

Haba_1305886001 Zmajska Predstava

Legendarna strateška igra za 2–4 igralce, starejše od 8 let.

Avtor igre: Benjamin Schwer

Ilustracije: Stephan Lorenz

Razvoj igre: Markus Singer

Končno je nastopil čas za letni sejem! Obiskovalci z vsega sveta se zgrinjajo v mesto, da bi se udeležili tega pestrega dogodka. Večerna zmajska predstava je absolutni vrhunec! Zmaji že od zore čakajo pred mestnimi vrati in se veselijo svojega nastopa. Rdeči zmaji so mojstri bruhanja ognja, modri zmaji so neverjetni zračni akrobati, zeleni zmaji pa se odlikujejo v gimnastiki. Zmajem se je pridružilo celo nekaj škratov, ki so prišli z gora, da bi pomagali pri pripravah in predstavi – pomagali so pri postavljanju tribun ali neposredno pri priljubljeni večerni predstavi. Vsi so pripravljeni. Vsak igralec organizira zmajsko predstavo in je odgovoren za zasedbo zmajev v predstavi. Kdo bo izbral najboljše talente? Le popolna kombinacija nastopajočih bo zagotovila najbolj spektakularno predstavo in privabila največ gledalcev!

Vsebina igre

- **1 igralna plošča, 9 tribun, 4 prizorišča** (zadnja stran je za začetnike), **4 ploščice, ki predstavljajo gledalce, 16 lesenih figuric** (4 ognjemeti, 4 šunke, 4 stekleničke parfuma, 4 zmajski kremplji, 1 ovca), 4 kazalce gledalcev, označevalec kroga igre;
- **67 igralnih kart** (enaka zadnja stran), od tega 35 kart z zmaji (7x rdeči ognjeni zmaj, 7x vijolični magični zmaj, 7x modri leteči zmaj, 7x zeleni zmaj telovadec, 7x rumeni zmaj Silak), 12 kart škratov, 6x pomožni škratje (1 točka), 6x pomožni škrti (2 točki), 20 kart z osatom, **4 orientacijske karte** (na sprednji strani so prikazane točke za zelene zmaje gimnastičarje, na zadnji strani pa pregled in majhen opomnik za vsako fazo enega kroga igre).

Priprava na igro

1. Igralno ploščo postavite na sredino mize, označevalec kroga igre pa na stolp s številko 1 na levi.
2. Vsak igralec vzame en kos s prizoriščem in ga postavi predse s sliko navzgor. Opomba: Zadnja stran prizorišča se uporablja v različici igre za začetnike, ki je pojasnjena na koncu pravil igre.
3. Dele tribun razvrstite po številu potrebnih pomožnih škratov (4, 6 in 8) in jih postavite na tri kupčke poleg igralne plošče. Na vsakem kupčku morajo biti številke v krogih (zgoraj desno) v naraščajočem vrstnem redu, tako da je najvišja številka na vrhu.
4. Vse lesene dele (ognjemet, šunke, stekleničke parfuma in zmajeve kremplje) postavite poleg igralne plošče.
5. Iz kart z osatom naredite kupček, slike na kartah so obrnjene navzgor, kupček pa položite poleg igralne plošče.
6. Premešajte vse karte z zmaji in škrti skupaj, iz njih oblikujte kupček, v katerem so slike na kartah obrnjene navzdol, in položite kupček v bližino vseh igralcev.
7. Vsak igralec prejme en kazalec gledalca in eno ploščico, ki predstavlja gledalce, v svoji barvi. Kazalec gledalca postavite na začetek vrste pri blagajni na igralni plošči. Postavite svojo ploščico, ki predstavlja gledalce, poleg svojega prizorišča.
8. Vsak igralec prejme tudi eno karto s pregledom, ki jo postavi predse.
9. Najmlajši igralec vzame figurico ovce in začne igro.
10. Vsa preostala prizorišča, orientacijske karte, kazalce gledalcev in ploščice, ki predstavljajo gledalce, ki jih v tej igri ne potrebujete, vrnite v škatlo.

Ovca kot igralec, ki začne igro? Seveda! Zmaji imajo radi ovce. So tako nežne in mehke.

