



Dragon Castle™

Játékszabály

A **Sárkánypalota (Dragon Castle)** –a királyság legősibb és legrégebb hatalmi központja- már hanyatlak. A hatalma és befolyása már évtizedek óta csökken, és most amikor a tekintélyes Legöregebb Sárkány kegét is elvesztette az emberek elhagyják a várost. Olyan új helyet keresnek ahol hosszú és sikeres életet élhetnek. Ti a közeli királyságok urai több mint szívesen látjátok őket! Itt a lehetőség számotokra, hogy kilépjete a Sárkánypalota árnyékából és hatalmat szerezete... El tudjátok nyerni a Legöregebb Sárkány kegét? Föl tudjátok építeni a következő **Sárkánypalotát**?

A **Dragon Castle™** játékot a tradicionális kínai mahjong ihlette. Vegete el köveket az omladozó Sárkánypalotából és építete föl a saját palotáitokat. Képezete csoportokat az azonos típusú kövekből és építete szentélyeket a tetejükre hogy pontokat szerezete. Kérjete a szellemek segítségét és engedjete szabadon a hatalmukat. Legyete azonban óvatosak mert közben ki kell elégyete az Legöregebb Sárkány igényeit is, hogy megszerezete a győzete!

A játék elemei



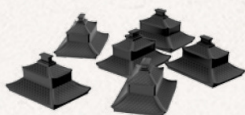
2 kétoldalú központi játéktábla



4 segédkártya a játékosoknak



1 kezdőjátékos jelölő

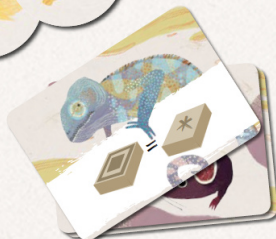


40 szentély

7 visszszámolás jelölő



85 győzelmi pont jelölő



10 szellemkártya



10 sárkánykártya

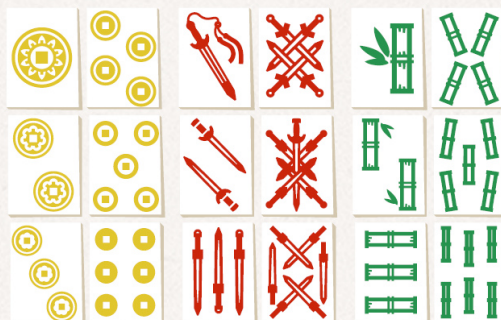


4 királyság tábla

116 kő (2 kategóriában)

- 72 csoportkő (3 típusban)

A csoportkövek 1-től 6-ig vannak számozva



- 24 kereskedő

- 24 katona

- 24 földműves

- 44 különleges kő (3 típusban)

A különleges köveken más jelek vannak amelyek nem számítanak számnak.



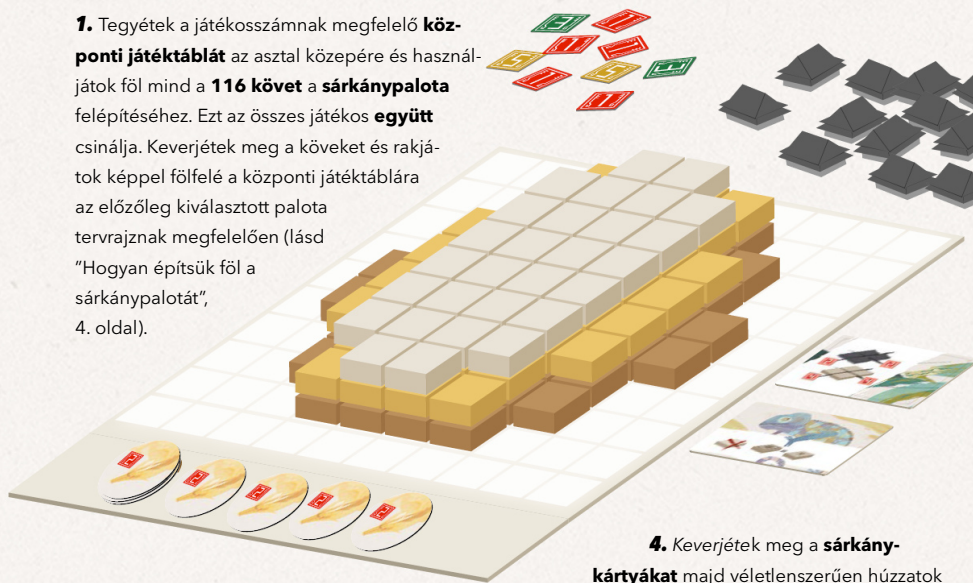
- 16 évszak

- 16 szél

- 12 sárkány

Előkészületek

1. Tegyetek a játékoszámnak megfelelő **központi játéktáblát** az asztal közepére és használjátok föl mind a **116 követ** a **sárkánypalota** felépítéséhez. Ezt az összes játékos **együtt** csinálja. Keverjétek meg a követeket és rakjátok képpel fölfelé a központi játéktáblára az előzőleg kiválasztott palota tervrajznak megfelelően (lásd "Hogyan építsük föl a sárkánypalotát", 4. oldal).



2. Tegyetek minden **szentélyt** és **győzelmi pont jelölőt** a központi tábla mellé, ez lesz a **közös készlet**.

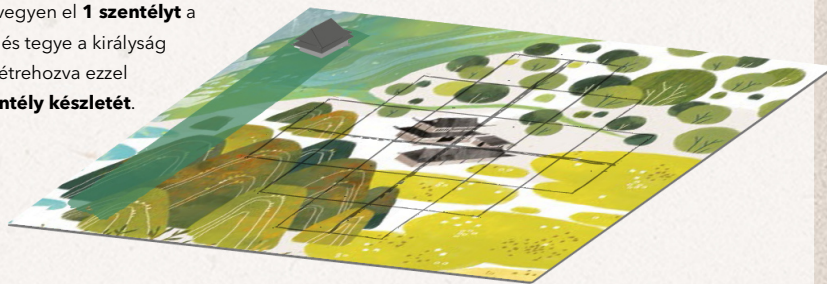
Javasoljuk, hogy az **első néhány játékhoz ne használjátok** a szellem- és sárkánykártyákat (előkészületek 4. és 5. lépés). Így könnyebb az alapvető szabályok megtanulása.

