

AKČNÉ KARTY

Efekt akčnej karty sa vyhodnotí vo chvíli, keď ju hráč otočí.



Pohyb: Posuňte draka v smere vybranej šípky. Musíte ho posunúť aspoň o jedno pole a maximálne o toľko polí, koľko je uvedených na karte pohybu draka. Pretože drak vie letať, ignoruje porast a môže sa pohybovať po hernom pláne bez ohľadu na ne. Ak je číslo na karte pohybu draka kladné, posuňte ho v smere vybranej farebnej šípky na karte Pohyb. Ak je toto číslo záporné, posuňte draka v opačnom smere. Drak sa môže nachádzať na jednom poli s rytiermi.



Oheň: Spáli všetko, čo sa nachádza na rovnakom poli ako drak. Spálených rytierov odstráňte z herného plánu.

Pozor! Ak zahráte túto kartu vo chvíli, keď drak stojí na niektorom zo štyroch polí tvrdze, spáli tvrdzu aj s princeznou a okamžite prehráte!

Manévry sa delia na základné a pokročilé (viac sa o nich dočítate v pravidlách pre pokročilých). V prvých hrách vám odporúčame používať základné manévry.

Manévry draka

Kontrujúce manévry rytierov

ZÁKLADNÉ MANÉVRY



Ohnivá guľa: Spálte všetko na jednom z polí, ktoré susedí stranou (nie rohom) s poľom, kde sa nachádza drak. Pozor, aby ste nespálili tvrdzu!

Pochod: Všetci rytieri sa okamžite pohnú o jedno pole vpred.



Viacfarebná šípka: Posuňte draka akýmkoľvek smerom, ako by ste zahráli kartu Pohyb ľubovoľnej farby.

Odhodenie: Každý hráč vyloží jednu kartu z ruky (vyberie kartu a položí ju do radu už zahrnutých kariet pred seba), bez toho, že by sa vyhodnotil jej efekt.



Princezná volá!: Drak sa okamžite vráti na jedno z polí tvrdze.

Ochrana pred ohňom: Rytieri sú až do konca aktuálneho kola imúnni voči útokom ohňom. Táto doštička sa otočí hore stranou s drakom až na konci kola.



Príklad kola

Dano, Peter, Vašo a Katka hrajú spolu. Dano, prvý hráč v danom kole, otočí dve karty pohybu: rytieri sa pohnú o 2 polia, drak až o 3. Hráči posunú všetkých rytierov o 2 polia vpred. Dano ukáže na rytiera, ktorého navrhuje v tomto kole napadnúť. Všetci si vyberú jednu kartu, ktorú chcú zahrnúť vo svojom ťahu. Vašo sa však



Manéver: Vyberte si jeden z dostupných manévrov a vyhodnotte jeho efekt.

Efekt manévra sa aktivuje vo chvíli, keď si hráč s vyloženou kartou Manéver vyberie jednu z doštičiek. Všetky doštičky manévrov sú obojstranné: na jednej strane je manéver draka a na druhej strane kontrujúci manéver rytierov. Keď vyhodnotíte drakov manéver, otočte doštičku a tiež ihneď vyhodnotte manéver rytierov. Nakoniec otočte doštičku opäť stranou s drakom hore, takže daný manéver budú môcť vo svojich ťahoch vykonať aj ostatní hráči (ak nie je v popise manévru uvedené niečo iné).

rozhodne svoj ťah preskočiť a vezme si do ruky všetky svoje zahrané karty. Dano ako prvý hráč otočí svoju kartu: červenú šípku. Vezme figúrku draka a premiestni ju o 2 polia doprava, čím sa drak ocitne na rovnakom poli s rytierom. Peter ako druhý hráč otočí svoju kartu: Oheň. Drak spáli rytiera na svojom poli a jeho figúrka sa odstráni z herného plánu. Pretože Vašo ako tretí hráč vynechal svoj ťah, je na rade Katka. Vybrala si žltú šípku a rozhodne sa drakom pohnúť o maximálny počet polí, t. j. o 3. V tejto chvíli kolo končí a Dano dá žetón prvého hráča Petrovi.



KONIEC HRY

Príbeh sa rýchlo spriada, hra pomaly končí. Vyplatilo sa vaše úsilie?

Hra môže skončiť niekoľkými spôsobmi:

Zvíťazíte, ak:

- drak spáli všetkých rytierov.
- A princezná s drakom žili šťastne, až... dokiaľ na honbu za pokladmi nevyrazili ďalší rytieri.

