

ΓΙΝΕ Ο ΠΡΩΤΟΣ ΠΟΥ ΘΑ ΦΤΑΣΕΙ ΣΤΟΝ ΘΗΣΑΥΡΟ!



15 min



2-5



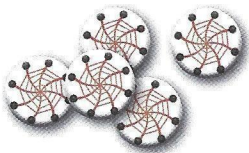
5+



1 πλακέτα Αφετηρία διπλής όψης



1 πλακέτα Τέρμα διπλής όψης



5 πούλια Δίχτυ



5 ξύλινα δρακάκια



1 πούλι Καταπέλτη



1 ξύλινο ζάρι



1 πλακέτα Λάβα



10 πλακίδια



6 πλακέτες Ηφαίστειο διπλής όψης

## ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

Γίνε το πρώτο δρακάκι που θα φτάσει στον θησαυρό έχοντας περάσει από όλες τις δοκιμασίες του ηφαιστείου!

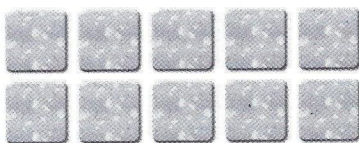
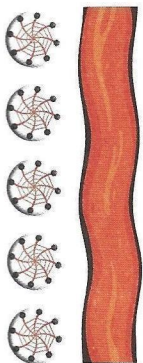
## ΣΤΗΣΙΜΟ:

- Θα ήταν καλό να παίξετε με την απλοποιημένη εκδοχή του παιχνιδιού όταν είναι η πρώτη σας φορά. Δηλαδή με τις πλευρές του ταμπλό όπου υπάρχει πάνω δεξιά ένα αστέρι.



- Συναρμολογήστε όπως θέλετε τις 6 πλακέτες Ηφαιστειο και στη συνέχεια τοποθετήστε την πλακέτα Αφετηρία στη μία πλευρά και την πλακέτα Τέρμα στην άλλη.
- Τοποθετήστε τα 7 πλακίδια με ένα αστέρι στην επάνω δεξιά γωνία όταν παίζετε για πρώτη φορά αλλιώς τοποθετήστε τα 10 πλακίδια ανοιχτά στο τραπέζι και στη συνέχεια κλείστε τα.
- Κατά την πρώτη φορά, τοποθετήστε το πούλι Καταπέλτη, την πλακέτα Λάβα και το ξύλινο ζάρι δίπλα στο ταμπλό, αλλιώς εάν παίζετε κανονικά προσθέστε τα πούλια Δίχτυ.
- Τοποθετήστε τυχαία τα δρακάκια, που έχετε επιλέξει, σε έναν αριθμό της αφετηρίας.

## ΣΤΗΣΙΜΟ



## ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ:

Ο νεότερος ηλικιακά παίκτης ξεκινά και το παιχνίδι λαμβάνει χώρα δεξιόστροφα.

- Ο παίκτης ρίχνει το ζάρι και στη συνέχεια ενεργοποιεί την ικανότητα του ζαριού (βλ. ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΖΑΡΙΟΥ).
- Στη συνέχεια γυρίζει ένα προς ένα τον αριθμό των πλακιδίων που αντιστοιχούν στον αριθμό που έφερε με τον εξής τρόπο: γυρίζει ένα πλακίδιο, το αφήνει ανοιχτό, έπειτα κοιτάζει εάν μπορεί να κινηθεί στο αντίστοιχο τετράγωνο σύμφωνα με τους κανόνες κίνησης μικρών δράκων (βλ. ΚΙΝΗΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΡΑΚΩΝ).
- Εάν ο παίκτης μπορεί να κινηθεί στο τετράγωνο που αντιστοιχεί στο πλακίδιο, τότε εφαρμόζει την ικανότητα του πλακιδίου (βλ. ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΠΛΑΚΙΔΙΩΝ), διαφορετικά η ικανότητά του δεν μπορεί να εφαρμοστεί.
- Στη συνέχεια, ο παίκτης γυρίζει και αφήνει ανοιχτό ένα νέο πλακίδιο, εφαρμόζει την ικανότητά του εάν η μετακίνηση μπορεί να πραγματοποιηθεί. Η ίδια διαδικασία επαναλαμβάνεται μέχρι ως ότου όλος ο απαιτούμενος αριθμός πλακιδίων να έχει γυριστεί.
- Στο τέλος της σειράς του, ο παίκτης ξανά κλείνει όλα τα πλακίδια. Είναι η σειρά του επόμενου παίκτη.

## Ικανότητες Ζαριού:

Υπάρχουν 3 διαφορετικές φάσεις: η φάση 2 προκαλεί μια έκρηξη, η φάση 3 είναι ουδέτερη και η φάση 4 κλονίζει το παιχνίδι!



