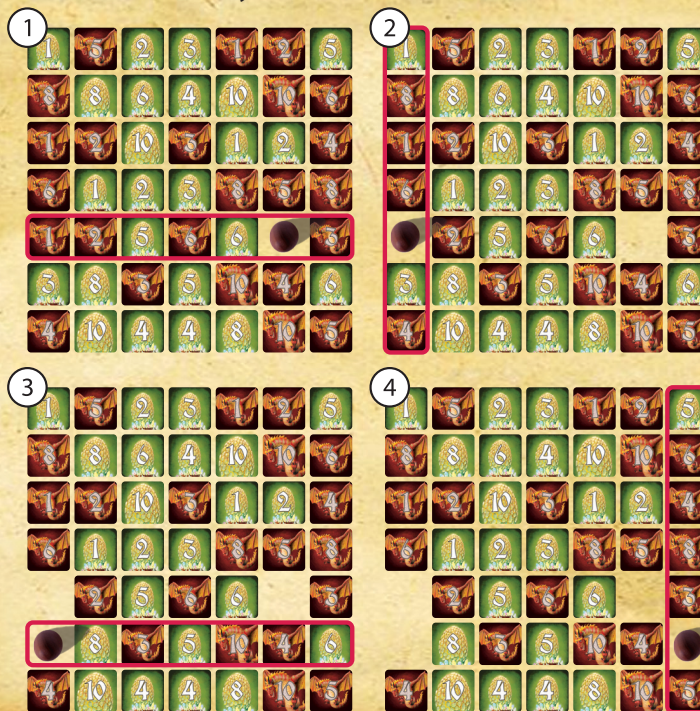
- I. Elfogy az asztalról az összes lapka (ez igen ritkán fordul elő, lásd lejjebb).
- II. A soron következő játékos nem tud a szabályoknak megfelelően lapkát felvenni (abban a sorban vagy oszlopban nincs több lapka).

Amint a két lehetőség egyike bekövetkezik, az a játékos, aki utoljára vett fel lapkát, megkapja a Sárkánytojást. Ezután megszámloljuk a pontokat. Összeadjuk a pozitív pontot érő Sárkánytojáslapkák értékeit, és ebből az összegből kivonjuk a negatív értékű Sárkánylapkák összértékét. Az a játékos, aki megszerezte a Sárkánytojást, további 5 pontot ad a megszerzett pontjaihoz. Az nyer, aki a legtöbb pontot szerezte. Döntetlen esetén többen osztoznak a győzelemben.

Szabályok 3 játékos részére

3 játékos a fenti, 2-fős játék szabályai szerint játszik a következő módosítással:

A kezdőjátékos vízszintesen vesz fel lapkát, az őt követő függőlegesen, majd az őt követő vízszintesen. Minden játékos az előtte lévő játékoshoz képest a másik irány szerint választ lapot. Ezzel a szabállyal minden játékos minden felvételkor irányt vált.



A játék a 2 játékosra vonatkozó szabályok alapján folytatódik és ér véget.

Szabályok 4 játékos részére

Minden szabály megegyezik a 2 játékosra vonatkozó szabályokkal, azzal a kiegészítéssel, hogy a szemben ülő játékosok párokat alkotnak, és közösen gyűjtik a pontokat. A párok tagjai játék közben nem beszélhetik meg a következő lépésüket! A lapkákat most is váltakozó irányban veszik fel. A kezdőjátékos vízszintesen mozgatja a Sárkánytojást, a következő függőlegesen, a kezdőjátékos párja vízszintesen, és így tovább. A játék végén a párok összeadják a megszerzett pontjaikat, és azok eredményei fogják képezni a végeredményt. A több pontot gyűjtő páros nyeri a játékot.