3. Tornyozzátok az összes **viasszámlálás jelölőt** a viasszámlálás sáv **balszélső** helyére. Ezután tegyetek **1 jelölőt** minden jobbra eső helyre egészen addig amíg **letakarjátok a játékosok számának** megfelelő helyet is.

4. Keverjétek meg a **sárkánykártyákat** majd véletlenszerűen húzzatok **1 kártyát** és tegyetek a **központi játéktábla** közelébe, hogy mindenki **jól láthassa**. Ez lesz a játék **különleges célja**. A többi kártyát tegyétek vissza a dobozba.

5. Keverjétek meg a **szellemkártyákat** majd véletlenszerűen húzzatok **1 kártyát** és tegyetek a **központi játéktábla** közelébe, hogy mindenki **jól láthassa**. Ez lesz a játékban használható **szellem hatalma**. A többi kártyát tegyétek vissza a dobozba.

6. Minden játékos vegyen magához egy **királyság táblát** és tegye maga elé. Mindenki vegyen el **1 szentélyt** a készletből és tegye a királyság táblájára, létrehozva ezzel a saját **szentély készletét**.



7. Az lesz a **kezdőjátékos** aki legutoljára **látott sárkányt** (nem a játékban!). Ő vegye magához a **kezdőjátékos jelölőt**. Ezt az **utolsó körben** emlékeztetőként fogjátok használni miután a játék vége feltétel teljesült.

Hogyan építsük föl a sárkánypalotát

Az első dolog amit mindig meg kell tenni mielőtt a **Dragon Castle** játékkal játszánk... nos föl kell **építeni** a sárkánypalotát! Hogy biztosan **kellemes és kiegyensúlyozott legyen a játékelmény** erősen ajánljuk, hogy legalább az első néhány játékhoz az alapkonfigurációk egyikét használjátok. Tegyétek az asztal közepére, mindenki számára jól láthatóan azt a **központi játéktáblát** amelyik megfelel a játékoszámnak. **Keverjétek meg** az összes követ és **kövessétek a lenti utasításokat a sárkánypalota** felépítéséhez. A lenti példa **4 játékosra** vonatkozik de az eljárás ugyanaz minden sárkánypalota esetén (lásd Sárkánypalota példák a 10. oldalon).

1. Rakjatok 3 véletlenül választott kőből álló oszlopokat képpel felfelé a 3-mal jelölt helyekre.

2. Rakjatok 2 véletlenül választott kőből álló oszlopokat képpel felfelé a 2-vel jelölt helyekre.

3. Végül tegyetek véletlenül választott kőket képpel felfelé az 1-gyel jelölt helyekre.

4. így kell kinéznie a palotátoknak!

Nyugodtan készítsetek saját palotát!

Amikor már van **tapasztalatotok** a játékkal, engedjétek szabadon a **fantáziátokat** és kísérletezzetek **új palotákkal!** A 10. oldalon a "Sárkánypalota példák" alatt találtok egy listát az alternatív palotákról. Nagymértékben tudjátok változtatni a játék **menetét és hangulatát** a sárkánypalota **tervének** változtatásával.

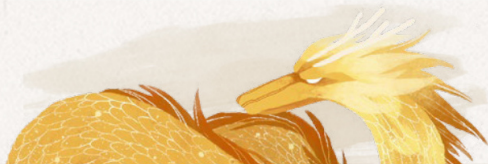
Szabad kövek



Amikor elveszel egy követ a sárkánypalotából annak **"szabadnak" KELL lennie.**

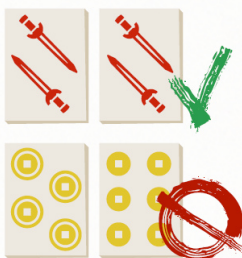


A kő szabad ha **legalább egy hosszú oldala szabad,** vagyis nincs **szomszédos** kő azon az oldalán.



Nem kell azonnal döntened, az **első** dolog mindig egy **szabad kő** elvétele a sárkánypalota **legfelső szintjéről**. Miután megtetted **látod mi történt** és választhatsz hogyan **fejezed be** az akciót.

Egyforma kövek



Megjegyzés: amikor a **"kőpár"** akciót hajtod végre a két kő szimbólumainak **pontosan meg kell egyeznie.**

Az azonos szín/típus **nem elég!**

A játék egy fordulója

A **Dragon Castle™** játék fordulókból áll. A játékosok az **óramutató járásának megfelelő** sorrendben következnek egymás után. A fordulóban végre **kell** hajtandó 1 lehetséges **akciót**. Ezután leteheted bármelyik begyűjtött követet a **királyság táblára** (lásd "Kövek lerakása", 6. oldal).

Ezenkívül a fordulóban bármikor **eldobhatsz egy képpel felfelé** levő követ a királyságotból, vagy egy **szentélyt a készletedből** hogy **aktiváld a szellem hatalmát** (lásd "A szellemek jóindulata", 8. oldal).

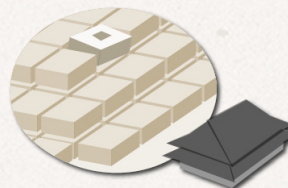
Az akció végrehajtása

A fordulóban végre **kell** hajtandó **egy akciót** az alábbi **három lehetőség közül**:

- **Kőpár:** Vedd el bármelyik **szabad követ** (lásd a magyarázatot balra) a sárkánypalota **legfelső szintjéről**, majd vedd el **még egy szabad követ** **bármelyik szintről**. A második követ levő szimbólum **pontosan meg kell egyezzen** az első kőével (lásd a magyarázatot balra lent).



- **Kő és szentély:** Vedd el bármelyik **szabad követ** a sárkánypalota **legfelső szintjéről**, majd vedd el **1 szentélyt a közös készletből** és tedd a **készletedbe**.



- **Eldobott kő:** Vedd el bármelyik **szabad követ** a sárkánypalota **legfelső szintjéről**, majd **dobd el**. Vegyél el **1 győzelmi pontot a közös készletből** és tedd a **készletedbe**.



Megjegyzés: Az eldobott követet tartsd **képpel lefelé** a királyság táblád mellett.

A kövek lerakása

Miután befejezted az **akciódat** a fordulóban, le **kell** raknod az összes megszerzett követ **képpel felfelé bárhova** a királyságtáblán. Követ csak **üres helyre** vagy egy **képpel lefelé fekvő** kő tetejére tehetsz.

