



DRAGON INFERNO



1

5 0

$\begin{matrix} +1 \\ +1 \\ +1 \\ +1 \\ -1 \end{matrix}$

2

5 5

$\begin{matrix} +1 & +1 & +1 \\ +1 \\ -1 \end{matrix}$

3

10 5

$\begin{matrix} +1 & +1 & +1 \\ +1 \\ -1 \end{matrix}$

4

4 10

$\begin{matrix} +1 & +1 & +1 \\ +1 \\ -1 \end{matrix}$

5

9 10

$\begin{matrix} +1 & +1 & +1 \\ +1 \\ -1 \end{matrix}$

6

9 14

$\begin{matrix} +1 & +1 & +1 \\ +1 \\ -1 \end{matrix}$

7

13 9

$\begin{matrix} +1 & +1 \\ +1 & +1 \\ -1 \end{matrix}$

8

13 14

$\begin{matrix} +1 & +1 \\ +1 & +1 \\ -1 \end{matrix}$

9

18 14

$\begin{matrix} +1 \\ +1 \\ +1 \\ +1 \\ -1 \end{matrix}$

10

11 19

$\begin{matrix} +1 & +1 & +1 \\ +1 & +1 \\ -1 & -1 \end{matrix}$

11

16 13

$\begin{matrix} +1 & +1 \\ +1 & +1 \\ -1 \end{matrix}$

12

16 18

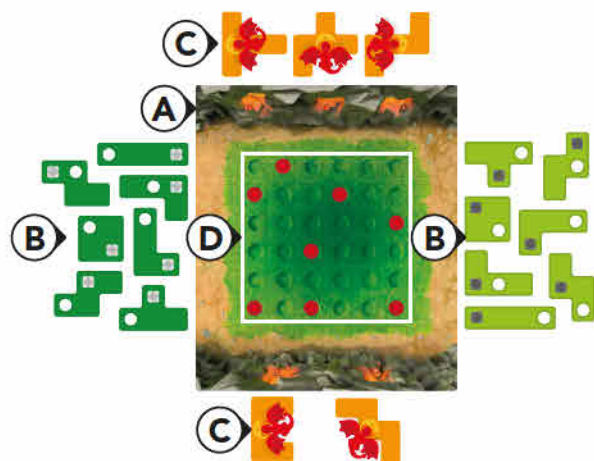
$\begin{matrix} +1 \\ +1 \\ +1 \\ +1 \\ -1 \end{matrix}$

GAME RULES

In Dragon Inferno your goal is to have the largest kingdom at the end of the game. Grow your kingdom, summon the dragons and burn your opponent's kingdom to reach this goal!

CONTENTS & SETUP

- Place the game board (A) on the table.
- Each player chooses a set of 7 kingdom tiles (B) to use during the game.
- Randomly place a dragon tile (C) in front of each of the 5 dragon caves.
- The youngest player starts the game by placing 4 dragon eggs on to empty spaces within the 6x6 centre grid of the game board. The other player then places the remaining 4 dragon eggs following the same rules (D).

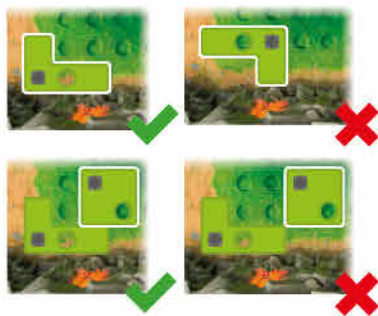


HOW TO PLAY

Starting with the player who first placed the dragon eggs, players take turns placing kingdom tiles on to the empty spaces on the game board according to the rules below. If a kingdom tile cannot be placed correctly, play passes to your opponent.

PLACING KINGDOM TILES (Example game: moves 1-12)

The first kingdom tile placed by each player must cover a corner square. Each new kingdom tile must cover an empty corner square or touch at least one other piece of the same colour along an edge (covered by a dragon tile or not).



Each kingdom tile you place on the game board adds 5 points to your score: 1 point for each of the 4 segments that make up a kingdom tile and 1 additional point for the castle.

When you place your kingdom tile on top of a dragon egg, additional actions need to be made.

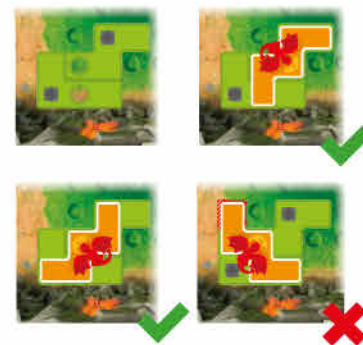
SPECIAL ACTIONS

Breaking eggs (Example game: move 6)

When you place your kingdom tile on top of a dragon egg, without its hole surrounding the dragon egg, the dragon egg is broken (6a). Remove the broken dragon egg from the game board and place it in front of you (6b), this action will deduct 1 point from your score at the end of the game.

Summoning a dragon (Example game: moves 4, 7, 8, 10, 11) When you place your kingdom tile on top of a dragon egg, with its hole surrounding the dragon egg, the next dragon is summoned (4a, 7a, 8a, 10a, 11a). The player who placed the kingdom tile must take the first dragon tile in line (cave 1 → cave 2 → cave 3 → cave 4 → cave 5). Place the dragon tile according to the rules below (4b, 7b, 10b, 11b), or remove it from the game if the dragon tile cannot be placed correctly (8b).

Each dragon tile must cover 5 segments of previously placed kingdom tiles (your opponent's, your own or a combination of both). If space permits, dragon tiles must be placed even if they cover your own kingdom tiles (7b).



Segments of a kingdom tile and castles covered by a dragon tile are worth 0 points.

Once all of the dragons have left their caves, the game continues without anymore dragons being summoned.

END OF THE GAME

When both players cannot place a kingdom tile according to the rules, the game ends.

Players count their score taking into account the following rules:

- A segment of a kingdom tile, not covered by a dragon tile, is +1 point.
- A castle, not covered by a dragon tile, is an additional +1 point
- Each broken dragon egg in front of you is -1 point.
- Segments of a kingdom tile and castles, covered by a dragon tile, are worth 0 points.

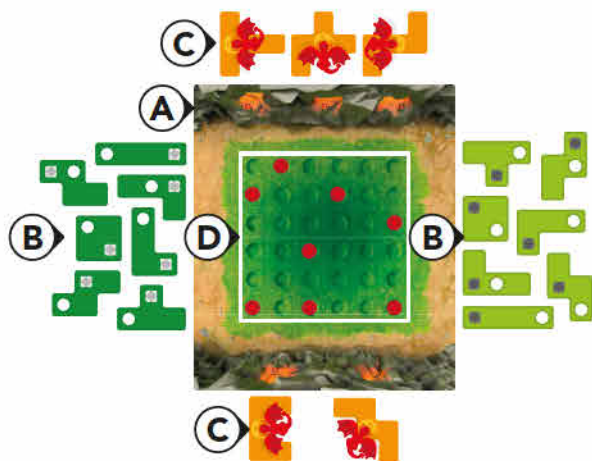
The player with the highest score wins the game.

RÈGLES DU JEU

Dans Les Dragons 100 Flammes, l'objectif est d'avoir le plus grand Royaume en fin de partie. Pour cela, agrandissez votre Royaume et invoquez les Dragons pour brûler le Royaume de votre adversaire.

CONTENU ET MISE EN PLACE

- Placez le plateau de jeu (A) entre les deux joueurs.
- Chaque joueur prend les 7 tuiles Royaume (B) d'une même couleur (vert clair ou vert foncé) et les place devant lui.
- Placez aléatoirement une tuile Dragon (C) devant chacune des 5 entrées de caverne situées sur le bord du plateau de jeu.
- Le plus jeune joueur commence en plaçant 4 œufs de Dragon (D) sur des emplacements libres de l'intérieur 6x6 du plateau de jeu. Le deuxième joueur place ensuite, de la même manière, les 4 œufs de Dragon restants (D).

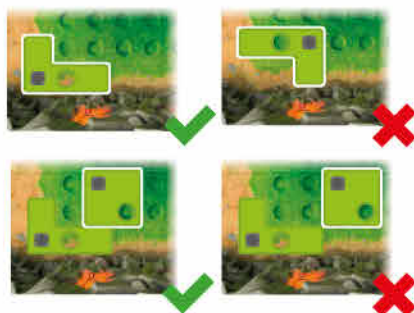


DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En commençant par celui qui a placé en premier des œufs de Dragon, les joueurs placent à tour de rôle une de leurs tuiles Royaume sur des emplacements libres du plateau de jeu en respectant la règle ci-dessous. Si un joueur ne peut pas placer correctement une tuile Royaume, il passe son tour. Lorsque les deux joueurs ne peuvent plus placer de tuile Royaume, la partie s'arrête.

