

Pravila Čuvari zmajeva

Za 2 do 4 igrača, 8 i više godina

ŽELITE LI DA UMEMO
ČITANJA PRAVILA
POGLEDATE
OBJAŠNENJE IGRE?



POGLEDAJTE VIDEO
SA UPUTSTVIMA ZA IGRU!

- Pre prve partije pažljivo odvojte sve delove od kartonskih okvira.
- Vratite **6 magičnih kovčega** u kutiju. Neće vam biti potrebni dok ne odigrate igru nekoliko puta.
- Takođe vratite i **apendiks** u kutiju. Neće vam biti potreban za prvu partiju.
- Sada pratite numerisane korake da biste postavili igru:



6 magičnih
kovčega

1. Odvojte **11 senovitih zmajeva** (sa brojem 6 na poledini) i postavite ih u špil na sto.



2. Odvojte **8 početnih karata** (sa crvenom trakom na poledini), promešajte ih i postavite u špil na sto.



3. Odredite **ko će biti prvi igrač**. Ostali igrači vuku **od jedne do tri početne karte**, u smeru kretanja kazaljke na satu.



Sve preostale **početne karte** vratite u kutiju.

4. Preostale **104 karte** podelite u dva špila na osnovu poledine, promešajte svaki posebno i postavite ih na sredinu stola. Ta dva špila čine **magičnu knjigu**!

Važno: Na poledini karata s leve strane treba da se nalaze samo **brojevi**, dok na poledini karata sa desne strane treba da se nalaze samo **mali zmajevi u nekoj boji**. Ta dva špila **nikada ne smeju da se pomešaju**.

Otkrijte po jednu kartu sa svake strane magične knjige i postavite je **ispod njoj odgovarajućeg špila**. Te dve karte čine **ponudu**.



magična knjiga

ponuda

5. Okrenite svih 45 delova amajlija licem nadole, promešajte ih, a zatim u kutiju vratite naveden broj delova u zavisnosti od broja igrača.

2 igrača: vratite **16** delova amajlija,

3 igrača: vratite **12** delova amajlija,

4 igrača: vratite **8** delova amajlija.



Na kraju, okrenite preostale delove amajlija licem nagore. Poređajte ih prema njihovim vrednostima u rastući niz.

6. Postavite ostale komponente kao zalihe pored delova amajlija.



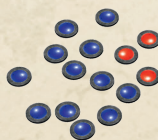
3 grba

(dva igrača: uklonite grb vrednosti 16)



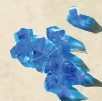
9 zlatnih jaja

(tako da se vidi broj četiri)



15 bisera

(tako da se ne vide brojevi)



10 kristala

Cilj igre

Vi ste čarobnjaci, Čuvari zmajeva, i vaš posao je da brinete o mladim zmajevima. Potez započinjete tako što uzimate **do tri karte zmajeva u ruku**. Zatim **odigravate karte iz ruke, ispred sebe**, za šta odmah dobijate **poene**.

! **Koliko zmajeva koje boje** možete da odigrate zavisi od **magične knjige**; drugim rečima, zavisi od onoga što je prikazano na poledini dva špila karata. Naravno, taj uslov se menja sve vreme kako se igra odvija!

Primer:

U ovom slučaju možete da odigrate tačno **4 zelena** zmaja ispred sebe.



Pobeduje igrač koji na kraju igre ima najviše poena!

Da li vam je sve jasno? Super! Hajde da vidimo od čega se sastoji vaš potez!

Pregled poteza

1. Uzimanje karata zmajeva

Na početku svog poteza uzimate jednu, dve ili tri karte iz ponude. Kad god uzmete kartu, morate odmah da dopunite ponudu novom kartom **sa odgovarajuće strane magične knjige**.

Napomena: U ruci možete držati neograničen broj karata.



2. Menjanje magične knjige

! **Važno:** Pre nego što odigrate karte zmajeva ispred sebe, **možete da promenite magičnu knjigu** u svoju korist!

Da biste to uradili, jednu kartu iz ruke postavite **licem nadole** na levu ili desnu stranu magične knjige.

Napomena: U istom potezu možete postaviti **po jednu** kartu iz ruke na svaku stranu magične knjige.



Primer: Nakon što ste uzeli tri karte zmajeva, magična knjiga pokazuje da možete odigrati tačno četiri zelena zmaja. Nažalost, imate samo jednog zelenog zmaja. Zato postavljate jednu kartu iz ruke na levu stranu magične knjige. Sada magična knjiga pokazuje da možete odigrati tačno **jednog (!) zelenog zmaja**, što vama mnogo više odgovara!



Crveni zmaj sa brojem jedan na poledini.

Savet:

U uglovima na vrhu svake karte zmaja prikazana je **boja** tog zmaja. Ispod nje stoji **podsetnik** na to koji broj ili koja boja se nalaze na poledini te karte.



Beli zmaj sa zelenom bojom na poledini.

3. Odigravanje karata zmajeva

U skladu sa uslovima magične knjige, sada **možete** da odigrate **tačan (!)** broj karata zmajeva **naznačene** boje ispred sebe, formirajući špil te boje. U svakom narednom potezu, ukoliko odigrate još karata sa zmajevima iste boje, stavljate ih **na špila te boje** koji je već ispred vas. Ukoliko odigrate kartu s novom bojom zmaja, morate započeti **novi špil** za tu boju.

