

## SmartGames – Dragon Inferno (SGM 505)

V igri Dragon Inferno je vaš cilj, da imate na koncu igre največje kraljestvo. Gradite svoje kraljestvo, priključite zmaje in za zmago požgite nasprotnikovo kraljestvo!

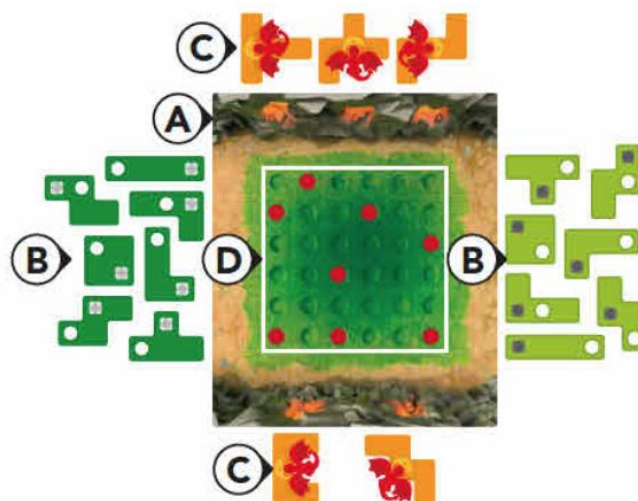
Starost: od 7 let

Število igralcev: 2

Dolžina igre: približno 15 min.

### Vsebina in priprava igre

- Igralno ploščo (A) postavite na mizo med igralca.
- Vsak igralec izbere komplet 7 ploščic s kraljestvom (B), ki jih bo uporabljal med igro.
- Pred vsako od petih zmajevih jam naključno postavite ploščice z zmaji (C).
- Igrati začne najmlajši igralec, tako da na prazna mesta v mreži 6 x 6, ki je na sredini igralne plošče, postavi 4 zmajeva jajca. Drugi igralec nato po enakem postopku (D) postavi preostala 4 zmajeva jajca.



### Potek igre

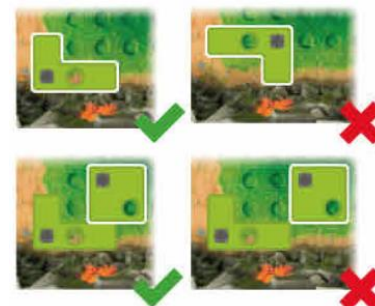
Igro začne igralec, ki je kot prvi položil zmajeva jajca, nato pa igralci izmenično postavljajo ploščice s kraljestvom na prazna polja na igralni plošči v skladu s spodnjimi pravili.

Če ploščice s kraljestvom ni mogoče pravilno postaviti, je na vrsti nasprotnik.

### Polanjanje ploščic s kraljestvom (Primer igre: poteza 1-12)

Prva ploščica s kraljestvom, ki jo postavi vsak igralec, mora pokriti eno od štirih vogalnih polj. Vsaka nova ploščica s kraljestvom mora pokriti drugo prazno vogalno polje ali se s stranico dotakniti vsaj enega polja, kjer je že postavljen del iste barve (lahko ga pokriva zmaj ali pa tudi ne).

Vsaka ploščica s kraljestvom, ki jo postavite na igralno ploščo, prišteje 5 točk k skupnemu številu točk: 1 točko za vsako od 4 polj, ki sestavljajo ploščico s kraljestvom, in 1 dodatno točko za grad.



Ko ste postavili ploščico s kraljestvom na zmajeva jajca, morate opraviti naslednje ukrepe.

### Posebni ukrepi

#### Razbitje jajc (Primer igre: poteza 6)

Ko položite svojo ploščico s kraljestvom na zmajeva jajca in ta ploščica nima odprtine, ki bi obdala jajce, se zmajeva jajca razbije (6a). Z igralne plošče odstranite razbito zmajeva jajca in ga postavite pred sebe (6b). Ta ukrep vam na koncu igre odšteje 1 točko od skupnega števila točk.

#### Priklic zmaja v boj (Primer igre: poteze 4, 7, 8, 10, 11)

Če postavite svojo ploščico s kraljestvom na zmajeva jajca in ta ploščica ima odprtino, ki obdaja zmajeva jajca, je povabljen drugi zmaj (4a, 7a, 8a, 10a, 11a). Igralec, ki je postavil ploščico s kraljestvom, mora vzeti prvo ploščico z zmajem, ki je na vrsti (jama 1 → jama 2 → jama 3 → jama 4 → jama 5). Postavite ploščico z zmajem v skladu s spodnjimi pravili (4b, 7b, 10b, 11b) ali jo odstranite iz igre, če je ni mogoče pravilno postaviti (8b).

[agatinsvet.si](http://agatinsvet.si) – ustvarjalne, lesene in didaktične igre, šolske potrebščine in torbe

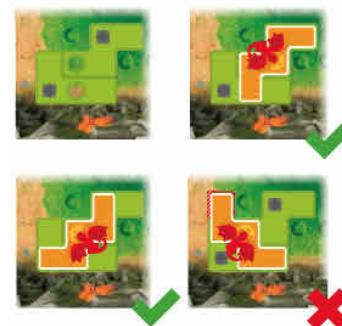
To besedilo je intelektualna last družbe K+L NET, s.r.o. (upravljalec [www.agatinsvet.si](http://www.agatinsvet.si)) in se brez njenega soglasja ne sme distribuirati, spreminjati ali kako drugače uporabljati v komercialne namene.



Vsaka ploščica z zmajem mora pokriti 5 polj ploščic s kraljestvom, ki je bilo postavljeno v prejšnjih korakih (postavil ga je nasprotnik, vi ali kombinacija obeh). Če prostor dopušča, morate postaviti zmajeve ploščice, tudi če zakrivajo vaše ploščice s kraljestvom.

Polja, na katerih so ploščice s kraljestvom in polja z gradovi, ki jih pokriva zmajeva ploščica, so vredni 0 točk.

Ko vsi zmaji zapustijo svoje jame, se igra nadaljuje brez priklica novih zmajev.



### Konec igre

V trenutku, ko noben igralec ne more v skladu s pravili na igralno ploščo postaviti nobene ploščice s kraljestvom, se igra konča.

Igralci seštejejo svoje točke v skladu z naslednjimi pravili:

- Vsako polje ploščice kraljestva, ki ga ne pokriva zmaj, je vredno 1 točko.
- Vsak grad, ki ga ne pokriva zmaj, je vreden 1 dodatno točko.
- Vsako razbito zmajevo jajce, ki leži pred igralcem, je vredno -1 točko.
- Polja ploščic s kraljestvom in polja z gradom, ki jih prekriva zmaj, so vredna 0 točk.

Zmagovalec igre je igralec, ki zbere največje število točk.