

Benjamin Schwer

DRAGONDRAFT

 **FIGYELEM!**
3 éves kor alatt nem
ajánlott, mert apró
alkatrészeket tartalmaz!

Stratégiai játék
2-4 játékos részére
8 éves kortól

S. Lorenz

HABA®

SÁRKÁNYSHOW

Stratégiai játék 2-4 játékos részére
8 éves kortól



Az idei vásár elkezdődött! Az ország minden sarkából érkeznek látogatók a városba, hogy kiélvezzék a kavalkádot. Az esti sárkányshow a vásár fénypontja. A sárkányok már hajnal óta hosszú sorokban várakoznak a városkapuk előtt, hogy bemutatassák képességeiket. A vörös sárkányok a tűzokádás mesterei. A kék sárkányok elképesztő légi mutatványokra képesek. És a zöld sárkányok tornamutatványokat hajtanak végre.

A sárkányok között érkezik néhány gnóm is a hegyekből. Ők segítenek a sárkánybemutató előkészítésében és az előadásokban. Felállítják a lelátókat, valamint segédkeznek az esti műsorokban. Minden készen áll az estére. Minden játékos szervez egy sárkánybemutatót, és kiválasztja a sárkányokat. Ki fogja megtalálni a legnagyobb tehetségeket? Csak az előadók legjobb kombinációja garantálja a sikert, a leglátványosabb műsort, ami vonzani fogja a nézőket.

A JÁTÉK TARTALMA

1 játéktábla



4 színpad tábla

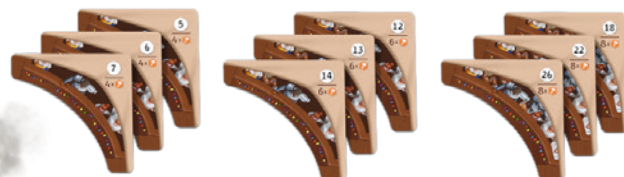


Előlap

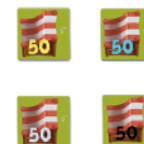


Hátoldal
(más variációkhoz)

9 lelátó elem



4 nézőlapka



16 fa figura



1 bárány



4 pulykacomb



4 néző-jelölő



4 parfüm



1 kör-jelölő



4 sárkány karom



67 játékkártya

Hátlap



35 sárkány kártya

Előlap



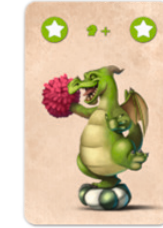
7x tűzokádó vörös sárkány



7x lila mágus sárkány



7x kék szárnyaló sárkány

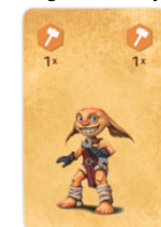


7x zöld tornász sárkány



7x sárga erős sárkány

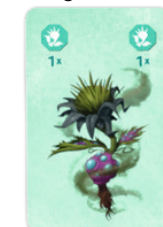
12 gnóm kártya



6x gnómsegéd (1 pont) 6x gnómsegéd-pár (2 pont)



20 bogáncs kártya



4 áttekintő kártya

Előlap



Hátlap



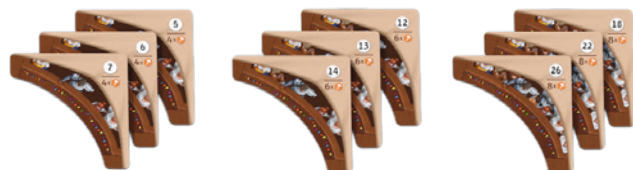
Megjegyzés: Az előlap mutatja a zöld tornász sárkányokért szerzett pontokat, és a hátlapon látható egy áttekintés, és rövid emlékeztető a körök fázisairól.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- 1 Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére, és a kör-jelölőt a bal szélső egyes számú toronyra
- 2 Minden játékos vegyen el egy színpadot, és helyezze maga elé előlapjával felfelé fordítva.