Prehráte, ak:

- aspoň jeden rytier prenikne do vnútra tvrdze.
- drak pri pohybe opustí herný plán.
- drak spáli tvrdzu aj s princeznou.

Ak už máte za sebou mnoho hier a efektívne používate svoje schopnosti, môžete hrať bez žetónov dohovoru, používať stranu herných dosiek pre pokročilých a zapojiť do hry nové manévry. Zaujalo vás to? Ďalšie podrobnosti nájdete v pravidlách pre pokročilých!



Návrh hry: Arthur Viennot
Manažér projektu: Anastasia Jermakova
Ilustrácie: Alena Kubíková
Spracovanie a sadzba: Lenka Dřížhalová
Produkcia SK verzie: Michaela Streitová
Zvláštne poďakovanie si zaslúžia:
Alexander Peškov a Jekatěrina Plužnikova.



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



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

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

albi

Arthur Viennot



DRAČÍ STRÁŽCA

PRAVIDLÁ HRY

Kooperatívna rodinná hra



HERNÝ MATERIÁL

- 1 stredová doska s tvrdzou
- 4 obojstranné okrajové dosky s cestami
- 1 žetón prvého hráča
- 10 figúrok rytierov
- 1 figúrka draka
- 11 plastových stojančekov
- 7 súprav akčných kariet s odlišnými rubmi (každú tvorí 6 kariet)
- 12 kariet pohybu (6 kariet rytierov, 6 kariet draka)
- 9 obojstranných doštičiek manévrov
- 2 žetóny efektov pokročilých manévrov
- 4 žetóny dohovoru
- 1 presýpacie hodiny

CIEL HRY

Všetci dohromady ovládajte draka, ktorý musí zastaviť rytierov blížiacich sa k tvrdzi. Vašou úlohou je spáliť všetkých rytierov a ochrániť princeznú.

PRÍPRAVA HRY

Pred prvou hrou opatrne vyberte všetky kartónové diely z rámečkov a zasuňte figúrky rytierov a draka do stojančekov.

Kde bolo, tam bolo, v jednej mohutnej tvrdzi žila krásna princezná. A túto tvrdzu strážil niekoľkohlavý drak (trojhlavý, možno aj šesťhlavý). Hovorilo sa, že v onej tvrdzi sa okrem princeznej nachádzajú aj poklady nesmiernej ceny.

A tak sa mnoho odvážnych, možno skôr chamtivých, rytierov a lupičov urýchlene vydalo na cestu, aby princeznú „zachránili“.

Drak a princezná spolu žili v pokoji a mieri, ale znenazdania sa vynorili hordy nevítaných hostí mieriacich k ich tvrdzi!

Drak zdvorilo a úpenlivo žiadal týchto cudzincov, aby nechali jeho a princeznú na pokoji, ale rytieri nepočúvali. Namiesto toho sa draka snažili prebodnúť kopijami alebo zasiahnúť šípami a hrozili dobytím tvrdze.

Keď sa dračie hlavy medzi sebou poradili, usúdili, že budú brániť princeznú do posledného dychu a všetkých útočníkov spália na popol.

Hordy nepriateľov sa blížia k tvrdzi zo všetkých strán. Ale drak nie je len tak niekto – má mohutné krídla, prenikavý zrak a spalujúci dych. Teraz sa musia všetky dračie hlavy dohodnúť, ktorým smerom sa vydať skôr...

- 1 Položte stredovú dosku s tvrdzou a princeznou na stôl. V prípade prvej hry otočte obojstranné okrajové dosky nahor stranou bez riek a tunelov a priložte ich k stredovej doske tak, aby vznikol herný plán v tvare štvorca (pozri príklad vpravo). 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.

Fungovanie druhej strany dosiek je vysvetlené v pravidlách pre pokročilých.

- 2 Vezmite figúrku draka a toľko rytierov, koľko je uvedených v nasledujúcej tabuľke:

3 hráči: 5 rytierov
4 hráči: 7 rytierov
5 hráčov: 9 rytierov
6–7 hráčov: 10 rytierov

Všetky figúrky rytierov náhodne rozmiestnite po jednej na rôzne štartovacie pozície na okrajoch herného plánu. Figúrku draka postavte na niektoré zo štyroch štvorcových polí tvrdze na stredovej doske.