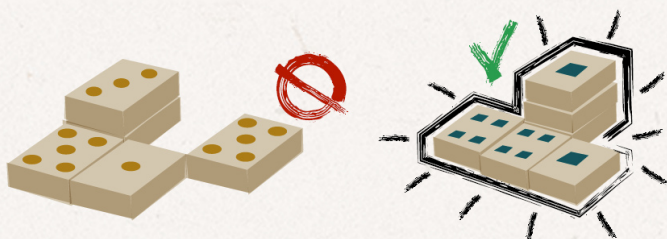
Soha nem tehetsz követ egy **képpel fölfelé fekvő** másik kő tetejére vagy egy képpel lefelé fekvő kőre amin már egy **szentély** van (lásd "Szentélyek építése", 7. oldal).

Megjegyzés: Nem kötelező egymás mellé tenni a köveidet, persze sokszor ennek van értelme.

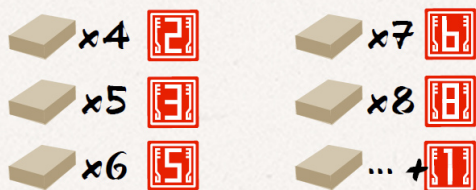
A kőcsoportok véglegesítése

Hatféle kő van a játékban (lásd "Kőtípusok" jobbra). Miután leraktad az összes követ a fordulóban és van **legalább 4 azonos típusú szomszédos követ** a csoportot **"véglegesíteni" KELL**. Amikor csoportot véglegesítesz fordítsd képpel lefelé az összes követ a csoportban.

Megjegyzés: A köveknek azonos típusúnak kell lenniük de a rajtuk levő számok vagy szimbólumok különbözhetnek. A csoport tagjainak **oldalszomszédosnak** (nem átlósan) kell lenniük de **lehetnek más szinten**.



Amikor kőcsoportokat véglegesítesz, **győzelmi pontokat kapsz** a csoportban levő kövek számától függően. A pontokat vedd el a **közös készletből** és tedd a **saját készletedbe** a táblád mellé.



Megjegyzés: A **nyolcadik kő után** minden további kő **1 további pontot** ér.

Kőtípusok

Hatféle kőtípus van:

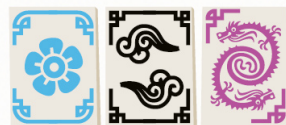
Csoportkövek



Kereskedő Földműves Katona

Hacsak a **szellem** vagy **sárkánykártya** másképp nem definiálja, a köveken levő **számok** csak a **megkülönböztést** szolgálják.

Különleges kövek

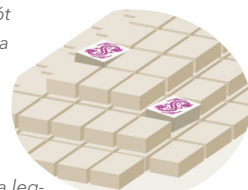


Évszak Szél Sárkány

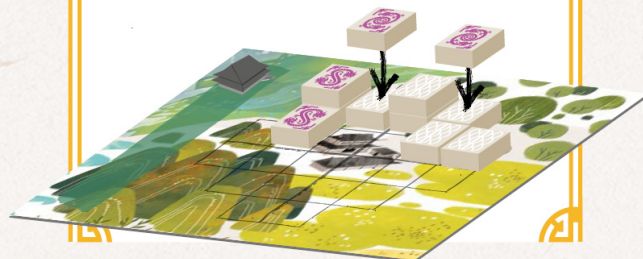
A **különleges köveken** más jelek vannak amik **nem számítanak számnak**.

Példa (első rész)

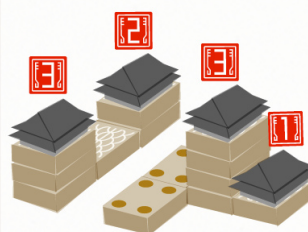
Zsanett egy "kópár" akciót hajt végre. Az első követ a sárkánypalota legfelső szintjéről kell elvennie. Ezután egy ugyanolyan sárkánykővet választ a második szintről (ha van a legfelső szinten is ilyen kő akkor azt is választhatná).



Zsanett betehetné a királyságába a követ úgy, hogy befejezi a csoportot de nem teszi - a készletében csak egy szentély van és egy sárkány kőcsoport véglegesítésekor két szentélyt is letehetne, ezért vár amíg lesz elég szentélye. Másrészt ha később több sárkánykővet véglegesít, több győzelmi pontot fog kapni érte.



A szentélyek pontozása



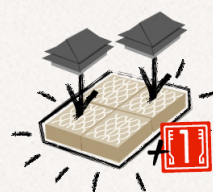
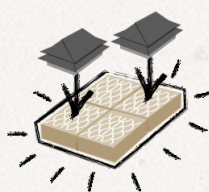
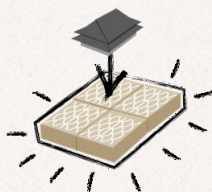
A játék végén az **első szinten** levő szentélyek **1**, a **második szinten 2**, a **harmadik szinten pedig 3 győzelmi pontot** érnek.

Szentélyek építése

Amikor kőcsoportot **véglegesítesz** és van szentély a **saját készletedben**, **építhetsz** szentélyt egy vagy több kő tetejére az **éppen véglegesítettek** közül.

Az építhető szentélyek **száma** a véglegesített kövek **típusától** függ.

Csoportkövek esetén **1 szentélyt** építhetsz, **különleges kövek** véglegesítésekor pedig **2 szentélyt**. **Sárkánykövek** véglegesítésekor **még 1 plusz** győzelmi pontot is elvehetsz a közös készletből, természetesen a véglegesítésért járó pontokon **kívül**.

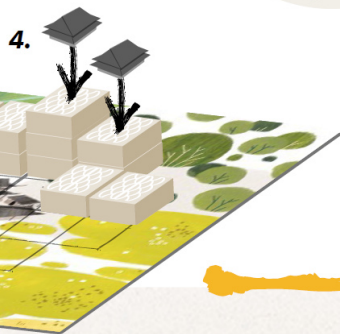
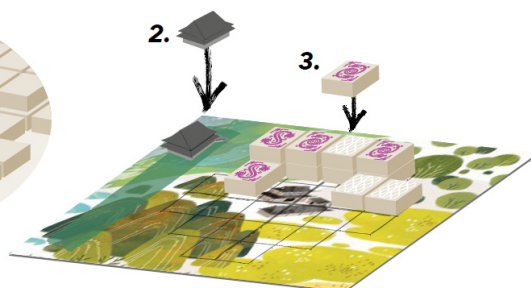
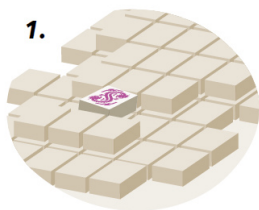


Soha nem lehet **1 szentélynél több** egy kővön. Nem lehet szentélyt építeni egy **korábbi körben** véglegesített lefordított kőre. A szentélyt **azonnal** meg kell építeni a véglegesítés után.

