DRAGOONiES

H

Villámgyorsgyors kereső- és reakciójáték

Tervezte: Valéry Fourcade és Jean-Philippe Mars • 2-4 játékos részére • 6 éves kortól

A sárkányok egy vízesés mögött húzódó titokzatos barlang mélyén arany sárkánytallérral teli régi kincses ládára bukkantak. Mindenki szeretne egy részt megkaparintani a zsákmányból, de csak az szerezhet a kincsből, aki átlátja a kártyákat és elsőnek talál rá a keresett sárkányra.

Tartalom:

- **8 sárkány karton figura**
  (a játék négy színében, színenként kettő)

- **16 sárkánykártya**

- **28 sárkánytallér**

- **30 keresőkártya**

- **2 szuper sárkánykereső-kártya**
  (a játékvariációhoz)
- **1 játékszabály**

A célotok a játékban:

Egymást megelőzve elsőként megtalálni a keresett sárkányt, és rátenni a sárkányfigurát. Aki helyesen választott, az egy sárkánytallért kap jutalmul. A játékot az nyeri, aki elsőként gyűjt össze 7 sárkánytallért.

Piatnik • VIENNA •

Piatnik termékkód: 658990
© 2017 Piatnik, Wien • Printed in Austria

piatnik.com

Előkészületek:

- Az első játék megkezdése előtt óvatosan emeljétek ki a játék elemeit a kartontáblákból.
- Mindenki válasszon egy színt és tegye maga elé a színében a két sárkányfigurát.
- A 16 sárkánykártyából alakítsatok ki egy kört az asztalon úgy, hogy mindegyik lap külön feküdjön, és jól látható legyen.
- A sárkánykártyákon a következő sajátosságokra kell figyelnetek:
  - **a sárkány színe**
    (→ sárga, piros, zöld, kék)
  - **a sárkány szarva**
    (→ nincs szarva, egy, kettő vagy három szarva van)
  - **a sárkány különböző dolgai**
    (→ szemüveg, könyv, sárkánytojás, drágakő, kapucni, kulcs, csizma, kard)

Példa: *Zöld* *Nincs szarva* *Kapucnija van*

- Helyezzétek egy kupacba a sárkánytallérokat, ez lesz a bank.
- A 30 keresőkártyából megkeverés után alakítsatok ki egy lefordított paklit.

Figyelem: *a 2 szuper sárkánykereső-kártyát tegyétek vissza a játék dobozába, mert azokat csak a különleges játékvariációban használjátok majd.*

A játék menete:

- Minden játékos mindig aktív a játékban.
- A legidősebb játékos elveszi a keresőkártyákból kialakított paklit, majd mond egy számot kettő és hat között. Ezután annyi lapot fordít fel és tesz egymás után felfordítva az asztalra, ahányas számot mondott. A lapokat mindenki számára jól láthatóan a sárkánykártyákból kialakított körbe kell tennie.
- Miután minden keresőkártya lekerült az asztalra, azonnal elkezdődik a megfelelő megoldás keresése.
- Azokra a sajátosságokra kell keresnetek (→ a sárkány színe, a szarvainak száma, a sárkány dolgai) amik a **leggyakrabban** fordulnak elő a keresőkártyákon. Aki úgy gondolja, hogy megtalált egy keresett sajátosságokkal rendelkező sárkánykártyát, az gyorsan ráteszi az egyik sárkányfiguráját arra a sárkánykártyára.
- **A következőket vegyétek figyelembe:**
  - Egy körben lehet egy vagy akár több helyes megoldás is.
  - Egy sárkánykártyára mindig csak egy sárkányfigura tehető.
  - Aki már rátette az egyik sárkányfiguráját az egyik sárkánykártyára, azt nem veheti vissza és nem helyezheti át azt.
  - Minden játékos mind a két sárkányfiguráját leteheti az aktuális körben két különböző sárkánykártyára.

1. Példa:

Ebben a körben két keresőkártya került felfordításra:

- ***A következő sajátosságok egyszer fordulnak elő:*** *piros, sárga, nincs szarva, két szarva van, könyv, kard*
- ***A következő sajátosságok kétszer fordul elő:*** *csizma = keresett sárkánykártya*

2. Példa:

Ebben a körben három keresőkártya került felfordításra:

- ***A következő sajátosságok egyszer fordulnak elő:*** *kék, egy szarva van, drágakő, kapucni, kulcs, csizma, könyv, sárkánytojás*
- ***A következő sajátosságok kétszer fordul elő:*** *sárga, három szarva van = keresett sárkánykártyák*

A kör értékelése

- A kör akkor ér véget, amikor minden játékos letette mind a két sárkányfiguráját, vagy már egyik játékos sem akar további sárkányfigurát letenni.
- A játékosok közösen ellenőrizzék és jutalmazzák a megoldást:
  - Minden **helyesen** letett sárkányfiguráért tulajdonosa egy sárkánytallért kap a bankból.
  - Minden **hibásan** letett sárkányfiguráért a tulajdonosa egy sárkánytallért visszaad a bankba. Ha a játékos még nem gyűjtött sárkánytallért, akkor természetesen nem is tud visszaadni a bankba.

Új kör kezdete

- A játékosok visszaveszik magukhoz a sárkányfiguráikat.
- A felfordított keresőkártyákat lefordítva egy lerakópaklira teszik.
- A következő játékos magához veszi a keresőkártyákat. Most ő mond egy számot kettő és hat között, majd gyorsan felfordítja a bemondott számnak megfelelően a lapokat az asztalra, és ezzel kezdetét veszi az új kör.
- ***Figyelem:*** *Abban az esetben, ha elfogynak a keresőpakli lapjai, akkor az osztó keverje meg a lerakópakli lapjait és azokból alakítson ki egy új keresőpaklit.*

A játék vége:

A játéknak akkor van vége, amikor egy játékosnak sikerül a hetedik sárkánytallért begyűjtenie. Ő lesz a játék nyertese. Abban az esetben, ha a kör végére több játékosnak is sikerül a hetedik tallért összegyűjteni, akkor a játéknak több nyertese van.

Játékvariáció:

- A játék még izgalmasabb és változatosabb lesz, ha a játék kezdete előtt a keresőkártyák közé bekeverjük a két szuper sárkánykereső-kártyát is.

- Abban az esetben, ha egy vagy mindkét szuper sárkánykereső-kártya felfordításra kerül, akkor nem azokra a sajátosságokra kell figyelni, amik leggyakrabban fordulnak elő a keresőkártyákon, hanem azokra a sajátosságokra, amik egyáltalán **nem** láthatóak a lapokon. A sárkányfigurákat ennek megfelelően kell letenni a sárkánykártyákra.

3. Példa:

Ebben a körben négy keresőkártya került felfordításra.

- ***A következő sajátosságok* kétszer *fordul elő:***
  szemüveg
- ***A következő sajátosságok* egyszer *fordulnak elő:***
  sárga, kék, zöld, nincs szarva, két szarva van, három szarva van, sárkánytojás, kapucni, drágakő, kulcs, kard, csizma
- ***A következő sajátosságok* egyszer sem *fordul elő:***
  piros, egy szarva van, könyv
  = a keresett sárkánykártya

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz!
Fulladásveszély!
Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra, címre még szüksége lehet.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest • Bécsi út 100.

e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnikbp.hu

Like us on
https://www.facebook.com/PiatnikBudapest