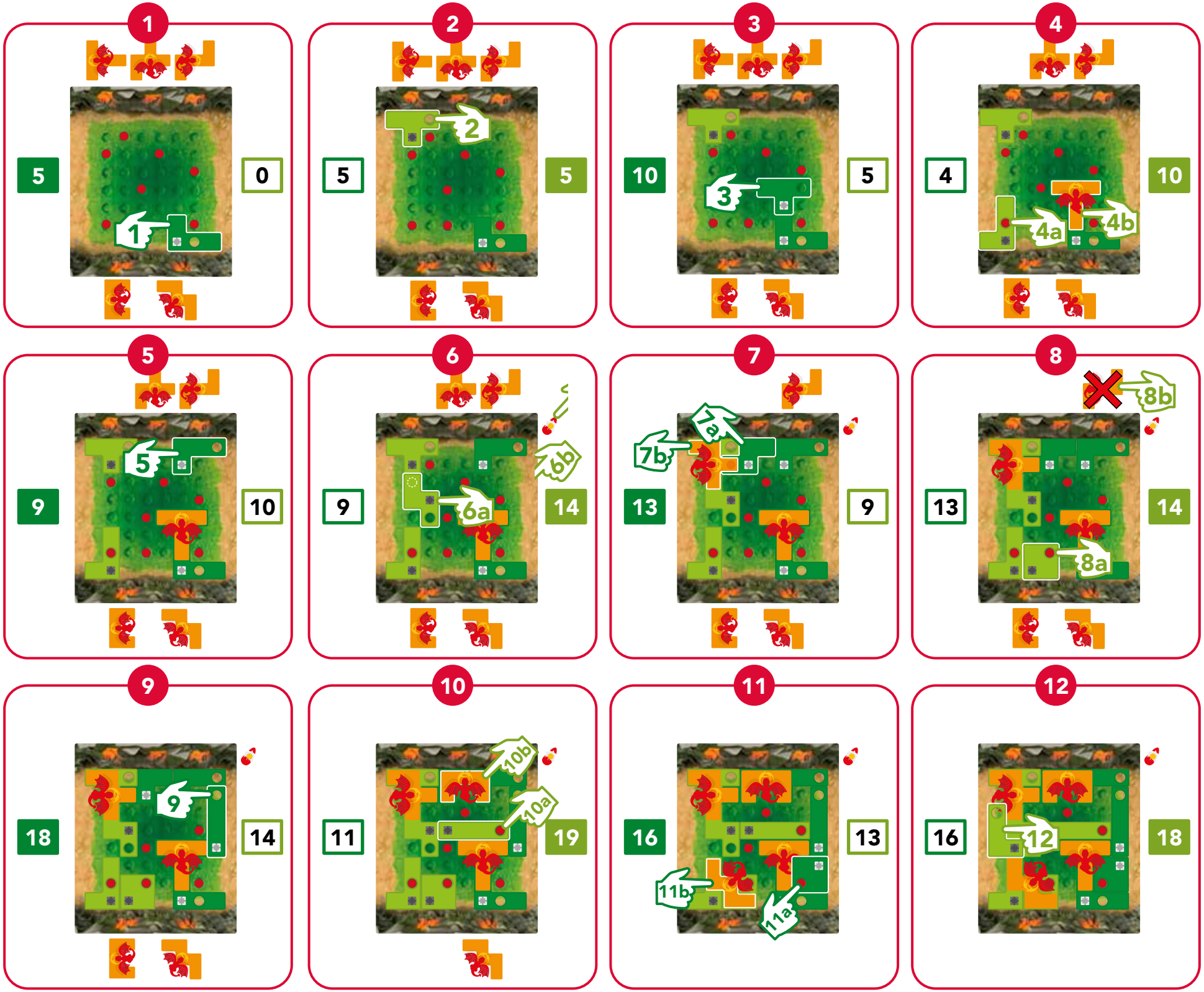

SMART GAMES
HU

Példajáték

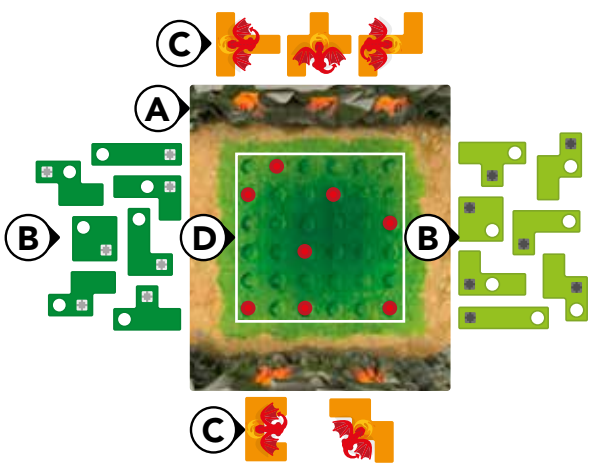

1
5
0
1
2
5
5
2
3
10
5
3
4
4
10
4a
4b
5
9
10
5
6
9
14
6a
6b
7
13
9
7a
7b
8
13
14
8a
8b
9
18
14
9
10
11
19
10a
10b
11
16
13
11a
11b
12
16
18
12

Játékszabály

A Sárkányok pokla játékban a cél: létrehozni a legnagyobb királyságot. Növeld a királyságod területét, idézz meg sárkányokat, égesd fel az ellenfeled területeit, hogy elérd a célt!

ELŐKÉSZÜLETEK

- A játéktáblát Ⓐ tegyétek az asztal közepére.
- Mindkét játékos kapjon 7 területlapkát Ⓑ , amiket a játék során használni fog.
- Véletlenszerűen helyezzétek el a sárkányokat Ⓒ az 5 sárkánybarlang előtt.
- A fiatalabb játékos kezdi a játékot. Elhelyez 4 sárkánytojást a játéktáblán, a 6x6-os négyzetrács üres helyeire. A következő játékos a megmaradt 4 tojást helyezi el a megmaradt üres helyekre Ⓓ.



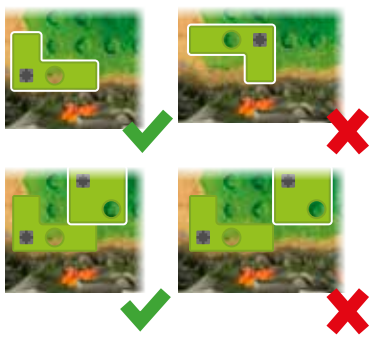
A JÁTÉK MENETE

A játékosok egymást követve helyezik el a területlapkáikat a játéktábla szabad helyeire. Ha a játékos egy lapkát sem tud szabályosan elhelyezni, passzolnia kell, és az ellenfele következik.

TERÜLETLAPKA ELHELYEZÉSE

(példajáték: 1-12 lépések)

