

DRAKIÁDA

ČAS LETÍ



Pozvěte kamarády a pobězte na každoroční drakiádu! Je krásně, slunce svítí, ve vzduchu je cítit nádech podzimu, ale hlavně vane příznivý vítr. Vaši draci se jeden za druhým vznášejí k oblakům... Jenže jak dlouho je tam udržíte?



Nechcete číst pravidla?

Naskenujte **QR kód**
a pusťte si **videonávod!**

Herní materiál

6 přesýpacích hodin

Červené (30 s)

Oranžové (45 s)

Žluté (60 s)



Modré (75 s)

Fialové (90 s)

Bílé (60 s)

Ve hře **Drakiáda: Čas letí** se společně snažíte udržet ve vzduchu draky, které představují přesýpací hodiny.

Průběh hry je prostý: ve svém tahu zahrájete kartu, obrátíte přesýpací hodiny a doberete si novou kartu. To vše ve snaze zabránit hodinám v úplném přesýpání.

Spolupracujte se svými přáteli a po zahrání všech karet dosáhnete vítězství! Hlavně, aby nepřišla bouřka...

53 karet draků



12 karet výzev

4 zamotaná lanka

4 bouřky

4 letadla



Časy jsou pouze orientační. Lze očekávat drobné odchylky v délce přesýpání. Ty ovšem nijak neovlivní herní zážitek.

Příprava hry

1 Ujistěte se, že všechny písek ve všech přesýpacích hodinách je na dně. Poté umístíte všech 6 hodin doprostřed stolu, položených na bok.




2 Dejte stranou všech 12 karet výzev (**bouřky, zamotaná lanka, letadla**).

Poznámka: Karty výzev můžete v pozdějších partiích přidat do hry, a zvýšit tak její obtížnost.

3 Zamíchejte všechny karty draků. Poté rozdejte každému hráči určitý počet karet lícem dolů, v závislosti na počtu hráčů ve hře. Hráči by se prozatím neměli dívat na žádné karty, ani ty své.

Hráči:  nebo  —  **5 karet každému**

 —  **4 karty každému**

 nebo  —  **3 karty každému**

4 Ze zbylých karet draků utvoříte dobírací balíček lícem dolů na dosah všech hráčů. V případě potřeby jej rozdělíte na více balíčků, aby měli všichni hráči karty na dosah.

5 Ten, kdo naposledy pouštěl draka, bude začínajícím hráčem (popř. vyberte náhodně).



Průběh hry

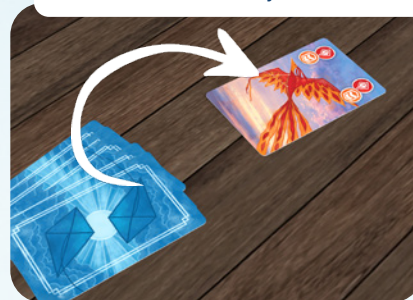
Jakmile začnete hrát, již nelze hru zastavit, dokud nevyhrajete nebo neprohrávejte. Ujistěte se, že všichni rozumí pravidlům a mohou hrát až do konce.

1 Hru začnete tak, že postavíte bílé přesýpací hodiny (pískem nahoru, samozřejmě).



2 Nyní se mohou hráči podívat na své karty.

3 Hráči se střídají na tahu počínaje začínajícím hráčem a poté postupně dál po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu zahraje hráč kartu před sebe na stůl na svou osobní hromádku zahranych karet.



4 Hráč poté obrátí ty hodiny, které odpovídají barvám na právě zahrané kartě.



Poznámka: Pokud jsou hodiny na boku, hráč je namísto obrácení postaví.



Poznámka: Bílé hodiny smíte obrátit po zahrání libovolné karty, na které je pouze 1 barva.



5 Na konci tahu si hráč dobere kartu z dobíracího balíčku.

6 Na tahu je poté další hráč po směru hodinových ručiček.

7 Hra takto pokračuje až do konce hry (viz následující stranu).

Velké finále

Jakmile je dobírací balíček prázdný (popř. všechny dobírací balíčky, pokud bylo karty potřeba rozdělit), blíží se konec drakiády. Nadešel čas velkého finále! Hráči musí nyní dohrát všechny karty, které jim zbývají v ruce, ale **od této chvíle již nelze obracet bílé přesýpací hodiny**. To znamená, že máte omezený čas na zahrání posledních karet a schyluje se k napínavému konci!



