

Dračí hrad

NOVÉ VÝZVY



Opředen tajemstvími, tyčí se nad krajinou jako zlověstná připomínka temných dob. Dračí hrad. V jeho síních se podle pověstí nachází poklady nesmírné ceny včetně legendárního panovnického žezla. Ale jen pravý dobrodruh může vstoupit do hradních chodeb. V jejich šeru totiž zlověstně svítí hladové oči příšer a kdesi v hradní věži prý skutečně spí obrovský rudý drak.

Vydejte se v roli nelítostné válečnice, mocného mága či nepolapitelné zlodějky za dobrodružstvím do nitra Dračího hradu. Vaším cílem je nalézt žezlo a porazit draka. Kdo se stane nejmocnějším hrdinou?

HRA

OBSAHUJE:

(ilustrativní vyobrazení)



POSTAVY HRDINŮ ~ VOLBA RASY, POVOLÁNÍ

Ve hře si můžete vybrat ze tří ras – člověk, elf, trpaslík a šesti povolání – čer-
nokněžník, hraničář, mág, paladin, válečník a zloděj. Každá kombinace pří-
náší unikátní možnosti díky rasovým bonusům a dovednostem jednotlivých
povolání.

Pro první hru doporučujeme zvolit následující kombinace. Až se hru naučíte,
můžete libovolně kombinovat rasu (deska postavy) a povolání (kartičky do-
vedností). V průběhu hry, jak se bude postava zlepšovat, můžete volit, jaké
schopnosti bude získávat a podle toho uzpůsobit její vybavení a strategii.

Základní postavy

HAGEN – trpaslík černokněžník. Bojový kouzelník, který používá temnou
magii pro posílení svých útoků. Obvyklou výbavou jsou ruční zbra-
ně, hole a knihy.

ERANELL – elf hraničář. Hbitý strážce lesa, nejlépe bojující lukem nebo meči.
Dokáže odhalit nepřítele a léčit.

MAGNUS – člověk mág. Klasický kouzelník, schopný sesílat ohnivé koule,
magické štíty a teleportovat se. Používá obvykle hole a knihy.

FRIDA – trpasličí paladinka. Bojovnice světla, která unese těžkou zbroj
a ovládá největší zbraně. Magii dokáže využívat v obraně i útoku.

VALERIE – lidská válečnice. Nelítostná tanečnice s čepelemi, která se dokáže
ohánět každou zbraní pro boj zblízka. Co nejde silou, jde ještě
větší silou.

RAVENNA – elfka zlodějka. Skvělá lučištnice nebo obratná šermířka se dvě-
ma dýkami. Dokáže odemknout zámky a nejlépe ze všech hledá
poklady v temných chodbách.

Podle své postavy si na začátku dobře nakupte výbavu. Pokud při první hře
nebudete vědět, co které postavě pořídit, inspiřujte se popisem postav výše.

Karty dovedností ~ úroveň a dovednosti

Každá postava vlastní 3 karty dovedností různých úrovní. Ty charakterizují
její povolání. Jsou na nich vyobrazeny speciální dovednosti, které v průběhu
hry může postava využívat. Pokud postava během hry získá dost zkušenos-
tí, může postoupit na vyšší úroveň. Přejdem na vyšší úroveň získá hrdina
nové dovednosti. Všechny dovednosti jsou podrobně popsány na konci pra-
videl. Jednotlivé úrovně jsou vyznačeny na kartách dovedností římskými čís-
licemi. První a druhá úroveň je pro každé povolání vždy stejná, u třetí a čtvrté
si hráč volí ze dvou variant (kartičky jsou oboustranné) a vytvoří tak pokaždé
unikátního hrdinu. Na kartách dovedností I. úrovně jsou hned na začátku de-
finované vlastnosti postavy.

Rasy a jejich bonusy

Na začátku hry při výběru postavy si vyberte tu stranu hráčské desky s bonu-
sem, který chcete využít.

ČLOVĚK	Na začátku hry má 2 mince navíc.	Pokud používá meč, může k jednomu hodu červenou kostkou přičíst 1.
ELF	Při obraně může k hodu zelenou kostkou přičíst 1.	Pokud používá luk, může k jednomu hodu zelenou kostkou přičíst 1.
TRPASLÍK	Na začátku hry má 1 život navíc.	Pokud používá sekeru, může k jednomu hodu červenou kostkou přičíst 1.

Vlastnosti

Postavy mají tři základní vlastnosti – **sílu (červená)**, **obratnost (ze-
lená) a magii (černá)**.

SÍLA je důležitá pro boj se zbraněmi na blízko, určuje počet životů
a nosnost postavy. **OBRTNOST** ovlivňuje schopnost uhýbat úto-
kům nepřátel, střilet z luku a vyhýbat se pastem. Také má vliv na
pohyb postavy. **MAGII** lze využít k boji kouzelnými holemi, k léčení
a k mnoha různým unikátním dovednostem jednotlivých povolání.

Hodnoty vlastností se pohybují v rozmezí 0 až 3.

