

SÁRKÁNYOK VÖLGYE



Varázslatos és kooperatív ügyességi játék
Tervezte: John Berger és Julien Gupta
2-4 varázslótanoncnak 6 éves kortól

Sok-sok éve egy kisebb sárkánycsalád él a Sárkányok Völgyében. Csak néhány mágus és varázsló tud a létezésükről.

Egy napon a varázslótanoncok látogatóba érkeztek a varázserdőbe a kis sárkánykölykökhöz, és kezdetét vette az izgalmas sárkánylabdajáték! De a játékukat nem nézte jó szemmel a zsémbes varázsló, Razandar. Attól tartott, hogy a forró lávakövek kárt tesznek a mágustoronyban.

*Siessetek, mert Razandar hatalmas lépésekkel közelít a mágustoronyhoz! A sárkánykölyköknek sürgősen a varázslóbarátaik segítségére van szükségük! Vajon sikerül az ifjú varázslótanoncoknak a varázspálcájukkal visszajuttatni a sárkánykölyköket a Sárkányok Völgyébe, mielőtt Razandar eléri a mágustornyot? **Tartsatok velünk, mert egy varázslatos verseny kezdődik!***

A CÉL

A játékosok megpróbálják a két varázspálca segítségével visszajuttatni a sárkánykölyköket a mágustoronytól a Sárkányok Völgyébe. Ahhoz, hogy a varázslat sikeres legyen, mindig két varázslótanoncoknak együtt kell megpróbálnia egy sárkánykölyköt eljuttatni a toronytól a Sárkányok Völgyébe. De csak akkor eredményes a varázslat, ha közben a sárkánykölyök nem esik le, és biztonságosan megérkezik a Sárkányok Völgyébe.

Együtt nyeritek meg a játékot, ha sikerül minden sárkánykölyköt a Sárkányok Völgyébe eljuttatnotok, mielőtt a zsémbes varázsló, Razandar eléri a mágustornyot. Ha Razandar úgy érkezik meg a mágustoronyba, hogy még mindig van ott sárkánykölyök, akkor mindannyian veszítettetek a játékban.

A TARTALOM ÉS AZ ÖSSZEÁLLÍTÁS

- 1 Sárkányok Völgye =
dobozalj kartonbetétekkel,
játéktábla a Sárkányok Völgyével,
sárkányvölgyi sziklák,
sárkányvölgyi bozótos,
sárkányvölgyi fa.



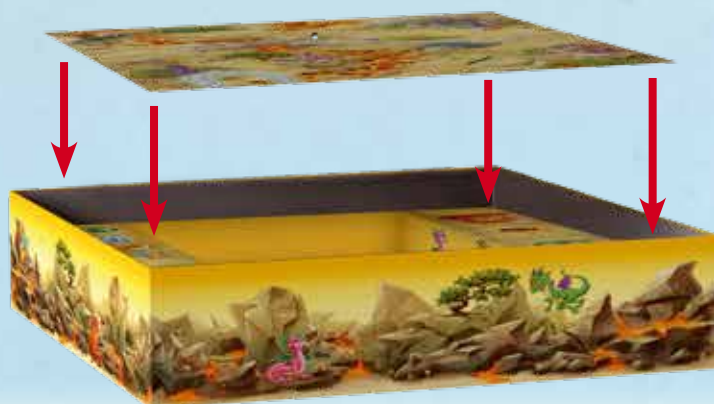
Vegyetek ki mindent a játék dobozából!

Tegyétek a doboz alját a kartonbetétekkel az asztal közepére!

*Először fektessétek bele a játéktáblát a Sárkányok Völgyével,
majd állítsátok össze a sárkányvölgyi sziklákat, fákat és bozótokat!*

Végül dugjátok az összeállított sárkányvölgyi elemeket a játéktáblára azon nyílásaiba, ahová illenek!

Kész a Sárkányok Völgye!



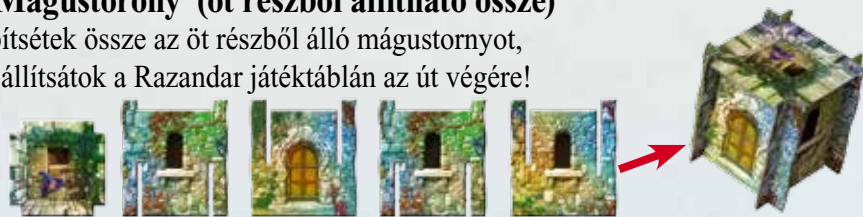
• 1 Razandar-játéktábla

Fektesse a **Razandar-játéktáblát** mintegy 40 cm távolságra a Sárkányok Völgyétől az asztalra (= két pálcá hosszának megfelelő távolság)!



• 1 Mágustorony (öt részből állítható össze)

Építsék össze az öt részből álló mágustornyot, és állítsák a Razandar játéktáblán az út végére!