Priprava igre za 4 igralce →



Potek igre

Letni sejem traja 5 dni in je poln zabave in zmajске predstave! Igra ima 5 krogov. Vsak krog je sestavljen iz 4 faz:

FAZA 1: Prihod zmajev, FAZA 2: Zaposlovanje zmajev, FAZA 3: Priprava prizorišča, FAZA 4: Večerna predstava

Zmagovalec je igralec, ki je ob koncu 5. kroga privabil največ gledalcev.

FAZA 1: Prihod zmajev – Pri mestnih vratih se je oblikovala dolga vrsta zmajev.

V tej fazi igre se pripravljate na trenutni krog.

1. Premešajte vse karte zmajev in škratov in iz njih ustvarite kupček.
2. Postavite eno karto **obrnjeno navzgor** na vsako prosto polje na igralni plošči. Začnite polagati karte na krajši strani igralne plošče z barvnim trakom z zastavami in nato izpolnite stolpce drugega za drugim.
3. Ustvarite kupček iz preostalih kart, slike na kartah so obrnjene navzdol.



Opomba: V naslednjih krogih morda ne boste imeli dovolj kart, da bi izpolnili vsa prazna polja. V tem primeru na igralno ploščo položite samo tiste karte, ki so vam še vedno na voljo.

FAZA 2: Zaposlovanje zmajev – Tam, v tretji vrsti, neposredno zadaj! Ognjeni zmaj bi bil kot nalašč za vašo večerno predstavo! Če le ne bi bili na poti nadležni, bodičasti osati ...

Igralci izmenično igrajo v smeri urinega kazalca in na igralni plošči izberejo **poljubne karte** ter jih vzamejo v roke. Veljajo naslednja pravila:

- Za vsako karto, ki **jo preskočite** v vrsti (vedno s krajše strani igralne plošče s trakom z zastavami), **morate vzeti eno karto z osatom**. Če **ne morete vzeti karte z osatom**, ne morete vzeti svoje izbrane karte.
- Ne smete preseči omejitve kart, ki jih lahko držite v roki. Na začetku igre je **omejitev števila kart v roki 9**. K tej omejitvi se štejejo tudi karte z osatom!
- Če **ste dosegli omejitev števila kart v roki, se morate vzdržati igranja** in v tej fazi ne sodelujete več.
- **Ne morete se prostovoljno vzdržati igranja** – če vaša omejitev to dopušča, morate vzeti karto!
- Če **ste prvi** igralec, ki se vzdrži igranja v tem krogu, takoj vzamete **figurico ovce**. Zdaj ste **igralec začetnik**.

Faza 2 se konča, ko vsi igralci dosežejo omejitev svojih kart v roki.

Pomembno: Štejejo se samo trenutno položene karte na igralni plošči; prazna polja ignorirajte.

Opomba: Število kart, ki jih imate v roki, ni skrivnost! Svoje soigralce lahko vprašate, koliko kart imajo trenutno v roki, oni pa vam morajo odgovoriti po resnici.

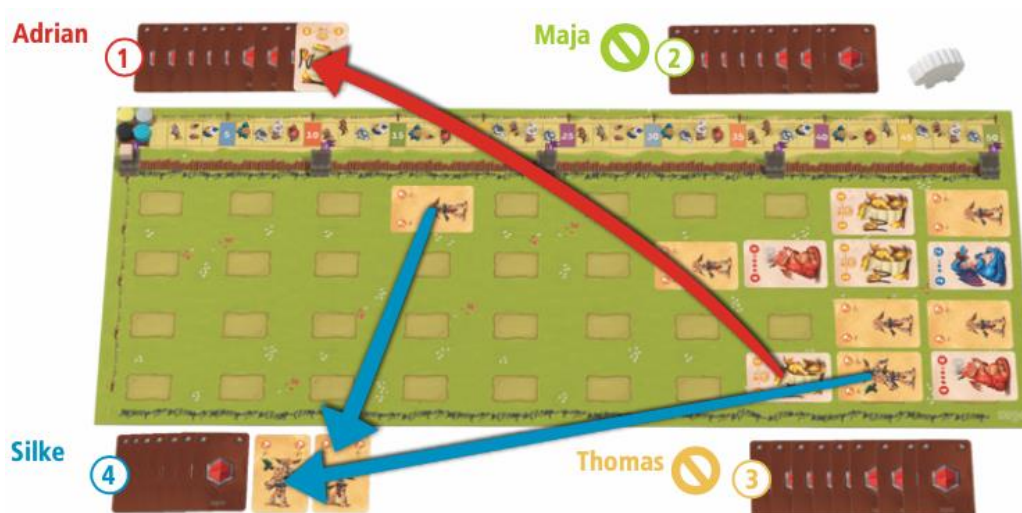
Primer začetka 2. faze igre:

