

PRIMERI IGRE

1. Score: 0

2. Score: 5

3. Score: 5

4. Score: 10

5. Score: 10

6. Score: 14

7. Score: 9

8. Score: 14

9. Score: 14

10. Score: 19

11. Score: 13

12. Score: 18

DRAGON INFERNO



PRAVILA IGRE



U ovoj igri cilj je da imate najveće kraljevstvo na kraju igre. Povećavajte vaše kraljevstvo, dozivajte zmajeve i spalite kraljevstvo vašeg protivnika da biste postigli svoj cilj!

Uvoznik i distributer
media planet
www.mediaplanet.rs
www.smartgames.rs



DRAGON INFERNO

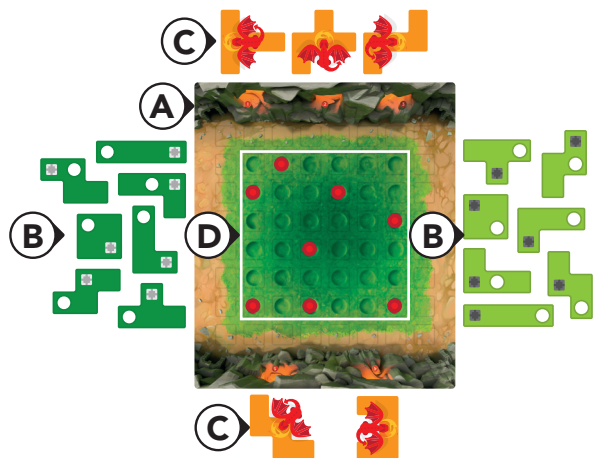


PRAVILA IGRE

U ovoj igri cilj je da imate najveće kraljevstvo na kraju igre. Povećavajte vaše kraljevstvo, dozivajte zmajeve i spalite kraljevstvo vašeg protivnika da biste postigli svoj cilj!

SADRŽAJ I POSTAVKA

- Postavite tablu za igru (A) na sto; ● Svaki igrač bira komplet od 7 pločica kraljevstva (B) da bi ih koristio tokom igre;
- Nasumično postavite pločicu sa zmajem (C) ispred svake od 5 zmajevih pećina; ● Najmlađi igrač počinje igru tako što postavlja 4 zmajeva jaja na prazna polja u okviru centralne table (6x6 polja). Drugi igrač zatim postavlja preostala 4 zmajeva jaja na osnovu istih pravila (D).



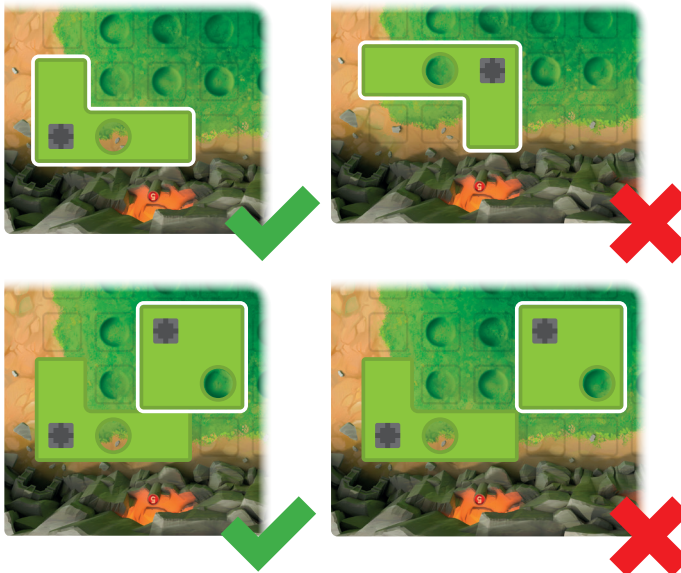
KAKO SE IGRA

Počevši od igrača koji je prvi postavio zmajeva jaja na tablu, igrači se smenjuju postavljajući pločice kraljevstva na prazan prostor na tabli za igru prema pravilima u nastavku: Ako se pločica kraljevstva ne može postaviti ispravno, igra drugi igrač.

