

Haba_306401 Král kostek

Strategická hra s kostkami pro 2 – 4 hráče od 8 let.

Délka hry: 45 min. a víc

Autor hry: Nils Nilsson

Ilustrace: Gus Batts

Je to splněný sen! Proměnili jste své království ze smutné pustiny v místo se zářivou a prosperující budoucností. Trpaslíci, elfové, víly, gnómové a lidé se spojili, aby žili ve vašem království v míru. Ale království začíná být přeplněné – je třeba osídlit nové pozemky! Budete potřebovat dovednosti a štěstí, abyste hodili kostkami a získali nejlepší území. Trpaslíci vědí, která území jsou obzvláště výnosná, elfové sbírají drahokamy, víly odhánějí draky, gnómové dobývají cizí území a lidé vyjednávají ty nejlepší pozemkové smlouvy. Hráč, který dokáže zajistit nejlepší území a nejvíce drahokamů, bude korunován jako Král kostek.

Obsah hry

Herní deska složená ze 2 částí

Každá část zobrazuje 15 krajinných políček.



30 dílků hradu

Každý dílek hradu zobrazuje na přední straně určitý typ krajiny. Každý typ krajiny je na herní desce zobrazen dvakrát. Zadní strana všech dílků hradu je stejná.

Přední strana (2x):



Zadní strana:



60 karet občanů

Karty jsou rozděleny do 5 balíčků po 12 kartách:

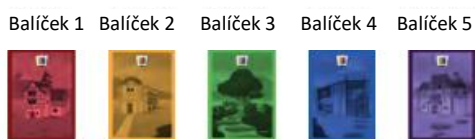
Přední strana

...zobrazuje efekty a symbol žolíka (horní okraj) a také podmínky kostky (spodní okraj).



Zadní strana

... se ve hře používá jako superžolík (symbol nahoře uprostřed).



Důležité:

Různé barvy zadní strany balíčků se používají pouze pro snadnější třídění a ve hře nehrají roli!

4 přehledové karty

... jsou stejné na obou stranách a ukazují skóre na konci hry.



18 bílých drahokamů

6 zlatých drahokamů

6 kostek

15 dračích ohňů

64 hráčských žetonů

... 16 pro každého hráče, ve fialové, žluté, tyrkysové a černé barvě.



Příprava hry

Umístění dílků na herním plánu a počet a počáteční umístění dračích ohňů se mění v závislosti na počtu hráčů. Pomocí následujících ilustrací připravte hru pro správný počet hráčů.

1. Položte **dvě části herní desky** jako mapu doprostřed stolu, podle počtu hráčů.
2. **Políčka s dračím ohněm** na mapě překryjte dílky hradu a dračím ohněm. Vyhledejte dílky hradu, které odpovídají **políčku s dračím ohněm** a umístěte je na odpovídající území na mapu lícem dolů (stranou s hradem nahoru) a poté na ně položte dračí oheň.

4 hráči:



3. Položte všechny **zbylé dračí ohně** do společné zásoby vedle mapy.
4. Zamíchejte **zbývající dílky hradu** a položte je lícem dolů vedle mapy jako společnou zásobu. Poté si vytáhněte **2 náhodné dílky hradu** a vložte je zpět do krabice od hry, **aniž byste se na ně dívali**.

Poznámka: Nikdo nesmí vědět, jaké dílky hradu byly ze hry odstraněny!

5. Umístěte **6 bílých a 4 zlaté drahokamy** přímo na odpovídající políčka podle obrázku k přípravě hry.
6. Každý hráč obdrží **jeden bílý drahokam**, který si položí před sebe.
7. Všechny zbývající drahokamy položte vedle mapy jako společnou zásobu.
8. Každý hráč si navíc zvolí svou barvu a položí si **barevné žetony (16 žetonů)** a barevnou **přehledovou kartu** před sebe.
9. Zbylé žetony a přehledové karty, které nejsou potřeba, vraťte zpět do krabice od hry.
10. Roztřídte **karty občanů** podle typů (viz. Obsah hry) a zamíchejte každou hromádku zvlášť. Poté položte **5 hromádek lícem nahoru do řady** nad herní desku. Vrchní karta v každém balíčku by měla být viditelná. Těchto 5 karet otočených lícem nahoru tvoří **dobírací karty**.

