

The background of the cover is a vibrant, stylized illustration. It depicts a large, purple dragon with yellow eyes and horns, coiled around a central castle. The dragon's head is on the left, looking towards the center, while its body wraps around the castle. Three knights in blue and red armor are positioned around the scene: one on the left holding a yellow cube, one on the right, and one at the bottom center. The landscape consists of rolling hills in shades of green, purple, and orange, dotted with small, stylized trees. In the background, several castles with domes and spires are visible on distant hills. The overall style is flat and modern, with a rich color palette.

DIDŽIOJI
DRAKONŲ
ŽAIDIMŲ KNYGA

ILIUSTRAVO
Anna Láng

DĖMESIO!

ŠIOJE KNYGOJE KNIBŽDĖTE KNIBŽDA DRAKONŲ. DIDELIŲ IR MAŽŲ, KLASTINGŲ IR IRZLIŲ, LINKSMŲ IR ŽAISMINGŲ, BET VISADA, BE JOKIOS ABEJONĖS, STEBUKLINGŲ! AR TIKRAI ESI PASIRUOŠĘS LEISTIS Į NEĮTIKĖTINUS NUOTYKIUS KARTU SU JAIS, O KARTAIS IR PRIEŠ JUOS? KĄ GI, ŠTAI KAS TAVĘS LAUKIA:



LABIRINTAS

Pašėlusi lobio medžioklė įmantriame labirinte. Nesvarbu, ar esi riteris, princesė ar drakonas, visada prisimink išmintingus žodžius: ne viskas auksas, kas auksu žiba.



DRAKONŲ MOKYKLA

Garsiojoje Drakonų mokykloje tavo nepaklusnūs drakoniukai išmoks laikytis bent keleto paprastų taisyklių ir susigrums įvairiose greitose ir jaudinančiose kovose net nesispjaudydami liepsnomis. Oho!



LOBIO ŽEMĖLAPIS

Iškelk bures ir keliauk senoviniame žemėlapyje pažymėtu maršrutu, kad pasiektum Drakonų salą. Jeigu nusišypsos sėkmė, ten rasi neįkainojamus turtus!





IŠGELBĖK RITERĮ!

Ar vėl reikia gelbėti gležną ir išsigandusią princesę? Kaip nuobodu! Narsūs ir pavojų užgrūdinti šio žaidimo didvyriai skuba į pagalbą riteriui, saugiai išvengdami mirtinų kliūčių ir drakono burtų!



KAS NORS PADĖKITE VIKINGAMS!

Ištvermingieji kariai iš šiaurės beveik nieko nebijo... Na, išskyrus drakonų jauniklius! Ypač šiandien, nes būrelis greitų kaip žaibas ir nenuspėjamų drakoniūkščių užgrobė jų laivą!



LAVOS UPĖ

Drakonų karalystės širdyje, milžiniško ugnikalnio gelmėse, teka lavos upė, kur vyksta nuožmios dvikovos. Ar pavyks sėkmingai ją įveikti, metus iššūkį kitiems drakonams išsiaiškinti, kuris yra greičiausias ir didžiausias laimės kūdikis?



DRAKONO LOBIS

Visi žino, kad kaupti auksą ir kitas brangenybes yra mėgstamas drakonų laisvalaikio leidimo būdas, bet tai daryti nėra lengva! Čiupk du žaidimo kauliukus ir pats pamėgink: netrukus suprasi, kad reikia nemažai sėkmės norint praturtėti!



KAS IŠGELBĖS PRINCESĘ?

Ką daro drakonai, kai ima nuobodžiauti? Teisingai! Įkalina princesę aukščiausioje pilies bokšte ir klatingai šypsodamiesi laukia, kol ją išvaduoti pamėgins narsūs riteriai. Tu esi vienas iš drąsuolių!

PALAUK! KUR SUSIRUOŠEI?

**PRIEŠ PRADĖDAMAS ŽAISTI TURI PADARYTI KELETĄ DALYKŲ!
NURODYMUS RASI PASKUTINIAME KNYGOS PUSLAPYJE.**



LABIRINTAS



ŽAIDĖJŲ SKAIČIUS: 2.

REIKMENYS: po 1 figūrėlę kiekvienam žaidėjui, 22 žetonai, 1 žaidimo kauliukas.

TIKSLAS: pririnkti daugiau grobio už kitą žaidėją.