PLACER UNE TUILE ROYAUME (coups 1 à 12 de l'exemple de partie)

La première tuile Royaume placée par chaque joueur doit recouvrir un coin du plateau. Les tuiles suivantes doivent soit recouvrir un coin libre du plateau, soit toucher au moins une autre tuile Royaume de même couleur par un côté (que cette tuile Royaume précédente soit ou non recouverte par une tuile Dragon).



Chaque tuile Royaume placée sur le plateau de jeu ajoute 5 points à votre score: 1 point pour chacune des 4 cases de la tuile et 1 point supplémentaire pour le château. Lorsque vous placez une tuile Royaume au-dessus d'un œuf, vous devez effectuer des actions spéciales.

ACTIONS SPÉCIALES

Écraser un œuf (coup 6 de l'exemple de partie)

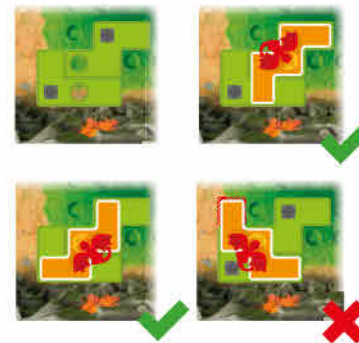
Lorsque vous placez votre tuile Royaume au-dessus d'un œuf de Dragon, sans que l'œuf passe au travers du trou de la tuile, cet œuf de Dragon est écrasé. Enlevez-le du plateau et placez-le devant vous. Cela enlèvera 1 point à votre score final.

Invoquer un Dragon (coups 4, 7, 8, 10 et 11 de l'exemple de partie)

Lorsque vous placez votre tuile Royaume au-dessus d'un œuf de Dragon et que l'œuf passe au travers du trou de la tuile (coups 4a, 7a, 8a, 10a et 11a), le prochain Dragon est invoqué. Le joueur qui a placé la tuile Royaume prend la prochaine tuile Dragon disponible (caverne 1 → caverne 2 → caverne 3 → caverne 4 → caverne 5) et place cette dernière en respectant la règle ci-dessous (coups 4b, 7b, 10b et 11b), ou écarte la tuile Dragon du jeu si elle ne peut

pas être placée correctement (coup 8b).

Une tuile Dragon doit recouvrir 5 cases de tuiles Royaume déjà placées (cases appartenant à votre adversaire, à vous ou au deux). Si la disposition des tuiles Royaume permet de placer une tuile Dragon, celle-ci doit être placée, même si cela vous désavantage (coup 7b).



Une case d'une tuile Royaume recouverte par une tuile Dragon vaut 0 point.

S'il n'y a plus de tuiles Dragon disponibles dans les cavernes, la partie continue sans qu'un Dragon soit invoqué.

FIN DE PARTIE

Lorsque les deux joueurs ne peuvent plus placer de tuile Royaume, la partie s'arrête. Les joueurs calculent alors leur score selon le barème suivant.

- Une case d'une tuile Royaume à votre couleur et non recouverte par une tuile Dragon vous rapporte 1 point.
- Un château à votre couleur non recouvert par une tuile Dragon rapporte 1 point supplémentaire.
- Un œuf de Dragon écrasé et placé devant vous enlève 1 point à votre score.
- Les cases et les châteaux recouverts par une tuile Dragon ne rapportent pas de point.

(Pour faciliter le calcul, on peut compter en premier les tuiles Royaume qui ne sont pas du tout recouvertes par une tuile Dragon, et qui rapportent alors 5 points.)

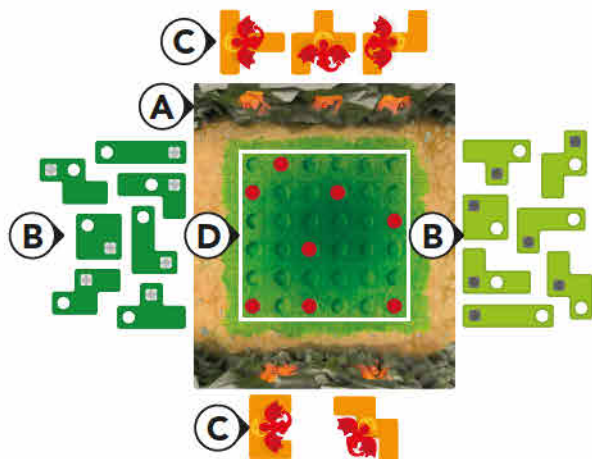
Le joueur qui possède le score le plus élevé remporte la partie.

SPELREGELS

Het doel in Dragon Inferno is om het grootste koninkrijk aan het einde van het spel te hebben. Breid je koninkrijk uit, roep draken op en zet het koninkrijk van je tegenstander in lichterlaaie om dit doel te bereiken!

VOORBEREIDING (Voorbeeld: 'Setup')

- Plaats het spelbord (A) op de tafel.
- Elke speler neemt een set van 7 koninkrijkstegels (B).
- Plaats willekeurig een drakentegel (C) voor elk van de 5 drakengrotten.
- De jongste speler begint met het plaatsen van 4 drakeneieren op vrije velden binnen het middelste 6x6 grid van het bord. De andere speler plaatst daarna de resterende 4 drakeneieren volgens dezelfde regels (D).



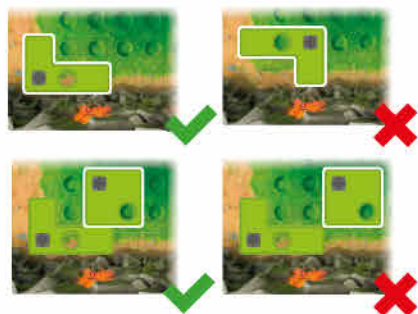
HET SPEL SPELEN

Om beurten, te beginnen met de jongste speler, plaats je één van je koninkrijkstegels op vrije velden van het spelbord volgens onderstaande regels. Als je een koninkrijkstegel niet correct kan plaatsen, pas dan je beurt.

HET PLAATSEN VAN KONINGKRIJKTEGELS

(Voorbeeld 1-12)

Elke koninkrijkstegel moet een vrij hoekveld bedekken of grenzen aan ten minste één zijde van een koninkrijkstegel van dezelfde kleur (al dan niet bedekt door een drakentegel).



Elke koninkrijkstegel die je op het spelbord plaatst voegt 5 punten toe aan je score: 1 punt voor elk van de 4 delen van een koninkrijkstegel en 1 extra punt voor het kasteel.

Wanneer je je koninkrijkstegel op een drakenei plaatst, moeten er extra acties worden uitgevoerd:

SPECIALE ACTIES

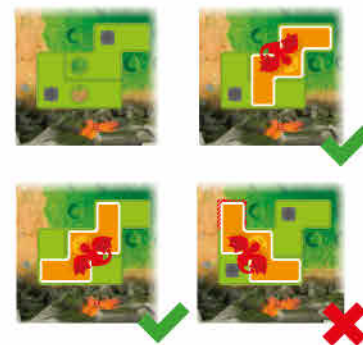
Het breken van eieren (Voorbeeld 6)

Wanneer je je koninkrijkstegel op een drakenei plaatst, zonder het gat dat het drakenei omringt, breekt het drakenei (6a). Haal het gebroken drakenei van het bord en plaats het voor je. Dit zal aan het einde van het spel je score met 1 punt per gebroken drakenei verminderen.

Het oproepen van een draak (Voorbeeld 4,7,8,10,11)

Wanneer je je koninkrijkstegel zo plaatst dat het drakenei door de tegelopening tevoorschijn komt, wordt de volgende draak opgeroepen (4a, 7a, 8a, 10a, 11a). De speler die de koninkrijkstegel heeft geplaatst, moet de eerste drakentegel in de rij nemen (grot 1 > grot 2 > grot 3 > grot 4 > grot 5). Plaats de drakentegel volgens de onderstaande regels (4b, 7b, 10b, 11b), of verwijder deze uit het spel als de drakentegel niet correct geplaatst kan worden (8b).

Elke drakentegel moet 5 delen van eerder geplaatste koninkrijkstegels bedekken (die van je tegenstander, die van jezelf of een combinatie van beide). Als de ruimte het toelaat moet de drakentegel worden geplaatst, zelfs als ze je eigen koninkrijkstegels bedekken (7b).



Delen van een koninkrijkstegel en kastelen die bedekt zijn met een drakentegel zijn 0 punten waard.

Als alle draken hun grot hebben verlaten, gaat het spel verder zonder dat er nog draken worden opgeroepen.

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer beide spelers een koninkrijkstegel niet volgens de regels kunnen plaatsen, eindigt het spel.

De spelers tellen hun score, rekening houdend met de volgende regels:

- Een deel van een koninkrijkstegel, niet bedekt door een drakentegel, is +1 punt.
- Een kasteel, niet bedekt door een drakentegel, is een extra +1 punt
- Elk gebroken drakenei voor je is -1 punt.
- Delen van een koninkrijkstegel en kastelen, bedekt door een drakentegel, zijn 0 punten waard.

