

DRACÍ SRDCE

Pro 2 hráče od 8 let.

PŘÍBĚH

Před dávnými časy byl svět úplně jiný než dnes. Všechny národy světa žily v míru a nad jejich osudy bděl Velký drak. Nic ale netrvalo věčně. Mocný černokněžník záviděl Drakovi jeho sílu a mnoho let spřádal své intriky. Nakonec s pomocí mocného kouzla proměnil draka v kámen. Jeho ohnivý dech pak zaklel do nádherného rudého kamene, který získal proslulost jako Dračí srdce. Poté nastala bouřlivá doba, o níž vyprávějí mnohé legendy. Statečné princezny se musely mít na pozoru před udatnými hrdiny a také před záluďnými trolly. Mocní ohniví draci toužili po bohatých pokladech, ale byli pronásledováni zručnými lovkyněmi. Jen samotářští trpaslíci se starali pouze o své vlastní záležitosti.

CÍL HRY

Hráči umísťují karty na jednotlivá místa na herním plánu. Pomocí těchto karet sbírají karty ze sousedních míst, které jim přinášejí různé počty bodů slávy. Ten, kdo v průběhu hry získá více bodů slávy, ve hře zvítězí. Jen on bude mít sílu zlomit kletbu a osvobodit Velkého draka.

HERNÍ MATERIÁL

1 herní plán
100 karet
(2 stejné sady po 50 kartách odlišené barvou rubů)
1 figurka draka



PŘÍPRAVA HRY

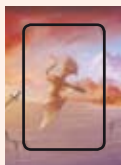
- Sedněte si naproti sobě a herní plán položte mezi sebe doprostřed stolu.
- Umístěte figurku draka vedle herního plánu k obrázku zkamenělého draka.
- Každý si vezměte 1 sadu karet a zamíchejte je. 5 horních karet si vezměte do ruky. Zbytek karet položte do balíčku lícem dolů před sebe na stůl.
- Mladší hráč může rozhodnout, kdo hru začne. Poté se hráči na tahu střídají.

PRŮBĚH HRY

- Hráč, který je na tahu, může zahrát **jednu nebo více karet se stejným obrázkem**. Pak si dobere karty ze svého balíčku tak, aby měl v ruce opět 5 karet.

- Karty vždy umísťujete na herní plán na místo se stejným obrázkem, jako je na kartách.

- Na některých místech (ohnivý drak, truhla s pokladem, princezna, zkamenělý drak, troll) jsou karty umísťovány do balíčku, ze kterého je vždy vidět jen horní karta.



Příklad: Na místě pro ohnivé draky může být umístěn libovolný počet karet ohnivých draků. Ve svém tahu smí hráč umístit libovolný počet ohnivých draků.

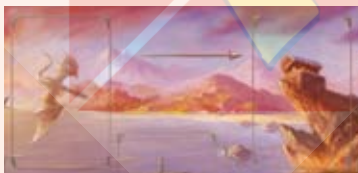
- Na ostatní místa (lovkyně draků, loď, hrdina, trpaslík) umísťujete karty lehce posunuté tak, aby bylo jasné vidět, kolik karet je již na místě umístěno, a kolik dalších ještě být umístěno může.



Příklad: Mohou být umístěny maximálně 3 lovkyně draků. Pokud je již jedna lovkyně umístěna, smí hráč ve svém tahu umístit maximálně dvě další lovkyně.

- Umístění karty může způsobit akci.
- Akce způsobené kartami umísťovanými do balíčků (ohnivý drak, princezna, troll) vyhodnoťte ihned po umístění karty. (S výjimkou karet truhla s pokladem a zkamenělý drak, které nezpůsobují žádnou akci).
- Akce způsobené kartami neumisťovanými do balíčků (lovkyně draků, loď, hrdina, trpaslík) vyhodnoťte ve chvíli, kdy je umístěna poslední karta do počtu naznačeného obrisy na herním plánu.
- Všechny akce jsou na herním plánu naznačené rovnými šipkami. Pokud od místa, kam jste právě umístili kartu, vede rovná šipka k jinému místu pro umísťování karet, vezměte si všechny karty, které leží na tomto místě. Karty přinášejí různé počty bodů slávy (čísla v rozích karet).

