

# NA KŘÍDLECH DRAKŮ























*Autorka: Connie Vogelmannová*

*Ilustrace: Clementine Campardouová*

*pro 1 až 5 hráčů · na 90 minut · od 14 let · kompetitivní*

V této hře se ujmete rolí amatérských drakologů v Dračí říši, kde se nebe hemží draky všech tvarů, barev a velikostí. Prozkoumejte podzemní labyrint, který jste právě objevili, a nalákejte tato nádherná stvoření, aby hřadovala ve vašich jeskynních slujích.

## HERNÍ MATERIÁL

KARTY / DESKY	MINCE / ŽETONY / VEJCE / UKAZATELE	FIGURKY HRÁČŮ (V 5 BARVÁCH)
1 deska drakologie 	45 mincí 	1 figurka průzkumníka 
4 oboustranné desky Dračího bratrstva 	25 žetonů masa (červená) 	8 označovacích kostiček (4 pro bodování úkolů, 4 pro Dračí bratrstvo) 
183 karet draků 	25 žetonů zlata (žlutá) 	1 kámen Dračího bratrstva 
75 karet jeskyní 	25 žetonů krystalů (fialová) 	
1 deska nabídky karet 	25 žetonů mléka (bílá) 	
1 počítadlo kol 	55 vajec 	
10 oboustranných destiček úkolů 	20 žetonů násobení vajec a zdrojů 	
5 desek hráčů 	1 ukazatel kola 	
10 oboustranných karet Tryskový start 	1 žeton začínajícího hráče 	
1 bodovací zápisník 		

### OBSAH

Příprava hry .....	2
Úvod .....	4
Vyhlobení .....	5
Přilákání .....	6
• Časování efektů .....	7
• Mláděta .....	9
Průzkum .....	10
Další pravidla .....	11
Dračí bratrstvo .....	12
Konec kola .....	14
Konec hry a bodování .....	15

**POZNÁMKA:** Počet dřevěných prvků každého hráče je záměrně omezen, ale zásoba všech ostatních prvků omezena není. V případě potřeby použijte vhodnou náhradu.

# PŘÍPRAVA HRY

Položte na stůl vše potřebné – jsou to následující prvky:

- 1 DESKA DRAKOLOGIE A DRAČÍHO BRATRSVA** – náhodně vyberte jednu desku Dračího bratrstva a položte ji doprostřed desky drakologie správnou stranou vzhůru (podle počtu hráčů).
- 2 DESKA NABÍDKY KARET**
  - a KARTY DRAKŮ** – zamíchejte všechny karty draků a 3 vyložte lícem vzhůru na vyznačená pole na desce nabídky karet. Balíček zbylých karet draků položte poblíž lícem dolů.
  - b KARTY JESKYNÍ** – zamíchejte všechny karty jeskyní dohromady a vyložte 3 lícem vzhůru na vyznačená pole nabídky karet. Balíček zbylých karet jeskyní položte poblíž lícem dolů.
- 3 UKAZATEL KOLA** položte na políčko „1“ **POČÍTADLA KOL**. Zamíchejte destičky úkolů a vyložte 4 náhodně vylosované na vyznačená pole počítadla kol vzhůru náhodně určenou stranou. Ostatní vraťte do krabice.
- 4** Z mincí, vajec a ostatních žetonů vytvořte bank, aby na něj všichni pohodlně dosáhli.

## KAŽDÝ HRÁČ OBDRŽÍ:



1 desku hráče a všechny dřevěné prvky ve zvolené barvě (1 figurku, 8 kostiček a 1 kámen Dračího bratrstva)



6 mincí



1 vejce



3 karty draků (z balíčku)  
a 3 karty jeskyní (z balíčku)

Zvolte si **libovolné 4 ze svých karet** v libovolné kombinaci karet draků a jeskyní. **Zbylé 2 odhodte** lícem vzhůru na patřičné odhazovací hromádky.



3 libovolné žetony zdrojů

Vezměte si 3 žetony v libovolné kombinaci masa, zlata, krystalů a mléka.

*Všechna vejce platí stejně. Barvami se liší pouze z estetických důvodů.*

Doporučujeme vám si napřed dobře prohlédnout své karty a podle nich si volit zdroje. Obvykle (ale ne nutně vždy) je dobré volit zdroje odpovídající jedné nebo více počátečním kartám draků v ruce.

## POTÉ KAŽDÝ HRÁČ:

- A** Položí před sebe na stůl svou desku hráče (viz obr. vpravo).
- B** Položí své zdroje do své zásoby (zleva vedle své desky).
- C** Položí své vejce na jeden ze dvou symbolů snůšky na své desce. **POZOR** – přestože jsou na deskách vyznačeny 2 symboly snůšky, hru vždy začínáte s 1 vejcem.
- D** Svě počáteční mince položí rovněž do své zásoby vlevo vedle své desky.
- E** Postaví svou figurku průzkumníka na základní tábor vyznačený na desce hráče.
- F** Postaví svůj kámen Dračího bratrstva na políčko START na desce drakologie.
- G** Svě zbylé kostičky a karty draků a jeskyní položí na vhodné místo na stole.

Hráč, který naposledy navštívil jeskyni, si vezme žeton začínajícího hráče a můžete se pustit do hry.



# ÚVOD

V průběhu hry budete budovat útočiště pro své draky. Partii budete začínat se třemi zpřístupněnými poli, vždy prvním zleva ve vaší Karmínové kaverně, Sluneční slují a Purpurové průrvě. Postupně budete všechny tyto 3 jeskyně dále prohlubovat zleva doprava. V jeskyni musíte vždy nejprve vyhloubit novou komoru přiložením karty jeskyně, poté do ní můžete přilákat nového draka.

V každém tahu provedete jednu z 5 možných akcí:

1. vyhloubení nové jeskynní komory,
2. přilákání draka, který komoru zabydlí,
3. průzkum své Karmínové kaverny,
4. průzkum své Sluneční sluje,
5. průzkum své Purpurové průrvy.

