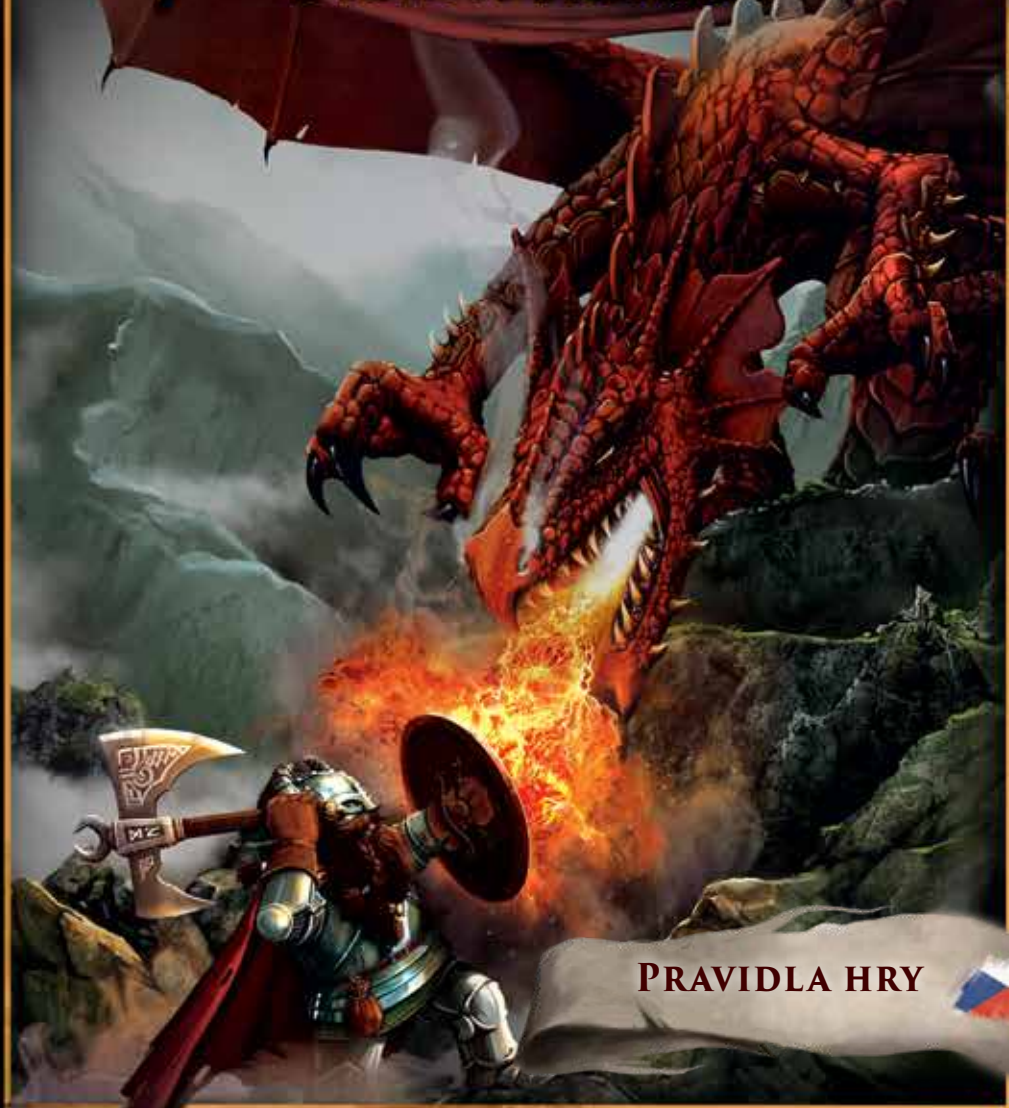


DRAKO

DRAK A TRPASLÍCI



PRAVIDLA HRY



◇◇◇◇ ÚVOD

Drako je hra pro dva hráče, z nichž jeden se chopí vedení skupinky tří trpaslíků a druhý bude hrát za draka. Hráč za trpaslíky musí včas porazit draka, přičemž každý z trpaslíků má svoje jedinečné schopnosti a zbraně.