KAIP ŽAISTI: kas ras daugiau labirinte paslėptų turtų? Labirinto viduryje išdėliokite 22 žetonus oranžine puse į viršų. Pasirinkite pradžios tašką (žalias drakonas kairėje ir dešinėje žaidimo lentos pusėje) ir padėkite savo figūrėles. Ridenkite kauliuką, kad išsiaiškintumėte, kuris pradės (pradeda didesnę akių skaičių išridenęs žaidėjas). Tada žaidimą pradedantis žaidėjas ridena žaidimo kauliuką dar kartą ir savo figūrėlę perkelia per tiek langelių,



kiek iškrito akių. Galima judėti bet kuria kryptimi, laikantis labirinto ribų. Kiekvieną kartą perkėlęs savo figūrėlę ant žetono, jį pasiimk ir neapvertęs padėk į šalį. Tęsk kelionę labirintu, kai bus tavo ėjimas. Nusprendęs, kad radai užtektinai grobio, grįžk į pradžios tašką. Metas išsiaiškinti nugalėtoją. Grįžę į pradžios tašką, žaidėjai gali

atversti savo žetonus ir sužinoti, kurie iš jų yra šio to verti, o kurie – bevertės suskilusios monetos! Pirmas į pradžią sugrįžęs žaidėjas prie savo galutinio rezultato gali pridėti vieną tašką, tačiau laimėtojas paaiškės pabaigoje, suskaičiavus visą grobį!



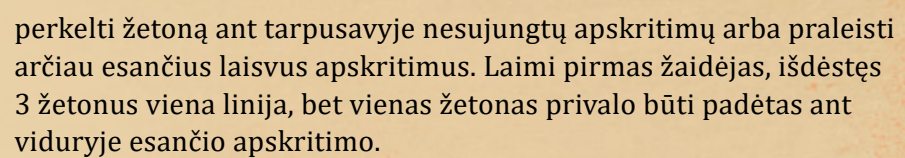
DRAKONŲ MOKYKLĄ

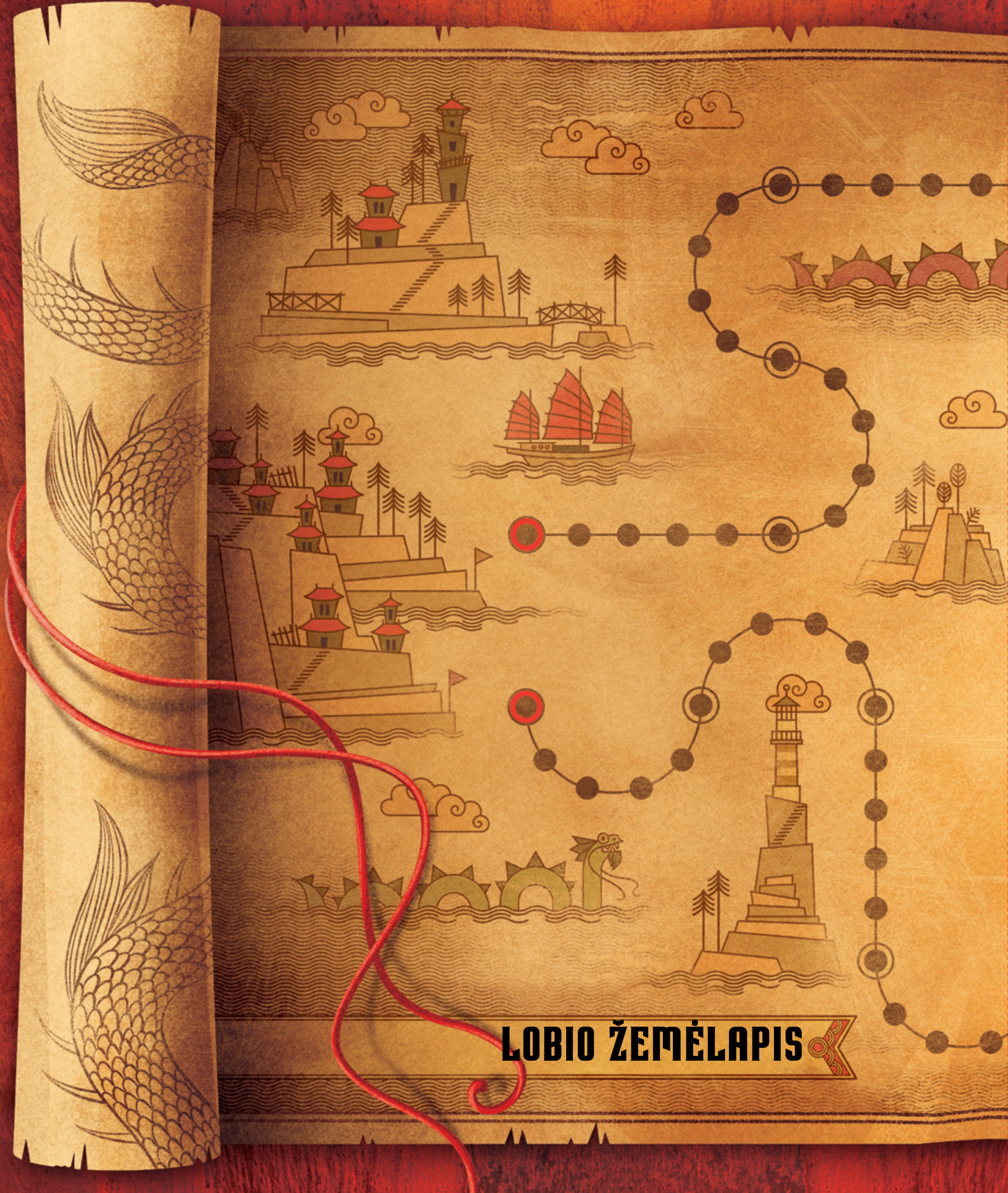
ŽAIDĖJŲ SKAIČIUS: 2.