Pajzs és Verem kiegészítő

A Pajzs- és Veremlapkák felhasználásával a játék még taktikusabb és változatosabb lesz. Az alapjáték fenti szabályai mellett a következő, kiegészítő szabályok szerint járjatok el:

- A játék előkészítésekor, amikor összekeveritek a Sárkánytojás- és Sárkánylapkákat, titokban, képpel lefelé húzzatok közülük 6 lapkát. Ezeket vegyétek ki a játékból anélkül, hogy megnéznétek őket. A kivett lapkák helyett tegyétek be a Pajzs- és Veremlapkákat. Ezután újra keverjétek össze a lapkákat, majd állítsátok össze a 7x7 lapkából álló játékkeret (lásd fent, az Előkészületeknél leírtak szerint).

Veremlapka

Aki a játék során Veremlapkát vesz fel, annak ilyenkor meg kell válnia az addig szerzett egyik Sárkánytojáslapkájától, amelyet a Veremlapkával együtt a játéktér mellé kell helyezni képpel lefelé fordítva.

A játékos dönti el, hogy melyik Sárkánytojáslapkáját dobja ki. (Érdemes a legkisebb értékűt.) Az így félretett lapkák nem vesznek részt az értékelésben.

Pajzslapka

Aki a játék során Pajzslapkát vesz fel, az ilyenkor megszabadul az addig szerzett egyik Sárkánylapkájától, amelyet a Pajzslapkával együtt a játéktér mellé kell helyezni, képpel lefelé fordítva. A játékos dönti el, hogy melyik lapkát dobja ki. (Érdemes a legnagyobb értékűt.) Az így félretett lapkák nem vesznek részt az értékelésben.

Amennyiben nincs lapka, amit eldobhatnánk a Verem- vagy Pajzslapka felvételekor, akkor sem tartjuk meg őket: felvétel után azonnal eldobjuk. 4-fős játék esetén csak a saját megszerzett lapkáink közül dobhatunk el, a csapattársunkéból nem.

Versenyjáték 2, 3 és 4 játékos részére

A játékosok megállapodnak abban, hogy hány partit fognak játszani. Minden parti győztese pontot kap a lejátszott partik után, és az így megszerzett pontok határozzák meg a győztest.

2 játékos esetén a győztes 1 pontot kap, a vesztes 0 pontot.

3 játékos esetén a győztes 2 pontot, a második 1 pontot, a harmadik 0 pontot kap.

4 játékos esetén a győztes pár 1 pontot, a vesztes pár 0 pontot kap.

Döntetlen esetén minden érintett a nagyobb pontértéket kapja.

Sárkányok útja

Gyors logikai játék 2–12 játékos részére

I. SZINT

Előkészületek

A Sárkánytojás- és a Sárkánylapkák közül vegyetek ki egy-egy lapkát az 1-es, 2-es, 3-as és 4-es értékűek közül, továbbá a Startlapkát.

Az így kapott 9 lapkát alaposan keverjétek meg, és ezekből véletlenszerűen képezzetek egy 3x3-as játékmézőt az asztalon.



A játék menete

A játékosok az alapjáték szabályait alkalmazva egyszerre próbálják megállapítani, hogy legfeljebb hány pontot tudnak szerezni. Először mindenki csak a szemével követi a lépések útját, nem szabad a lapkákhoz nyúlni. Képzletben a Startlapkától indulva egyszer vízszintesen, majd függőlegesen mozdulva veszik el a lapokat, és összeszámolják az elvett lapkák értékeit. Az első lépést a Startlapkától kiindulva vízszintesen és függőlegesen is megtehetik, de a következő lépéstől kezdve az előző lépésre merőleges sorból, illetve oszlopból kell elvenni egy lapkát. Addig kell így képzletben lépegetni, amíg nem lehet több lapkát elvenni (mert elfogyott a lapka, vagy mert a sorban, illetve oszlopban, amelyben lépni kellene, nincs több lapka). Aki úgy gondolja, megtalálta a lehető legtöbb pontot érő megoldást, bemondja az elért pontszámot (a fa Sárkánytojás itt nem ér pontot). A többi játékos ekkor ellenőrzi, hogy lehet-e több pontot összegyűjteni.