- ▶ **Φάση 2:** προσοχή, το ηφαιστειο εκρήγνυται! Ο παίκτης τοποθετεί την πλακέτα Λάβα ανάμεσα στις 2 πλακέτες της επιλογής του. Για να διασχίσετε τη λάβα χρειάζεστε τον Καταπέλτη, αλλιώς θα κολλήσετε! Εάν η πλακέτα Λάβα έχει ήδη χρησιμοποιηθεί, πρέπει να αλλάξει η θέση της και να επανατοποθετηθούν οι πλακέτες. Στη συνέχεια, ο παίκτης γυρίζει 2 πλακίδια το ένα μετά το άλλο.



- ▶ **Φάση 3:** ο δρόμος είναι ανοιχτός, γυρίστε 3 πλακίδια το ένα μετά το άλλο.

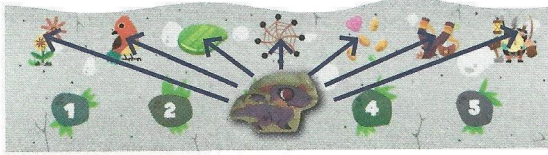


- ▶ **Φάση 4:** το ηφαιστειο «βρυχάται», θα πρέπει να ανακατέψετε όλα τα πλακίδια! Στη συνέχεια, γυρίστε 4 πλακίδια το ένα μετά το άλλο.



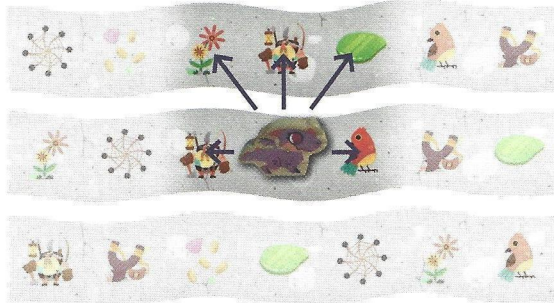
## ΚΙΝΗΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΡΑΚΩΝ:

Η πρώτη κίνηση των δράκων από τη γραμμή αφετηρίας γίνεται σε οποιοδήποτε τετράγωνο ανάλογα με το γυρισμένο πλακίδιο.



Διαφορετικά, γίνεται σύμφωνα με τους ακόλουθους κανόνες:

- Πρέπει να υπάρχει **μόνο ένα δρακάκι** ανά τετράγωνο.
- Εάν είναι **δυνατόν**, η μετακίνηση είναι **υποχρεωτική**.
- Μπορείτε να κινήσετε τα δρακάκια **οριζοντίως, καθέτως, διαγώνιως**, αλλά απαγορεύεται να τα κινήσετε **προς τα πίσω** (εκτός εάν έχετε το πλακίδιο **Νερόλλακος**).
- Εάν **κανένα διπλανό τετράγωνο** δεν ταιριάζει με την εικόνα του πλακιδίου, το δρακάκι **δεν κινείται**.
- Δεν **μπορείτε να επαναχρησιμοποιήσετε ένα πλακίδιο** το οποίο χρησιμοποιήθηκε κατά τον προηγούμενο γύρο.
- **Εφαρμόζουμε την ικανότητα** του γυρισμένου πλακιδίου αμέσως **μετά τη μετακίνηση του μικρού δράκου** (βλ. **ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΠΛΑΚΙΔΙΩΝ**).
- Εάν ο παίκτης έχει **πολλές ικανότητες παρακαείμενων τετραγώνων**, τότε επιλέγει αυτή που θέλει.



## ΟΔΗΓΙΕΣ

Σε κάθε γύρο, ένας παίκτης πρέπει να κάνει διάφορες ενέργειες:

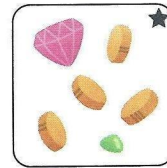
1. Ρίξτε το ζάρι
2. Ενεργοποιήστε την **ικανότητα** του ζαριού
3. Γυρίστε ένα πλακίδιο
4. Προχωρήστε το δρακάκι σας εάν είναι δυνατόν
5. Εάν το προχωρήσετε, τότε **ενεργοποιήστε** την ικανότητα του πλακιδίου
6. **Επειτα, γυρίστε όσα πλακίδια πρέπει, μέχρι να φτάσετε τον αριθμό που φέρατε.**

## ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΠΛΑΚΙΔΙΩΝ:

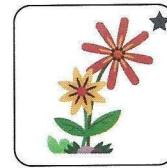
Ορισμένα πλακίδια διαθέτουν κάποιες ικανότητες ενώ άλλα καμία. Ο παίκτης **εφαρμόζει την ικανότητα** του πλακιδίου εφόσον το δρακάκι μπορεί να **κινήθει**.



- ▶ **Θησαυρός (x2):** σας επιτρέπει να **μεταβείτε στον θησαυρό μόλις φτάσετε στο τέλος του μονοπατιού**. Μπορείτε να πάτε από οποιοδήποτε τετράγωνο της προηγούμενης πλακέτας (δε χρειάζεται να είστε δίπλα).



