

Rüdiger Dorn

DRAGONHEART™

kátszemélyes játék

Üdv!

Az őssárkányra, a birodalom védelmezőjére varázslmot bocsátott egy gonosz mágus, tűzéhelletét elzárva egy ékköbe, amelynek neve Sárkányszív. Az őssárkány eltűnése miatt a trollok és a sárkányok szabadon portyáznak a birodalomban, a vitéz lovagok és az ügyes vadászok alig tudják felvenni velük a küzdelmet.

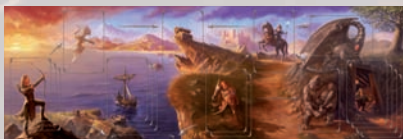
Az őssárkány tanítványaként a te feladatod kiszabadítani és felébreszteni őt - illetve a gonosz mágus követőjeként el kell érned, hogy az őssárkány álma örökké tartson. Képes vagy rá?

A játék célja

Ez egy kétszemélyes játék. Az egyik játékos az őssárkány tanítványaként a mesterére bocsátott varázslatot igyekszik megtörni, míg a másik játékos a gonosz mágus követőjeként az őssárkány kiszabadítását igyekszik megakadályozni. E célból a játékosok felváltva kártyákat raknak le a játéktábla különböző részeire, az ottani paklikba. Minden kártya egy-négy pontot ér, és a játékot az a játékos nyeri meg, aki több pontot szerez.

Tartozékok

- ez a szabályfüzet
- játéktábla



- az őssárkány bábuja
- 100 kártya (50 zöld kártya és 50 vörös)



Előkészületek

A játék elején a játékosoknak az az alábbi lépéseket kell végrehajtaniuk:

- 1. A játéktábla:** A játéktáblát ki kell rakni az asztal közepére.
- 2. Az őssárkány:** Az őssárkány bábuját a játéktáblára kell felrakni, még hozzá a kövénált sárkány mezője mellé, a törpe mezője fölé (a mezők felsorolását l. a 3. oldalon).
- 3. Paklik:** A játékosok eldöntik, melyikük játszik a zöld és melyikük a vörös paklival. A paklik teljesen azonosak, csak a színük különböző.
- 4. Kártyahúzás:** Mindkét játékos gondosan megkeveri a pakliját, majd felveszi a kezébe paklija legfelső öt lapját anélkül, hogy megmutatná azokat ellenfelének. A húzópaklit képpel lefelé lerakja maga elé.
- 5. Kezdőjátékos:** A fiatalabb játékos eldönti, melyikük lesz a kezdőjátékos; a játékot a kezdőjátékos fogja elkezdni.

A játék menete

A játékosok felváltva kerülnek sorra. Az éppen soron lévő játékos végrehajtja körének összes cselekedetét, majd ellenfele kerül sorra, és így tovább. A soron lévő játékos cselekedetei sorban ezek:

1. Kártyakijátszás
2. Kártyagyűjtés
3. Kártyahúzás

1. Kártyakijátszás

A soron lévő játékos a kezéből a játéktábla mezőjére lerak képpel felfelé egy vagy több lapot. Az összes kijátszott lapon ennek a mezőnek az illusztrációja kell, hogy legyen; azonban a játékosnak nem kötelessége a kezéből az összes ilyen kártyát kijátszania, egy részüket meg is tarthatja, ha akarja. A játékosnak e lépése során legalább egy lapot ki kell játszania, és csak egy mezőre rakhat le lapot vagy lapokat.

Ha több kártyát játszik ki, azokat úgy kell leraknia, hogy ellenfele megfigyelhesse azok értékét.

A játéktábla egyes mezőin egyetlen kártya körvonala látszik csak, más mezőkön több lap körvonala. Ez mutatja meg, hogy hány kártya kell az adott mező hatásának aktiválásához (1. a 3. oldalon). A mezők hatásai általában azt teszik lehetővé, hogy a játékos a játéktábláról levéve pontpaklijába rakjon lapokat. Nincs minden mezőnek hatása. Függetlenül attól, hogy hány kártya kerül egy mezőre, egy mező hatása körönként csak egyszer aktiválódhat.

Az olyan mezőre is, ahol csak egy körvonal van, bárhány lap lerakható. Az ilyen mezőkön a kártyákat úgy kell egymásra rakni, hogy mindig csak a legfelső legyen látható. A legfelső kártya alatti lapokat nem lehet megnézni. Nincs korlátozva, hogy hány kártya lehet egy ilyen pakliban.

Példa: A játékos bárhány tüzársarkányos lapot lerakhat a tüzársarkány mezőjére a kezéből, függetlenül attól, hogy hány lap van már a pakliban.

Az olyan mezőkön azonban, ahol több körvonal van, legfeljebb annyi lap lehet, ahány körvonal van. A soron lévő játékos legfeljebb annyi lapot rakhat le ide, ahány üres körvonal van a mezőn. A lapokat sorban az üres körvonalakba kell lerakni, kezdve a legfelső körvonnal,

így a minden lapból látható marad egy darabka.

