

Dračí hrad

NOVÉ VÝZVY



Opradený tajomstvami, týči sa nad krajinou ako zlovestná pripomienka temných čias. Dračí hrad. V jeho sienach sa podľa povestí nachádzajú poklady nesmiernej ceny vrátane legendárneho panovníckeho žezla. Ale len pravý dobrodruh môže vstúpiť do hradných chodieb. V ich šere totiž zlovestne svietia hladné oči príšer a kdesi v hradnej veži vraj skutočne spí obrovský červený drak.

Vyďajte sa v role neliútostnej bojovníčky, mocného mága či nepolapiteľnej zlodejky za dobrodružstvom dovnútra Dračieho hradu. Vaším cieľom je nájsť žezlo a poraziť draka. Kto sa stane najmocnejším hrdinom?

HRA

OBSAHUJE:

(ilustratívne zobrazenie)



POSTAVY HRDINOV ~ VOĽBA RASY, POVOLANIA

V hre si môžete vybrať z troch rás – človek, elf, trpaslík – a šiestich povolanií – čiernokňažník, hraničiar, mág, paladín, bojovník a zloděj. Každá kombinácia prináša unikátne možnosti vďaka rasovým bonusom a zručnostiam jednotlivých povolanií.

Pre prvú hru odporúčame zvoliť nasledujúce kombinácie. Až sa hru naučíte, môžete ľubovoľne kombinovať rasu (doska postavy) a povolanie (kartičky zručností). V priebehu hry, ako sa bude postava zlepšovať, môžete vyberať, aké schopnosti bude získavať a podľa toho prispôbiť jej vybavenie a stratégiu.

Základné postavy

HAGEN – trpaslík čiernokňažník. Bojový čarodejník, ktorý používa temnú mágiu na posilnenie svojich útokov. Obvyklou výbavou sú ručné zbrane, palice a knihy.

ERANELL – elf hraničiar. Svižný strážca lesa, najlepšie bojujúci lukom alebo mečom. Dokáže odhaliť nepriateľa a liečiť.

MAGNUS – človek mág. Klasický čarodejník, schopný zosielať ohnivé gule, magické štíty a teleportovať sa. Používa obvykle palice a knihy.

FRIDA – trpasličia paladínka. Bojovníčka svetla, ktorá unesie ťažkú zbraň a ovláda najväčšie zbrane. Mágiu dokáže využívať v obrane aj útoku.

VALERIE – ľudská bojovníčka. Neľútostná tanečnica s čepeľami, ktorá sa dokáže oháňať každou zbraňou pre boj zblízka. Čo nejde silou, ide ešte väčšou silou.

RAVENNA – elfka zlodějka. Skvelá lukostrelkyňa alebo obratná šermiarka s dvomi dýkami. Dokáže odomykať zámky a najlepšie zo všetkých hľadá poklady v temných chodbách.

Podľa svojej postavy si na začiatku dobre nakúpte výbavu. Ak pri prvej hre nebudete vedieť, čo ktorej postave zaobstaráť, inšpirujte sa opisom postáv vyššie.

Karty zručností ~ úrovně a zručnosti

Každá postava vlastní 3 karty zručností rôznych úrovní. Tie charakterizujú jej povolanie. Sú na nich vyobrazené špeciálne zručnosti, ktoré v priebehu hry môže postava využívať. Ak postava počas hry získa dosť skúseností, môže postúpiť na vyššiu úroveň. Prechod na vyššiu úroveň stojí toľko bodov skúseností, aká je jej nová hodnota. Prechodom na vyššiu úroveň získa hrdina nové zručnosti. Všetky zručnosti sú podrobne opísané na konci pravidiel. Jednotlivé úrovne sú vyznačené na kartách zručností rímskymi číslicami. Prvá a druhá úroveň je pre každé povolanie vždy rovnaká, pri tretej a štvrtej si hráč vyberá z dvoch variantov (kartičky sú obojstranné) a vytvorí tak zakaždým unikátneho hrdinu. Na kartách zručností I. úrovne sú hneď na začiatku definované vlastnosti postavy.

Rasy a ich bonusy

Na začiatku hry pri výbere postavy si vyberte tú stranu hráčskej dosky s bonusom, ktorú chcete využiť.

ČLOVĚK	Na začiatku hry má 2 mince navyše.	Ak používa meč, môže k jednému hodu červenou kockou pripočítať 1.
ELF	Pri obrane môže k hodu zelenou kockou pripočítať 1.	Ak používa luk, môže k jednému hodu zelenou kockou pripočítať 1.
TRPASLÍK	Na začiatku hry má 1 život navyše.	Ak používa sekeru, môže k jednému hodu červenou kockou pripočítať 1.

Vlastnosti

Postavy majú tri základné vlastnosti – **silu (červená)**, **obratnosť (zelená)** a **mágiu (čierna)**. **SILA** je dôležitá pre boj so zbraňami nablízko, určuje počet životov a nosnosť postavy. **OBRATNOSŤ** ovplyvňuje schopnosť uhýbať útokom nepriateľov, strieľať z luku a vyhýbať sa pasciam. Tiež má vplyv na pohyb postavy. **MÁGIU** je možné využiť na boj čarovnými palicami, na liečenie a na mnohé rôzne unikátne zručnosti jednotlivých povolanií.

Hodnoty vlastností sa pohybujú v rozmedzí 0 až 3.