Az első lapkát mindkét játékos úgy kell elhelyezze, hogy lefedje vele a játéktábla egyik sarkát. A következő területlapkákat is a játéktábla sarkaihoz kell tenni, vagy legalább egy már lent lévő azonos színű lapka egyik sarkával kell érintkeznie (lehet sárkánnyal letakart is).



Minden lerakott területlapka 5 pontot eredményez a játékosnak: 1 pont minden elfoglalt mezőért, és 1 pont a kastélyért.

Mikor a területlapkádat sárkánytojásra rakod, további akciókat kell végrehajtanod.

SPECIÁLIS AKCIÓK

Törött tojások

(példajáték: 6. lépés)

Mikor a területlapkádat sárkánytojásra helyezed, azaz nem ott van a lyuk, ahol a tojás, a sárkánytojás eltörik **(6a)**. *Vedd le a törött sárkánytojást a játéktábláról, és tedd magad elé* **(6b)**, *ezek a törött tojások 1 pontot vonnak le a pontszámodból a játék végén.*

Sárkány megidézése

(példajáték: 4, 7, 8, 10, 11 lépések)

Mikor a területlapkádat úgy helyezed el, hogy a lyukba kerül a sárkánytojás, megidézted a következő sárkányt **(4a, 7a, 8a, 10a, 11a)**. *Vedd el az első sárkányt a sorból (barlang 1 → barlang 2 → barlang 3 → barlang 4 → barlang 5). Helyezd el a sárkányt az alábbi szabályok szerint* **(4b, 7b, 10b, 11b)**, *vagy kerüljön ki a játékból, ha nem tudod szabályosan elhelyezni* **(8b)**.