REIKMENYS: 1 žaidimo kauliukas, po 3 žetonus kiekvienam žaidėjui.

TIKSLAS: perstumti 3 žetonus taip, kad jie sudarytų eilutę; vienas žetonas privalo būti padėtas ant viduryje esančio apskritimo.

KAIP ŽAISTI: prieš patekdami į visame pasaulyje žinomą Drakonų mokyklą, jūsų drakoniukai turės (gražiai!) išsiaiškinti, kuris pradės pirmas. Tik nespjaukykite liepsnų ant savo priešininko! Tegul nusprendžia kauliukas: vienu ridenimu didžiausią akių skaičių išridenęs žaidėjas pradės žaidimą. Dabar būsite įleisti į mokyklą ir galėsite eilute išdėlioti savo žetonus





ŽAIDĖJŲ SKAIČIUS: 2 arba 2 komandos.

REIKMENYS: 2 žaidimo kauliukai, po 1 figūrėlę kiekvienam žaidėjui.

TIKSLAS: pirmam pasiekti Drakonų salą ir joje paslėptą lobį.

KAIP ŽAISTI: pirmiausia pasirinkite vieną iš dviejų žemėlapyje pažymėtų maršrutų, kad pasiektumėte Drakonų salą ir lobį. Tada padėkite savo laivelio formos figūrėlės ant kairėje žemėlapyje pusėje esančių raudonų apskritimų. Paeiliui ridenkite vieną kauliuką: didžiausią akių skaičių išridenęs žaidėjas pradės žaidimą. Dabar jis ridens du kauliukus. Tiesą sakant, tai yra vienintelė šio žaidimo taisyklė! Kiekvienas žaidėjas ridena du kauliukus. Perkelti savo



figūrėlę galima tik jeigu abiejų kauliukų akių skaičius yra vienodas, vadovaujantis šia taškų sistema: du 1, 2, 4 ar 5 = 5 taškai; du 6 = 25 taškai (tai bent pasisekė!). Bet būkite atsargūs: išridenus du 3 teks grįžti į pradžią (vaje!) ir kelionę pradėti iš naujo. O jeigu kauliukų akių skaičius skiriasi? Tiesiog praleidžiate ėjimą! Laimi pirmas

Drakonų salą (raudoną apskritimą dešinėje žemėlapy pusėje) pasiekęs žaidėjas.

Dėmesio!

ŠIOJE KNYGOJE KNIBŽDĖTE KNIBŽDA DIDELIŲ IR MAŽŲ, KLASTINGŲ IR PIKTŲ, LINKSMŲ IR ŽAISMINGŲ DRAKONŲ. IR, ŽINOMA, VISI JIE – STEBUKLINGI. IR TIESIOG DRAKONIŠKAI MĖGSTA ŽAISTI BEI KVIEČIA IR TAVE KARTU LEISTIS Į SMAGIĄ, NEĮTIKĖTINĄ, FANTASTIŠKĄ KELIONĘ!

KARTU EISITE PAINIAIS LABIRINTAIS, IEŠKOSITE LOBIO, GELBĖSITE PRINCESES BEI RITERIUS IR PATIRSITE DAUG ŠAUNIŲ NUOTYKIŲ.

METAS PRADĖTI ŽAISTI!

© White Star s.r.l., Milan, 2021
White Star Kids® yra registruotas
White Star s.r.l. leidybos ženklas.
Pirmą kartą su šiomis iliustracijomis 2021 m.
išleido White Star s.r.l. Piazzale Luigi Cadorna, 6
20123 Milan, Italija.
www.whitestar.it
Išleista susitarus su White Star s.r.l., Novara, Italija.
Visos teisės saugomos.
© Vertimas į lietuvių kalbą, Tomas Einoris, 2021
© Leidykla „Niekorimto“, 2021

Redaktorė Edita Birulienė
Korektorė Eglė Devižytė
Maketavo Miglė Dilytė
Tiražas 3000 egz.
Išleido leidykla „Niekorimto“
Dūmų g. 3A, LT-11119 Vilnius
www.niekorimto.lt
Spausdinta Kinijoje



www.niekorimto.lt
Užsuk, net jei tu ir ne vaikas



WSkids
WHITE STAR KIDS

ISBN 978-609-441-744-3



9 786094 417443