

DRAKO

ZLOBŘI A RYTÍŘI

PRAVIDLA HRY



◇◇◇◇ PRAVIDLA HRY

Drako je hra pro dva hráče, z nichž jeden se chopí vedení jednotky rytířů a druhý bude hrát za dva zlobry. Hráč za zlobry musí porazit všechny rytíře dříve, než mu dojdou karty.

Hráč za rytíře bude mít k dispozici chrabré bojovníky – na začátku 1 šermíře a 2 lučištníky, další pak mohou dorazit jako posily. Podaří-li se jim přežít, dokud hráči za zlobry nedojdou karty, vyjde slunce, zlobři zkamení a rytíři získají věnec vítězství. Rytíři mohou rovněž zvítězit, pokud se jim podaří zlikvidovat oba zlobry.

Na začátku partie zvolte (losem nebo libovolně), kdo bude hrát za koho. Pro méně zkušené hráče může být hraní za zlobry o něco jednodušší.

◇◇◇◇ HERNÍ MATERIÁL

- ▷ 1 herní plán
- ▷ 27 žetonů zranění
- ▷ rytíři:
 - 1 panel rytířů
 - 3 figurky rytířů
 - 38 karet rytířů
 - 1 žeton úhybu
- ▷ zlobři:
 - 1 panel zlobřů
 - 2 figurky zlobřů
 - 38 karet zlobřů
 - 10 žetonů balvanů
- ▷ česká a slovenská pravidla hry



◇◇◇◇ PŘÍPRAVA HRY

Před první partií vyjměte opatrně všechny žetony z rámečků.

Herní plán položte doprostřed stolu ①, poblíž vytvořte obecnou zásobu žetonů zranění ②.

Hráč za rytíře si vezme svoje hrací potřeby – panel rytířů položí před sebe na stůl ③, vedle něj žeton úhybu ④. Figurky rytířů postaví na herní plán podle obrázku ⑤ a karty rytířů zamíchá a položí před sebe na stůl jejich balíček lícem dolů ⑥. Z něj si do začátku hry dobere do ruky 4 karty ⑦.

Hráč za zlobry položí před sebe na stůl panel zlobrů ⑧ a vedle něj 10 žetonů balvanů ⑨. Figurky obou zlobrů postaví na herní plán rovněž podle obrázku ⑩ a svoje karty zamíchá a také z nich vytvoří balíček, který položí před sebe na stůl lícem dolů ⑪. Rovněž si dobere do ruky 4 karty z balíčku ⑫.



Pravidlo pro pokročilé:

Chcete-li, můžete dát oběma hráčům možnost před zahájením hry si dobrané karty jednou vyměnit – všechny 4 karty zamíchejte zpět do balíčku a poté si doberte nové 4 karty.

◇◇◇◇ PRŮBĚH HRY

Hráči se na tazích střídají jeden po druhém. Hru zahajuje hráč za zlobry.

V prvním tahu celé hry provede hráč za zlobry 1 akci.

V každém dalším tahu provede hráč na tahu 2 akce.

Každá akce znamená jednu z následujících možností:

- ▷ dobrání 2 karet,
- ▷ zahrání 1 karty.

Akce je možno provádět v libovolném pořadí a kombinaci. Je tedy možné v jednom tahu zahrát 2 karty a žádnou nedobírat, nejprve zahrát 1 kartu, poté 2 dobrat atd. Provedení právě 2 akcí je však povinné, není možné pasovat a jednu nebo obě akce vynechat.

V závěru partie se může stát, že hráči za rytíře karty dojdou. V takovém případě nemůže nic dál dělat a musí až do konce hry pasovat.

Jakmile dojdou karty hráči za zlobry, hra končí. Nejsou-li do té doby všichni rytíři mrtví, vítězí.

DOBRÁNÍ 2 KARET

Doberte si 2 horní karty z balíčku do ruky. Počet karet v ruce je omezen na 6. Máte-li po provedení této akce v ruce karet více, musíte přebytečné hned odhodit.

HRANÍ 1 KARTY

Zahrajte zvolenou kartu z ruky a zvolte si **jednu** z možností uvedených pomocí symbolů v levém horním rohu zahrané karty. Můžete si zvolit, že nevyužijete žádnou možnost.

