

SZABÁLYFÜZET

DRAKO

2 játékos részére

8 éves kortól



A csendes szurdok közepén heverő báránytetem fölött legyek köröztek. A fiatal sárkány nem gondolkodott el azon, hogyan került ide a bárány - a vér szaga, az édes vér szaga betöltötte az orrát és az elméjét. A fenevad aláereszkedett a szurdokba.

A szurdok peremén néhány csenevész fa kapaszkodott a sovány földbe. Az egyik törzséhez tapadva egy törpe állt mocsanatlan. Páncélya alatt az ingét már átúztatta az izzadság, a szakálla alatt szörnyen viszkettet az álla, és a torka tapló-szárazzá vált, de a felhúzott számszerij nem remegett meg a markában. Morin türelme szinte végtelen volt.

Egyszer csak mozgást érzékelt a szurdok túloldalán és elfintorodott. Brald már eddig is csak nagy nehezen tudta elrejtetni széles vállait, nagy kerek pajzsát és szarvisakos fejét a sziklák mögött, de az egy óra várakozás után megszűszott a kezében a fejszenyél, és a vége a sziklának ütődött. Brald szeme jobbra villant, már előre számítva a bokrokban rejtőző öccse szemrehányó tekintetére. De a sebhelyes arcú Urpen az eget és az ott egyre növekvő fekete foltot figyelte, miközben ujjai önkéntelen is újra meg újra ellenőrizték az összetekert hálót.

A sárkány hirtelen zuhant alá a szurdokba, mennydörgésszerű szárnycsapásokkal állítva meg magát az utolsó pillanatban. Hatalmas fogai közé ragadta a bárányt - és az ügyesen elrejtett csapda kioldódott. Az erős acél harapófogóként szorult a fenevad lábára - a vastag pikkelyek megvédték ugyan a sérüléstől, de most már csak addig távolodhatott el a szurdok közepétől, amíg a lánc engedti. A sárkány - megfélekezve zsákmányáról - a csapda felé kapott, így a számszerijlövődék a feje felett süvített el. Torkából előbb dobhartyarepszto üvöltés, majd vörös-arany tűzcsóva tört elő, és lángba borította a szurdok peremén az egyik fát.

Habár csak két-három méterrel tévesztette el a halálos lehellet, Morin csak arra koncentrált, hogy minél gyorsabban újra felhúzza számszeriját. Tudta, csak kevés idejük van, a sárkány hamarosan kiszabadítja magát és elmenekül. A szeme sarkából látta, hogy Urpen óvatosan közeledik a sárkány farka felé, kezében dobásra készen tartva a hálót. A másik oldalról pedig üvöltve rohant elő Brald, vadul pörgetve feje felett harci bárdját. Korábban elhaladtak egy porig égetett falucska romjai mellett - az ilyesmi mindig feltűztele a fivérént...



A JÁTÉK CÉLJA

A *Drakó*ban az egyikőtök három törpét irányít, és az a célja, hogy legyőzze a sárkányt. Erre nincs túl sok ideje, csak amíg ki nem fogy a paklija. Minden törpe külön harcol, és mindnek van valamiféle különleges képessége (*l. a 10. oldalon*).

A másikótök a sárkányt irányítja, és a célja a törpék legyőzése, vagy legalábbis az életben maradás. Ha kifogy a törpék paklija, a sárkány kiszabadította magát és elrepül - ezzel irányítója győzött. A sárkány irányítója győz akkor is, ha sikerül mind a három törpével végeznie (*bár erre túl sok esélye nincsen, mert a sárkány csapdába esett szűk helyen, és meg is gyengült*).

A játék előtt döntsétek el (*akár véletlenszerű választással*), hogy melyikőtök lesz a sárkánnyal és melyikőtök a törpékkel. Ha most játszotok először, a fiatalabb játékos legyen a sárkánnyal.

TARTOZÉKOK

a törpék játékosának tartozékai



a törpék táblája



38 törpe-kártya



örjögésjelző



hálójelző



a 3 törpe bábui



a sárkány táblája



38 sárkány-kártya



a sárkány bábuja

25 sebjelző



játéktábla



ELŐKÉSZÜLETEK

Az első játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki a jelzőket.

