

## Haba\_4319 Dračí zub

Ohnivá hra zručnosti a blafování pro 2 – 4 hráče ve věku 5 – 99 let.

**Autor hry:** Manfred Ludwig

**Ilustrace:** Peter Nishitani

**Délka hry:** cca 15 min.



Drak Diego je docela potíživista. Svým ohnivých dechem už zapálil ne jeden keř! Jejda! A letos, na každoroční soutěži ve šlehání ohně minul cíl o tolik, že zapálil klobouk strýci Dragobertovi. Diegovi soupeři však nejsou o moc lepšími střelci a často míjejí svůj cíl. Kdo vyhraje tento ohnivý dračí závod?

### Obsah hry

Dračí stadion (spodní díl krabice od hry s herní deskou a bodovací lištou), 4 draci, 3 ohnivé koule, 24 karet (6 karet ve 4 barvách), 24 destiček, pravidla hry.

### Cíl hry

V každém kole se role draka Diega ujme jiný hráč. Tajně si vytáhne malou destičku zobrazující jednu ze šesti cílových přihrádek na dračím stadionu. Diego se nyní snaží zasáhnout tuto přihrádku třemi kuličkami. Ostatní hráči poté tipují, kterou přihrádku měl zasáhnout. Kdo je dobrý v koulení a také správně tipuje, získá nejvíce bodů. Cílem hry je posunout svého draka na bodovací liště na krabici co nejdále a vyhrát tak hru.

### Příprava hry

Položte dračí stadion doprostřed stolu. Každý hráč si vezme 6 karet jedné barvy a odpovídajícího draka. Upevněte draka k okraji krabice k létajícímu drakovi (= první políčko bodovací lišty). Zamíchejte 24 destiček a vytvořte z nich hromádku, lícem dolů. Připravte si tři ohnivé koule.



### Průběh hry

Hrajte ve směru hodinových ručiček. Kdo jako poslední pohladil draka, může začít. Nikdo? Nikdo z vás nikdy nepohladil draka? V tom případě začíná nejstarší hráč a stává se drakem Diegem.

Diego si před sebe umístí dračí stadion a do každého ze tří otvorů položí ohnivou kouli. Pak z hromádky vytáhne jednu destičku a tajně se na ni podívá. Destička ukazuje, do které přihrádky stadionu má Diego dokutálet tři kuličky. Diego teď postupně lehce cvrnká do kuliček a snaží se trefit do příslušné přihrádky.

Když skončí, ostatní hráči hádají, do které přihrádky se měl Diego kuličkou trefit. Vyberou si ze svých karet jednu s odpovídajícím obrázkem přihrádky a položí ji lícem dolů před sebe. Poté všichni současně otočí své karty. Také Diego otočí svou destičku. Nyní probíhá kontrola karet a vyhodnocení:

- **Drak Diego:** Za každou kuličku, která skončila ve správné přihrádce, se může Diego posunout o jedno políčko dopředu na bodovací liště.
- **Ostatní hráči:** Každý hráč, který správně uhodl přihrádku, může také posunout svého draka o jedno políčko dopředu.

### Nové kolo hry

Drak Diego položí použitou destičku do víka od krabice a hráči si vezmou zpět své karty. Další hráč ve směru hodinových ručiček se nyní stává drakem Diegem a začíná nové kolo hry.

### Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy byl každý hráč třikrát drakem Diegem. Kdo postoupil se svým drakem nejdále se stává vítězem. Pokud je výsledek nerozhodný, vítězí více hráčů.