PŘÍPRAVA HRY

- 1) Rozložte herní plán a rozmístěte na něj dílky hradu rubem nahoru podle
typu. Dlaždice šedých chodeb na šedá pole, dlaždice dračího patra na
pole s drakem, dlaždice dveří na pole s dveřmi.
- 2) Žetony drobných předmětů (lektvary, svítky, klíče, pukavce) rozdělte na
hromádky podle druhu a dejte je poblíž herního plánu.



Kulaté žetony vybavení rozdělte podle druhu na následující hromádky:
Mince (1 mince = hodnota 1)



Barevné žetony vlastností



Žetony postav



 **Žetony základního vybavení** (barevný rub), dobře je poznáte tak, že mají v levé části žluté označenou cenu

 **Žetony pokladů v základním patře** (rub s truhlou)

 **Žetony pokladů v dračím patře** (rub s drakem)

- 3) Každý hráč si vybere postavu (viz *Volba rasy a povolání*) a vezme si příslušnou desku hráče. Dále si vezme tři karty dovedností, které charakterizují povolání jeho postavy. Desky jsou oboustranné, na každé je jiný bonus typický pro vybranou rasu. Vyberte stranu, se kterou chcete hrát.
- 4) Hráči položí kartu dovedností pro první úroveň na horní pole pro karty dovedností. Vezmou si dva žetony vlastností s hodnotami podle svého povolání a položí je na příslušná místa na desce hráče (červená síla – pole s mečem, zelená obratnost – pole se štítem, černá magie – pole s magickým vírem).
- 5) Pak si vezmou dřevěné oranžové kostičky životů, dále jen životy (v počtu 3 + hodnota síly) a umístí je na políčko se srdcem. Trpaslík může mít na začátku hry 1 život navíc, pokud si hráč zvolí tento bonus na hráčské desce.
- 6) Každý hráč si vezme mince v hodnotě 5. Člověk může mít na začátku hry 2 mince navíc, pokud si hráč zvolí tento bonus na hráčské desce.



Příklad: Valerie je válečnice, na první úrovni má sílu 2 a obratnost 1. Vezme si tedy červený žeton vlastností 2 a zelený žeton vlastností 1 a položí je na pole s mečem a pole se štítem. Magii na první úrovni nemá, pole s magií zůstane prázdné.

- 7) Otočte kulaté žetony základního vybavení lícem nahoru a postupně si nakupte výbavu pro svou postavu (viz *Žetony vybavení*). Hráči se v pořizování výbavy postupně střídají, vždy nakupují jedno vybavení! Výbavu umístěte na pole k tomu určená – jednoruční zbraně na jednu ruku, štíty, pochodně a knihy do druhé ruky, brnění na brnění.



Obouruční zbraně (označené dvěma rukavicemi) a luky blokují obě políčka pro ruce. Postavy nesmí používat dvě jednoruční zbraně, pokud jim to neříkají karty dovedností. Za zbývající peníze můžete nakoupit drobné předměty. Drobné předměty si rozmístíte poblíž své desky postavy. Vybavení, které nemá postava na hráčské desce, může nést v omezeném množství s sebou (viz *Nosnost*).

- 8) Zbývající kulaté předměty rozmístěte na políčka kupců na obvodu herního plánu, podle odpovídající barvy pozadí. Můžete je dokoupit během hry. Většina kupců je na herním plánu dvakrát, rozdělte proto předměty náhodně a rovnoměrně mezi všechny kupce odpovídající barvy.
- 9) Další oranžovou kostičku umístěte na pole 0 na stupnici zkušeností (na desce vpravo nahoře) jako ukazatel. Zbylé kostičky životů položte na hromádku poblíž herního plánu jako zásobu.

Životy

Oranžové kostičky životů hrdiny umístěte na desku hráče do prostoru se srdcem. Pokud v průběhu hry postava o životy přijde (souboj s příšerami, pasti, zvláštní události), neodstraňujte je z desky hráče, ale posuňte je do prostoru s prasklým srdcem. Tyto ztracené životy je možné obnovit (lektvary, dovednostmi, návštěvou léčitele). Pokud životy obnovíte, přesuňte je zpět do prostoru se srdcem.

Pokud se v průběhu hry zvedne hrdinovi základní vlastnost síla, přibude mu další život. Přidejte ho do prostoru se srdcem. Některým povoláním přibude život při přechodu na vyšší úroveň. Je to uvedeno na kartě dovednosti.

- 10) Každý hráč dostane teleportační kámen (viz *Speciální způsoby přesunu*), který si položí nabitou (barevnou) stranou vedle své desky. Dále si vezme dva žetony své postavy. Pak postaví svou figurku na start.

Žetony vybavení

Žetony vybavení, které mají v levé části žlutou cenu, se dají koupit na začátku hry nebo později u kupců. Žetony bez tohoto čísla jsou poklady – lze je najít při průzkumu Dračího hradu.



Zbraně pro boj na blízko využívají sílu, červené číslo vpravo ukazuje hodnotu zbraně. Dvoubřité sekery a kladiva musí bojovníci držet v obou rukou.