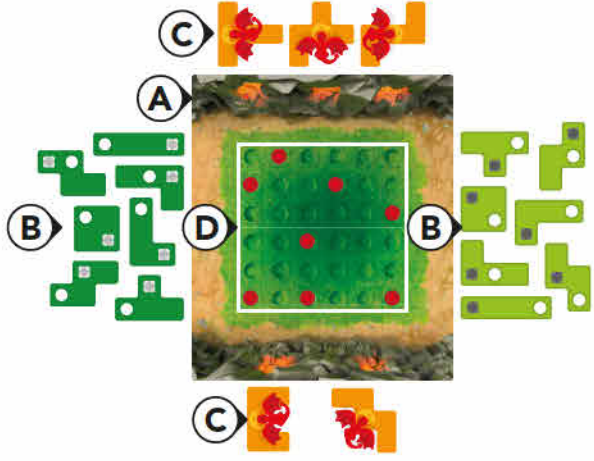
De speler met de hoogste score wint het spel.

SPIELREGELN

Duell der Drachen: Herrscher im Drachental ist, wer am Ende des Spiels die meisten Burgen platziert hat, die nicht in Schutt & Asche gelegt wurden.

INHALT & AUFBAU

- Spielbrett (A) zwischen beide Spieler setzen.
- Jeder Spieler erhält ein Set mit 7 Burgen/ Burglandschaften (B).
- Die Drachen (C) werden in zufälliger Anordnung vor den Drachenhöhlen platziert.
- Ein Spieler startet und platziert 4 Dracheneier auf ein leeres Feld innerhalb des 6*6 Felder großen Spielbretts (D). Anschließend ist der 2. Spieler an der Reihe und setzt ebenfalls 4 Eier auf ein leeres Feld (D).

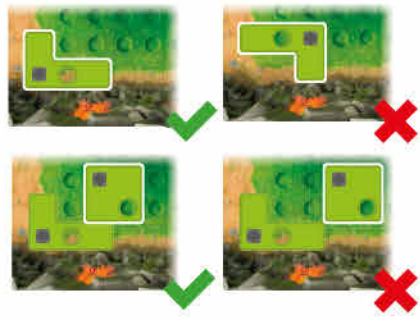


SO WIRD GESPIELT

Der Spieler, der zuerst die Dracheneier platziert hat, beginnt. Abwechselnd platzieren die Spieler ihre Burgen auf leere Felder innerhalb des Spielbretts. Dabei gelten die folgenden Regeln:

BURGEN BAUEN (im Beispiel: Hinweise 1-12)

Die erste Burg beider Spieler muss in einer der vier Ecken des Spielbretts gesetzt werden. Jede weitere Burg muss entweder in einer der noch freien Ecken platziert werden oder aber direkt an eine eigene, bereits platzierte Burglandschaft angrenzen (mind. ein Feld).



Punkte-Hinweis: Jede gebaute Burglandschaft zählt 5 Punkte: 1 Punkt pro Feld und 1 Zusatzpunkt für die Burg.

Wird beim Burgenbau ein Drachenei mit "verbaut", kommen weitere Aktionen dazu:

SONDERAKTIONEN

Dracheneier aufbrechen (im Beispiel: Hinweis 6)
 Wird eine Burglandschaft mit der vorhandenen Ausstattung über ein Drachenei gestülpt, bricht dabei die Eier-Schale auf (6a). Jetzt wird das Ei vom Spielfeld genommen und vor dem Spieler abgelegt, der diese Aktion ausgelöst hat (6b).

Drachen zum Kampf einsetzen (im Beispiel: Hinweise 4, 7, 8, 10, 11)
 Wird ein Drachenei durch die Ausstattung des Burg-Elements umschlossen, löst das einen Drachenangriff aus (4a, 7a, 8a, 10a, 11a). In der Reihenfolge der Drachenhöhlen (1 – 5) wird ein Drache aktiviert (das Drachenelement wird genommen). Der Drache kann dabei wie folgt im Duell gegen den Gegenspieler mit dem Ziel der Einäschung gegnerischer Festungen eingesetzt werden (4b, 7b, 10b, 11b): Der Drache muss für ein erfolgreiches Feuerspeien alle fünf Teile der Burg(en) komplett überdecken. Dabei ist es unerheblich, ob dabei auch eigene Burgteile ebenfalls überdeckt werden (7b).

Punkte-Hinweis: Durch den Drachen eingeäscherte Festungen bringen natürlich keine Punkte.



Kann der Drache nicht zum Einsatz kommen, weil das Drachenteil keine komplette Abdeckung ermöglicht, wird es aus dem Spiel genommen. Somit kann der Drache seine Wirkung nicht entfalten.

Sind alle Drachen aus ihren Höhlen genommen und aktiviert worden, wird das Spiel ohne den weiteren Einsatz der Drachen fortgeführt.

SPIELENDE

Kann keiner der beiden Spieler mehr eine Burglandschaft auf das Spielbrett unter Berücksichtigung der Regeln (s. "Burgen bauen") setzen, ist das Duell beendet.

Jetzt wird abgerechnet – folgende Punkte werden verteilt:

- Jedes Feld der Burglandschaft, das nicht vom Drachen bedeckt ist, gibt 1 Punkt.
- Jede Burg, die nicht vom Drachen bedeckt ist, gibt 1 Punkt.
- Jedes abgelegte Drachenei kostet 1 Punkt (Minuspunkt!)
- Von den Drachen eingeäscherte Burglandschaften und Burgen werden mit 0 Punkten bewertet.

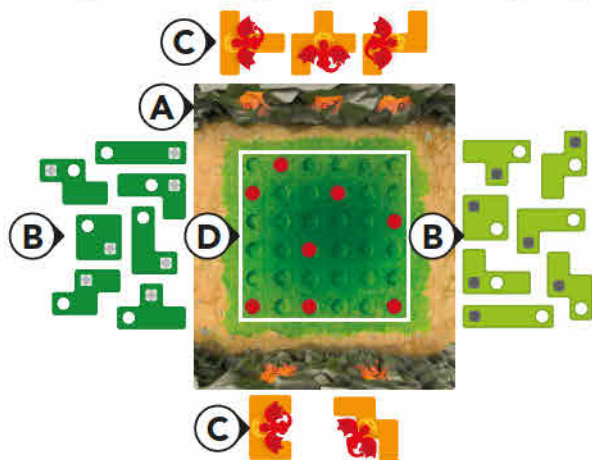
Herrscher im Drachental ist, wer die meisten Punkte im Duell erzielt hat.

REGLAS DEL JUEGO

En Dragon Inferno tu objetivo es tener el reino más grande al final de la partida. ¡Expande tu reino, invoca a los dragones y quema el reino de tu oponente para alcanzar este objetivo!

CONTENIDO Y CONFIGURACIÓN

- Coloca el tablero de juego (A) sobre la mesa.
- Cada jugador elige un conjunto de 7 tarjetas de reino (B) para usarlas durante el juego.
- Coloca al azar una tarjeta de dragón (C) delante de cada una de las 5 cuevas del dragón.
- El jugador más joven comienza el juego colocando 4 huevos de dragón en los espacios vacíos de la cuadrícula central de 6x6 del tablero de juego. El otro jugador coloca los 4 huevos de dragón restantes siguiendo las mismas reglas (D).



CÓMO JUGAR

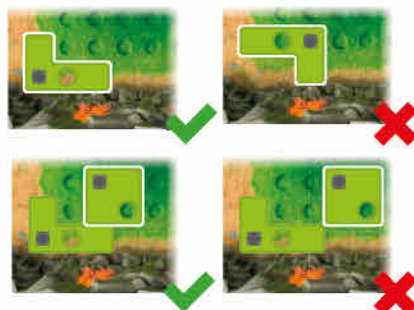
Comenzando por el jugador que colocó primero los huevos de dragón, los jugadores se turnan para colocar las tarjetas de reino en los espacios vacíos del tablero de juego de acuerdo con las reglas indicadas a continuación. Si una tarjeta no puede ser colocada correctamente, le corresponde jugar a tu oponente.

COLOCACIÓN DE LAS TARJETAS DE REINO

(Jugada de ejemplo: movimientos 1-12)

La primera tarjeta de reino colocada por cada jugador debe tapar una casilla de la esquina.

Cada nueva tarjeta de reino debe tapar una casilla de la esquina vacía o tocar al menos otra pieza del mismo color situada en un borde (tapada o no por una tarjeta de dragón).



Cada tarjeta de reino que coloques en el tablero de juego añade 5 puntos a tu puntuación: 1 punto por cada segmento de la tarjeta de reino y 1 punto adicional por el castillo.

Cuando colocas tu tarjeta de reino encima de un huevo de dragón, deberás realizar otras acciones.

ACCIONES ESPECIALES

Rotura de huevos (Jugada de ejemplo:

movimiento 6)

Cuando coloques tu tarjeta de reino encima de un huevo de dragón, sin que su agujero rodee el huevo de dragón, el huevo de dragón se romperá (6a). Quita el huevo de dragón roto del tablero de juego y colócalo delante de ti (6b), esta acción te descontará 1 punto al final del juego.