Minden sárkány 5 mezőnyi területet tud letakarni a már elhelyezett területlapkákból (lehet az ellenfeled területe, lehet a sajátod, vagy a kettő kombinációja). Ha a hely megengedi, a sárkányt akkor is el kell helyezni, ha azzal a saját területedet is letakarod **(7b)**.



A sárkány által letakart terület és kastély nem ér pontot.

Mikor minden sárkány elhagyta a barlangját, a játék folytatódik sárkányok megidézése nélkül.

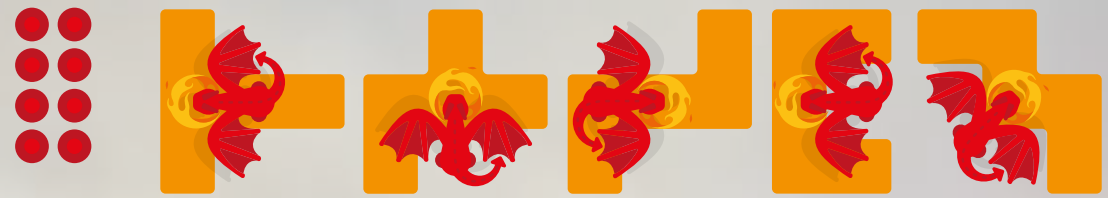
A JÁTÉK VÉGE

Mikor egyik játékos sem tud már szabályosan lapkát elhelyezni, a játék véget ér.

A játékosok megszámolják a kapott pontjaikat a következő szabályok szerint:

- Minden területlapkával letakart mező, amin nincs sárkány, 1 pontot ér.
- Minden kastély, amin nincs sárkány, 1 pontot ér.
- Minden törött tojás, ami előtted van, -1 pontot ér.
- A sárkányok által elfoglalt területek és kastélyok nem érnek pontot.

Az a játékos lesz a győztes, aki több pontszámmal rendelkezik.



SGM 505-A SGM 505-B SGM 505-C SGM 505-D SGM 505-E SGM 505-F



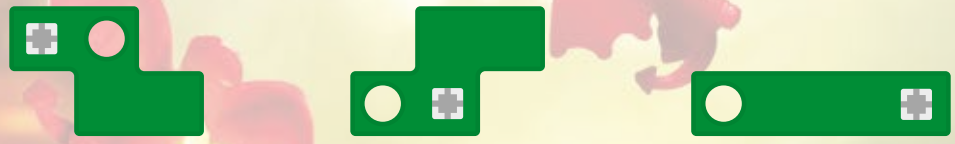
SGM 505-G SGM 505-H SGM 505-I SGM 505-J



SGM 505-K SGM 505-L SGM 505-M SGM 505-N



SGM 505-O SGM 505-P SGM 505-Q



SGM 505-R SGM 505-S SGM 505-T

© 2019 - 2020 Concept, game design & artwork: SMART - Belgium.
All rights reserved.
Gameplay by STUDIO SMART
Original product name: Dragon Inferno
SMART nv Neerveld 14, 2550 Kontich, Belgium
info@smart.be
www.smartgames.eu

compaya.hu
Forgalomba hozza: Gamer Café Kft.
2030 Érd, Budai út 28.
Tel: +36204281186
E-mail: info@compaya.hu
FIGYELEM! A doboz apró alkatrészeket tartalmaz, amelyek veszélyt jelenthetnek a 3 évesnél kisebb gyerekekre, mert lenyelhetik azokat! **FULLADÁSVESZÉLY!**

dd: 20210518 Készült Kínában