Luky pro boj na dálku využívají obratnost, zelené číslo vpravo ukazuje hodnotu zbraně. Při střelbě z luku využívá střelec obě ruce.



Hole využívají magii, černé číslo vpravo ukazuje hodnotu zbraně. Hole se drží v jedné ruce.



Brnění a štíty zvyšují obranu hráče o hodnotu uvedenou v zeleném štítu. Pro některá brnění je třeba mít sílu 1 nebo 2, aby je postava unesla. Tato informace je v červeném kolečku v levé části žetonu. Brnění nosí postavy na těle, štíty v jedné ruce.



Knihy zvyšují magický útok (ohnivou koulí nebo holí) o hodnotu uvedenou vpravo na žetonu. Magickým povoláním (mág, černokněžník, paladin) mohou přinést další výhody. Drží se v jedné ruce (viz *Výjimečné dovednosti pro jednotlivá povolání*).



Pochodeň zvyšuje obranu a lze s ní provádět průzkum neodkrytých chodeb. Drží se v jedné ruce.

Nosnost

Každá postava může nést navíc i předměty vybavení, které nemá umístěné na polích pro ruce, zbroj a šperky. Může je chtít prodat nebo využít později. Každý hrdina unese tolik vybavení navíc, jaká je jeho síla (červená).

Drobné předměty

Za jednotnou cenu 1 mince lze do výbavy dokoupit další drobné předměty. Lze je nakoupit na začátku hry nebo později na políčkách kupců (lektvary u léčitele, svítky a pukavce u alchymisty, klíče u obchodníka).

JEDNORÁZOVÉ DROBNÉ PŘEDMĚTY



Lektvary vlastností jednorázově přidají +2 k jednomu hodu kostky příslušné barvy.



Léčivý lektvar jednorázově vyléčí 2 životy.



Svítky jednorázově přidají jednu kostku příslušné barvy (platí omezení, že nikdy nelze házet více než třemi kostkami téže barvy).



Pukavec – na jeden souboj sníží protivníkovi obranu o 2.

JEDNORÁZOVÉ PŘEDMĚTY MOHOU MÍT ZÁSADNÍ VLIV NA PRŮBĚH SOUBOJŮ, NEPODCEŇUJTE JEJICH POUŽITÍ! PO POUŽITÍ JE VRAŤTE DO SPOLEČNÉ ZÁSoby.

DLOUHODOBÉ DROBNÉ PŘEDMĚTY – KLÍČE



Klíč od truhel umožní hrdinům odemknout všechny truhly v hradu a tím získat poklady v nich ukryté.



Klíč od dveří umožní hrdinům odemknout všechny dveře v dračím patře hradu a tím si usnadnit průchod.

Každý hráč může mít v jednom okamžiku právě jeden drobný předmět tohoto typu.

PRŮBĚH HRY

Hru začíná nejmladší hráč. Dále se hráči střídají postupně ve směru hodinových ručiček.

Tah hráče má následující fáze: Pohyb a Akce na políčku

Pohyb

Na začátku tahu se postava může pohnout až o tolik kroků (polí), kolik je **5 plus obratnost** (zelená). Postava s obratností 1 se tak může pohnout až o 6 polí (5 + 1). Může se pohybovat libovolným směrem (pouze v kolmém směru, ne diagonálně) a nemusí využít celé číslo. Může zůstat stát na místě.

Akce na políčku na obvodu herního plánu

Na obvodu herního plánu najdete čtyři druhy polí – rozcestník „Start“, kupce, nepřátele a brány do Dračího hradu.

START

Pole, kam na začátku hry všichni umístí figurky svých hrdinů. Dále ve hře nemá význam.

KUPCI

Na políčkách kupců může hráč během hry nakoupit vybavení a předměty, na které má peníze. Může zde prodat libovolné trvalé vybavení za 1 minci za kus. Prodané předměty vrátí zpět do krabice.

Zbraně a brnění se nakupují za cenu uvedenou na žetonu, svítky, klíče, lektvary a pukavce se nakupují všechny za cenu 1 mince.

Speciální akce u kupců:

- **ALCHYMISTA** za 1 minci dobije teleportační kámen (viz *Teleportační kámen*).
- **LÉČITEL** za 1 minci obnoví dva životy.
- **V KRČMĚ** lze za 5 mincí získat 1 zkušenost. (Dobrodruhovi se prostě moc nechce do vlhkých chodeb, tak raději hostí celou hospodu a naslouchá příběhům jiných a získává zkušenosti z vyprávění.)

NEPŘÁTELE

Skrze provalené zdi hradu pronikají zelené kůže, obří pavouci a krysy. Na hřbitovech se mezi hroby pohybují podivné nemrtvé postavy.

Ve hře potkáte čtyři druhy nepřátel – zvířata (krysy a pavouky), nemrtvé (kostiivce a přízraky), zelené kůže (gobliny a orky) a červeného draka.

Pokud se hrdina zastaví na poli s příšerou, musí s ní bojovat.

Boj je podrobně popsán na stranách 6–7.

BRÁNY

Pouze branami se lze dostat do hradu.