Úkolem hráče za draka je přežít do konce souboje. Souboj je časově omezen počtem karet, hraje se tak dlouho, dokud trpaslíkům jejich karty nedojdou. V takovém případě drak uniká a vítězí. Drak může zvítězit i tak, že všechny trpaslíky zlikviduje, ale takový scénář není příliš pravděpodobný.

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

◇◇◇◇ HERNÍ MATERIÁL

- ▷ 1 herní plán
- ▷ 25 žetonů zranění
- ▷ trpaslíci:
 - 1 panel trpaslíků
 - 3 figurky trpaslíků
 - 38 karet trpaslíků
 - 1 žeton zuřivosti
 - 1 žeton sítě
- ▷ drak:
 - 1 panel draka
 - 1 figurka draka
 - 38 karet draka
- ▷ 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 draka si vezme svoje hrací potřeby – panel draka položí před sebe na stůl (3), figurku draka postaví na prostřední pole herního plánu (4) a karty draka zamíchá a položí před sebe na stůl jejich balíček lícem dolů (5). Z něj si do začátku hry dobere do ruky 4 karty (6).

Hráč za trpaslíky položí před sebe na stůl panel trpaslíků (7), svoje karty zamíchá a také z nich vytvoří balíček, který položí před sebe na stůl lícem dolů (8). Rovněž si dobere do ruky 4 karty z balíčku (9).

Žetony zuřivosti a sítě položte poblíž panelu trpaslíků (10).

Strategický tip:

Hrajete-li hru poprvé, doporučujeme rozmístit figurky trpaslíků podle obrázku (11). V dalších partiích si pak může hráč za trpaslíky nejprve prohlédnout své karty v ruce a podle nich pak sám zvolit, jak strategicky své figurky na začátku partie rozmístí na herní plán, ale tak, aby žádná bezprostředně nesousedila s drakem.

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 draka.

V prvním tahu celé hry provede hráč za draka 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 draka karty dojdou. V takovém případě nemůže nic dál dělat a musí až do konce hry pasovat.

Jakmile dojdou karty hráči za trpaslíky, hra končí. Není-li do té doby drak mrtev, 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.

ZAHRÁNÍ 1 KARTY

Zahrajte zvolenou kartu z ruky a zvolte si **jednu** z možností uvedených pomocí symbolů v levém horním rohu zahrané karty.

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, přemístěte 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.

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.

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

Je-li napaden trpaslík, přidělí se zranění právě onomu konkrétnímu trpaslíkovi.

Drakovi lze způsobit zranění čtyř různých částí těla odpovídající různým schopnostem draka. Čtyři políčka vyznačená na panelu nahoře představují šupiny. První čtyři zranění způsobená drakovi se vždy přiřadí šupinám. O umístění všech dalších zranění rozhoduje hráč za **trpaslíky**.

Jsou-li všechna políčka v příslušné oblasti zaplněna žetony zranění, nesmí drak nadále danou schopnost využívat (viz Schopnosti draka na str. 9).

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



◇◇◇◇ SYMBOLY NA KARTÁCH TRPASLÍKŮ



CHŮZE 1 TRPASLÍKA

(7× „1“, 6× „2“)

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



CHŮZE 2 TRPASLÍKŮ

(8× „1“)

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



ÚTOK 1 TRPASLÍKA

(7× „1“, 3× „2“)

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



ÚTOK 2 TRPASLÍKŮ

(4× „1“)

1 nebo 2 trpaslíci sousedící s drakem mohou zaútočit, každý silou uvedenou vedle symbolu. K odražení každého z obou útoků musí hráč za draka vynést po jedné kartě se symbolem obrany. Je možné zahrát tuto kartu, když je útoku schopen jen 1 trpaslík, ovšem proběhne jen 1 útok.



OBRANA

(16×)

Touto kartou lze odrazit 1 libovolný útok draka na 1 trpaslíka bez ohledu na sílu útoku.