Příklad: Po umístění karty ohnivého draka si vezměte všechny karty truhel s pokladem, které leží na herním plánu.



JEDNOTLIVÉ KARTY



Truhla s pokladem : (7 karet) Umístění truhly s pokladem nezpůsobuje žádnou akci.

Zde se hromadí nezměnné poklady, jejichž lesk láká pohledy mocných ohnivých draků. Ani princezny nejsou k tomuto bohatství lhostejné.



Ohnivý drak : (4 karty) Hráč, který umístí ohnivého draka, si vezme všechny truhly s pokladem, které leží na herním plánu a položí je lícem dolů před sebe na stůl.

Ohniví dračí se spouští z velikých výšek a svými silnými pařáty uchvacují velké truhly s poklady.



Zkamenělý drak : (5 karet) Umístění zkamenělého draka nezpůsobuje žádnou akci.

Zkamenělý drak stojí tiše a připomíná, že staré časy by neměly být zapomenuty. Na jeho krku svítí mohutný drahokam – Dračí srdce a čeká, až bude kletba zlomena a Drak se opět probudí k životu.



Princezna : (4 karty) Hráč, který umístí princeznu, si vezme **buď** všechny truhly s pokladem, **nebo** všechny zkamenělé draky, kteří leží na herním plánu a položí je lícem dolů před sebe na stůl. I když hráč umístí více než jen jednu princeznu, může si vzít **buď** draky, **nebo** poklady, nikdy obojí. Pokud si hráč vezme zkamenělé draky, vezme si k sobě ještě figurku draka. Pokud má v tu chvíli figurku protihráč, musí ji předat. Pokud ji v tu chvíli již má hráč před sebou, prostě si ji nechá. Efekt figurky draka je popsán na straně 4. Pokud nejsou na místě zkamenělých draků žádné karty, pomocí princezny nelze vzít pouze figurku draka.

Správná princezna ví, co chce. Poklady pro svůj lid a magické Dračí srdce pro sebe. Pokusí se očarovat Velkého draka a získat magii drahokamu.



Troll: (3 karty) Hráč, který umístí trolle, si vezme všechny princezny, které leží na herním plánu a položí je lícem dolů před sebe na stůl.

Jsou to monstra. Příšery stvořené dábelkým černokněžníkem. Jejich hněv je obrácen proti princeznám.



Trpaslík: (10 karet) Hráč, který umístí čtvrtého trpaslíka, si vezme všechny čtyři trpaslíky, kteří v tu chvíli leží na herním plánu a položí je lícem dolů před sebe na stůl.

Samotářské trpaslíky zajímá spíše než bohatství samotné hledání pokladů. Když naleznou dostatečné množství zlata, nacpou ho do veliké truhly a tu vystaví na vrchol vysoké hory pro odiv celému okolí. Pokud se ale sejdou čtyři trpaslíci na jednom místě, zamíří co nejrychleji do nejbližší krčmy.



Hrdina: (5 karet) Hráč, který umístí druhého hrdinu, si vezme **buď** všechny trolle, **nebo** všechny princezny, které leží na herním plánu a položí je lícem dolů před sebe na stůl.

Tam, kde jsou monstra, musí být i hrdinové. Proto mají trollové tak těžký život. A pokud není nablízku žádný troll, hrdina alespoň odvede do bezpečí princeznu – ať chce nebo nechce.



Poté přesuňte oba hrdiny lícem nahoru do balíčku vedle herního plánu k obrázku lodi.



Poznámka: Pro tento balíček není místo na herním plánu, ale vedle něj. Zatočená šipka ukazuje směr, kam karty umístít.

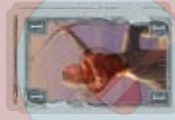


Lovkyně draků: (6 karet) Hráč, který umístí **třetí** lovkyni draků, si vezme všechny ohnivé draky, kteří leží na herním plánu a položí je lícem dolů před sebe na stůl.

Lovkyně statečně čelí ohnivým drakům, které posílá dábelský černokněžník. Draci kradou trpasličí poklady a přinášejí do země neklid. Proto jsou neúnavné lovkyně vždy nablízku.



