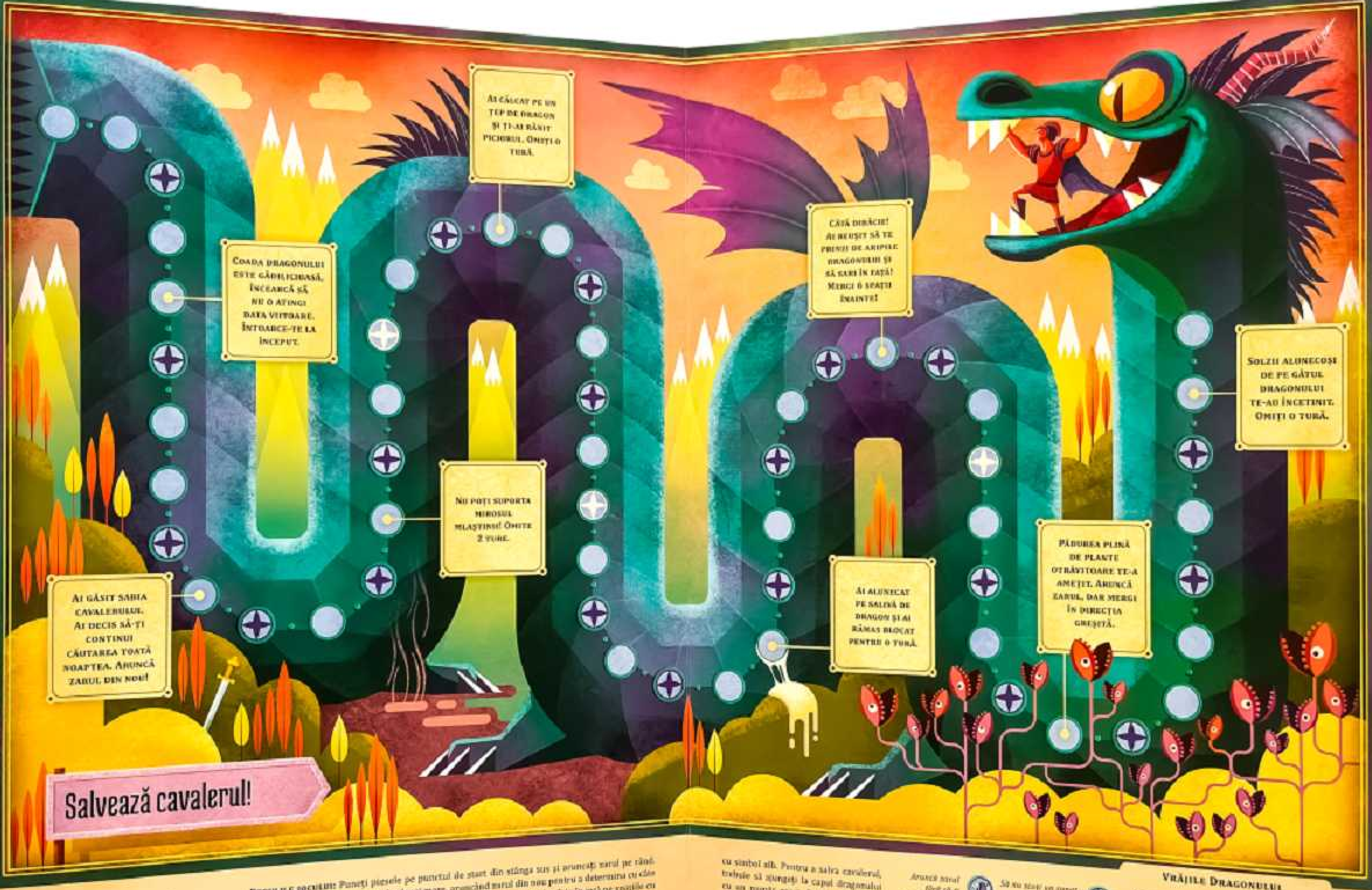


Salvează cavalerul!

