

Tom Jolly's

DRAGON

TM



Társasjáték 2-6
Személy Részére

DRAKON™

SZABÁLYFÜZET

Drakon, a vén sárkány foglyul ejtett egy csapat merész kalandort, akik az aranyára áhítozva osontak be a barlangjába. Úgy döntött, nem falja fel őket nyomban, hanem előbb eljátszadozik velük: kapzsiséga révén egyikük megválthatja szabadságát. A rémült szerencsevadászokat beküldi varázslatokkal teli, veszedelmes kazamatáinak mélyére, és aki közülük elsőként gyűjt össze tíz aranyat az útvesztőben, szabadon távozhat. A többiekből ebéd lesz.

A **Drakon** táblás játék harmadik kiadása grafikailag teljesen megújult, ezen kívül nagyobb kazamatamezőket tartalmaz, valamint műanyagból készült hős- és Drakon-bábukat. A második kiadásból és annak kiegészítőjéből összeválogatott teremkártyák összeállításának köszönhetően ez a kiadás nyújtja az eddigi legizgalmasabb, legerdekesebb játékmenetet a **Drakon**-játékok közül.

A Játék Célja

A **Drakon**ban mindegyik játékos a sárkánybarlangban csapdába esett hősök egyikét irányítja. Aki közülük először gyűjt össze legalább 10 arany értékű érmét, azonnal megnyeri a játékot. A játékosok számmal lefelé fordítva tartásuk előtt érmeiket, hogy senki ne tudhassa a másiktól, mennyire közel jár az a győzelemhez.

A Játék Kellékei

A **Drakon** az alábbi tartozékokat tartalmazza:

- jelen szabályfüzet
- **1 db Drakon-bábu:** ez magát Drakont jelképezi.
- **6 db hős-bábu:** ezek jelképezik a hősöket.
- **6 db hősi képességjelző:** ezek a „Hősök!” játékváltozathoz szükséges jelzők.
- **72 db négyszög alakú teremkártya:** Ezeket a termeket összeillesztve alakul ki a játék során a sárkánybarlang térképe. A termék között vannak olyanok, melyeken valamilyen különleges esemény következik be, ha egy hős rájuk lép. Ezekről a hatásokról később részletesen is lesz szó.
- **6 db játékos segédlet:** Ezeket a lapokon gyorsan és könnyen ki lehet keresni az egyes termék hatásait.
- **28 db pénzérme:** A játékosoknak ilyen értéket kell összegyűjteniük a győzelemhez. Az érmék 1–3 arany értékűek lehetnek.

A Játék Előkészítése

1. A **Start** kazamatamezőt (vörös sárkányfejet ábrázoló, kétoldali terem) helyezzük az asztal közepére.
2. A többi teremkártyát keverjük meg, mindegyik játékosnak osszunk ki négyet, képpel lefelé fordítva, a maradékot pedig egy pakliban, szintén képpel lefelé tegyük le – ez lesz a húzópakli.

3. Mindegyik játékos válasszon egy hőst, és helyezze a **Start** mezőre. (Nincs jelentősége, ki melyik hőst választja, mert az alapjátékban nincs különbség közöttük.)

4. Az összes érmét egy kupacban, képpel lefelé fordítva helyezzük a játéktér mellé, úgy, hogy ne látsszanak a rajtuk levő számok. Ez a sárkány kincse.

A Játék Körei

A véletlen segítségével válasszuk ki, melyik játékos kezd az első kört. Mikor a választott játékos köre véget ért, a tőle balra ülő kerül sorra, így a játékosok az óramutató járásával megegyező irányban következnek egymás után.

A játékos a saját körében az alábbi cselekedetek egyikét hajthatja végre:

Terem lerakása: A játékos lerakhat a kezéből egy termet egy már játékba hozott másik terem mellé, majd húzza fel a legfelső teremkártyát a húzópakli tetejéről, és vegye a kezébe.

