

DRAGO-TUKU

Claude Weber



2 līdz 5 spēlētājiem no 5 gadu vecuma, spēles ilgums – aptuveni 20 minūtes

Spēles komplekts: spēles laukums, 4 koka spēlētāju figūriņas, saliekama pils no 9 gabaliņiem, 5 pūķu kārtis, koka metamais kauliņš, spēles noteikumi.

Šī ir komandas spēle, kurā bērni palīdz viens otram nonākt pie vienota mērķa. Spēle cenšas iedrošināt komunikāciju, kā arī attīsta lēmumu pieņemšanu un to seku izprašanu.

Pūķi Drago-Tuku salā ir dzīvojuši kopš neatminamiem laikiem. Cilvēki no tiem slēpjas pili, kas atrodas salas krastā. Tomēr vienu dienu spēcīga vētra pili iznīcina un tās detaļas izsvalda pa visu salu. Salinieki nolemj, ka pils detaļas ir atkal jāsavāc kopā, lai pili atjaunotu. Tomēr tas nav tik vienkārši, kā izskatās, jo salā uzrodas arvien vairāk un vairāk pūķu, neļaujot spēlētājiem brīvi pārvietoties...

Spēles mērķis

Spēlētājiem ir jāsavāc kopā visas pils detaļas, lai pili no jauna uzbūvētu, pirms pūķi ir nobloķējuši viņu ceļu, aizņemot visus piecus oranžos lauciņus. Ja visi pieci pūķi sastājas līnijā un aizņem visus oranžos lauciņus, tie kļūst nepieņemami un salinieki zaudē.

Sagatavošanās spēlei

Visas pils detaļas novieto uz spēles laukuma dzeltenajiem lauciņiem. Pūķus novieto uz akmens jūrā blakus pūķu alai. Katrs spēlētājs paņem sev vienu figūriņu, kuru novieto pirms pirmā dzeltenā lauciņa blakus pils būvēšanas vietai. Sarkanā bultiņa parāda virzienu, kādā spēlētājiem ir jāpārvietojas (skatīt zemāk).



Spēles gaita

Spēli uzsāk jaunākais spēlētājs. Spēlētāji pēc kārtas met kauliņus un pārvieto savu figūriņu bultiņas virzienā tik lauciņus, cik tika uzņemts uz kauliņa. Spēlētāju secība un pārvietošanās virziens nekad nemainās.

Ja spēlētāja figūra apstājas uz lauciņa, uz kura ir pils detaļa, viņš šo detaļu drīkst paņemt sev, tas ir, viņš to novieto sev priekšā uz galda. Pie katra spēlētāja vienlaicīgi drīkst atrasties tikai viena pils detaļa. Tiklīdz spēlētājs pabeidz pilnu apli un sasniedz pils lauciņu, kas atzīmēts jūras krastā (nav nepieciešams uzņemt precīzu skaitli, lai apstātos uz šī lauciņa), viņš sev priekšā esošo pils detaļu (ja viņam tāda ir) drīkst novietot uz pils kontūras tam

atbilstošajā vietā. Ja uz ceļa ir palikušas vēl citas pils detaļas, tad nākamajā gājienā viņš atkal var doties ceļā, lai tiktu pie jaunas pils detaļas. Ja spēlētājam savā ceļā nav izdevies iegūt nevienu pils detaļu, tad viņš pils lauciņam vienkārši paiet garām tukšām rokām.



Ja kauliņš pēc uzmešanas rāda pūķa simbolu, tad spēlētāja figūra nepārvietojas, bet tā vietā pārvietojas pūķis. Pūķis vienmēr pārvietojas tieši vienu lauciņu uz priekšu no pūķu alas uz spēlētāju izmantotā ceļa pusī. Katru reizi, kad tiek uzņemts pūķa simbols, pūķis pārvietojas vienu soli pa oranžajiem lauciņiem pretēji spēlētāju pārvietošanās virzienam, līdz tas sasniedz vistālāk esošo oranžo lauciņu (blakus zaļajam lauciņam). Tādā gadījumā nākamajā reizē, kad tiek uzņemts pūķa simbols, kustību uzsāk nākamais pūķis, kurš arī pārvietojas vienu soli katru reizi, līdz sasniedz priekšpēdējo oranžo lauciņu. Pēc tam kustas trešais pūķis, tad ceturtais un visbeidzot – piektais. Ar katru pūķi spēlētājiem paliek arvien grūtāk tikt tiem garām, lai sasniegtu jūras krastā esošo pili.

Sastopoties ar pūķi, spēlētāji paslēpjas apburtajā mežā. Ja spēlētājs nonāk uz lauciņa, uz kura ir pūķis, vai arī pūķis nonāk uz lauciņa, uz kura ir spēlētāja figūra, spēlētājam ir jāslēpjas no pūķa un sava figūriņa jānovieto mežā.



Tagad tev ir nepieciešama vai nu veiksmē vai citu spēlētāju palīdzība, lai tiktu no meža ārā. Kad spēlētājs ir mežā, viņš savā gājienā tāpat met kauliņu, tomēr no meža ārā tas tiek tikai tad, kad uzmet veiksmes simbolu. Tādā gadījumā spēlētāja figūra tiek nolikta uz tā zaļā lauciņa, kurš ir tieši pirms oranžajiem pūķu lauciņiem.

Spēlētāji viens otram var palīdzēt. Ja spēlētājs uzmet kauliņu un tas rāda veiksmes simbolu, viņš var izvēlēties, cik soļu uz priekšu iet – 1, 2, 3, 4 vai pat 5. Tiesa, tā vietā spēlētājs var arī izvēlēties pats uz priekšu neiet, bet gan savu veiksmes simbolu ziedot citam spēlētājam, lai tas tiktu ārā no apburtā meža. Tādā gadījumā šis cits spēlētājs drīkst izmantot vienu no pieejamajiem veiksmes simbola spējām. Ņemiet vērā, ka kauliņu mešanas secība nekad nemainās.

