

Die kleinen Drachenritter

Micii Cavaleri Vanatori de Dragoni



Sus pana la dragon, ca sa recuperam comoara!

Vicleanul dragon Nils pur si simplu adora comorile. Indiferent cat de mult ar incerca, nu poate rezista sclipirii aurului si nestematelor. Inainte de a-ti putea da seama, el a furat comoara micilor cavalerilor si a zburat cu ea in varful Muntelui dragonului. Dar nu-i va merge, caci acestia nu-l vor lasa sa scape asa usor. Ei se indreapta spre inaltul si periculosul pisc al dragonului, unde vor trebui sa cladeasca o scara din diverse obiecte, pentru a putea ajunge in varf. Aveti totusi grija! Nils isi va apara comoara cu toate puterile, aruncand din cu bolovani catre bravii cavaleri pentru ai alunga.

li puteti ajuta pe cavaleri in drumul lor catre piscul dragonului? Cine va ajunge primul ?

Continut:

- 1 tabla de joc 3D (Muntele Dragonului)
- 50 de obiecte colorate (10 x galben, 10 x rosu, 10 x albastru, 10 x verde, 10 x maro);
- 4 mici cavaleri;
- 1 disc gri de lemn gri (bolovan);
- 1 zar colorat;



Pregatirea jocului

Desfaceti tabla de joc si plasati-o in mijlocul mesei pentru a putea ajunge la ea toti jucatorii. Fiecare jucator alege un cavaler si il aseaza in fata sa pe masa. Puneti discul gri si zarul langa Muntele Dragonului. Sortati obiectele in functie de culori si plasati-le pe marginea tablei de joc pentru a putea ajunge toti jucatorii la ele. Acestea vor fi materialele din care isi vor construi cavalerii scările.

Scopul jocului:

Puneti cu grija obiectele, sprijinindu-se de peretele muntelui astfel incat, micii cavaleri cocotati pe aceasta scara sa poata privi pe deasupra. Asta il va speria pe dragonul Nils. Prima persoana care reuseste sa ajunga sus castiga.

Reguli de joc:

Cel mai tanar jucator incepe. Jocul se desfasoara in sensul acelor de ceasornic. Cand este randul vostru, aruncati zarul colorat, iar apoi alegeti din gramada de materiale un obiect de culoarea indicata de zar si incepeti sa construiti scara pe partea voastra a Muntelui. Nu are importanta cum pozitionati obiectele. Puteti aseza calutul de lemn in cap sau pe o parte, voi alegeti. Odata ce un obiect a fost rezemat pe Peretele Muntelui, acesta nu poate fi repositionat.

Nota:

Nu puteti construi scara decat pe partea voastra a muntelui. Nu aveti voie sa rezemati un obiect de coloana centrala, sa schimbati un obiect din scara cu altul, sau sa schimbati ordinea obiectelor din scara. Daca nu gasiti un obiect de culoarea indicata de zar, aveti voie sa alegeti ce obiect doriti.

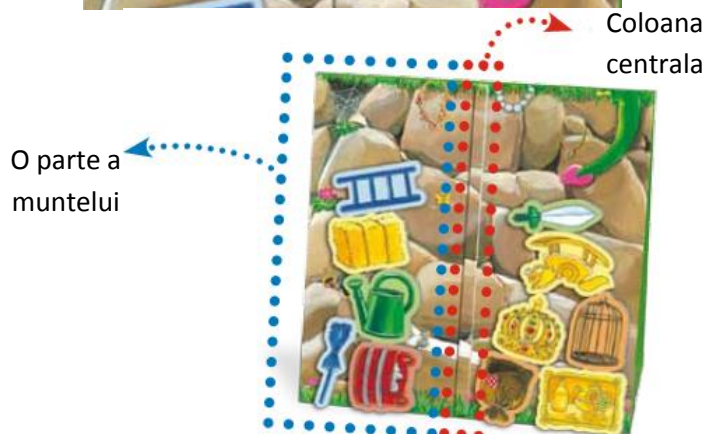
Atentie! Daca vreodata obiectele din scara cavalerului incep sa aluneca si sa cada de pe munte, ele trebuiesc puse inapoi in gramada de materiale. Daca obiectele din scara se misca doar putin, dar raman intacte si rezemate de coloana centrala a muntelui, puteti sa va considerati norocos si sa continuati construirea scarii.