VAGY

Mozgás: A játékos a hősével átléphet a következő terembe, ahol követnie kell az adott terem utasításait (ha tartozik ilyen az adott teremhez).

Terem Lerakása

Termet csak egy már játékban levő másik terem mellé lehet helyezni, úgy, hogy a két mezőn látható nyilak nem mutathatnak egymás felé. A „Terem lerakása” ábrán látható, hogyan szabad termetet elhelyezni, és hogyan nem.

Ha a teremkártyák húzópaklija elfogyott, a játék ugyanúgy folytatódik tovább, azzal a különbséggel, hogy a játékosok a továbbiakban egy terem lerakása után már nem húznak helyette másikat.

Ha egy játékosnak nincs teremkártya a kezében, nem rakhat le termet, és nem is húzhat. Ilyenkor a saját körében csak mozoghat a hősével. Amennyiben nem tud lépni a hőssel, passzolnia kell azt a kört.

Ha egyik játékosnak sincs teremkártyája, vagy egyikük sem tud lépni, a játék véget ért, és az a játékos a nyertes, aki a legtöbb aranyat gyűjtötte össze.

Lépés a Hőssel

A hőssel csak arrafelé lehet továbblépni, amerre mutat nyíl kifelé abból a teremből, ahol a hős épp áll. Amennyiben például a hős felfelé és lefelé mutató nyilal rendelkező mezőn áll, csak fel vagy le mozoghat (amennyiben a szóban forgó irányban van terem). Ha valamelyik irányba nem mutat nyíl, vagy arrafelé nincs másik terem, nem lehet arra lépni a hőssel. (Két olyan mező van – az **Átkules** és a **Teleport** –, amelyeken meg lehet kerülni ezt a szabályt.)

Ha a játékos a hősével belép egy terembe, az ott jelzett különleges esemény megtörténik (a különleges események létét a mezőkön az eseményikon jelzi). Nem érvényesül a különleges esemény hatása újra, csak ha a hős egy későbbi körben ismét szabályosan belép az adott terembe.

A Drakon-bábu

A játék elején félre kell rakni a Drakon-bábut. Amelyik játékos *lefelőször* rak le egy *Drakon lép* termet, annak a Drakon-bábut rá kell tennie valamelyik mezőre, amelyiken épp nem áll hős.

A további játék során ha egy kör végén a Drakon-bábu ugyanazon a mezőn áll, mint a játékos hőse, a hőst vissza kell tenni a *Start* terembe, a játékosnak pedig véletlenszerűen el kell dobni egy érmét. (Ilyenkor a játékos megkeveri számmal lefelé fordított érméit, egy másik játékos pedig kiválasztja, melyiket kell eldobni.) Ha a Drakon-bábu olyan termen áll, ahol több hős is tartózkodik, mindegyik hősről vonatkozik ez a hatás. Amennyiben a hős már eleve a *Start* mezőn áll, akkor ajátékosának csak az érmét kell eldobnia.

Fontos szabály, hogy nincs semmilyen következménye annak, ha a hős – például a *Vad vihar* hatása alatt – csak *áthalad* azon a mezőn, amelyiken a Drakon-bábu áll; vagy ha a Drakon-bábu *halad át* azon a termen, amelyiken a játékos bábuja tartózkodik.

Ha egy játékos hőse arra a mezőre lép, amelyiken a Drakon-bábu áll, a játékosnak azonnal – még az adott terem eseményének végrehajtása előtt – vissza kell tennie hőseit a *Start* mezőre, és véletlenszerűen eldobnia egy érmét.

Figyelem! A Drakon-bábu nem számít hősnek, ezért ha belép egy terembe, nem következik be az ottani esemény!

Választható Szabályok, Játékváriációk

Választható Szabály: Hősök!

Az alapjátékban nem számított, ki melyik hőssel játszik, de ebben a változatban a játékosok véletlenszerűen választanak maguknak hőst, mely a játék során egyszer használható, különleges cselekvési lehetőséggel rendelkezik. Erre a cselekvésre a játékos saját körében van lehetőség, közvetlenül a szokásos cselekvés – azaz a terem lerakása vagy a hős áthelyezése – előtt vagy után.