Adrian začne igro in vzame rdečega ognjenega zmaja iz 2. vrstice. Ker je preskočil 2 karti, da bi pridobil tega zmaja, mora vzeti še 2 karti z osatom (1). Nato igra **Maja**. Vzame si z rumenega zmaja Silaka iz 2. vrstice. Prav tako mora vzeti 2 karti z osatom, ker je preskočila 2 karti. Prazno mesto, kjer je bil rdeči ognjeni zmaj, ne šteje (2). Naslednji je **Thomas**, ki vzame s pomožnega škrate. Ker je to prva karta v tej vrstici, vam ni treba vzeti nobene karte z osatom (3). Zdaj je na vrsti **Silke**. Iz 4. vrstice vzame zelenega zmaja telovadca. Prav tako mu ni treba vzeti nobene karte z osatom, ker pred tem zmajem ni nobene karte (4).



Primer konca 2. faze igre:

Adrian ima zdaj v rokah 8 kart. Ognjenega zmaja bi rad vzel iz 2. vrste, vendar ne more, ker je omejitev števila kart v njegovi roki 9 in bi moral skupaj z ognjenim zmajem vzeti eno karto s pegastim osatom. Namesto tega mora izbrati drugo karto. Zato si vzame v roko rumenega zmaja Silaka iz 4. vrste (1). **Maja** (2) in **Thomas** (3) sta dosegla omejitev svojih kart v roki in morata se vzdržati igranja. Ker je Maja prva od igralcev, ki se vzdrži igranja, dobi figurico ovce in postane nova začetna igralka. **Silke** (4) ima v roki 7 kart in vzame pomožnega škrate iz 4. vrste. Ker so vsi drugi igralci dosegli omejitev števila kart v roki (**Adrian** se mora zdaj tudi vzdržati igranja), je **Silke** spet na vrsti in vzame še enega pomožnega škrate iz 1. vrste.



FAZA 3: Priprava prizorišča – Uf! Zmajska skupina za nocojšnjo predstavo je zbrana. Morda vam lahko pomožni škrate malce pomagajo pred začetkom predstave?

Vsi igralci postavijo svoje karte obrnjene navzgor. Začenši z začetnim igralcem ima vsak igralec možnost dodelitve svojih pomožnih škratev. Na tej stopnji lahko vsak igralec zgradi **največ eno** tribuno in ponudi **največ eno** posebno ponudbo v enem krogu igre. Sledi faza 4.

Opomba: V eni igri lahko zgradite največ 4 tribune!

agatinsvet.si – ustvarjalne, lesene in didaktične igre, šolske potrebščine in torbe

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

Gradnja tribune – senčni, pokriti sedeži za opazovanje dogodka bodo zagotovo pritegnili veliko občinstva!

Najvišjo tribuno lahko zgradite iz katerega koli kupa tribun po lastni izbiri. Plačajte stroške tako, da iz roke vzamete določeno število pomožnih škratov in jih položite v kupček za odlaganje. Vsaka tribuna takoj privabi občinstvo, vendar le enkrat. Premaknite svoj kazalec gledalca naprej za ustrezno število polj v čakalni vrsti gledalcev. Nato postavite kos s tribuno v prazen kotic svojega prizorišča.



Primer gradnje tribune:

Adrian ima v roki 4 pomožne škrate in želi zgraditi prikazano tribuno. Na kupček za odlaganje postavi 4 pomožne škrate, vzame tribuno in jo postavi v prazen kotic svojega prizorišča. Svoj kazalec gledalca takoj premakne za 7 polj. Ta korak se bo izvedel le enkrat.

Opomba: Del s tribuno lahko postavite na svojo igralno ploščo obrnjeno z zadnjo stranjo navzgor, saj ne boste več potrebovali podatkov o višini stroškov in številu gledalcev, ki jih bo tribuna privabila.