Invoca a un dragón (Jugada de ejemplo:

movimientos 4, 7, 8, 10, 11)

Cuando coloques tu tarjeta de reino encima de un huevo de dragón, con su agujero rodeando el huevo de dragón, invocarás al siguiente dragón (4a, 7a, 8a, 10a, 11a). El jugador que colocó la tarjeta debe colocar la primera tarjeta de dragón en línea (cueva 1 → cueva 2 → cueva 3 → cueva 4 → cueva 5). Coloca la tarjeta de dragón según las reglas indicadas a continuación (4b, 7b, 10b, 11b), o retírala de la partida si la tarjeta no puede ser colocada correctamente (8b).

Cada tarjeta de dragón debe tapar 5 segmentos de las tarjetas de reino previamente colocadas (las de tu oponente, las tuyas o una combinación de ambas). Si el espacio lo permite, las tarjetas de dragón deben ser colocadas aunque tapen tus propias tarjetas de reino (7b).



Los segmentos de una tarjeta de reino y los castillos tapados por una tarjeta de dragón valen 0 puntos.

Una vez que todos los dragones hayan abandonado sus cuevas, la partida continúa sin invocar a más dragones.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando ninguno de los jugadores puede colocar una tarjeta de reino según las reglas.

Los jugadores cuentan su puntuación teniendo en cuenta las siguientes reglas:

- Un segmento de una tarjeta de reino, no tapado por una tarjeta de dragón, añade 1 punto.
- Un castillo, no tapado por una tarjeta de dragón, añade 1 punto
- Por cada huevo de dragón roto delante de ti, se resta 1 punto.
- Los segmentos de una tarjeta de reino y los castillos, tapados por una tarjeta de dragón, valen 0 puntos.

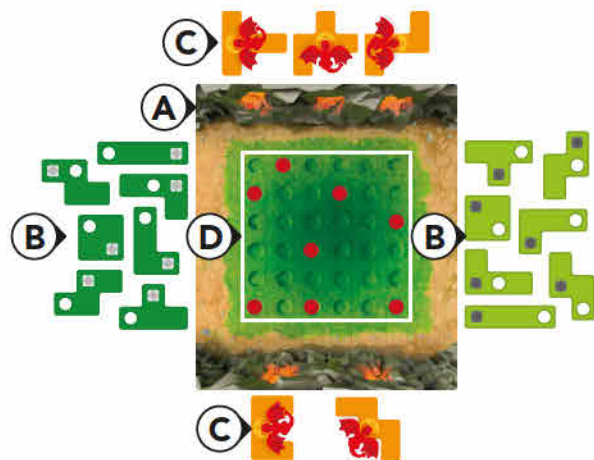
El jugador con la puntuación más alta gana la partida.

REGOLE DEL GIOCO

In Dragon Inferno il tuo obiettivo è quello di avere il più grande regno alla fine del gioco. Fai crescere il tuo regno, evoca i draghi e brucia il regno del tuo avversario per raggiungere questo obiettivo!

CONTENUTI E CONFIGURAZIONE

- Posiziona la base da gioco (A) sul tavolo.
- Ogni giocatore sceglie un set di 7 tasselli del regno (B) da utilizzare durante il gioco.
- Posiziona a caso un tassello del drago (C) davanti a ciascuna delle 5 grotte del drago.
- Il giocatore più giovane inizia il gioco mettendo 4 uova di drago su spazi vuoti all'interno della griglia centrale 6x6 della base di gioco. L'altro giocatore posiziona le rimanenti 4 uova di drago seguendo le stesse regole (D).



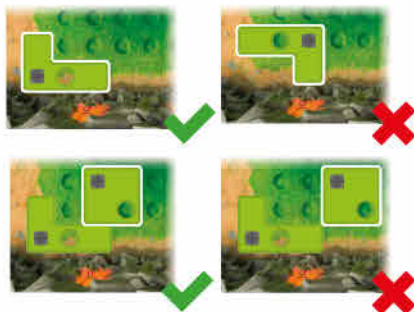
COME GIOCARE

A partire dal giocatore che per primo ha piazzato le uova di drago, i giocatori si alternano per posizionare i tasselli del regno sugli spazi vuoti della base di gioco secondo le regole riportate di seguito. Se un tassello non può essere posizionato correttamente, il gioco passa all'avversario.

COLLOCARE I TASSELLI DEL REGNO (Esempio di gioco: mosse 1-12)

Il primo tassello del regno posizionato da ogni giocatore deve coprire una casella d'angolo.

Ogni nuovo tassello del regno deve coprire un quadrato d'angolo vuoto o toccare almeno un altro pezzo dello stesso colore lungo un bordo (coperto o meno da un tassello del drago).



Ogni tassello del regno che metti sulla base di gioco aggiunge 5 punti al tuo punteggio: 1 punto per ogni segmento del tassello del regno e 1 punto aggiuntivo per il castello.

Quando si posiziona un tassello del regno sopra un uovo di drago, è necessario compiere ulteriori azioni.

AZIONI SPECIALI

Rompere le uova (Esempio di gioco: mossa 6)

Se posizioni un tassello del regno sopra un uovo di drago, senza il suo foro che circonda l'uovo di drago, l'uovo di drago si rompe (6a). Togli l'uovo di drago rotto dal tabellone di gioco e mettilo davanti a te (6b), questa azione sottrarrà 1 punto dal tuo punteggio alla fine del gioco.

Evocare un drago (Esempio di gioco: mosse 4, 7, 8, 10, 11)

Quando si posiziona un tassello del regno sopra un uovo di drago, con il suo foro che circonda l'uovo di drago, viene evocato il drago successivo (4a, 7a, 8a, 10a, 11a). Il giocatore che ha piazzato il tassello deve prendere il primo tassello del drago in linea (grotta 1 → grotta 2 → grotta 3 → grotta 4 → grotta 5). Posiziona il tassello del drago secondo le regole seguenti (4b, 7b, 10b, 11b), o togliilo dal gioco se il tassello non può essere posizionato correttamente (8b).

Ogni tassello del drago deve coprire 5 segmenti di tasselli del regno precedentemente posizionati (dal tuo avversario, da te o da una combinazione di entrambi). Se lo spazio lo permette, i tasselli del drago devono essere posizionati anche se coprono i tasselli del proprio regno (7b).



I segmenti di un tassello del regno e i castelli coperti da un tassello del drago valgono 0 punti.

Una volta che tutti i draghi hanno lasciato le loro grotte, il gioco continua senza che altri draghi vengano convocati.

FINE DEL GIOCO

Quando entrambi i giocatori non possono più piazzare nessun tassello del regno secondo le regole, il gioco finisce.

I giocatori contano il loro punteggio tenendo conto delle seguenti regole:

- Un segmento di un tassello del regno, non coperto da un tassello del drago, aggiunge un punto.
- Un castello, non coperto da un tassello del drago, aggiunge un altro punto.
- Ogni uovo di drago rotto davanti a te toglie un punto.
- I segmenti di un tassello del regno e i castelli coperti da un tassello del drago, valgono 0 punti.

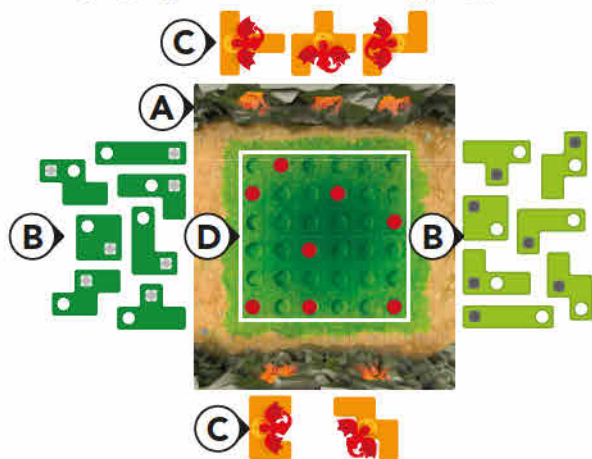
Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita.

REGLAS DEL JUEGO

No Dragon Inferno, o objetivo é conseguires ter o reino maior no final do jogo. Aumenta o teu reino, invoca os dragões e queima o reino do teu adversário para atingires este objetivo!

CONTEÚDO E PREPARAÇÃO

- Coloca o tabuleiro de jogo (A) na mesa.
- Cada jogador escolhe um conjunto de 7 peças do reino (B) para utilizar durante o jogo.
- Coloca, aleatoriamente, uma peça com um dragão (C) à frente de cada uma das 5 grutas dos dragões.
- O jogador mais novo inicia o jogo colocando 4 ovos de dragão em espaços vazios dentro da grelha central 6x6 do tabuleiro de jogo. O outro jogador coloca então os restantes 4 ovos de dragão, seguindo as mesmas regras (D).