A hősi képességjelzőkkel kell jelezni, ki használta már fel különleges képességét. Ha egy játékos felhasználja a hőse képességét, a jelzőt rakja vissza a dobozba.

A hősök és különleges képességeik a következők:

Amazon: Különleges képességével az amazon még egy további mezőt léphet a szokásos lépésszabályok betartásával. Mindkét terem utasításait végre kell hajtania.

Barbár: Ha a barbár ugyanazon a mezőn van, amelyiken az ellenfél hőse, az őtmozgató játékos a lépésszabályokat betartva léphet egyet a másik játékos hősével is. A másik játékosnak végre kell hajtania az arra teremre vonatkozó utasításokat, ahová hőse lépett. Ezután a barbár véletlenszerűen húzhat egy teremkártyát attól a játékosától, amelyiknek a hősével lépett.

Törpe: A törpe képességének segítségével játékos azonnal eldobhat bármennyi teremkártyát a kezéből, és helyettük húzhat ugyanannyit a húzópakliból. Ha a játékosnál négynél kevesebb terem van, akkor addig húzhat, míg négy nem lesz a kezében.

Lovag: Ha egy ellenfél érmét akar elvenni a lovagot mozgató játékostól, vagy a játékos a teremben létrejövő esemény miatt elveszítené egy érmét, a lovag képességét még az eldobandó érme kiválasztása előtt felhasználva nem kell érmét veszítenie. (Ez az egyetlen olyan különleges képesség, melyet nem kötelező saját körben kijátszani. A többi képességhez hasonlóan azonban ezt is csak egyszer lehet bevetni a játék folyamán.)

Tolvaj: A tolvaj különleges képességével a játékos véletlenszerűen elvehet egy érmét egy másik játékostól, akinek a hőse a tolvajjal azonos mezőn áll (de csak akkor, ha a másik játékosnak van legalább egy érmeje). Ahelyett, hogy az ellenféltől lopna, a tolvajt irányító játékos azt is megteheti, hogy a nála levő valamelyik érmét kicseréli egy véletlenszerű érmére a sárkánykincsből.

Varázsló: A varázsló képessége lehetővé teszi számára, hogy bármelyik irányban kilépjen a teremből, akár úgy is, hogy a szomszédos mezőn lévő nyíl irányával szemben halad. Ez a képesség nem jogosítja fel arra, hogy egy mezővel többet lépjen, csak arra, hogy egyszer megszegje a lépésszabályt.

Játékváriáció: Szökés Drakon Barlangjából!

A nyeréshez a hősnek elsőként kell össze gyűjtenie legalább nyolc aranyat, majd rá kell lépnie a *Szökés* vagy a *Teleport* mezőre, hogy elillan hasson Drakon haragja elől. A játékos megnyerte a játékot, ha nyolc vagy több aranya van, mikor rálép a fenti két mező valamelyikére.

Játékváriáció: Csapatjáték (4 vagy 6 játékos számára)

Ennél a változatnál két játékos alkot egy csapatot, és együtt próbálnak összegyűjteni 20 aranyat. Négy játékos esetén 2 kétfős csapat mérkőzik egymással. Hat játékos esetén 3 kétfős csapat indul.

Négy játékos esetén mindegyik játékos a csapattársával szemben üljön. Így következnek tehát sorban: 1. játékos („A” csapat), 2. játékos („B” csapat), 3. játékos („A” csapat), 4. játékos („B” csapat).

Hat játékosnál mindegyik játékos a csapattársától három hellyel balra üljön, tehát a sorrend a következő: 1. játékos („A” csapat), 2. játékos („B” csapat), 3. játékos („C” csapat), 4. játékos („A” csapat), 5. játékos („B” csapat), 6. játékos („C” csapat).