Poznámka: Položte balíčky karet nejlépe tak, aby ukazovaly panoramatický obrázek. Pořadí sice není při hře důležité, ale karty jsou uspořádány zleva doprava podle obtížnosti a síly efektu.

11. Kostky určí, kdo z hráčů bude začínat: každý hodí najednou všemi 6 kostkami. Ten, komu padne nejvíce šestek, začíná hrát.

3 hráči:



2 hráči:



Varianta: Později, až budete mít se hrou více zkušeností, můžete rozprostřít dílky území rozdílně a rozmístit dračí ohně a drahokamy náhodně nebo libovolně podle sebe.



Poznámka: Krajinná políčka na hrací desce ukazují také malé symboly, díky kterým se nemusíte pokaždé dívat do pravidel. Tyto symboly nejsou pro zbytek hry potřebné.

Průběh hry

"Pojďme – jsou tu nové země k osídlení!"

Hráči se střídají ve směru hodinových ručiček. Začínající hráč zahajuje hru.

Kolo se skládá ze 3 fází:

Fáze 1: Hod kostkou

Fáze 2: Kontrola výsledku hodu kostkou

Fáze 3a: Použití karty občana nebo

Fáze 3b: Dračí poplach

Fáze 1: Hod kostkou

Čí pomoc byste si přáli tentokrát?

agatinsvet.cz - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy

kamenné prodejny: Praha 4 / 6 / 8 / 9 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové

Vezměte šest kostek a pokuste se hodit takový výsledek, který potřebujete k získání jedné z karet občana z nabídky. Platí následující pravidla:


- Hodit můžete maximálně třikrát (takže jsou povolena dvě opakování).
- Před dalším hodem se můžete rozhodnout, které kostky si ponecháte a kterými hodíte znovu.
- Můžete přestat házet a použít kostky vržené před třetím hodem, ale cokoli, co padne po třetím hodu, si musíte ponechat.

Poznámka: Je možné, že v jedné nebo více hromádkách již nezbydou žádné karty. To není problém a můžete normálně pokračovat ve hře.

Fáze 2: Kontrola výsledku hodu kostkou

"Hej ty – ano ty!"

Pokud můžete splnit **podmínky jedné karty občana** z nabídky, **vezměte si tuto kartu občana a položte ji lícem nahoru** před sebe, poté pokračujte *Fází 3a: Použití karty občana*.

Pokud můžete splnit **podmínky více karet občana** z nabídky, musíte se rozhodnout pouze pro **jednu z nich**. Pokud nemůžete svým výsledkem v hodu kostkou splnit podmínky **žádné karty občana** z nabídky karet, vezměte si **libovolnou kartu občana** z vyložených karet a položte ji **lícem dolů** před sebe (tak, aby byla viditelná strana se superžolíkem ). Přejděte k *Fázi 3b: Dračí alarm*.

Poznámka: Všechny podmínky kostek jsou podrobně vysvětleny na konci pravidel.

Chcete-li zlepšit svůj výsledek v kostkách, můžete použít kartu občana, kterou jste již získali. Použijte karty občana (tento krok můžete ignorovat během prvního tahu).

Použití karet občana

Se 2 kartami občana, které se k sobě hodí, můžete rozšířit výsledek hodu kostkou o další fiktivní kostku s určitou hodnotou a barvou.

Každá karta je označena nahoře uprostřed symbolem žolíku.



Příklad symbolu žolíku na přední straně

Přední strana ukazuje kostku v **určité** barvě a s určitým číslem.



Příklad symbolu žolíku na zadní straně (superžolíka)

Zadní strana ukazuje kostku v **libovolné** barvě a s libovolným číslem (superžolíka).