Poté kartu odhodte. Odhozené karty se už do hry nevrátí.

Karty většinou umožňují provedení pohybu nebo útoku, jak se podrobně dozvíte dále.

◇◇◇◇ POHYB

Rozhodnete-li se pro pohyb, přemístíte svou figurku (nebo figurky) o tolik polí, kolik odpovídá hodnotě pohybu uvedené u symbolu pro pohyb. Tato pole nemusejí ležet v přímé linii – figurka může během pohybu zatáčet. Pohyb také není nutné zcela vyčerpat – lze ho využít pouze částečně nebo vůbec, kartu však je třeba v každém případě odhodit.

Pohyb figurky nesmí nikdy vést přes pole obsazené jinou figurkou, ani na něm skončit.

◇◇◇◇ ÚTOK

Rozhodnete-li se pro útok, zaútočíte jednou figurkou (nebo více figurkami) a způsobíte tolik zranění, kolik odpovídá hodnotě síly útoku vyznačené u symbolu pro útok. Útočník volí, která postava je cílem útoku.

Na útok smí napadený reagovat tak, že zahraje z ruky kartu se symbolem obrany. Zahrání karty v obraně je zdarma, nestojí žádnou akci a odrazí celý útok proti **jedné** vlastní figurce, bez ohledu na sílu útoku. Je-li jedna postava terčem více útoků, rozhoduje se hráč za ni, který z útoků odrazí, případně zda bude chtít odrazit všechny.

Není-li útok odražen, způsobí zranění – na panel napadené postavy umístíte tolik žetonů zranění, jak velká byla síla útoku.

Je-li napaden rytíř, přidělí se zranění právě onomu konkrétnímu rytíři.

Je-li napaden zlobr, přidělí se zranění příslušnému zlobrovi, a to postupně shora dolů. Jsou-li všechna políčka vyhrazená pro zlobrovu schopnost zaplněna žetony zranění, zlobr tuto schopnost ztrácí (viz Schopnosti zlobrů na str. 10).

Jsou-li zaplněna všechna políčka příslušné postavy, je zabita. Odstraňte její figurku ze hry.



◇◇◇◇ SCHOPNOSTI RYTÍŘŮ

Hráč za rytíře má k dispozici 3 postavy dvou různých typů s odlišnými schopnostmi – 1 šermíře a 2 lučištníky. Šermíř má schopnost úhybu, lučištníci mohou útočit na dálku. Každý rytíř má na panelu svou oblast pro zaznamenávání utrpených zranění podle toho, na kterého konkrétního rytíře byl útok veden.

Rytíři nemají stejnou výdrž. Jsou-li všechna políčka konkrétního rytíře obsazena žetony zranění, je rytíř zabit. Jeho figurku odstraňte z herního plánu. Podaří-li se hráči za zlobry zabít všechny rytíře, vítězí.



ÚHYB

Jednou za celou partii smí šermíř využít svou schopnost úhybu – odhodí žeton úhybu a odrazí 1 útok vedený proti němu, úplně stejně jako by daný hráč vynesl kartu se symbolem obrany. Po použití žeton úhybu vyřadíte ze hry – tuto schopnost lze za celou partii využít jen jednou. Kromě toho můžete poté šermíře přemístit na sousedící volné pole, je-li k dispozici. Byl-li šermíř cílem více útoků najednou, je třeba zbylé odrazit vynesemím karet se symbolem obrany, jinak šermíř utrpí příslušná zranění, i kdyby se přemístěním figurky dostal z dosahu útoku.



LUK

Oba lučištníci jsou vyzbrojeni luky a mohou z nich střílet – můžete využít symbol střela z luku a útočit na dálku (viz dále).

SYMBOLY NA KARTÁCH RYTÍŘŮ



CHŮZE 1 RYTÍŘE

(8× „1“, 4× „2“, 2× „3“)

1 rytíř se může pohnout o tolik polí, kolik odpovídá číslu uvedenému vedle symbolu.