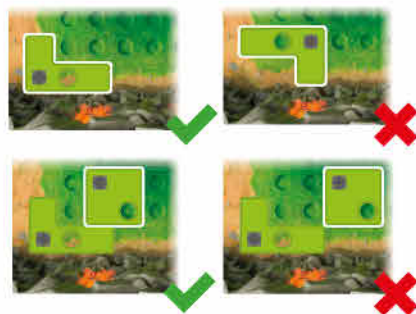
COMO JOGAR

Começando pelo jogador que colocou primeiro os ovos de dragão, os jogadores jogam à vez, colocando as peças do reino nos espaços vazios do tabuleiro de jogo, de acordo com as regras a seguir indicadas. Caso não seja possível colocar uma peça corretamente, o jogo passa para adversário.

COLOCAR AS PEÇAS DO REINO (Exemplo de jogo: jogadas 1-12)

A primeira peça do reino colocada por cada jogador deve cobrir um quadrado de um dos cantos. Cada nova peça do reino deve cobrir um quadrado num canto vazio ou tocar pelo menos

numa outra peça da mesma cor ao longo de uma borda (coberta ou não por uma peça com um dragão).



Cada peça do reino que colocares no tabuleiro de jogo adiciona 5 pontos à tua pontuação: 1 ponto para cada segmento da peça do reino e 1 ponto adicional para o castelo.

Quando colocas a tua peça do reino sobre um ovo de dragão, há novas ações a realizar.

AÇÕES ESPECIAIS

Partir ovos (Exemplo de jogo: movimento 6)

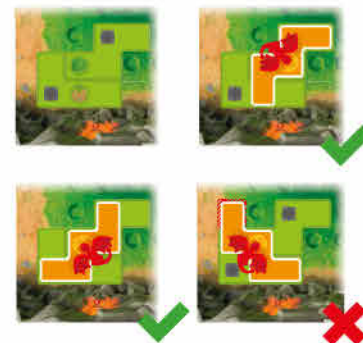
Quando colocas a tua peça do reino sobre um ovo de dragão, e se o respetivo orifício não rodear o ovo, este parte-se (6a). Retira o ovo de dragão partido do tabuleiro de jogo e coloca-o à tua frente (6b), esta ação irá deduzir 1 ponto da tua pontuação no final do jogo.

Invocar um dragão (Exemplo de jogo: movimentos 4, 7, 8, 10, 11)

Quando colocas a tua peça do reino sobre um ovo de dragão, com o respetivo orifício à volta do ovo de dragão, o dragão seguinte é invocado (4a, 7a, 8a, 10a, 11a). O jogador que colocou a peça deve tirar a primeira peça com um dragão em linha (caverna 1 → caverna 2 → caverna 3 → caverna 4 → caverna 5). Coloca a peça com o dragão de acordo com as regras que se seguem (4b, 7b, 10b, 11b), ou retira-a do jogo se não for possível colocar a peça corretamente (8b).

Cada peça com um dragão deve cobrir 5 segmentos de peças do reino anteriormente colocadas (as do teu adversário, as tuas ou uma combinação de ambas). Se o espaço o permitir, as peças com um dragão devem ser colocadas mesmo que cubram as tuas peças do reino (7b).

Os segmentos de uma peça do reino e cas-



telos cobertos por uma peça com um dragão valem 0 pontos.

Assim que todos os dragões tenham saído das respetivas cavernas, o jogo continua sem que mais dragões sejam invocados.

FIM DO JOGO

Quando já não for possível a nenhum dos jogadores colocar uma peça do reino de acordo com as regras, o jogo termina.

Os jogadores contam a sua pontuação tendo em conta as seguintes regras:

- Um segmento de uma peça do reino não coberto por uma peça com um dragão vale +1 ponto.
- Um castelo não coberto por uma peça com um dragão, vale +1 ponto adicional
- Cada ovo de dragão partido à tua frente vale -1 ponto.
- Segmentos de uma peça do reino e castelos cobertos por uma peça com um dragão valem 0 pontos.

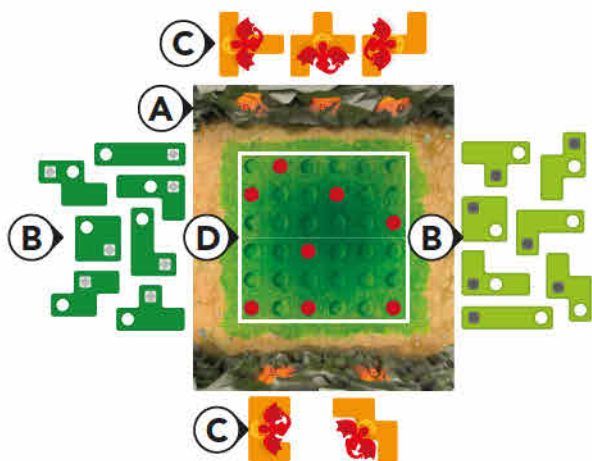
O jogador com a pontuação mais alta ganha o jogo.

ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Στη φωτιά του Δράκου, ο σκοπός είναι να αποκτήσετε το μεγαλύτερο βασίλειο στο τέλος του παιχνιδιού. Μεγαλώστε το βασίλειό σας, καλέστε τους δράκους και κάψτε το βασίλειο του αντιπάλου σας, έτσι ώστε να πετύχετε το σκοπό σας!

ΠΕΡΙΧΟΜΕΝΑ ΚΑΙ ΣΤΗΣΙΜΟ

- Τοποθετήστε το ταμπλό του παιχνιδιού **(A)** στο τραπέζι.
- Κάθε παίκτης επιλέγει ένα σετ από 7 πλακίδια του βασιλείου **(B)** για να χρησιμοποιήσει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- Τυχαία τοποθετήστε ένα πλακίδιο δράκου **(C)** μπροστά από κάθε μία από τις 5 σπηλιές.
- Ο νεότερος παίκτης ξεκινά το παιχνίδι τοποθετώντας 4 αυγά δράκου σε κενές θέσεις μέσα στο κεντρικό πλέγμα του ταμπλό (6x6 θέσεων). Στη συνέχεια, ο αντίπαλος παίκτης τοποθετεί τα υπόλοιπα 4 αυγά, ακολουθώντας του ίδιους κανόνες **(D)**.



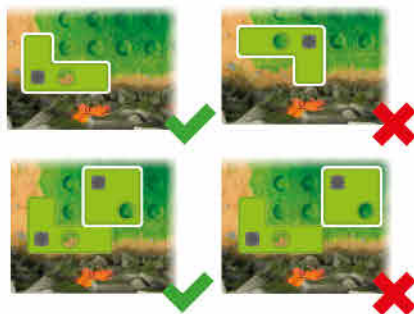
ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ

Ξεκινώντας με τον παίκτη που πρώτος τοποθέτησε τα αυγά του δράκου, οι παίκτες παίζουν εναλλάξ τη σειρά τους, τοποθετώντας τα πλακίδια του βασιλείου τους στις κενές θέσεις του ταμπλό, σύμφωνα με τους παρακάτω κανόνες. Εάν κάποιο πλακίδιο δεν μπορεί να τοποθετηθεί σωστά, τότε το παιχνίδι περνάει στον αντίπαλο.

Η ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΤΩΝ ΠΛΑΚΙΔΙΩΝ ΤΟΥ

ΒΑΣΙΛΕΙΟΥ (Κινήσεις 1 έως 12 στο παράδειγμα)

Το πρώτο πλακίδιο του βασιλείου που τοποθετείται από τον κάθε παίκτη, θα πρέπει να καλύπτει ένα από τα τετράγωνα στις γωνίες. Κάθε νέο πλακίδιο του βασιλείου θα πρέπει να καλύπτει ένα κενό τετράγωνο σε μία από τις γωνίες ή να εφάπτεται σε τουλάχιστον ένα πλακίδιο με το ίδιο χρώμα, δίπλα σε ένα από τα ακριανά μέρη του (είτε αυτό είναι καλυμμένο με ένα πλακίδιο δράκου είτε όχι).



Κάθε πλακίδιο βασιλείου που τοποθετείτε στο ταμπλό του παιχνιδιού προσθέτει 5 βαθμούς στο σκορ σας, 1 για κάθε μέρος του πλακιδίου και 1 επιπλέον βαθμό για το κάστρο.

Όταν τοποθετείτε ένα πλακίδιο βασιλείου πάνω από ένα αυγό δράκου, χρειάζεται να γίνουν κάποιες επιπλέον κινήσεις.

ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ

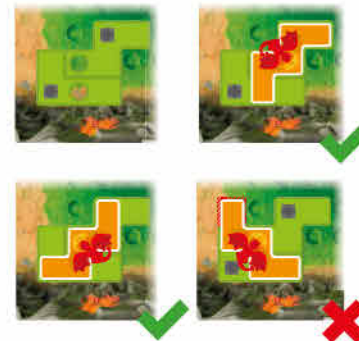
Τα σπασμένα αυγά (Κίνηση 6 στο παράδειγμα)

Όταν τοποθετείτε ένα πλακίδιο βασιλείου πάνω από ένα αυγό, χωρίς αυτό το αυγό να βρίσκεται στην τρύπα του πλακιδίου, τότε το αυγό είναι σπασμένο **(6a)** και θα πρέπει να το απομακρύνετε από το ταμπλό και να το τοποθετήσετε μπροστά σας **(6b)**. Αυτή η κίνηση θα αφαιρέσει 1 βαθμό από το σκορ σας, στο τέλος του παιχνιδιού.