DRAČÍ HRAD

Jakmile hrdina projde zahřívacími souborji s protivníky na obvodu herního plánu a případně si dokoupí výbavu u kupců, může vstoupit libovolnou branou do prvního patra Dračího hradu (šedé dlaždice). V okamžiku, kdy všechny postavy vstoupí do hradu, vezmou si hráči žetony postav z obvodu herního plánu zpět k sobě. Od tohoto okamžiku už nemohou bojovat s nepřáteli na polích na obvodu herního plánu (provalené hradby, hřbitov).

V prvním patře hradu hrdinové sbírají zkušenosti a výbavu pomocí odkrývání jednotlivých dílků chodeb, posilují své postavy a v okamžiku, kdy se cítí dostatečně mocní, mohou projít červenými dveřmi do dračího patra.

Pohyb a akce v Dračím hradu

I v Dračím hradu se smí postava pohybovat kolmo o tolik polí, kolik je její obratnost +5. Do počtu polí se započítávají i pole ze základního okruhu. Pohyb postavy končí vždy v případě, že se ocitne na neobjeveném poli (rubem nahoru). Pole odkryje, postoupí na něj a vyhodnotí událost.

Na odkrytém poli v Dračím hradu smí stát více postav (výjimkou je boj). Postavy smí procházet přes pole, na kterém je jiná postava.

Přehled dílků

MINCE, KORUNA, DIAMANT, TRUHLA



Hráč si okamžitě vezme počet mincí, vyznačený v levém dolním rohu dílku. Pokud objeví truhlu, vezme si tři mince a pokud má klíč od truhly (nebo je zloděj, co umí odemykat zámky), vybere si navíc ze tří vyložených pokladů pro příslušné patro. Hráčův tah končí, dílek zůstává otočený a nelze na něm opakovaně získávat mince.

POKLADY

V Dračím hradu čekají na hrdiny kromě příšer také mocné artefakty z dávných dob. Mohou tam najít lepší zbraně, zbroje, štíty a knihy, než pořídí u kupců. Navíc mohou najít šperky, lektvary a svítky.

Jakmile vkročí první hráč do hradu, odkryjte tři žetony pokladů pro první patro (šedé pozadí s truhlou). Budou tvořit nabídku pokladů pro první patro.

Jakmile vkročí dveřmi uprostřed hradu první hráč do dračího (druhého patra) hradu (dílek se symbolem draka), odkryjte tři žetony pokladů pro dračí patro (pozadí s drakem). Budou tvořit nabídku pokladů pro dračí patro.

Pokud si vybírá poklad, vybere si ze tří nabízených pokladů pro příslušné patro a vezme si ho k sobě. Nabídku pokladů doplní otočením nového žetonu pokladu.

Šperky



Prsteny přidávají bonus (+1 nebo +3) k hodů kostkou vyznačené barvy.



Náhrdelník umožní přehodit libovolnou kostku.



Prsteny a náhrdelníky hráč umísťuje na desku hráče na pole pro šperky. Každá postava smí nést jeden šperk.

Lektvary a svítky



Hráč si okamžitě vezme ze společné zásoby dostupný lektvar/svítek dle vlastního výběru. Žeton pokladu odloží do krabice.

PASTI



Pasti se hráč vyhýbá pomocí obratnosti. Hodí zelenými kostkami, a pokud vyrovná či přehodí aspoň jednou z nich hodnotu pasti, vyhne se. Pokud ne, ztratí životy, vyznačené vpravo dole na dílku pasti. Past se spustí pouze jednou, její dílek nechte otočený, dále je neaktivní.

CHODBY



Chodby jsou pouze v prvním patře. Pokud otočíte chodbu, natočte dílek šipkou směřující od vaší postavy (patou k místu, odkud na dílek vcházíte). Rovnou pokračujte chodbou dál, ale nesmíte směrem do hromady kamení.

Některé chodby jsou označeny magickou runou, která funguje jako teleport. Postavy smí skrze takové teleparty procházet přímo na další pole s runou v rámci jednoho pohybového kroku.

DVEŘE



Dveře jsou pouze ve dračím patře. Dveřmi nesmíte projít, pokud nemáte klíč nebo je neodemkne zloděj (uspěje hodem na obratnost proti hodnotě dveří), nebo je postava nevyrazí (uspěje hodem na sílu proti hodnotě dveří).

NEPŘÍTEL (PROTIVNÍK, PŘÍŠERA)



Hrdina narazil na nepřítele a musí s ním bojovat. Podrobně v kapitole *Boj*.

Pokud hrdina protivníka porazí, vezme si mince nebo poklad (vyznačeno v levém dolním rohu) a navýší své zkušenosti.

Porazený nepřítel zůstává otočen lícem nahoru, pro další hru je neaktivní.

Pokud hráč usoudí, že je pro něj protivník příliš náročný, může z boje ustoupit (viz *Boj/Útěk z boje*). V takovém případě otočí dílek protivníka opět rubem nahoru. Případně ubrané životy protivníka z dílku odstraní. Tento nepřítel je plně připraven k novému boji.