STŘELA Z KUŠE

(5× „1“)

Nachází-li se trpaslík vyzbrojený kuší s drakem v přímé linii polí, aniž by mu ve výhledu bránil jiný trpaslík, může na draka vystřelit – zaútočit uvedenou silou (střílet lze i z pole přímo sousedícího s drakem). Útok lze odrazit kartou se symbolem obrany.



SÍŤ

(3×)

Trpaslík vybavený vrhací sítí může draka znehybnit. Tento útok lze provést odkudkoli z herního plánu a **není možné** ho odrazit kartou se symbolem obrany. Vedle figurky draka umístěte žeton sítě, a dokud se drak sítě nez baví, nesmí chodit ani létat (viz dále). Může nadále útočit, bránit se a příslušný hráč může nadále dobírat karty.

Drak se zbaví sítě tak, že spotřebuje obě dvě své akce v jednom tahu (neboli zcela vynechá jeden tah). Odhozený žeton sítě se vrací svému majiteli a může být využit znovu!

◇◇◇◇ SCHOPNOSTI TRPASLÍKŮ

Hráč za trpaslíky má k dispozici 3 různé postavy s odlišnými schopnostmi. Každý trpaslík má na panelu svou oblast pro zaznamenávání utrpených zranění podle toho, na kterého konkrétního trpaslíka drak zaútočil.

Trpaslíci mají různou výdrž. Jsou-li všechna políčka konkrétního trpaslíka obsazena žetony zranění, je trpaslík zabit. Jeho figurku odstraňte z herního plánu. Podaří-li se hráči za draka zabít všechny trpaslíky, vítězí.



ZUŘIVOST

Jednou za celou partii smí tento trpaslík využít svou schopnost zuřivosti – utrpí 1 zranění, ale **hráč** za trpaslíky má k dispozici v daném tahu o 1 akci navíc (celkem tedy 3 místo 2). Je úplně jedno, který trpaslík akci navíc využije a k čemu. Po použití žeton zuřivosti vyřadíte ze hry – tuto schopnost lze za celou partii využít jen jednou. (Případně můžete žeton zuřivosti položit přímo na 1 volné políčko zranění prostředního trpaslíka, na znamení, že schopnost byla využita.)

Zuřivost lze využít, i když danému trpaslíkovi zbývá poslední život a po provedení akce zahyne.



KUŠE

Tento trpaslík je vyzbrojen kuší a může z ní střílet. Můžete pro něj využít symbol střela z kuše na kartách. Střela musí být vedena v přímé linii polí, přičemž mezi střelcem a cílem nesmí stát žádná jiná figurka.




SÍŤ

Tento trpaslík je vybaven vrhací sítí a může draka znehybnit. Použití viz str. 6.

Příklad:
 Hráč za trpaslíky jako první akci ve svém tahu dobere 2 karty, poté zahraje tuto kartu. Rozhodne se pro chůzi 2 trpaslíků s hodnotou 1 (zahrát kartu na obranu ve svém vlastním tahu nedává smysl) a pohne dvěma svými trpaslíky, každým o 1 pole k drakovi.



Příklad:

- ① V následujícím tahu nejprve hráč za trpaslíky zahraje kartu se symbolem . Trpaslík vyzbrojený kuší je s drakem v přímé linii, může tedy střílet.
- ② Hráč za draka vynese kartu se symbolem obrany a útok odrazí – drak neutrpí žádné zranění.



- ③ Jako druhou akci zahraje hráč za trpaslíky kartu se symbolem útok 2 trpaslíků silou 1. Zautočí oba trpaslíci sousedící s drakem. Hráč za draka žádné další karty se symbolem obrany nemá, drak utrpí 2 zranění.

◇◇◇◇ SYMBOLY NA KARTÁCH DRAKA



CHŮZE

(10 × „1“, 10 × „2“)

Drak se může pohnout o tolik polí, kolik odpovídá číslu uvedenému vedle symbolu (pokud má ještě schopnost chůze, viz **Schopnosti draka** níže).



LET

(5×)

Drak se může přemístit na libovolné volné pole herního plánu (pokud má ještě schopnost let, viz **Schopnosti draka** níže).



ÚTOK

(7× „1“, 7× „2“, 3× „3“)

Drak může zaútočit na sousedícího trpaslíka silou uvedenou vedle symbolu. Útok lze odrazit kartou se symbolem obrany.



