

POKROČILÉ MANÉVRY



Opakování: Zopakujte efekt jedné své vyložené akční karty.

Nenávratná ztráta: Vratte jednu ze svých akčních karet (vyložených na stole nebo v ruce) zpět do krabice. Až do konce hry nebude k dispozici.



Pohyb do L: Drak se okamžitě pohne libovolným směrem po trase ve tvaru písmene L, tj. o 2 pole libovolným směrem vodorovně a o 1 pole svisle nebo naopak.

Bílá vlajka: Následující tah v tomto kole se přeskočí. Pokud se tento manévr aplikuje na posledního hráče v daném kole, nemá žádný účinek.



Past: Libovolný rytíř padne do pasti a vrátí se na startovní pozici na své cestě.

Dvojitá ochrana: Umístěte žeton štítu pod jakoukoli figurku rytíře. Aby tohoto rytíře drak sežehl, musí nejprve spálit štít (odstranit jeho žeton) a až poté bude schopen sežehnout samotného rytíře (odstranit jeho figurku ze hry). To znamená, že na likvidaci rytíře se štítem budete potřebovat dvě karty Oheň. Jestliže se tento manévr aktivuje znovu ve chvíli, kdy je žeton štítu ve hře, přesuňte ho pod jiného rytíře.



Královská jablka: Místo draka „zaútočí“ na postupující rytíře princezna, a to jablky! Můžete posunout jednoho rytíře, který se nachází nejbližší k tvrzi, o 2 pole zpět.

Padlý druh: Posily jsou na cestě! Vratte jednoho již sežehnutého rytíře zpět do hry na startovní pozici na libovolné cestě. Tato destička se otáčí na stranu s drakem až na konci kola. Pokud je tento manévr aktivován ve chvíli, kdy dosud není sežehnutý žádný rytíř, nemá žádný účinek.



Rychlík: Všichni hráči, kteří v tomto kole zahráli kartu Pohyb a dosud nepřišli na tah, mohou posunout draka až o 4 pole. Drak se jako obvykle pohybuje ve směru šipky na zahrané kartě Pohyb, pokud je na aktuální kartě pohybu kladné číslo, a opačným směrem, je-li toto číslo záporné.

Šálení zraku: Drak si vymění pozici s rytířem nejdále od tvrzi.



Magnet: Libovolný rytíř se pohne po své cestě až o 2 pole směrem k drakovi. Rytíř nemůže svou cestu opustit. Pokud na ní drak přímo nestojí, rytíř se zastaví na poli nejbližší k drakovi.

Kůň: Umístěte žeton koně pod jakoukoli figurku rytíře. Od této chvíle se tento rytíř pohybuje o jedno pole dále než ostatní (pokud je na kartě pohybu rytířů „0“, rytíř s koněm se pohne o 1 pole). V případě, že rytíř s koněm sežehne drak, je odstraněn i žeton koně. Jestliže se tento manévr aktivuje znovu ve chvíli, kdy je žeton koně ve hře, přesuňte ho pod jiného rytíře.



KONEC HRY

Hra pro pokročilé končí stejně jako základní hra.



Red Cat Games LLC 51/1-14, Komitas Ave Jerevan 0014, Arménie
 mail@redcatgames.am
 www.RedCatGames.am
 © 2023 Všechna práva vyhrazena.



Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!

Máte chybějící nebo poškozenou komponentu? Napište nám na info@albi.cz, rádi vám zdarma zašleme novou!



Arthur Viennot



DRAČÍ STRÁŽCE

PRAVIDLA HRY
 PRO POKROČILÉ

Kooperativní rodinná hra

Nechcete číst pravidla?
Podívejte se na videonávod!



PŘÍPRAVA HRY

Příprava hry pro pokročilé se řídí stejnými pravidly jako příprava základní hry, až na změny v následujících krocích:

1 Položte středovou desku s tvrzí a princeznou na stůl. V případě první hry otočte oboustranné herní desky nahoru stranou s řekami a tunely a přiložte je ke středové desce, aby vznikl herní plán ve tvaru čtverce (viz příklad níže). Díky tomu, že herní desky můžete poskládat rozličným způsobem, dosáhnete značné variability herního plánu. Je však třeba dodržet následující pravidla: všechny cesty, po nichž se pohybují rytíři, musí vést bez přerušení k tvrzí a startovní pozice všech rytířů se musí nacházet na okrajích herního plánu.