Nota: Nu aveti voie sa rezemati alte viitoare obiecte de coloana centrala.

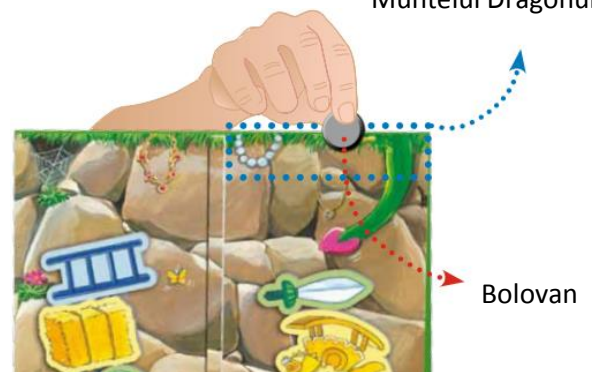
Atentie, cad stanci!

Daca zarul indica culoarea gri, Nils va arunca un bolovan de pe Muntele Dragonului. Jucatorul care sta pe partea opusa voua, ia bolovanul, il pune pe marginea de sus a tablei de joc si il lasa sa se rostogoleasca pe partea voastra a muntelui.

Nota: El trebuie sa faca asta fara sa priveasca pe partea voastra a muntelui.



Partea de sus a Muntelui Dragonului



Daca aveti noroc, toate obiectele din scara vor ramane intacte, daca nu, unele sau chiar toate obiectele vor pica de pe munte. Toate

obiectele care cad trebuie puse inapoi in gramada de materiale.

Indiciu

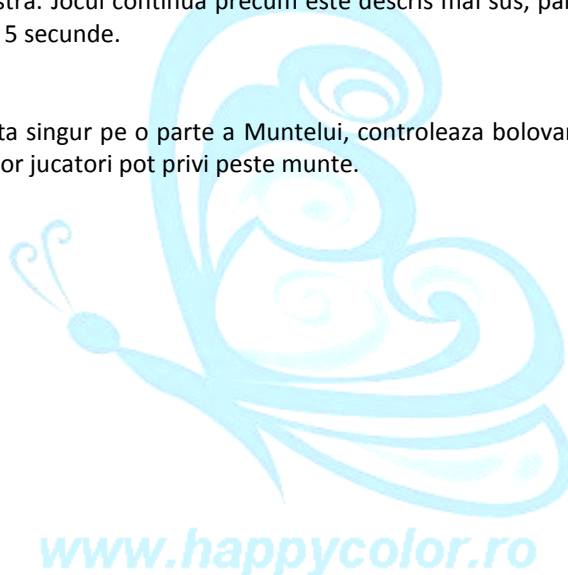
Daca zarul indica culoarea gri la inceputul jocului, dar nu aveti nici un obiect pe partea voastra a Muntelui Dragonului, puteti alege un obiect de orice culoare dintre materialele pentru scara..

Sfarsitul jocului

Daca considerati ca scara voastra este suficient de inalta incat sa puteti aseza cavalerul deasupra, iar el sa poata privi cu ambii ochi peste munte, asezati-l pe cel mai de sus obiect din scara si numarati pana la 5. Dar nu uitati! Cavalerul nu trebuie sa atinga coloana centrala. Daca acesta e stabil pe scara si poate vedea pe partea jucatorului opus, atunci ati castigat. Cavalerul dumneavoastra a reusit sa-l sperie pe Nils si sa recupereze comoara regelui. Daca totusi cavalerul nu poate privii peste munte cu ambii ochi, sau cade, el trebuie luat si pus inapoi in fata voastra. Jocul continua precum este descris mai sus, pana in momentul in care un cavaler poate privi peste munte, cu ambii ochi, cel putin 5 secunde.

Joc in trei

In cazul a 3 jucatori, jucatorul care sta singur pe o parte a Muntelui, controleaza bolovanul pentru ceilalti 2 jucatori. De asemenea, el verifica daca micii cavaleri ai celorlalti jucatori pot privi peste munte.



Huch!& friends
Hutter Trade GmbH +Co KG
www.huchandfriends.de



Importator: Grup Primavi SRL Timisoara
www.facebook.com/happycolor.ro
www.happycolor.ro