Poté přesuňte všechny lovkyně draků lícem nahoru do balíčku vedle herního plánu k obrázku lodi.



Lod': (6 karet) Hráč, který umístí **třetí** loď, si vezme všechny karty z balíčku vedle herního plánu u obrázku lodi (lovkyně draků a hrdiny) a položí je lícem dolů před sebe na stůl.

Poté přesuňte 3 lodě vedle herního plánu. Když jsou v průběhu hry umístěny další tři lodě, položte je vedle prvních tří. Tímto způsobem mohou hráči vždy vidět, jak daleko je hra. **Hra skončí ve chvíli, kdy je vedle herního plánu umístěna třetí trojice lodí.**



Poznámka: Obrázky luku a meče na kartách lodí pouze připomínají to, že pomocí karet lodí lze získat karty lovkyně draků a hrdinů.

Vzdálené země a nová dobrodružství lákají hrdiny a lovkyně draků. Až splní své povinnosti, nalodí se na koráby vyplouvající ke vzdáleným břehům. Když v přístavu zazní třetí signál, lodě naplní plachty.

DALŠÍ PRAVIDLA

- Pokud by hráč měl brát karty z místa na herním plánu, na kterém žádné karty neleží, prostě žádné karty nebere.

Příklad: Hráč umístí trola a na místě pro princezny neleží žádná karta.

- Na místa, která vyžadují pro způsobení akce přesný počet karet, není nikdy možné zahrát více karet, než je třeba pro dosažení tohoto počtu.

Příklad: Na místě pro trpaslíky už leží dvě karty trpaslíků. Proto není v tu chvíli možné zahrát více než dva další trpaslíky. I když má hráč v ruce více než dva trpaslíky, může v tu chvíli zahrát pouze dva.

- Hráči si nesmějí prohlížet balíčky na herním plánu, ani balíček u lodí.

FIGURKA DRAKA



Hráč, který má u sebe figurku draka si na konci svého tahu vždy dobírá karty tak, aby v ruce měl **6 karet** místo 5.

Pozor: Ve chvíli, kdy hráč musí odevzdat figurku draka, limit karet v jeho ruce se okamžitě sníží zpátky na 5. V tu chvíli nechte protihráče, aby vám náhodně vylosoval jednu kartu z ruky a bez toho, aby se na ni podíval, ji vrátil zpět na váš dobírací balíček karet. Tuto kartu dostanete do ruky ihned, když si příště budete dobírat karty z balíčku.

KONEC HRY



Hra skončí ve chvíli, kdy potřetí odplují lodě z přístavu - vedle herního plánu je umístěna třetí trojice lodí. Pro hráče, který umístil poslední loď, v tu chvíli hra končí. Protihráč má v tu chvíli ještě **jeden tah**, ve kterém může získat body. Po skončení tohoto tahu hra definitivně končí.

Hra může skončit dříve, pokud jeden z hráčů vezme poslední kartu ze svého dobíracího balíčku. Od té chvíle má tento hráč ještě jeden celý tah (může hrát s méně než pěti kartami) a protihráč dva tahy. Pak hra končí.

Karty, které vám zbyly v ruce a v dobíracím balíčku, vraťte zpět do krabice. Spočítejte hodnoty na kartách, které jste v průběhu hry posbírali. Hráč, který má na konci hry u sebe figurku draka, si přičte 3 body.

Hráč, který získal více bodů, ve hře zvítězí. Při shodném počtu bodů zvítězí hráč, který má u sebe figurku draka.

Doporučení: Jelikož se jedná o velice rychlou, svižnou a chytlavou hru, doporučujeme hrát sérii her, například na 3 vítězné partie. Pokud už hru znáte, takováto série vám potrvá odhadem 30 minut a ve hře pak bude ještě více napětí.

Autor: Rüdiger Dorn

Ilustrace: Michael Menzel

Figurka draka: Franz Vohwinkel

Grafika: Pohl & Rick

KOSMOS

© 2010 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
D-70184 Stuttgart
info@kosmos.de
www.kosmos.de
MADE IN GERMANY

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK

MINDOK s.r.o.

Korunní 810/104

Praha 10

www.mindok.cz

REKLAMACE: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.