Coada dragonului este gâdilicioasă. Încearcă să nu o atingi data viitoare. Întoarce-te la început.

Ai găsit sabia cavalerului. Ai decis să-ți continui căutarea toată noaptea. Aruncă zarul din nou!

Ai călcat pe un țep de dragon și ți-ai rănit piciorul. Omiți o tură.

Nu poți suporta mirosul mlaștinii! Omite 2 ture.

Câtă dibăcie! Ai reușit să te prinzi de aripile dragonului și să sari în față! Mergi 6 spații înainte!

Ai alunecat pe salivă de dragon și ai rămas blocat pentru o tură.

Pădurea plină de plante otrăvitoare te-a amețit. Aruncă zarul, dar mergi în direcția greșită.

Solzii alunecoși de pe gâtul dragonului te-au încetinit. Omiți o tură.

Număr de jucători: între 2 și 4

Materiale: 1 zar, 1 piesă cu prințesă per jucător, 20 de jetoane cu vrăji

Scop: Salvează cavalerul neciţit

Regulile jocului: Puneți piesele pe punctul de start din stânga sus și aruncați zarul pe rând. Începe cel care aruncă numărul cel mai mare, aruncând zarul din nou pentru a determina cu câte spații să se miște. Dar înainte de a începe, plasați jetoanele cu vrăji (cu fața în jos) pe spațiile cu simbolul violet. Jucătorul care ajunge pe acel spațiu va fi fermecat de vraja dragonului. Vedeți ce vrajă este cu ajutorul ghidului din dreapta și faceți exact cum este scris acolo. Dacă nu faceți ce trebuie sau uitați, vă întoarceți la început. Pentru a sparge vraja, trebuie să ajungeți pe un spațiu cu simbol alb. Pentru a salva cavalerul, trebuie să ajungeți la capul dragonului cu un număr exact de mișcări. În caz contrar, trebuie să mergeți înapoi cu numărul de mișcări pe care le-ați făcut în plus.

