

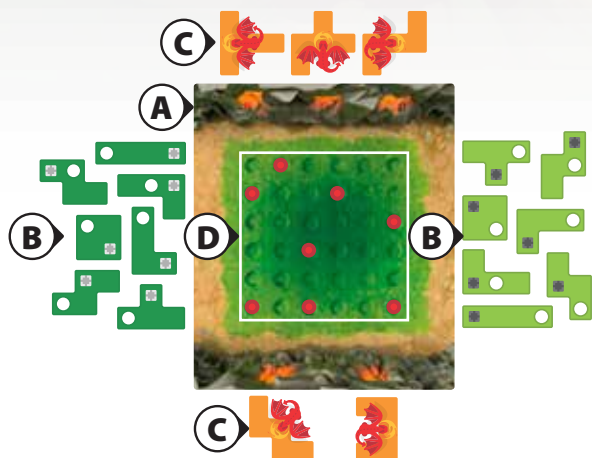
DRACI OHNIVÁCI

PRAVIDLA HRY

Ve hře Draci ohniváci je vaším cílem mít na konci hry největší království. Vaším úkolem bude rozšiřovat své území, přivolávat draky a vypálit království svého protivníče!

HERNÍ MATERIÁL A PŘÍPRAVA HRY

- Umístěte herní plán **(A)** doprostřed stolu.
- Každý hráč si vezme sadu 7 dílků království **(B)** ve stejné barvě, se kterými bude hrát.
- Umístěte náhodný dílek s drakem **(C)** před každé z 5 dračích doupat.
- Mladší hráč začne hru a umístí 4 dračí vejce na volná kulatá políčka (v centrální mřížce o velikosti 6x6) uprostřed herního plánu. Druhý hráč poté stejným způsobem umístí zbylá 4 vejce **(D)**.



JAK SE HRAJE

Počíná hráčem, který jako první umístil dračí vejce, se budou hráči střídát na tahu. V každém tahu na prázdná

políčka herního plánu umístíte dílek království dle pravidel níže.

Pokud žádný dílek království umístit nemůžete, je na tahu znovu váš protivník (i kdyby to znamenalo, že jeden hráč má více tahů po sobě).

UMIŠŤOVÁNÍ DÍLKŮ KRÁLOVSTVÍ (Příklad hry: tahy 1–12)

První dílek, který hráč umístí, musí překrýt čtvercové pole v rohu herního plánu. Každý další umístěný dílek musí opět buď překrýt jiné rohové pole, nebo se stranou dotýkat alespoň jednoho dříve umístěného dílku stejné barvy (bez ohledu na to, zda byl překryt drakem nebo ne).



Za každý dílek království umístěný na herní plán můžete na konci hry získat až 5 bodů: 1 za každé ze 4 polí dílku a 1 další bod za hrad.

Když umístíte dílek království přes dračí vejce, musíte provést další, zvláštní akci.

ZVLÁŠTNÍ AKCE

Rozbití vejce (Příklad hry: tah 6)

Když umístíte dílek království přes dračí vejce, aniž by se vejce objevilo v díře v dílku, je dračí vejce rozbito **(6a)**. Odeberte rozbité vejce z herního plánu a umístěte jej před sebe **(6b)**, za tuto akci na konci hry ztratíte 1 bod.

Přivolání draka (Příklad hry: tahy 4, 7, 8, 10, 11)

Když umístíte dílek království přes dračí vejce tak, že se vejce objeví v díře v dílku, je přivolán drak **(4a, 7a, 8a, 10a, 11a)**. Hráč, který umístil takový dílek, musí vzít první dostupný dílek s drakem v řadě (doupě 1 -> doupě 2 -> doupě 3 -> doupě 4 -> doupě 5). Umístěte dílek s drakem dle pravidel níže **(4b, 7b, 10b, 11b)**, nebo jej vyřadte ze hry, pokud dílek nemůže být dle pravidel umístěn **(8b)**.