CHŮZE 2 RYTÍŘŮ

(7× „1“)

1 nebo 2 rytíři se mohou pohnout, každý o tolik polí, kolik odpovídá číslu uvedenému vedle symbolu.



ÚTOK 1 RYTÍŘE

(4× „1“, 5× „2“)

1 rytíř sousedící s nepřátelskou postavou (kterýkoli) může zaútočit silou uvedenou vedle symbolu. Útok lze odrazit kartou se symbolem obrany.



ÚTOK 2 RYTÍŘŮ

(5× „1“)

1 nebo 2 rytíři sousedící s nepřátelskou postavou mohou zaútočit, každý silou uvedenou vedle symbolu. K odražení každého z obou útoků musí hráč za napadenou postavu či postavy vynést po jedné kartě se symbolem obrany. Je možné zahrát tuto kartu, když je útoku schopen jen 1 rytíř, ovšem proběhne jen 1 útok.



ÚTOK 3 RYTÍŘŮ

(2× „1“)

Viz výše, zaútočit mohou až 3 rytíři sousedící s nepřátelskou postavou.



OBRANA

(7×)

Touto kartou lze odrazit 1 libovolný útok protivníka na 1 rytíře bez ohledu na sílu útoku.



DVOJITÁ OBRANA

(1×)

Touto kartou lze odrazit až 2 současně vedené libovolné útoky protivníka bez ohledu na sílu útoku. Lze odrazit 2 útoky na jednoho rytíře nebo po jednom útoku na dva různé rytíře. Kartu lze využít i k odražení jediného útoku, v takovém případě druhý symbol propadne.



STŘELA Z LUKU

(7× „1“, 5× „2“)

Nachází-li se lučištník v přímé linii polí s figurkou protivníka, aniž by mu ve výhledu bránila jiná figurka, může na protivníka vystřelit – zaútočit uvedenou silou (střílet lze i z pole přímo sousedícího s protivníkem). Útok lze odrazit kartou se symbolem obrany. Cílem útoku může být jen jedna postava, ne více postav za sebou.



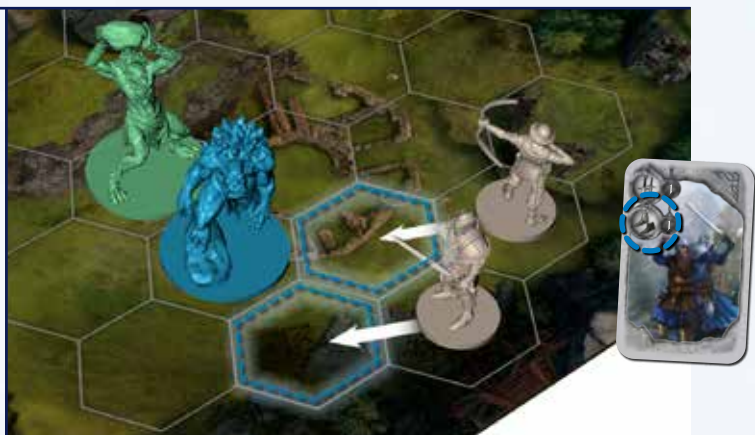
POSILY

(4x)

Pokud již byl ze hry vyřazen některý z lučištníků, ale šermíř je stále ve hře, může hráč za rytíře využít tento symbol a vrátit do hry lučištníka v plné kondici. Figurku nasadte na jedno z polí, kde figurky rytířů začínaly hru, pokud je nějaké volné. Pokud není, není povolání posil možné.



*Příklad:
Hráč za rytíře
zahraje tuto kartu
a rozhodne se
pro chůzi 2 rytířů
s hodnotou 1. Pohne
dvěma svými rytíři,
každým o 1 pole
k zlobrům.*



*Příklad:
V následujícím
tahu zahraje hráč
za rytíře tuto kartu
a rozhodne se pro
povolání posil ①.
Postaví figurku
dříve vyřazeného
lučištníka na jedno
ze startovních
polí ②. Čerstvý
lučištník je v přímé
linii polí se zlobrem
a může na něj
střílet ③.
Jako druhou akci
zahraje hráč za
rytíře kartu se
symbolem střela
z luku ④.*



Hráč za zlobry vynese kartu se symbolem obrany ⑤. U symbolu je uvedeno, že musí odhodit 1 žeton balvanu. Odhodí ho ze své zásoby a útok odrazí. Zlobr vrhač neutrpí žádné zranění (popis tohoto pravidla viz dále).