POSTAVLJANJE PLOČICA KRALJEVSTVA

(Primer igre – potezi 1-12)

Prva pločica kraljevstva koju postavi svaki igrač mora da prekrije polje u uglu. Svaka nova pločica kraljevstva mora da prekrije prazan kvadrat na uglu ili da dodiruje makar jednu pločicu iste boje duž ivice (svejedno je da li je prekrivena pločicom sa zmajem, ili ne).



Svaka pločica kraljevstva koju postavite na tablu za igru dodaje 5 poena vašem rezultatu: 1 poen za svaki od 4 segmenta koji sačinjavaju pločicu kraljevstva i 1 dodatni poen za zamak.

Sada postavite pločicu kraljevstva preko zmajevog jajeta, morate preduzeti dodatne radnje.

SPECIJALNE RADNJE

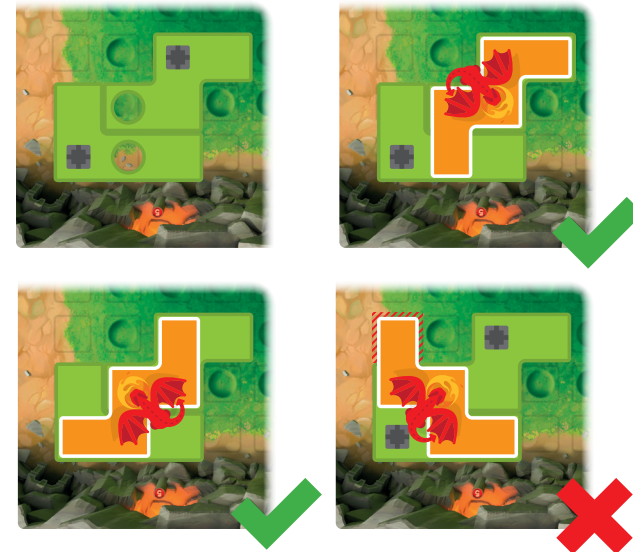
Lomljenje jaja (Primer igre – potez 6)

Kada postavite svoju pločicu kraljevstva preko zmajevog jajeta, bez njegove rupe koja okružuje zmajevu jaje, to zmajevu jaje se lomi (6a). Uklonite slomljeno zmajevu jaje sa table za igru i smestite ga ispred sebe (6b), ovim se umanjuje 1 poen sa vašeg rezultata na kraju igre.

Prizivanje zmajeva (Primer igre – potezi 4, 7, 8, 10, 11)

Kada postavite svoju pločicu kraljevstva preko zmajevog jajeta, a pri tome postavite rupu koja okružuje zmajevu jaje, vi ste prizvali sledećeg zmaja (4a, 7a, 8a, 10a, 11a). Igrač koji je postavio pločicu kraljevstva mora da uzme prvu po redu pločicu sa zmajem (pećina 1 → pećina 2 → pećina 3 → pećina 4 → pećina 5). Postavite pločicu sa zmajem u skladu sa pravilima datim ispod (4b, 7b, 10b, 11b), ili je uklonite iz igre ukoliko pločica sa zmajem ne može pravilno da se uklopi (8b).

Svaka pločica sa zmajem mora prekriti 5 segmenata prethodno postavljenih pločica kraljevstva (vašeg protivnika, vaših ili kombinaciju protivnikovih i vaših segmenata). Ukoliko ima prostora, pločice sa zmajem se moraju postavljati čak i kada prekrivaju vaše pločice kraljevstva (7b).



Segmenti pločica kraljevstva i zamkovi koje prekrije pločica sa zmajem vrede 0 poena.

Kada su svi zmajevi napustili svoje pećine, igra se nastavlja bez daljeg prizivanja zmajeva.

KRAJ IGRE

Igra se završava kada ni jedan igrač više ne može postavljati pločice kraljevstva u skladu sa pravilima.

Igrači zatim sabiraju svoj rezultat u skladu sa sledećim pravilima:

- Segment sa pločice kraljevstva koji nije prekriven pločicom sa zmajem je +1 poen;
- Zamak koji nije prekriven pločicom sa zmajem je dodatnih +1 poen;
- Svako slomljeno zmajevu jaje koje se nalazi ispred igrača je -1 poen;
- Segmenti pločice kraljevstva i zamkovi koji su prekriveni pločicom sa zmajem su vredni 0 poena.

Igrač koji ima više poena pobeđuje.