- ▶ **Ρουμπίνη:** μετακινήστε το πιόνι σας στο **τετράγωνο με τη μορφή ρουμπινιού και γυρίστε 1 επιπλέον πλακίδιο** (είναι μπόνους!).



- ▶ **Λουλούδι:** αυτό το πλακίδιο δεν έχει καμία ικανότητα, αλλά μπορείτε να **σκεφτείτε και να εφαρμόσετε μια δικιά σας αν το επιθυμείτε:** .....



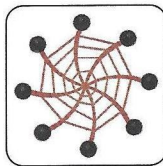
- ▶ **Πουλί:** αυτό το πλακίδιο δεν έχει καμία ικανότητα, αλλά μπορείτε να **σκεφτείτε και να εφαρμόσετε μια δικιά σας αν το θέλετε:** .....



► **Εκτοξευτής δράκων:** μετακινήστε το δρακάκι σας στο παρακείμενο τετράγωνο υπό την ίδια μορφή και στη συνέχεια απευθείας στο τετράγωνο Εκτοξευτής δράκων που βρίσκεται στην επόμενη πλακέτα (ακόμη και αν δεν πρόκειται για κάποιο διπλανό τετράγωνο!).



► **Καταπέλτης:** πάρτε τον καταπέλτη και κρατήστε τον μπροστά σας, μέχρι που κάποιος άλλος παίκτης να γυρίσει ένα πλακίδιο με τη μορφή του καταπέλτη. Όταν ο παίκτης βρίσκεται μπροστά από μια πλακέτα λάβας, ο καταπέλτης τον βοηθάει να τη διασχίσει στέλνοντάς τον στο τετράγωνο που αντιστοιχεί στο επόμενο γυρισμένο πλακίδιο (στην επόμενη πλακέτα). Προσοχή, ο παίκτης δεν μπορεί να ενεργοποιήσει την ικανότητα αυτού του τετραγώνου καθώς έχει εξαντληθεί (αυτή είναι η μόνη εξαίρεση).



► **Δίχτυ:** Μετακινήστε το δρακάκι σας στο παρακείμενο τετράγωνο υπό την ίδια μορφή και πάρτε ένα πουλί Δίχτυ το οποίο θα κρατήσετε μπροστά σας. Μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για να πάτε σε ένα τετράγωνο Κυνηγός δράκων (θα είναι διαθέσιμο ως προς όλους τους παίκτες). Αν τα πουλία Δίχτυ έχουν εξαντληθεί, τότε αυτό το πλακίδιο δεν έχει καμία επίδραση.



► **Κυνηγός δράκων:** μετακινήστε το δρακάκι σας στο παρακείμενο τετράγωνο υπό την ίδια μορφή, αν έχετε ένα πουλί Δίχτυ που θα σας επιτρέπει να το αιχμαλωτίσετε (στη συνέχεια, βγάλτε το εκτός παιχνιδιού). Διαφορετικά δεν μπορείτε να πάτε στο τετράγωνο του κυνηγού, ακόμα κι αν είστε δίπλα.



► **Νερολακκούβα:** μετακινήστε το δρακάκι σας στο παρακείμενο τετράγωνο υπό την ίδια μορφή και στη συνέχεια πηγαίνετε το δρακάκι σας στο προηγούμενο τετράγωνο! Εάν τύχετε αυτό το πλακίδιο στην αρχή του παιχνιδιού, τότε δεν μπορείτε να προχωρήσετε το δρακάκι σας και παραμένετε έτσι στην αφετηρία. Αν αυτό το πλακίδιο σας ρίχνει στη λάβα, πρέπει να μετακινήσετε το δρακάκι σας πίσω από τη λάβα! Αν σας αναγκάζει να προχωρήσετε σε ένα τετράγωνο ήδη κατελλημένο από κάποιον άλλον παίκτη τότε το δρακάκι σας παραμένει στο τετράγωνο που είναι.

## ΤΕΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι τελειώνει μόλις ένα δρακάκι φτάσει και διεκδικήσει τον θησαυρό, τότε ο παίκτης κερδίζει!

## ΤΙ ΓΙΝΕΤΑΙ ΕΑΝ...

... θέλετε μια σύντομη παρτίδα; Χρησιμοποιήστε 4 ή 5 πλακέτες για να συντομεύσετε τη διάρκεια του παιχνιδιού.

... θέλετε μια παρτίδα μεγαλύτερης διάρκειας; Οι παίκτες αναγκάζονται να μετακινούνται σε ένα παρακείμενο πλακίδιο, ακόμη και προς τα πίσω!

... θέλετε μια απλούστερη παρτίδα; Παίξτε χωρίς να εφαρμόζετε τις ικανότητες του ζαριού!