## PRŮBĚH HRY

Jedna partie hry se hraje na 4 kola. V každém kole provedou všichni hráči střídavě po směru hodinových ručiček několik tahů, počínaje vždy držitelem žetonu začínajícího hráče.

Kolo se hraje tak dlouho, dokud všichni z kola nevystoupí – tzv. nepasují. Hráč obvykle pasuje v okamžiku, kdy už nemá žádné mince nebo v ruce žádnou kartu draka, kterou by chtěl (nebo mohl) zahrát. Od toho okamžiku už nemůže v probíhajícím kole provádět žádné tahy, ale může stále něco získávat v tazích soupeřů, kteří dosud nepasovali. Jakmile pasují všichni, kolo končí.

Mince, zdroje, karty jeskyní, draků i vejce si samozřejmě můžete po pasování nechat do dalšího kola.

**POZOR:** Nikdy nesmíte nic přidávat na desky či do zásoby jiných hráčů ani z nich nic odebrat. Všechny efekty, které budete aktivovat, vám umožňují manipulovat pouze s prvky v obecném banku, na centrálních deskách (desce drakologie, desce nabídky atd.) a vlastní desce hráče.

Kdo získá do konce hry nejvíce bodů, zvítězí. Body se dají získat různými způsoby – za draky, vejce, zasunutí karty, veřejné úkoly a za Dračí bratrstvo (viz str. 15).

## DEFINOVANÉ POJMY

**DESKA HRÁČE** Vaše osobní herní deska, na kterou budete vykládat své karty jeskyní a draků a pokládat svá vejce.

**KARTY JESKYNÍ** Čtvercové karty, které budete vykládat na svou desku v průběhu akce vyhloubení komory. Každá karta zabírá na desce jedno z 9 polí. Přiložením karty jeskyně je na tomto poli „vyhloubena jeskynní komora“ a pole je přístupné pro kartu draka.

**KARTY DRAKŮ** Obdélníkové karty, které lze vykládat na libovolná pole s vyhloubenou komorou – tři komory jsou vyhloubené hned od začátku partie.

**ZDROJE** Žetony masa, zlata, krystalů a mléka. Mince, karty a vejce se za zdroje nepovažují.

**JESKYNĚ** Vodorovná řada polí na osobní desce hráče. Na každé desce jsou 3 řady – jeskyně: Karmínová kaverna, Sluneční sluj a Purpurová průrva.

**ODHODIT** Odstraňte požadované prvky ze své zásoby (zdroje), z ruky (karty) nebo ze symbolu snůšky na vašich vyložených kartách draků či přímo na desce (vejce) a vraťte je do banku. Karty se vždy odhazují na odhazovací hromádku lícem vzhůru.

**STRATEGICKÝ TIP:** Vše vám doporučujeme v každém kole využít všechny (nebo skoro všechny) své mince, než se rozhodnete pasovat. Před zahájením každého kola dostanete znovu 6 mincí (a v určitých případech můžete získat minci i přímo v okamžiku, kdy pasujete). Na konci každého vašeho tahu (nejen každého kola!) vám smí být maximálně 9 mincí, 9 karet a 9 žetonů zdrojů, každý z těchto tří prvků se kontroluje zvlášť. Přebytečné budete muset odhodit.



# PRŮBĚH TAHU HRÁČE

Zvolte jednu z akcí (vyhloubení, přilákání či průzkum jedné z jeskyní), zaplatte náklady zvolené akce (položte mince/vejce na pole pro náklady dané akce) a akci proveďte. *Měl-li by společný bank mincí docházet, můžete zaplacené mince vracet do banku, ale musíte si udržet přehled, kolikrát jste již v tomto kole provedli průzkum každé ze svých jeskyní, podrobněji viz dále (str. 10).*

## VYHLOUBENÍ KOMORY

ZAHRAJTE KARTU JESKYNĚ Z RUKY A VYLOŽTE JI NA SVOU DESKU.

**1** Musíte zvolit první volné pole zleva v jedné ze svých tří jeskyní. Jeskyně musíte vždy hloubit zleva doprava.

Připomínáme, že první pole každé jeskyně představuje vyhloubenou komoru od začátku partie, v průběhu hry tak můžete hloubit komory na 2., 3. a 4. poli v každé jeskyni.

Kteroukoli kartu jeskyně můžete vyložit do kterékoli jeskyně, barvy karet mají jen estetickou funkci.



**2** Zaplatte náklady. Základním nákladem je vždy 1 mince, při hraní karty na 3. pole se navíc platí 1 vejce, na 4. pole 2 vejce (jak je nad sloupci polí připomenuto). Zaplacenou minci položte na pole dané akce na své desce, vejce vraťte do banku.

- Vejce při placení můžete vzít z libovolné karty draka na své desce nebo z jednoho ze symbolů snůšky přímo na desce.

**3** Zvolenou kartu jeskyně vyložte z ruky na prázdné pole jeskyně, kde jste se rozhodli hloubit.

- Kartu položte tak, aby lícovala s polem vymezeným na desce. Chodník i symbol „STOP“ pod polem pro kartu ponechte viditelný.

**4** Smíte v libovolném pořadí aktivovat efekty s časováním „PŘI VYLOŽENÍ“ na právě vyložené kartě a s časováním „PŘI VYHLOUBENÍ“ na právě překrytém poli vaší desky.

Využití efektů není povinné, byť je to zpravidla výhodné. Aktivujete-li efekt karty, který něco přináší soupeřům, musí každý soupeř dostat možnost ho využít, i když se vy sami rozhodnete tento efekt pro sebe nevyužít.

**POZNÁMKA:** Během jednoho kola smíte vyhloubit více komor, během každé akce však smíte zahrát jen 1 kartu jeskyně (není-li na právě zahrané kartě výslovně uvedeno něco jiného).