Το κάλεσμα του δράκου (Κινήσεις 4, 7, 8, 10, 11 στο παράδειγμα)

Όταν τοποθετείτε ένα πλακίδιο βασιλείου πάνω από ένα αυγό και αυτό βρίσκεται μέσα στην τρύπα του πλακιδίου, ο επόμενος δράκος καλείται **(4a, 7a, 8a, 10a, 11a)**. Ο παίκτης που τοποθέτησε το πλακίδιο θα πρέπει να πάρει το πρώτο διαθέσιμο πλακίδιο με δράκο (σπηλιά 1 → σπηλιά 2 → σπηλιά 3 → σπηλιά 4 → σπηλιά 5) και να το τοποθετήσει

σύμφωνα με τους παρακάτω κανόνες **(4b, 7b, 10b, 11b)** ή να το απομακρύνει από το παιχνίδι, εάν δεν έχει τη δυνατότητα να το τοποθετήσει σωστά **(8b)**. Κάθε πλακίδιο δράκου πρέπει να καλύπτει 5 τμήματα από τα πλακίδια βασιλείου που έχουν ήδη τοποθετηθεί (του αντιπάλου σας, τα δικά σας ή συνδυασμό και των δύο). Εάν ο χώρος το επιτρέπει, ένα πλακίδιο δράκου θα πρέπει να τοποθετηθεί ακόμη και εάν με αυτήν την κίνηση καλύψει μόνο τα δικά σας πλακίδια βασιλείου **(7b)**. Τα μέρη από τα πλακίδια βασιλείου και τα κάστρα



που είναι καλυμμένα από κάποιο πλακίδιο δράκου, δίνουν 0 βαθμούς. Όταν όλοι οι δράκοι αφήσουν τις σπηλιές τους, το παιχνίδι συνεχίζεται χωρίς να καλούνται πλέον άλλοι δράκοι.

Η ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Όταν και οι δύο παίκτες δεν μπορούν να τοποθετήσουν άλλα πλακίδια βασιλείου, σύμφωνα με τους κανόνες, το παιχνίδι ολοκληρώνεται.

Οι παίκτες αθροίζουν το σκορ τους λαμβάνοντας υπόψιν τους παρακάτω κανόνες:

- Κάθε μέρος από το πλακίδιο βασιλείου που δεν καλύπτεται από κάποιο πλακίδιο δράκου, δίνει +1 βαθμό.
- Κάθε κάστρο που δεν είναι καλυμμένο από πλακίδιο δράκου, δίνει +1 βαθμό περισσότερο.
- Κάθε σπασμένο αυγό δράκου μπροστά σας είναι -1 βαθμός.
- Τα μέρη από τα πλακίδια βασιλείου και τα κάστρα που είναι καλυμμένα από κάποιο πλακίδιο δράκου, δίνουν 0 βαθμούς.

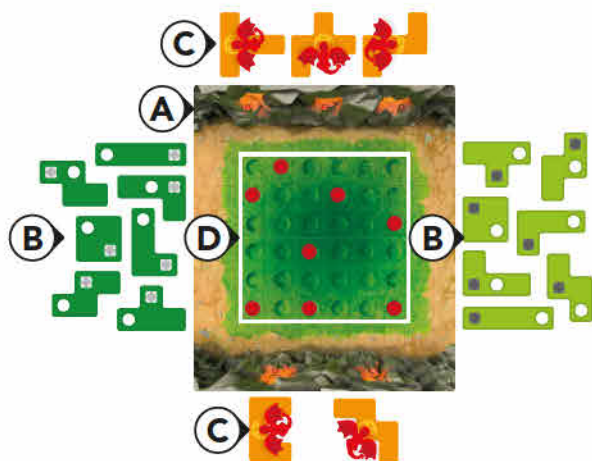
Ο παίκτης με το πιο υψηλό σκορ, κερδίζει το παιχνίδι.

SPELREGLER

I Dragon Inferno är ditt mål att ha det största kungariket vid spelets slut. Utöka ditt kungarrike, kalla på drakarna och bränn din motståndares kungarrike för att uppnå detta mål!

INNEHÅLL OCH FÖRBEREDELSE

- Placera spelplanen (A) på bordet.
- Varje spelare väljer sju (7) kungarikesbrickor (B) att använda under spelet.
- Placera slumpvis en drakbricka (C) framför var och en av de fem (5) drakgrotorna.
- Den yngsta spelaren startar spelet genom att placera fyra (4) drakägg på tomma platser i 6x6-rutnätet i spelplanens mitt. Den andra spelaren placerar därefter ut de kvarvarande fyra (4) drakäggen efter samma regler (D).

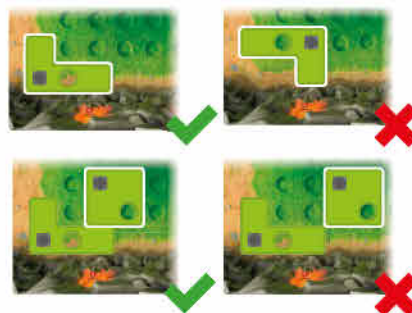


SÅ HÄR SPELAR DU

Spelarna turas om att placera ut kungarikesbrickor på de tomma platserna på spelplanen i enlighet med reglerna nedan, och den spelare som först placerade ut drakäggen börjar. Om en bricka inte kan placeras ut ordentligt går turen över till din motståndare.

PLACERA UT KUNGARIKESBRICKOR (exempel på spel: drag 1-12)

Den första kungarikesbricka som varje spelare placerar ut måste täcka en hörnruta. Varje ny kungarikesbricka måste täcka en hörnruta eller röra vid minst en annan del av samma färg utmed en kant (täckt av en drakbricka eller inte).



Varje kungarikesbricka du placerar på spelplanen ger dig 5 poäng: 1 poäng för varje segment av kungarikesbrickan och 1 extra poäng för slottet.

När du placerar din kungarikesbricka ovanpå ett drakägg behöver fler åtgärder vidtas.

SPECIALÅTGÄRDER

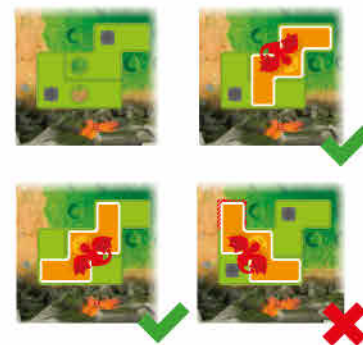
Krossa ägg (exempel på spel: flytta 6)

När du placerar din kungarikesbricka ovanpå ett drakägg, utan att dess hål omgärdar drakägget, så krossas drakägget (6a). Plocka bort det krossade drakägget från spelplanen och placera det framför dig (6b). Denna åtgärd drar bort 1 poäng från ditt resultat vid spelets slut.

Kalla på en drake (exempel på spel: drag 4, 7, 8, 10, 11)

När du placerar din kungarikesbricka ovanpå ett drakägg så att hela dess hål omgärdar drakägget, så är draken kallad (4a, 7a, 8a, 10a, 11a). Den spelare som placerade ut brickan måste ta den första drakbrickan i raden (grotta 1 → grotta 2 → grotta 3 → grotta 4 → grotta 5). Placera ut drakbrickan i enlighet med reglerna nedan (4b, 7b, 10b, 11b), eller plocka bort den från spelet om brickan inte kan placeras ut korrekt (8b).

Varje drakbricka måste täcka fem (5) segment av tidigare utplacerade kungarikesbrickor (din motståndares, dina egna eller en kombination av båda). Om utrymmet tillåter måste drakbrickorna placeras ut även om de täcker dina egna kungarikesbrickor (7b).



Segment av en kungarikesbricka och slott som täcks av en drakbricka är värda 0 poäng.

När alla drakar lämnat sina grottor fortsätter spelat utan att några fler drakar kallas.

SPELETS SLUT (exempel på spel: "Spelets slut")

Spelet är slut när ingen av de båda spelarna kan placera ut en kungarikesbricka i enlighet med reglerna.

Spelarna räknar sina poäng med följande regler i åtanke:

- Ett segment av en kungarikesbricka som inte täcks av en drakbricka är värt +1 poäng.
- Ett slott som inte täcks av en drakbricka innebär ytterligare +1 poäng.
- Varje krossat drakägg framför dig betyder -1 poäng.
- Segment av en kungarikesbricka och slott som täcks av en drakbricka är värda 0 poäng.