- Ze své osobní zásoby můžete odhodit **dvě karty občana** se shodnými symboly žolíku ve **stejně barvě a se stejným číslem**. Přidejte fiktivní kostku s odpovídajícím číslem a barvou k vašemu aktuálnímu výsledku hodu kostkou.
- **Superžolíka** na zadní straně karty může být v **jakékoliv barvě nebo čísle na kostce**. Můžete jej použít v kombinaci s jakýmkoliv žolíkovým symbolem na přední straně karty občana.
- Pokud máte dokonce **dva superžolíky**, lze je kombinovat s kostkou v **libovolné barvě a s libovolným číslem**.

Důležité: 2 karty musíte vždy odhodit ze své osobní zásoby. Superžolíka má „pouze“ tu výhodu, že jej lze použít jako libovolnou barvu a číslo.

Poznámka: Samozřejmě můžete také odhodit 4 nebo více karet a přidat 2 nebo více fiktivních kostek s odpovídajícím číslem a barvou ke svému výsledku v kostce.

Poznámka: Pokud s výsledkem na kostkách splníte podmínky karty občana, **musíte** si daného občana vzít. Nemůžete se dobrovolně rozhodnout pokračovat ve *Fázi 3b: Dračí alarm*. To samozřejmě platí pouze pro původní výsledek na kostkách z Fáze 1. Nejste nuceni používat kartu občana jako žolíka.

Příklad:

Michi hodil třikrát kostkou a kostky ukázaly tento výsledek:



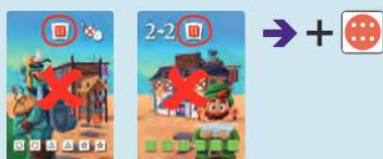
Chtěl by si vzít následující kartu občana z balíčku 3:



Aby ale Michi splnil podmínky kostek, chybí mu „6“ v libovolné barvě. Naštěstí má již Michi u sebe nasbíraný tyto karty občanů:



Může odhodit kartu lotra a kartu statkáře. Tak přidá ke svému výsledku hodu kostkou jednu červenou 6:



Michi by mohl také kombinovat a odhodit kartu superžolíka a jeden ze dvou červených žolíků se 6:



Může také odhodit oba superžolíky s červenou 6:



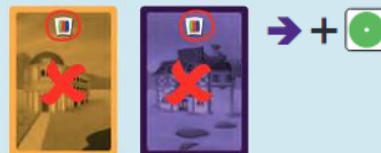
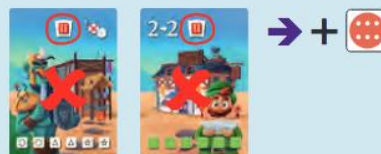
Michi vrátí odhozené karty občanů do krabice od hry a pokračuje Fází 3a.

Dokonce i v případě následujícího výsledku by Michi mohl splnit podmínky kostek pro balíček 3 tak, že by odhodil lotra a statkáře pro červenou 6 a pak by odhodil dva superžolíky pro 1 (v libovolné barvě).

Výsledek kostky:



Požadovaná karta občana z balíčku:



Fáze 3a: Použití karty občana

"Děkuji mnohokrát!"

Položte před sebe získanou kartu občana **lícem nahoru**. Oblast před vámi je vaše osobní hráčská oblast. Je viditelná pro všechny hráče. Nesmíte skrývat žádné karty, žetony, drahokamy nebo dračí ohně. Poté proveďte všechny efekty **nově získané** karty občana.

Poznámka: Karty v balíčku se liší především s ohledem na podmínky kostky (spodní část karty) a symbolem žolíka (uprostřed nahoře). Efekty (vlevo nahoře a vpravo nahoře) všech karet v balíčku jsou až na několik výjimek stejné.

Balíček 1: Nevrlý obchodník

"Mám co nabídnout... můžeme smlouvat?"



Stručné vysvětlení:

- Vytáhněte si 1, 2 nebo 3 dílky hradu, položte 1 z nich
- Pokud * = 3 → vezměte si drahokam ze zásoby

V závislosti na tom, kolik podmínek kostek jste na této kartě splnili, vezměte **1, 2 nebo dokonce 3 dílky hradu** ze společné zásoby a otočte je (budou viditelné pro všechny hráče). **Vyberte jednu** z nich a poté zamíchejte **ostatní lícem dolů** do společné zásoby.