**POZNÁMKA:** Smíte-li provést efekt, který vám umožní vyhloubit komoru zdarma, znamená to, že za to nemusíte platit **ani základní minci, ani dodatečná vejce** bez ohledu na to, do kterého sloupce vykládáte kartu jeskyně.

Čtvrté pole vám navíc PŘI VYHLOUBENÍ umožňuje volitelně odhodit 3 prvky v libovolné kombinaci (zdroje, karty draků a jeskyní) a vzít si za to 1 minci. Ani využití tohoto efektu není povinné.

**STRATEGICKÝ TIP:** Přestože může být získání mince navíc dobrou výhodou, je výhodné i samotné vyhloubení 4. komory každé jeskyně. Někdy se vyplatí ho vyhloubit i v případě, že nemáte dost prvků nutných pro získání mince navíc.

# PŘILÁKÁNÍ DRAKA

ZAHRAJTE KARTU DRAKA Z RUKY A VYLOŽTE JI NA SVOU DESKU.

1 Zvolte si 1 kartu draka z ruky.

2 Zaplatte náklady. Základním nákladem je vždy 1 mince. V levém horním rohu na každé kartě draka je uvedeno, jaké další dodatečné náklady je třeba při přilákání zaplatit (tyto prostředky rovnou vraťte do banku). Většinou se jedná o kombinaci zdrojů zlata, krystalů a masa, ale u některých draků je třeba zaplatit i minci – a u mláďat vždy vejce a mléko.



3 Zvolenou kartu draka vyložte na svou desku takto:

- Musíte ji vyložit do jeskyně, která odpovídá jednomu z prostředí, jež tento drak může obývat, jak je pomocí symbolů vlevo na kartě draka uvedeno (viz popis karty draka na následující straně).
- Kartu musíte vyložit na pole s vyhloubenou komorou. Zároveň není dovoleno kartu vyložit na jinou kartu draka, neumožňuje-li vám to výslovně nějaký efekt.
- Do každé jeskyně musíte vykládat karty draků postupně zleva doprava.

**POZOR:** Plně obsazená deska pojme nanejvýš 12 karet draků. Efekty, které vám umožní nějakou nahradit nebo překrýt, jsou vzácné, volte proto s rozmyslem.

4 Smíte aktivovat efekt s časováním „PŘI VYLOŽENÍ“ na právě vyložené kartě draka (má-li ho).

**POZNÁMKA:** Během jednoho kola smíte přilákat více draků, během každé akce však smíte přilákat vždy jen jednoho (není-li na právě zahrané kartě výslovně uvedeno něco jiného).

## ROZDÍLY OPROTI HŘE NA KŘÍDLECH

- Za provádění akcí se platí mincemi a často vejci (namísto akčních kostiček).
- Při aktivaci efektů se postupuje zleva doprava (namísto zprava doleva).
- Na vaší desce jsou vyznačeny 2 symboly snůšky, které platí i před vyložením první karty draka.
- Partii začínáte s libovolně zvolenými 4 kartami (z 3 karet draků a 3 karet jeskyní) a 3 libovolnými zdroji.
- V rámci přípravy každého kola (ze čtyř) dostanete 6 mincí a 1 vejce.
- Kdykoli smíte vyměnit 2 zdroje za 1 libovolný (nikoli jen při vyložení karty).
- Abyste směli přilákat draka na pole své desce, musíte si jej nejdříve zpřístupnit vyhloubením jeskynní komory. Partii začínáte s 3 již vyhloubenými komorami.
- Efekty jsou volitelné, ale pokud umožňují něco získat soupeřům, mají na to soupeři nárok i v případě, že se vy rozhodnete daný efekt pro sebe nevyužít.
- Na konci každého tahu vám smí zbýt maximálně 9 karet, 9 mincí a 9 žetonů zdrojů, přebytečné musíte odhodit.
- V případě shody při vyhodnocování veřejných úkolů na konci kola mají všichni dotčení hráči nárok na plný počet přidělovaných bodů – nedělí se o ně. Další hráč v pořadí získává body za následující místo. Podrobněji viz dále.

# ČASOVÁNÍ EFEKTŮ KARET

Na kartách draků jsou uvedeny efekty s časováním 4 různých druhů (efekty karet jeskyní mají vždy časování „PŘI VYLOŽENÍ“ a efekty na polích jeskyně na desce vždy časování „PŘI VYHLOUBENÍ“).



**„PŘI VYLOŽENÍ“** Tento efekt se provádí v okamžiku, kdy zahrajete danou kartu a vyložíte ji na svou desku. Tento efekt se provádí v zásadě jednou za hru, neumožní-li vám jiný efekt výslovně něco jiného. Využití není povinné, ale je zpravidla výhodné. Mají-li na něco nárok soupeři, smějí efekt vaší karty využít, i když se vy rozhodnete jej pro sebe nevyužít.



**„PŘI PRŮZKUMU“** Tento efekt se provádí v okamžiku, kdy při akci **průzkum** dané jeskyně vaše figurka dorazí na kartu draka s efektem s tímto symbolem. Opět platí, že využití není povinné, ale mají-li na něco nárok soupeři, smějí efekt vaší karty využít, i když se vy rozhodnete jej pro sebe nevyužít.

**POZOR:** Když kartu vykládáte na svou desku, tento efekt nevyhodnocujete – provádíte akci **přilákání draka**, nikoli **průzkum**.



**„NA KONCI KOLA“** Tento efekt se aktivuje na konci každého kola, viz odst. „Konec kola“. Mají-li na něco nárok soupeři, smějí efekt vaší karty využít, i když se vy rozhodnete jej pro sebe nevyužít.