Megjegyzés: a színpad hátlapja a játék egyszerűbb kezdő verziójához használható, melyet a szabálykönyv végén lehet megismerni

- 3 Rendezzétek 3 külön kupacba a lelátó elemeket a hozzájuk szükséges gnóm segítők száma szerint (4-6-8), majd helyezzétek őket a játéktábla mellé. Minden egyes kupacban az elemek jobb felső sarkában található körökben levő számok szerint csökkenő sorrendben legyenek a lapkák. Azaz a legnagyobb számok legyenek fölül.



- 4 Tegyétek a tűzijátékokat, pulykacombokat, parfümöket, sárkánykarmokat a játéktábla mellé.
- 5 Tegyétek a felfordított bogáncs lapokból álló paklit a játéktábla mellé.
- 6 Keverjétek össze az összes sárkány és gnóm lapkát, majd képpel lefelé tegyétek le egy pakliba az asztalra, könnyen hozzáférhetően.
- 7 Minden játékos kap egy néző-jelölőt és egy nézőlapkát a saját színében. Mindenki helyezze a néző-jelölőjét a jegyirodára, ami a nézők sorának elején van a játéktáblán az 1. torony mellett.
- 8 Minden játékos kap egy áttekintő kártyát, melyet helyezzen maga elé.
- 9 A legfiatalabb játékos megkapja a bárányt, és a kezdés jogát.
- 10 A kihasználatlan színpadokat, áttekintő kártyákat, néző jelölőket és lapkákat, tegyétek vissza a dobozba.

Egy bárány a kezdőjátékos figurája?! Még szép! A sárkányok imádják a barikát! Olyan aranyosak és puhák!

Játék összeállítási példa 4 játékos esetén.



A JÁTÉK MENETE

Az éves vásár 5 teljes napig tart, tele nyüzsgéssel, és sárkány bemutatókkal!

A játék 5 körből áll, minden kör pedig 4 fázisból.

- 1.Fázis: A sárkányok érkezése
- 2. Fázis: A sárkányok felvétele
- 3. Fázis: A színpad előkészítése
- 4. Fázis: Az esti műsor

Az ötödik kör végén a legnagyobb közönséget vonzó játékos nyer.

1.Fázis: A sárkányok érkezése

Az előadó sárkányok egy hosszú sorban várakoznak a városkapunál.

Ebben a fázisban készültök fel a most következő körre.

1. Keverjétek meg a sárkányokból és gnómkból álló paklit.
2. Helyeztetek egy-egy lapot képpel felfelé a játéktábla szabad mezőire. Amikor leteszitek a kártyákat, a tábla rövidebb oldalán található színes kötél felől kezdjétek. Oszloponként töltsétek fel az üres helyeket.
3. A megmaradt lapokat képpel lefelé fordítva pakliba rendezve tegyétek az asztalra.

Megjegyzés: Későbbi körökben már nem biztos, hogy lesz elegendő lap az összes üres mező lefedéséhez. Ekkor csak fedjétek le annyit amennyit tudtok.



2. Fázis: A sárkányok felvétele

Ott hátul a harmadik sorban! Az a vörös tűzokádó sárkány tökéletes lenne az esti műsorba! Csak azok a bosszantó tüskés bogáncsok ne lennének útban...

A kezdő játékostól kezdve sorban következnek a játékosok az óramutató járásával megegyező irányban. Az éppen soros játékos kézbe vesz egy lapot a játéktábláról a következő szabályok szerint:

- Gondok nélkül minden sorból csak a színes kötélhez legközelebbi lapot lehet elvenni. Ha egy távolabbi lapot akar a soron következő játékos felvenni, a kiválasztott lap, és a kötél közötti lapok számának megfelelő bogáncsot is a kezébe kell vennie (a már kiürült helyek nem számítanak). Ha már nem tud további bogáncsokat felvenni, a kiválasztott lapot nem veheti fel.
- Egyetlen játékos sem tarthat 9-nél több lapot a kezében. Ebbe a bogáncs lapok is beleszámítanak.

