

# SÁRKÁNYOK

## A KALAND ÉS BÁTORSÁG JÁTÉKA ERDEJE

### JÁTÉKSZABÁLY

#### TARTALOM

108 kártya 2 pakliba rendezve:

64 kalandorkártya

(5 szín, színenként 1-12 értékekkel,  
továbbá 4 Szerencsekatica)

42 erdőkártya

2 segédletkártya

6 egyedi kocka



#### ÁTTEKINTÉS

Kalandorként utad az elvarázsolt Sárkányerdőn keresztül vezet. Játssz ki kártyákat, hogy kockákat szerezz, amelyekkel dobva vad lények sokaságát győzheted le, vagy olyan varázstárgyakhoz juthatsz, amelyek a segítségedre lehetnek utadon. A játék végén a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos lesz a győztes.

#### ELŐKÉSZÜLETEK

♥ Rakjátok félre a 2 segédletkártyát, a többi kártyát pedig a hátoldaluk alapján válogassátok szét két pakliba (kalandorpakli és erdőpakli)!

♥ Pörgessétek végig az erdőkártyákat (zöld hátoldalúak), és figyeljétek meg a három kártyatípust: lények (zöld háttérrel), felszerelések (lila háttérrel) és események (narancssárga háttérrel). A további részletekért lásd a "kártyatípusok" bekezdést.

♥ Keressétek meg a 2 sárkánykártyát (Narancssárga és Kék sárkány), és egy kis időre tegyétek félre őket! A többi kártyát keverjétek meg, és véletlenszerűen távolítsatok el kártyákat a játékoszám alapján (ezeket a lapokat helyezétek vissza a játék dobozába)!

2 fő esetén 12 kártyát | 3 fő esetén 10 kártyát | 4 fő esetén 8 kártyát

A megmaradt kártyákat helyezétek képpel lefelé a játéktér közepére erdőpakliként!

♥ Fordítsatok fel 5 kártyát a erdőpakliból, és helyezétek azokat a pakli mellé képpel felfelé egy sorba! Ez lesz az ösvény, amelyen haladtok. Amennyiben a felfordítások során

eseménykártyákat (narancssárga hátterűek) fednétek fel, fordítsatok fel új kártyákat helyettük, az eseménykártyákat pedig keverjétek vissza az erdőpakliba! Végül a két félretett sárkánykártyát keverjétek vissza a pakli alsó felébe (hogy majd csak a játék második felében bukkanjanak fel)!

♥ Keverjétek meg a kalandorkártyákat (piros hátoldalúak), és osszatok minden játékosnak 5 lapot! A kapott kártyákat vegyétek a kezetekbe úgy, hogy a többiek ne lássák mi van azokon! A többi kalandorkártyát helyezétek az erdőpakli fölé egy lefelé fordított kalandorpakliként!

♥ A 6 kockát, illetve a segédletkártyákat helyezétek könnyen elérhető, jól látható helyre!



#### A JÁTÉK MENETE

Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb erdőben kirándult, a körsorrend pedig az óramutató járásával megegyező irányba halad.

Egy játékos, amikor sorra kerül két lehetőség közül egyet választ: **felszerelkezik** (1 kalandorkártyát húz) vagy **begyűjt** (kártyákat játszik ki a kezéből, hogy megkísérelje az egyik ösvényen lévő kártya megszerzését).

#### FELSZERELKEZÉS

Amennyiben úgy döntesz, hogy kalandorkártyát húzol, vedd a kalandorpakli felső lapját a kezedbe, és jelezd a többieknek, hogy végeztél, mondd fennhangon, hogy "felszerelkeztem"!

*Megjegyzés: Legfeljebb 9 kártya lehet a kezvedben. Ha már 9 kártya van a kezvedben, és úgy döntesz, hogy felszerelkezel, a kártya felhúzása után el kell dobnod egyet a kézben tartott lapjaid közül, hogy a köröd végén csak 9 kártya legyen a kezvedben.*

**Szerencsekatica** – Ha Szerencsekaticát húzol, azonnal dobd el, és húzz 2 új kártyát!

Ha elfogyna a kalandorpakli, keverjétek meg a kalandor dobópaklit, és abból alkossatok egy új kalandorpaklit!

## KÁRTYATÍPUSOK

#### LÉNYEK

Az erdőpakli nagy része lényekből áll, a játéknak a fő célja pedig ezeknek a lényeknek a legyőzésével győzelmi pontok gyűjtése (például, a Morgós Trollért 4 győzelmi pont jár). A győzelmi pontok a bal alsó sarokban lévő pajzsban szerepelnek, a begyűjtési értékek pedig a jobb oldali ikonok mellett láthatók. A kard a csapást, a csizma a tiprást, az arc pedig a sikolyt jelképezi, a további részletekért lásd a "kártyatípusok" bekezdést. A módszer függvényében egyes lényeket könnyebb, másokat nehezebb legyőzni (például a Nyúlós Ragacsot nagyon nehéz csapással legyőzni, a Tűzhangyákat viszont tiprással a legkönnyebb legyőzni).