OHEŇ

(2× „1“, 3× „2“)

Drak chrlí oheň po přímé linii polí až ke kraji herního plánu silou uvedenou vedle symbolu (pokud má ještě schopnost chrlení ohně, viz **Schopnosti draka** níže). Útokem je zasažen každý trpaslík, který se nachází na některém z dotčených polí. Útok lze odrazit kartou se symbolem obrany. Útok na každého jednotlivého trpaslíka se musí odrážet zvlášť, za každého je třeba vynést po jedné kartě se symbolem obrany. Odrážení útoků samozřejmě není povinné.



OBRANA

(8×)

Touto kartou lze odrazit 1 libovolný útok 1 trpaslíka na draka bez ohledu na sílu útoku.

◇◇◇◇ SCHOPNOSTI DRAKA

Jak už bylo uvedeno, na panelu draka jsou vyznačeny 4 oblasti políček pro žetony zranění, odpovídající 4 částem drakova těla. Žetony prvních 4 utrpěných zranění se vždy umísťují nahoru do oblasti představující šupiny a nemají žádný další vliv na schopnosti draka.

Další oblasti jsou spojeny se schopností draka chůze (nohy dole), let (křídla vlevo) a chrlení ohně (hrdlo vpravo).

Jsou-li všechna políčka příslušné oblasti obsazena žetony zranění, nemůže drak nadále danou schopnost využívat. Jakmile jsou zaplněna všechna políčka na celém panelu, je drak mrtev a příslušný hráč hru prohrál.



LET

Dokud je alespoň 1 políčko této oblasti neobsazené žetonem zranění, můžete využít symbol let na zahrani kartě a přemístit draka na libovolné volné pole na herním plánu.



CHRLLENÍ OHNĚ

Dokud je alespoň 1 políčko této oblasti neobsazené žetonem zranění, můžete využít symbol oheň na zahrani kartě a zaútočit na každého trpaslíka v linii zásahu chrlení ohně silou uvedenou na kartě.



CHŮZE

Dokud je alespoň 1 políčko této oblasti neobsazené žetonem zranění, můžete využít symbol chůze na zahrani kartě a přemístit draka o počet polí uvedený u symbolu na zahrani kartě.

Příklad:

Hráč za draka se rozhodne ve svém tahu zahrát 2 karty.

① Nejprve zahraje kartu se symbolem chůze 2 a přemístí draka o 2 pole do lepší pozice pro útok a mimo linii střelby trpaslíka s kuší.



- ② Jako svou druhou kartu zahraje kartu se symbolem oheň 2. Dva trpaslíci stojí v linii zásahu útoku ohněm a jsou tak terčem tohoto útoku.
- ③ Hráč za trpaslíky vynese 1 kartu se symbolem obrany, čímž jednoho trpaslíka uchrání od zranění, druhý trpaslík utrpí 2 zranění.

KONEC HRY

Hra končí v těchto případech:

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

◆◆◆◆ TIPY AUTORA HRY

Drako je asymetrická hra. Za draka se hraje jinak než za trpaslíky. Drak by se určitě neměl bezhlavě vrhat do boje hned od začátku, aby se nevyčerpal příliš brzy. Trpaslíci by neměli zapomenout využít své vrhací sítě a schopnosti zuřivosti. Je rovněž zapotřebí využívat karty s rozmyslem. Hráč za trpaslíky si musí být vědom, že když mu karty dojdou, prohrál, hráč za draka by se neměl zbavit všech svých karet příliš brzy, protože by se ve své pasivitě stal pro trpaslíky snadnou kořistí.

Adam Kałuża

Autor: Adam “Folko” Kałuża

Ilustrace a grafický design: Jarek Nocoń

Vývoj: Maciej Teległow

Pravidla: Artur Jedliński

Testování: Paweł Gorczyński

© 2020 Publisher REBEL.pl

Rebel Sp. z o.o.

ul. Budowlanych 64c

80-298 Gdańsk, Poland

wydawnictwo@rebel.pl

www.wydawnictworebel.pl

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