A **játék végén** a királyságodban minden szentélyért győzelmi pontok járnak **attól függően melyik szinten van a szentély**. Mint említettük, ha már **építettél szentélyt** egy lefordított kőre akkor arra a kőre **további kövek már nem építhetők**.


Példa (második rész)

A következő fordulójában Zsanett egy "kő és szentély" akciót hajt végre. Elvesz egy szabad sárkánykövet a sárkánypalota legfelső szintjéről (1), és egy szentélyt a közös készletből amit a saját készletébe tesz (2).



Most végre van 2 szentélye a készletében így úgy dönt itt az ideje a véglegesítésnek. Leteszi a követ úgy, hogy egy csoportba kerüljenek a sárkánykövei (3). Az 5 követ tartalmazó csoportért 3 győzelmi pontot kap +1 győzelmi pontot mert ezek sárkánykövek. Ezután épít 2 szentélyt, egyet a második és egyet a harmadik emeletre (4). Ezekért a játék végén kapja meg a pontokat. Szép kör volt!

Szellemek és Sárkányok

Az első néhány játék után amikor már az alapvető szabályok ismertek, elkezdhetitek használni a **szellem-** és **sárkánykártyákat**. Mindazonáltal azt javasoljuk, hogy a **"kezdő"** kártyákat használjátok először. Ezekon a kártyákon  jel látható.

A szellemek jóindulata

A **szellemkártya** egy **különleges képességet** kínál a játék során minden játékosnak. A fordulóban bármikor folyamodhatsz a szellem kegyéért, vagyis **aktiválhatod a szellemkártyát** használva ezzel a **szellem hatalmát**. A szellem aktiválásához **dobj el 1 képpel felfelé fekvő követ** a királyságodból, vagy **1 szentélyt** a saját készletedből. A szellemet mindenki csak **egyszer aktiválhatja a fordulóban**.

Megjegyzés: az **nem megengedett**, hogy az aktiváláshoz **levegylél egy követ a királyságodból** de ne használj a szellem hatalmát.

Megjegyzés: egy adott szellem hatalmának köszönhetően előfordulhat, hogy egy fordulóban több mint 1, legalább 4 kőből álló csoportot hozol létre; ezeket a csoportokat akkor kell véglegesíteni amikor létrejöttek. Ez azt jelenti, hogy képes lehetsz további véglegesítéseket kiváltani.

A 12. oldalon megtalálható az összes **szellemkártya** leírása.

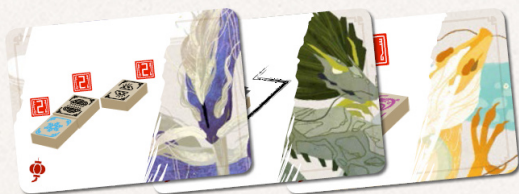


A sárkányok kedvében járni

A **sárkánykártyák** lehetőséget adnak **másképpen is pontokat szerezni - építsd úgy a palotádat**, hogy a sárkányok is elégedettek legyenek. Például szimmetrikus palotát építesz vagy köveket hagysz képpel felfelé a játék végére.

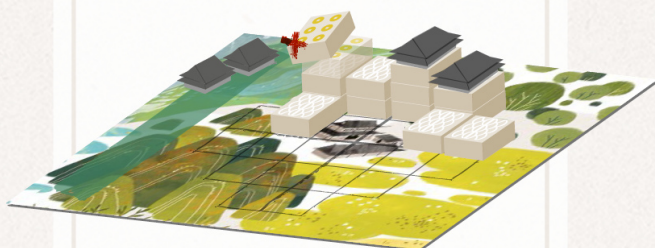
A **bónusz pontokat** - ha járnak - a **játék befejezése után** kapod meg. Ezek a pontok fontosak hogy **meg tudj előzni** az ellenfeleidet, mindig figyelj erre amikor a palotádat építed!

A 14. oldalon megtalálható az összes **sárkánykártya** leírása.

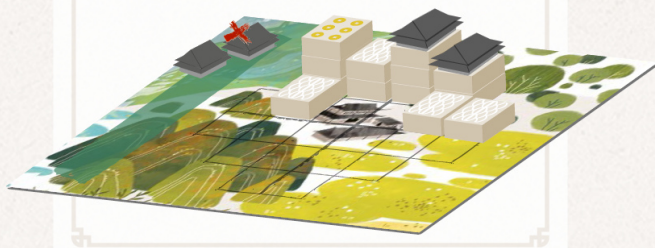


A szellem hatalmának aktiválása

A szellem hatalmát aktiválhatod vagy egy **képpel felfelé levő kő eldobásával a királyságodból...**



...vagy egy **szentély eldobásával a készletedből**.



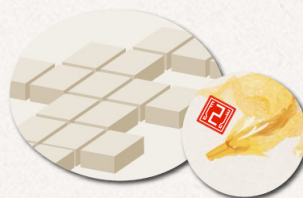
Amikor már **gyakorlottnak** érzitek magatokat a játékban, megpróbálhattok **több mint 1 szellem- és/vagy sárkánykártyával** játszani. A több **szellem** több **stratégiai lehetőséget** ad, míg több **sárkány** kedvére tenni **nagyobb kihívás**. Próbáljátok ki... **ha meritek**.



A játék vége

Minden olyan fordulóban amikor a sárkánypalotából már csak a **földszinten maradtak kövek**, közeleg a játék vége. Ilyenkor egy új lehetőség nyílik meg minden játékos számára: akcióként választhatja a **“Sárkány megidézése”** akciót is.

- **A sárkány megidézése:** vegyél el **1 jelölőt** a **visszaszámlálás sáv jobb széléről**. Minden jelölő **2 győzelmi pontot** ér a játék végén.