Každý drak musí překrýt 5 polí dříve umístěných dílků království (vašeho protivníka, vašich vlastních nebo kombinaci obou). Je-li to možné, dílky s drakem musíte umístit, i kdyby překrýly vaše vlastní dílky království **(7b)**. Pole království a hrady překryté dílkem s drakem mají hodnotu 0 bodů.

Jakmile všichni draci opustí svá doupat, hra pokračuje dále bez přivolávání draků.



1

5 0

1 1 1
1 1 1
-1

2

5 5

1 1 1 1
1
-1

3

10 5

1 1 1 1
1
-1

4

4 10

1 1 1 1
1
-1

5

9 10

1 1 1 1
1
-1

6

9 14

1 1 1 1
1
-1

7

13 9

1 1 1
1 1 1
-1

8

13 14

1 1 1
1 1 1
-1

9

18 14

1 1 1
1 1 1
-1

10

11 19

1 1 1 1
1 1 1
-1 -1

11

16 13

1 1 1
1 1 1
-1

12

16 18

1 1 1
1 1 1
-1

KONEC HRY

Jakmile ani jeden z hráčov nemôže dle pravidiel umiestniť dielik kráľovstvá, hra skončí.

Spočítajte si své body nasledovne:

- Každé pole kráľovstvá, ktoré není prekryto drakom, má hodnotu +1 bod.
- Každý hrad, ktorý není prekryt drakom, má hodnotu +1 bod.
- Každé rozbité dračí vejce má hodnotu -1 bod.
- Pole dílků kráľovstvá a hrady prekryté drakom majú hodnotu 0 bodů.

Hráč s najvyšším součtem bodů se stává vítězem hry.

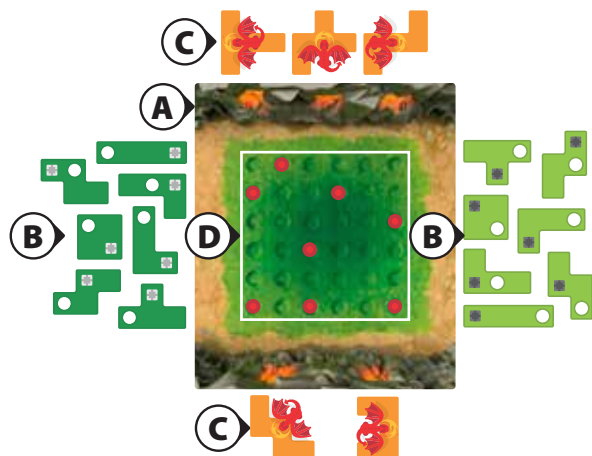
PRAVIDLÁ HRY



V hre Draci ohniváci je vaším cieľom mať na konci hry najväčšie kráľovstvo. Vašou úlohou bude rozširovať svoje územie, privolať drakov a vypáliť kráľovstvo svojho protivníka!

HERNÝ MATERIÁL A PRÍPRAVA HRY

- Umiestnite herný plán (A) doprostred stola.
- Každý hráč si vezme sadu 7 dielikov kráľovstiev (B) v rovnakej farbe, s ktorými bude hrať.
- Umiestnite náhodný dielik s drakom (C) pred každý z 5 dračích brlohov.
- Mladší hráč začne hru a umiestni 4 dračie vajcia na voľné guľaté políčka (v centrálnej mriežke o veľkosti 6x6) uprostred herného plánu. Druhý hráč potom rovnakým spôsobom umiestni zvyšné 4 vajcia (D).



AKO SA HRÁ

Počnúc hráčom, ktorý ako prvý umiestnil dračie vajce, sa budú hráči na ťahu striedať. V každom ťahu na prázdne políčka herného plánu umiestnite dielik kráľovstva podľa pravidiel nižšie.

Pokiaľ žiadny dielik kráľovstva umiestniť nemôžete, je na ťahu znova váš protivník (aj keby to znamenalo, že jeden hráč má viac ťahov za sebou).

