

# DRAGO-TUKU

Claude Weber



2-4 mängijale alates 5. eluaastast

Mängu kestus: umbes 20 minutit

Komplekt sisaldab: 1 mängulaud (33.5cm x 42.5cm),

4 puidust mängunuppu, kindluse pusle 9 tükki,

5 draakonikaarti, puidust täring, mängureeglid

**Tegemist on meeskonnamänguga, kus lapsed aitavad üksteisel jõuda ühise eesmärgini. Mängu eesmärgiks on julgustada omavahelist suhtlemist ning arendada otsuste tegemise ja nende tagajärgede hindamise oskusi.**

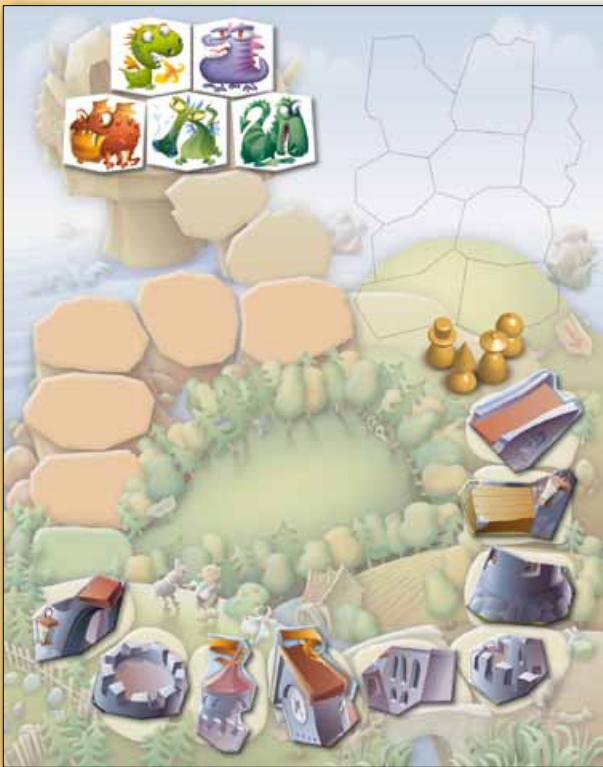
**Draakonid on elanud DRAGO-TUKU saarel iidsetest aegadest saati. Saare elanikud peidavad end draakonite eest rannal asuvas kindluses. Ühel päeval hävitab tugev torm kindluse ja pillutab selle tükid üle saare laiali. Saarlased otsustavad tükid kokku koguda ja kindluse uuesti üles ehitada. Siiski ei ole see nii lihtne kui paistab, sest saarele ilmub üha rohkem draakoneid, kes takistavad mängijate edasiliikumist...**

## Mängu eesmärk

Mängijad peavad ehitama kindluse ja kogunema selle sisse enne, kui draakonid nende tee viie oranži ruudu hõivamisega blokeerivad. Kui kõik viis draakonit on üles rivistunud ja kõik oranžid ruudud mängulaual hõivanud, ei ole neid võimalik võita ja saareelanikud on kaotanud.

## Mängu ettevalmistus

Kõik kindlusetükid asetatakse mängulaual kollastele ruutudele. Draakonid asetatakse meres draakonikoopa juures asuval kaljule. Iga mängija valib mängunupu ja paneb selle kindluse ehitusplatsi kõrvale, esimese kollase ruudu ette. Punane nool näitab suunda, kuhu mängijad peavad liikuma (vt allpool).



## Mängu käik

Alustab noorim mängija. Mängija veeretab oma mängukorra ajal täringut ja liigutab oma mängunuppu noolega näidatud suunas edasi nii mitme ruudu võrra kui täringul silmi. Mängijate järjekord ja nuppude liikumise suund ei muutu kunagi. Kui nupp peatub ruudul, kus on kindlusetükk, võib mängija selle endaga kaasa võtta, s.t ta paneb tüki enda ette lauale. Korraga saab kaasa võtta ainult ühe kindlusetüki. Kui mängija on saarele ringi peale teinud ja jõudnud kindluseni rannal (mängija ei pea veeretama täringuga täpset silmade arvu, et sellel maanduda),

paneb ta kaasatoodud kindlusetüki (kui tal see on) kindlust kujutavale pildile. Kui tema järgmise mängukorra alguses on mängulaual veel mõni kindlusetükk järele, liigub mängija neid üles korjama. Kui mängijal ei õnnestu ühtegi kindlusetüki üles korjata, tuleb tal läbida teekond ehitusplatsile tühjade kätega.



Kui veeretatud täringul on draakoni märk, jääb mängija nupp oma kohale ja selle asemel liigub hoopis draakon. Draakon

liigub ühe ruudu kaupa, suundudes draakonikaljult mängijate liikumisraja poole. Iga kord kui draakoni märk veeretatakse, liigub draakon oranžidel ruutudel ühe sammu edasi mängijate liikumisele vastupidises suunas, kuni ta jõuab viimasel oranžile ruudule (rohelse ruudu kõrval). Järgmisena, kui taas veeretatakse draakoni märk, hakkab liikuma teine draakon ja marsib samuti ühe ruudu haaval edasi, kuni jõuab eelviimasele oranžile draakoniruudule. Seejärel asub liikuma kolmas draakon, siis neljas ja lõpuks viies. Mängijatel on üha raskem draakonitest mööda pääseda ja jõuda randa ehitusplatsile.

Draakoniga kohtudes peidab mängija end võlumetsa. Kui mängija nupp peatub ruudul, kus on ees draakon, või kui draakon maandub ruudul, kus on mängunupp, peab mängija peitma oma nupu draakoni eest metsa.



Metsast välja pääsemiseks läheb sul tarvis õnne või sõprade abi. Mängija veeretab täringut ka võlumetsas peidus olles, kuid ta pääseb metsast välja vaid siis, kui ta veeretab täringuga õnnemärgi. Siis saab ta oma nupu panna rajal rohelsele ruudule, mis on oranžide draakoniruutude ees.

Mängijad saavad ka üksteist aidata. Kui mängija veeretab täringuga õnnemärgi, võib ta valida: ta kas astub 1, 2, 3, 4 või lausa 5 sammu edasi või siis otsustab aidata abi vajavat sõpra, andes oma õnnekäigu talle metsast välja pääsemiseks. Sel juhul on sõber see, kes kasutab õnnemärgi võlujõudu. Ära unusta, et täringuviskamise järjekord ei muutu kunagi.