! **Pravila postavljanja: Karta nikada** ne sme da se stavi na špil koji se nalazi **između špilova druge dve boje zmajeva!**



Primer A: U prethodnim potezima već ste obrazovali špilove belih i zelenih zmajeva. Sada želite da odigrate kartu sa crvenim zmajem. Morate da odlučite da li ćete je postavite desno ili levo od ova dva špila.

Primer B: Odigrali ste crvene zmajeve sa leve strane. Od sada više ne možete da igrate bele zmajeve na špil u sredini.

Važno: Ne smete da menjate raspored svojih špilova s kartama zmajeva.

4. Dobijanje nagrada

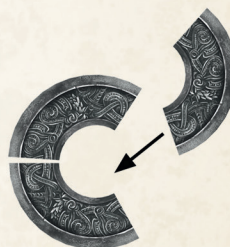
Odigravanjem karata zmajeva odmah dobijate **nagradu** prikazanu na levoj strani magične knjige. Detaljan opis svih nagrada pronaći ćete na sledećoj strani.

Uvek dobijate najmanje **jedan deo amajlije**, koji postavljate **licem nadole** ispred sebe. Ako već imate jedan deo amajlije, postavite novi pored njega tako da obrazuju deo prstena. Kada dobijete **treći deo amajlije**, morate da završite prsten. Uzimate jedan **biser** ne gledajući njegovu vrednost i postavljate ga **licem nadole** u sredinu prstena. Tako dobijate **celu amajliju**.

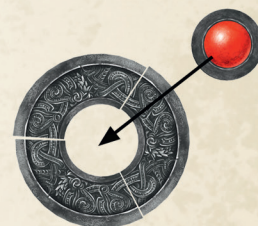


Primer: Ako odigrate dva plava zmaja, dobićete kao nagradu jedan deo amajlije i jednog senovitog zmaja.

Napomena: Crveni biseri su vredniji. Oni nose osam ili devet poena. Kad svi crveni biseri budu potrošeni, možete da uzimate samo plave. Oni nose tri ili četiri poena.



Treći deo amajlije završava prsten.



Zatim postavite biser u sredinu i kompletirajte amajliju.

5. Kraj poteza

Bez obzira na to da li ste ili niste odigrali svoje karte zmajeva, na kraju vašeg poteza **svi ostali igrači !** (uvek u smeru kretanja kazaljke na satu) odlučuju žele li, ako mogu, da odigraju svoje karte zmajeva ispred sebe, kako bi završili vaš potez i dobili odgovarajuće nagrade. Naravno, ostali igrači moraju da odigraju karte u skladu sa onim što određuje magična knjiga onako kako ste je vi ostavili. Oni ne smeju da je menjaju!

Sada igrač **levo od vas** započinje svoj **potez**.

Nagrade za odigravanje karata zmajeva



Dobijate **trenutno najmanje vredan dostupan** deo amajlije.



Dobijate **trenutno najvredniji (!) dostupan** deo amajlije.



Senovite zmajeve možete iskoristiti kao džoker karte kako biste skupili potreban, magičnom knjigom uslovljen broj karata. Svojim kartama možete dodati jednog ili više džokera, s tim što nikada ne smete da odigrate samo senovite zmajeve.

Napomena: Kao i sa drugim kartama zmajeva u ruci, možete koristiti pozadinu karata senovitih zmajeva da promenite magičnu knjigu.



Dobijate **kristal**.

Kada uzimate karte zmajeva, **možete** da odbacite jedan **kristal** da biste uzeli **četvrtu (!)** kartu iz ponude.

Napomena: Ne možete odbaciti više kristala da biste uzeli više od četiri karte zmajeva u jednom potezu.



Dobijate **zlatno jaje**.

Svako zlatno jaje vredi **četiri poena**. Igrač koji ima **najviše** zlatnih jaja na kraju igre okreće jedno (!) od njih i za njega dobija 16 poena, umesto četiri. Ukoliko **više igrača ima isti broj zlatnih jaja**, svaki od njih okreće po jedno jaje.



Grbovi:

Čim ispred sebe postavite **barem po jednu kartu zmaja u sve četiri boje**, uzimate **trenutno najvredniji dostupan „grb“** sa sredine stola.

Važno: U igri za dva igrača, grb vrednosti 16 poena nije dostupan.

Napomena: Postoji samo određena količina senovitih zmajeva, kristala, zlatnih jaja i grbova. Ako njih ponestane, ove dodatne nagrade više nisu dostupne.

Kraj igre

Igra se završava na kraju onog poteza u kojem **ukupan broj celih amajlija dostigne određen broj**.

Broj celih amajlija neophodnih da se završi igra, zavisi od broja igrača:

2 igrača: 7 amajlija

3 igrača: 8 amajlija

4 igrača: 9 amajlija

Napomena: Može se desiti i da poslednju potrebnu amajliju završi igrač koji **odigrava svoje karte zmajeva na kraju tuđeg poteza**.

Nakon toga okrećete na lice sve svoje **delove amajlija i bisere** i sabirate poene. Ako imate **grbove** i/ili **zlatna jaja**, dodajte i njihovu vrednost svom rezultatu. **Pobednik je onaj igrač koji ima najviše poena**. U slučaju **neresenog** rezultata, pobeđu odnosi onaj igrač koji je odigrao više karata zmajeva. Ako je i posle toga nereseno, igrači dele pobeđu.



Da li vam je sve jasno? Onda možete da počnete.

Prvi igrač uzima do tri karte i počinje prvi potez. **Krenite!**

Napomena: Ako i dalje imate pitanja **nakon** prve partije, pogledajte apendiks. U njemu ćete naći dodatna objašnjenja, nove primere, posebne slučajeve i savete!