**„NA KONCI HRY“** Efekt tohoto druhu znamená získání dodatečných bodů při splnění uvedených kritérií.

## POPIS KARTY DRAKA

### NÁKLADY

Při zahrání a vyložení této karty draka na svou desku zaplatíte 1 maso a 1 zlato. (Nezapomeňte, že základní náklady akce přilákání jsou 1 mince.)

### PROSTŘEDÍ

Tyto symboly indikují, do kterých jeskyní lze tuto kartu draka vyložit. Tuto kartu buď do Karmínové kaverny, nebo Sluneční sluje.

### EFEKT

Každá karta draka má určitý efekt. Tato karta má efekt s časováním „NA KONCI KOLA“.



### BODY

Tento drak vám přinese 5 bodů.

### VELIKOST

Draci mohou mít tuto velikost: velký, střední, malý, mládě.

### SNŮŠKA

Každý symbol snůšky umožňuje přechovávat na dané kartě 1 vejce, tato karta má jeden.

### CHARAKTER

Každý drak má charakter jednoho z těchto 4 druhů: plachý, agresivní, dobrotivý nebo hravý.

**POZOR:** Odkazuje-li text efektu určité karty na určitou kategorii (např. „v této jeskyni“, draka určitého charakteru, velikosti apod.), platí i pro samotnou danou kartu, pokud podmínky také splňuje. Například efekt karty *Hřebenatec bradatý* (č. 130) umožňuje zasunout kartu pod karty hravých draků v těžce jeskyni. Protože *Hřebenatec* je také hravý, je možné zasunout jednu kartu i pod samotnou kartu *Hřebenatec*.



Určité efekty karet draků či jeskyní umožňují uskladnit určité zdroje na kartách draků, zasouvat pod ně jiné karty, pokládat na ně vejce či naopak vejce odhazovat.

### USKLDNĚNÍ

Uskladnit určitý zdroj znamená, že příslušný zdroj položíte na určenou kartu. Není-li výslovně uvedeno jinak, musí to být žeton zdroje z vaší zásoby. Uskladněné zdroje na kartě zůstanou až do konce hry, kdy vám přinesou každý po 1 bodu, není-li uvedeno jinak.

Uskladnění zdrojů je možné pouze na základě výslovné instrukce při provádění příslušného efektu, jindy dovoleno není. Pokud text efektu uvádí, kde smíte zdroj uskladnit, např. „**uskladněte zde**“, není možné ho uskladnit nikde jinde.

### ZASOUVÁNÍ

Tento pokyn znamená, že pod danou kartu můžete zasunout lícem dolů jinou kartu draka. Není-li uvedeno jinak, musí to být vaše karta z ruky. Zasunutá karta opět zůstává do konce hry zasunutá a každá vám zpravidla přinese po 1 bodu, není-li uvedeno jinak.

Zasouvání karet je možné pouze na základě výslovné instrukce při provádění příslušného efektu, jindy dovoleno není. Pokud text efektu uvádí, kam smíte kartu zasunout, např. „**zasuňte sem**“, není možné ji zasunout nikam jinam.

**POZOR:** Zasunutá karta lícem dolů se nepočítají jako vaše karty draků pro účely vyhodnocování efektů s časováním „NA KONCI HRY“ nebo pro vyhodnocování veřejných úkolů. Máte-li například získat body za své draky střední velikosti, zasunutá karta draků střední velikosti se nepočítají (proto se také zasouvají lícem dolů).

### KLADENÍ A ODHAZOVÁNÍ VAJEC

Můžete-li položit vejce kamkoli, můžete ho položit buď na prázdný symbol snůšky na vaší desce, nebo na kteroukoli kartu draka, kde leží méně vajec, než má tato karta symbolů snůšky. Nemáte-li z těchto možností žádný volný symbol snůšky na kartách ani na desce, vejce nikam položit nemůžete (ani si jej z banku neberte).

Určité efekty obsahují instrukci „položte vejce sem“. V takovém případě smíte položit vejce právě jen na danou kartu. Jiné efekty vám umožní položit vejce jen na karty v určité jeskyni nebo jen v určitém sloupci.

Máte-li odhodit vejce, můžete ho vzít z kterékoli karty draka na vaší desce či jednoho ze symbolů snůšky přímo na desce samotné.

Určité efekty vyžadují odhození vejce z určité předepsané lokace, např. „odhodte vejce z této jeskyně“ znamená, že ho můžete vzít z kterékoli karty draka v dané jeskyni, ale ne odnikud jinud.

Na konci hry získáte po 1 bodu za každé vejce na vašich kartách draků či desce hráče, opět není-li výslovně uvedeno jinak.





## MLÁDATA

Mládta jsou specifickým druhem draků. Při jejich vyložení musíte vždy zaplatit 1 vejce a 1, 2 nebo 3 mléka. Každá karta mláděte má 3 efekty:

**1** Každá má efekt s časováním „PŘI PRŮZKUMU“. V průběhu akce průzkum zde můžete uskladnit ze své zásoby 1 maso (či u jiných mládát např. zasunout sem 1 kartu).

**2** Kdykoli zde uskladníte uvedený zdroj (nebo u jiných mládát sem zasunete kartu), získáte určitou odměnu. Při tom je jedno, zda jste to provedli v důsledku využití efektu samotné této karty mláděte či jiným způsobem.

**DLÁČEK KLÁLOVSKÝ**

  **3**  
**MLÁDĚ**



20

**HRAVÝ**

 Uskladněte  ze své zásoby zde.

Kdykoli zde uskladníte , vezměte si .

**Do třetice:** navíc doberte  .

**3** Jakmile na kartu mláděte uskladníte třetí uvedený zdroj (nebo u jiných mládát zasunete třetí kartu), získáte kromě obvyklé odměny ještě tzv. bonus **do třetice**. Ten lze získat jen jednou za hru. To znázorňuje, že mládě dospělo.