Az utolsó kör kezdete



Amikor a **felkiáltójel** láthatóvá válik az **utolsó kör** elkezdődik.

Természetesen ilyenkor is választhatod **bármelyik “normál” akció** végrehajtását helyette. Amikor már **nincs több kő** a sárkánypalotában meg **KELL** idézned a sárkányt.

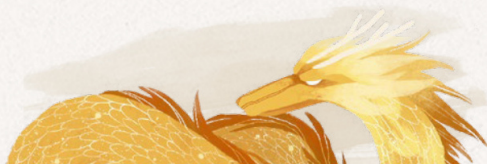
Ha a **felkiáltójel** láthatóvá válik a visszaszámlálás sávon **megidézi a Legöregebb Sárkányt** és a játék hamarosan **véget ér** (lásd “Az utolsó kör kezdete” balra). A játék folytatódik mindaddig amíg kezdőjátékosról **jobbra** ülő játékos is befejezi a fordulóját (így minden játékos ugyanannyi fordulóig hajt végre a játékban). A játékosok továbbra is végrehajthatják a sárkány megidézése akciót ha akarják, a sáv szélén levő halomból vehetnek el jelölőt.

Amint minden játékos befejezte az utolsó fordulóját, mindenki **adja össze** a megszerzett **győzelmi pontjait** (jelölők), a **szentélyeiért** járó pontokat, a **visszaszámlálás jelölők** pontjait (ha vannak) és a **sárkánykártya** alapján járó pontokat.

A **legtöbb pontot** gyűjtő játékos a **győztes!**

Egyenlőség esetén az nyer akinek több **kőoszlopa** van a tetején **lefodított kővel**.

Ha még így is döntetlen a **több szentélyt** építő játékos nyer. Ha ez sem dönt akkor **osztóznak** a győzelmen.



Amikor **nincs már olyan kő** ami **kellene** de nem akarod **siettetni** a játék végét, válaszd az **eldobott kő akciót**. Így **pontokat szerzel** de nem rövidíted a játékot. Ezt az akciót **arra is használhatod**, hogy **eltávolíts** egy követ amit egy másik játékos **szeretne megszerezni!**



Stáblista

Tervező: Lorenzo Silva, Hjalmar Hach, Luca Ricci
Illusztráció: Cinyee Chiu
Grafikai terv: Heiko Günther, Noa Vassalli
Szentély 3D modell: Paolo Lamanna
Projektvezető: Lorenzo Silva
Gyártásvezető: Alessandro Pra
Játékszabály: Alessandro Pra
Angol változat: William Niebling

Magyar fordítás és szerkesztés: izsole



Külön köszönet:

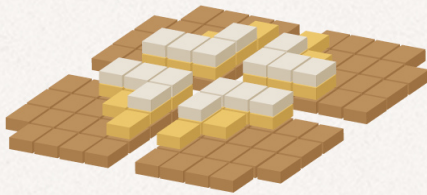
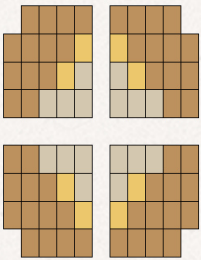
Heiko Eller, Valentina Adduci, Armin Silva, Martina Marinoni, Giulio Panfilo Vassalli, Francesca Cerutti, David Preti, Renato Sasdelli, Pietro Righi Riva, Carlo Burelli, Andrea Marinetti, Federico Corbetta, Paolo Tajé, Lucaricci, Flavio Mortarino, Fabio Leva, Alessio Vallese, Michele Marotta, Franchino Barone, Andrea Genchi, Alessandro Bressanelli, Osiride Cascioli, Giuliano Acquati, Mauro Marinetti, Marco Brera, Alessandro Adduci, Anna Chiara Ogliari, Giovanni Bernardis, Lorenzo Cudicio, Mattia Pellegrini Miani, Marta Ballestrero, Edoardo Chiesa, Flavio Franzone, Matteo Barbano, and many more!

www.horrible-games.com

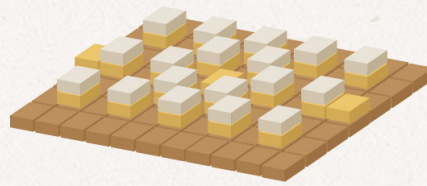
Amennyiben észrevétele van, írjon nekünk: customer-care@horrible-games.com

Sárkánypalota példák

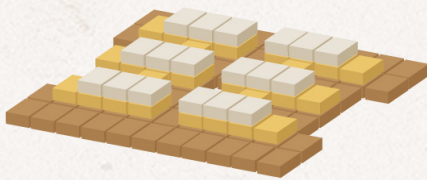
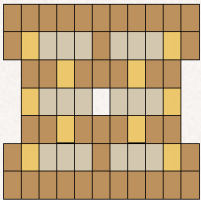
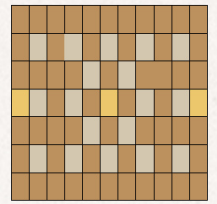
Itt van néhány **példa** a különböző sárkánypalotákra. Ezek felépítéséhez használjátok az **"üres" központi játéktáblát**. Mindazonáltal mindenkit biztatunk, legyetek kreatívak és építsetek saját palotákat! Mint általános irányelv, a **2 játékosnak** szánt paloták akkor működnek legjobban ha a **földszinten 65 és 80 közötti kő** van. A **3 játékosnál 50 és 70 közötti kő** kell a **földszintre**. Végül a **4 játékosnak** szánt palota **földszintjére** körülbelül **40 és 55 közötti kő** kell. A **két felső emelet** esetén erősen ajánlott elkerülni a **túl sok sort** amelyek **sok szomszédos követ tartalmaznak (6 vagy több kő)**. Sok ilyen sor esetén nagy a veszélye, hogy **nem lesz elég szabad kő** a felső emeletken a játék során.



