

AKČNÍ KARTY

Efekt akční karty se vyhodnotí ve chvíli, kdy ji hráč otočí.



Pohyb: Posuňte draka ve směru vybrané šipky. Musíte ho posunout alespoň o jedno pole a maximálně o tolik polí, kolik je uvedeno na kartě pohybu draka. Protože drak umí létat, ignoruje porost a cesty a může se pohybovat po herním plánu bez ohledu na ně. Jestliže je číslo na kartě pohybu draka kladné, posuňte ho ve směru vybrané barevné šipky na kartě Pohyb. Jestliže je toto číslo záporné, posuňte draka v opačném směru. Drak se může nacházet na jednom poli s rytíři.



Oheň: Sežehněte vše, co se nachází na stejném poli jako drak. Sežehnuté rytíře odstraňte z herního plánu.

Pozor! Jestliže zahrajete tuto kartu ve chvíli, kdy drak stojí na některém ze čtyř polí tvrze, sežehne tvrz i s princeznou a okamžitě prohráváte!

Manévry se dělí na základní a pokročilé (více se o nich dočtete v pravidlech pro pokročilé). V prvních hrách vám doporučujeme používat základní manévry.

Manévry draka

Kontrující manévry rytířů

ZÁKLADNÍ MANÉVRY



Ohnivá koule: Sežehněte vše na jednom z polí, které sousedí stranou (ne rohem) s polem, kde se nachází drak. Pozor, abyste nespálili tvrz!

Pochod: Všichni rytíři se okamžitě pohnou o jedno pole vpřed.



Vícebarevná šipka: Posuňte draka jakýmkoli směrem, jako byste zahráli kartu Pohyb libovolné barvy.

Odhození: Každý hráč vyloží jednu kartu z ruky (vybere kartu a položí ji do řady již zahráných karet před sebe), aniž by se vyhodnotil její efekt.



Princezna volá!: Drak se okamžitě vrátí na jedno z polí tvrze.

Ochrana před ohněm: Rytíři jsou až do konce stávajícího kola imunní vůči útokům ohněm. Tato destička se otočí nahoru stranou s drakem až na konci kola.



Příklad kola

Karel, Petr, Vašek a Katka hrají spolu. Karel, první hráč v daném kole, otočí dvě karty pohybu: rytíři se pohnou o 2 pole, drak až o 3. Hráči posunou všechny rytíře o 2 pole vpřed. Karel ukáže na rytíře, kterého navrhuje v tomto kole napadnout. Všichni si vyberou jednu kartu, kterou chtějí zahrát ve svém tahu. Vašek se však



Manévr: Vyberte si jeden z dostupných manévru a vyhodnoťte jeho efekt. Efekt manévru se aktivuje ve chvíli, kdy si hráč s vyloženou kartou Manévr vybere jednu z destiček.

Všechny destičky manévru jsou oboustranné: na jedné straně je manévr draka a na druhé straně kontrující manévr rytířů. Jakmile vyhodnotíte drakův manévr, otočte destičku a rovněž ihned vyhodnoťte manévr rytířů. Nakonec otočte destičku opět stranou s drakem nahoru, takže daný manévr budou moci ve svých tazích provést i ostatní hráči (není-li v popisu manévru uvedeno něco jiného).

KONEC HRY

Příběh se rychle spřádá, hra pomalu končí. Vyplatilo se vaše úsilí?

Hra může skončit několika způsoby:

Zvítězíte, pokud:

- drak sežehne všechny rytíře.

A princezna s drakem žili šťastně až... dokud na honbu za poklady nevyrazili další rytíři.

Prohrajete, pokud:

- alespoň jeden rytíř pronikne dovnitř tvrze.
- drak při pohybu opustí herní plán.
- drak sežehne tvrz i s princeznou.



Jestliže už máte za sebou spoustu her a efektivně používáte své dovednosti, můžete hrát bez žetonů domluvy, používat stranu herních desek pro pokročilé a zapojit do hry nové manévry. Zaujalo vás to? Další podrobnosti naleznete v pravidlech pro pokročilé!