Položte **vybraný dílek hradu** lícem nahoru na **prázdné políčko odpovídajícího typu**. Navrch položte jeden svůj žeton. **Volná území** jsou políčka, na kterých **nejsou dílky hradu**.

Pokud je na políčku drahokam, vezměte si ho a položte si ho k sobě.

Pokud jste splnili všechny podmínky kostek (všechny kostky až po symbol malého drahokamu), získáváte **navíc jeden drahokam** ze společné zásoby a položíte si ho k sobě.

Poznámka: Na začátku hry jsou ve společné zásobě dva zlaté drahokamy a několik bílých drahokamů. Jakmile budou odebrány zlaté drahokamy, dostanete při splnění této karty pouze bílé drahokamy.
V nepravděpodobném případě, že v zásobě již nebudou žádné drahokamy, nezískáte bohužel nic.

Balíček 2: Arogantní zlodějka

„Pssst.... mrkni na tohle!“

V tomto balíčku jsou dva různé efekty: Ukrást kartu občana nebo ukrást drahokam.



Stručné vysvětlení:

- Vytáhněte si 2 dílky hradu, položte 1 z nich
- Ukradněte 1 kartu občana lícem nahoru jinému hráči

Vytáhněte 2 dílky hradu ze společné zásoby a otočte je (budou viditelné pro všechny hráče). **Vyberte si jeden z nich a druhý** zamíchejte lícem dolů zpět do společné zásoby.

Položte **vybraný dílek hradu** lícem nahoru na **prázdné políčko odpovídajícího typu**. Navrch položte jeden svůj žeton. **Volná území** jsou políčka, na kterých **nejsou dílky hradu**.

Pokud je na políčku drahokam, vezměte si ho a položte si ho k sobě. Kromě toho můžete **kterémukoli z ostatních hráčů ukrást jakoukoli kartu občana otočenou lícem nahoru** a umístit si ji k sobě.

Poznámka: Nesmíte ukrást superžolíka!



Stručné vysvětlení:

- Vytáhněte si 1 dílek hradu a položte ho
- Ukradněte 1 libovolný drahokam jinému hráči

Vytáhněte 1 dílek hradu ze společné zásoby a otočte ho (bude viditelný pro všechny hráče).

Položte **vybraný dílek hradu** lícem nahoru na **prázdné políčko odpovídajícího typu**. Navrch položte jeden svůj žeton. **Volná území** jsou políčka, na kterých **nejsou dílky hradu**.

Pokud je na území drahokam, vezměte si ho a položte si ho k sobě. Kromě toho můžete **kterémukoli z ostatních hráčů ukrást jeden drahokam (zlatý nebo bílý)** a umístit si ho k sobě.

Balíček 3: Zaneprázdněná drakobijka

"Drak sem, drak tam, drak – pryč!"



Stručné vysvětlení:

- Nahraďte jeden libovolný dračí oheň svým hráčským žetonem
- Na konci hry +4 body za nejvíce dračích ohňů

Nahradte **jakýkoli dračí oheň** na mapě svým **vlastním hráčským žetonem** z vašich osobních zásob. **Položte si dračí oheň k sobě.** Pokud je políčku území drahokam, vezměte ho a položte si ho také k sobě.

Poznámka: Na konci hry získá hráč, který má nejvíce dračích ohňů, 4 body navíc. Při remíze získají všichni hráči 4 body navíc.

Poznámka: Otazník připomíná, že můžete porazit jakéhokoliv draka na mapě. *Elfové umí létat.*

Balíček 4: Agresivní lotr

"Hmpf... útok!"



Stručné vysvětlení:

- Nahradte nejbližší sousední žeton jiného hráče vaším vlastním žetonem

Nahradte **nejbližší sousední žeton** jiného hráče vaším **vlastním žetonem** ze své zásoby. Vraťte žeton jeho majiteli.

„**Nejbližší sousední žeton**“ v tomto případě znamená, že můžete **nahradit pouze žetony, které sousedí** s vašimi žetony (tj. o 1 pole dále).