• 1 vászonzsák



• 6 sárkánykölyök

Tegyék a hat sárkánykölyköt a zsákba!



• 1 Razandar varázsló

Állítsák a varázslót a varázslófalura Razandar játéktábláján!



• 1 lávakő

Tegyék a lávakövet a mágustorony mellé!



• 1 fehér és 1 fekete kocka



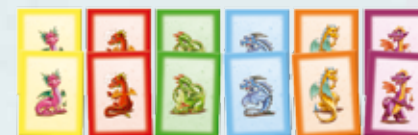
• 2 varázspálca



• 12 sárkánykártya

Egyenlően osszátok el egymás között a sárkánykártyákat!

(A sárkánykártyák elosztását lásd a lenti ábrán.)



• 6 varázslókártya

A varázslókártyákat az alapjátékban nem használjátok. Csak a haladó játékosoknak szánt játékvariációban szerepelnek.



• 1 játékszabály



*Az első játék elkezdése előtt:
Ragasszátok fel a hat sárkánykölyökre, Razandar varázslóra és a lávakő mindkét oldalára a megfelelő matricát. Ezután ragasszátok fel a két kockára a színben megfelelő matricákat!*

A SÁRKÁNYKÁRTYÁK ELOSZTÁSA

A sárkánykártyák határozzák meg minden fordulóban, hogy melyik 2 játékos kísérli meg együtt a *bűvös sárkányrepülést*.

A játékosok számától függően a következőképpen oszlanak meg a kártyák:

2 játékos	3 játékos	4 játékos
<p>2 játékos esetén mindegyik játékos minden színben kap egy-egy sárkánykártyát, amelyet letesz maga elé.</p>	<p>3 játékos esetén a következő színű sárkánykártyákat veszik el a játékosok, amelyeket maguk elé tesznek.</p>	<p>4 játékos esetén a következő színű sárkánykártyákat veszik el a játékosok, amelyeket maguk elé tesznek.</p>
<p><i>A játékos:</i> [Yellow] [Red] [Green] [Blue] [Orange] [Purple]</p> <p><i>B játékos:</i> [Yellow] [Red] [Green] [Blue] [Orange] [Purple]</p>	<p><i>A játékos:</i> [Yellow] [Red] [Green] [Blue]</p> <p><i>B játékos:</i> [Yellow] [Red] [Orange] [Purple]</p> <p><i>C játékos:</i> [Green] [Blue] [Orange] [Purple]</p>	<p><i>A játékos:</i> [Yellow] [Red] [Green]</p> <p><i>B játékos:</i> [Yellow] [Orange] [Blue]</p> <p><i>C játékos:</i> [Red] [Orange] [Purple]</p> <p><i>D játékos:</i> [Green] [Blue] [Purple]</p>

A BÜVÖS SÁRKÁNYREPÜLÉS

Az első játék előtt mindenkinek egyszer ki kell próbálnia a bűvös sárkányrepülést:

A bűvös sárkányrepülést mindig két játékos együtt hajtja végre. A két játékos vegyen a kezébe egy-egy varázspálcát! Próbaképpen állítsanak egy sárkánykölyköt a mágustoronyra, és kíséreljék meg ketten együtt ezt a sárkánykölyköt a mágustoronyról a Sárkányok Völgyébe reptetni. A bűvös sárkányrepülés akkor sikeres, ha a sárkánykölyök nem esik le, és biztonságosan leszáll a Sárkányok Völgyében.

Hogyan működik:

Érintsék a varázspálcákat a sárkánykölyök két különböző oldalához. Ha egyszerre egy kis nyomást gyakoroltok a megfelelő helyen, és egyszerre, óvatosan felemeltek a pálcákat, a sárkánykölyök varázslatosan lebeg a levegőben, mintha varázserő ragadná a magasba. Óvatosan emeljétek le a sárkánykölyköt a mágustoronyról, és lebegtesétek be a Sárkányok Völgyébe, ahol gyengéden tegyétek le a talajra.

Fontos információk a bűvös sárkányrepüléshez:

- A sárkánykölyköt mindig csak a varázspálcával szabad megérinteni, kézzel sosem!
- Ahhoz, hogy a bűvös sárkányrepülés működjön, folyamatosan kommunikálnotok kell egymással, például az irányokról.
- A bűvös sárkányrepülés akkor sikeres, ha a sárkánykölyök megérkezett a Sárkányok Völgyébe (álló vagy fekvő helyzetben).



A JÁTÉK

A játék az óramutató járásával megegyező irányban halad. A legfiatalabb játékos kezdheti a játékot úgy, hogy dob a fehér kockával. **Mit mutat a fehér kocka?**



A sárkánykölyköt

Most varázslat következik! Húzz ki egy sárkánykölyköt a vászonzsákból és állítsd a toronyra. Az a két játékos, aki előtt a színben megegyező sárkánykártya fekszik, kezébe vesz egy-egy varázspálcát. Együtt megpróbálják a sárkánykölyköt a bűvös sárkányrepüléssel a Sárkányok Völgyébe varázsolni.