#### FELSZERELÉSEK

A felszerelések nem érnek győzelmi pontokat, de megkönnyítik a lények legyőzését (például, az Ezüstkard 2-vel növeli minden csapásodat). Alapvetően a felszerelések a játék végéig nálad maradnak, és minden körben használhatod őket, hacsak valamilyen hatás másképpen nem rendelkezik. Egyidejűleg több felszereléssel is rendelkezhetsz. A felszerelések begyűjtéséhez szükséges értékek ugyanolyan módon szerepelnek a kártyákon, mint a lényeknél, és a begyűjtési módok is ugyanazok (csapás, tiprás, sikoly).



#### ESEMÉNYEK

Az eseménykártyák hatása felfordításkor azonnal végbemegy és minden játékost érint. Olvassátok fel hangosan a kártyán látható utasításokat, majd dobjátok az erdő dobópakliba az eseménykártyát! Az ösvényre húzzatok új erdőkártyát az eseménykártya helyett! Például, Vihar esetén minden játékosnak el kell dobnia 1-1 kalandorkártyáját, ezután a Vihart az erdő dobópakliba kell helyezni és az ösvényt újra fel kell tölteni 5 kártyára).



## KÁRTYÁK BEGYŰJTÉSE

Három módon lehet kártyát begyűjteni az ősvényről: csapással, tiprással vagy sikollyal.



### CSAPÁS

A kijátszott kártyák értékének egyesével növekvő sort kell alkotnia (szintől függetlenül).



### TIPRÁS

A kijátszott kártyák értékének azonosnak kell lennie.



### SIKOLY

A kijátszott kártyák színének azonosnak kell lennie.



Jelentsd be, hogy melyik lényt vagy felszerelést próbálsz meg begyűjteni, és játszd ki a kártyákat, amelyekkel ezt megkísérelted - helyezd a lapokat magad elé (például, "Megpróbálok eltiporni a Tűzhangyákat!")! Majd vedd el magadhoz annyi dobókockát, amennyi lapot kijátszottál, és dobj velük (például, ha 4 kártyát játszottál ki a tiprás szabályait figyelembe véve, 4 dobókockával dobhatsz)!

Hasonlítsd össze a dobott értékek összegét (lények ellen hozzáadva a felszereléseid módosítóit) a begyűjteni kívánt lény vagy felszerelés megfelelő ikon melletti értékével. A kard ikon mellett látható érték meghatározza, hogy mekkora csapásra van szükség, a csizma a tiprás, az arc pedig a szükséges sikoly értékét jelöli ki. A begyűjtés akkor sikeres, ha a dobókockák (és lények esetében a felszerelések) összesített értéke egyenlő vagy nagyobb, mint az erdőkártya megfelelő ikon melletti értéke.

GYŐZELMI PONTOK



CSAPÁS  
TIPRÁS  
SIKOLY



*Példa*  
Összérték: 9  
Tiprás esetében sikeres ez a begyűjtés, de csapással és sikollyal nem lenne az.



## LÉNYEK

Amennyiben sikeresen legyőzöl egy lényt, vedd el a kártyát az ősvényről és helyezd magad elé képpel lefelé a trófea paklidba! A begyűjtéshez kijátszott kalandorkártyáidat helyezd a kalandor dobópakliba! Amennyiben viszont nem sikerült legyőzni a lényt, az az ősvényen marad. Vedd vissza a kezvedbe a kijátszott kalandorkártyáidat, majd büntetésképpen 1 kézben tartott kártyádat el kell dobnod a kalandor dobópakliba, ez a csatában szerzett sebesüléset jelképezi.



## FELSZERELÉSEK

Ha sikeresen begyűjtöttél egy felszerelést, vedd el a kártyát és helyezd magad elé képpel felfelé! Ez a kártya a játék további részében minden lény begyűjtésénél a rendelkezésedre áll - de van egyszer használatos kártya is. A begyűjtéshez használt kalandorkártyáidat helyezd a kalandor dobópakliba! Ugyanúgy, ahogy a lények esetében, sikertelen begyűjtésnél, először vedd vissza a kijátszott kalandorkártyáidat, majd dobj el 1 kézben tartott kalandorkártyát a kalandor dobópakliba!

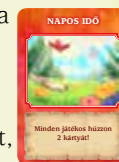
### Megjegyzések a begyűjtésekhez:

- A felszerelések csak a lények begyűjtésében segítenek, képességük nem használható egy másik felszerelés begyűjtésekor.
- Amennyiben egyszer használható felszerelés segítségét szeretnéd igénybe venni, azt még a kockadobás előtt kell bejelentened, és ez a felszerelés a begyűjtés sikerességétől függetlenül az erdő dobópakliba fog majd kerülni.
- A különböző előttd lévő felszerelésekártyák nem számítanak kézben tartott lapoknak, a rajtuk szereplő értékmódosítók pedig összeadódnak.
- Egy kártya kijátszásával is kezdeményezhetsz begyűjtést, ilyenkor 1 dobókocka áll a rendelkezésedre, de előtte eldöntheted, hogy csapást, tiprást vagy sikolyt veszel figyelembe.
- Körönként kizárólag 1 lényt vagy felszerelést kísérhetsz meg begyűjteni.
- Mindig legfeljebb 6 dobókockával dobhatsz.