Pokud **nejsou žádné sousední žetony**, můžete **nahradit žeton, který je vzdálen 2 pole od vašeho žetonu**. Pokud nejsou žádné žetony vzdáleny o 2 pole, můžete vyměnit pouze žeton, který je vzdálený 3 pole atd.

Poznámka: Vykřičník vám připomíná, že záleží na tom, kde na mapě je žeton druhého hráče. Gnómové jsou poměrně líní, takže necestují daleko.

Poznámka: Pokud jste na mapu neumístili žádný z vašich žetonů, všechny hráčské žetony na mapě jsou vám „nejblíže“.

Balíček 5: Chamtivý statkář

"Ano, přesně tak, podepište se prosím zde."



Stručné vysvětlení:

- Vytáhněte 2 dílky hradu a oba je položte na mapu.

Vytáhněte **2 dílky hradu** ze společné zásoby a otočte je. **Položte oba dílky hradu** lícem nahoru na **prázdňá políčka odpovídajícího typu**. Navrch položte jeden svůj žeton. **Volná území** jsou políčka, na kterých **nejsou dílky hradu**.

Pokud jsou na území drahokamy, vezměte si je a položte si je k sobě.

Poznámka: Pokud potřebujete víc dílků hradu než je ve společné zásobě, vytáhněte si jich co nejvíce.

Příklad balíčku 1:



Nadine hodila při svém třetím hodu 5 červených kostek. Tím byla splněna podmínka kostek. Nadine by si mohla vytáhnout 2 dílky hradu a položit na mapu jeden z nich.

Ale ona chce získat další drahokam ze zásoby!

Odhodí dvě své karty občana se shodným symbolem žolíku, čímž získává další červenou kostku. To splňuje podmínky kostky. Vezme si 3 dílky hradu, položí na mapu 1 z nich a navíc si vezme bílý drahokam ze společné zásoby (zlaté drahokamy zde již bohužel nejsou).

Příklad balíčku 4:



Chrissy by ráda dobyla území, které patří **Nicovi**.

Nicovy hráčské žetony jsou však všechny vzdáleny o 2 pole od žetonů **Chrissy**.

Michiho žetony jsou vzdáleny o 3 pole od **Chrissy**. Dva z žetonů **Nadine** sousedí s žetony **Chrissy**. **Chrissy** proto nemá jinou možnost než nahradit jeden ze dvou žetonů **Nadine**.

Fáze 3b: Dračí poplach

Pokud jste nebyli schopni splnit **některou z podmínek kostek** na obrázku, již jste si vzali **kartu hradu dle vlastního výběru** z nabídky a umístili ji **lícem dolů** do své hráčské oblasti. Tuto kartu můžete později použít jako superžolík.

Vytáhněte si také dílek hradu ze společné zásoby a **otočte jej**.

Umístěte dílek hradu lícem nahoru na **prázdné pole území odpovídajícího typu**. Navrch položte dračí oheň ze společné zásoby.

Volná území jsou políčka, na kterých nejsou dílky hradu.

Pokud je na políčku drahokam, zůstane tam, dokud hráč nevyžene tento dračí oheň drakobijkou (balíček 3).

Poznámka: V nepravděpodobném případě, že ve společné zásobě již nejsou žádné dračí ohně, musíte umístit dračí oheň ze své osobní zásoby. Pokud nemáte dračí oheň, umístěte dračí oheň od kteréhokoli jiného hráče.

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy na konci Fáze 3 již nejsou ve společné zásobě žádné dílky hradu a kromě 2 políček jsou všechna území na mapě obsazena.

Počítání bodů

Nyní si každý hráč spočítá své body:

- **3 body** za **každý hrad, který vlastní v největším propojeném území**. Pokud má hráč více území stejné velikosti, pouze jedno z nich se počítá jako největší území.
- **1 bod** za **každé obsazené políčko mimo toto území**.
- **4 body** pro hráče, který má u sebe **nejvíce dračích ohňů**. Pokud má více hráčů stejný počet dračích ohňů, všichni tito hráči získávají 4 body.
- **3 body** za **každý zlatý drahokam**, který hráč vlastní.
- **2 body** za **každý bílý drahokam**, který hráč vlastní.