◇◇◇◇ SCHOPNOSTI ZLOBRŮ

Hráč za zlobry má k dispozici 2 různé zlobry s různými schopnostmi. Vrhač umí vrhat balvany, zběsilce může podnikat zběsilé zteče. Oba mohou vrhat balvany v obraně (viz dále). Vrhání balvanů se znázorňuje odhazováním žetonů balvanů. Hráč za zlobry jich má na začátku hry k dispozici 10 – žetony se po použití vyřazují ze hry. Jakmile dojdou, není možné nadále využívat schopnosti vyžadující vrhání balvanů.

Každý ze zlobrů má na panelu vyznačeny dvě oblasti políček pro žetony zranění. Zaplňují se shora dolů, nejprve horní oblast, poté spodní. Jakmile jsou všechna políčka horní oblasti příslušného zlobra zaplněna žetony, nemůže daný zlobr nadále využívat svou schopnost. Jakmile je zcela zaplněna i spodní oblast příslušného zlobra, je mrtev – vyřadíte jeho figurku ze hry. Jsou-li zabiti oba zlobři, hra končí prohrou hráče za zlobry.



ZBĚSILÁ ZTEČ

Dokud je alespoň 1 políčko této oblasti neobsazené žetonem zranění, můžete využít symbol zběsilost na zahraniční kartě a provést zběsilou zteč (viz dále).



VRH BALVANEM

Dokud je alespoň 1 políčko této oblasti neobsazené žetonem zranění, můžete využít symbol balvan na zahraniční kartě a provést útok na dálku (viz dále). Pozor, schopnost **vrh balvanem** nesouvisí s odhazováním žetonů balvanů v obraně. To je možné za oba zlobry po celou dobu hry, dokud žetony balvanů nedojdou.

SYMBOLY NA KARTÁCH ZLOBRŮ



CHŮZE 1 ZLOBRA

(15× „1“, 1× „2“)

1 zlobr se může pohnout o tolik polí, kolik odpovídá číslu uvedenému vedle symbolu.



CHŮZE 2 ZLOBRŮ

(4× „1“)

1 nebo 2 zlobři se mohou pohnout, každý o tolik polí, kolik odpovídá číslu uvedenému vedle symbolu.



ÚTOK 1 ZLOBRA

(8× „1“, 4× „2“)

1 zlobr sousedící s nepřátelskou postavou může zaútočit silou uvedenou vedle symbolu. Útok lze odrazit kartou se symbolem obrany (nebo úhybem).



ÚTOK 2 ZLOBRŮ

(4× „1, 1“, 3× „2, 1“)

1 nebo 2 zlobři sousedící s nepřátelskou postavou mohou zaútočit, jeden vyšší silou uvedenou vedle symbolu, druhý nižší silou. Po určité síly obou útoků může hráč za napadenou postavu či postavy jeden či oba útoky odrazit. K odražení každého z obou útoků musí hráč za napadenou postavu či postavy vynést po jedné kartě se symbolem obrany (nebo provést úhyb). Je možné zahrát tuto kartu, když je útoku schopen jen 1 zlobr, ten provede útok vyšší silou.



OBRANA

(12×, z toho 4× zdarma, 5× za 1 balvan, 3× za 2 balvany)

Touto kartou lze odrazit 1 libovolný útok protivníka na 1 zlobra bez ohledu na sílu útoku. Některé karty navíc uvádějí nutnost odhodit určitý počet žetonů balvanů. Nemůže-li příslušný hráč požadované množství žetonů odhodit, nemůže takovou kartu k obraně použít.