PRÍPRAVA HRY

- 1) Rozložte hrací plán a rozmiestite naň dieliky hradu rubom nahor podľa typu dielika/rubu. Dlaždice sivých chodieb na sivé polia, dlaždice dračieho poschodia na pole s drakom, dlaždicu dverí na pole s dverami.
- 2) Žetóny drobných predmetov (elixíry, zvitky, kľúče, pukavce) rozdeľte na kôpky podľa druhu a dajte ich neďaleko hracieho plánu.



Okrúhle žetóny vybavenia rozdeľte podľa druhu na nasledujúce kôpky: **Mince** (1 minca = hodnota 1)



Farebné žetóny vlastností



Žetóny postáv



Žetóny základného vybavenia (farebný rub), dobre ich spoznáte tak, že majú v ľavej časti žltú označenú cenu



Žetóny pokladov na základnom poschodí (rub s truhlou)



Žetóny pokladov na dračom poschodí (rub s drakom)

- Každý hráč si vyberie postavu (*pozri Voľba rasy a povolania*) a vezme si príslušnú dosku hráča k sebe. Ďalej si vezme tri karty zručností, ktoré charakterizujú povolanie jeho postavy. Dosky sú obojstranné, na každej je iný bonus typický pre vybranú rasu. Vyberte stranu, s ktorou chcete hrať.
- Hráči položia kartu zručností pre prvú úroveň na horné pole pre karty zručností. Vezmú si dva žetóny vlastností s hodnotami podľa svojho povolania a položia ich na príslušné miesta na doske hráča (červená sila – pole s mečom, zelená obratnosť – pole so štítom, čierna mágia – pole s magickým vírom).
- Potom si vezmú drevené oranžové kocky životov, ďalej len životy (v počte 3 + hodnota sily) a umiestia ich na políčko so srdcom. Trpaslík môže mať na začiatku hry 1 život navyše, ak si hráč zvolí tento bonus na hráčskej doske!
- Každý hráč si vezme mince v hodnote 5. Človek môže mať na začiatku hry 2 mince navyše, ak si hráč zvolí tento bonus na hráčskej doske.



Príklad: Valerie je bojovníčka, na prvej úrovni má silu 2 a obratnosť 1. Vezme si teda červený žetón vlastností 2 a zelený žetón vlastností 1 a položí ich na pole s mečom a pole so štítom. Mágiu na prvej úrovni nemá, pole s mágiou zostane prázdne.

- Otočte okružle žetóny základného vybavenia lícom nahor a postupne si nakúpte výbavu pre svoju postavu. Hráči sa v obstarávaní výbavy postupne striedajú, vždy nakupujú jedno vybavenie! Výbavu umiestnite na polia na to určené – jednoručné zbrane na jednu ruku, štíty, pochoďne a knihy do druhej ruky, brnenie na brnenie.



Obojručné zbrane (označené dvoma rukavicami) a luky blokujú obe políčka pre ruky. Postavy nesmú používať dve jednoručné zbrane, ak im to nehovorí karty zručností.

Za zostávajúce peniaze môžete nakúpiť drobné predmety.

Drobné predmety si rozmiestite neďaleko svojej dosky postavy.

Vybavenie, ktoré nemá postava na hráčskej doske, môže niesť v obmedzenom množstve so sebou (*pozri Nosnosť*).

- Zostávajúce okružle predmety rozmiestite na políčka kupcov na obvode hracieho plánu, podľa zodpovedajúceho pozadia. Môžete ich dokúpiť počas hry. Väčšina kupcov je na hracom pláne dvakrát, rozdelte preto predmety náhodne a rovnomerne medzi všetkých kupcov zodpovedajúcej farby.
- Ďalšiu oranžovú kocku života si položí na pole 0 na stupnici skúseností (na doske vpravo hore) ako ukazovateľ. Zvyšné kocky životov položte na kôpku blízko hracieho plánu ako zásobu.

Životy

Oranžové kocky životov hrdinu umiestnite na dosku hráča do priestoru so srdcom. Ak v priebehu hry postava o životy príde (súboj s príšerami, pasce, zvláštne udalosti), neodstraňujte ich z dosky hráča, ale posuňte ich do priestoru s prasknutým srdcom. Tieto stratené životy je možné obnoviť (elixírmí, zručnosťami, návštevou liečiteľa). Ak životy obnovíte, presuňte ich späť do priestoru so srdcom.

Ak sa v priebehu hry zdvihne hrdinovi základná vlastnosť sila, pribudne mu ďalší život. Pridajte ho do priestoru so srdcom. Niektorým povolaniam pribudne život pri prechode na vyššiu úroveň. Je to uvedené na karte zručností.

- Každý hráč dostane teleportačný kameň (*pozri Špeciálne spôsoby presunov*), ktorý si položí nabitou (farebnou) stranou vedľa svojej dosky. Ďalej si vezme dva žetóny svojej postavy. Potom postaví svoju figúrku na štart.

Žetóny vybavenia

Žetóny vybavenia, ktoré majú v ľavej časti žltú cenu, sa dajú kúpiť na začiatku hry alebo neskôr u kupcov. Žetóny bez tohto čísla sú poklady – je možné ich nájsť pri prieskume Dračieho hradu.



Zbrane pre boj nablízko využívajú silu, červené číslo vpravo ukazuje hodnotu zbrane. Dvojčepeľové sekery a kladivá musia bojovníci držať v oboch rukách.