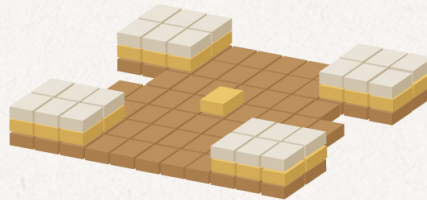
NÉGY ÉV SZAK - LEGJOBB 2 JÁTÉKOSSAL



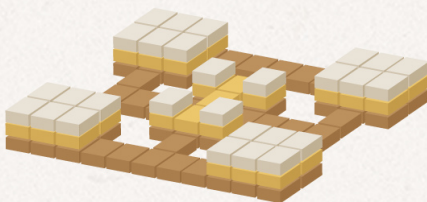
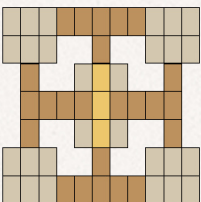
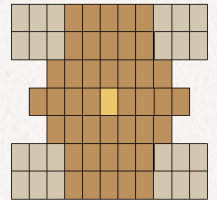
EZER TORONY - LEGJOBB 2 JÁTÉKOSSAL



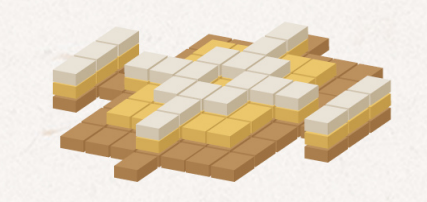
BARAKK - LEGJOBB 2 JÁTÉKOSSAL



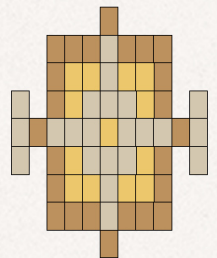
A TEREMTÉS OSZLOPAI - LEGJOBB 2/3 JÁTÉKOSSAL

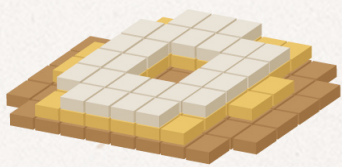
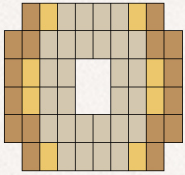


ERŐD - LEGJOBB 3 JÁTÉKOSSAL

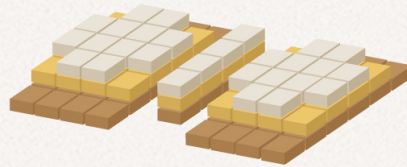


BÖRTÖN - LEGJOBB 3 JÁTÉKOSSAL

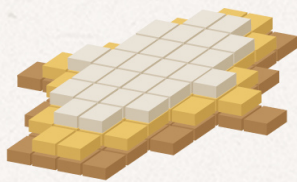
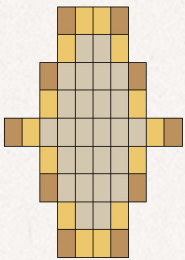
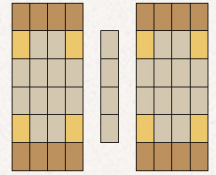




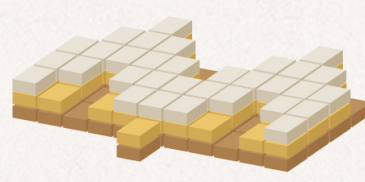
GYAKORLÓTÉR - LEGJOBB 3 JÁTÉKOSSAL



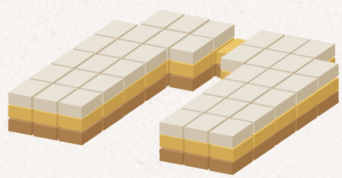
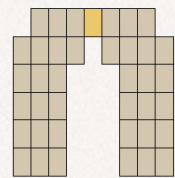
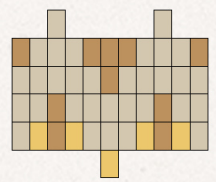
PIACTÉR - LEGJOBB 3/4 JÁTÉKOSSAL



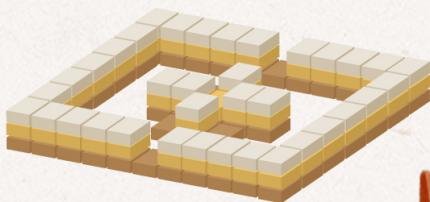
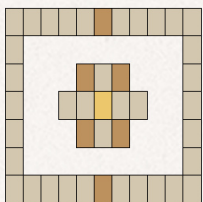
SÁRKÁNYFEJ - LEGJOBB 4 JÁTÉKOSSAL



A MÉLYSÉG KOLOSTORA - LEGJOBB 4 JÁTÉKOSSAL



A VÉGZET KAPUJA - LEGJOBB 4 JÁTÉKOSSAL



A TILTOTT VÁROS - LEGJOBB 4 JÁTÉKOSSAL



A szellemkártyák képességei



A SZÉPSÉG SZELLEME

Véglegesíts 4 vagy több csoportkövet azonos számmal (nem azonos típusút mint egyébként). Két szentélyt építhetsz rájuk és kapsz 1 győzelmi pontot is (mintha sárkányköveket véglegesítettél volna).



A VÁLASZTÉKOSSÁG SZELLEME

A fordulód hátralevő részében elvehetsz a sárkánypalotából olyan követ amelynek csak egy rövid oldala szabad. Ezt legalább egyszer meg kell tenned.

GYAKRAN ISMÉLT KÉRDÉSEK:

- Elvehetek másodíknak egy olyan követ aminek a rövid oldala az elsőnek elvett kő miatt szabadult föl? **Igen. Ha egyszer aktiváltad akkor a szellem hatalma veled van a teljes fordulóban.**



A SZÉL SZELLEME

Lefordíthatsz egy képpel felfelé levő követ (nem számít véglegesítésnek). Ezután mozgass egy már megépített szentélyt egy másik lefordított kőre (a szentély építésére vonatkozó szabályok szerint).

GYAKRAN ISMÉLT KÉRDÉSEK:

- Építhetek szentélyt az éppen lefordított kőre? **Nem.**
- Mozgathatok szentélyt az éppen lefordított kőre? **Igen.**



A CSALÁS SZELLEME

Amikor a kópár akciót hajtod végre, másodíknak elvehetsz egy az elsővel szomszédos követ (akkor is ha nem ugyanolyan vagy nem szabad).

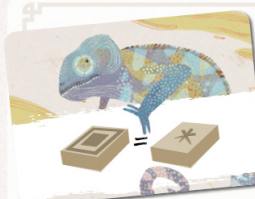


AZ ERŐ SZELLEME

Mozgathatsz legfeljebb 2 követ (mindegy, hogy le vannak-e fordítva vagy nem) bárhova (az építési szabályok szerint). A csoportokat a véglegesítéshez a kártya használata után ellenőrizd.