Aktivacija posebnih ponudb

Na voljo so 4 različne posebne ponudbe. Vsaka ponuja prejemniku drugačen bonus za preostanek igre, vključno s trenutnim krogom. Isto ponudbo lahko v igri uporabite večkrat (vendar največ enkrat v enem krogu!) in tako prejmete bonus večkrat. Stroške, prikazane na prizorišču, plačate tako, da izročite določeno število pomožnih škratov in jih položite na kupček za odlaganje. Nato postavite ujemajočo se leseno figurico s posebno ponudbo za dano mesto na prizorišču. Število lesenih figuric je omejeno na 4 figure za vsako posebno ponudbo. Posebno ponudbo lahko ponudite le, če je njena lesena figurica še vedno na voljo.

Pomembno: Pomožni škratje z vrednostjo 2 vedno delajo skupaj na istem projektu. Če jih ne dodelite pravilno, se izgubijo vse dodatne točke za odvečne škrate!

Ognjemeti – Škratje se res razkazujejo!

Za to posebno ponudbo sta potrebna **2 pomožna škrata**. Od zdaj naprej bo vaša večerna predstava (faza 4) privabila **1 gledalca**.

Šunka – Hmmmmm, tukaj nekaj lepo diši! Od zdaj naprej lahko nahranite več nastopajočih zmajev kot prej!

Za to posebno ponudbo so potrebni **3 pomožni škratje**. Zdaj se **omejitev števila kart v vaši roki poveča za 1 karto**.

Zmajevi kremplji – Ostri kremplji, sijoče luske. Bolj impresiven je zmaj, več gledalcev ga bo prišlo gledat!

Za to posebno ponudbo so potrebni **4 pomožni škratje**. Od zdaj naprej bo vaša večerna predstava (faza 4) pritegnila **1 gledalca za vsakega zmaja različne barve** vaši roki (največ 5 gledalcev v enem krogu).

Trgovina s spominki – Ta dišeči parfum je zdaj na voljo izključno tukaj!

Za to posebno ponudbo so potrebni **3 pomožni škratje**. Od zdaj naprej bo vaša večerna predstava (faza 4) **pritegnila 1 gledalca za vsako karto z osatom**, ki jo imate roki.

Opomba: Samo pri figurici šunke morate počakati do naslednjega kroga, da izkoristite svojo posebno ponudbo. Vse druge posebne ponudbe prinašajo prednost od 4. faze igre naprej.

Primer posebne ponudbe:

Silke ima 4 pomožne škrate (2 karti, vsako z 2 škratoma) in si zgradi stojnico z okrepčevalnico. Na kupček za odlaganje položi 2 karti s škrati. Čeprav so za izgradnjo stojnice z okrepčevalnico potrebni le 3 škratje, ne more dati četrtemu škratu nobene naloge. Vzame eno figurico šunke in jo postavi v zgornji desni del svojega prizorišča. Od naslednjega kroga se bo njena omejitev povečala za število kart v roki za 1 karto. Ker je v prejšnjem krogu že zgradila stojnico z okrepčevalnico, se njena omejitev števila kart v roki zdaj dvigne za skupno 2 karti in naredi 11 kart.

FAZA 4: Večerna predstava – *Gospa in gospodje, upam, da boste uživali v današnjem dih jemajočem spektaklu – predstava se je pravkar začela!*

Začetni igralec začne igro in izvede naslednje korake:

1. Preštej, koliko gledalcev lahko v tem krogu privabiš na svojo večerno predstavo, tako da prešteješ število kart z zmaji in ponujene posebne ponudbe. Nato premakni kazalec gledalca naprej za ustrezno število polj.
Opomba: Na koncu pravil je podroben primer štetja točk in razlaga vseh zmajevih kart.
2. Če **kart škratov niste uporabili**, jih lahko obdržite do naslednjega kroga. Vendar pa se bodo v naslednjem krogu šteje v vašo omejitev števila kart v roki! Vse karte škratov, ki jih ne želite obdržati do naslednjega kroga, položite na kupček za odlaganje.
3. Vse karte z zmaji postavite na kupček za odlaganje in vse karte z osati v kupček za osate.

Ko vsi igralci naredijo ta korak, v smeri urinega kazalca položite vse karte, ki so še vedno na igralni plošči, na kupček za odlaganje, in premaknite kazalec kroga igre v desno, na naslednji stolp. S tem se konča en krog igre in naslednji krog začnete znova s fazo 1.

Pomembno: Do naslednjega kroga v roki obdržite samo karte škratov. Vse karte z zmaji in osati morate odložiti!

