

Sárkánycsata

Nr. 304160

Kockajáték 2-4 játékos részére 4 éves kortól.

Játékidő: 10-15 perc

A Sárkánykastélyt négy szemtelen sárkány ostromolja. Újra és újra megragadják a kastélylakókat és nem hajlandók őket elengedni. De a kastélyban partit kell szervezni és mindenkire szükség van. Mi a megoldás? Dobj a varázskockákkal!

A megfelelő dobással legyőzheted a sárkányokat és a kastély lakói kiszabadulhatnak. De vigyázz, a fekete kockák azonnal a kútba esnek.

A játék tartalma

4 sárkánykártya, 1 kútkártya, 20 kastélylakó kártya,
8 zsonglőr-kártya, 4 színkocka

Előkészületek

Fektesse a 4 sárkánykártyát egymás mellé sorban (bármilyen sorrendben). A kútkártyát tegye a sárkánykártyáktól jobbra, a 8 zsonglőr-kártyát felfelé fordítva egy pakliba a kút mellé. Keverje meg a kastélylakó kártyákat, majd osszaton minden sárkány alá egy kastélylakót. Helyezze a maradék kastélylakó kártyákat lefelé fordítva egy pakliba. Készítsék elő a kockákat.



A játék menete

Az óramutató járásával megegyező irányban folyik a játék. A legfiatalabb játékos kezdhet. Egy kör (=sárkánycsata) maximum 4 dobásból áll.

Próbáld legyőzni a sárkányokat! Dobj az összes kockával egyszerre.

Milyen színt dobta?

- **Feketét?**

Jaj de kár! Most azonnal tedd az összes fekete oldalát mutató kockát a kútra. Ezek a kockák addig itt maradnak, míg a köröd tart, a továbbiakban nem használhatod őket.
Dobta más színt is?



- **Sárgát, pirosat, kéket vagy lilát?**

A megfelelő színű sárkányt legyőzheted. Válassz egy dobott színt és tedd az összes ilyen színt mutató kockát a megfelelő színű sárkányra.

- **Ezüstöt?**

Ez egy joker szín. Az ezüstöt bármelyik szín helyett használhatod, hogy legyőzd a sárkányt. Tedd az összes ezüst színt mutató kockát a választott sárkányra.

Fontos szabályok minden színekocka dobáshoz:

Minden egyes dobáskor egyszerre csak egy sárkánnyal harcolhatsz a színekockák (piros, kék, sárga, ezüst) segítségével, és minden egyes dobáskor más színű sárkányt kell választanod. A fekete kockákat mindig a kútra tedd felre.

A köröd végén jutalmul megkapod azokat a kastélylakókat, akiket sikerült megmentened, hacsak a sárkánycsatádat el nem vesztetted (lásd. Sikertelen sárkánycsata).

Tipp: A sárkányokkal való küzdelem során mindig vedd figyelembe a kastélylakók csillagszámát. Minél több csillaga van a kastélylakónak, annál nagyobb hálával tartozik neked. A játék végén az nyer, akinek a leghálásabbak a kastélylakói, vagyis aki a legtöbb csillagot gyűjtötte.

Minden dobás után két lehetőség van:

- 1) Van még olyan kocka, amit nem tudtál elhelyezni?**
Ezután dönthetsz úgy, hogy ezekkel a kockákkal újra dobsz és megpróbálsz további sárkányokat legyőzni.
vagy
- 2) Minden kockát elhelyezettél vagy nem szeretnél kockáztatni egy rossz dobást?** A kör számodra véget ért. Fogd azokat a kastélylakókat, amelyek sárkányán legalább egy kocka van és tedd magad elé. Őket sikerült megmentened.

Sikertelen sárkánycsata:

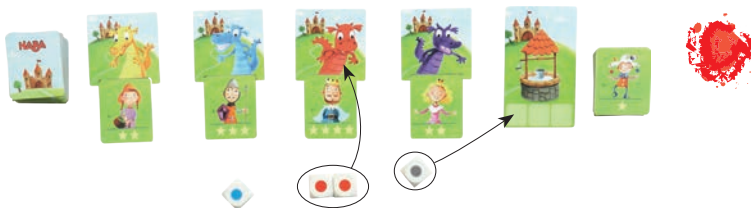
A kör számodra véget ér, ha

- nem tudsz színkockát elhelyezni egyik üres sárkánykártyára sem és/vagy
- csak feketét dobtál.

Ebben az esetben sajnos nem tudtad kiszabadítani a kastélylakókat, és mind fogságban maradtak. A sikertelen sárkánycsata után vigaszul húzz egy zsonglörkártyát.

Ezután a következő játékos jön. Minden olyan sárkánykártyához, amelyiknél nincs kastélylakó, húzzon fel egy kastélylakó kártyát a pakliból. Ezután dobjon az összes kockával egyszerre és kezdődhet az újabb sárkánycsata.

Példa:



Lukács dob a négy kockával: 1x fekete, 1x kék, 2x piros kockát dob. A fekete kockát azonnal a kútra helyezi. Ezután a két piros kockát a piros sárkányra teszi, hogy kiszabadítsa a királyt. Befejezhetné a kört akár már most, de úgy dönt, hogy újra dob a maradék kockával.



Most sárgát dob, ezért a ezt a kockát a sárga sárkányra helyezi. A kör számára véget ér, jutalmul nemcsak a királyt (piros sárkány), de a lányt (sárga sárkány) is megkapja. A játék végén a király 4 csillagot, a lány 2 csillagot ér majd

Ella most húz két új kastélylakót a pakliból és a két üres helyre helyezi. Ezután dob mind a négy kockával.



Ella 1x sárga, 1x piros, 2x ezüst kockát dob. Úgy dönt, hogy a két ezüst kockát a kék sárkányra helyezi, mert a lovag három csillagot ér. Befejezheti a kört akár már most, de úgy dönt, hogy a piros és sárga kockával újra dob.



Most 1x feketét és 1x kéket dob. A fekete kockát azonnal a kútra helyezi. A kék sárkányon már van kocka, ezért oda már nem tehet, így ezt a kék kockát már nem tudja üres kártyára helyezni. Következésképpen a sárkánycsata nem sikerült. A lovag a kék sárkánynál marad. Vigaszul húzhat egy zsonglörkártyát.

A játék vége

A játék véget ér, amint a kastélylakó pakli elfogy és már nem tudjátok visszapótolni a megmentett kastélylakókat. Ezen a ponton mindenki számolja össze a kastélylakóin és a zsonglőrkártyáin található csillagokat. Az a játékos nyer, aki a legtöbb csillagot gyűjtötte. Döntetlen esetén az érintett játékosok közül az nyer, akinek kevesebb kártyája van.



Variáció fiatalabb játékosoknak:

Ugyanazok a szabályok érvényesek, mint az alapjátékban. Végül azonban nem a legtöbb csillaggal rendelkező játékos győz, hanem aki a legtöbb kastélylakót szabadította ki (a zsonglőr itt nem számít).

Variáció idősebb játékosok részére:

Ugyanazok a szabályok érvényesek, mint az alapjátékban, de miután a kastélylakókat felfordítva elhelyeztéték a sárkányok alatt, minden játékos jól nézze meg őket, majd ezután fordítsátok lefelé mind. Ezután már csak akkor derülhet fény a kilétükre, amikor kiszabadultak.



Importálja és forgalmazza: DIONÉ Kft.
HABA Kreatív játékok kicsiknek és nagyoknak
www.dione.hu, dione@dione.hu