- Ha egy játékos elérte a 9 lapot, nem vehet fel több lapot ebben a fázisban, és számára a kör ezen része lezárult.
- Nem lehet önkéntesen passzolni, ha van lehetőség még lap felvételére, az kötelező. Az elsőként passzoló játékos fogja kezdeni a következő kört, és magához veszi a bárányt.

A fázis akkor ér véget, ha minden játékos elérte a kézben tartható 9 lapos limitet, (vagy a tábláról elfogytak a felhúzzható kártyák)

Fontos! Csak a kártyák számítanak bele a számolásba, az üres helyeket figyelmen kívül kell hagyni!

Megjegyzés: A kezetekben lévő lapok száma nem titok! Bármikor megkérdezhetitek a másikat, hogy mennyi lap van nála és muszáj válaszolnia.

2. Fázis kezdete példa:

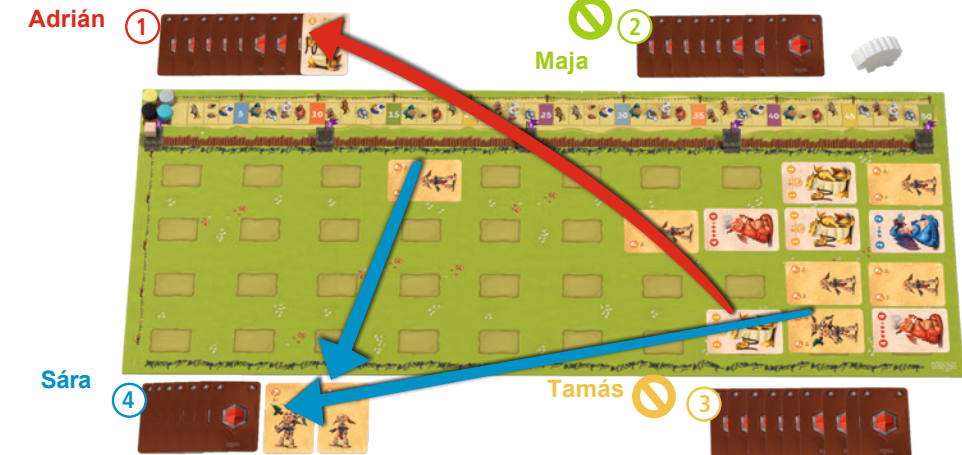
Adrián(1) a kezdő játékos és elveszi a vörös tűzokádó sárkányt a második sorból és harmadik oszlopból. Mivel két kártyát átugrik, még további 2 bogáncs kártyát is a kezébe kell vennie. Ezután **Maja(2)** következik. Ő egy erős sárga sárkányt vesz el a második sorból és a negyedik oszlopból. Ő is 2 kártyát ugrik át (mivel a 2. sor 3. helyéről **Adrián** már elvette a kártyát), így 2 bogáncsot kell még a kezébe vennie.

Tamás(3) következik: a negyedik sor elejéről elveszi a gnóm segítőt ábrázoló kártyát. Mivel az elvett kártya és a színes kötél között nincs további lap, nem kell bogáncskártyát felvennie. Majd **Sára(4)** jön: elveszi a negyedik sorban és második oszlopban található zöld tornász sárkányt. Mivel nincs a zöld sárkány és a színes kötél között lap, így neki sem kell bogáncsot felvennie.



2. fázis vége példa:

Adriánnak(1) 8 lap van a kezében. Szeretné a tűzokádó sárkányt felvenni, de nem tudja, mert van előtte még egy gnóm lap, és az átugrásához fel kéne vennie egy bogáncs kártyát. Ezzel pedig elérné a 9 lapos limitet, és már nem veheti fel a vörös sárkányt. Másik lapot kell tehát választania. Felveszi a negyedik sorban levő sárga sárkányt. **Maja(2)** és **Tamás(3)** már elérte a 9 lapot, így kénytelenek passzolni.