Konec hry

Hra může skončit dvěma způsoby:

- 1** Všechny karty jsou odehrány (včetně karet v ruce všech hráčů). Vyhráváte! Přidejte do hry karty z výzev a zkuste to znovu!



Bodování

Po skončení drakiády se můžete podívat, jak nadšení byli přihlízející z vašich výkonů. Míru nadšení poznáte podle toho, kolik karet dohromady zbylo v dobíracím balíčku (resp. balíčcích) a rukách hráčů. Počet karet porovnejte s tabulkou napravo.

4

- 2** Písek v některých hodinách se zcela přesypal. Podívejte se na skóre níže a zkuste to znovu!



0	Vy snad poroucháte větru a dešti! – Skvělá práce!
1-6	Sfoukli jste to parádně!
7-15	Sejete vítr a sklízíte úspěch!
16-20	Vlétli jste na to s pěknou vervou, ale nešlo by to lépe?
21-39	Už tušíte, odkud vítr vane.
40-60	Úplné bezvětří.

Pár drobností

Spolupráce

Nezapomeňte, že tvoříte jeden tým a společně se snažíte na drakiádě co nejlépe předvést. Smíte volně komunikovat a poukazovat na to, které přesýpací hodiny se brzy přesypou, či jakou kartu se chystáte zahrát ve svém tahu. Bez koordinace nemůžete drakiádu zvládnout!

Zahrání karty draka

- Ve svém tahu musíte zahrát 1 kartu z ruky lícem vzhůru před sebe na stůl na svou osobní hromádku.
- Barva a symbol draka/draků na kartě určují, které hodiny musíte obrátit.
- Pokud hrajete kartu pouze s 1 barvou, musíte obrátit buďto hodiny odpovídající barvy, nebo bílé hodiny.
- Pokud hrajete kartu se 2 barvami, musíte obrátit oboje hodiny odpovídajících barev.
- K obrácení bílých hodin smíte použít libovolnou kartu s jednou barvou.

Poznámka: Kartu se dvěma barvami nelze nikdy použít k obrácení bílých hodin.

- Ve svém tahu smíte zdržovat a oddalovat zahrání karty. Je to riskantní, ale občas velice užitečná taktika.

Obracení přesýpacích hodin

- Ve svém tahu musí obrátit hodiny přímo ten hráč, který kartu zahrál.

Poznámka! Pokud nemůžete z jakéhokoli důvodu obracet hodiny, vyberte ještě před začátkem hry jednoho hráče, který bude hodiny obracet za Vás.

- Hodiny smíte obracet oběma rukama.
- Kartu si smíte dobrat teprve poté, co obrátíte všechny potřebné hodiny.
- Je v pořádku, pokud další hráč začne svůj tah poté, co obrátíte hodiny (tzn. již stojí zpět na stole), ale ještě před dobráním vaší nové karty.
- Pokud shodíte na bok jedny či více přesýpacích hodin, jednoduše je postavte tak, jak stály před shoením. Pokud nevíte, na které straně stály, postavte je tak, aby bylo nahoře méně písku.



5

Zahřívací varianta

Potřebujete trochu snížit obtížnost?

Dejte stranou fialové a oranžové hodiny a z balíčku odstraňte karty s fialovými a oranžovými symboly (jde zhruba o polovinu karet).



Výzvy

Jakmile jste obeznámeni s průběhem základní hry, můžete zvýšit její obtížnost pomocí karet výzev. Karty výzev jednoduše zamíchejte do balíčku karet draků. Jakmile máte kartu výzvy v ruce, musíte ji ve svém příštím tahu zahrát. Karty výzev komplikují pravidla hry.

Do balíčku smíte přimíchat libovolnou kombinaci karet výzev v různém počtu. Čím více těchto karet přimícháte, tím náročnější hra bude!

Příprava – karty výzev

- 1 Vyberte karty výzev, které chcete použít. Dejte je stranou a zbylé karty výzev vraťte do krabice. Karty výzev prozatím nemíchejte mezi karty draků.