Příklad počítání:

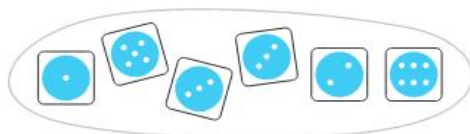


Hráč, který získal nejvíce bodů vítězí a je korunován na Krále kostek. V případě že je výsledek nerozhodný, vítězí hráč s nejvíce dračími ohni. Pokud je i nadále výsledek nerozhodný, vítězí tito hráči společně.

Důležité: Pokud hráč položil 16 svých žetonů a potřebuje umístit další žeton, okamžitě se stává vítězem hry.

PŘEHLED KARET

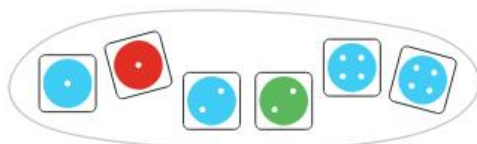
Podmínky kostek



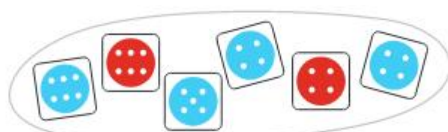
Tolik kostek, kolik je zobrazeno na kartě, musí být v zobrazené barvě.



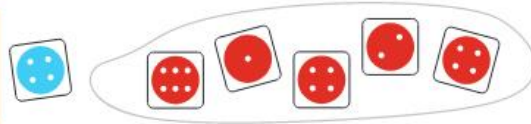
Tolik kostek, kolik je zobrazeno na kartě, musí ukazovat zobrazené číslo.



Váš výsledek hodu kostkami musí vytvořit číselné dvojice nebo skupiny. Každý symbol představuje číslo podle vašeho výběru. Různé symboly nemohou představovat stejné číslo. Můžete se rozhodnout, které číslo bude představovat jaký symbol. Počet kostek na kartě ukazuje, kolik kostek je potřeba.



Součet všech kostek se musí rovnat nebo být větší než uvedená hodnota.



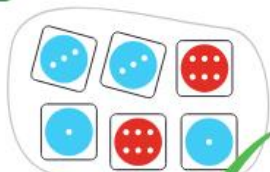
Součet všech **červených** kostek se musí rovnat nebo být větší než uvedená hodnota.



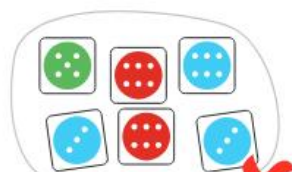
Součet červených kostek musí být **větší než** celková hodnota modrých kostek, která musí být zároveň **větší než** celková hodnota zelených kostek.



$12 > 5 > 1$ OK



$12 > 6 > 0$ OK



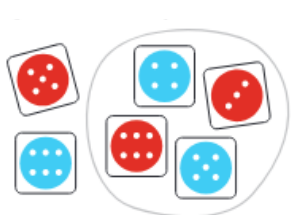
$12 = 12 > 5$ NOT OK



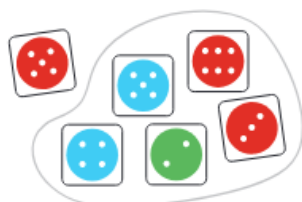
Musíte být schopni vytvořit řadu čísel na tolika kostkách, kolik jich je uvedeno na obrázku, tj. čísla která padnou na kostce musí být po sobě jdoucí. To znamená, že hozená čísla musí následovat za sebou bez mezer.

V tomto specifickém případě se jedná o podmínky kostek balíčku 1 a můžete vytvořit řadu z kostek 4, 5 a 6.

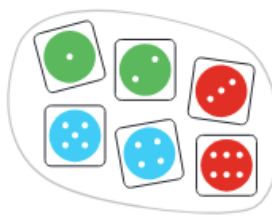
Pokud sestavíte řadu čísel se 6 kostkami, získáte také jeden drahokam ze společné zásoby.