Efekty řek a tunelů jsou popsány níže v kapitole Herní desky pro pokročilé.

4 Vyberte si jakékoli 3 destičky manévrů a položte je vedle herního plánu tak, aby byla vidět strana se symbolem draka. Můžete hrát pouze s pokročilými manévry nebo s libovolnou kombinací základních a pokročilých manévrů. Více se o pokročilých manévrech dočtete na straně 4.

6 Ve hře pro pokročilé se nepoužívají žetony domluvy.



Příprava hry pro 3 hráče s herními deskami pro pokročilé a pokročilými manévry.

PRŮBĚH HRY

Po celou hru nesmíte vůbec mluvit o svých akcích! První hráč může pouze ukázat na jednoho či více rytířů, které má v úmyslu napadnout, aniž by cokoli řekl. Hra pro pokročilé probíhá stejně jako základní hra.

HERNÍ DESKY PRO POKROČILÉ

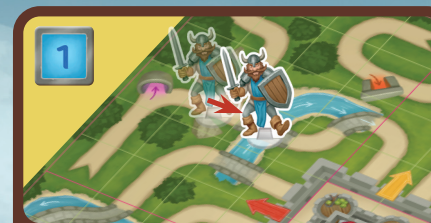
Na stranách herních desek pro pokročilé se nachází řeky a tunely. Řeky mají vliv na pohyb draka, zatímco tunely dokážou změnit pozice rytířů.

Řeky

Pokud drak ukončí svůj pohyb na poli s řekou, proud ho odnese o jedno pole dále ve směru proudu (bílé šipky na vodním toku). Jestliže svůj pohyb ukončí na posledním poli řeky, přesune se na následující pole ve směru proudu (bílé šipky). Na rytíře nemá proud vliv; mohou překročit řeku po mostě a zastavit se na něm.



Příklad 1: V tomto kole se drak může pohybnout až o 2 pole. Hráč zahraje kartu Pohyb s modrou šipkou a posune draka o 2 pole doprava. Drak se zastaví na druhém poli řeky, takže se musí posunout ještě o jedno pole ve směru říčního proudu.



Příklad 2: V tomto kole se mají rytíři pohybnout o 1 pole. Na cestě jednoho z rytířů se nachází řeka. Rytíř vstoupí na most a zastaví se zde, protože jeho pohyb je u konce.

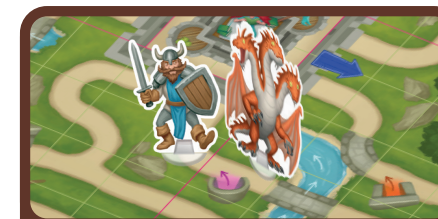
Tunely

Na herním plánu se nachází 4 tunely označené různými barvami; každý z nich má vchod a východ. Do tunelů mohou vejít pouze rytíři. Kdykoli rytíř zakončí svůj pohyb (ať už v důsledku karty pohybu, nebo manévru) na vchodu do tunelu (označeném šipkou směřující dovnitř tunelu), automaticky do něj vejde a objeví se u odpovídajícího východu (označeného stejnobarvnou šipkou ukazující ven z tunelu). Daný rytíř bude od této chvíle pokračovat směrem k tvrzí po nové cestě, i kdyby se na ní nacházel již nějaký další rytíř. Jestliže rytíř nezakončí svůj pohyb na vchodu do tunelu a pouze přes něj přejde, nevstoupí do něj a půjde dále po původní cestě. Rytíři se nesmí pohybovat tunely opačným směrem (od východu ke vchodu).

Drak nemůže do tunelů vejít a tunel se v jeho případě považuje za běžné pole.



Příklad 1: V tomto kole se rytíři pohybují o 2 pole dopředu. Jeden z rytířů zakončí svůj pohyb na vchodu do zeleného tunelu, takže se ihned přesune na jeho opačný konec. Od této chvíle bude pokračovat k tvrzí po nové cestě.



Příklad 2: Drak zakončí svůj pohyb na fialovém tunelu. Nemůže ho využít, takže zde zůstane a bude čekat na rytíře.

Manévry

Hra pro pokročilé obsahuje šest nových manévrů draka a kontrujících manévrů rytířů. Manévry se aktivují a vyhodnocují stejně jako v základní hře.