POKUD HRDINA BOJUJE S PROTIVNÍKEM, NEMŮŽE NA TOTO POLE VSTOUPIT NIKDO DALŠÍ! (VÝJIMKOU JE DRÁK.)

BOJ ~ ZÁKLADNÍ INFORMACE

Aby mohl hrdina zaútočit, musí mít zbraň (zbraň na blízko, luk nebo hůl). Výjimkou je mág, který může útočit ohnivou koulí. Obrana probíhá automaticky, avšak brnění, štíty a pochodně výrazně zvyšují šanci ubránit se útoku příšer.

Boj probíhá v kolech. Na konci každého kola se vyhodnotí, zda někdo nepřišel o všechny životy. Pokud to nastane, boj končí.

Boj probíhá tak, že si hráč hodí tolika kostkami od každé barvy, jaké má vlastnosti (červená síla, zelená obratnost, černá magie) a následně je porovná s údaji u svých předmětů a s čísly protivníka.

Při boji na blízko se primárně používají červené kostky (síla), při střelbě zelené (obratnost), při boji magickými holemi a kouzly černé kostky (magie). Na obranu se primárně využívají kostky zelené. Ve hře ale existuje mnoho způsobů, jak měnit použití kostek.

HRÁČ NIKDY NEHÁZÍ VÍCE NEŽ TŘEMI KOSTKAMI OD JEDNÉ BARVY!

PŘÍKLADY SOUBOJE:

Příklad 1: Válečnice Valerie má sílu 2 (dvě červené kostky), obratnost 1 (jedna zelená kostka). Má dýku (hodnota zbraně 1, červená – k útoku použije sílu), pochodeň (obrana 1) a kožené brnění (obrana 2). Její základní hodnota útoku je 1, obrany 3 (1+2).



Bojuje proti orkovi, který má obranu 5 (zelený štít), útok 5 (červený meč) a 2 životy.



Hráč Valerie hodí dvěma červenými a jednou zelenou kostkou a padne mu 6, 3 a 3. Porovná své útoky s obranou orka:

První útok: 1 (hodnota dýky) + 6 = 7 to je stejné nebo větší než 5 (orkova obrana), ubírá mu jeden život.

Druhý útok: 1 (dýka) + 3 = 4. To je méně než 5, ale díky dovednosti +1, kterou má jako válečník, si může zvýšit jeden hod červenou kostkou o 1 a má tedy 5, sebere mu i druhý život.

Zároveň ale útočí i ork silou 5, Valerie má obranu 1 (pochodeň) + 2 (brnění), k tomu přičte zelený hod (3) a vyjde jí 6. Má víc než 5, proto se ubránila a nepřichází o život.

Ork ztrácí oba životy, je poražen a Valerie získává 2 mince a 1 zkušenost. Posune si ukazatel zkušenosti o jedno pole vpravo.

Příklad 2: Zlodějka Ravenna bojuje proti téměř orkovi. Má sílu 1 a obratnost 2, hází tedy jednou červenou a dvěma zelenými kostkami. Používá dvě dýky (dovednost zloděje na první úrovni) a kožené brnění (2).



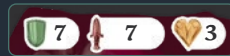
Hodí 3, 4 a 1.

První útok má sílu 2 (1 + 1 dýka) + 3 červená, zasáhla.

Zloděj na první úrovni má dovednost při boji dýkou (dýkami) použít zelené kostky jako červené. Může se proto rozhodnout použít zelenou čtyřku do útoku a sebrat orkovi i druhý život. Na obranu jí pak ale zbude 1 a přijde o jeden svůj život. Nebo použije zelenou 4 do obrany (má pak 2 + 4 = 6), takže se ubrání, ale boj pokračuje v příštím kole, orkovi zbývá jeden život.

BOJ ~ KROK PO KROKU

Každý nepřítel (protivník, příšera) je popsán třemi základními údaji.



Obrana (zelený štít), útok (červený meč) a životy (oranžové srdce).

ÚTOK HRÁČSKÉ POSTAVY

Vezměte hodnotu zbraně (či zbraní), které hrdina aktuálně používá (má je na desce hráče na políčkách rukou) a přičtete k ní hod kostkou příslušné barvy. To porovnejte s obranou protivníka. Pokud součtem hodnoty zbraně a hodu kostkou vyrovnáte nebo překonáte obranu, ztrácí protivník jeden život.

Pokud k útoku používáte více zbraní (dovednosti některých povolání), hodnoty zbraní se sčítají.

Pokud máte k dispozici více kostek od barvy, jakou má zbraň, vede hrdina více útoků.

KAŽDÁ KOSTKA SE VYHODNOCUJE SAMOSTATNĚ, HODNOTY NA KOSTKÁCH SE NAVZÁJEM NESČÍTÁJÍ!

OBRANA HRÁČSKÉ POSTAVY

Vezměte hodnotu brnění včetně štítu či pochodně a přičtete k tomu hod **jednou** zelenou kostkou (obratnost). Součet porovnejte s útokem nepřítele. Pokud je útok stejný nebo větší, ztrácí postava jeden život. Přesune si jeden život na desce hráče do kruhu s pulkým srdcem.

Každou kostku můžete využít jen jednou! Například pokud postava střílí z luku, který na útok využívá obratnost (zelené kostky), musí se u každé zelené kostky rozhodnout, zda ji použije na útok nebo na obranu. Pokud házíte více obrannými (zpravidla zelenými) kostkami, vyberete si k obraně pouze jednu!

Mnoho dovednostní jednotlivých povolání umožňuje v určitých případech použít kostky jedné barvy jako jiné kostky. Dobře při boji zvažte všechny možnosti, které vám hra nabízí, protože až vstoupí váš hrdina do hradu, bude potřebovat každou svou schopnost, aby se popral s nástrahami, které ho čekají.

Další dovednosti a předměty umožňují přehodit kostku – opravit nepovedený hod. Každý takový přehození lze v jednom kole boje použít jednou. Platí přehození číslo, i když je horší.

Pokud některé dovednosti nebo předměty dávají bonus k hodům (např. lektvary +2), vztahuje se vždy ke kostce příslušné barvy a dá se použít **právě k jednomu hodům!**

Svitky a lektvary můžete v boji využít až poté, co hodíte kostkami.

VYHODNOCENÍ BOJE

Oba útoky (hráče i protivníka) probíhají současně, takže zranění, pokud utrhá, získají oba.

Výjimkou je střelba z luku a dovednost „první útok“.



Luk – postava, která používá luk, má v boji první útok. Pokud má při útočení alespoň tolik úspěchů, kolik má protivník životů, porazí ho a sama se nemusí bránit.



První útok. Postavy a nepřátelé s touto dovedností útočí první.

Pokud je v souboji více prvních útoků, útočí první ten, kdo jich má nejvíc. Pokud jich je stejně, útočí současně. Např. hraničář s lukem a ork s prvním útokem útočí současně.

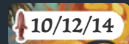
Pokud hrdina nesebere nepříteli všechny životy v jednom kole, položte na obrázek nepřítelů tolik životů ze společné zásoby, o kolik přišel. V dalším kole, až na hráče opět přijde řada, souboj pokračuje.

Pokud s nepřitelem bojuje a nesebere mu žádný život, položte k němu žeton hráče, aby bylo patrné, že nepřítel není poražen.



Regenerace – někteří nepřátelé mají schopnost regenerace. Pokud na konci kola mají ubrané životy a zároveň jim ještě nějaké zbývají, jeden se jim obnoví.

Násobné útoky



Někteří protivníci mají dva nebo tři útoky.

Pokud se hrdina střetne s takovým protivníkem, porovnává svou obranu (hodnota zbroje + štít + hod zelené kostky) postupně se všemi útoky. Za každý útok, který je stejný nebo větší než hrdinova obrana, ztrácí jeden život.

Pokud někdo během bojového kola přišel o všechny své životy, je poražen a souboj končí.

Pokud porazí nepřítele, získá hrdina peníze nebo poklady a zkušenosti.



ÚTĚK Z BOJE

Když se souboj nevyvíjí podle hráčových představ, může na začátku kola z boje uprchnout. Když se tak rozhodne, neútočí a pouze se brání (viz *Obrana hráčské postavy*). Poté ustoupí na políčko, ze kterého na nepřítele vstoupil.

Pokud má hráč nabitý teleportační kámen, může ustoupit z boje jeho použitím – otočí ho na vybitou stranu a teleportuje se do krčmy, odkud rovnou pokračuje ve svém tahu, boj vůbec neproběhne.

SMRT V BOJI

Pokud postava narazí na opravdu silného protivníka a přijde o všechny životy, padne. Pokud má nabitý teleportační kámen, je mocí jeho magie přenesena do krčmy, kde jí vyléčí jeden život a v příštím kole smí pokračovat.

Pokud padne postava s vybitým teleportačním kamenem, hráč je poražen a vypadává ze hry.

SOUBOJE NA OBVODU HERNÍHO PLÁNU




Pokud hráč úspěšně dokončí souboj s nepřáteli na obvodu herního plánu, položí na políčko souboje jeden svůj žeton. Pokud položí druhý, nemůže již na obvodu herního plánu bojovat.

Mince a poklady

Poražením nepřátel může hrdina získat mince nebo poklad. Pokud má získat mince, vezme si okamžitě příslušný počet ze společné zásoby. Pokud získává poklad, vybere si z nabídky pokladů pro příslušné patro (viz *Poklady*).

Zkušenost

 Pokud hrdina získá body zkušenosti (zkráceně zkušenost), posune hráč ukazatel zkušenosti na stupnici o příslušný počet polí vpravo.

Ukázka posunu ukazatele (kostky) na stupnici.



Pokud se hráč rozhodne zkušenost využít, může to udělat na konci svého tahu dvěma způsoby:

- 1) Zvýšit si vlastnost (sílu, obratnost, magii). Zvýšení stojí tolik bodů zkušenosti, kolik je nová hodnota vlastnosti. 1 z nuly na jedna, 2 z jedna na dva atd. Při zvýšení síly nezapomeňte přidat postavě život navíc.
- 2) Zvýšit si úroveň dovednosti. Zvýšení stojí tolik bodů zkušenosti, kolik je nová úroveň. 2 z první na druhou, 3 z druhé na třetí atd. Při přechodu na druhou úroveň si hráč otočí kartu dovednosti z první na druhou úroveň. Získá nové dovednosti. Při přechodu na 3 a 4 úroveň si hráč vybírá stranu s dovednostmi, které chce nově mít. Karty dovedností třetí a čtvrté úrovně pokládá na pole vpravo na desce hráče. Přehled dovedností najdete na straně 9–10.

**JE DOBRÉ ZKUŠENOST HLED OD ZAČÁTKU HRY
CO NEJRYCHLEJI INVESTOVAT DO ROZVOJE POSTAVY
A ZBYTEČNĚ S TÍM NEOTÁLET. NAVÝŠOVÁNÍ VLASTNOSTÍ
I ÚROVNÍ MUSÍ JÍT VŽDY POSTUPNĚ.**

Nevyužité body zkušenosti hrdina neztrácí. Pokud si například šetří na přechod na 4. úroveň, má 3 body zkušenosti a získá další 2, zvýší si za 4 body zkušenosti úroveň a zbývající zkušenost (1 bod) si nechá označený na stupnici zkušenosti.

Finálová políčka v dračím patře

ŽEZLO



Postava, která objeví žezlo, si okamžitě vezme žeton žezla. Žezlo je mocná jednoruční zbraň, kterou lze využít při útoku silou nebo magií. Na konci hry přidává 3 vítězné body.

DRAK



Nejmocnějším protivníkem ve hře je drak. Na jeho poli se smí shromáždit více postav a bojovat s ním najednou. Boj probíhá podle normálních pravidel, ve svém kole hráč vyhodnotí své hody s drakovými čísly. Životy ubrané drakovi se postupně z jednotlivých soubojů sčítají dohromady.

Pokud drak padne, zkušenosti, mince a poklady získá každý hráč, který drakovi ubral alespoň jeden život.

KONEC HRY

PORAŽENÍM DRAKA A NALEZENÍM ŽEZLA HRA KONČÍ!

Musí být splněny obě tyto podmínky, nezáleží na jejich pořadí. Hráči si spočítají vítězné body a určí vítěze.

Vítězem se stává hráč s nejvíce body. Vyhodnoťte podle následující tabulky:

VLASTNOSTI (síla, obratnost, magie)	
Hodnota 1	1 bod
Hodnota 2	3 body
Hodnota 3	6 bodů
ÚROVEŇ (nejvyšší dosažená úroveň)	
II. úroveň	2 body
III. úroveň	5 bodů
IV. úroveň	9 bodů
ZKUŠENOST	
Počet zbylých zkušeností převedte na body	
MINCE	
Za každých 5 zlatých	1 bod
BONUSOVÉ BODY	
Žezlo	3 body

OSTATNÍ AKCE

Speciální způsoby přesunu

TELEPORTAČNÍ KÁMEN



Teleportační kámen lze využít při úniku z boje (viz *Boj/Útěk z boje*)

Teleportační kámen můžete využít k otevření dočasného portálu z hradu do města (obvod herního plánu).

Pokud hráč usoudí, že je třeba si odpočinout od průzkumu hradu, potřebuje se vyléčit či doplnit vybavení, může se buď vydat ven běžným pohybem, nebo aktivovat portál. Musí mít nabitý teleportační kámen.



Položí na dílek hradu, na kterém se právě nachází, svůj žeton postavy a přesune se na libovolné místo na okraji herního plánu. Rovnou může využít jeho možnosti. Kdykoliv se v rámci svého pohybu může přenést zpět na pole se svým žetonem postavy. Žeton si vezme zpět k sobě a rovnou může pokračovat v pohybu.

Tímto způsobem nelze uniknout z boje!

Pokud teleportační kámen použijete, vybijte se. Otočte ho temnou stranou nahoru. Dobití kamene může provést alchymista za cenu 1 mince nebo ho můžete nabít tak, že porazíte protivníka v boji.

MAGICKÝ SVITEK



Magický svítek můžete použít jako ostatní svítky – přidá vám kostku navíc. Nebo se pomocí něj můžete přemístit na libovolnou odkrytou chodbu se symbolem portálu. V obou případech svítek odložte do společné zásoby.

Obchod mezi postavami

Pokud se hrdinové setkají na jednom poli, mohou si předávat předměty (vybavení i drobné předměty, mince) libovolně, ale s oboustranným souhlasem.

PODROBNÉ VYSVĚTLENÍ IKON NA KARTÁCH DOVEDNOSTÍ

Obecné dovednosti pro všechna povolání

ÚPRAVY HODŮ KOSTEK

Všechny úpravy lze využít jednou během jednoho kola boje.



Přehození jedné kostky dané barvy (červená – síla, zelená – obratnost, černá – magie).



Modrá barva je ve hře neutrální, značí libovolnou kostku. Přehození jedné kostky libovolné barvy.



Přičítá konkrétní číslo k jednomu hodu kostkou dané barvy.



Přičítá konkrétní číslo k jednomu hodu kostkou libovolné barvy.