Luky na boj na diaľku využívajú obratnosť, zelené číslo vpravo ukazuje hodnotu zbrane. Pri streľbe z luku využíva strelec obe ruky.



Palice využívajú mágiu, čierne číslo vpravo ukazuje hodnotu zbrane. Palica sa drží v jednej ruke.



Brnenia a štíty zvyšujú obranu hráča o hodnotu uvedenú v zelenom štíte. Pre niektoré brnenia je potrebné mať silu 1 alebo 2, aby ich postava uniesla. Táto informácia je v červenom koliesku v ľavej časti žetónu. Brnenie nosia postavy na tele, štíty v jednej ruke.



Knihy zvyšujú magický útok (ohnivou guľou alebo palicou) o hodnotu uvedenú vpravo na žetóne. Magickým povolaniam (mág, čiernokňažník, paladín) môžu priniesť ďalšie výhody. Držia sa v jednej ruke (*pozri Výnimočné zručnosti pre jednotlivé povolania*).



Pochodeň zvyšuje obranu a je možné s ňou robiť prieskum neodkrytých chodieb. Drží sa v jednej ruke.

Nosnosť

Každá postava môže niesť navyše aj predmety vybavenia, ktoré nemá umiestnené na políčkach pre ruky, zbroj a šperky. Môže ich chcieť predat alebo využiť neskôr. Každý hrdina unesie toľko vybavenia navyše, aká je jeho sila (červená).

Drobné predmety

Za jednotnú cenu 1 mince je možné do výbavy dokúpiť ďalšie drobné predmety. Je možné ich nakúpiť na začiatku hry alebo neskôr na políčkach kupcov (elixíry u liečiteľa, zvitky a pukavce u alchymistu, kľúče u obchodníka).

JEDNORÁZOVÉ DROBNÉ PREDMETY



Elixíry vlastností jednorazovo pridajú +2 k jednému hodu kocky príslušnej farby.



Liečivý elixír jednorazovo vylieči 2 životy.



Zvitky jednorazovo pridajú jednu kocku príslušnej farby (platí obmedzenie, že nikdy nie je možné hádzať viac než tromi kockami tej istej farby).



Pukavec – na jeden súboj zníži protivníkovi obranu o 2.

JEDNORÁZOVÉ PREDMETY MÔŽU MAŤ ZÁSADNÝ VPLYV NA PRIEBEH SÚBOJOV, NEPODCEŇUJTE ICH POUŽITIE! PO POUŽITÍ ICH VRÁŤTE DO SPOLOČNEJ ZÁSOBY.

DLHODOBÉ DROBNÉ PREDMETY – KĽÚČE



Kľúč od truhiel umožní hrdinom odomkať truhly v hrade a tým získať poklady v nich ukryté. S týmto kľúčom je možné odomknúť všetky truhly.



Kľúč od dverí umožní hrdinom odomkať dvere na dračom poschodí hradu a tým si uľahčiť prechod. S týmto kľúčom je možné odomknúť všetky dvere.

Každý hráč môže mať v jednom okamihu práve jeden drobný predmet toho istého typu.

PRIEBEH HRY

Hru začína najmladší hráč. Ďalej sa hráči striedajú postupne v smere hodinových ručičiek.

Ťah hráča má nasledujúce fázy: Pohyb a Akcia na políčku

Pohyb

Na začiatku ťahu sa postava môže pohnúť až o toľko krokov (polí), koľko je **5 plus obratnosť** (zelená). Postava s obratnosťou 1 sa tak môže pohnúť až o 6 polí (5 + 1). Môže sa pohybovať ľubovoľným smerom (iba v kolmom smere, nie diagonálne) a nemusí využiť celé číslo. Môže zostať stáť na mieste.

Akcia na políčkach na obvoде hracieho plánu

Na obvoде hracieho plánu nájdete štyri druhy polí – rázcestie „Štart“, kupca, nepriateľa a brány do Dračieho hradu.

ŠTART

Pole, kam na začiatku hry všetci umiestnia figúrky svojich hrdinov. Ďalej v hre nemá význam.

KUPCI

Na políčkach kupcov môže hráč počas hry nakúpiť vybavenie a predmety, na ktoré má peniaze. Môže tu predat ľubovoľné trvalé vybavenie za 1 mincu za kus. Predané predmety odloží späť do krabice.

Zbrane a brnenia sa nakupujú za cenu uvedenú na žetóne, zvitky, kľúče, lektvary a pukavce sa nakupujú všetky za cenu 1 mince.

Špeciálne akcie u kupcov:

- ALCHYMISTA** za 1 mincu je možné u neho dobiť teleportačný kameň (*pozri Teleportačný kameň*).
- LÉČITEL** za 1 mincu obnoví dva životy.
- V KRČME** je možné za 5 mincí získať 1 skúsenosť. (Dobrodruhovi sa skrátka príliš nechce do vlhkých chodieb, tak radšej hostí celú krčmu a načúva príbehom iných a získava skúsenosti z rozprávání).

NEPRIATELIA

Cez prevalené múry hradu prenikajú zelené kože, obrie pavúky a krysy. Na cintorínoch sa medzi hrobní pohybujú podivné nemŕtve postavy.

V hre stretnete štyri druhy nepriateľov – zvieratá (krysy a pavúky), nemŕtvych (kostlivcov a prízraky), zelené kože (goblinov a orkov) a červeného draka.

