

SÁRKÁNYKINC

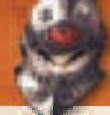
Bruno Faidutti játéka

3-6 játékos részére, 8 éves kortól





DRAGON'S GOLD



Játékötlet

Minden játékos egy csapat sárkányvadászot (két lovagot, egy tolvajt és egy varázslót) irányít. Miként úgy általában a sárkányvadászokat, őket is egyetlen cél hajtja: a sárkány kincse! Ó, az a sok pénz, a drágakövek, a varázstárgyak! Ami azt illeti, ezzel van is egy apró bökkenő. Merthogy maga a sárkányölés: gyerekjáték. Ám ha eloszlik a füst, és a sárkány már halott, nos, ekkor kerülnek szembe a bátor sárkányvadászok az igaz problémával: a kincs igazságos felosztásával!

A barna betűs szabályok a haladó szabályok, elég ezeket később elolvasni; az első játékoknál elegendők az egyszerűbb szabályok is.

Előkészületek

1 Minden játékos kap:

- Egy színből négy kalandozókártyát (két lovagot, egy tolvajt és egy varázslót), amelyeket képpel felfelé maga elé lefektet.
- Egy paravánt - emögött fogja tartani, a többi játékos elől elrejtve, a megszerzett kincseit.

2

A sárkánykártyákat össze kell keverni, és képpel lefelé az asztal közepére letenni. Ez lesz a sárkánypakli.

3

5B

Haladó játékos: A varázstárgykártyákat meg kell keverni, majd képpel lefelé minden játékosnak osztani egyet. A játékosok megnézhetik varázstárgykártyájukat. A megmaradt kártyákból egy varázstárgypaklit kell csinálni, amely a sárkánypakli mellé kerül az asztalra.

5A

6

Az lesz a kezdőjátékos, aki utoljára végzett egy sárkánnyal.

Tartozékok

- 18 sárkánykártya és 1 piackártya
- 24 kalandozókártya (mind a 6 színben 4)
- 24 varázstárgykártya
- 6 kiértékelőkártya
- 6 paraván
- vászonzsák a kincsek húzásához
- 126 fa kincskorong*
- homokóra (egyperces)

* 35 ezüstszíni (ezüstpénzek), 20 aranyszínű (aranypénzek), 16 vörös (varázstárgyak), 12 kék (zafírok), 12 zöld (smaragdok), 12 lila (ametisztek), 12 sárga (borostyánok), 6 fehér (gyémántok), 1 fekete (fekete gyémánt)

A sárkánykártyák

Az asztalon mindig négy sárkánykártyának kell képpel felfelé kirakva lennie (kivéve, ha már kifogyott a sárkánypakli). A játékosok kalandozóikkal ezeket a sárkányokat támadhatják. A megölt sárkányok kártyáit el kell távolítani a játékból, és helyettük újat kell húzni a sárkánypakli tetejéről.

Minden sárkánykártya **tetején, közepén** található egy szám: ez a szám jelzi a **sárkány erejét**.



A kártyák alsó sarkaiban található számok a sárkányok birtokolta kincs mennyiségét jelzik. Ez két részből áll:

- Az **ismert kincsből**, aminek mennyiségét a kártya bal alsó sarkában látható szám jelzi. Ennyi kincset kell a zsákból húzni és a kártyára rakni, amikor a kártya az asztalra kerül.
- Az **elrejtett kincsből**, aminek mennyiségét a kártya jobb alsó sarkában látható szám jelzi. A kincsek milyensége nem ismert addig, amíg a sárkány életben van; a kincseket csak a sárkány megölése után, de még a kincsek elosztása előtt kell kihúzni a zsákból.

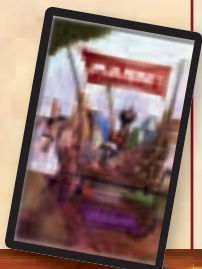
A kincseket mindig véletlenszerűen, a zsákból kell kihúzni.

A sárkánypakli négy legfölső lapját föl kell csapni, és egymás mellé letenni az asztalra. Elsőként ezeket a sárkányokat támadhatják a játékosok.



- 4** A kincseket mind bele kell tenni a zsákba. Ezután a négy, képpel felfelé kirakott sárkánykártyára külön-külön annyi kincset kell rakni, amilyen szám azok **bal alsó** sarkában található. A kincseket a zsákból kell húzni.

A piackártyát a sárkánypakli közepébe kell betenni, vagyis a 7. és a 8. sárkány közé.