Mivel **Maja(2)** az első aki passzol, megkapja a bárányt és ő fogja kezdeni a következő kört. **Sára(4)**-nak csak 7 lap van a kezében, így választhat még lapot. Az első sor közepén látható gnóm lapot választja (nincs a kötél és a lap közt másik kártya, így nem kell bogáncsot felvennie). Most **Adrián(1)** következne, de ő már elérte a 9 lapot, így **Sára(4)** jön megint és elveszi a 4. sorban található gnóm kártyát. (nincs a kötél és a lap közt másik kártya, így nem kell bogáncsot felvennie).

3. Fázis: A színpad előkészítése

Huh! A műsor sárkánytársulata összeállt. Talán a gnómok tudnak segíteni az est előtt?

Minden játékos helyezze az asztalra a kezét tenyérrel felfelé. A jelenlegi kezdőjátékoskal kezdve mindenki eloszthatja a gnómjait. Ebben a fázisban minden játékos építhet legfeljebb egy lelátót és szolgáltathat legfeljebb egy fajta különlegességet. Ezután a 4. fázis veszi kezdetét.

Megjegyzés: egy játékos maximum 4 lelátót építhet egy játék alatt!

Lelátók építése:

Egy árnyas, kényelmes ülőhely még vonzóbbá teheti az előadást!

Megépíthetsz egy lelátót egy általad választott kupac tetejéről. Biztosítsd a szükséges mennyiségű gnómot az építéshez úgy, hogy eldobod őket a kezedből a dobópakliba.



Minden lelátó azonnal vonzza a nézőket, de csak egyszer. Mozdítsd előre a néző-jelződet a lelátón látható számnak megfelelően. Majd helyezd a lelátót a színpadod egyik üres sarkára

Példa a lelátó építésére:

Adriánnak 4 gnómsegéd van a kezében. Szeretné a fentebb látható lelátót megépíteni. A 4 gnómsegédet a dobópaklira teszi, és a lelátót a színpadjának egyik üres sarkára helyezi. Majd a néző jelzőjét 7 hellyel előre mozdtítja a lelátón látható számnak megfelelően. Ez lelátónként egyszer történhet meg.

Megjegyzés: A lelátót háttal is leteheted a táblára, ugyanis a megépítéshez szükséges gnómok száma, vagy a szerzett nézők száma a továbbiakban nem lényeges.

Szolgáltatások:

Van négy különböző plusz szolgáltatás. Mindegyik más és más előnyt jelent a játék további részére, beleértve a jelenlegi kört. Ugyanazt a különlegességet több alkalommal is nyújthatod a játék során, de körönként maximum egyszer. Fizesd ki a szolgáltatás költségét (ami a színpad lapon látható) a gnómok eldobásával. Majd helyezz egy a szolgáltatásnak megfelelő fa figurát a színpadod megfelelő helyére. Szolgáltatásonként 4 fa figura van. Csak akkor tudsz egy szolgáltatást nyújtani, ha van hozzá fa figura a készletben.

Tűzijáték



Durr-Durr! A gnómok tudják a dolgukat! Látványos fényeket varázsolnak a levegőbe!

Ehhez a szolgáltatáshoz 2 gnómsegéd szükséges. Innentől kezdve a műsor minden körben +1 nézőt vonz.

Sárkány szalon



Éles karmok, csillogó pikkelyek. Minél lenyűgözőbbek a sárkányok, annál több néző jön, hogy lássa őket.

Ez a szolgáltatás 4 gnómsegédet igényel. Innen kezdve az esti műsorban minden kézben levő különböző színű sárkány után +1 néző érkezik. (Ez körönként maximum 5 nézőt jelent.)

Megjegyzés: Csak a pulykacomb használatánál kell a következő körig várni. A többi szolgáltatást a megvétel körében már lehet használni.

Példa a szolgáltatásokra:

Sárának van 4 gnómsegédje (2 lap, melyeken két gnóm-pár van), és felépít egy Pulykasütőt. A két gnómsegéd-pár lapot a dobópaklira teszi. Csak 3 gnómra lenne szükség, viszont le kell tennie a 4 gnómot érő lapokat, ebből nem kap vissza gnómot. Valamint más feladatra sem használhatja fel a megmaradt 1 gnómot. Elvesz egy pulykacombot és a színpadján található jobb felső területre helyezi. Így a következő körben 1 lappal többet vehet a kezébe az eredeti korlátnál (9). Mivel már korábban épített egy pulykasütőt az előző körben, így a két pulykasütő miatt 2 lappal vehet többet a kezébe a következő körben, azaz 11 lapot.