* = 1



* = 2



* = 3 a jeden drahokam ze zásoby

	Chrissy	Michi	Nico	Nadine
	3 x 3 body = 9 bodů	3 x 3 body = 9 bodů	5 x 3 body = 15 bodů	2 x 3 body = 6 bodů
	5 x 1 bod = 5 bodů	3 x 1 bod = 3 body	1 x 1 bod = 1 bod	4 x 1 bod = 4 body
	0 dračích ohňů = 0 bodů	1 dračí oheň = 0 bodů	2 dračí ohně = 4 body	1 dračí oheň = 0 bodů
	1 x 3 body = 3 body	0 x 3 body = 0 bodů	0 x 3 body = 0 bodů	3 x 3 body = 9 bodů
	0 x 2 body = 0 bodů	4 x 2 body = 8 body	0 x 2 body = 0 bodů	2 x 2 body = 4 body
Součet	17 bodů	20 bodů	20 bodů	23 bodů

STRUČNÝ NÁVOD

Cíl hry

S trochou štěstí a správnou strategií můžete házet kostkami a najímat si občany, abyste získali body za co největší souvislou oblast na mapě, spoustu drahokamů a titul Král kostek.

Příprava hry

- Sestavte herní desku, dračí ohně s odpovídajícími dílky hradu a drahokamy, podle toho, kolik hraje hráčů.
- Rozdělte karty občanů do 5 balíčků, zamíchejte je a položte je lícem nahoru do řady.
- Dejte každému hráči žetony a přehledovou kartu v jedné barvě.
- Zamíchejte dílky hradu lícem dolů a odstraňte dva z nich, aniž byste se na ně dívali.
- Vytvořte ze zbývajících dračích ohňů a drahokamů společnou zásobu.
- Začínajícímu hráči dejte 6 kostek.

Průběh hry

Střídejte se ve směru hodinových ručiček. Každý tah se skládá ze 3 částí:

Fáze 1: Hod kostkou

Hodte všemi 6 kostkami. Zvolte si libovolný počet kostek, kterými chcete ještě jednou nebo dvakrát hodit.

Fáze 2: Kontrola výsledku hodu kostkou

Více možností

Použijte karty občanů, abyste zvýšili výsledek kostek pomocí bonusové kostky:

- 2 stejné symboly žolíků tvoří odpovídající kostku
- 1 symbol žolíku + 1 superžolík tvoří odpovídající kostku žolíku
- 2 superžolíky tvoří libovolnou kostku

Můžete splnit podmínky kostky na některé z karet občana z nabídky?

Ano? Vezměte si tuto kartu občana a položte ji lícem nahoru k sobě.

→ Pokračujte Fází 3a.

Ne? Vezměte si libovolnou kartu občana a položte ji lícem dolů k sobě.

→ Pokračujte Fází 3b.

Fáze 3a: Použití karty občana

Vykonejte efekt na právě získané kartě občana:



Balíček 1:

Vytáhněte si 1, 2 nebo 3 dílky hradu a poté položte 1 z nich. Pokud * = 3 – vezměte si drahokam ze zásoby.



Balíček 2a:

Vytáhněte si 2 dílky hradu, položte 1 z nich. Ukradněte jednu kartu občana lícem nahoru jinému hráči.



Balíček 2b:

Vytáhněte si 1 dílek hradu a položte ho. Ukradněte libovolný drahokam jinému hráči.



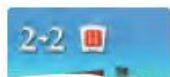
Balíček 3:

Nahradte jeden libovolný dračí oheň svým hráčským žetonem.



Balíček 4:

Nahradte nejbližší sousední žeton jiného hráče vaším vlastním žetonem.



Balíček 5:

Vytáhněte 2 dílky hradu a oba je položte.

Fáze 3b: Dračí poplach

Vytáhněte si lícem dolů položený dílek hradu ze zásoby, otočte jej položte ho na mapu a navrch položte dračí oheň.

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy již nejsou ve společné zásobě žádné dílky hradu. Hráč s nejvíce body vítězí!

- 3 body za získaný hrad v největším propojeném území.
- 1 bod za získaný hrad mimo toto území.
- 4 body pro hráče, který má u sebe nejvíce dračích ohňů.
- 3 body za každý zlatý drahokam.
- 2 body za každý bílý drahokam, který hráč vlastní.