A kalandozókártyák

Minden játékosnak négy, különböző erejű kalandozója van. Az egyes **kalandozók erejét** a bal felső sarokban található szám mutatja. A tolvajok és varázslók emellett különleges képességgel is rendelkeznek. (Az ezekre vonatkozó szabályok lejjebb, a kincsek elosztásánál olvashatóak.)

külön-
leges
képesség



erő

A játék kezdetén minden játékos képpel felfelé maga elé kirakja kalandozókártyáit. A képpel felfelé kirakott kalandozók a cselekvőképes kalandozók, őket lehet a sárkányok ellen küldeni. A sárkány megölése után a kalandozó visszakerül a játékoshoz, ám neki képpel lefelé kell ezeket a maga elé leraknia.

Ha a játékosra kerül a sor, és már nincsen cselekvőképes kalandozója, akit a sárkányok ellen küldhetne, a képpel lefelé forgatott kalandozóit vissza kell forgatnia - immáron újra harcra készek.

Ha a játékosra kerül a sor, és már nincsen cselekvőképes kalandozója, akit a sárkányok ellen küldhetne, mert mind épp a sárkányokkal harcol, kénytelen passzolni.

* Nemkülönböztetve a kalandozók különféle varázstárgyak hatására is visszakerülhetnek a játékosokhoz.

A játék menete

Az kezd, aki utoljára végzett sárkánnyal - vagy véletlen segítségével ki kell jelölni egy játékost, aki elkezd a játékot. A játékosok az óramutató járása szerint követik egymást.

A játékosok, ha rájuk kerül a sor, igyekeznek végezni a levadászható sárkányokkal. Amint meghal a sárkány, az ismert kincsét ki kell egészíteni az elrejtett kincsével. Ha a sárkányt egyetlen játékos kalandozóit ölték meg, ő kapja meg az összes kincset. Ha azonban több játékos kalandozóit vettek részt e nemes küldetésben, a kincs megosztásának mikéntjében a sárkány megölésében részes összes játékosnak egyezsége kell jutnia - megszábotott idő alatt.



kincs

A sárkányok megölése

A játékosok, ha rájuk kerül a sor, igyekeznek végezni a levadászható sárkányokkal. A játékosok bármelyik sárkány ellen küldhetik kalandozóikat, függetlenül attól, hogy az adott sárkányt támadja-e már valaki.

A támadást a játékos úgy jelzi, hogy kalandozókártyáját képpel felfelé az adott sárkánykártya alá teszi. A kalandozókártyákat mindig úgy kell egymás alá tenni, hogy a kalandozók színe és ereje, illetve a sárkány ereje látható maradjon.

Mindig, amikor egy kalandozókártya kerül egy sárkánykártya alá, meg kell nézni, hogy a kalandozók összesített támadóereje eléri vagy meghaladja-e a sárkány erejét.

- Ha a kalandozók összesített támadóereje **kevesebb**, mint a sárkány ereje, nem történik semmi. A sárkány életben marad, a kalandozók küzdenek tovább a sárkánnyal. A játékos köre véget is ért, a bal oldalán ülő játékos következik.
- Ha azonban az összesített támadóerő **több vagy annyi**, mint a sárkány ereje, a sárkány meghal. A játékosoknak meg kell osztozniuk a sárkány kincsén.

$$1 + 2 + 3 \geq 6$$

Ha kalandozók ereje annyi vagy több, mint a sárkány kincse, a sárkányt legyőzik, és meg kell osztozniuk a kincsén.

elrejtett
kincs

Osztozás a sárkány kincsén

Miután a kalandozók végeztek a sárkánnyal, annak kincsét ki kell egészíteni a sárkány elrejtett kincsével (annyival, amennyi a kártya jobb alsó sarkában látható).

- Ha a sárkánnyal egyetlen játékos kalandozói végeztek, ez a játékos kapja meg a sárkány teljes kincsét; a kincset paravánja mögé rejti.
- Ha azonban több játékos kalandozói vettek részt a sárkány megölésében, úgy a homokórát meg kell fordítani.

Amint a homokóra peregni kezd, az érintett játékosoknak egyezsége kell jutniuk egymással a sárkánykincs felosztását illetően.

- Ha az érintett játékosoknak sikerül egyezsége jutniuk 60 másodpercen belül, úgy mindőjük megkapja az egyezés szerint neki járó részt.