Ak sa hrdina zastaví na políčku s príšerou, musí s ňou bojovať.

Boj podrobne opísaný na strane 16–17.

BRÁNY

Iba bránami sa je možné dostať do hradu.

DRAČÍ HRAD

Hneď ako hrdina prejde zahrievacími súbojmi s protivníkmi na obvode hracieho plánu a prípadne si dokúpi výbavu u kupcov, môže vstúpiť ľubovoľnou bránou na prvé poschodie Dračieho hradu (sivé dlaždice). V okamihu, keď všetky postavy vstúpia do hradu, vezmú si hráči žetóny postáv z obvodu hracieho plánu späť k sebe. Od tohto okamihu už nemôže bojovať s nepriateľmi na políčkach na obvode hracieho plánu (prevalené hradby, cintorín).

Na prvom poschodí hradu hrdinovia zbierajú skúsenosti a výbavu pomocou odkrývania jednotlivých dielikov chodieb, posilňujú svoje postavy a v okamihu, keď sa cítia dostatočne mocní, môžu prejsť červenými dverami na dračie poschodie.

Pohyb a akcia v Dračom hrade

Aj v Dračom hrade sa smie postava pohybovať kolmo o toľko políčok, koľko je jej obratnosť +5. Do počtu políčok sa započítavajú aj políčka zo základného okruhu. Pohyb postavy sa končí vždy v prípade, že sa ocitne na neobjavenom políčku (rubom nahor). Políčko odkryje, postúpi naň a vyhodnotí udalosť.

Na odkrytom políčku v Dračom hrade smie stáť viac postáv (výnimkou je boj). Postavy smú prechádzať cez políčko na ktorom je iná postava.

Prehľad dielikov

MINCE, KORUNA, DIAMANT, TRUHLA



Hráč si okamžite vezme počet mincí vyznačený v ľavom dolnom rohu dielika. Ak objaví truhlu, vezme si tri mince, a ak má kľúč od truhly (alebo je zlodej, ktorý dokáže odomykať zámky), vyberie si navyše z troch vyložených pokladov pre príslušné poschodie. Hráčov ťah sa končí, dielik zostáva otočený a nie je možné na ňom opakovane získavať mince.

POKLADY

V Dračom hrade čakajú na hrdinov okrem príšer aj mocné artefakty z dávnych čias. Môžu tam nájsť lepšie zbrane, zbroje, štíty a knihy, ako tie, ktoré kúpia u kupcov. Navyše môžu nájsť šperky, elixíry a zvítky.

Hneď ako vkročí prvý hráč do hradu, odkryte tri žetóny pokladov pre prvé poschodie (sivé pozadie s truhlou). Budú tvoriť ponuku pokladov pre prvé poschodie.

Hneď ako dverami uprostred hradu vkročí prvý hráč na dračie (druhé) poschodie hradu, (dieliky so symbolom draka), odkryte tri žetóny pokladov pre dračie poschodie (pozadie s drakom). Budú tvoriť ponuku pokladov pre dračie poschodie.

Ak si hráč vyberá poklad, vyberie si z troch ponúkaných pokladov pre príslušné poschodie a vezme si ho k sebe. Ponuku pokladov doplní otočením nového žetónu pokladu.

Šperky



Prstene pridávajú bonus (+1 alebo +3) k hodu kockou vyznačenej farby.



Náhrdelník umožní prehodiť ľubovoľnú kocku.



Prstene a náhrdelníky hráč umiestňuje na dosku hráča na políčko pre šperky. Každá postava smie niesť jeden šperk.

Elixíry a zvítky



Hráč si okamžite vezme zo spoločnej zásoby dostupný elixír/zvitok podľa vlastného výberu. Žetón pokladu odloží.

PASCA



Pasci sa hráč vyhýba pomocou obratnosti. Hodí zelenými kockami, a ak vyrovná či prehodí aspoň jednou z nich hodnotu pasce, vyhne sa. Ak nie, stratí životy vyznačené vpravo dole na dieliku pasce. Pasca sa spustí iba raz, jej dielik nechajte otočený, ďalej je neaktívny.

CHODBY



Chodby sú iba na prvom poschodí. Ak otočíte chodbu, otočte dielik šípkou smerujúcou od vašej postavy (päťou k miestu, odkiaľ na dielik vchádzate). Rovno pokračujte chodbou ďalej, ale nesmiete ísť smerom do hromady kamenia.

Niektoré chodby sú označené magickou runou, ktorá funguje ako teleport. Postavy smú cez také teleпорty prechádzať priamo na ďalšie políčko s runou v rámci jedného pohybového kroku.

DVERE



Dvere sú iba na dračom poschodí. Dverami nesmiete prejsť, ak nemáte kľúč alebo ich neodomkne zlodej (uspeje hodom na obratnosť proti hodnote dveri), alebo ich postava nevyrazí (uspeje hodom na silu proti hodnote dveri).

NEPRIATEĽ (PROTIVNÍK, PRÍŠERA)



Hrdina narazil na nepriateľa a musí s ním bojovať. *Podrobne v kapitole Boj.*

Ak hrdina protivníka porazí, vezme si mince alebo poklad (vyznačené v ľavom dolnom rohu) a navyší svoje skúsenosti.