Vrăjile Dragonului

Aruncă zarul fără să-ți folosești mâinile

Aruncă zarul în timp ce te rotești în cerc

Să nu scoți un sunet, indiferent ce s-ar întâmpla

Ridică-te și stai într-un picior

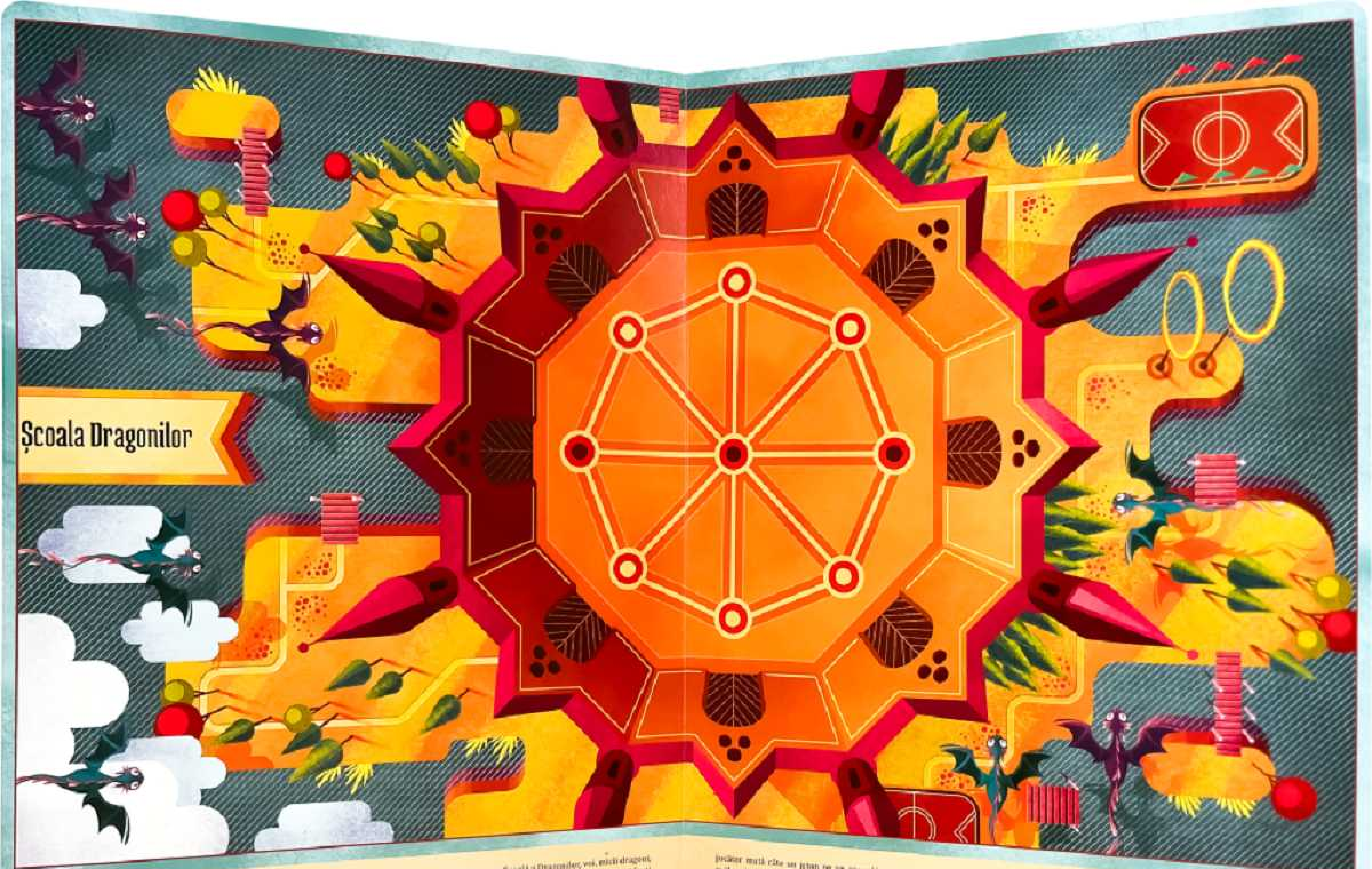
Încrucișează-ți degetele la ambele mâini

Înainte să arunci zarul, strigă ca un dragon

Înainte să arunci zarul, sâsâie ca o cobră

Înainte să vorbești, strigă: „În numele tuturor puilor de dragon!”

Școala Dragonilor



Număr de jucători: 2

Materiale: 1 zar, câte 3 jetoane pentru fiecare jucător

Scop: Să obții 3 jetoane la rând, unul fiind pe punctul din mijloc

Regulile jocului: Înainte de-a primi acces în faimoasa Școală a Dragonilor, voi, micii dragoni, trebuie să decideți frumos cine va merge primul. Dar nu scuipați foc unul în celălalt! Lăsați zarurile să decidă pentru voi – primul merge cel care aruncă un număr mai mare. În acest moment, va fi permis accesul în școală, iar fiecare jucător își poate plasa câte 3 jetoane într-un rând, pe cele 3 cercuri deschise la culoare, din partea de sus sau de jos a tablei. Pe rând, fiecare jucător mută câte un jeton pe un cerc alăturat, inclusiv și pe cel din mijlocul tablei, de-a lungul liniei care conectează cele 2 cercuri. Pe un cerc poate fi plasat doar un singur jeton. Atenție: Nu puteți sări pe cercuri care nu sunt conectate între ele sau peste cercuri. Puteți muta jetoanele doar de-a lungul liniilor și trebuie să vă opriți la primul cerc pe care ajungeți. Câștigă jucătorul care are primul 3 jetoane într-un rând, cu unul pe cercul din mijloc.