## AZ ŐSVÉNY FELTÖLTÉSE

Ha begyűjtesz egy kártyát az ősvényről, a kiürült helyet fel kell tölteni az erdőpakli legfelső lapjával, kivéve, ha már nincs több lap a pakliban. Ha az erdőpakli elfogy, nem kell megkeverni a dobópaklit, így elképzelhető, hogy 5-nél kevesebb lap lesz az ősvényen. Ha eseménykártyát húzol, olvasd fel hangosan a rajta szereplő utasításokat, ezt azonnal végre kell hajtani, majd a lapot el kell dobni. Húzz újabb kártyát a pakliból, hogy ismét 5 lap legyen az ősvényen! A körödnék vége, a balra ülő játékoson a sor.



## A JÁTÉK VÉGE

A játék a következő két feltétel valamelyikének teljesülésével ér véget:

1. Mind a két sárkányt (Kék és Narancssárga) legyőztétek, **vagy**
2. A kalandorpakli másodszor is elfogy. Ebben az esetben is újra kell keverni a dobópaklit, új kalandorpaklit kell képezni, majd minden játékosnak van még egy utolsó köre.

Ezt követően mindenki számolja össze a begyűjtött lényein látható győzelmi pontokat! Majd vessétek össze, hogy ki mennyi lénykártyát gyűjtött, aki a legtöbbet gyűjtötte, további 3 győzelmi pontot kap (döntetlen esetén, a döntetlenben részt vevő játékosok 2-2 győzelmi pontot kapnak). A legtöbb pontot gyűjtő játékos a győztes. Ha a végeredményt tekintve holtverseny alakul ki, a narancssárga Sárkány legyőzője a nyertes.



## VARIÁNSOK

**Sárkányvarázs:** A két sárkányt a csapás, tiprás, sikoly mellett sárkányvarázzsal is megpróbálhatjátok legyőzni. Ez a következőképpen működik: Ha rendelkezel 3 kalandorkártyával, amelyek ugyanolyan színűek, és az értékük szerint egyesével növekvő sort alkotnak (színsor), eldobhatod azokat, hogy 2 kockához juss (a szokásos 3 helyett). Amennyiben a dobás után a két

kocka összesített értéke legalább 6, legyőzted a sárkányt (felszerelést ilyenkor nem használhatsz). Ha nem, dobj el egy kártyát sebesülésképpen! Ne feledd, erre csak a sárkányok ellen van lehetőség!

**Rövidebb játékhoz** a játék megkezdése előtt távolítsatok el a megszokottnál több kártyát az erdőpakliból! **Hosszabb játékhoz** pedig kevesebb kártyát távolítsatok el az erdőpakliból, és/vagy játsszatok mindenféleképpen addig, amíg mind a két sárkányt le nem győzitek!

**Egyszerűsíthetitek** az előkészületeket, ha a teljes erdőpaklival játszatok. Ebben az esetben a játék vagy akkor ér véget, amikor a kalandorpakli másodszor is elfogy, vagy amikor az erdőpakli utolsó kártyáját is felfeditek. A kettő közül az lesz a mérvadó, amelyik korábban bekövetkezik.

## NÉHÁNY SZÓ A GYÁRTÓTÓL

Talán nehéz elképzelni, de a Sárkányerdő nagyon másképpen nézett ki a jelenlegi gazdagon illusztrált állapotához képest. Darren Kisgen, a szerző úgy mutatta meg a prototípusát, hogy abban egyetlen rajz sem volt, csak fehér kártyákra filctollal felírt szavak és számok. Ugyanakkor ennyi bőven elég volt ahhoz, hogy a tesztelőinket pillanatok alatt magával ragadja az egyszerű szabályrendszer és az elbűvölő fantasy téma. Chris Beatrice illusztrációi csodálatosan visszaadják Darren szavainak szellemiségét és humorát, ezáltal pedig megszületett az egyik legelragadóbb fantasy témájú játékunk.

Szerző: Darren Kisgen

Illusztrátor: Chris Beatrice



Games for the Infinitely Imaginative  
70 Bridge Street, Newton, MA 02458  
e-mail: jester@gamewright.com  
www.gamewright.com  
©2018 Gamewright, Ceaco Inc. részlege.  
Minden jog fenntartva.



 **reflexshop**

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**  
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.  
Tel.: +36 1 688 1858 | Fax: +36 1 688 1859  
E-mail: office@reflexshop.hu  
[www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)