Porazený nepriateľ zostáva otočený lícom nahor, pre ďalšiu hru je neaktívny.

Ak hráč usúdi, že je pre neho protivník príliš náročný, môže z boja ustúpiť (pozri *Boj/Útěk z boje*). V takom prípade otočí dielik protivníka opäť rubom nahor. Prípadné ubraté životy protivníka z dielika odstráni. Tento nepriateľ je plne pripravený na nový boj.

AK HRDINA BOJUJE S PROTIVNÍKOM, NEMÔŽE NA TOTO POLE VSTÚPIŤ NIKTO ĎALŠÍ! (VÝNIMKOU JE DRAK.)

BOJ ~ ZÁKLADNÉ INFORMÁCIE

Aby hrdina mohol zaútočiť, musí mať zbraň (zbraň nablízko, luk alebo palicu). Výnimkou je mág, ktorý môže útočiť ohnivou guľou. Obrana prebieha automaticky, avšak brnenia, štíty a pochodne výrazne zvyšujú šancu ubrániť sa útoku prišera.

Boj prebieha v kolách. Na konci každého kola sa vyhodnotí, či niekto neprišiel o všetky životy. Ak to nastane, boj sa končí.

Boj prebieha tak, že si hráč hodí toľkými kockami z každej farby, aké má vlastností (červená sila, zelená obratnosť, čierna mágia) a následne ich porovná s údajmi pri svojich predmetoch a s číslami protivníka.

Pri boji nablízko sa primárne používajú červené kocky (sila), pri strelbe zelené (obratnosť), pri boji magickými palicami a kúzlami čierne kocky (mágia). Na obranu sa primárne využívajú kocky zelené (obratnosť). V hre však existuje mnoho spôsobov, ako meniť použitie kociek.

HRÁČ NIKDY NEHÁDŽE VIAC NEŽ TROMI KOCKAMI ROVNAKEJ FARBY!

PRÍKLADY SÚBOJA:

Príklad 1: Bojovníčka Valerie má silu 2 (dve červené kocky), obratnosť 1 (jedna zelená kocka). Má dýku (hodnota zbrane 1, červená – na útok použije silu), pochodň (obrana 1) a kožené brnenie (obrana 2). Jej základná hodnota útoku je 1, obrana 3 (1+2).



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



Hráč Valerie hodí dvoma červenými a jednou zelenou kockou a padne mu 6, 3 a 3. Porovná svoje útoky s obranou orka:

Prvý útok: 1 (hodnota dýky) + 6 = 7 to je rovnaké alebo väčšie než 5 (orkova obrana), uberať mu jeden život.

Druhý útok: 1 (dýka) + 3 = 4. To je menej než 5, ale vďaka zručnosti +1, ktorú má ako bojovník, si môže zvýšiť jeden hod červenou kockou o 1 a má teda 5, zoberie mu aj druhý život.

Zároveň však útočí aj ork silou 5, Valerie má obranu 1 (pochodeň) + 2 (brnenie), k tomu pripočíta zelený hod (3) a vyjde jej 6. Má viac než 5, preto sa ubránila a neprichádza o život.

Ork stráca oba životy, je porazený a Valerie získava 2 mince a 1 skúsenosť. Posunie si ukazovateľ skúsenosti o jedno políčko vpravo.

Príklad 2: Zlodejka Ravenna bojuje proti tomu istému orkovi. Má silu 1 a obratnosť 2, hádže teda raz červenou a dvoma zelenými kockami. Používa dve dýky (zručnosť zlodeja na prvej úrovni) a kožené brnenie (2).



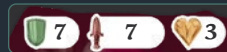
Hodí 3, 4 a 1.

Prvý útok má silu 2 (1+1 dýka) + 3 červená, zasiahla.

Zlodej na prvej úrovni má zručnosť pri boji dýkou (dýkami) použiť zelené kocky ako červené. Môže sa preto rozhodnúť použiť zelenú štvorku do útoku a zobrať orkovi aj druhý život. Na obranu jej však potom zostane 1 a príde o jeden svoj život. Alebo použije zelenú 4 do obrany (má potom 2 + 4 = 6), takže sa ubráni, ale boj pokračuje v budúcom kole, orkovi zostáva jeden život.

BOJ ~ KROK PO KROKU

Každý nepriateľ (protivník, príšera) je popísaný tromi základnými údajmi.



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

ÚTOK HRÁČSKEJ POSTAVY

Vezmite hodnotu zbrane (či zbraní), ktoré hrdina aktuálne používa (má ich na doske hráča na políčkach rúk) a pripočíta k nej hod kockou príslušnej farby. To porovnajte s obranou protivníka. Ak súčtom hodnoty zbrane a hod kockou vyrovnáte alebo prekónate obranu, stráca protivník jeden život.

Ak na útok používate viac zbraní (zručnosti niektorých povolanií), hodnoty zbraní sa sčítajú.

Ak máte k dispozícii viac kociek farby, akú má zbraň, vedie hrdina viac útokov.

KAŽDÁ KOCKA SA VYHODNOCUJE SAMOSTATNE, HODNOTY NA KOCKÁCH SA NAVZÁJOM NESČÍTAJÚ!

OBRANA HRÁČSKEJ POSTAVY

Vezmite hodnotu brnenia vrátane štítu či pochodne a pripočítajte k tomu hod **jednou** zelenou kockou (obratnosť). Súčet porovnajte s útokom nepriateľa. Ak je útok rovnaký alebo väčší, stráca postava jeden život. Presunie si jeden život na doske hráča do kruhu s puknutým srdcom.