Návrh hry: Arthur Viennot
Ilustrace: Alena Kubíková
Manažer projektu: Anastasia Jermakova
Produkce CZ verze: Michaela Streitová
Zpracování a sazba: Lenka Dřížhalová
Zvláštní poděkování si zaslouží:
Alexander Peškov a Jekatěrina Plužnikova.



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

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



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



Arthur Viennot



DRAČÍ STRÁŽCE

PRAVIDLA HRY

Kooperativní rodinná hra



HERNÍ MATERIÁL

- 1 středová deska s tvrzí
- 4 oboustranné herní desky s cestami
- 1 žeton prvního hráče
- 10 figurek rytířů
- 1 figurka draka
- 11 plastových stojánek
- 7 sad akčních karet s odlišnými ruby (každou tvoří 6 karet)
- 12 karet pohybu (6 karet rytířů, 6 karet draka)
- 9 oboustranných destiček manévrů (3 základní a 6 pokročilých)
- 2 žetony efektů pokročilých manévrů
- 4 žetony domluvy
- 1 přesýpací hodiny

CÍL HRY

Všichni dohromady ovládáte draka, který musí zastavit rytíře blížící se k tvrzí. Vaším úkolem je sežehnout všechny rytíře a ochránit princeznu.



Nechcete číst pravidla? Podívejte se na videonávod!

PŘÍPRAVA HRY

Před první hrou vyjměte opatrně všechny kartonové díly z rámečků a zasuňte figurky rytířů a draka do stojánek.

Bylo nebylo, v jedné mohutné tvrzí žila krásná princezna. A tuto tvrz střežil několikahlavý drak (tří-, možná i šestihlavý). Říkalo se, že v oné tvrzí se vedle princezny nachází i poklady nedozírné ceny.

A tak se mnoho odvážných, nejspíše i chamtivých, rytířů a lupičů urychleně vydalo na cestu, aby princeznu „zachránili“.

Drak a princezna spolu žili v klidu a míru, ale znenadání se vynořily hordy nevídaných hostů mířících k jejich tvrzí!

Drak zdvořile a úpěnlivě žádal tyto cizince, aby nechali jeho a princeznu na pokoji, ale rytíři neposlouchali. Místo toho se draka snažili probodnout kopími nebo zasáhnout šípy a hrozili dobytím tvrze.

Když se dračí hlavy mezi sebou poradily, usoudily, že budou bránit princeznu do posledního dechu a všechny útočníky spálí na popel.

Hordy nepřátel se blíží k tvrzí ze všech stran. Ale drak není jen tak někdo – má mohutná křídla, pronikavý zrak a spalující dech. Teď se musí všechny dračí hlavy dohodnout, kterým směrem se vydat dříve...

- 1 Položte středovou desku s tvrzí a princeznou na stůl. V případě první hry otočte oboustranné herní desky nahoru stranou bez řek a tunelů a přiložte je ke středové desce tak, aby vznikl herní plán ve tvaru čtverce (viz příklad vpravo). 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.

Fungování druhých stran desek je vysvětleno v pravidlech pro pokročilé.

- 2 Vezměte figurku draka a tolik rytířů, kolik je uvedeno v následující tabulce:

3 hráči: 5 rytířů
4 hráči: 7 rytířů
5 hráčů: 9 rytířů
6 – 7 hráčů: 10 rytířů

Všechny figurky rytířů náhodně rozmístíte po jedné na různé startovní pozice na okrajích herního plánu. Figurku draka postavte na některé ze čtyř čtvercových polí tvrze na středové desce.

- 3 Každému hráči dejte jednu sadu 6 akčních karet: 4 různé karty Pohyb se šipkami, 1 kartu Oheň a 1 kartu Manévr. Více se o akčních kartách dočtete na str. 5.