Ebben a variációban is érvényes az összes szokásos szabály, azzal a kivétellel, hogy a két csapattárs által szerzett érmék közös szerzeménynek számítanak. Mindketten titokban megnézhetik bármelyikük érméit, hogy lássák, mennyiük van összesen. Ha bármelyiküktől érmét lopnak, vagy érmét veszít, azt a közösből kell elvenni.

Játékváriáció: Kötött Összeg

Ennél a változatnál 10 arany összegyűjtése helyett az a játékos, aki összegyűjt 5 érmét, azonnal nyer (függetlenül attól, hogy hány aranyat érnek az érmék).

Az Egyes Termek Leírása



Start: A játékosok hősei erről a mezőről kezdik a játékot. A *Start* terem nem pusztítható el a *Terem elpusztítása* mezővel, és nem távolítható el a játékból a *Mágikus cserével*. A *Terem elforgatása* mezővel azonban elforgatható.



Üres terem: Az ilyen mezőkön csak nyilak láthatók, melyek azt jelzik, merre léphet ki belőlük a hős. E termekben egy, két, három vagy négy nyíl jelzi a kijáratokat.

Az alábbi termekben különleges események és hatások lépnek életbe:



Terem elpusztítása: *Ez az esemény azonnal bekövetkezik, mikor a játékos hőse belép a terembe.*

A játékos válasszon ki egy olyan, játékban levő mezőt, ahol nem áll sem hős, sem a Drakon-bábu, és tegye azt képpel lefelé fordítva a húzópakli aljára. Egy terem elpusztításakor előfordulhat, hogy a játéktér két vagy több, egymástól elszigetelt részre válik szét.



Drakon lép: *Ez az esemény azonnal bekövetkezik, mikor a játékos hőse belép a terembe.* A játékos legfeljebb három mezőt léphet a Drakon-bábuval, **figyelmén kívül hagyva a termék hatásait és a nyilak irányát.** A Drakon-bábu leírásánál megtalálható, pontosan mi is történik, mikor a Drakon-bábu olyan mezőre lép, ahol már áll egy hős. Ennek a mezőnek a legelső kijátszásakor a játékos olyan mezőre helyezze a Drakon-bábut, amelyiken nem tartózkodik hős.

Az alábbi termekben különleges események és hatások lépnek életbe:



Szökés: Ennek a teremnek a lerakásakor a játékos azonnal ráteheti a hősét. A *Szökés* mező a *Vad vihar* és a *Varázshárfa* mezők hatásának kivédésére szolgál.



Érmét találsz: *Ez az esemény azonnal bekövetkezik, mikor a játékos hőse belép a terembe.* A játékos véletlenszerűen húzhat egy érmét a sárkány kincseiből.



Repülő szoba: *Ez az esemény azonnal bekövetkezik, mikor a játékos hőse belép a terembe.* Ezt a mezőt bármelyik, már játékban levő mező melletti üres helyre át lehet tenni. A termet úgy kell lerakni, hogy a nyilak megfelelően álljanak (ne álljanak szemben a szomszédos mezők nyilaival). Ennek a mezőnek az áthelyezésekor előfordulhat, hogy a játéktér két vagy több, egymástól elszigetelt részre válik szét.



Veszítsz egy érmét: *Ez az esemény azonnal bekövetkezik, mikor a játékos hőse belép a terembe.* A játékos véletlenszerűen vegyen ki egyet az érméi közül (ha van neki), és tegye a sárkány kincsei közé.



Varázshárfa: Ha a *Varázshárfa* termékkel szomszédos mezőn mutat egy nyíl a *Varázshárfa* terme felé, akkor *ha a szomszédos mezőn lévő hős mozog*, annak a *Varázshárfa* termére kell lépnie. A varázsló képessége nem használható ennek a hatásnak a kivédésére. Ha egy hős két *Varázshárfa* terem között áll, bármelyikre léphet.



Mágikus csere: *Ez az esemény azonnal bekövetkezik, mikor a játékos hőse belép a terembe.* A játékos válasszon ki egy olyan, játékban levő mezőt, melyen nem áll sem hős, sem a Drakon-bábu, és cserélje ki a kezében tartott valamelyik teremre.