Každú kocku môžete využiť len raz! Napríklad keď postava strieľa z luku, ktorý na útok využíva obratnosť (zelené kocky), musí sa pri každej zelenej kocke rozhodnúť, či ju použije na útok, alebo na obranu. Ak hádzate viac obrannými (spravidla zelenými) kockami, vyberiete si na obranu iba jednu!

Mnoho zručností jednotlivých povolání umožňuje v určitých prípadoch použiť kocky jednej farby ako inej kocky. Dobré pri boji zvážte všetky možnosti, ktoré vám hra ponúka, pretože až vstúpi váš hrdina do hradu, bude potrebovať každú svoju schopnosť, aby sa pobil s nástrahami, ktoré ho čakajú.

Ďalšie zručnosti a predmety umožňujú prehodiť kocku – opraviť nepodarený hod. Každé také prehodenie je možné v jednom kole boja použiť raz. Platí prehodené číslo, i keď je horšie.

Ak niektoré zručnosti alebo predmety dávajú bonus k hodu (napr. elixíry +2), vzťahuje sa vždy ku kocke príslušnej farby a dá sa použiť **práve na jeden hod!** Zvitky a elixíry môžete v boji využiť až po tom, čo hodíte kockami.

VYHODNOTENIE BOJA

Oba útoky (hráča aj protivníka) prebiehajú súčasne, takže zranenie, ak utŕžia, získajú obaja.

Výnimkou je strelba z luku a zručnosť „prvý útok“.



Luk – postava, ktorá používa luk, má v boji prvý útok. Ak má pri útočení aspoň toľko úspechov, koľko má protivník životov, porazí ho a sama sa nemusí brániť.



První útok. Postavy a nepriatelia s touto zručnosťou útočia prví.

Ak je v súboji viac prvých útokov, útočí prvý ten, kto ich má najviac. Ak ich je rovnako, útočia súčasne. Napr. hraničiar s lukom a ork s prvým útokom útočia súčasne.

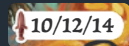
Ak hrdina nezoberie nepriateľovi všetky životy v jednom kole, položte na obrázok nepriateľa toľko životov zo spoločnej zásoby, o koľko prišiel. V ďalšom kole, až na hráča opäť príde rad, súboj pokračuje.

Pokiaľ s nepriateľom bojuje a neseberie mu žiadny život, položí k nemu žetón hráča, aby bolo zrejmé, že nepriateľ nie je porazený.



Regenerácia – niektorí nepriatelia majú schopnosť regenerácie. Ak na konci kola majú ubraté životy a zároveň im ešte nejaké zostávajú, jeden sa im obnoví.

Násobné útoky



Niektorí protivníci majú dva alebo tri útoky.

Ak sa hrdina stretne s takým protivníkom, porovnáva svoju obranu (hodnota zbroje + štít + hod zelenej kocky) postupne so všetkými útokmi. Za každý útok, ktorý je rovnaký alebo väčší než hrdinova obrana, stráca jeden život.

Ak niekto počas bojového kola prišiel o všetky svoje životy, je porazený a súboj sa končí.

Ak porazí nepriateľa, získava hrdina peniaze alebo poklady a skúsenosti.



ÚTEK Z BOJA

Keď sa súboj nevyvíja podľa hráčových predstáv, môže na začiatku kola z boja ujsť. Keď sa tak rozhodne, neútočí a iba sa bráni (*pozri Obrana hráčskej postavy*). Potom ustúpi na políčko, z ktorého na nepriateľa vstúpil.

Ak má hráč nabitý teleportačný kameň, môže ustúpiť z boja jeho použitím – otočí ho na vybitú stranu a teleportuje sa do krčmy, odkiaľ rovno pokračuje vo svojom ťahu, boj vôbec neprebehne.

SMRŤ V BOJI

Ak postava narazí na naozaj silného protivníka a príde o všetky životy, padne. Ak má nabitý teleportačný kameň, je mocou jeho mágia prenesená do krčmy, kde ju vylieči jeden život a v budúcom kole smie pokračovať.

Ak padne postava s vybitým teleportačným kameňom, hráč je porazený a vypadáva z hry.

SÚBOJE NA OBVODE HRACIEHO PLÁNU



Ak hráč úspešne dokončí súboj s nepriateľmi na obvod hracieho plánu, položí na políčko súboja jeden svoj žetón. Ak položí druhý, nemôže už na obvod hracieho plánu bojovať.

Mince a poklady

Porazením nepriateľa môže hrdina získať mince alebo poklad. Ak má získať mince, vezme si okamžite príslušný počet zo spoločnej zásoby. Ak získava poklad, vyberie si z ponuky pokladov pre príslušné poschodie (*pozri Poklady*).

Skúsenosť



Ak hrdina získa body skúsenosti (skrátene skúsenosť), posunie hráč ukazovateľ skúsenosti na stupnici o príslušný počet políčok vpravo.

Ukážka posunu ukazovateľa (kocky) na stupnici.