Az egyezésre vonatkozó szabályok

Csak az alábbi szabályoknak megfelelő egyezés érvényes:

- Az egyezésnek pontosnak kell lennie, nem tartalmazhat semmiféle véletlenfaktort. Például tilos kockadobással vagy pénzfeldobással eldönteni, ki kap meg valamely részt a kincsből. Véletlenszerűen sem választhatnak a kincsből, egyáltalán, a játékosoknak minden egyes kincsdarabról egyezésre kell jutniuk
- A játékosoknak a teljes kincsről egyezésre kell jutniuk; tilos a kincs egy részét otthagyni.
- A játékosok semmi másról nem juthatnak egyezésre, csak az adott sárkány kincséről. Például a játékosok nem egyezhetnek meg a jövőben megszerzendő kincsek elosztásáról.
- Ha az idő lejár úgy, hogy a játékosok nem tudtak egyezésre jutni, a sárkány kincsét el kell távolítani a játékból. (Nem kerül vissza a zsákba; félre kell tenni, például vissza a dobozba.)

Osztzkodás tolvajokkal és varázslókkal

Ha a sárkány legyőzői között van egy vagy több varázsló

A varázslók privilégiuma a varázstárgyak (a vörös korongok) begyűjtése. Így, ha a csapatban csak egyetlen varázsló van, a játékos még az egyezkedés megkezdése előtt megkapja az összes vörös korongot; ezeket még akkor is megtartja, ha az egyezség

amúgy sikertelenül végződik. Ha azonban több varázsló is volt a csapatban, a vörös korongokon a szokott módon, a többi kincssel együtt kell megosztolni.

Ha a sárkány legyőzői között van egy vagy több tolvaj

Ha a sárkány legyőzői között van egy tolvaj, a játékos, akihez ez a kalandozó tartozik, húz egy kincset egy másik játékos paravánja mögül; ez a másik is csak olyan játékos lehet, akinek kalandozója résztvett a sárkány megölésében. Több tolvaj esetén a tolvajlásokat abban a sorrendben kell végrehajtani, amilyen sorrendben a tolvajok a sárkány ellen induló csapathoz csatlakoztak. A tolvajlásra az egyezkedés után kerül sor, függetlenül attól, hogy az sikerrel járt-e vagy sem.

Haladó szabályok: A fenti szabálytól eltérően a vörös korongokon is mindig meg kell osztani. Ha azonban egy olyan játékos, akinek volt varázslója a csapatban, az osztzkodás végén szerez egy vörös korongot, megkapja a varázstárgypakli legfelső lapját. (Ha több vörös korongot szerzett, annyi lapot húz, ahány vörös korongot szerzett.)

Ha olyan játékos szerez vörös korongot, akinek nem volt a csapatban varázslója, ő nem kap varázstárgykártyát.

Minden varázstárgy csak egyszer használható, utána a kártyát el kell dobni. Ha a varázstárgypakli kifogy, a dobott lapokat megkeverve új paklit kell alkotni.

Haladó szabályok: A játékos NEM kap varázstárgykártyát, ha tolvajával vörös korongot sikerül lopnia.

Ha a sárkány legyőzői között egy játékosnak egyaránt van tolvaja és varázslója

Ilyenkor a varázsló segíti a tolvajt: a játékosnak immár nem véletlenszerűen kell húznia egy másik játékos kincsei közül, hanem bekukucskálhat annak paravánja mögé, és úgy választhat egyet.

A kincs elosztása után

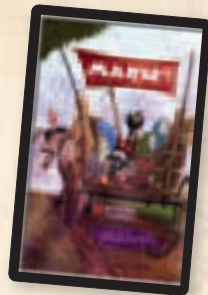
- A játékosok visszaveszik a sárkányölő csapatból kalandozóikat, és azokat, képpel lefelé, leszik maguk elé.
- A sárkánykártyát el kell távolítani a játékból (vissza kell tenni a dobozba).
- A sárkánypakli tetejéről új sárkánykártyát kell felcsapni, a sárkány ismert kincset (a bal alsó sarokban látható szám) a zsákból ki kell húzni, és rá kell tenni a kártyára.
- A játékostól balra ülő játékoson a sor: ő küldi ki egy kalandozóját valamelyik sárkány ellen.

A piackártya

A piackártya azután tűnik fel, hogy a sárkánypakli tetejéről a hetedik sárkány is az asztalra került.

A játékosoknak egy perc áll rendelkezésükre (az időt a homokórával kell mérni), hogy szabadon cserberéljék egymás között kincseiket. Csak kincseket (vagyis a fakorongokat) lehet cserélni. A játékosok nem kötelesek felfedni egymás előtt, milyen kincsek vannak paravánjaik mögött.

A cserberelés végeztével a piackártyát el kell távolítani; a játék a szabályok szerint folytatódik.



A játék vége

A játék vége akkor kerül karnyújtásnyi közelségbe, amikor a zsákból már az utolsó kincset is kihúzzák.