A felvett mező a kézben tartott mezők közé kerül, és a játék folyamán később kijátszható. Az újonnan letett terem nyilainak nem kell ugyanolyan irányban állniuk, mint a kicserélt teremének, de a szabályoknak meg kell felelniük (tehát az újonnan lerakott terem nyilai nem állhatnak szemben a szomszédos mezők nyilaival).



Térképterem: *Ez az esemény azonnal bekövetkezik, mikor a játékos hőse belép a terembe.* A játékos húzhat egy teremkártyát egy ellenfél kezéből, és a saját kezében tartott mezők közé teheti. Így a játék hátralevő részében eggyel több mezője lesz, az ellenfélnek pedig eggyel kevesebb. Ha egy játékos az összes teremkártyáját elhúzzák így, akkor a saját körében nem tehet le mezőt, hanem a hősével kell lépnie.



Álkulcs: *Ez az esemény azonnal bekövetkezik, mikor a játékos hőse belép a terembe.* A játékos a négy ajtó bármelyikén át elhagyhatja a termet, akár a szomszédos kamra nyilának irányával ellentétesen mozogva is. Ez a hatás csak ebben a teremben érvényes, a hős nem viszi magával a kulcsot.



Akaratávitel: *Ez az esemény azonnal bekövetkezik, mikor a játékos hőse belép a terembe.* A játékos lépjen egy ellenfele hősével egy mezőt a lépésszabályok betartásával, végrehajtva a mezőkben létrejövő hatásokat (ha például a mozgatott hős egy

Teleport teremben áll, bármelyik játékban levő mezőre át lehet tenni.) Ha nincs lehetőség szabályszerű lépésre, a hős nem mozoghat. A hős mozgatása után a másik játékosnak végre kell hajtania az arra teremre vonatkozó utasításokat, ahová a hős lépett.



Terem elforgatása: *Ez az esemény azonnal bekövetkezik, mikor a játékos hőse belép a terembe.* A játékos bármelyik termet elforgathatja bármilyen irányban (90 vagy 180 fokkal), de a forgatás végeztével a teremnek szabályosan kell állnia (azaz nyilak nem mutathatnak egymás felé). Olyan mezőt is el lehet forgatni, amelyiken épp egy hős vagy a Drakon-bábu áll.



Érmelopás (az óramutató járásával megegyező irány): Ez az esemény azonnal bekövetkezik, mikor a játékos hőse belép a terembe. A játékos ellop egy érmét az óramutató járása szerint utána következő játékostól (azaz a balján ülőtől). Ha a másik játékosnak nincs érméje, nem lehet tőle lopni.



Érmelopás (az óramutató járásával ellentétes irány): Ez az esemény azonnal bekövetkezik, mikor a játékos hőse belép a terembe. A játékos ellop egy érmét az óramutató járásával ellentétes irány szerint utána következő játékostól (azaz a jobbján ülőtől). Ha a másik játékosnak nincs érméje, nem lehet tőle lopni.



Vad vihar: A következő olyan körben, mikor a játékos hőse lép, két mezőt kell lépnie egyszerre. Ezt a két termet a lépésszabályok betartásával kell végigjárnia, figyelmen kívül hagyva annak a teremnek a hatásait, melyen a hős áthalad. Ha a hős a

nyílak nélküli Teleport vagy Átkulcs termen halad keresztül, ezeket úgy kell tekinteni, mintha az összes szabályos irányba mutatnának rajtuk nyílak (azaz minden olyan szomszédos terem felé, ahonnan nem mutat visszafelé nyíl erre a teremre). Ha a hős a Varázshárfával szomszédos termen halad át, és mutat arrafelé nyíl, a hősnek a Varázshárfás mezőbe kell lépnie. Nem lehet kilépni a hőssel ebből a teremből, ha nincs legalább két olyan terem, melyen a hős szabályosan áthaladhat. A hős használhatja különleges képességét a mozgása elején vagy végén, de abban a teremben nem, amelyiken csak áthalad. A varázsló csak akkor használhatja fel képességét a Vad vihar teremből történő kijutásra, ha anélkül tud egy második, szabályos lépést tenni, hogy élne a képességével.