Ak sa hráč rozhodne skúsenosť využiť, môže to urobiť na konci svojho ťahu dvoma spôsobmi:

- 1) Zvýšiť si vlastnosť (silu, obratnosť, mágiu). Zvýšenie stojí toľko bodov skúsenosti, koľko je nová hodnota vlastnosti. 1 z nuly na jedna, 2 z jedna na dva atď. Pri zvýšení sily nezabudnite pridať postave život navyše.
- 2) Zvýšiť si úroveň dovedností. Zvýšenie stojí toľko bodov skúsenosti, koľko je nová úroveň. 2 z prvej na druhú, 3 z druhej na tretiu atď. Pri prechode na druhú úroveň si hráč otočí kartu zručnosti z prvej na druhú úroveň. Získa nové zručnosti. Pri prechode na 3. a 4. úroveň si hráč vyberá stranu so zručnosťami, ktoré chce po novom mať. Karty zručností tretej a štvrtej úrovne kladie na políčko vpravo na doske hráča. Prehľad zručností nájdete na strane 19–20.

**JE DOBRÉ SKÚSENOSŤ HNEĎ OD ZAČIATKU HRY
ČO NAJRÝCHLEJŠIE INVESTOVAŤ DO ROZVOJA POSTAVY
A ZBYTOČNE S TÝM NEOTÁLAŤ. NAVYŠOVANIE VLASTNOSTÍ
AJ ÚROVNÍ MUSIA ISŤ VŽDY POSTUPNE.**

Nevyužitie body skúsenosti hrdina nestráca. Ak si napríklad šetrí na prechod na 4. úroveň, má 3 body skúsenosti a získa ďalšie 2, zvýši si za 4 body skúsenosti úroveň a zostávajúcu skúsenosť (1 bod) si nechá označenú na stupnici skúsenosti.

Finálové políčka na dračom poschodí

ŽEZLO



Postava, ktorá objaví žezlo, si okamžite vezme žetón žezla. Žezlo je mocná jednoručná zbraň, ktorú je možné využiť pri útoku silou alebo mágiou. Na konci hry pridáva 3 víťazné body.

DRAK



Najmocnejším protivníkom v hre je drak. Na jeho políčku sa smie zhromaždiť viac postáv a bojovať s ním naraz. Boj prebieha podľa normálnych pravidiel, vo svojom kole hráč vyhodnotí svoje hody s drakovými číslami. Životy ubraté drakovi sa postupne z jednotlivých súbojov sčítajú dohromady.

Ak drak padne, skúsenosti, mince a poklady získa každý hráč, ktorý drakovi ubral aspoň jeden život.

KONIEC HRY

PORAZENÍM DRAKA A NÁJDENÍM ŽEZLA SA HRA KONČÍ!

Musia byť splnené obe tieto podmienky, nezáleží na ich poradí. Hráči si spočítajú víťazné body a určia víťaza.

Víťazom sa stáva hráč, ktorý ma najviac bodov. Vyhodnotte podľa nasledujúcej tabuľky:

VLASTNOSTI (sila, obratnosť, mágia)	
Hodnota 1	1 bod
Hodnota 2	3 body
Hodnota 3	6 bodov
ÚROVEŇ (najvyššie dosiahnutá úroveň)	
II. úroveň	2 body
III. úroveň	5 bodov
IV. úroveň	9 bodov
SKÚSENOSŤ	
Počet zvyšných skúseností prevedte na body	
MINCE	
Za každých 5 zlatých	1 bod
BONUSOVÉ BODY	
Žezlo	3 body

OSTATNÉ AKCIE

Špeciálne spôsoby presunov

TELEPORTAČNÝ KAMEŇ



Teleportačný kameň je možné využiť pri úniku z boja (pozri Boj/Útek z boja)

Teleportačný kameň môžete využiť na otvorenie dočasného portálu z hradu do mesta (obvod hracieho plánu).

Ak hráč usúdi, že je potrebné si odpočinúť od prieskumu hradu, potrebuje sa vyliečiť či doplniť vybavenie, môže sa buď vydať von bežným pohybom, alebo aktivovať portál. Musí mať nabitý teleportačný kameň.



Položí na dielik hradu, na ktorom sa práve nachádza, svoj žetón postavy a presunie sa na ľubovoľné miesto na okraji hracieho plánu. Rovno môže využiť jeho možnosti. Kedykoľvek sa v rámci svojho pohybu môže preniesť späť na pole so svojím žetónom postavy. Žetón si vezme späť k sebe a rovno môže pokračovať v pohybe.

Týmto spôsobom nie je možné uniknúť z boja!

Ak teleportačný kameň použijete, vybijte sa, otočte ho temnou stranou nahor. Dobitie kameňa môže urobiť alchymista za cenu 1 mince alebo ho môžete nabiť tak, že porazíte protivníka v boji.

MAGICKÝ ZVITOK



Magický zvitok môžete použiť ako ostatné zvitky – pridá vám kocku navyše. Alebo sa pomocou neho môžete premiestniť na ľubovoľnú odkrytú chodbu so symbolom portálu. V oboch prípadoch zvitok odložte do spoločnej zásoby.

Obchod medzi postavami

Ak sa hrdinovia stretnú na jednom poli, môžu si predávať predmety (vybavenie aj drobné predmety, mince) ľubovoľne, ale s obojstranným súhlasom.

PODROBNÉ VYSVETLENIE IKON NA KARTÁCH ZRUČNOSTÍ

Všeobecné zručnosti pre všetky povolania

ÚPRAVY HODOV KOCIEK

Všetky úpravy je možné využiť raz počas jedného kola boja.



