

POKROČILÉ MANÉVRE



Opakovanie: Zopakujte efekt jednej svojej vyloženej akčnej karty.

Nenávratná strata: Vráťte jednu zo svojich akčných kariet (vyložených na stole alebo v ruke) späť do krabice. Až do konca hry nebude k dispozícii.



Pohyb do L: Drak sa okamžite pohne ľubovoľným smerom po trase v tvare písmena L, t. j. o 2 polia ľubovoľným smerom vodorovne a o 1 pole zvisle alebo naopak.

Biela vlajka: Nasledujúci ťah v tomto kole sa preskočí. Ak sa tento manéver aplikuje na posledného hráča v danom kole, nemá žiadny účinok.



Pasca: Ľubovoľný rytier padne do pasce a vráti sa na štartovaciu pozíciu na svojej ceste.

Dvojitá ochrana: Umiestnite žetón štítu pod akúkoľvek figúrku rytiera. Aby drak tohto rytiera spálil, musí najprv spáliť štít (odstrániť jeho žetón) a až potom bude schopný spáliť samotného rytiera (odstrániť jeho figúrku z hry). To znamená, že na likvidáciu rytiera so štítom budete potrebovať dve karty Oheň. Ak sa tento manéver aktivuje znova vo chvíli, keď je žetón štítu v hre, presuňte ho pod iného rytiera.



Kráľovské jablká: Namiesto draka „zaútočí“ na postupujúcich rytierov princa, a to jablkami! Môžete posunúť jedného rytiera, ktorý sa nachádza najbližšie k tvrdzi, o 2 polia späť.

Padlý druh: Posily sú na ceste! Vráťte jedného už spáleného rytiera späť do hry na štartovaciu pozíciu na ľubovoľnej ceste. Táto doštička sa otáča na stranu s drakom až na konci kola. Ak je tento manéver aktivovaný vo chvíli, keď doteraz nebol spálený žiadny rytier, nemá žiadny účinok.



Rýchlik: Všetci hráči, ktorí v tomto kole zahrli kartu Pohyb a doteraz neprišli na ťah, môžu posunúť draka až o 4 polia. Drak sa ako obvykle pohybuje v smere šípku na zahranej karte Pohyb, ak je na aktuálnej karte pohybu kladné číslo, a opačným smerom, ak je toto číslo záporné.

Klamanie zraku: Drak si vymení pozíciu s rytierom najďalej od tvrdze.



Magnet: Ľubovoľný rytier sa pohne po svojej ceste až o 2 polia smerom k drakovi. Rytier nemôže svoju cestu opustiť. Ak na nej drak priamo nestojí, rytier sa zastaví na poli najbližšie k drakovi.

Kôň: Umiestnite žetón koňa pod akúkoľvek figúrku rytiera. Od tejto chvíle sa tento rytier pohybuje o jedno pole ďalej než ostatní (ak je na karte pohybu rytierov „0“, rytier s koňom sa pohne o 1). V prípade, že rytiera s koňom spáli drak, je odstránený aj žetón koňa. Ak sa tento manéver aktivuje znova vo chvíli, keď je žetón koňa v hre, presuňte ho pod iného rytiera.



KONIEC HRY

Hra pre pokročilých končí rovnako ako základná hra.



Red Cat Games LLC 51/1-14, Komitas Ave Jerevan 0014, Arménie

mail@redcatgames.am
www.RedCatGames.am

© 2023 Všetky práva vyhradené.



Hľadáte inšpiráciu? Chcete sa (nielen) o našich hrách porozprávať s ďalšími nadšenými hráčmi? Pripojte sa do skupiny „Hry nás bavia!“

Chýba vám komponent alebo máte nejaký poškodený? Napíšte nám na info@albi.sk a my vám zašleme náhradný!

Albi

Arthur Viennot

DRAČÍ STRÁŽČA

PRAVIDLÁ HRY
PRE POKROČILÝCH

Kooperatívna rodinná hra

PRÍPRAVA HRY

Príprava hry pre pokročilých sa riadi rovnakými pravidlami ako príprava základnej hry, až na zmeny v nasledujúcich krokoch:

1 Položte stredovú dosku s tvrdzou a princeznou na stôl. V prípade prvej hry otočte obojstranné okrajové dosky nahor stranou s riekami a tunelmi a priložte ich k stredovej doske, aby vznikol herný plán v tvare štvorca (pozri príklad nižšie). Vďaka tomu, že okrajové dosky môžete poskladať rozličným spôsobom, dosiahnete značnú variabilitu herného plánu. Je však potrebné dodržať nasledujúce pravidlá: všetky cesty, po ktorých sa pohybujú rytieri, musia viesť bez prerušenia k tvrdzi a štartovacie pozície všetkých rytierov sa musia nachádzať na okrajoch herného plánu.