Teleport: : A következő olyan körben, mikor a játékos hőse lép, a hőst bármelyik játékban levő terembe át lehet helyezni.

Készítette

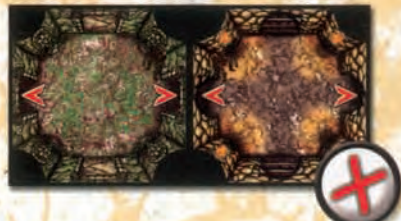
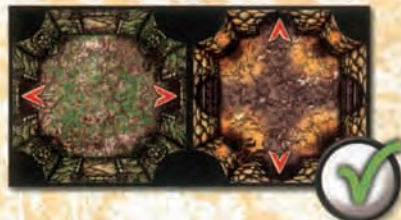
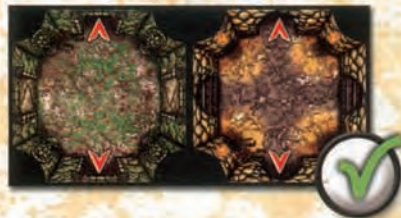
A játékot tervezte: Tom Jolly
 Játékfejlesztők: John Goodenough és Corey Konicczka
 Szerkesztő: James D. Torr
 Borítókép: Dave Kendall
 A miniatűröket tervezte: Andez Gaston
 Grafikai tervezés: Andrew Navaro és Brian Schomburg
 A termeket tervezte: Andrew Navaro
 Az ikonokat tervezte: Brian Schomburg
 Művészeti vezető: John Goodenough
 Gyártásvezető: Darrell Hardy
 Vezető fejlesztő: Greg Benage
 Kiadó: Christian T. Petersen
 Játéktesztelők: Rick Cunningham, Rob Cunningham, Dave Johnson, Ray Lee, Dan Andoetoe, Mike Murphy, Pat Stapleton
 Az alkotók köszönetüket szeretnék kifejezni Brandon Freelsnek és Tom Brandnek

A magyar változat munkatársai
 Szerkesztő: Villányi Pál
 Fordító: Tölgyesi László
 Nyomdai előkészítés: Richard Spicer

Kiadja a Delta Vision Kft.
 FANTASY FLIGHT GAMES © Fantasy Flight Publishing Inc., 2006.
 Minden jog fenntartva. A kiadó engedélye nélkül a termék semmilyen része nem sokszorozható vagy terjeszthető.

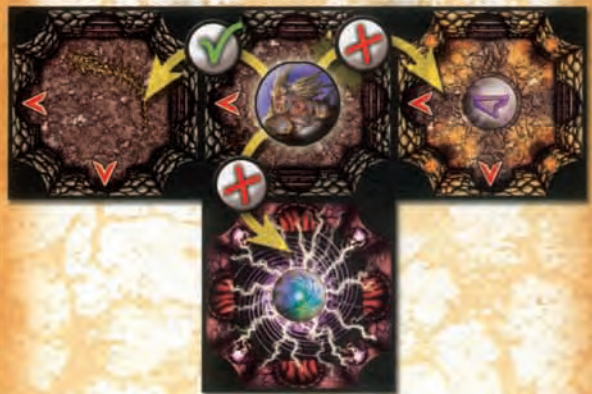
További tartozékok és felvilágosítás kapható az alábbi honlapokon:
 WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM
 WWW.DELTAVISION.HU

Terem Lerakása



Az első két példában helyesen lettek lerakva a termek, mert nincsenek egymással szembeutató nyílak. A harmadik elhelyezés azonban nem szabályos, mert két nyíl egymással szembeutató.

Hős Mozgatása



A fenti példában a hős csak bal felé léphet, mert másfelé nem mutat nyíl.