Amennyiben találnak egy olyan útvonalat, amivel több pontot lehet gyűjteni, azt megmutatják, és annyi pontot kapnak, amennyi a tippelő játékos és az általuk megállapított útvonal pontja közötti különbség. A tippelő játékos annyi mínuszpontot kap, amennyi a tippje volt. Ha nem sikerül értéke-sebb útvonalat találniuk, akkor a tippelő játékos megmutatja a helyes útvonalat, és annyi pontot kap, amennyi a tippje volt. Amennyiben nem tudja megmutatni a helyes útvonalat (elfelejtette vagy eleve rosszul tervezett), annyi mínuszpontot kap, amennyi a tippje értéke volt.

1. példa: Erik tippje 3. A többiek ellenőrzik a feladványt, és nem találnak értékesebb útvonalat, ezért Erik 3 pontot írhat fel magának.

2. példa: Móni tippje 1. A többiek ellenőrzik a feladványt, és találnak egy 4 pont értékű útvonalat. Ezért mindenki (Móni kivételével) kap 3-3 pontot, és Móni kap -1 pontot.

3. Példa: Anett tippje 3. A többiek nem találtak ennél értékesebb útvonalat, így Anett megmutathatja a tippjének útvonalát. Ez azonban nem sikerül neki, mert menet közben elszámolta magát, ezért kap -3 pontot.

A játék legalább 4, vagy annyi körön keresztül tart, ahányan játszanak. Az nyer, aki a legtöbb pontot gyűjti össze. Döntetlen esetén többen osztoznak a győzelemben.

Időmérő játékváltozat

Ha pörgősebbé akarjátok tenni a játékot, és a bátor saccolásnak nagyobb teret akartok adni, akkor a játék elején állapototok meg abban, hogy mennyi idő áll rendelkezésre az ellenőrzésre. Amint elhangzik a tipp, a tippelő méri az időt, és a többiek addig ellenőrizhetik, hogy van-e nagyobb értékű útvonal, amíg az idő le nem jár.

Javaslat: 30 másodpercnél hosszabb ellenőrzési időt ne engedjete!

II. SZINT

Minden szabály megegyezik az I. szintnél leírtakkal, annyi különbséggel, hogy most a Startlapka mellé a Sárkánytojáslapkákból két-két lapot vegyetek ki az 1-es, 2-es, 3-as, 4-es értékűekből, a Sárkánylapkák közül pedig két-két darabot az 1-es, 2-es, 3-as értékűekből és egyet a 4-esből. Az így kapott 16 lapkát alaposan keverjétek meg, és ezekből véletlenszerűen képezzetek egy 4x4-es játékményt az asztalon.

III. SZINT

Minden szabály megegyezik az I. szintnél leírtakkal, annyi különbséggel, hogy most a Startlapka mellé mind a Sárkánytojás-, mind a Sárkánylapkákból vegyetek ki 2-2 darabot az 1-es, 2-es, 3-as, 4-es, 5-ös és 6-os értékűek közül. Az így kapott 25 lapkát alaposan keverjétek meg, és ezekből véletlenszerűen képezzetek egy 5x5-ös játékményt az asztalon.

Köszönetnyilvánítás

Köszönöm mindenkinek, aki biztatott, támogatott, tesztelte és közreműködött a játék megvalósításában.

Családomnak: Hegedűsné Richter Mónika, Hegedűs Anett, Hegedűs Erik, Hegedűs Zoltánné és Hegedűs Zoltán.

A Társasjátékos Klub tagjainak, akik mindig készen álltak a tesztelésre: Wenzel Réka, Somogyi Péter, Varga Attila, Balázsovics Gábor, Bartha Salima, Szógyi Attila, Kálmán László.

Külön köszönet: Gracza Balázs, Aczél Zoltán, Gönci Péter, Farkas Tivadar, Kiss Norbert.



Szerző: Hegedűs Csaba
Illusztrátor: Gracza Balázs



Kiadó és forgalmazó: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30
www.gemklub.hu
Származási hely: Magyarország

Minden jog fenntartva
Cikkszám: 751656

CE