Példa: Az íjász mezőjére legfeljebb három íjászkártya rakható le. Ha már van ott egy íjászkártya, a soron lévő játékos legfeljebb két íjászlapot rakhat le oda a kezéből.

2. Kártyagyűjtés

E lépés során a játékos kártyákat gyűjt be a játéktábláról. Ezt akkor teheti meg, ha a kártyakijátszás során olyan mezőt aktivált, amely ezt lehetővé teszi számára. A begyűjtött kártyákat a játékos pontpaklijába rakja. A játéktáblán nyilak mutatják a begyűjtési lehetőségeket. Részletesen a 3. oldalon lehet arról olvasni, mik az egyes mezők hatásai és hogy hogyan aktiválhatók.

A játékosok bármikor átválthatják saját pontpaklijukat.

Példa: Ha a játékos a kártyakijátszás során lerak egy vagy több tüzársarkányos lapot, a kártyagyűjtés során a játéktábláról pontpaklijába rakja a kincsesládás mezőn lévő lapokat.

Lehet, hogy a lovag, az íjász és a hajó mezőjéről is le kell venni (de nem a pontpakliba) lapokat e lépés során - l. a 3. oldalom.

3. Kártyahúzás

E lépés során a játékos annyi kártyát vesz a kezébe húzópaklija tetejéről, hogy a kezében öt lap legyen (ha ezt más hatás nem befolyásolja). Ezután az ellenfél köre kezdődik a kártyakijátszással.

A játék vége, győzelem

A játékosok felváltva jönnek, míg a játék véget nem ér. Általában akkor ér véget a játék, amikor a harmadik hajópakli is a játéktábla mellé kerül (l. a 3. oldalon). Miután egy játékos lerakta körében ezt a hajópaklit, ellenfelének még lesz egy köre, és ezzel a játék véget is ér.

Már előbb véget ér a játék, ha egy játékos **egy kártyát sem** tud felhúzni húzópaklijából. Ekkor köre végén még ellenfele sorra kerül egyszer, és ezzel a játék is véget ér.

A játék végén a játékosok a kezükben maradt lapokat visszarakják a dobozba, ezek a kártyák nem érnek pontot. Ezután mindketten megszámlálják, hány pontot érnek összesen a pontpaklijukban lévő lapok.



Az a játékos, akinél ott van az őssárkány bábuja, további 3 pontot kap.

Az a játékos győz, akinek több pontja van - kiszabadította az őssárkányt vagy fogságban tartotta, aszerint, melyik paklival játszott. Pontegyenlőség esetén az győz, akinél ott volt az őssárkány bábuja.

A mezők hatásai

E fejezetben részletesen elmagyarázzuk a játéktábla mezőinek határait, és azt, hogy a mezők hogyan aktiválhatók.

Ha egy játékos aktivál egy mezőt, de azon a mezőn, ahonnan begyűjt hetne lapokat, egy kártya sincs, így járt - nem gyűjt be.

Kincsesládá: A kincsesládás mezőnek nincs hatása, a kártyakijátszást nem követi aktiválódás.

Ezen a mezőn a törpék kincse gyűlik; az arany és a drágakövek ragyogása ellenállhatatlanul vonzza a tűzsárkányokat és a varázslónókat.

Tűzsárkány: Ha a játékos legalább egy lapot lerak a tűzsárkányos mezőre, begyűjtheti az összes kártyát a kincsesládás mezőről (ahogy ezt a nyíl is mutatja). A játékos a kincsesládás mezőről a lapokat képpel lefelé pontpaklijára rakja.

A gonosz mágus parancsait követve a tűzsárkányok lecsapnak a mágusból, hogy karmaikba ragadják a törpék kincsét.

Az őssárkány: Az őssárkányos mezőnek nincs hatása, a kártyakijátszást nem követi aktiválódás.

A kővé vált őssárkány elméjében vadul átkozotta foglyulejtőjét és annak követőit. Csak a Sárkányszív pislákol addig, míg a varázslat meg nem törik és az őssárkány ki nem szabadul.

Varázslónó: Ha a játékos legalább egy lapot lerak a varázslónó mezőre, begyűjtheti az összes kártyát **vagy** a kincsesládás, **vagy** az őssárkányos mezőről (ahogy ezt a nyilak is mutatják). Függetlenül attól, hogy hány varázslónós lapot is játszik ki a játékos, csak a két mező egyikéről gyűjtheti be a kártyákat, semmiképp sem

mindkettőről. A játékos a begyűjtött lapokat képpel lefelé pontpaklijára rakja.

