

Diego Drachenzahn

ZMAJČEK DIEGO

Vsebina igre

1 Zmajev stadion (=spodnji del škatle z igralno podlogo in robom z polji)

4 Zmaji

3 Ognjene krogle

24 Kart (4 barve po šest kart)

24 ploščic



CILJ IGRE

V vsaki rundi se drug igralec vživi v vlogo zmajčka. Na skrivaj potegne eno ploščico, katera kaže eno od šestih končnih polj zmajevega stadiona. V to ciljno polje poskuša Diego zvaliti tri ognjene krogle. Potem ugibajo soigralci, katero polje je po njihovem mnenju ciljalo Diego. Kdo dobro cilja, ampak tudi dobro ugiba, dobi točke. Cilj igre je, prestaviti svojega zmaja čim dlje naprej po robu s polji in s tem zmagati.

PRIPRAVA NA IGRO

Postavite zmajev stadion na sredo mize.

Vsak igralec si vzame šest kart enake barve in k temu pripadajočega zmajčka, katerega postavite pri letečem zmaju (prvo polje) na robu igralne škatle.

Premešajte in prekrito razporedite 24 ploščic po mizi. Imejte pripravljene tri ognjene krogle.



POTEK IGRE

Smer poteka igre je v smeri ure. Začne tisti, kateri je zadnji pobožal zmaja. Kako prosim? Kaj še nihče od vas ni božal zmaja? Potem pa začne najmlajši igralec in se vživi v vlogo zmajčka Diega.

Zmajček Diego postavi pred sebe zmajev stadion in položi po eno ognjeno kroglo v tri luknje. Potem vzame eno od premešanih ploščic tako, da je drugi ne vidijo. Simbol na ploščici pokaže, v kateri predalček na stadionu mora skotaliti ognjene kroglice. Na rahlo potisne eno kroglico za drugo in poskuša zadeti pravilen predalček.

Takoj ko bodo skotaljene vse tri krogle, bodo soigralci ugibali kateri predalček je poskušal zadeti Diego zmajček. To bodo storili tako, da bodo med svojimi kartami poiskali karto z pravilnim motivom in jo prekrito položili pred sebe. Potem vsi soigralci istočasno pokažejo svojo karto. Sedaj pokaže tudi zmajček Diego svojo ploščico za primerjavo.

- **Diego zmajček**
Za vsako kroglo, katero Diego zmajček zadene v pravilni predalček, lahko premakne svojega zmaja za eno polje
- **Soigralci**
Vsak soigralec, ki je pravilno uganil motiv, lahko prav tako premakne svojega zmaja za eno polje

Nova runda

Diego zmajček odloži ploščico med ostale ploščice in soigralci vzamejo svoje karte nazaj. Nato se naslednji igralec v smeri urinega kazalca vživi v vlogo Diega zmajčka in nova runda se prične.

KONEC IGRE

Igra se konča, ko je vsak igralec trikrat Diego zmajček. Zmaga tisti, katerega zmaj je prišel najdlje. Pri izenačenju je zmagovalcev več.

VELIKO ZABAVE!