Fontos! A kártyákon párban levő gnómsegédek csak párban tudnak dolgozni. A pár fel nem használt tagját máshol már nem lehet használni!

Pulykasütő



Mm... valaminek ínycsiklandó illata van! Viszont a hús nem a nézőknek, hanem a sárkányoknak készül!

Így több sárkány művészt meg tudsz etetni, mint korábban. Ez a szolgáltatás 3 gnómot igényel. Hatására 1-el több lapot vehetsz a kezébe a következő körtől kezdve.

Ajándékbolt



Ez az illatos parfüm csak itt és csak most kapható!

Ehhez a szolgáltatáshoz 3 gnóm szükséges. Innentől az esti műsor során minden egyes kezében levő bogáncskártya +1 nézőt vonz.

4. Fázis: Az esti műsor

Hölgyeim és Uraim, remélem élvezni fogják a ma esti lélegzetelállító előadásokat! Induljon a műsor!

A kezdőjátékos kezdi a fázist és a következő lépéseket végzi el:

1. Számológátok meg, mennyi nézőt vonz a játékos műsora ebben a körben. Adjátok össze a sárkány lapokból származó pontokat és a szolgáltatások után járó pontokat. Majd az így kapott összeggel toljátok előrebb a néző jelölőt.

Megjegyzés: A pontozáshoz tartozik egy példa és alapelvek is, amelyeket később részletezünk.

2. Ha van kihasználatlan gnóm kártya, azt meg is lehet tartani, de el is lehet dobni a kör végén. A megtartott kártyák ugyanúgy beleszámítanak a kézben tartható limitbe a következő körben. Amelyik gnóm kártyát nem akarjátok megtartani, helyezétek a dobópaklira.
3. Az összes sárkány kártyát a dobópaklira kell tenni, és az összes bogáncs kártyát a bogáncs paklira.

Miután az összes játékos elvégezte ezt a három lépést az óramutató járásával megegyező sorrendben, tegyétek a játéktáblán maradt lapokat a dobópakliba, mozdítsátok a kör jelzőt a következő toronyra. A dobópakli lapjait keverjétek össze a megmaradt sárkány és gnóm lapokkal. Ezzel befejeztétek a kört és a következő kör elkezdődik újra az 1. Fázissal.

Fontos! Csak gnóm lap maradhat a játékosok kezében a kör végén! A sárkány és bogáncs lapokat el kell dobni!

Megjegyzés: Ha a néző-jelölő eléri a sor végét, a néző lapkán lehet jelölni a további haladást (50 vagy 100-as oldal), majd a néző-jelölőt a jegyiroda mellé kell helyezni a kezdéshez hasonló módon és ezután lehet tovább folytatni a megszokott módszerrel a pontszámolást.

A JÁTÉK VÉGE

A játék az 5. műsorral befejeződik. Aki a legtöbb nézőt tudta megszerezni, megnyeri a játékot. Holtverseny esetén a több nézőt adó lelátórendszer birtokosa lesz a győztes. Amennyiben egyikük sem épített lelátót, megosztják a győzelmet.

KEZDŐKNEK

A kezdő verzióban a szolgáltatások kikerülnek a játékból. A színpad táblák hátoldalát kell használni, ahol nincs a szolgáltatásoknak kijelölt hely. Ebben a módban a gnómok csak a lelátók építéséhez kellene.