Opomba: Ko vaš kazalec gledalca doseže konec čakalne vrste gledalcev, postavite svojo ploščico, ki predstavlja gledalca, z ustrezno stranjo navzgor (50 ali 100) poleg blagajne na igralni plošči in postavite svoj kazalec gledalca nazaj na začetek čakalne vrste, od koder začnete znova šteti.

Konec igre

Igra se konča po koncu 5. večerne oddaje. Zmagovalec je igralec, ki je uspel privabiti največ gledalcev. V primeru neodločenega izida zmagata igralca, ki je zgradil tribuno z največ gledalci. Če nobeden od igralcev ni zgradil tribune, si igralci delijo zmago.

Različica za začetnike

Na zadnji strani prizorišča lahko igrate brez posebnih ponudb. To pomeni, da bodo pomožni škrti pomagali le pri gradnji tribune.



Primer štetja točk:

Adrian je privabil 35 gledalcev:

- 1 modri leteči zmaj: 0 (potrebna sta 2 zmaja)
- 3 vijolični čarobni zmaji: 3×3 gledalci = 9 gledalcev
- 3 rdeči ognjeni zmaji: 3×4 gledalci = 12 gledalcev
- 1 rumeni zmaj Silak: 1×1 gledalec + 0 gledalcev = 1 gledalec (Maja ima več rumenih zmajev).
- 1 trgovina s spominki in 1 osat: 1×1 gledalec = 1 gledalec
- 3 zmajevi kremplji in 4 različni zmaji: 3×4 gledalci = 12 gledalcev



Maja je privabila 24 gledalcev in obdrži 2 karti s škrtati za naslednji krog:

- 3 vijolični čarobni zmaji: 3×3 gledalci = 9 gledalcev
- 1 zeleni zmaj telovadec: 1 gledalec = 1 gledalec
- 2 rumena zmaja Silaka: 2×1 gledalec + 5 gledalcev = 7 gledalcev (Maja ima najmočnejšega rumenega zmaja Silaka)
- 2 trgovini s spominki in 2 osata: 2×2 gledalca = 4 gledalci
- 1 zmajev krempelj in 3 različni zmaji: 1×3 gledalci = 3 gledalci



Thomas je privabil 11 gledalcev in obdrži 1 karto s škratom za naslednji krog (2 karti s škratom je že uporabil za gradnjo tribune):

- 2 modra leteča zmaja: 2×2 gledalca = 4 gledalci
- 2 zelena zmaja telovadca: 3 gledalci = 3 gledalci
- 2 ognjemeta: 2×1 gledalec = 2 gledalca
- 1 trgovina s spominki in 2 osata: 1×2 gledalca = 2 gledalca



Silke je privabila 18 gledalcev in obdrži 1 karto škrate za naslednji krog:

- 3 modri leteči zmaji: 3×2 gledalca = 6 gledalcev
- 2 rdeča ognjena zmaja: 0 (potrebni so najmanj 3 zmaji)
- 4 zeleni zmaji telovadci: 10 gledalcev = 10 gledalcev
- 1 rumeni zmaj Silak: 1×1 gledalec + 0 gledalcev = 1 gledalec (Maja ima več rumenih zmajev).
- 1 ognjemet: 1×1 gledalec = 1 gledalec





Pojasnilo zmajskih kart

Zmajске glave na vrhu sredi zmajevih kart kažejo, koliko kart z z zmaji te barve mora imeti igralec v roki, da si lahko za te karte šteje točke.

Rdeči ognjeni zmaj – Pozor! Na sedežih v prvi vrsti je lahko nekoliko vroče!

Če ste si v tem krogu prislužili **vsaj 3 rdeče ognjene zmaje**, boste na vsakega ognjenega zmaja privabili 4 gledalce.

Vijolični čarovniški zmaj – Hokus pokus – tadaaaaa!

Če ste si v tem krogu prislužili **vsaj 2 vijolična čarobna zmaja**, boste na vsakega čarobnega zmaja privabili 3 gledalce.

Modri leteči zmaj – Vav! Tri salte zaporedoma!

Če ste si v tem krogu prislužili **vsaj 2 modra leteča zmaja**, boste na vsakega letečega zmaja privabili 2 gledalca.

Zeleni zmaj telovadec – Dajte mi "D", dajte mi "R", dajte mi "A", dajte mi "G", dajte mi "O", dajte mi "N"...

Glede na **skupno število zelenih zmajev**, ki jih imate v roki, boste privabili naslednje **skupno število gledalcev**:

1 zmaj: 1 gledalec

2 zmaji: 3 gledalci

3 zmaji: 6 gledalcev

4 zmaji: 10 gledalcev

5 zmaji: 15 gledalcev

6 in več zmajev: 21 gledalcev

Opomba: Točke, ki jih lahko zaslužite za zelene zmaje, lahko najdete tudi na hrbtni strani orientacijske karte.

Rumeni zmaj Silak – Katera ekipa bo danes zmagala v vlečenju vrvi?

Vsak rumeni zmaj v vaši roki pritegne 1 gledalca. Če ste igralec, ki ima v tem krogu **največ rumenih zmajev**, boste privabili **dodatnih 5 gledalcev**.

Opomba: Če ima največje število rumenih zmajev več igralcev, potem vsak od teh igralcev pridobi dodatnih 5 gledalcev.

KRATEK PREGLED PRAVIL

Cilj igre

V roke vzeti pravo kombinacijo kart z zmaji in zgraditi tribune s pomočjo škratov ter ponujati posebne ponudbe, da bi v 5 krogih igre privabili čim več gledalcev.

Priprava na igro

- Igralno ploščo postavite na sredino mize. Označevalec kroga igre postavite na prvi stolp.
- Vsak igralec prejme: orientacijsko karto, prizorišče, kazalec gledalca, ploščico, ki predstavlja gledalce v svoji barvi. Kazalec gledalca postavite na igralno ploščo pri blagajni, na začetku vrste gledalcev.
- Dele s tribunami razdelite na tri kupčke glede na stroške. Vsak kupček mora biti razvrščen po številih v krogih v naraščajočem vrstnem redu, tako da je najvišja številka na vrhu.
- Poleg igralne plošče položite lesene figurice in karte z osati. Premešajte karte z zmaji in karte s škrti, da iz njih ustvarite
- kupček, ki ga postavite v bližino vseh igralcev.
- Začetni igralec bo prejel figurico ovce.

Potek igre

Igra poteka v 5 krogih, od katerih ima vsak 4 faze:

FAZA 1: Prihod zmajev

Premešajte vse karte z zmaji in škrti (razen kart s škrti, ki jih imajo igralci v rokah) in jih razgrnite po poljih na igralni plošči. Preostale karte položite na kupček s slikami navzdol.

FAZA 2: Zaposlitev zmajev

Postopoma, začenši z začetnim igralcem, vzemite karte z igralne plošče v roko v skladu z naslednjimi pravili:

- Za vsako karto, ki jo preskočite v vrsti, morate vzeti eno karto z osatom.
- Omejitev števila kart v roki: 9 + število figur šunke.
- Če je igralec dosegel omejitev števila kart v roki, se mora vzdržati igranja.
- Če ste prvi igralec, ki se v tem krogu vzdrži igranja, vzamete figurico ovce.
- Ne morete se prostovoljno vzdržati igranja!

FAZA 3: Priprava prizorišča

Vsak igralec igra enkrat, začenši z začetnim igralcem. Igralci lahko postavijo največ eno tribuno in aktivirajo eno posebno ponudbo:

- **Tribuna:** Za zgornjo tribuno plačaj s kartami škratov, ki so na kupčku, in jo postavi na prazen prostor na svojem prizorišču. Premakni svoj kazalec gledalca naprej.
- **Posebne ponudbe:** S kartami škratov zbereš leseno figurico in jo postaviš na svoje prizorišče. Vsaka posebna ponudba aktivira poseben bonus, ki velja do konca igre.

FAZA 4: Večerna predstava

- Preštej število gledalcev glede na svoje karte z zmaji in glede na svoje posebne ponudbe, nato pa premakni kazalec gledalca naprej.
- Neuporabljene karte škratov lahko obdržiš v roki za naslednji krog.
- Karte z zmaji in druge karte s škrti položi na kupček s slikami navzdol, karte z osati pa na kupček z osati.
- Premakni kazalec igralnega kolesa naprej.

Konec igre

Zmaga igralec, ki je po 5 krogih igre privabil največ gledalcev. V primeru neodločenega izida je izbran igralec, ki je zgradil tribuno z največ gledalci.

Opozorilo: Ni primerno za otroke do 3 let starosti, vsebuje majhne dele, obstaja nevarnost zaužitja ali vdihavanja.

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) in se brez njenega soglasja ne sme distribuirati, spreminjati ali kako drugače uporabljati v komercialne namene.