BALVAN

(9× „1“, 3× „2“)

Zlobr vrhač vrhá balvan po přímé linii polí (pokud má ještě tuto schopnost, viz výše). První zasažená postava (libovolně daleko vzdálená) je terčem útoku silou uvedenou vedle symbolu, následující postava v přímé linii (nemusí přímo sousedit, mezi zasaženými postavami mohou být volná pole) je terčem útoku silou o 1 menší. Při provádění tohoto útoku je nutné odhodit 1 žeton balvanu. Pokud by kdekoli v linii útoku stál zlobr zběsilec (i kdyby to bylo až na konci řady a síla útoku by k jeho zasažení nestačila), není možné vrh balvanem vůbec provést.

Příklad (bez ilustrace): Vrháč sousedí s první z řady tří nepřátelských postav v přímé linii a vrhá balvan silou 2. První nepřátelská postava je terčem útoku silou 2, druhá silou 1 a třetí není zasažena vůbec. Pokud by jako čtvrtá postava v řadě stál zběsilce, tento útok by vůbec nebylo možné provést, přestože síla útoku k jeho zasažení nestačí.

*Další příklad:
Mezi vrhačem
a první
nepřátelskou
postavou je
1 volné pole,
mezi první
a druhou
nepřátelskou
postavou je opět
volné pole, ale
obě nepřátelské
postavy stojí
v přímé linii
s vrhačem. Vrháč
vrhá balvan
silou 2, první
nepřátelská
postava je cílem
útku silou 2 ①,
druhá silou 1 ②.*



Útok lze odrazit kartou se symbolem obrany. Útok na každou nepřátelskou postavu se musí odrážet zvlášť, za každou je třeba vynést po jedné kartě se symbolem obrany (či provést úhyb). Odrážení útoků či úhyb samozřejmě nejsou povinné.



ZBĚSILÁ ZTEČ

(6x)

Zběsilce se rozběhne a zuřivě útočí na nepřítele (pokud má ještě tuto schopnost, viz výše) – přemístí se po přímé linii polí, dokud nenařazí na překážku nebo okraj herního plánu. Na poli sousedícím s překážkou nebo okrajem herního plánu se zastaví. Pouze pokud je překážkou nepřátelská postava, zaútočí na ni dvěma různými útoky, každým o síle 1. Útoky lze odrazit kartou se symbolem obrany. K odražení útoku musí hráč za napadenou postavu za každý útok vynést po jedné kartě se symbolem obrany (či provést úhyb).

Přemístění zběsilce není při tomto útoku nutné, oběma útoky o síle 1 lze zaútočit i na postavu sousedící se zběsilcem před zahájením této akce.

Příklad:

Hráč za zlobry zahraje tuto kartu a rozhodne se pro zběsilou zteč ①. Přemístí figurku zběsilce po přímé linii tak daleko, dokud nenarazí na nepřátelského lučištníka ②. Na něj zběšilec zaútočí dvěma útoky, každým o síle 1.



Hráč za rytíře nemůže nebo nechce vynést žádnou kartu se symbolem obrany, lučištník utrpí 2 zranění, je zabit a figurka je odstraněna z herního plánu.

Příklad:

V následujícím tahu zahraje hráč za zlobry nejprve tuto kartu ① a rozhodne se opět pro zteč ②. Přesune zběsilce po přímé linii až k okraji herního plánu (na žádnou nepřátelskou postavu nemůže po přímé linii narazit). Žádný útok provést nemůže. Jako druhou akci zahraje hráč za zlobry kartu se symbolem útok 2 zlobrů ③. Zběšilec zaútočí silou 2 na šermíře ④, vrhací silou 1 na lučištníka ⑤.



Hráč za rytíře vynese kartu se symbolem dvojitá obrana a oba útoky odrazí ⑥.

◇◇◇◇ KONEC HRY

Hra končí v těchto případech:

- ▷ Všichni rytíři jsou zabiti – vítězí hráč za zlobry.
- ▷ Oba zlobři jsou zabiti – vítězí hráč za rytíře.
- ▷ Po zahrání (nebo odhození) všech karet zlobřů je alespoň jeden rytíř stále naživu – vítězí hráč za rytíře.

