



## A játék célja:

**Vezesd át kalandorodat az akadályokon és a speciális mezőkön a királyságon belül.**

**Szükséged lesz ügyességre és a megfelelő stratégia kiválasztására is a kaland során!**

**Légy óvatos a sárkánnyal és használd fel Őt okosan a cél eléréséhez!**

## A játék

**Amikor te következzel**

**Amikor a kalandorokat létrehozzuk akkor a kalandorok sorrendje a játékban annak megfelelő lesz. A játék indulásakor az első játékost a gép random választja ki a többiek pedig ezután sorban következnek. A soron lévő játékos dob a dobókockával és annak megfelelő számú mezőt lép. Az éppen aktív játékost a gép sárga körvonallal jelöli.**





# Mozgás

## Karakterek mozgása

A kalandor mozgatásához a játékosnak először dobnia kell a dobókockával. A dobás után a lehetséges lépések mezőit sárga körvonallal jelzi a játék. Ezek közül választhat a játékos.

## A sárkány mozgása



⌘ A sárkánnyal akkor lehet lépni ha a különleges mezőre rálépve a „Lépj a sárkánnyal” feliratú kártya jelenik meg.

⌘ a sárkányt bármelyik még nem foglalt mezőre át lehet helyezni

⌘ a kalandorok nem haladhatnak át a sárkány által eltorlaszolt mezőn

## Kártyák

6 db különböző kártyatípus van. Ezek akkor jelennek meg ha a játékos különleges mezőre lépett.

⌘ 1. a kalandor visszakerül a startmezőre.

⌘ 2. a játékos kimarad egy körből.

⌘ 3. a kalandorod helyet kell cseréljen egy általad kiválasztott játékos kalandorával.

⌘ 4. lépj ... mezőre. Ennél a típusú kártyánál a játék random sorsolja ki, hogy hány mezőre léphetsz.

⌘ 5. ez a kártya lehetővé teszi, hogy megváltoztasd az egyik speciális mezőt. Ezután ez a mező másik mezőket fog összekötni, új útvonalat biztosítva a játékosnak.

⌘ 6. lépj a sárkánnyal.





## Mezők



**Egyszerű mezők:** ezeken haladnak a kalandorok. A kockadobás után sárga körvonalat kap az a mező amelyikre léphet a kalandor.



**Speciális mezők:** több állapotuk van. A kártya segítségével változtathatjuk meg az állapotukat, ez új útvonalat nyit és elzárja a régit.



**Különleges mező:** ha a kalandor rálép egy véetlenszerű kártyát sorsol ki neki a játék.

**Start mező:** innen indulnak a játékosok.



**Cél:** A játékosoknak a kastélyba kell eljutniuk.