Sikeres volt a bűvös sárkányrepülés?

• **Igen:** Sikeres varázslat! A sárkánykölyök a Sárkányok Völgyében maradhat. A két sárkánykártyát a két varázslótanonc kiteszi a játékból.

• **Nem:** Nem baj! Tegyétek vissza a sárkánykölyköt a zsákba. A két sárkánykártyát a két varázslótanonc továbbadja az óramutató járásával megegyező irányban a következő játékosársának. Ezenkívül még dobni kell a fekete kockával, és a varázslót a dobás értékének megfelelően a torony irányába kell mozgatni. Ha varázslósüveget dobtatok, akkor léptessétek Razandart a következő varázssüveges mezőre!



Razandar varázslót

Léptesd a zsémbes varázslót egy mezővel a mágustorony felé. Ezt követően újra dobhatsz a fehér kockával.

Fontos: Ha a varázsló az utolsó mezőn áll, és varázsló szimbólumot dobsz, akkor a varázsló állva marad ezen a mezőn. A játék nem fejezhető be a kocka varázsló szimbólumával!



A sárkánykölyköt és a lávakövet

Húzz ki egy sárkánykölyköt a vászonzsákból, és állítsd a toronyra, valamint helyezd a toronyra a lávakövet is. Állítsd a sárkánykölyköt és a lávakövet szorosan egymás mögé. Az a két játékos, aki előtt a színben megegyező sárkánykártya fekszik, kezébe vesz egy-egy varázspálcát. Együtt megpróbálják a sárkánykölyköt és a lávakövet egyszerre a bűvös sárkányrepüléssel a Sárkányok Völgyébe varázsolni.



Figyelem:

- Ezt a varázslatot nagyon nehéz megcsinálni. Ezúttal hagyjatok egy kicsit több időt a varázslatra!
- A varázslat után állítsátok vissza a lávakövet a mágustorony mellé.



A napot

Léptesd a zsémbes varázslót egy mezővel a varázslófal felé. Ezt követően újra dobhatsz a fehér kockával.

Fontos: Ha Razandar a varázslófalun áll, és napot dobsz, akkor a varázsló állva marad ezen a mezőn!

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor...

• ... mind a hat sárkánykölyköt sikeresen eljuttattátok a Sárkányok Völgyébe. Ti nyertétek a játékot a sárkánykölykökkel együtt Razandar varázsló ellen!

• ... Razandar elérte a mágustornyot és még van sárkánykölyök a zsákban. Mindannyian elveszítettétek a játékot, a sárkánykölykök pedig csapdába estek.

JÁTÉKVARIÁCIÓ IFJÚ VARÁZSLÓTANONCOKNAK

Az ifjú varázslótanoncoknak a következő változtatást javasoljuk a játékban: Fekessétek a **Razandar-játéktáblát** közelebb a Sárkányok Völgyéhez az asztalra (például egy pálca hosszának megfelelő távolságra).

JÁTÉKVARIÁCIÓ A PONTOS VARÁZSLÓTANONCOKNAK

Ebben a változatban a varázslótanoncok megpróbálják a sárkánykölyköket mindig a Sárkányok Völgyének a közepére: a szikla, a bokor és a fa közötti területre tenni.



JÁTÉKVARIÁCIÓ A HALADÓ VARÁZSLÓTANONCOKNAK

Ebben a variációban egy lefordított pakliba rendezitek az összekevert varázskártyákat. A kártyán lévő szimbólum mindig megmutatja, hogy abban a fordulóban a sárkánykölyköt milyen nehezítéssel kell a Sárkányok Völgyébe juttatnotok. Ha a kockával a sárkánykölyök szimbólumot dobtátok, akkor el kell venni a varázskártyapakli legfelső lapját, és annak megfelelően kell a sárkánykölyköt elreptetnetek.



A játékosok a pálcát az „ügyetlenebb“ kezükbe veszik!
(Jobb kezébe veszi a pálcát a balkezes, bal kezébe veszi a jobbkezes játékos.)



A játékosok a varázspálcáikat csak két kézzel tarthatják!



A játékosok a reptetés alatt az egyik szemüket a szabad kezükkel eltakarják!



Vakrepülés: A játékos odahelyezi a pálcáját a sárkánykölykhöz, majd becsukja a szemét. Innentől kezdve csak a játékostársa utasításai szerint cselekszik!



A játékosok a varázspálcáikat csak két ujjal tarthatják!
(Bármelyik kettővel: például a hüvelyk- és mutatóujjakkal)



A játékosok a varázspálcáikat nem érinthetik meg a mutatóujjukkal!

Ha elfogytak a varázskártyapakli lapjai, akkor a lapokból újrateverés után új paklit kell kialakítani.



Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel.: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu • www.piatnikbp.hu
Származási hely: EU

© Copyright 2014 Queen Games,
D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved