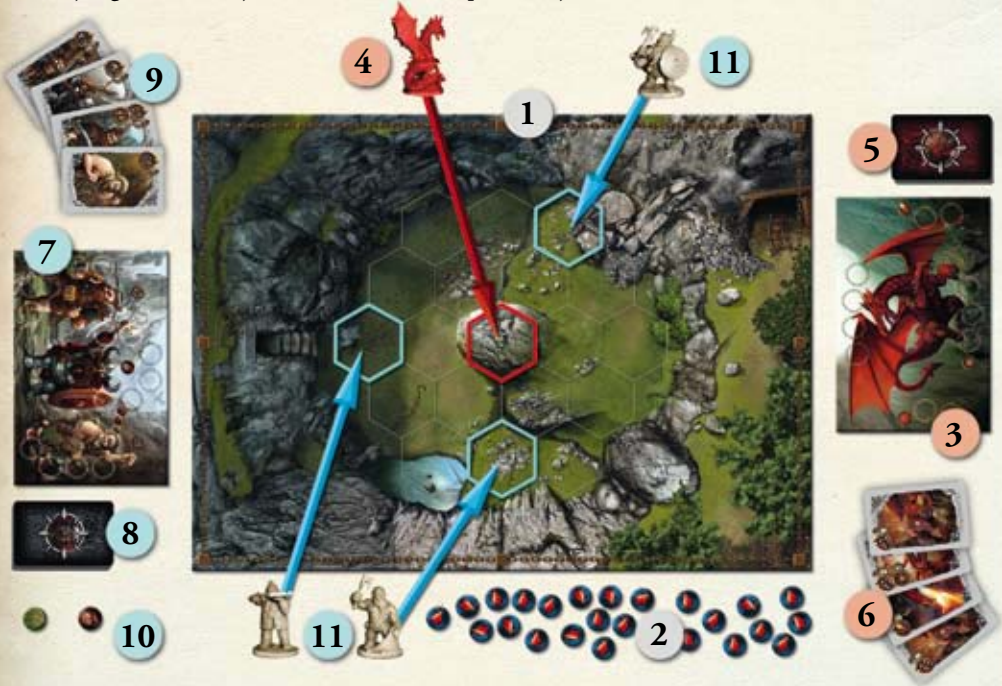
A játéktáblát rakjátok ki az asztal közepére (1), és készítsétek mellé a sebjezőket (2) úgy, hogy azokat mindketten könnyen elérjétek.

A **sárkány játékos**a vegye maga elé a sárkány tábláját (3), a sárkány bábuját állítsa a játéktábla középső hexájára (4), valamint jól keverje meg a sárkánykártyákat, majd rakja le azokat képpel lefelé húzópakliként (5). Végül a pakli legfelső 4 lapját vegye a kezébe (6).

A **törpék játékos**a vegye maga elé a törpék tábláját (7), és jól keverje meg a törpekártyákat, majd rakja le azokat képpel lefelé húzópakliként (8). Ezután a pakli legfelső 4 lapját vegye a kezébe (9).

A kezetekben lévő kártyákat sose mutassátok meg egymásnak.

Az örjögés- és a hálójelzőt készítsétek a törpék táblája mellé (10).



Ha ez lesz az első játékosok, a törpék bábuját a képen látható hexára rakjátok (11).

A későbbi játékoknál a törpék játékos a tetszése szerinti hexákra rakhatja le a törpék bábit - de azok nem lehetnek szomszédosak a sárkánnyal - aszerint, milyen lapok vannak a kezében.

***Haladó játék:** Miután felhúztátok paklitok legfelső 4 lapját, mindketten (egymástól külön-külön) dönthettek úgy, hogy ezeket visszakeveritek a paklitokba, majd másik 4 lapot húztok.*

A JÁTÉK MENETE

A játékot a **sárkány játékos** kezdi, és mindig felváltva kerültek sorra.

Az első fordulóban a sárkány játékos csak 1 akciót hajt végre; ezután viszont a soron lévő játékos mindig 2 akciót fog végrehajtani.

A lehetséges akciók:

- **2 kártya húzása**
- **1 kártya kijátszása**

Akcióitokat szabadon kombinálhatjátok (2 kártya húzása és 1 kártya kijátszása, 1 kártya kijátszása és 2 kártya húzása, 2 kártya kijátszása, 4 kártya húzása). Mindig végre kell hajtaniotok két akciót - nem passzolhattok.

A fenti szabály alól az egyetlen kivételt az jelentheti, amikor a játék végén a törpék játékosának még van lapja, a sárkány játékosának már nincs - ekkor a sárkány passzol, csak ellenfelei cselekszenek.

2 kártya húzása

A paklid tetejéről 2 lapot a kezedbe veszel. A kezekben legfeljebb 6 lap lehet. Ha a 2 lap felhúzása után 6-nál több kártya van a kezekben, el kell dobnod annyi kártyát, hogy csak 6 lap maradjon a kezekben.

1 kártya kijátszása

Kijátszol a kezedből egy kártyát, és a kártya bal felső sarkában látható ikonok (lehetőségek) **egyikét** végrehajtod.

A kijátszott kártyákat rakjátok vissza a dobozba.

A legtöbb ikon mozgásra vagy támadásra nyújt lehetőséget.

Mozgás

Ha a kijátszott kártyát mozgásra használod, egy (vagy több) bábuddal összesen annyi hexát mozogsz, amennyi mozgáspontot ad a kártya *(az ikon melletti szám)*. Nem kötelező az összes mozgáspontot elhasználnod; még az is szabályos, ha egyáltalán nem mozogsz egyik bábuddal sem *(a kártyát ekkor is el kell dobnod)*.

Támadás

Ha a kijátszott kártyát támadásra használod, egy (vagy több) bábuddal támadsz, még hozzá akkora erővel, amennyi a kártya támadóereje *(az ikon melletti szám)*.

Miután támadtál, ellenfeled azonnal válaszolhat egy védekezőikonos kártya kijátszásával *(ez nem számít akciónak)*. Ezzel kivédi a támadásodat, nem éri sérülés *(ilyenkor mindkét kártyát el kell dobnotok)*.

Ha a támadás sikerült *(ellenfeled nem védte ki)*, a megtámadott bábu megsebesül - annyi sebjelzőt kell a táblájára rakni, amennyi a támadóerő; törpék esetén arra is kell figyelni, hogy a sebjelzők egy adott törpéhez kerüljenek.

Ha a sárkányt éri sebesülés, először a 4 felső mezőjére kell sebjelzőt rakni - ezek a sárkány páncélzatát jelképezik. Utána viszont mindig a **törpék játékos**a dönti el, hová kerülnek a sebjelzők *(megfosztva a sárkányt képességeitől)*: ha egy adott képesség összes mezőjén van már sebjelző, az adott sárkányképesség már nem használható *(l. még a 9. oldalon)*.

Ha egy bábu összes mezőjén sebjelző van, a bábút le kell venni a játéktábláról - életét veszítette a küzdelem során.



A TÖRPEKÁRTYÁKON TALÁLHATÓ IKONOK



1 törpe mozog: 1 törpe legfeljebb annyi hexát mozog, amennyi mozgáspontot ad a kártya.



2 törpe mozog: 1 vagy 2 törpe legfeljebb annyi hexát mozog, amennyi mozgáspontot ad a kártya (ha ketten mozognak, külön-külön léphetnek ennyit).



1 törpe támad: 1, a sárkánnyal szomszédos törpe megtámadja a sárkányt. A támadóerő az ikon mellett látható. A támadás védekezőkártyával kivédhető.



2 törpe támad: 1 vagy 2, a sárkánnyal szomszédos törpe megtámadja a sárkányt. A támadóerő az ikon mellett látható - mindkét támadás ereje ennyi. A támadás védekezőkártyával kivédhető; két támadás esetén egy védekezőkártya csak egy támadást véd ki, két védekezőkártya kijátszásával mindkettő kivédhető.



Védekezés: A sárkány egy támadása kivédhető vele.



Számszeríj: Ha a számszeríjas törpe egyvonalban (hexák szerint!) van a sárkánnyal, és nincs közöttük másik törpe, a kártyán látható támadóerővel rálő a sárkányra. A támadás védekezőkártyával kivédhető.



Háló: Ha a hálós törpe még él, mozgásképtelenné teheti a sárkányt. Ezt bárhonnán megteheti, mindegy, hol van a játéktáblán. Ekkor a hálójelzőt a sárkány mellé kell rakni. Amíg a hálóba van gabalyodva, a sárkány nem mozoghat (sem a földön, sem a levegőben), de támadhat és védekezhethet. Hogy kiszabaduljon a hálóból, a sárkány játékosának egy teljes fordulót (2 akció) erre kell fordítania - mást nem tehet ebben a fordulóban, lényegében passzol. A háló újra meg újra használható. A háló nem védhető ki védekezőkártyával.





Példa: Jenő első akciójaként húz 2 kártyát, majd kijátszik egy “2 törpe mozog”-ikonos kártyát, hogy két törpéjével is 1-1 hexát lépjen a sárkány felé.



Példa: Egy későbbi fordulójában Jenő kijátszik egy számszeríjas kártyát. Számszeríjas törpéje egy “hexasorban” van a sárkánnyal, és nincs közöttük másik törpe, így lehetősége nyílik a lövésre. Anita azonban, aki a sárkányt irányítja, kijátszik egy védekezés-kártyát, így a sárkány nem sebesül meg. Mindkét kártyát el kell dobni.

Másik akciójaként Jenő kijátszik egy “2 törpe támad”-ikonos kártyát, így mindkét, a sárkánnyal szomszédos hexán lévő törpéjével támadhat. Anitának már nincsenek védekezés-kártyái, így mindkét támadás sikeres, és a sárkány 2 sebet kap.

A SÁRKÁNYKÁRTYÁKON TALÁLHATÓ IKONOK



Mozgás: A sárkány (ha még tud járni - l. a 9. oldalon) annyi hexát mozoghat, amennyi mozgáspontot ad a lap.



Repülés: A sárkány (ha még tud repülni - *l. a 9. oldalon*) bármelyik üre hexára átmozoghat.



Támadás: A sárkány megtámad egy vele szomszédos törpét; a támadás ereje az ikon mellett látható. A támadás védekezőkártyával kivédhető.



Tűzcsóva: A sárkány tüzet lehet a 6 lehetséges irány egyike felé (ha még képes tüzet lehelni - *l. a 9. oldalon*). A tűzcsóva a hexákon halad végig, és minden ott lévő törpét akkora támadás ér, amennyi a tűzcsóva támadóereje. A támadás védekezőkártyával kivédhető - minden kijátszott védekezőkártya egy törpét véd meg.



Védekezés: A törpék egy támadása kivédhető vele.



Példa: Anita 2 kártyát játszik ki fordulójában. Először kijátszik egy mozgást, és a sárkány két hexát lép, kikerülve a számszeríjász lövonalából, egyszersemind jobb pozícióba kerülve támadásához. Utána kijátszik egy tűzcsóvát. Mivel két törpe áll a tűzlehellet útjában, mindkettőt éri a tüztámadás. Jenőnek csak egy védekezőkártyája van, azt kijátsza, így egyik törpéje nem sérül; a másik viszont 2 sebet kap.

A SÁRKÁNY TÁBLÁJA ÉS KÉPESSÉGEI

A sárkány tábláján 11 mező található a sebeknek. Először a felül látható 4 mezőre kell a sebjelzőket rakni - ezek még nem gyengítik a sárkány képességeit. Utána viszont a sebjelzőket a sárkány képességeihez (repülés, mozgás, tűzcsóva) kell rendelni.

Ha egy képesség összes mezőjén van már sebjelző, az adott képesség már nem használható. Ha a sárkány táblájának összes mezőjén van már sebjelző, a sárkányt a törpék legyőzték, a sárkány játékos a veszített.

Repülés: Lehetővé teszi, hogy a sárkány repülésikonos kártya kijátszásával bármelyik üres hexára átmenjen.



Tűzcsóva: Lehetővé teszi, hogy a sárkány tűzcsóvaikonos kártya kijátszásával egy irányba tűzlehelle-tével támadjon.



Mozgás: Lehetővé teszi, hogy a sárkány mozgásikonos kártya kijátszásával lépjen a játéktáblán.

A TÖRPÉK TÁBLÁJA ÉS KÉPESSÉGEI

Három törpe van, mind egyedi képességgel. A játék során a sebjelzőket mindig az éppen megtámadott törpéhez kell tenni.

