

ROBERTO FRAGA

RIVER DRAGONS

ROBERTO
FRAGA játéka
Illusztráció

PIERŐ
Fordítás és szerkesztés
Szügyi Attila

8 éves kortól

15-45 perc.

2-6 játékos részére.

Javasoljuk, hogy játsszatok
nehány játékot 2, 3 vagy 4
jével mielőtt kipróbáljátok
5 vagy 6 játékosal.

Talán

1 játéktábla

78 akció kártya (13 minden színben)

6 bábú: 3 lány és 3 fiú
különböző színekben

36 számozott palló 6 méretben és
6 különböző színben

1 kezdő játékos jelölő
27 kő

Minden évben a Mekong delta vidékén, a legbátrabb fiatalok megmérettetnek egy híres verseny keretében. Hidakat kell emelniük kövek és pallók segítségével, át kell szelniük a folyót, hogy a túloldalon lévő faluba jussanak. Ahhoz, hogy átérjenek, el kell tervezniük akcióikat, elkerülve ellenfeleik manővereit és a Mekong-i sárkányok váratlan közbelépéseit. Aki elsőnek éri el célját az egy arany sárkányt kap jutalmul, nem másról mint magától a királytól!

A játék célja

Hagyd el faludat, helyezz le köveket, építs hidakat és szeld át a táblát, hogy elérhesd a kívánt utcédod.

Előkészületek

- Helyezzétek el a táblát **1** az asztal közepén, avval az oldalával felfelé, amelyen látszanak a szigetek.
- Helyezzétek a köveket **2** a tábla mellé úgy, hogy azokat minden játékos kényelmesen elérje.
- Válasszatok szint a kezdő falutoknak megfelelően. Ha kevesebb mint 6 játékos játszik, nem kell minden szint/falut használni. Az útmutató megadja, hogy mely faluk választhatók a játékosszám függvényében.



A legfiatalabb játékos elveszi a kezdőjátékos-jelző kártyát **3** és maga elé helyezi. A kezdő játékos minden körben változik az óramutató járásának megfelelően.

A játékos készlete

- 1 bábú **1** elhelyezve a kezdő faluban.
- 6 palló **5** egyetlen színben és különböző méretekből, egy kupacban maga elé gyűjtve.
- 13 Akció kártya **6** a kezében, eltávolítva minden olyan Sárkány kártyát, melynek színe hiányzik az adott játékból.

Segédlet

Játékos	Játszott szín	Kidobott kártyák
2	Rózsaszín és fekete	Piros, zöld, kék és sárga sárkány
3	Kék, piros, sárga	Zöld, rózsaszín és fekete sárkány
4	Kék, zöld, piros, sárga	Fekete és rózsaszín sárkány
5	Minden szín, kivéve a fekete	Fekete sárkány
6	Minden szín	-

Játékmenet

A játék több körből áll. Egy kör a következőképpen zajlik:

1. Tervezés fázis

Minden játékos kiválaszt 5 Akció kártyát a kezéből. Maga elé helyezi azokat képpel lefelé, olyan sorrendben ahogyan majd ki szeretné használni, balról indulva. Az 5 kártya az adott kör akcióit fogja képviselni. Vigyázat, lehelyezés után NEM cserélhetők vagy mozdíthatók.

2. Akció/Végrehajtás fázis:

Mikor minden játékos maga elé helyezett 5 lapot, az elsőt mindannyian felfedik. A kezdőjátékostól kiindulva, egyesével végrehajtják az akciókat, mindig az óra járásával megyegyezően.

Ha mindenki befelyezte az első akcióját, felfedik 2. lapjukat, majd végrehajtják az ahhoz tartozó akcióit. Ezt egészen addig ismétlik, míg mind az 5 lapjukat fel nem használták.

Figyelem: A játékos egy-egy akciója érvényteleníthető Sárkány-kártya kijátszásával (szabály a hátoldalon: "Sárkány-kártyák").

A kör véget ér, ha minden akció kiértékelésre került:

- Az első játékos a bal oldali szomszédjának adja a kezdő játékos jelölő kártyát.
- A játékosok visszaveszik a kezükbe az összes kijátszott Akció kártyát (a következő körben ezek a kártyák is újra felhasználhatók).
- Új kör indul, kezve a Tervezés fázissal, és így tovább.

A játék vége

A játék azonnal véget ér, amikor egy bábú eléri a cél faluját, ekkor a hátralévő akciókat sem kell már végrehajtani és az adott kör lezárul.



Rakj 1 követ



Rakj 1 követ

A játékosnak el KELL helyezni 1 követ a 27 sziget egyikén.

Rakj 2 követ

A játékosnak el KELL helyezni 2 követ, két különböző szigeten.

- Kő nem kerülhet olyan szigetre ahol már azok száma elérte a limitet.
- Minden szigetre csak egy kő kerülhet.
- Falura nem lehet követ helyezni.
- A lehelyezett kő a továbbiakban nem mozgatható, kivétel ez alól a « Vegyél le egy követ vagy pallót » akció.
- Ha nem maradt kő a játékos készletében amikor arra szüksége lenne, akkor az akció elvész.



Haladó szabályok

Fordítsátok a táblát arra az oldalára ahol nincsenek szigetek. A szigetek helyett közvetlenül a vízbe kell helyezni a követeket. A játék további részében kövessétek a már korábban megismert szabályokat

Rakj 1 pallót



Rakj 1 pallót

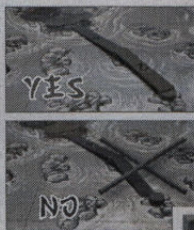
A játékosnak le KELL raknia 1 pallót két köre vagy egy falu és egy kő fölé összekötöttésként.

Rakj 2 pallót

A játékosnak le KELL raknia 2 pallót, követve ugyanazon szabályokat.