Prehodenie jednej kocky danej farby (červená – sila, zelená – obratnosť, čierna – mágia).



Modrá farba je v hre neutrálna, značí ľubovoľnú kocku. Prehodenie jednej kocky ľubovoľnej farby.



Pripočíta konkrétne číslo k jednému hodu kockou danej farby.



Pripočíta konkrétne číslo k jednému hodu kockou ľubovoľnej farby.



Pripočíta konkrétne číslo k jednému hodu kockou ľubovoľnej farby pri boji s jedným typom nepriateľov (zvieratá, nemŕtvi).



Pripočíta konkrétne číslo k jednému hodu kockou danej farby pri boji s vybraným typom zbrane (v tomto prípade luky, meče, dýky).

ZMENY KOCIEK

Dôležitým mechanizmom v hre je možnosť použiť kocky jednej farby ako kocky farby inej. Hráč tak má omnoho väčší priestor pre taktiku pri súbojoch. Táto zručnosť je na kartách znázornená takto:



Umožní použiť ľubovoľné množstvo čiernych kociek ako kocky zelené.



Umožní použiť ľubovoľné množstvo kociek akejkoľvek farby ako kocky červené.



Umožní použiť ľubovoľné množstvo čiernych kociek ako kocky zelené, ak postava používa vybraný typ zbrane (v tomto prípade luky).

BOJOVÉ ZRUČNOSTI

boj dvěma zbraněmi

Umožní postavě bojovat dvoma jednoručními zbraněmi.



boj dvěma zbraněmi

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

první útok



Postava útočí ako prvá (pozri Boj/Prvý útok).



Obrana postavy sa vždy zvyšuje o dané číslo.



Ak obetuje 1 život, smie hráč pripočítať k jednému hodu červenou kockou 4.

ZVÝŠENIE POČTU ŽIVOTOV



Pri prechode na túto úroveň si postava pridá jednorazovo jeden život zo spoločnej zásoby na dosku hráča.

LIEČENIE



Ak počas súboja padne hráčovi na čiernej kocke cieľové číslo alebo vyššie (v tomto prípade 4), môže túto kocku použiť na liečbu jedného života sebe alebo inej postave na tom istom poli.

PRIESKUM



Hráč si pred pohybom smie prezrieť jeden zakrytý dielik Dračieho hradu, ktorý pravouhlo susedí s dielikom, na ktorom stojí jeho postava. Potom sa môže rozhodnúť, či naň pôjde, alebo nie. Je možné využiť počas pohybu raz za kolo.

Výnimočné zručnosti pre jednotlivé povolania

MÁG



1

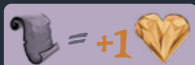
Ohnivá guľa – ohnivá guľa funguje ako magická zbraň. Na začiatku hry mág dostane žetóny ohnivých gúl a ten s hodnotou 1 si rovno umiestni na dosku hráča na jednu ruku. Je možné kombinovať s palicami aj knihami. V priebehu hry sa hodnota gule zvyšuje.



Magické brnenie – mág si môže počas súboja zvýšiť obranu o jednu čiernu (magickú) kocku.



Ak používa knihu, smie robiť prieskum.

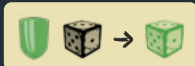


Ak použije ľubovoľný zvitok, vylieči si jeden život.

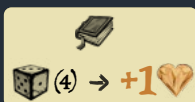


Teleportácia – raz za kolo smie preskočiť jeden dielik hracieho plánu. Dielik môže byť aj neodkrytý, ale nesmie preskakovať z prvého poschodia hradu na druhé poschodie.

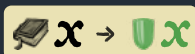
PALADÍN



Pri obrane smie použiť čiernu kocku ako zelenú.



Ak používa knihu, smie liečiť (pozri Liečenie).



Ak používa knihu, zvyšuje si obranu o hodnotu knihy.

BOJOVNÍK

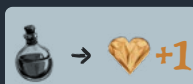


Útok štítom – hodnotu obrany svojho štítu pripočíta k útoku zbrane. Zároveň si štít stále počíta do obrany!

ČERNOKŇAŽNÍK



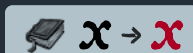
Pred hodom sa môže rozhodnúť každú svoju čiernu kocku použiť ako ľubovoľnú inú farbu (červenú či zelenú).



Ak použije akýkoľvek elixír, vylieči si život.



Ak porazí nepriateľa, vylieči si život.



Hodnotu knihy môže pripočítat pri útoku k hodnote zbrane pre boj nablízko.



Ochromenie – ak obetuje život, zníži nepriateľovi obranu na jedno kolo súboja o 2.

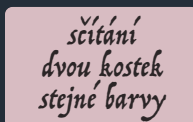
ZLODEJ



Odomykanie zámkov – zlodej smie odomknúť všetky truhly. Dvere odomkne, ak hodom zelených kociek (obratnosť) aspoň jednou z nich vyrovná alebo prekročí ich hodnotu.



Ak zlodej nájde poklad, otočí si o jeden žetón pokladov navyše a vyberie si jeden zo štyroch predmetov. V ponuke potom zostanú tri.



Pri súboji smie spočítat dve kocky rovnakej farby a výsledné číslo potom použiť podľa bežných pravidiel.

Skrátená a kooperatívna hra

Pravidlá pre skrátenú a kooperatívnu hru nájdete na stránkach 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



97730327