

SÁRKÁNY PARÁDE

Egy parádés társasjáték 2-5 játékos részére 10 éves kortól

Tervezte: Reiner Knizia

Piatnik játékszám: 745560

© 2008 Piatnik Wien

A kínai újév ünnepén látványos és izgalmas parádét rendeznek. A parádén csillogó ruhába öltözött ünneplő tömeg hatalmas sárkányokkal vonul végig Peking utcáin a tiltott városrészről a városkapukig. Az utcai kereskedők bódéikat igyekeznek a parádé útvonala mellett a legjobb helyeken felállítani azért, hogy minél nagyobb bevételre tegyenek szert. De ki tudja megmondani, hogy merre tart és hol ér véget a sárkány parádé útvonala?

A játék tartalma:

36 játékkártya: 18 sárga és 18 piros

20 kis ezüst pénzérme (1 értékű)

10 nagy bronz pénzérme (5 értékű)

15 játékgigura, 5 színben, színenként 3 darab

1 sárkány figura

1 játékszabály



Vörös negyed Tiltott város Sárga negyed



Vörös városkapu

Sárga városkapu



A játék célja:

A játékosok megpróbálják a kereskedőket úgy elhelyezni az út mentén, hogy minél nagyobb bevételhez jussanak.

A játék előkészítése:

- A játékosok helyezték a játéktáblát az asztal közepére.
- A sárkányt a tiltott városra kell állítani.
- A pénzürmeket két külön csoportba kell a játéktábla mellé halmozni.
- Minden játékos választ egy színt és magához veszi a színéhez tartozó 3 figurát, ezek a kereskedők.
- A lapokat jól meg kell keverni, majd minden játékosnak 6 lefordított lapot kell osztani. A maradék lapokat félre kell tenni.

A játék menete:

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi, a játék további menete az óramutató járásával megegyező irányú.

1. szakasz: sárkány léptetése, kereskedő állítása

- Az éppen soron lévő játékos kiválaszt egyet a kezében tartott lapok közül és felfordítva kijátssza azt, majd a kijátszott kártya színének és számának megfelelően lépteti a sárkányt a városkapu irányába a mezőkön. A tiltott város a játék további menetében nem számít mezőnek, ezt a sárkány léptetésekor át kell ugrani.



Példa: A sárkány a piros 12-es mezőn áll. Az „A” játékos egy piros 4-es lapot játszik ki. A játékos a sárkányt a piros mezőkön 4 mezővel a piros városkapu irányába lépteti. A sárkány lépése a piros 16-os mezőn ért véget. (A sárkány léptetésekor azokat a mezőket is figyelembe kell venni, amelyeken kereskedő áll. Az is előfordulhat, hogy a sárkány lépése egy olyan mezőn ér véget, amin egy kereskedő áll.)

- A játékos most elhelyezi egyik kereskedőfiguráját a játéktábla egyik szabad mezőjére. Nem lehet egy figurát olyan mezőre állítani, amivel jobb és bal oldalon határos mezőkön már egy-egy kereskedő áll. Továbbá nem helyezhető figura sem a tiltott városra, sem pedig a városkapukra.



Példa: A sárkány a piros 3-as mezőn áll. A „B” játékos egy sárga 5-ös lapot játszik ki. A játékos a sárkányt a 5 mezővel a sárga városkapu irányába lépteti. A sárkány lépése a sárga 3-as mezőn ért véget.



Példa: A „C” játékos az utolsó kék figuráját szeretné elhelyezni. A játékos nem teheti figuráját az X-el jelölt mezőkre. Mert nem teheti figuráját két már ott álló figura közé sem a tiltott városra, sem pedig a városkapukra. A tiltott várossal és a városkapukkal szomszédos mezőkre viszont nem tilos kereskedőt állítani.

2. szakasz: két kártya eldobása

Három kör után, miután minden játékos elhelyezte 3 kereskedőjét a játéktáblán, a játékosok kezében már csak 3 lap van. Ebből a 3 lapból minden játékos kiválaszt 2 lapot, amit lefordítva eldob. A dobott lapokat a játékosok kiveszik a játékból.

3. szakasz: sárkány utolsó köre

A játékosok egymás után az eddig leírtak szerint kijátsszák a kezükből az utolsó lapjukat és a kijátszott kártya színének, számának megfelelően léptetik a sárkányt a városkapu irányába a mezőkön.

Forduló vége:

A forduló akkor ér véget, amikor az utolsó játékos is kijátszotta az utolsó lapját és lépett a sárkánnyal. A sárkány a végső helyére érkezett.