◇◇◇◇ TIPY AUTORA HRY

Drako: Zlobři a rytíři je asymetrická hra. Za rytíře se hraje jinak než za zlobry. Nejdůležitější postavou hráče za rytíře je šermíř, protože jeho zabitím přijdete o možnost povolávat posily. Zlobři mají velmi účinné zvláštní schopnosti – pokuste se je využívat co nejvíce a udržet si je co nejdéle. Karty používejte s rozmyslem. Hráč za zlobry si musí být vědom, že když mu karty dojdou, prohrál, hráč za rytíře by se neměl zbavit všech svých karet příliš brzy, protože by se ve své pasivitě stal pro zlobry snadnou kořistí.



◇◇◇◇ KOMBINACE S HROU *DRAKO - DRAK A TRPASLÍCI*

Obě hry je možné libovolně kombinovat – je možný souboj „každého s každým“. Dále uvádíme drobné úpravy pravidel pro jednotlivé varianty.

ZLOBŘI A DRAK

Platí všechna obvyklá pravidla, s následujícími úpravami:

Příprava hry

Po dobrání prvních 4 karet nasadte figurky na vyznačená pole herního plánu (zlobry na zelená, draka na červeně). Hráč za zlobry začíná hru s 6 žetony balvanů místo 10.



Hru začíná hráč za draka (jako obvykle má v prvním tahu k dispozici jen 1 akci).

Průběh hry

- ▶ Dojdou-li kterémukoli hráči karty, zamíchá svůj odhazovací balíček a vytvoří nový doplňovací balíček.
- ▶ Při útocích vedených na zběsilce nemůže hráč za zlobra vynášet obranné karty (ani se symbolem pro odhození žetonu balvanu, ani bez něj).

Konec hry

Hra končí úplnou likvidací protivníka. Mohou tedy nastat jen tyto situace:

- ▶ Drak je zabit – vítězí hráč za zlobry.
- ▶ Oba zlobři jsou zabiti – vítězí hráč za draka.

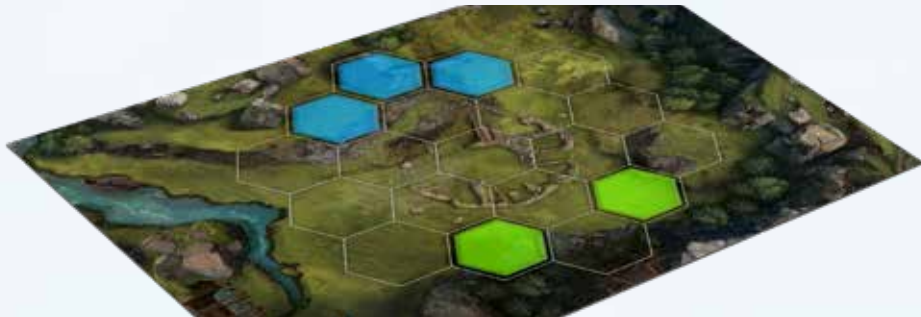


ZLOBŘI A TRPASLÍCI

Platí všechna obvyklá pravidla, s následujícími úpravami:


Příprava hry

Po dobrání prvních 4 karet nasadíte figurky na vyznačená pole herního plánu – začíná hráč za zlobry (na zelená pole), po něm hráč za trpaslíky (na modrá pole).



Hru začíná hráč za zlobry (jako obvykle má v prvním tahu k dispozici jen 1 akci).

Průběh hry

- ▶ Dojdou-li hráči za trpaslíky karty, smí (ale nemusí) si je jednou doplnit. Zamíchá svůj odhazovací balíček, **náhodně** z něj vybere právě 18 karet a vytvoří nový doplňovací balíček. Zbylé karty vyřadí ze hry. Za to si smí hráč za zlobry vzít zpět až 5 žetonů balvanů, které v průběhu hry odhodil.
- ▶ Karta „útok 2 trpaslíků“ umožňuje i útoky vedené na různé zlobry, pokud s oběma sousedí nějaký trpaslík.
- ▶ Použije-li příslušný trpaslík vrhací síť, označí se žetonem zasažený zlobr. Ten se nesmí pohybovat ani házet balvany (ani v obraně). Zlobr se zbaví sítě jako obvykle – spotřebujete obě dvě své akce v jednom tahu. Odhozený žeton sítě se rovněž jako obvykle vrací svému majiteli a může být využit znovu!
- ▶ Symbol  má vždy hodnotu 3 bez ohledu na hodnotu uvedenou na kartě.