UMIESTŇOVANIE DIELIKOV KRÁĽOVSTVA (Príklad hry: ťahy 1-12)

Prvý dielik, ktorý hráč umiestni, musí prekryť štvorcové pole v rohu herného plánu. Každý ďalší umiestnený dielik musí opäť buď prekryť iné rohové pole, alebo sa stranou dotýkať aspoň jedného skôr umiestneného dielika rovnakej farby (bez ohľadu na to, či bol prekrytý drakom alebo nie).



Za každý dielik kráľovstva umiestnený na hernom pláne môžete na konci hry získať až 5 bodov: 1 za každé zo 4 polí dielika a 1 ďalší bod za hrad.

Keď umiestnite dielik kráľovstva cez dračie vajce, musíte vykonať ďalšiu, zvláštnu akciu.

ZVLÁŠTNE AKCIE

Rozbitie vajca (Príklad hry: ťah 6)

Keď umiestnite dielik kráľovstva cez dračie vajce, bez toho aby sa vajce objavilo v diere v dieliku, je dračie vajce rozbité (6a). Odoberte rozbité vajce z herného plánu a umiestnite ho pred seba (6b), za túto akciu na konci hry stratíte 1 bod.

Privolanie draka (Príklad hry: ťahy 4, 7, 8, 10, 11)

Keď umiestnite dielik kráľovstva cez dračie vajce tak, že sa vajce objaví v diere v dieliku, je privolaný drak (4a, 7a, 8a, 10a, 11a). Hráč, ktorý umiestnil taký dielik, musí vziať prvý dostupný dielik s drakom v rade (brloh 1 -> brloh 2 -> brloh 3 -> brloh 4 -> brloh 5). Umiestnite dielik s drakom podľa pravidiel nižšie (4b, 7b, 10b, 11b), alebo ho vyradte z hry, pokiaľ dielik nemôže byť podľa pravidiel umiestnený (8b).

Každý drak musí prekryť 5 polí skôr umiestnených dielikov kráľovstva (vášho protivníka, vašich vlastných alebo kombináciou oboch). Ak je to možné, dieliky s drakom musíte umiestniť, aj keby prekryli vaše vlastné dieliky kráľovstva (7b). Polia kráľovstva a hrady prekryté dielikom s drakom majú hodnotu 0 bodov. Len čo všetky draky opustia svoje brlohy, hra pokračuje ďalej bez privolávania drakov.



KONEC HRY

Len čo ani jeden z hráčov nemôže podľa pravidiel umiestniť dielik kráľovstva, hra skončí.

Spočítajte si svoje body nasledovne:

- Každé pole kráľovstva, ktoré nie je prekryté drakom, má hodnotu +1 bod.
- Každý hrad, ktorý nie je prekrytý drakom, má hodnotu +1 bod.
- Každé rozbité dračie vajce má hodnotu -1 bod.
- Polia dielikov kráľovstva a hrady prekryté drakom majú hodnotu 0 bodov.

Hráč s najvyšším súčtom bodov sa stáva víťazom hry.



SGM 505-A



SGM 505-B



SGM 505-C



SGM 505-D



SGM 505-E



SGM 505-F



SGM 505-G



SGM 505-H



SGM 505-I



SGM 505-J



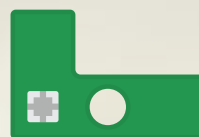
SGM 505-K



SGM 505-L



SGM 505-M



SGM 505-N



SGM 505-O



SGM 505-P



SGM 505-Q



SGM 505-R



SGM 505-S



SGM 505-T



© 2019 - 2020 Concept, game design & artwork: SMART - Belgium.
 All rights reserved.
 Gameplay by STUDIO SMART
 Original product name: Dragon Inferno
 SMART nv Neerveld 14, 2550 Kontich, Belgium
 info@smart.be
 www.smartgames.eu

dc: 20220415 Made in China



MINDOK

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

mindok.cz
 /hry.mindok
 /hry.mindok