



Red Dragon

Hegedűs Csaba játéka
3-6 fő részére 8 éves kortól



A sárkányok a kínai mitológia természet feletti lényei. Több másféle állat részéből áll össze, és az első Han császártól kezdve mindig az aktuális császárt szimbolizálta, párba állítva a fénixszel, amely a császárnak mitikus jelképállata volt. A sárkányok a béke, a jólét és a virágzás szimbólumai, és azoktól nincs félsze a világnak. Am egyszer megesett, hogy Cse-Lung (rőt sárkány) mélységes haragra kelt, mert az emberek igaztalannak kiáltották és haragjában szembefordul mindennel, amit addig fontosnak vélt. Így az emberek harcba szálltak a többi sárkány oldalán, hogy Cse-Lung haragját elcsitítsák, és újra a béke és a nyugalom hírnökeként tündököljön a császári birodalom szent egén.

A játék célja

A játék célja, hogy minél több sárkányt gyűjtsünk össze, és általuk a legtöbb pozitív pontot elérve megnyerjük a játékot. Ebből következik, hogy a játékban negatív pontok is vannak, amiket a vörös sárkányért kapunk, ha az ütéseinkbe kerül. Ezért szemfülesnek kell lenni, ha győzni akartok.

A játék elemei

1 60 db Számkártya

2 2 db segédletkártya

3 1 db pontozófüzet és ceruza

Előkészületek

Osztást követően minden játékos a játékosok számának megfelelő mennyiségű lapot leteasz a kezében lévő lapokból képpel lefelé az asztal közepére talonnak. Miután mindenki tett le talon lapokat, összekeverés után megfordítják azokat, és a kezdő játékoskal indítva elvesznek közülük egyet, amit a kezükben lévő lapok közé tesznek. Amint a kezdő játékos jobbján ülő játékosra kerül a sor lapfelvételtkor, ő azonnal elvesz még egy lapot és a körre ellentétes irányban vesznek fel ismét lapot a játékosok. A kezdő játékos is azonnal elvesz még egy lapot amikor újra rákerül a sor és ezt a felvételt addig folytatják a játékosok, amíg van felhúzható lap az asztal közepén. Ezután kezdődhet a játék.

Játékosok száma	3	4	5	6
Lap játékosonként	20	15	12	10
Talon lapok száma	4	3	2	2
Ütés pontértéke	6	8	10	12

A játék menete

A kezdő játékos indítja a fordulót egy, a kezéből kijátszott lappal.

A kihívott lap színét köteles követni a többi játékos, de nem kötelesek nagyobb tenni, **nincs ütés kényszer!** Ha valamelyik játékos kezében nincs a kihívott színből, akkor bármelyik lapot színétől és értékétől függetlenül kijátszhatja.

Aki a kihívott lapból a legmagasabb értékűt tette, az viszi a lapokat, azaz ütéshez jutott, ezért maga elé helyezi képpel lefelé ütés paklijába a megszerzett lapokat. A következő kört az a játékos indítja, aki az előző körben ütést vitt. Egy forduló addig tart, míg minden lapot ki nem játszottak a játékosok a kezükből. Ezután kezdetét veszi a forduló kiértékelése. A játék a játékos számmal megegyező fordulóból áll.



Forduló értékelése

Minden ütés, amit a játékosok szereznek, játékos számtól függően 3/4/5/6 játékos esetén 6/8/10/12 pozitív pontot ér. A piros lapok annyi negatív pontot érnek, amennyi a mágikus kristálygömbbe van írva, mely a kártyalapon látható. Az így megszerzett pontokat fel kell jegyezni. Ha mindenki jól számolt, akkor az összes ütés értéke pontosan nulla lesz. Ezután értékelni kell azokat a játékosokat, akik nem ütöttek semmit, vagy minden ütést elvittek. Akik nem ütöttek semmit, annak megfelelően kapnak pontot, hogy összesen hány játékos nem ütött semmit.

		Játékosok száma			
		3	4	5	6
0 ütést szerző játékos	1	20	20	20	20
	2	-	10	10	15
	3	-	-	5	10
	4	-	-	-	5

Példa: Zoltán 7 ütést vitt, ami 4 játékos esetén $7 \times 8 = 56$ pontot jelent. Anett és Erik 4-4 ütése $4 \times 8 = 32$ pontot ér. A piros sárkány negatív pontjai: Zoltán -12, Anett -61, Erik -47. Mivel csak Móninak sikerült 0 ütéssel végezni, így ő 20 pontot kap. Így a forduló pontjai a következőképpen alakulnak:

Zoltán $56 - 12 = 44$ pont; Anett $32 - 61 = -29$ pont; Erik $32 - 47 = -15$ pont, Móni 20 pont. Mivel az ütést vivő játékosok összpontja 0, ellenőrizhetjük, hogy valóban jól számoltak.

Az a játékos, aki egy fordulóban az összes ütést elviszi, megnyeri az egész játékot, függetlenül attól, hogy előtte milyen eredményei voltak neki és játékos társainak.

Fontos: A piros 11-es egy speciális lap, annak értéke minden esetben -26 pont!

Fontos: Az a játékos, aki tudott volna tenni a kihívott színben lapot, de ezt elmulasztotta, azonnal amikor ez kiderül -100 pontot kap és az adott forduló azonnal véget ér. A többi játékos nem számolja pontjait, hanem ezt a fordulót újra le kell játszani!

Megjegyzés: A hívó játékos megteheti, hogy piros lapot hív. Ekkor mindenkinek, akinek a kezében van piros lap kötelessége követni a kihívott színt, még akkor is, ha az rosszul esik neki. Aki a legnagyobb pirosat tette, az viszi az ütést és értékeléskor ugyan úgy számol, mint bármilyen más színnél. Azaz maga az ütés pozitív pontot ér, a piros lapok meg annyi mínusz pontot, amennyi rájuk van írva.

Köszönetnyilvánítás

Ezt a játékot Édesapám emlékének ajánlom, aki még tesztelte és véleményezte, de a kiadást már nem élhette meg. - Hegedűs Zoltán 1941.12.09-2018.12.03

Köszönöm mindenkinek, aki biztatott, támogatott, tesztelte és közreműködött a játék megvalósításában. Családomnak, Hegedűsné Richter Mónikának, Hegedűs Anettnek, Hegedűs Eriknek, Hegedűs Zoltánnának, Hegedűs Zoltánnak. A Társas Központ Egyesület tagjainak, akik mindig készen álltak a tesztekre. Külön köszönet nekik: Wenzel Réka, Nagy Dániel, Varga Attila, Szőgyi Attila, Hodula Eszter, Farkas Enikő, Csepiga Éva.

Szerző: Hegedűs Csaba. Grafikus: Pozsgay Gyula, Szőgyi Attila.

Angol szabály: Krantz Domi. Német szabály: André Heines.

Kiadó és forgalmazó: A-games • Magyarországi forgalmazó: Delta Vision Kft.

© 2019 A-games • Minden jog fenntartva • www.a-games.hu

Akabón Kft., 1162 Budapest, Attila utca 133.

Származási hely: EU



www.jemmagazin.hu