Efekty riek a tunelov sú opísané nižšie v kapitole Herné dosky pre pokročilých.

4 Vyberte si akékoľvek 3 doštičky manévrov a položte ich vedľa herného plánu tak, aby bola vidieť strana so symbolom draka. Môžete hrať len s pokročilými manévrami, alebo s ľubovoľnou kombináciou základných a pokročilých manévrov. Viac sa o pokročilých manévroch dočítate na strane 4.

6 V hre pre pokročilých sa nepoužívajú žetóny dohovoru.



Príprava hry pre 3 hráčov s hernými doskami pre pokročilých a pokročilými manévrami.

PRIEBEH HRY

Po celú hru nesmiete vôbec rozprávať o svojich akciách! Prvý hráč môže len ukázať na jedného či viacerých rytierov, ktorých má v úmysle napadnúť, bez toho, že by čokoľvek povedal. Hra pre pokročilých prebieha rovnako ako základná hra.

HERNÉ DOSKY PRE POKROČILÝCH

Na herných doskách pre pokročilých sa nachádzajú rieky a tunely. Rieky majú vplyv na pohyb draka, zatiaľ čo tunely dokážu zmeniť pozície rytierov.

Rieky

Ak drak ukončí svoj pohyb na poli s riekou, prúd ho odnesie o jedno pole ďalej v smere prúdu (biele šípky na vodnom toku). Ak svoj pohyb ukončí na poslednom poli rieky, presunie sa na nasledujúce pole v smere prúdu (biele šípky). Na rytierov nemá prúd vplyv; môžu prekročiť rieku po moste a zastaviť sa na ňom.



Príklad 1: V tomto kole sa drak môže pohnúť až o 2 polia. Hráč zahrá kartu Pohyb s modrou šípkou a posunie draka o 2 polia doprava. Drak sa zastaví na druhom poli rieky, takže sa musí posunúť ešte o jedno pole v smere riečneho prúdu.



Príklad 2: V tomto kole sa majú rytieri pohnúť o 1 pole. Na ceste jedného z rytierov sa nachádza riek. Rytier vstúpi na most a zastaví sa tu, pretože jeho pohyb je na konci.

Tunely

Na hernom pláne sa nachádzajú 4 tunely označené rôznymi farbami; každý z nich má vchod a východ. Do tunelov môžu vojsť iba rytieri. Kedykoľvek rytier zakončí svoj pohyb (či už v dôsledku karty pohybu, alebo manévra) na vchode do tunela (označenom šípkou smerujúcou do vnútra tunela), automaticky doň vojde a objaví sa pri zodpovedajúcom východe (označenom šípkou s rovnakou farbou ukazujúcou von z tunela). Daný rytier bude od tejto chvíle pokračovať smerom k tvrdzi po novej ceste, aj keby sa na nej nachádzal už nejaký ďalší rytier. Ak rytier nezakončí svoj pohyb na vchode do tunela a len cezeň prejde, nevstúpi doň a pôjde ďalej po pôvodnej ceste. Rytieri sa nesmú pohybovať tunelmi opačným smerom (od východu ku vchodu).

Drak nemôže do tunelov vojsť a tunel sa v jeho prípade považuje za bežné pole.



Príklad 1: V tomto kole sa rytieri pohybujú o 2 polia dopredu. Jeden z rytierov zakončí svoj pohyb na vchode do zeleného tunela, takže sa ihneď presunie na jeho opačný koniec. Od tejto chvíle bude pokračovať k tvrdzi po novej ceste.



Príklad 2: Drak zakončí svoj pohyb na fialovom tuneli. Nemôže ho využiť, takže tu zostane a bude čakať na rytiera.

Manévry

Hra pre pokročilých obsahuje šesť nových manévrov draka a kontrujúcich manévrov rytierov. Manévry sa aktivujú a vyhodnocujú rovnako ako v základnej hre.