A játékosnak fel KELL mérnie a távolságot két kő vagy egy kő és falu közt, majd választania kell egy pallót a készletéből. Ha a palló kiválasztásra került, már nem cserélhető ki, akkor sem ha az egy rossz választás volt!

- Nem probléma ha a palló túl hosszú, átnyúlhat a kövek felett.
- Ha a palló nem helyezhető le (túl rövid), akkor a játékosnak máshová KELL azt helyezni.
- Ha a játékos nem talál a pallónak megfelelő helyet, akkor azt végleg el kell távolítani az aktuális játékból!
- Tilos követ mozgatni a palló lehelyezése közben.
- **Fontos!** A palló nem tehető másik pallóra csak abban az esetben ha metszéspontjuk alatt található egy kő vagy egy falu.
- **Fontos!** Egy kő maximum 3 pallót bír el. Ugyanez a szabály vonatkozik a falukra is, maximum 3 palló végződhet rajtuk.



Rakj 2 pallót



Vegyél le 1 pallót VAGY 1 követ



Vegyél le 1 pallót vagy 1 követ

A játékosnak választania KELL:

- **Eltávolít a tábláról egy tetszőleges színű és méretű pallót, majd a saját készletébe helyezi. Később a pallót fel is használhatja.**
- **Eltávolít a tábláról egy követ és azt a közös készletbe helyezi.**

Tilos:

- elvenni egy bábú által elfoglalt pallót.
- két azonos méretű pallót birtokolni a saját készletben (azonos számú pallók).
- 2-nél több különböző színű pallóval rendelkezni a saját készletben.
- elvenni olyan követ, amin már van egy vagy több palló.

Ha sem pallót, sem követ nem lehet eltávolítani, akkor az akció elvész.

1 Lépés



1 Lépés

A játékosnak el KELL léptetnie bábúját egy szomszédos (másik bábú által el nem foglalt) pallóra vagy falura (példa 1).

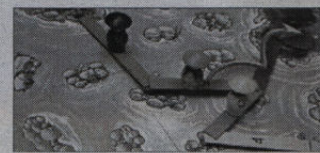
2 Lépés

A játékosnak el KELL léptetnie bábúját két palló távolságra vagy egy palló és egy falu távolságra (példa 2).

- A bábú mozoghat bármely irányba, bármelyik pallóra, szintől függetlenül.
- A bábú nem léphet másik játékos által elfoglalt pallóra, de a faluk befogadnak korlátlan számú bábút.
- Ha egyetlen lépés sem lehetséges, akkor a bábú a folyóba esik, majd visszakerül a kezdő falujába.
- 2 LÉPÉS esetén megengedett, hogy visszaforduljon és bábújával az eredeti pallóra érkezzen.



Példa 1: A zöld játékosnak el kell léptetnie bábúját egy szomszédos üres pallóra. Ebben az esetben elfoghat a tole balra lévő zöld vagy a jobbra lévő piros pallóra. A rózsaszín pallóra nem léphet mivel azt a sarga játékos korábban elfoglalta.



Példa 2: A zöld bábúnak két lépés KELL megmozdítania. Ebben az esetben a környező pallók foglaltak más játékosok által, így csak a piros faluba mozoghat vagy vissza kell érkeznie a jelenleg elfoglalt pozícióba.

Ellenfél átugrása

A játékosnak át KELL ugrania bábújával egy szomszédos pallón álló bábút.

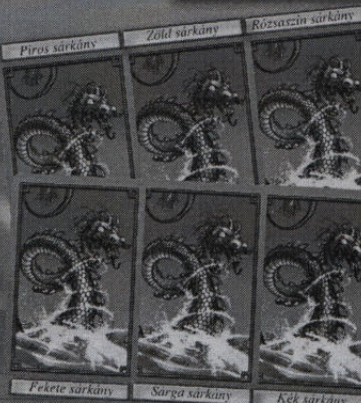
- Az ugrás eredménye megegyezik a 2 LÉPÉS akcióval (példa 3).
- Ahhoz, hogy végre lehessen hajtani az akciót, a bábúnak egy faluba vagy egy üres pallóra kell érkeznie.
- Ha az ugrás nem lehetséges (nincs bábú a szomszédos pallón vagy nincs hova érkezni), a bábú a vízbe ugrik és visszatér a kezdő falujába (példa 4).



Példa 3: A sarga játékosnak át kell ugrania egy másik bábút. Ebben az esetben csak a zöld bábút tudja átugrani. Ekkor a piros pallóra érkezik, mivel nincs másik üres palló mellette.



Példa 4: Nincs bábú mellet a sarga bábú átugorhatna. Nem tudja végrehajtani az ugrást, így a folyóba esik és visszatér a kezdő falujába.



Sárkány kártyák

A végrehajtás fázis alatt, a sárkány kártyák megakadályozzák azoknak az akcióknak a végrehajtását, melyek ugyanabban a pozícióban lettek elhelyezve és színük megegyezik a kártyán lévő sárkány színével.

Körönként maximum egy sárkány kártyát játszhat ki a játékos. Egyet sem kötelező.

A sárkány kártyák nem semlegesítenek más sárkány kártyákat. Ha több játékos játszik ki egyszerre Sárkány kártyát, mindegyik hatása érvényesül (példa 5).



Példa 5: A rózsaszín játékos zöld sárkányt játszott ki a 4. pozícióban, míg a zöld játékos kék sárkányt játszott ki a 4. pozícióban. A zöld sárkány nem semlegesíti a kék sárkányt. A kék játékos nem tudja végrehajtani a 4. akcióját.

Emlékeztető

6-nál kevesebb játékos esetén mindkinek ki kell dobni azokat a sárkányokat amelyeknek színei nem játszanak.