Přičítá konkrétní číslo k jednomu hodu kostkou libovolné barvy při boji s jedním typem nepřátel (zvířata, nemrtví).



Přičítá konkrétní číslo k jednomu hodu kostkou dané barvy při boji s vybraným typem zbraně (v tomto případě luky, meče, dýky).

ZMĚNY KOSTEK

Důležitým mechanismem ve hře je možnost použít kostky jedné barvy jako kostky barvy jiné. Hráč tak má mnohem větší prostor pro taktiku při souboji. Tato dovednost je na kartách znázorněna následovně:



Umožní použít libovolné množství černých kostek jako kostky zelené.



Umožní použít libovolné množství kostek jakékoliv barvy jako kostky červené.



Umožní použít libovolné množství černých kostek jako kostky zelené, pokud postava používá vybraný typ zbraně (v tomto případě luky).

BOJOVÉ DOVEDNOSTI

boj dvěma zbraněmi

Umožní postavě bojovat dvěma jednoručními zbraněmi.



boj dvěma zbraněmi

Umožní postavě bojovat dvěma jednoručními zbraněmi daného typu (v tomto případě dýkami a meči).

první útok



Postava útočí jako první (viz Boj/První útok).



Obrana postavy se vždy zvyšuje o dané číslo.

-1 život → +4

Pokud obětuje 1 život, smí hráč přičíst k jednomu hodu červenou kostkou 4.

ZVÝŠENÍ POČTU ŽIVOTŮ



Při přechodu na tuto úroveň si postava přidá jednorázově jeden život ze společné zásoby na desku hráče.

LÉČENÍ



Pokud během souboje padne hráči na černé kostce cílové číslo nebo vyšší (v tomto případě 4), může tuto kostku použít k léčbě jednoho života sobě nebo jiné postavě na témže poli.

PRŮZKUM



Hráč si před pohybem smí prohlédnout jeden zakrytý dílek Dračího hradu, který pravouhle sousedí s dílkem, na kterém stojí jeho postava. Pak se může rozhodnout, zda na něj půjde či ne. Lze využít během pohybu jednou za kolo.

Výjimečné dovednosti pro jednotlivá povolání

MÁG



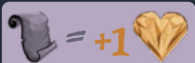
Ohnivá koule – ohnivá koule funguje jako magická zbraň. Na začátku hry mág dostane žetony ohnivých koulí a ten s hodnotou 1 si rovnou umístí na desku hráče na jednu ruku. Lze kombinovat s holemi i knihami. V průběhu hry se hodnota koule zvyšuje.



Magické brnění – mág si může během souboje zvýšit obranu o jednu černou (magickou) kostku.



Pokud používá knihu, smí provádět průzkum.

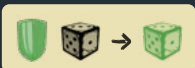


Pokud použije libovolný svitek, vyléčí si jeden život.

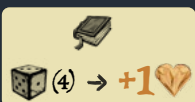


Teleportace – jednou za kolo smí přeskočit jeden dílek herního plánu. Dílek může být i neodkrytý, ale nesmí přeskakovat z prvního patra hradu do dračího patra.

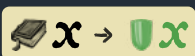
PALADIN



Při obraně smí použít černou kostku jako zelenou.



Pokud používá knihu, smí léčit (*Viz Léčení*).



Pokud používá knihu, zvyšuje si obranu o hodnotu knihy.

VÁLEČNÍK

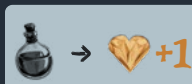


Útok štítem – hodnotu obrany svého štítu přičítá k útoku zbraně. Zároveň si štít stále počítá do obrany!

ČERNOKNĚŽNÍK



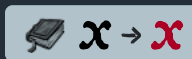
Před hodem se může rozhodnout každou svou černou kostku použít jako libovolnou jinou barvu (červenou či zelenou).



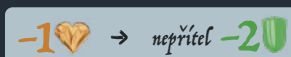
Pokud použije jakýkoliv lektvar, vyléčí si život.



Pokud porazí nepřítele, vyléčí si život.



Hodnotu knihy může přičítat při útoku k hodnotě zbraně pro boj na blízko.



Ochromení – pokud obětuje život, sníží nepříteli obranu na jedno kolo souboje o 2.

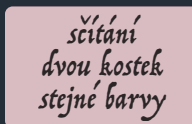
ZLODĚJ



Odemykání zámků – zloděj smí odemknout všechny truhly. Dveře odemkne, pokud hodem zelených kostek (obratnost) alespoň jednou z nich vyrovná nebo překročí jejich hodnotu.



Pokud zloděj najde poklad, otočí si o jeden žeton pokladů navíc a vybere si jeden ze čtyř předmětů. V nabídce pak zůstanou tři.



Při souboji smí sečíst dvě kostky stejné barvy a výsledné číslo pak použít podle běžných pravidel.

Zkrácená a kooperativní hra

Pravidla pro zkrácenou a kooperativní hru najdete na stránkách www.mojedino.cz.



© Dino Toys

Štěpán Peterka

Jana „Dragona“ Rybová

Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.mojedino.cz