**POZOR:** Všimněte si, že efekty na řádku 2 a 3 karty mláděte nemá žádné časování, provádí se vždy, když jsou splněné uvedené podmínky bez ohledu na to, v důsledku čeho se tak stalo.

**POZOR:** Po využití efektu **do třetice** je samozřejmě možné zde i dále uskladňovat zdroje nebo sem zasouvat karty, jen bonus **do třetice** už znovu nezískáte (tj. při uskladnění zdroje či zasunutí karty pošesté či podeváté získáte bonus dle druhého řádku karty jako obvykle, ale nikoli znovu bonus **do třetice** dle třetího řádku).

**STRATEGICKÝ TIP:** Jak každý znalý drakolog ví, mládta se rodí hluboko pod zemí a obvykle ke svému zdárnému rozvoji potřebují fialové krystaly. Žijí proto převážně v Purpurové průrvě. Budete-li hledat mládta, která žijí v Karmínové kaverně či Sluneční slují, může vám dát těžkou práci nějaké najít.

# PRŮZKUM

## PRŮZKUM KARMÍNOVÉ KAVERNY

Posunujte svou figurku průzkumníka ve své Karmínové kaverně zleva doprava a při tom můžete aktivovat všechny efekty s časováním „PŘI PRŮZKUMU“ (f) v této jeskyni, které jsou dostupné. Postupujte v následujících krocích:

- 1 Zaplacení nákladů** – za každou návštěvu v jeskyni je třeba zaplatit. První návštěva v každém kole stojí 1 minci. Druhá návštěva téže jeskyně v každém kole stojí 1 minci a navíc 1 vejce. Případná třetí návštěva stojí celkem 1 minci a 2 vejce. Více návštěv téže jeskyně v jednom kole než tři není dovoleno.
  - Vejce při placení nákladů 2. a 3. návštěvy můžete brát ze svých karet v kterékoli jeskyni či ze své desky.
  - Zaplacené náklady si zatím pokládejte na pole této akce přímo na své desce, abyste si udrželi přehled, kolikrát jste již tuto jeskyni navštívili.
- 2** Figurku průzkumníka posunujte postupně zleva doprava po chodníku vyznačeném na desce a vždy, když figurka dorazí na symbol f, aktivujte příslušný efekt.
  - Dorazí-li figurka na symbol na desce, proveďte daný efekt.
  - Stejně tak proveďte příslušný efekt, když figurka dorazí ke kartě draka s efektem s tímto časováním.
- 3** Jakmile figurka dorazí k symbolu - (tj. pole, na němž dosud neleží karta draka), vraťte ji do základního tábora.

## PŘÍKLAD



Míša poprvé v probíhající kole provádí průzkum své Karmínové kaverny. Zaplatí 1 minci (položí ji na pole této akce na své desce) a zahájí pohyb své figurky průzkumníka po chodníku v této jeskyni zleva doprava.



Figurka nejprve dorazí k symbolu „Vezměte si“ natištěném na desce. Rozhodne se vrátit si z banku 1.

Poté přesune Míša svou figurku ke kartě *Coatla měňavého* (č. 119). Ta efekt s časováním nemá, takže figurka pokračuje dál.

Dorazí k symbolu „Posuňte“, aktivuje tento efekt a posune svůj kámen Dračího bratrstva na desce drakologie o 1 políčko dál (viz str. 12). Hned získá odměnu, kterou dané políčko poskytuje.

Další zastávkou figurky je karta *Zmeje chamtivého* (č. 56), Míša aktivuje její efekt s časováním a vezme si 1.

Figurka dále postoupí k dalšímu symbolu „Vezměte si“, tentokrát si Míša vezme z banku 1.

Tím je akce Míši u konce, protože figurka dorazí k symbolu - a musí se vrátit zpátky do základního tábora.

**PRŮZKUM SLUNEČNÍ SLUJE** probíhá stejně, jen se figurka posunuje po chodníku v Sluneční sluji.

**PRŮZKUM PURPurové PRŮRVY** probíhá zcela analogicky.

## DALŠÍ PRAVIDLA A PODROBNOSTI

### POSLOUPNOST PROVÁDĚNÍ EFEKTŮ

Kdykoli umožňuje některý efekt, aby něco provedli všichni hráči, má jako první tuto možnost aktivní hráč na tahu, ostatní po něm následují po směru hry. Karty v nabídce se však doplňují až na konci tahu aktivního hráče, takže se může stát, že ne všichni budou třeba mít příležitost dobrat si kartu z nabídky (vždy však je možné dobrat si kartu z balíčku).

### DOBÍRÁNÍ KARET, ZISK ZDROJŮ

Když si dobíráte kartu, je základním pravidlem, že si ji berete do ruky. Smíte-li si vzít nějaký zdroj, základním pravidlem je, že putuje do vaší osobní zásoby. Určité efekty vám umožní dobranou kartu někam zasunout nebo obdržený zdroj někde uskladnit. Pokud se rozhodnete to neudělat, jde karta do ruky a zdroj do vaší zásoby, není možné si to později rozmyslet.

*Příklad karty Cvrčkolapa lstivého (č. 180). Na konci každého kola si smíte dobrat kartu a někam ji zasunout. Musíte se však rozhodnout v okamžiku, kdy si kartu doberete a podíváte se na ni. Například pokud ji zasunete pod kartu nějakého mláďete, můžete získat příslušný bonus.*



### VÍCENÁSOBNÁ AKTIVACE EFEKTŮ

Určité efekty vám umožní provést nějakou činnost vícrát než jednou. Takový krok vždy provádějte jednotlivě a postupně. Například můžete při prvním provedení získat něco, čím zaplatíte při druhém provedení apod.

### LIMIT KAPACITY

Po ukončení každého svého tahu si smíte ponechat nanejvýš 9 mincí, 9 karet a 9 žetonů zdrojů. Pokud získáte něco dalšího v průběhu tahu jiných hráčů, nemusíte to odhazovat. Limit se bude znovu kontrolovat až na konci vašeho následujícího tahu.