- 3 Každému hráčovi dajte jednu súpravu 6 akčných kariet: 4 rôzne karty Pohyb so šípkami, 1 kartu Oheň a 1 kartu Manéver. Viac sa o akčných kartách dočítate na str. 5.
- 4 Vezmite 3 doštičky základných manévrov (s hviezdou v rohu) a položte ich vedľa herného plánu tak, aby bola vidieť strana so symbolom draka.



- 5 Rozdeľte karty pohybu na dve kôpky (karty rytierov – s prilbou, karty draka – s dračou hlavou) a oddelene ich zamiešajte.

- 6 Pripravte toľko žetónov dohovoru, koľko udáva nasledujúca tabuľka:

3 hráči: 1 žetón
4 hráči: 2 žetóny
5–6 hráčov: 3 žetóny
7 hráčov: 4 žetóny

Položte ich vedľa herného plánu spolu s presýpacími hodinami. Použijú sa iba vtedy, ak si chcete hru uľahčiť.

- 7 Hráč, ktorý naposledy prechádzal hustým lesom, sa stane prvým hráčom a vezme si jeho žetón.

PRIEBEH HRY

Počas hry sa nemôžete dohovárať s ostatnými hráčmi! Prvý hráč smie len ukázať na jedného či viacerých rytierov, na ktorých má v úmysle zaútočiť, bez toho, že by povedal jediné slovo. Ak ale ide o vaše prvé hry alebo hráte s deťmi, môžete použiť žetóny dohovoru, aby ste sa poradili o svojich akciách v aktuálnom kole. Na začiatku kola môže prvý hráč odhodiť jeden žetón dohovoru a otočiť presýpacie hodiny – budete mať 30 sekúnd na to, dohodnúť sa.

Hrá sa na niekoľko kôl, pričom v každom kole hráči vykonávajú svoje ťahy pozostávajúce z nasledujúcich krokov:

- 1 Hráč so žetónom prvého hráča otočí vrchnú kartu z oboch balíčkov kariet pohybu: jednu pre rytiera a jednu pre draka.

Karta pohybu rytierov určuje, o koľko polí sa v danom kole pohne každý rytier po svojej ceste. Okamžite presuňte všetkých rytierov smerom k tvrdzi o toľko polí, koľko je uvedených na karte. Pozor! Ak niektorý z rytierov prenikne do vnútra tvrdze, prehrávate!

Karta pohybu draka určuje maximálny počet polí, o koľko sa môže drak v danom kole pohnúť, kedykoľvek niektorý hráč vyhodnocuje kartu Pohyb. Drak sa môže pohnúť o menej polí, než koľko udáva karta, vždy je však povinný premiestniť sa aspoň o jedno pole. Ak karta obsahuje záporné číslo, musí sa drak vydať opačným smerom. Ak si napríklad vezmeme obrázok pri príprave hry, na pohyb draka v smere červenej šípky potrebujete zahrnúť kartu s modrou šípkou. **Ale pozor!** Ak sa drak pri pohybe dostane mimo herného plánu, hra končí vašou porážkou. Rytieri ani drak sa nemôžu pohybovať po uhlopriečke.

- 2 Prvý hráč mlčky ukáže na jedného či viacerých rytierov, na ktorých chce v danom kole zaútočiť.

- 3 Následne si všetci hráči vyberú jednu zo svojich akčných kariet a vyložia ju lícom dolu pred seba. Na začiatku hry majú hráči k dispozícii tri druhy akcií: Pohyb (4 karty), Oheň (1 karta) a Manéver (1 karta). Ďalšie informácie o efektoch jednotlivých kariet nájdete na nasledujúcej strane.

Ak si hráč praje preskočiť svoj ťah, povie to ostatným a vezme si všetky svoje doteraz zahraté karty späť do ruky.

- 4 Počínajúc prvým hráčom a ďalej v smere hodinových ručičiek budú hráči prichádzať na ťah. Otočia svoju vybranú akčnú kartu a vyhodnotia jej efekt. Vyložené karty zostávajú pred hráčom na stole lícom nahor. Vďaka tomu sa počet dostupných akcií v každom ťahu znižuje.

- 5 Keď všetci hráči odohrajú svoj ťah, dajte žetón prvého hráča nasledujúcemu hráčovi v smere hodinových ručičiek. Ak niekto nemá na konci kola v ruke žiadne karty, vezme si všetky svoje vyložené karty späť do ruky. Ak sa minú karty v balíčkoch pohybu, zamiešajte použité karty a vytvorte nové balíčky.



Príprava hry pre 3 hráčov so základnými doskami a základnými manévrami.