GYAKRAN ISMÉLT KÉRDÉSEK:

- Mozgathatok követ üres helyre? **Igen.**
- Mozgathatok követ egy képpel felfelé levő kőre? **Nem, be kell tartani az építési szabályokat.**
- Mozgathatom a második követ az elsőnek mozgatott tetejére? **Ha az első kő képpel lefelé volt akkor igen egyébként nem.**
- Mozgathatok követ szentéllyel a tetején? **Nem.**



A VÁLTOZÁS SZELLEME

Egy különleges követ (szél, évszak, sárkány) kezelhetsz bármilyen más típusúként, hogy véglegesíthess egy csoportot.

GYAKRAN ISMÉLT KÉRDÉSEK:

- Kezelhetek egy speciális követ másnak, hogy elkerüljem egy csoport véglegesítését? **Nem. A szellem hatalmát csak véglegesítéshez használhatod.**
- Mi van akkor ha egy speciális követ szeretnék kihagyni a véglegesítésből? **A válasz ugyanaz mint előbb: nem. A kő amit a szellem "átalakít" a véglegesítendő csoport része.**



A HIT SZELLEME

Építs 1 további szentélyt amikor kőcsoportot véglegesítesz (a szentély építési szabályokat be kell tartanod).

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK:

- Építhetem ezt a plusz szentélyt egy előző fordulóban véglegesített kőre? **Nem. A szentélyt olyan kőre kell építened amit a szellem megidézése után véglegesítettél.**
- Mi van ha több csoportot is véglegesítettem ebben a fordulóban? **Ebben az esetben bármelyik véglegesített követ választhatod.**
- Különleges követet véglegesítettem, építhetek még egy szentélyt az egyébként is járó második után? **Igen. Ez a szellem 1 plusz szentélyt enged építeni az egyébként építhetőkön túl.**



A MÉLYSÉG SZELLEME

Amikor kőpár akciót hajtasz végre, második kőnek választhatsz egy csak azonos típusú követ (akkor is ha nem azonosak).

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK:

- Megidézhetem a szellemet akkor is ha két azonos követ választok csak hogy megszabaduljak egy kőtől a palotámból? **Igen. Ez egy nagyon speciális eset.**



A ROMBOLÁS SZELLEME

Dobj el 1 követ a sárkánypalotából.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK:

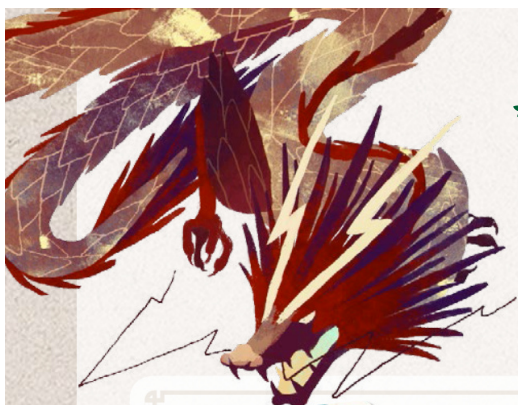
- Eldobhatok egy követ a sárkánypalotából, hogy hozzáférhetővé tegyek egy előzőleg nem szabad követ? **Igen. Ez a szellem hatalmának legfontosabb felhasználása.**
- Eldobhatom az utolsó követ egy szintről, hogy hozzáférjek a következő szinthez? **Igen.**
- Ha a kő eldobása után csak egy szint marad, használhatom a sárkány megidézése akciót? **Igen.**



A RAVASZSÁG SZELLEME

Véglegesíthetsz egy 4 helyett 3 kőből álló csoportot, 2 győzelmi pontot kapsz érte. Az építhető szentélyek száma ugyanaz mint egyébként.

A sárkánykártyák leírása



Az Alázatosság Sárkánya

Kapsz 1 győzelmi pontot minden szentélyért amelyik legalább 1 magasabb kőoszloppal szomszédos (nem átlósan).

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK:

- Ha egy szentély több magasabb oszloppal is szomszédos több pontot kapok? **Nem. Egy szentély csak 1 plusz pontot hozhat ennek a sárkánynak köszönhetően.**
- Kaphatok egy magas oszlop miatt több szentély után is pontot? **Igen. Minden szentély után jár a pont ami szomszédos egy magasabb oszloppal, nem számít ha "osztoznak" a magasabb oszlopon.**
- A szomszédos oszlop magasabb de a szentély teteje feljebb van, jár a pont? **Igen. Csak a kövek magassága számít.**



A Becsületesség Sárkánya

Válassz 2 merőleges sort a királyságodban. Minden szentélyért amelyik ezeken a vonalakon van kapsz 1 győzelmi pontot, amelyik tele van szentélyekkel azért még 2 győzelmi pont jár.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK:

- A szentélyeknek szomszédosnak kell lenni? **Nem. Egyszerűen csak meg kell számolni a szentélyeket.**
- Lehet egy szentély mindkét kiválasztott sorban? **Igen. Semmit nem jelent, hogy mindkét sorban benne van, mindkét helyre be kell számítani.**



A Nyugalom Sárkánya

Kapsz 1 győzelmi pontot minden legalább 1 követ tartalmazó különálló kőcsoportért amelyikben lefordított kövek vannak.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK:

- Két átlósan levő kő egy csoportnak számít? **Nem. Csak az oldalszomszédos kövek számítanak egy csoportnak.**
- Ha a kövek szomszédosak lennének de más szinten vannak akkor egy csoportnak számítanak? **Igen.**
- A képpel felfelé levő kövek elválaszthatják a csoportokat? **Igen. Elég egy kő egy oszlop tetején, hogy kettéválassz a csoportot.**



A Bátorság Sárkánya

Kapsz 1 győzelmi pontot minden kőoszlopért amelyik nem szomszédos azonos magasságú vagy magasabb oszloppal.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK:

- Lehet szentély az oszlopon? **Igen. Mindaddig jár a pont az oszlopért amíg minden szomszédja alacsonyabb.**
- Beleszámít a szentély az oszlop magasságába? **Nem. Csak a kövek számítanak.**



A Méltóság Sárkánya

Válassz minden csoportkő fajtából (kereskedő, katona, földműves) egy képpel felfelé levőt a harmadik vagy magasabb szintről. Annyi győzelmi pontot kapsz amennyi a rajtuk levő számok összege.