Pontozási példák:

Adrián 35 nézőt szerzett:

- 1 kék szárnyaló sárkány: 0 (legalább 2 kék sárkány kell a pontszerzéshez)
- 3 lila mágus sárkány: $3 \times 3 = 9$ néző
- 3 vörös tűzokádó sárkány: $3 \times 4 = 12$ néző
- 1 sárga erős sárkány: $1 \times 1 + 0 = 1$ néző
(Majának több sárga sárkánya van)
- 1 Ajándékolt és 1 bogáncs: $1 \times 1 = 1$ néző
- 3 Sárkány szalon és 4-féle sárkány: $3 \times 4 = 12$ néző



Maja 24 nézőt szerzett és 2 gnóm kártyát megtart.

- 3 lila mágus sárkány: $3 \times 3 = 9$ néző
- 1 zöld tornász sárkány: $1 = 1$ néző
- 2 sárga erős sárkány: $2 \times 1 + 5 = 7$ néző
(Mivel Majának van a legtöbb sárga sárkánya)
- 2 Ajándékolt és 2 bogáncs: $2 \times 2 = 4$ néző
- 1 Sárkányszalon és 3 féle sárkány: 3 néző



Tamás 11 nézőt vonz és 1 gnóm kártyát tart meg.

- 2 kék szárnyaló sárkány: $2 \times 2 = 4$ néző
- 2 zöld tornász sárkány: $3 = 3$ néző
- 2 tűzijáték: $2 \times 1 = 2$ néző
- 1 Ajándékolt és 2 bogáncs: $1 \times 2 = 2$ néző



Sára 18 nézőt vonz, és 1 gnóm kártyát tart meg.

- 3 kék szárnyaló sárkány: $3 \times 2 = 6$ néző
- 2 vörös tűzokádó sárkány: 0 (minimum 3 ilyen sárkány kell a pontszerzéshez)
- 4 zöld tornász sárkány: 10 néző
- 1 sárga erős sárkány: $1 \times 1 + 0 = 1$ néző
(Majának több sárga sárkánya van)
- 1 tűzijáték $1 \times 1 = 1$ néző

A SÁRKÁNYKÁRTYÁK PONTOZÁSA

A sárkánykártyák tetején látható a pontszerzéshez szükséges minimális sárkányok száma az adott színből.



Vörös tűzokádó sárkány:

Vigyázat! Felforrósodhat a helyzet az első sorokban!

Ha legalább **3 vörös tűzokádó** sárkányt összegyűjtöttél ebben a körben, **4 nézőt** kapsz minden egyes vörös tűzokádó sárkány után.



Lila mágus sárkány:

Hókuszs Pókusz!

Ha legalább **2 lila mágus** sárkányt összegyűjtöttél ebben a körben, **3 nézőt** kapsz minden egyes lila mágus sárkány után.



Kék szárnyaló sárkány:

Azta! Három hurok egymás után!

Ha **legalább 2 kék szárnyaló** sárkányt összegyűjtöttél ebben a körben, **2 nézőt** kapsz minden egyes kék szárnyaló sárkány után.



Zöld tornász sárkány:

Egy két há!! Sárkányok!

A **zöld tornász** sárkányok számától függően kapsz nézőket a zöld sárkányok után az **alábbiak szerint:**

1 zöld tornász sárkány	1 néző
2 zöld tornász sárkány	3 néző
3 zöld tornász sárkány	6 néző
4 zöld tornász sárkány	10 néző
5 zöld tornász sárkány	15 néző
6 vagy több zöld tornász sárkány	21 néző

Megjegyzés: A zöld tornász sárkányok után gyűjthető nézők száma az áttekintő lapokon is megtalálható.



Sárga erős sárkány:

Ki fogja nyerni a mai kötélhúzást? Hát persze hogy mi!

Minden egyes sárga erős sárkány **1 nézőt** vonz. Továbbá a **legtöbb** sárga sárkánnyal rendelkező játékos további **5 nézőt** tudhat magáénak. **Holtverseny esetén** az érintett játékosok mindannyian megkapják az 5 nézőt.