### DOPLŇOVÁNÍ NABÍDKY KARET

Karty jeskyní a draků se doplňují do nabídky vždy až na úplném konci tahu každého hráče, nikdy v jeho průběhu.

### DOBÍRÁNÍ KARET

Je třeba důsledně rozlišovat, odkud si můžete dobírat karty draků a jeskyní.

#### DOBERTE KARTU

Není-li uvedeno nic, znamená to, že si smíte dobrat kartu z nabídky nebo z balíčku. Není-li v nabídce zrovna žádná karta vyložená, smíte si dobrat jen vrchní kartu z balíčku.

#### DOBERTE KARTU Z NABÍDKY

Tento pokyn znamená, že si smíte dobrat jen jednu z karet vyložených v nabídce. Není-li v ní zrovna žádná karta, nesmíte si dobrat nic (ani z balíčku).

#### DOBERTE KARTU Z BALÍČKU

Tento pokyn znamená, že si musíte vzít vrchní kartu z balíčku, nikoli z nabídky.

#### OTOČTE KARTU

Tato instrukce znamená, že otočíte vrchní kartu z příslušného dobíracího balíčku a ukážete ji ostatním. Text efektu bude dále uvádět, co s ní máte udělat. Pokud neuvádí nic, vraťte kartu zase navrch balíčku.

### NA DESCE ČI V JESKYNĚ

Pro účely efektů odkazujících na počet draků se vždy počítají jen karty draků vyložených na vaší desce hráče lícem vzhůru. Zasunutá karta se nepočítají, mláďata se počítají stejně jako ostatní draci.

### PLACENÍ A ODHAZOVÁNÍ



Některé efekty vám ukládají něco platit či odhazovat, abyste je mohli provést. Odhazovat můžete karty z ruky (jeskyní i draků), zdroje a mince ze své zásoby, či vejce z kteréhokoli symbolu snůšky na své desce (na kartě draka či přímo na desce samotné). **Nelze** však odhazovat zdroje uskladněné na kartách draků či zasunutá karta pod kartami draků.

### ZDROJE

Připomínáme, že za zdroje v této hře označujeme krystaly, zlato, maso a mléko. Nikoli vejce ani mince.

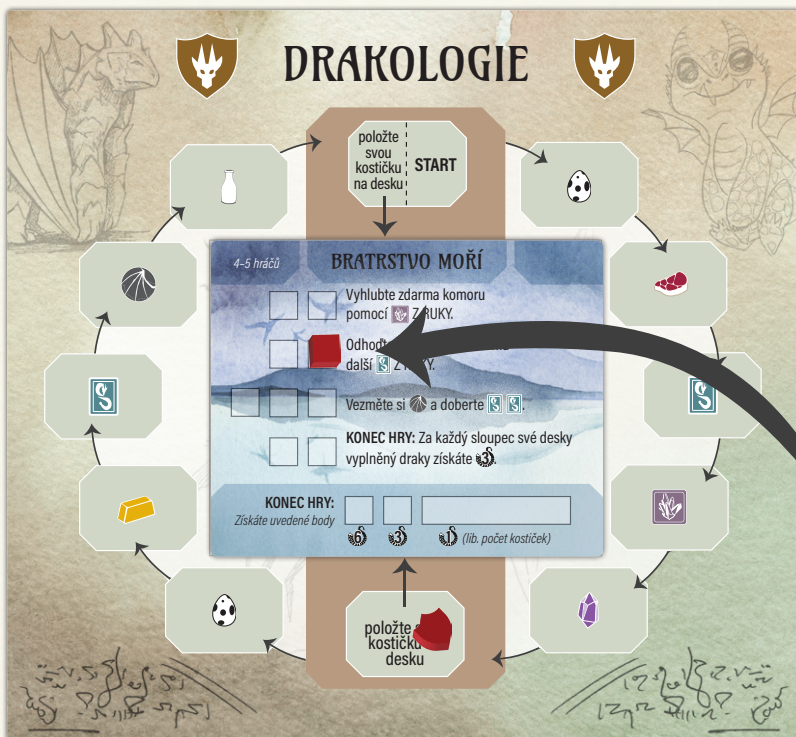
**VÝMĚNA ZDROJŮ** V kterémkoli okamžiku smíte vyměnit 2 své libovolné zdroje za 1 jiný zdroj z banku.

# DRAKOLOGIE A DRAČÍ BRATRSTVO

Během hry budete provedením efektů  posunovat svůj kámen Dračího bratrstva po desce drakologie. Za každý symbol  posunete svůj kámen o 1 políčko dále po směru hodinových ručiček a vždy hned získáte odměnu uvedenou na políčku, kam váš kámen dorazí. Na každém políčku může stát libovolný počet kamenů hráčů. Smíte-li posunout svůj kámen o více políček, získáte odměnu i za každé políčko, které váš kámen takto překročí.

Kdykoli dorazí váš kámen na jedno ze dvou hnědých políček (nahore a dole na desce drakologie), musíte položit jednu ze svých 4 kostiček (určených pro Dračí bratrstvo) na některé obsazovací políčko na desce Dračího bratrstva a získat příslušnou odměnu. Na každé obsazovací políčko se vejde vždy jen jedna kostička, s výjimkou dlouhého obdélníkového políčka vpravo dole na desce. Tam není počet kostiček omezen.








Každý hráč má k dispozici na celou partii jen 4 kostičky. Jakmile umístíte všechny na desku, smíte svůj kámen posouvat normálně dál (a získáte vždy i příslušnou odměnu uvedenou na políčku desky drakologie), ale žádnou další kostičku už na desku Dračího bratrstva položit nemůžete.



**POZOR:** Pokud smí během jednoho tahu položit svou kostičku na desku Dračího bratrstva více hráčů, začíná jako vždy aktivní hráč, ostatní po něm následují po směru hry.