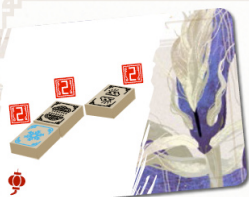
A HATALOM SÁRKÁNYA

Minden csoportkő fajtából (kereskedő, katona, földműves) válassz egy szomszédos és képpel felfelé levő kövekből álló csoportot és add össze a köveken levő számokat.

Hasonlítsd össze az eredményeket a jobb és bal oldali szomszédod eredményeivel. Minden csoportért ahol az eredményed nagyobb mint a szomszédodé, 2 győzelmi pontot kapsz, egyenlőség esetén pedig 1 győzelmi pontot. Például a kereskedőid összege 10 és a bal oldali szomszédodnak csak 9, kapsz 2 pontot. Ha a jobb oldali szomszédod összege is 10 akkor még 1 pontot, tehát összesen 3 győzelmi pontot.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK:

- Két játékos esetén kétszer kapom meg a pontokat? **Nem. Ebben az esetben csak egyszer kell összehasonlítani az összegeket.**
- Adjam össze az összes képpel felfelé levő követ minden típusban és ezt hasonlítsam a szomszédaimmal? **Nem. Csak 1 szomszédos kövekből álló csoportot választhatsz minden típusból.**
- Amikor nincs egy követ sem egy típusból megkapom az egyenlőségért a pontot ha a szomszédomnak sincs? **Nem. Legalább egy kő kell a versenybe szálláshoz.**
- Ha az összegem magasabb a jobbra ülőnél de veszték a bal oldali szomszédommal szemben, megkapom a pontokat? **Igen. 2 pontot.**

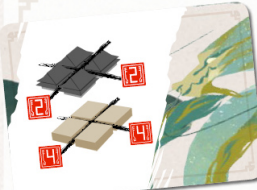


A TUDÁS SÁRKÁNYA

Minden képpel felfelé levő különböző különleges kőért 2 győzelmi pontot kapsz.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK:

- Van két azonos típusú (pl. szél) de különböző jelű (pl. esős, viharos) képpel felfelé levő követ, hány pontot kapok? **4 pontot mert nem egyformák, függetlenül attól, hogy azonos típusúak.**
- Mennyi a maximálisan megszerezhető pont ezzel a kártyával? **Három típusból összesen 11 különféle kő van (4 szél, 4 évszak, 3 sárkány). Ezért maximum 22 győzelmi pont érhető el.**



A HARMÓNIA SÁRKÁNYA

4 győzelmi pont jár minden a királyság tábla közepén található vastag vonal (tengely) után amelyik két oldalán egyformán helyezkednek el a kövek, és 2 pont a szentélyek szimmetriájáért.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK:

- Fontos, hogy a kövek le vagy föl vannak fordítva? **Nem. Csak a kövek elhelyezkedése számít, mindegy hogyan állnak.**
- Mi van a szentélyekkel? Azonos magasságban kell lenniük vagy csak az elhelyezkedés számít? **Azonos szinten kell lenniük.**
- Építhetek szimmetrikus alakzatot a királyságom egyik oldalán? **Nem. Csak a középső vastag vonalak lehetnek a szimmetria-tengelyek.**

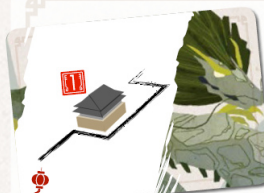


A HŰSÉG SÁRKÁNYA

Kapsz 1 győzelmi pontot minden szentélyért amelyik legalább egy, képpel felfelé levő sárkánykövel szomszédos.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK:

- Ha egy szentélynek több sárkánykö szomszédja van több pontot kapok? **Nem. Minden szentély 1 győzelmi pontot érhet.**
- Egy sárkánykö miatt kaphatok több szentélyért is pontot? **Igen. A szentélyek után jár a pont, nem számít, hogy "osztotnak" a követ.**



AZ ÁLHATATOSSÁG SÁRKÁNYA

Kapsz 1 győzelmi pontot minden a királyság szélére épített szentélyért.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK:

- A szentélynek az első szintre kell épülnie ahogy a kártyán látható? **Nem. Csak az számít, hogy a tábla szélén legyen.**

Segédlet a játékhoz

A forduló menete

1. A KÖRÖDBEN KÖTELEZŐ:

- VÉGREHAJTANI 1 AKCIÓT

A - kőpár

B - kő és szentély

C - eldobott kő

D - a sárkány megidézése (csak amikor 1 szint maradt)

- LETENNI A BEGYÚJTOTT KÖVEKET A KIRÁLYSÁGODBA

2. HA LEGALÁBB 4 KÖVET TARTALMAZ A CSOPORT:

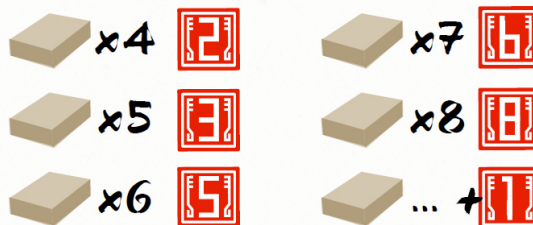
- VÉGLEGESÍTENI KELL A KŐCSOPORTOT, EZUTÁN

- ÉPÍTHETSZ SZENTÉLYEKET

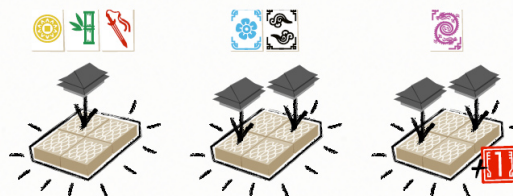
A KÖRÖDBEN HA SZERETNÉD BÁRMIKOR:

- MEGIDÉZHETED A SZELLEMKÁRTYÁT (OKOZHATJA A 2. PONTOT)

A kőcsoportok értékelése

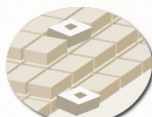


Szentélyek építése (a kőtípusoktól függően)

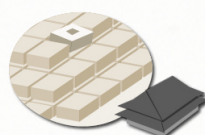


Az akciók

A - Kőpár



B - Kő és szentély



C - Eldobott kő



D - A sárkány megidézése (csak amikor 1 szint maradt)



A játék végi pontozás