Konec hry

Hra končí v těchto případech:

- ▶ Všichni trpaslíci jsou zabiti – hráč za zlobry vítězí.
- ▶ Oba zlobři jsou zabiti – hráč za trpaslíky vítězí.
- ▶ Oběma hráčům dojdou karty (včetně případných dodatečných 18 karet trpaslíků). Vítězem je hráč, jenž má na herním plánu více figurek. V případě shody vítězí hráč za trpaslíky.



RYTÍŘI A DRAK

Platí všechna obvyklá pravidla, s následujícími úpravami:

Příprava hry

Po dobrání prvních 4 karet nasadíte figurky na vyznačená pole herního plánu – draka na červené, rytíře kamkoli na žlutá pole (žádný rytíř nesmí na začátku hry sousedit s drakem).



Hru začíná hráč za draka (jako obvykle má v prvním tahu k dispozici jen 1 akci).

Konec hry

Hra končí v těchto případech:

- ▷ Drak je zabit – hráč za rytíře vítězí.
- ▷ Všichni rytíři jsou zabiti – hráč za draka vítězí.
- ▷ Po zahrání (nebo odhození) všech karet rytířů je drak stále naživu – hráč za draka vítězí.



RYTÍŘI A TRPASLÍCI

Platí všechna obvyklá pravidla, s následujícími úpravami:

Příprava hry

Po dobrání prvních 4 karet nasadíte figurky na vyznačená pole herního plánu – začíná hráč za rytíře (na žlutá pole), po něm hráč za trpaslíky (na modrá pole).



Hru začíná hráč za rytíře (jako obvykle má v prvním tahu k dispozici jen 1 akci).

Průběh hry

- ▶ Použije-li příslušný trpaslík vrhací síť, označí se žetonem zasažený rytíř. Ten se nesmí pohybovat ani střílet, může však nadále útočit na blízko a bránit se. Je-li znehybněn šermíř, může nadále provádět úhyb, nesmí se ale poté přemístit. Povolávat posily může nadále. Síť se zbaví jako obvykle – spotřebujete obě dvě akce v jednom tahu. Odhozený žeton sítě se rovněž jako obvykle vrací svému majiteli a může být využit znovu!
- ▶ Karta útok 2 trpaslíků umožňuje i útoky vedené na různé rytíře, pokud s oběma sousedí nějaký trpaslík.
- ▶ Obrana trpaslíků se mění – k odražení útoku libovolné síly je zapotřebí vynést dvě karty se symbolem obrana místo jedné.
- ▶ Hráč za trpaslíky nesmí provést akci dobrání 2 karet, pokud jich má v ruce více než 4 (tedy 5 či 6).
- ▶ Význam symbolu posily na kartách rytířů se mění. Po jejím zahrání ji položte na panel rytířů k libovolné postavě. Při prvním zranění, které by od této chvíle měla daná postava utrpět, místo přidělení žetonu zranění odhodte tuto kartu. Tato karta tedy přidává zvolené postavě 1 život. Postava může mít v jednom okamžiku i více přidělených karet.

Konec hry

Hra končí v těchto případech:

- ▷ Všichni trpaslíci jsou zabiti – hráč za rytíře vítězí.
- ▷ Všichni rytíři jsou zabiti – hráč za trpaslíky vítězí.
- ▷ Byly zahrány (nebo odhozeny) všechny karty trpaslíků – hráč za **trpaslíky** vítězí (pozor, na rozdíl od jiných kombinací protivníků opravdu hráč za trpaslíky).



Autor: Adam "Folko" Kałuža

Ilustrace: Aneta Lewková Ślęzaková

Vývoj a grafický design: Studio Rebelteam

© 2020 Rebel

Rebel Sp. z o.o.

ul. Budowlanych 64c

80-298 Gdańsk, Poland

wydawnictwo@rebel.pl

www.rebelgames.eu

rebel

MINDOK

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.

Korunní 810/104

101 00 Praha 10

 mindok.cz

 [/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)

 [/_mindok_](https://www.instagram.com/_mindok_)

Český překlad: Karel Vlasák



