



Marco Teubner
Sylvain Aublin, Stivo



Vsebine: • 1 igralna plošča • 4 Škrati • 4 Skrinje
• 1 Zmaj • 44 Zlatnikov • 4 Mošnje

Opis igre

Govorice o bogatem zakladu so premamile 4 Škrate, da so se napotili v Zmajevo votlino (Dragon's Cave)! Na poti, ki vodi do Zmajevega brloga, je raztreseno polno zlatnikov, ki so jih za seboj pustili prestrašeni raziskovalci, ki so se v preteklosti poskusili polastiti Zmajevega zaklada. Kdo se bo uspešno izognil Zmaju in si nagrabil največ zlata?

Cilj igre

Previdno se premikajte po poti v Zmajevo votlino in poberte čim več Zlatnikov. Najbogatejši igralec zmagal!

Postavitev

(poglejte si tudi *Različico za 2 igralca na koncu pravil*)

- ♦ Postavite igralno ploščo na sredino mize, Zlatnike postavite ob Zmajevega brloga (na koncu votline). To je Zmajev zaklad.
- ♦ Vsak igralec si izbere eno barvo in vzame vse predmete v svoji barvi:
 - ♦ 1 Škrata,
 - ♦ 1 komplet 6 različnih kart (zadnja stran karte mora ustrezati barvi Škratov),
 - ♦ 1 Skrinjo,
 - ♦ 1 Mošnjo.



Postavitev za 4 igralce

Igralci postavijo svoje Škrate na začetno polje (pred jamo). Najmlajši igralec postavi Zmaja pred sebe. Ta krog bo on igral z Zmajem. Naslednji krog bo Zmaja vzel igralec na njegovi levi.

Potek igre

Eden od igralcev igra z Zmajem. Ostali igralci ta krog igrajo s svojimi Škrati. Škrati se premikajo po poti tako, da na skrivaj izberejo eno od svojih kart in jo zaprto položijo pred sebe. Igralec, ki igra z Zmajem, postavi Zmaja na enega od 5 polj v brlogu.

Igralci razkrijejo karte!

♦ Igralci, ki so izbrali drugačno polje, kot tisto, na kateri sedi Zmaj, premaknejo svojega Škrata na prvo polje te barve pred Škratom. Nato iz Zmajevega brloga vzamejo toliko Zlatnikov, kot jih je narisanih na tem polju in jih dajo v svojo Mošnjo (ne v Skrinjo). Več Škratov lahko pristane na istem polju.

Karte, ki so bile odigrane, ostanejo odprte pred igralci.

♦ **Nesrečni igralci, ki so izbrali enako polje, kot Zmaj, so prestrašeni.** Zato morajo svojega Škrata premakniti na prvo polje te barve za Škratom (če ni nobenega polja te barve, se premaknejo nazaj na začetno polje). Škrati ne dobijo nobenih Zlatnikov.

Ali bodo ti nesrečniki zgubili svoje Zlatnike?: Vsak tak igralec na skrivaj razdeli Zlatnike iz svoje Mošnje med obe roki (**Opomba:** če želijo, lahko dajo tudi vse Zlatnike v eno roko). Nato zaprti roki ponudijo Zmaju, ki mora izbrati eno od njih. Vse Zlatnike iz izbrane roke mora igralec vrniti v Zmajev zaklad. Zlatnike iz druge roke igralec vrne v svojo Mošnjo. Prav tako vzame nazaj v roko igrane karte (tudi tiste od prejšnjih krogov).

♦ Igralci, ki so izbrali karto s Skrinjo, ne premaknejo svojega Škrata. Zmaj jih ta krog ne more uloviti. Poleg tega lahko zaščitijo svoje Zlatnike s tem, da jih iz Mošnje prestavijo v Skrinjo. Ti Zlatniki so do konca igre zaščiteni. Nihče ne sme preveriti, koliko Zlatnikov je v posamezni Skrinji.

Tudi tukaj lahko igralci vrnejo vse karte v roko.



Zapomnite si:

- ♦ Karte, ki ste jih igrali, ostanejo odprte na mizi pred vami, dokler vas ne ujame Zmaj ali igrate karte s Skrinjo.
- ♦ Igralec, ki igra z Zmajem, ne more igrati nobene karte in njegov Škrat se ta krog ne premika. Zmaj ga zato ta krog ne more uloviti.
- ♦ Zlatnikov v Skrinji vam Zmaj ne more vzeti.



Opomba: Da bi igralci prišli v Zmajev brlog, morajo izbrati eno od kart s poljem, ki je v tudi brlogu. Poleg tega to ne sme biti polje, ki si ga je ta krog izbral Zmaj.

Igralec, ki je igral z Zmajem, ga sedaj poda igralcu na levi. Začne se nov krog igre.

Konec igre

Igra se konča na koncu kroga, v katerem je vsaj enemu od Škratov uspelo priti v Zmajev brlog.

Vsi igralci, ki jim je uspelo priti do vhoda v Zmajev brlog, dobijo 4 Zlatnike.

Vsi igralci preštejejo Zlatnike v svoji Mošnji in Skrinji. Igralec z največ Zlatniki je zmagovalec. V primeru izenačenja je zmagovalec igralec, ki je najbližji Zmajevemu brlogu. Če je še vedno izenačeno, se zmaga deli med izenačene igralce.

Opomba: Zelo redko se zgodi, da se igra konča v trenutku, ko zmanjka Zlatnikov v Zmajevem zakladu.

Če v Zmajevem zakladu ni dovolj Zlatnikov za vse igralce, ki so si jih pridobili ta krog, se preostali Zlatniki enakomerno razdelijo med te igralce. Če ni dovolj Zlatnikov, da bi se jih razdelilo enakomerno, se jih ne razdeli, ampak ostanejo v Zmajevem zakladu.

Različica za 2 igralca

Postavitve:

Vsak igralec dobi 2 Škrata, 1 Mošnjo, 1 Skrinjo in komplet 6 kart.

Potek kroga:

Različica za 2 igralca se igra enako kot igra za 3 ali 4 igralce, le da sedaj en igralec igra z Zmajem drugi pa premika svoje Škrate. Vlogi se izmenjujeta tekom igre.

Vsak krog lahko igralec, ki igra Škrate, igra z enim od Škratov. Vsak krog izbere, katerega od svojih Škratov bo premaknil. Zmaj lahko ulovi samo Škrata, ki ga je igralec premaknil. Drugi škrat je zaščiten.

Igralca zamenjata vlogo Škrat/Zmaj samo, če se zgodi ena od spodnjih situacij:

- ♦ Zmaj je ulovil Škrata.
- ♦ igralec, ki igra Škrata, igra karto s Skrinjo.

Konec igre:

Igra se konča, ko oba Škrata enega od igralcev prideta v Zmajev brlog. Najbogatejši igralec zmaga (preštejte vse Zlatnike v Mošnji in v Skrinji).



© 2019 Blue Orange. Dragon's Cave in Blue Orange sta blagovni znamki podjetja Blue Orange, Francija. Izdelano na Kitajskem. Zasnovano v Franciji.
www.blueorangegames.eu

Slovenska pravila:
Črna Luknja, Poljanska 19, 1000 Ljubljana
www.crnaluknja.si

Distribucija za Slovenijo:
Ponva d.o.o., Usnjarska cesta 25, 1241 Kamnik
veleprodaja@ponva.com