Ettől a pillanattól fogva már csupán az asztalon lévő sárkányokat lehet támadni. Ha egy sárkánnyal végeznek, a helyére nem kerül új sárkány a sárkánypakliból. Emellett, minthogy már nincsen "szabad" kincs, a sárkányok ismert kincse nem egészíthető ki az elrejtettel; a sárkányok megölése után a játékosok az ismert kincs fölött osztozkodnak csupán.

A játék akkor ér véget, amikor a kalandozók az utolsó sárkánnyal is végeznek, és a játékosok megosztottnak - vagy, legalábbis, kísérletet tesznek rá - a sárkány kincsén.

Ekkor a játékosok mind felfedik és összeszámolják pontjaikat. A játékot az a játékos nyeri, akinek a legtöbb pontja van. Ha az első helyen egyenlőség alakulna ki, ők mind győztesnek számítanak.

Pontozás (egyszerű játék)

- Az ezüstpénzek darabja 1 pontot ér.
- Az aranypénzek darabja 3 pontot ér.
- A varázstárgyak (vörös korongok) darabja 1 pontot ér.
- A fekete gyémánt 7 pontot ér.
- Ami a maradék öt szín korongjait (a zöld, kék, lila, sárga és fehér drágaköveket) illeti, minden színnél az a játékos kap pontot, akinek az adott színből a legtöbb korongja van.

Ez 3 játékos esetében 15, 4 vagy 5 játékosnál 12, míg 6 játékos esetében 10 pont. Ha egy színnél a legtöbb korong tekintetében egyenlőség alakulna ki, mindőjüknek jár a teljes pontszám.

Pontozás (haladó szabályok)

- Az ezüstpénzek darabja 1 pontot ér.
- Az aranypénzek darabja 3 pontot ér.
- A varázstárgyak (vörös korongok) darabja 1 pontot ér.
- A fekete gyémánt 19 pontot ér - azonban átkozott is, és tulajdonosa nem kapja meg az e) és f) szerint neki járó pontokat. Ha valamilyen színű drágakőből egyedül annak a játékosnak van a legtöbb, akinél a fekete gyémánt van, az adott színért senki sem kap pontot.
- Ami a maradék öt színt (a zöld, kék, lila, sárga és fehér) illeti, az a játékos kap pontot, aki az adott színből a legtöbb koronggal rendelkezik. Ez 3 játékos esetében 12, 4 vagy 5 játékosnál 10, míg 6 játékos esetében 8 pont. Ha az első helyen egyenlőség alakul ki két játékos között, mindkettő a fele pontszámot (6, 5 illetve 4 pontot) kapják meg. Ha az egyenlőség három vagy több játékos között alakul ki, senki sem kap pontot.
- Ha a játékos mind az 5 drágakő-típusból rendelkezik legalább egy példánnyal, kap 5 pontot.



Stratégiai variáns

Az osztzkodás kemény és kegyetlen is lehet, és komoly ellentéteket okozhat. Ha a játékosok ezt el akarják kerülni, vagy csak nem szeretik a tárgyalásos játékokat, a homokórás osztzkodás helyett másképp osszák el a kincseket.

Azon játékosok közül, akik küldtek kalandozókat a sárkány ellen, aki a legkevesebbet küldte (erőben), annyi részre osztja a kincset, ahány játékos kalandozói küzdöttek a sárkány ellen.

Minden részben kell lennie legalább egy korongnak. Ezután először az választ, aki a legtöbb kalandozót küldte (erőben), majd aki a második legtöbbet, és így tovább. A játékos, aki felosztotta a kincset, utolsóként választ.

Ha két játékos ugyanolyan összeréjű kalandozókat küldött, az van előbb a sorrendben, aki előbb rakta le a sárkányhoz első kalandozóját.



Közreműködők

Játéktesztelők: Pierre Lemoigne, Camille Parisel, Joëlle Bouvet, Pierre Cléquin, Roger Anselmeti, Cyrille Daujean, Maud Bissonnet, David Calvo, Philippe des Pallières, Pierre Rosenthal, Tristan Lhomme, Scarlett Bocchi, Myriam Lemaire, Vincent Locecere, Serge Laget, Frank Branham, Nadine Bernard, Vincent Peissel, Jean-Marc Pauty, Didier Renard, Philippe Keyaerts, Frédéric Taton, Fabienne Cazalis, Bernard Mendiburu, a Vlèmes rencontres ludopathiques résztvevői, és még sokan mások.

Az új kiadás számos játékos ötleteiből profitált; ilyen például Cedric Tollet, Patrick Baltazar és Alain Renaud.

Tervező: Bruno Faidutti
Illusztrátor: Germán Nobile
Szerkesztő: Hans-Georg Schneider
Projectmenedzser: Johnny de Vries
Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)



© 2011 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com