A forduló idő előtt ér véget:

Abban az esetben, ha a sárkány elérkezik az egyik városkapuhoz, ott kell maradnia és a játék rögtön véget ér. A sárkányt léptető játékos már nem állíthat kereskedőt. Ezt követően a 2. eset lép érvénybe. (Lásd alább!)

Értékelés

- Eset: A sárkány lépése egy olyan mezőn ér véget, amin egy kereskedő áll.
 - Az a kereskedő, aki a sárkánnyal azonos mezőn áll 5 értékű érmét kap.
 - Minden további kereskedő, aki ezen az úton a sárkány mezőjével „szomszédos mezőkön” áll, 3 értékű érmét kap. (A „szomszédos mezők” azt jelenti, hogy kettő, vagy több kereskedő áll egymással határos mezőn és nem választja el őket üres mező egymástól.)
 - Minden olyan kereskedő, aki a játéktábla azon oldalán áll, amelyiken a sárkány lépését befejezte, 1 értékű érmét kap.
 - Azok a kereskedők, akik a játéktábla másik oldalán állnak, nem kapnak érmét.



Példa: Az „A” (zöld) játékos 5 értékben kap érmét az után a kereskedője után, amelyik a sárkánnyal azonos mezőn áll, és 1 értékben kap érmét az után a kereskedője után, amelyik a sárkánnyal azonos oldalon áll. Nem kap érmét az után a kereskedője után, amelyik a játéktábla másik oldalán áll. A „B” (fehér) játékos 3 értékben kap érmét az után a kereskedője után, amelyik a sárkánnyal szomszédos mezőn áll, és nem kap érmét az után a két kereskedője után, akik a játéktábla másik oldalán állnak. A „C” (kék) játékos 3 értékben kap érmét az után a kereskedője után, amelyik a sárkánnyal azonos mezőn álló kereskedővel szomszédos mezőn áll és 1-1 értékben kap érmét az után a két kereskedője után, akik a sárkánnyal azonos oldalon állnak.

2. Eset: A sárkány lépése egy üres mezőn ér véget, vagy a sárkány elérte a valamelyik városkaput.

- Minden olyan kereskedő, aki jobbra vagy balra a sárkány mezőjéhez legközelebb vagy azzal „szomszédos mezőkön” áll, 3 értékű érmét kap. (A „szomszédos mezők” azt jelenti, hogy kettő, vagy több kereskedő áll egymással határos mezőn és nem választja el őket üres mező egymástól.)
- Minden olyan kereskedő, aki a játéktábla azon oldalán áll, amelyiken a sárkány lépését befejezte, 1 értékű érmét kap.
- Azok a kereskedők, akik a játéktábla másik oldalán állnak, nem kapnak érmét.



Példa: Az „A” (zöld) játékos 3 értékben kap érmét az után a kereskedője után, amelyik a sárkánnyal határos mezőn áll, és 1 értékben kap érmét az után a kereskedője után, amelyik a sárkánnyal azonos oldalon áll. Nem kap érmét az után a kereskedője után, amelyik a játéktábla másik oldalán áll. A „B” (fehér) játékos 3 értékben kap érmét az után a kereskedője után, amelyik a sárkányhoz legközelebbi mezőn álló kereskedővel szomszédos mezőn áll, 1 érmét kap azért a kereskedőért aki ezen az oldalon áll, és nem kap érmét az után a kereskedője után, aki a játéktábla másik oldalán áll. A „C” (kék) játékos 3 értékben kap érmét az után a kereskedője után, amelyik a sárkányhoz legközelebbi mezőn áll és nem kap érmét az után a két kereskedője után, akik a sárkánnyal ellentétes oldalon állnak.

A játék vége:

A játék annyi fordulóból áll, ahányan a játékot játsszák. A fordulók elején a játékosok ugyanúgy kezdik a játékot, mint az első fordulóban, azzal az eltéréssel, hogy a fordulók során megszerzett érméket a játékosok megtartják. A játékot az a játékos nyeri, akinek a játék végére a legnagyobb értékben gyűlik össze érméje. Egyezőség esetén az a játékos nyer, aki az utolsó fordulóban a legtöbb érmét gyűjtötte.

Játékvariáció:

A játékosok nem a harmadik szakasz után, hanem a már a játék elején kiteszik a 2 lapot maguk mellé lefordítva.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.
 Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
 1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122
 email: piatnik@piatnik.hu
 Származási hely: Ausztria