**POZNÁMKA:** Je-li u jedné odměny na desce Dračího bratrstva více obsazovacích políček na kostičky, může je obsadit též hráč, má-li tuto možnost. Pokaždé při tom získá danou odměnu.

## PODROBNOSTI NĚKTERÝCH DESEK DRAČÍHO BRATRSTVA

BRATRSTVO	PRAVIDLO	PODROBNÉ VYSVĚTLENÍ
Bratrstvo vysočiny	Zaplatte  , poté zdarma vyhlubte až 2 komory pomocí   Z RUKY.	Nejprve zaplatte 1 minci. Poté smíte vyhloubit až 2 komory v téže jeskyni nebo ve dvou různých a nemusíte při tom platit obvyklé mince ani vejce. Máte-li v ruce jen jednu kartu jeskyně či z jiných důvodů nechcete vyhloubit dvě komory, smíte samozřejmě vyhloubit jen jednu, ale i tak zaplatíte danou 1 minci.
Bratrstvo vysočiny	Odhodte  , poté zdarma vyložte  Z RUKY na jinou kartu draka na své desce.	Nejprve z ruky odhodte 1 kartu jeskyně. Poté zdarma zahrajte kartu draka z ruky a vyložte ji na jinou kartu draka, která už na vaší desce leží. Nový drak však musí opět bydlet v jeskyni, která mu vyhovuje. Překrytá karta draka se stane kartou zasunutou pod novou – otočte ji pro názornost lícem dolů – a všechny případné karty, které už pod překrytou kartou byly zasunuté, zasunuté zůstávají. Stejně tak všechny uskladněné zdroje na překryté kartě budou uskladněny na nové kartě, jakož i vejce. Pokud má nový drak menší snůšku, musíte přebytečná vejce odhodit ( <b>nelze je přemístit jinam</b> ).
Bratrstvo pralesů	<b>KONEC HRY:</b> Za každý  v nákladech na kartách draků v 1 vaší jeskyni získáte  .	Zvolte si jednu ze svých jeskyní a spočítejte všechny symboly zdrojů v levém horním rohu každé karty draka, která v této jeskyni leží. Vejce ani mince se nepočítají, to nejsou zdroje. Zasunutých karet draků se to samozřejmě netýká. Za každý takto spočítaný symbol zdroje získáte 1 bod.



Handwritten notes in a stylized script, possibly representing a game mechanic or a player's strategy. The text includes symbols like a hash sign (#) and a circle with a dot inside, which correspond to the game's symbols.

## KONEC TAHU


Jakmile zcela dokončíte svou akci (vyhloubení, přilákání či průzkum), zkontrolujte, že vám nezbylo víc než 9 mincí, 9 karet a 9 žetonů zdrojů.

Na tahu je další hráč po směru hry, který dosud nepasoval.

## KONEC KOLA

Jakmile pasovali všichni hráči, je kolo u konce.

1. Každý hráč odhodí mince a vejce, které utratil za provedení svých akcí a dosud leží na jeho desce.

2. Provedou se všechny efekty s časováním „NA KONCI KOLA“ .

a. Začíná držitel žetonu začínajícího hráče v právě ukončeném kole, ostatní následují po směru hry. Může-li někdo provést více efektů s tímto časováním, provede hned všechny, jeden po druhém, v libovolném pořadí.

b. Mají-li něco získat všichni hráči, jako obvykle začíná ten, na jehož desce daná karta draka leží, ostatní následují po směru hry.

3. Vyhodnotí se veřejný úkol daného kola.

Každý hráč položí 1 svou kostičku do odpovídajícího řádku pod destičku veřejného úkolu daného kola, podle toho, jak uspěl v porovnání se soupeři. Body se přidělí na konci hry.

a. Panuje-li shoda na prvním místě, všichni dotčení hráči položí svou kostičku do prvního řádku (1. místo). Další hráč v pořadí položí svou kostičku do druhého řádku (2. místo) atd.


b. Hráč, který nezískal žádný prvek požadovaného druhu, položí svou kostičku na poslední řádek (žádný prvek) bez ohledu na to, jak dopadli ostatní. Jinými slovy, vždy musíte mít alespoň 1 požadovaný prvek, abyste získali byť jediný bod.

**POZNÁMKA:** Symbolů pro sólovou hru  a čísel u nich na destičkách veřejných úkolů si ve hře více hráčů nemusíte všimát.

## PŘÍPRAVA DALŠÍHO KOLA

Pokud právě neskončilo čtvrté kolo hry, proveďte následující kroky:

1. Ukazatel kola na počítadle posuňte o 1 políčko doprava.

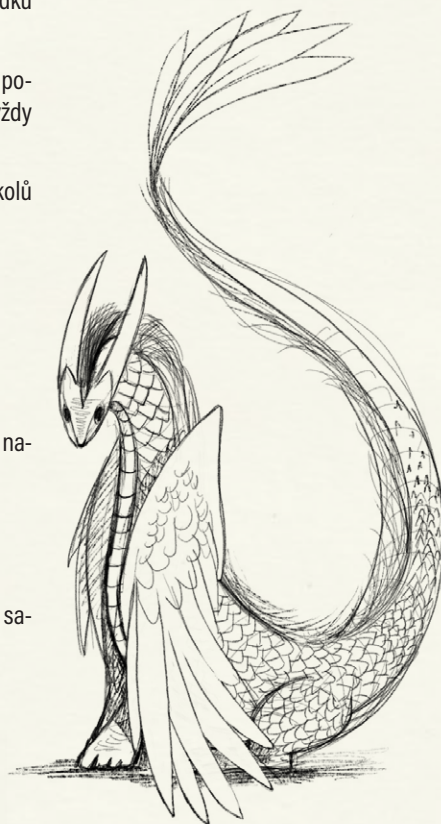
2. Obměňte nabídku karet (). Všechny lícem vzhůru ležící karty draků i jeskyní z nabídky odhodte a vyložte místo nich nové.