A törpéknek eltérő számú sebzőjük van. Ha egy törpe összes mezőjén sebjelző van, a törpe meghalt, a bábuját le kell venni a játéktábláról. Ha már mindhárom törpe meghalt, a törpék játékosa veszített.



Őrjöngés: A játék során egyszer a törpék játékosa kijelentheti, hogy ez a fordulója őrjöngéses forduló. Ekkor ez a törpe kap egy sebjelzőt, de utána a törpék játékosa 2 helyett 3 akciót hajt végre (az akciókat másik törpék is végrehajthatják). A forduló végén az őrjöngésjelzőt vissza kell rakni a dobozba, több őrjöngésre már nem kerülhet sor. Az őrjöngésre csak akkor kerülhet sor, ha ez a törpe még életben van.



Számszeríj: Lehetővé teszi, hogy ez a törpe számszeríjkonos kártya kijátszása után megtámadja a sárkányt - akár messziről is -, ha az lövonalban van.

Háló: Lehetővé teszi, hogy ez a törpe hálóikonos kártya kijátszásával mozgásképtelenné tegye a sárkányt.

A JÁTÉK VÉGE

A játék háromféleképpen érhet véget:

- A sárkány meghalt - a törpék játékos a győzött.
- Mindhárom törpe meghalt - a sárkány játékos a győzött.
- A sárkány az utolsó törpekártya kijátszása után is életben van - a sárkány játékos a győzött.

A TERVEZŐ MEGJEGYZÉSEI

A *Drako* aszimmetrikus játék, másképp kell játszani a törpékkel, mint a sárkánnyal. A sárkánynak óvatosnak kell lennie, nem mehet fejfel a falnak. A törpéknek jól ki kell használniuk képességeiket (örjögés, háló). A kártyakijátszásnál mindkét félnek vigyáznia kell: a törpéknek nem szabad elhasználniuk összes lapjukat, a sárkánynak pedig nem célszerű túl hamar elpazarolni összes lapját.

A folko.gry-planszowe.pl oldalon további információkat találhattok.

Adam Kałuża

Tervező: Adam „Folko” Kałuża

Illusztrációk, grafikus design: Jarek Nocoń

Szerkesztő: Artur Jedliński

Játéktesztelők: Maciej Teległow, Paweł Gorczyński

Angol fordítás: Anna Skudlarska és Russ Williams

© 2011 Publisher REBEL.pl

MADE IN POLAND



ul. Matejki 6

80-232 Gdańsk

POLAND

<http://wydawnictwo.rebel.pl>

Nagykereskedő és terjesztő: <http://hurt.rebel.pl>, hurt@rebel.pl





Moring, maga után húzva törött lábát, odakúszott Braldhoz, aki mozdulatlan feküdt a szurdok falánál. Félrelökte a lángtól megfeketedett pajzsot, és fülével fivére szájához hajolt. Néhány rettegő szívdobbanás után meghallotta a gyenge légzés nesztét. Morin sóhajta rogyott a földre, próbálva ki-zárni elméjéből a törött lábából sugárzó fájdalmat. Megérintette a vérző sebet az arcán - ez hamar begyógyul, de örök nyomot hagy, egy újabbat szépen gyarapodó gyűjteményében.

Urpen hátát egy sziklának vetve üldögélt. Alig volt seb rajta, és markában egy kitépett sárkánykör-mőt tartott. Mogorván figyelte, ahogy a fenevad lassan eltűnik a csúcsok mögött. A sárkány bukda-csolva repült súlyosan sérült szárnya miatt - néha már abban reménykedett, végül csak lezuhan. De nem...

Urpan felállt, nagy nezezen a hátára vette eszméletlen fivérét, majd talpra segítette Morint. A két törpe, egymást támogatva, nehézkesen a szurdok kijárata felé botladozott.

- Arra gondoltam, a következő csapdánkhoz sárkányfogat kellene használnunk - mormolta Morin.

- Na igen, a sárkányfog biztosan áttörné a pikkelyeit - értett egyet Urpen.

- Előtte is mondtam, nem?! - hörögte egy hang egyszerre gyengén és dühödten a háta mögül, és Urpen elvgyorodott.