- 2 Rozdejte každému hráči karty draků jako při běžné hře.



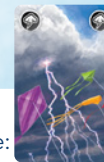
- 3 Teprve poté zamíchejte karty výzev do balíčku karet draků.



- 4 Přípravu hry dokončete normálně a hru také běžným způsobem začněte.

Průběh hry – karty výzev

Karty bouřek



- 1 Pokud si doberete kartu bouřky, okamžitě ohlaste:

„Bude bouřka!“

- 2 V příštím tahu musíte zahrát bouřku. Jinou kartu v tomto tahu nezahrajete.

- 3 Po zahrání karty bouřky okamžitě obraťte všechny přesýpací hodiny.



Poznámka: Bouřka otočí všechny hodiny, včetně bílých, a to i během velkého finále, když jsou dobírací balíčky prázdné!

Poznámka: Všechny hodiny musí obrátit ten, kdo bouřku zahrál!

- 4 Doberte si novou kartu a pokračujte ve hře.

Dobrá rada do života: Nikdy nepouštějte draka v bouřce. Je to životu nebezpečné!

Karty zamotaných lanek



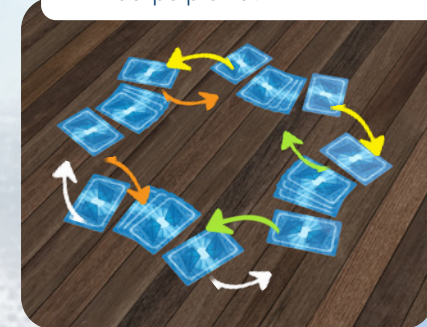
- 1 Pokud si doberete kartu zamotaných lanek, **nesmíte** to říct ostatním hráčům.

- 2 Ve svém příštím tahu musíte zahrát zamotaná lanka a oznámit:

„Zamotali jsme se!“

Jinou kartu v tomto tahu nezahrajete.

- 3 Každý hráč musí poté okamžitě předat jednu kartu ze své ruky hráči po levici a jednu kartu hráči po pravici.



Poznámka: Kartu, kterou dostanete od spoluhráče na jedné straně smíte ihned poté předat hráči na opačné straně, ale nesmíte ji vrátit zpět.

- 4 Doberte si novou kartu a pokračujte ve hře.

Karty letadel

1 Pokud si dobřete kartu letadla, **nesmíte** to říct ostatním hráčům.



2 Ve svém příštím tahu musíte zahrát letadlo a oznámit:

„Letadlo!“

Jinou kartu v tomto tahu nezahrajete.

3 Dokud je letadlo viditelné na stole, hráči nesmí mluvit. Mluvit můžete až poté, co je letadlo překryto další kartou (tzn. kartou, kterou daný hráč zahraje ve svém příštím tahu).

4 Doberte si novou kartu a pokračujte ve hře.

Poznámka: Pokud je na stole více viditelných letadel, hráči mohou mluvit až poté, co jsou všechna letadla překryta.


Poznámka: Mluvení je zakázáno zcela, a to včetně oznamování bouřek, zamotaných lanek a letadel. Musíte tedy dávat pozor, co dělají ostatní hráči ve svém tahu.


TLAM
games



Tvůrci

 **Autor hry**
Kevin Hamano

 **Ilustrace**
Beth Sobel

 **Vývoj hry**
Ben Harkins, Ian Birdsall

 **Grafická úprava**
Matt Paquette & Co.
Komboh Creative / Michael Mateyko

Testování
Scott Chiu, Jennifer Chiu, Brian Loo, Peter Nguyen, Wilson Yan, Emily Tinawi-Harkinsová, Vanessa Slivkenová, Josh Slivken, Mac Slivken, Nate Anderson, Brian Schreier, Sarah Schreierová, Abby Martová, Dan Marta, Shari Taslerová, Rich Gain, Michael Guigliano, Pete Evans, Ryan Bruns

Původní vydání
Floodgate Games

Česká verze hry

TLAMA games - Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

Redakce
Miroslav Tlamicha

Překlad
Ondřej Polák

Korektury
Marcel Ondrák

Grafická úprava
Michal Hubáček