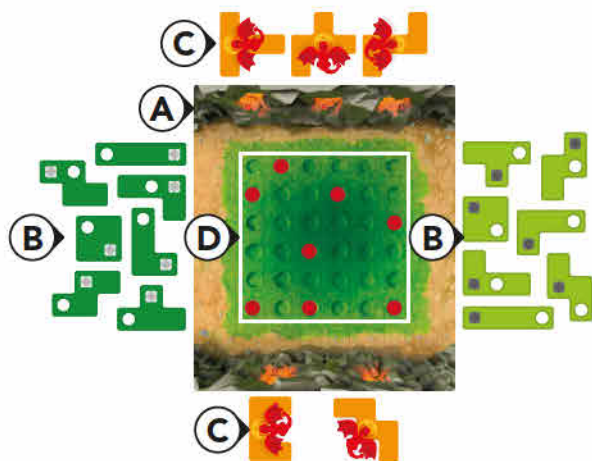
Spelaren med flest poäng vinner spelet.

SPILLEREGLER

I Dragon Inferno er dit mål at have det største kongerige, når spillet slutter. Øg dit rige, indkald dragerne og brænd din modstanders rige for at opnå dette mål!

INDHOLD OG OPSTILLING

- Placer brætspillet (A) på bordet.
- Hver spiller vælger et sæt med 7 kongerigebrikker (B) til brug i spillet.
- Placer tilfældigt en dragebrik (C) foran hver af de 5 dragehuler.
- Den yngste spiller starter ved at placere 4 drageæg på tomme pladser inden for midterfeltet på 6x6 på spillebrættet. Den anden spiller placerer derefter de resterende 4 drageæg efter samme princip (D).

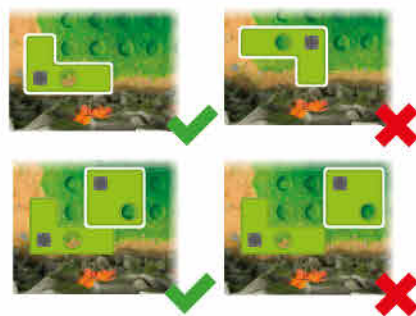


SPILLET

Den spiller, der først placerer drageæggene, starter, og nu skiftes spillere til at placere kongerigebrikker på de tomme felter på spillebrættet i henhold til reglerne nedenfor. Hvis en brik ikke kan placeres korrekt, går turen videre til modstanderen.

PLACERING AF KONGERIGEBRIKKER (Eksempel på spil: træk 1-12)

Hver spiller første kongerigebrik, der lægges, skal lægges på et hjørnefelt. Hver ny kongerigebrik skal dække et tomt hjørnefelt eller berøre mindst en anden brik i samme farve langs kanten (hvad enten denne er dækket af en dragebrik).



Hver kongerigebrik, du lægger på spillebrættet, tilføjer 5 point til din score; 1 point for hvert segment af kongerigebrikken og 1 ekstra point for slottet.

Når du lægger din kongerigebrik ovenpå et drageæg, skal der foretages yderligere træk.

SÆRLIGE TRÆK

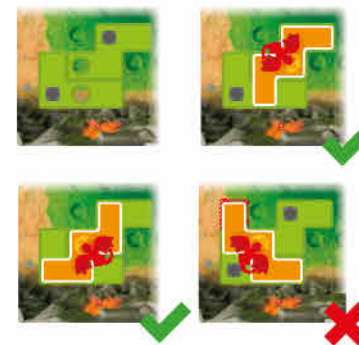
Smadre æg (Eksempel på spil: træk 6)

Når du lægger din kongerigebrik ovenpå et drageæg, uden at hullet omkranser drageægget, smadres ægget (6a). Fjern det smadrede drageæg fra spillebrættet og placere det foran dig (6b), denne handling trækker 1 point fra din score i slutningen af spillet.

Hidkald en drage (Eksempel på spil: træk 4, 7, 8, 10, 11)

Når du lægger din kongerigebrik ovenpå et drageæg, og hullet omkranser drageægget helt, bliver den næste drage hidkaldt (10a). Den spiller, der placerede brikken, skal tage den første dragebrik i rækken (hule 1 → hule 2 → hule 3 → hule 4 → hule 5). Placer dragebrikken i henhold til reglerne nedenfor (4b, 7b, 10b, 11b), eller fjern den fra spillet, hvis brikken ikke kan placeres korrekt (8b).

Hver dragebrik skal dække 5 segmenter af tidligere placerede kongerigebrikker (enten din modstanders, dine egne eller en blanding af begge). Hvis der er plads, skal dragebrikkerne placeres, selvom de dækker dine egne kongerigebrikker (7b).



Segmenter med kongerigebrikker og slotte dækket af en dragebrik er 0 point værd.

Når alle dragerne har forladt deres huler, fortsætter spillet, uden der kan hidkaldes flere drager.

SPILLETS AFSLUTNING

Når begge spillere ikke kan lægge en kongerigebrik i henhold til reglerne, slutter spillet.

Spillere tæller deres score under hensyntagen til følgende regler:

- Et segment med en kongerigebrik, der ikke er dækket af en dragebrik er +1 point værd.
- Et slot, der ikke er dækket af en drage flise, er ekstra +1 point værd.
- Hvert smadret drageæg foran dig er -1 point.
- Segmenter med en kongerigebrik og slotte, der er dækket af en dragebrik, er 0 point værd.

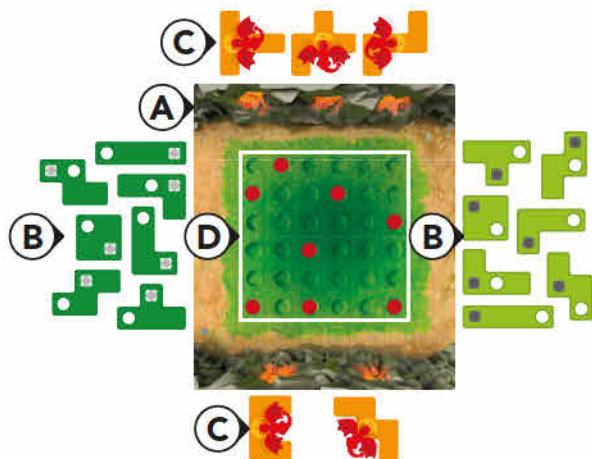
Spilleren med flest point vinder spillet.

SPILLEREGLER

I Dragon Inferno er målet å ha det største kongeriket på slutten av spillet. Gjør kongeriket ditt større, tilkall dragene og brenn ned motstandernes kongerike for å nå dette målet!

INNHOOLD OG OPPSETT

- Sett brettet **(A)** på bordet.
- Hver spiller velger et sett med 7 kongerikebrikker **(B)** som de skal bruke i spillet.
- Plasser tilfeldig en dragebrikke **(C)** foran hver av de 5 dragehulene.
- Den yngste spilleren starter med å plassere 4 drageegg på tomme plasser i de 6x6 rutene midt på spillbrettet. Den andre spilleren plasserer deretter de resterende 4 drageeggene ved å følge de samme reglene **(D)**.

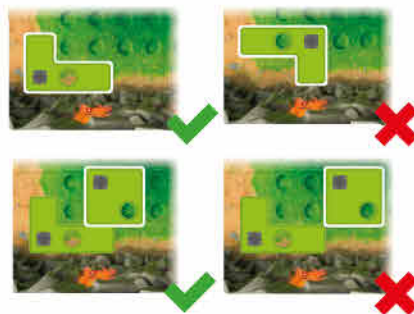


SPILLEREGLER

Start med spilleren som først plasserte drageeggene. Spillerne tar tur med å plassere kongerikebrikker på de tomme plassene på brettet i henhold til reglene under. Hvis du ikke kan plassere en brikke på riktig måte, går turen til motspilleren din.

PLASSERE KONGERIKEBRIKKER (Eksempelspill: trekk 1-12)

Den første kongerikebrikken som plasseres av hver spiller må dekke en hjørnerute. Hver nye kongerikebrikke må dekke en tom hjørnerute eller berøre minst en annen brikke av samme farge langs en kant (dekket av en dragebrikke eller ikke).



Hver kongerikebrikke du plasserer på brettet gir deg 5 poeng: 1 poeng for hvert segment av kongerikebrikken og 1 ekstrapoeng for slottet.

Hvis du plasserer kongerikebrikken på toppen av et drageegg, må du foreta ytterligere handlinger.

SPESIELLE HANDLINGER

Knekke egg (Eksempelspill: trekk 6)

Når du plasserer kongerikebrikken oppå et drageegg, uten at hullet omringer drageegget, blir drageegget ødelagt (6a). Fjern det ødelagte drageegget fra brettet og plasser det foran deg (6b). Denne handlingen trekker 1 poeng fra poengsummen din på slutten av spillet.

Tilkalle en drage (Eksempelspill: trekk 4, 7, 8, 10, 11)

Når du plasserer kongerikebrikken på et drageegg, og hullet omringer drageegget, blir den neste dragen tilkalt (4a, 7a, 8a, 10a, 11a). Spilleren som plasserte brikken må ta den første dragebrikken i linjen (hule 1 → hule 2 → hule 3 → hule 4 → hule 5). Plasser dragebrikken i henhold til reglene under (4b, 7b, 10b, 11b), eller ta den ut av spillet hvis den ikke kan plasseres riktig (8b).