Tervező: Benjamin Schwer
Illusztrátor: Stephan Lorenz
Fejlesztő: Markus Singer

Importálja és forgalmazza: DIONÉ Kft.
www.dione.hu, www.haba.hu
dione@dione.hu, dione@kft@gmail.com
Facebook: @HABAjatek



© HABA-Spiele Bad Rodach 2020, Art.-Nr. 305886

RÖVID ISMERTETŐ

A JÁTÉK CÉLJA

A sárkány kártyák ügyes kombinálásával, a gnómok segítségével felépített lelátókkal és szolgáltatásokkal az 5 kör alatt legtöbb nézőt vonzó szervező nyer.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére, majd tegyétek az első toronyra a kör-jelölőt.
- Minden játékos megkapja a következőket: 1 áttekintő lap, 1 néző-jelölő és 1 néző lapka a játékos színében, valamint 1 színpad.
- A néző-jelölőt játéktáblán látható jegyiroda melletti sor elejére kell helyezni.
- Tegyétek a lelátó elemeket építési költség szerinti kupacokba (4-6-8). Minden kupacban a standok legyenek csökkenő sorrendbe állítva, azaz a legfelső érje a legtöbbet, és a legalsó a legkevesebbet.
- Tegyétek a szolgáltatások fa figuráit (4 tűzijáték, 4 pulykacomb, 4 karom, 4 parfüm) a játéktábla mellé. Továbbá a bogáncsokból álló pakli is kerüljön elérhető közelségbe. Keverjétek össze a sárkány és gnóm kártyákat egy pakliba.
- A kezdő játékos megkapja a bárányt.

A JÁTÉK MENETE

A játék 5 körből áll, minden kör pedig 4 fázisból.

1. Fázis: A sárkányok érkezése

A sárkányokból és gnómokból álló pakliból töltsétek fel a játéktáblán levő helyeket oszloponként a táblán levő színes kötélről kezdve. A pakli maradékát lefordítva tegyétek az asztalra.

2. Fázis: A sárkányok felvétele

A kezdő játékoskal kezdve óra járásával megegyező sorrendben vegyetek fel lapokat a játéktábláról az alábbiak szerint:

- Minden lapért, ami a kiválasztott lap, és a színes kötél közt van, további 1 bogáncs kártyát kell felvenni.
- A kézben tartható lapok száma 9 +a felépített pulykasütők száma
- Ha egyjátékos elérte kézben tartható lapjainak maximális számát, passzolnia kell.
- Önkéntes passzolásra nincs lehetőség, ha lehetséges, kötelező lapot felvenni.

Aki először passzol, megkapja a birkát, megkapja a bárányt.

3. Fázis: A színpad előkészítése

Minden játékos egyszer építhet 1 lelátót és/vagy rendelhet 1 fajta szolgáltatást.

- **Lelátó:** Valamelyik lelátó kupac legfelső elemét lehet megépíteni, a rajta levő gnóm segéd költség megfizetésével. A lelátón levő nézőszámmal tovább kell csúsztatni a néző jelölőt 1 alkalommal
- **Szolgáltatás:** Szolgáltatás megrendelhető, ha rendelkezésre áll még, és rendelkezésre áll a kifizetéséhez szükséges gnóm állomány. A gnómok eldobása után el lehet venni a kifizetett szolgáltatást és a színpadra lehet helyezni. A szolgáltatás a játék végéig megmarad.

4. Fázis: Az esti műsor

- Számoljátok meg minden játékos sárkányok és szolgáltatások által szerzett nézőit, majd mozdítsátok előre ennek megfelelően a néző jelölőket.
- A fel nem használt gnóm lapok megtarthatók, de el is lehet őket dobni.
- A sárkány lapokat és az eldobott gnóm lapokat keverjétek vissza a sárkányos-gnómos pakliba.
- A bogáncslapokat tegyétek vissza a bogáncs pakliba.
- A kör jelölőt mozdítsátok eggyel előre.

A JÁTÉK VÉGE

Az ötödik kör végén, aki a legtöbb nézőt szerezte meg, megnyeri a játékot. Holtverseny esetén a több nézőt befogadó lelátó birtokosa nyer. Ha ez is egyenlő, a fiatalabb játékos nyer.