Ha a játékos az őssárkányos mezőt választotta és begyűjtött onnét legalább egy lapot, megkapja az őssárkány bábuját is (*l. oldalt a képen*), és azt lerakja maga elé. **Amíg a bábu nála van, hat lap lehet a kezében.**



Amikor a játékos elveszíti a nála lévő bábút, a kezében csak öt lap maradhat, így ellenfele - aki éppen most szerezte meg az őssárkány bábuját - kihúz a kezéből a lapot és anélkül, hogy megnézné azt, lerakja az tulajdonosa húzópaklijának tetejére. Az ellenfél majd saját köre végén, a kártyahúzás lépése során eggyel több lapot húz, annyit, hogy ne öt, hanem hat lap legyen a kezében.

A varázslónók két dologra áhítoznak: vagyonra és a Sárkányszívben lüktető mágiára. Saját varázslataikkal bombozzák a megkövült őssárkányt, hogy felfedjék hatalmának titkait.

Troll: Ha a játékos legalább egy lapot lerak a trollos mezőre, begyűjtheti az összes kártyát a varázslónós mezőről (ahogy ezt a nyíl is mutatja). A játékos a varázslónós mezőről a lapokat képpel lefelé pontpaklijára rakja.

Igen, gonosz lény, gonoszszággal teli bestia, de a mágus irányítja, ő pedig haragjában a varázslónók ellen küldi, így másokkal nem is törődik.

Törpe: Ha a játékos lerakja a negyedik lapot a törpés mezőre, megkapja a törpés mezőről mind a négy kártyát, és ezeket képpel lefelé pontpaklijára rakja.

Ezután a két lovagkártyát képpel felfelé a hajómező alá kell rakni (a görbe nyíl mutatja, hogy hová). Ez a terület már nincs a játéktáblán!



Ahol szörny van, ott van lovag is, hogy megküzdjön vele. A szörny általában troll. Olykor a lovag a troll elől biztonságos helyre viszi a varázslónőt - akár akarja ezt a varázslónő, akár nem. A lovagokat sem a trollok, sem a varázslónők nem kedvelik...

Íjász: Ha a játékos lerakja a harmadik lapot az íjászos mezőre, begyűjti az összes lapot a tűzsárkányos mezőről (ahogy ezt a nyíl is mutatja). A játékos a begyűjtött tűzsárkányos lapokat képpel lefelé pontpaklijára rakja.



Ezután a három íjászkártyát képpel felfelé a hajómező alá kell rakni (ugyanabba a pakliba, ahová a lovagok kerülnek). Ez a terület már nincs a játéktáblán!

A merész íjászok tűzsárkányokra vadásznak, mivel tudják, hogy azokat a gonosz mágus küldte, hogy pusztítsanak a vidéken és hogy elrabolják a törpék kincsét.

Hajó: Ha a játékos lerakja a harmadik lapot a hajós mezőre, begyűjti az összes lapot a hajós mező alatti helyről (ide kerülnek a lovagok és az íjászok). A játékos a begyűjtött lapokat képpel lefelé pontpaklijára rakja.



Ezután a három hajókártyát képpel lefelé egy pakliban le kell rakni a játéktábla mellé. Amikor legközelebb megint aktiválódik a hajómező, az újabb három hajókártyát újabb pakliként kell lerakni az első mellé, képpel felfelé, és így kell eljárni a harmadik aktiválás után is. Ez a harmadik pakli egyben elhozza a játék végét is (1. a 2. oldalon).



A hajókártyák sarkában látható nyíl és kard emlékeztetőül szolgál a lovag- és íjászkártyák begyűjtésére.



Messzi tájak, új kalandok vonzzák a lovagokat és az íjászokat. Miután itt elvégezték munkájukat, hajóra szállnak, és a kedvező széllel elhajóznak az ismeretlenben.

Credits

Tervező: Rüdiger Dorn

A tervező Dél-Németországban él feleségével és három gyermekével. Tanárként dolgozik, és közben már számos játékot tervezett családoknak, felnőtteknek és gyermekeknek. A Kosmosnál már megjelent tőle a Jumbo és a Snapshot. A tervező szeretne köszönetet mondani minden játékesztelőjének.

Szerkesztő: TM-Spiele

Illusztrátor: Michael Menzel

A bábu tervezője: Franz Vohwinkel

Grafikus dizájn: Pohl & Rick

Kiadó: Kosmos Verlag

Az amerikai kiadás szerkesztője: Mark O'Connor

Az amerikai kiadás grafikus dizájnja: Andrew Navaro

Az amerikai kiadás irányítója: Gabriel Laulunen

FFG Lead Designer: Corey Konieczka

FFG Lead Producer: Michael Hurley

Az amerikai kiadás kiadója: Christian T. Petersen

Art.-Nr: 691066

KOSMOS

© 2010 Kosmos Verlag. All rights reserved. Pfizerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart, Germany, Tel: 49 711 2191 -0, Fax: 49 711 2191 -199, info@kosmos.de, www.kosmos.de

English language edition published by Fantasy Flight Publishing, Inc.



Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the Fantasy Flight Games logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. MADE IN GERMANY.

thaur@freemail.hu