Hver dragebrikke må dekke 5 segmenter av tidligere plasserte kongerikebrikker (uansett om de er motspillerens, dine egne eller en kombinasjon av begge). Hvis det er plass til det, må dragebrikker plasseres selv om de dekker dine egne kongerikebrikker (7b).



Segmenter av en kongerikebrikke og slott som dekkes av en dragebrikke er verdt 0 poeng.

Når alle dragene har forlatt hulene, fortsetter spillet uten at noen flere dragar blir tilkalt.

SLUTTEN AV SPILLET

Når ingen av spillerne kan plassere en kongerikebrikke i henhold til reglene, slutter spillet.

Spillerne teller poeng etter følgende regler:

- Et segment av en kongerikebrikke, som ikke dekkes av en dragebrikke, er +1 poeng.
- Et slott, som ikke dekkes av en dragebrikke, er et ekstra +1 poeng.
- Hvert ødelagte drageegg foran deg er -1 poeng.
- Segmenter av en kongerikebrikke og slott som dekkes av en dragebrikke er verdt 0 poeng.

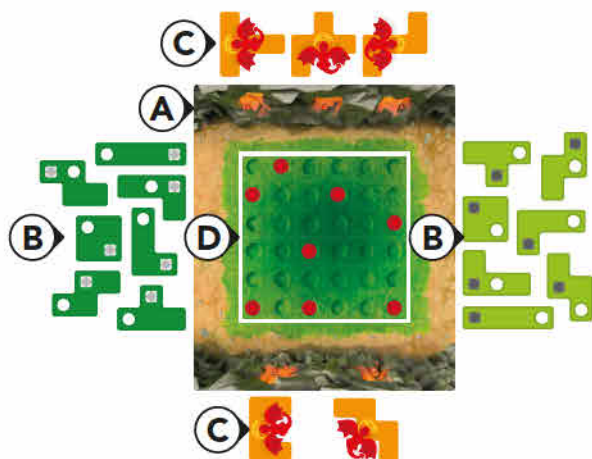
Spilleren med høyest poengsum vinner spillet.

PELIOHJEET

Dragon Inferno -pelissä tavoitellaan suurinta valtakuntaa. Laajenna valtakuntaasi, sijoita lohikäärmeitä ja tuhoa vastustajasi valtakuntaa!

SISÄLTÖ JA ALKUVALMISTELUT

- Aseta pelilauta (A) pöydälle.
- Jokainen pelaaja valitsee itselleen seitsemän valtakuntalaattaa (B).
- Aseta lohikäärmelaatta (C) sattumanvaraisesti jokaisen viiden lohikäärmeuolan suulle.
- Nuorin pelaaja aloittaa pelin asettamalla neljä lohikäärmeen munaa pelilaudan 6x6-ruudukkoon. Tämän jälkeen toinen pelaaja asettaa jäljelle jääneet neljä lohikäärmeen munaa ruudukkoon (D).

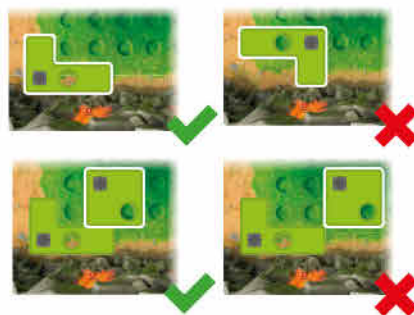


PELISÄÄNNÖT

Ensimmäisenä lohikäärmeen munat pelilaudalle asettanut pelaaja aloittaa pelin. Pelaajat asettavat vuorollaan valtakuntalaattoja pelilaudalle seuraamalla alla olevia ohjeita. Jos pelaaja ei voi asettaa omaa laattaansa ohjeiden mukaisesti siirtyy vuoro toiselle pelaajalle.

LAATTOJEN ASETTAMINEN (Esimerkkipeli: siirrot 1-12)

Pelaajien tulee asettaa ensimmäinen valtakuntalaattansa niin, että se peittää kulmaruudun. Seuraavat laatat asetellaan niin, että ne peittävät kulmaruudun tai koskettavat vähintään yhden samanvärisen laatan reunaa (oli päällä lohikäärmelaatta tai ei).



Jokainen pelilaudalle asetettu valtakuntalaatta on viiden pisteen arvoinen. Saat yhden pisteen jokaisesta ruudusta ja yhden pisteen linnasta.

Kun asetat valtakuntalaattasi lohikäärmeen munan päälle, sinun on seurattava seuraavia erityisohjeita.

ERITYISOHJEET

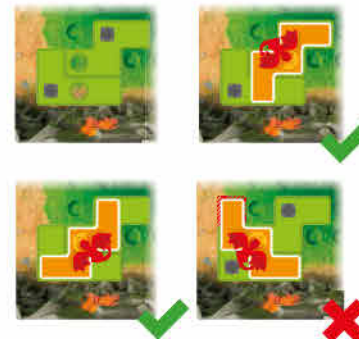
Munan rikkominen (Esimerkkipeli: siirto 6)

Kun asetat valtakuntalaatan lohikäärmeen munan päälle, eikä muna osu laatasta olevan reiän kohdalle, se rikkoutuu (6a). Poista rikkoutunut muna pelilaudalta ja aseta se eteesi (6b). Munan rikkoutuminen vähentää yhden pisteen kokonaispisteistäsi pelin lopussa.

Sijoita lohikäärmeitä (Esimerkkipeli: siirrot 4, 7, 8, 10, 11)

Kun asetat valtakuntalaatan lohikäärmeen munan päälle ja se osuu laatasta olevan reiän kohdalle, saat siirtää lohikäärmettä (4a, 7a, 8a, 10a, 11a). Lohikäärmeet lisätään peliin järjestyksessä (luola 1 → luola 2 → luola 3 → luola 4 → luola 5) seuraavia ohjeita noudattaen (4b, 7b, 10b, 11b) tai poistetaan pelistä, jos sitä ei voida sijoittaa ohjeiden mukaisesti (8b).

Lohikäärmelaatan on oltava kokonaisuudessaan valtakuntalaatan tai -laattojen päällä. Jos vain mahdollista, lohikäärmelaatta on asetettava pelilaudalle, vaikka se peittäisi omia valtakuntalaattojasi (7b).



Lohikäärmelaatalla peitetyt valtakuntalaatan ruudut ovat arvoltaan 0 pistettä.

Kun kaikki lohikäärmeet ovat lähteneet luolistaan, peli jatkuu ilman lohikäärmeitä.

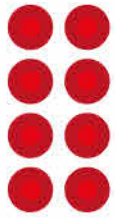
PELIN PÄÄTTYMINEN

Jos kumpikaan pelaajista ei enää pysty asettamaan valtakuntalaattaa pelilaudalle ohjeiden mukaisesti, peli päättyy.

Pelaajat laskevat kokonaispisteensä:

- Jokainen valtakuntalaatan ruutu, joka ei ole lohikäärmelaatan alla, on yhden pisteen arvoinen.
- Linna, joka ei ole lohikäärmelaatan alla, on yhden lisäpisteen arvoinen.
- Jokainen rikkoutunut lohikäärmeen muna edessäsi vähentää yhden pisteen.
- Valtakuntalaatan ruudut tai linnat, jotka ovat lohikäärmelaatan alla ovat arvoltaan 0 pistettä.

Eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa pelin.



SGM 505-A



SGM 505-B



SGM 505-C



SGM 505-D



SGM 505-E



SGM 505-F



SGM 505-G



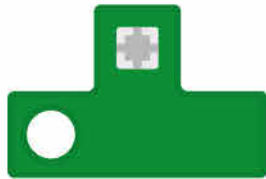
SGM 505-H



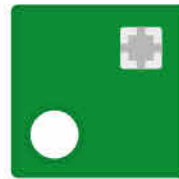
SGM 505-I



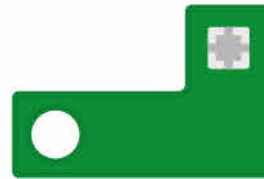
SGM 505-J



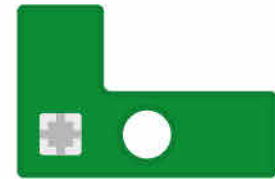
SGM 505-K



SGM 505-L



SGM 505-M



SGM 505-N



SGM 505-O



SGM 505-P



SGM 505-Q



SGM 505-R



SGM 505-S



SGM 505-T



© 2019 - 2020 Concept, game design &
artwork: SMART - Belgium.
All rights reserved.
Gameplay by STUDIO SMART
Original product name: Dragon Inferno
SMART nv Neerveld 14, 2550 Kontich, Belgium
info@smart.be
www.smartgames.eu

dd: 20210615B Made in China