- 4 Vezměte 3 destičky základních manévrů (s hvězdou v rohu) a položte je vedle herního plánu tak, aby byla vidět strana se symbolem draka.



- 5 Rozdělte karty pohybu na dvě hromádky (karty rytířů – s helmou, karty draka – s dračí hlavou) a odděleně je zamíchejte.

- 6 Připravte tolik žetonů domluvy, kolik určuje následující tabulka:

3 hráči: 1 žeton
4 hráči: 2 žetony
5 – 6 hráčů: 3 žetony
7 hráčů: 4 žetony

Položte je vedle herního plánu spolu s přesýpacími hodinami. Použij se pouze tehdy, jestliže si chcete hru usnadnit.

- 7 Hráč, který naposledy procházel hustým lesem, si vezme žeton prvního hráče.



Příprava hry pro 3 hráče se základními deskami a základními manévry.

PRŮBĚH HRY

Během hry se nemůžete domlouvat s ostatními hráči! První hráč smí pouze ukázat na jednoho či více rytířů, na něž má v úmyslu zaútočit, aniž by řekl jediné slovo. Ovšem pokud se jedná o vaše první hry nebo hrajete s dětmi, můžete použít žetony domluvy, abyste se poradili o svých akcích v aktuálním kole. Na začátku kola může první hráč odhodit jeden žeton domluvy a otočit přesýpací hodiny – budete mít 30 vteřin na to dohodnout se.

Hra se hraje na jednotlivá kola, přičemž v každém kole se hráči střídají v tazích:

- 1 Hráč se žetonem prvního hráče otočí vrchní kartu z obou balíčků karet pohybu: jednu pro rytíře a jednu pro draka.

Karta pohybu rytířů určuje, o kolik polí se v daném kole pohne každý rytíř po své cestě. Okamžitě přesuňte všechny rytíře směrem k tvrzí o tolik polí, kolik je uvedeno na kartě. **Pozor!** Jestliže některý z rytířů pronikne dovnitř tvrze, prohráváte!

Karta pohybu draka určuje maximální počet polí, o kolik se může drak v daném kole pohnout, kdykoli některý hráč vyhodnocuje kartu Pohyb. Drak se může pohnout o méně polí, než kolik udává karta, vždy je však povinen přemístit se alespoň o jedno pole. Jestliže karta obsahuje záporné číslo, musí se drak vydat opačným směrem. Pokud si například vezmeme obrázek u přípravy hry, pro pohyb draka ve směru červené šipky potřebujete zahrát kartu s modrou šipkou. **Ale pozor!** Jestliže se drak při pohybu dostane mimo herní plán, hra končí vaší porážkou. Rytíři ani drak se nemohou pohybovat po úhlopříčce.

- 2 První hráč mlčky ukáže na jednoho či více rytířů, na něž chce v daném kole zaútočit.

- 3 Následně si všichni hráči vyberou jednu ze svých akčních karet a vyloží ji lícem dolů před sebe. Na začátku hry mají hráči k dispozici tři druhy akcí: Pohyb (4 karty), Oheň (1 karta) a Manévr (1 karta). Další informace o efektech jednotlivých karet naleznete na následující straně.

Jestliže si hráč přeje přeskočit svůj tah, řekne to ostatním a vezme si všechny své dosud zahrané karty zpět do ruky.

- 4 Počínaje prvním hráčem a dále po směru hodinových ručiček budou hráči přicházet na tah. Otočí svou vybranou akční kartu a vyhodnotí její efekt. Vyložené karty zůstávají před hráčem na stole lícem nahoru. Díky tomu se počet dostupných akcí v každém tahu zmenšuje.

- 5 Jakmile všichni hráči odehrají svůj tah, předejte žeton prvního hráče následujícímu hráči po směru hodinových ručiček. Jestliže někdo nemá na konci kola v ruce žádné karty, vezme si všechny své vyložené karty zpět do ruky. Pokud dojdou karty v balíčcích pohybu, zamíchejte použité karty a vytvořte nové balíčky.