3. Každý hráč obdrží 6 mincí a 1 vejce.

a. Každý si nové mince přidá k těm, které mu případně zbyly po předchozím kole.

b. Vejce položte na symbol snůšky na kterékoli své vyložené kartě draka nebo na samotné desce. Nemáte-li žádný symbol volný, vejce vůbec nedostanete.






4. Žeton začínajícího hráče předá jeho držitel soupeři po levici. Nové kolo může začít.



1707/122 9M-122

# KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Na konci partie sečtěte své dosažené body takto:

- **BODY** za kostičky na desce **DRAČÍHO BRATRSTVA**.
- **BODY NA KARTÁCH DRAKŮ:** Počítají se jen karty draků ležící lícem vzhůru na vaší desce, ne karty v ruce ani zasunuté karty.
- **EFEKTY S ČASOVÁNÍM „NA KONCI HRY“** (☞): Vyhodnoťte efekty všech lícem vzhůru ležících karet draků (opět nikoli v ruce či zasunuté) s časováním „NA KONCI HRY“.
- **VEJCE:** Za každé vejce získáte po  bodu.
- **USKLADNĚNÉ ZDROJE:** Každý žeton uskladněného zdroje vám přinese  bod.
- **ZASUNUTÉ KARTY:** Každá zasunutá karta vám přinese  bod.
- **VEŘEJNÉ ÚKOLY:** Za každý veřejný úkol získáte body uvedené na řádku, kde leží vaše kostička, a to i v případě shody s jinými hráči, jak už bylo víckrát zmíněno.
- **MINCE, ZBYLÉ KARTY A ZDROJE:**
  - Za každou zbylou minci získáte  bod.
  - Získáte  bod za každé 4 zbylé karty a zdroje (sečtěte dohromady všechny karty jeskyní a draků, které vám zbyly v ruce, a zdroje, které zbyly ve vaší zásobě, a vydělte 4, zaokrouhlete dolů).

*PŘÍKLAD: Zbudou vám 2 karty jeskyní, 3 karty draků a 5 libovolných žetonů zdrojů. Součet je 10, takže získáte 2 body.*

Kdo dosáhne nejvyššího celkového součtu, vítězí! V případě shody vítězí hráč s nejvyšším počtem vyložených karet draků (zasunuté karty se jako vždy nepočítají). Trvá-li shoda, dočtení hráči se o vítězství dělí.

*Vydavatel děkuje Elizabeth Hargraveové, autorce hry Na křídlech, že velmi shovívavě přijala myšlenku upravit její hru a převést ji do světa fantasy draků. Účastnila se i vývoje a testování a významně přispěla k cestě této hry za naplněním jejího potenciálu, co do vyváženosti, zábavnosti a herního zážitku – a věřte, že balancovat a analyzovat takovou spoustu karet zabere stovky hodin práce. Celý tým původního vydavatele Stonemaier Games je vděčný, že může pracovat s talentovanými lidmi jako Elizabeth či Connie, od křídel ptáků přes ta dračí a ještě dál!*



Handwritten text in a stylized, cursive script, possibly a signature or a note related to the dragon illustration.

# PŘEHLED SYMBOLŮ

 body	 zlato	 karta jesyně
 časování „PŘI PRŮZKUMU“	 maso	 karta draka
 časování „PŘI VYLOŽENÍ“	 mléko	 vejce
 časování „NA KONCI KOLA“	 krystal	 snůška (místo pro vejce)
 časování „NA KONCI HRY“	 kterýkoli zdroj (žolík)	 posun kamene na desce drakologie
 mince	 žádný zdroj	 obměna nabídky

**Autorka** Connie Vogelmannová

**Ilustrace** Clementine Campardouová

**Na testování se podíleli** Caitlin Banerová, Miles Bensky, Casey Blakley, Rubén Cabezón, Mitch Caudill, Kent Davies, Ryan Davis, Charles Dionne, Allie Feinerová, Vitalij Fuks, Jennifer Grahamová-Machtová, Jeff Grey, William Augustus Griffin Sr, Ossian Hawkes, Phil Keil, Blair Heuer, Derik Kellner, Kim Kiefferová, Julia Kimmerlyová, Nick Korte, Ludwika Majchrzaková, Tyler McKinnon, Rien Moeyaert, Crystal Nevin, Nersi Nikakhtar, Uriah Otting, Dan Risse, Dominick Salazar, Kate Sheltonová, Jen Spechtová, Sarah Stacyová, Jennifer Stearnsová, Trevor Vincent, Travis Willse, Chris Wildes, Corinne a M. Yeagerovi

**Vývoj sólové hry** Karel Tileca

**Na testování sólové hry se podíleli** Mike Hatke, Grant Mason, Tyler McKinnon, Andreas Muegge, Karl Smelser, Chuck Williamson

**Doprovodné texty** Brian Chandler, Victor Chatfield, Ryan Davis, Jared Kepron, Mike Lee, Crystal Nevin, Jeff Putnam, Dan Risse, Nathan Smith, David Studley, Asa Swainová, Alicia Taftová, Ian Tyrrell, Josh Ward, Lydia Wehmeyerová, Dana Wollerová

**Překlad pravidel a efektů** Karel Vlasák

**Překlad Atlasu draků** Michal Stárek

**Grafická sazba a textové korektury** MINDOK

*Při překladu dračích termínů jsme čerpali z knihy **Draci: historie rodu** Dr. Karla Shukera. Díky Tomu Venhodovi z brněnské prodejny Arrakis za doporučení knihy!*



STONEMAIER  
GAMES

**Výhradní  
distributor  
pro ČR a SR:**



**MINDOK**, s. r. o.  
Korunní 810/104  
101 00 Praha 10

