

Dračí hrad

NOVÉ VÝZVY



Opradený tajomstvami, týči sa nad krajinou ako zlovestná pripomienka temných čias. Dračí hrad. V jeho sienach sa podľa povesti 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 vrah skutočne spí obrovský červený drak.

Vyďte sa v roli nelútostnej bojovníčky, mocného mága či nepolapiteľnej zlodejky za dobrodružstvom dovnútra Dračieho hradu. Vaším cieľom je nájsť žezlo a poraziť draka. Kto sa stane najmocnejším hrádom?

HRA OBSAHUJE:

(Ilustračné zobrazenie)



POSTAVY HRDINOV ~ VOĽBA RASY, POVOLANIA

V hre Dračí hrad – Nové výzvy sa vtelíte do jednej z postáv z troch rás – človeka, elfa alebo trpaslíka. Každá z týchto postáv si môže zvoliť jedno zo šiestich povolání – černokňažníka, hraničiara, mága, paladína, zlodēja a bojovníka (pozn.: karty zručnosti sú uvedené pod českým názvom „válečník“). Kombinácia rasy a povolania prináša unikátne možnosti vďaka rasovým bonusom a zručnostiam jednotlivých povolání.

Počas voľby hrdinu sa hráči musia dohodnúť, kto si akým bude hrať.

Rasy a ich bonusy

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

ČLOVEK	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.

Karty zručností ~ úrovně a zručnosti

Po zvolení postavy si vyberte povolanie a vezmite si tri príslušné karty zručností, ktoré prislúchajú tomuto povolaniu. Karty zručností sú farebne rozlíšené a zobrazujú špeciálne zručnosti, ktoré môžete využívať v priebehu hry. Ak sa vám podarí počas hry získať dostatok skúseností, máte možnosť postúpiť na vyššiu úroveň zručnosti. Prechodom na túto úroveň získate nové schopnosti.



Typy povolání

ČERNOKNĚŽNÍK ■

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

HRANIČIAR ■

Svižný strážca lesa, najlepšie bojujúci lukom alebo mečom. Dokáže odhaliť nepriateľa a liečiť.

MÁG ■

Klasický čarodejník, schopný zosieť ohnivé gule, magické štíty a teleportovať sa. Používa obvykle palice a knihy.

PALADÍN ■

Bojovník svetla, ktorý unesie ťažkú zbroj a ovláda najväčšie zbrane. Mágiu dokáže využívať v obrane aj útoku.

BOJOVNÍK (VÁLEČNÍK) ■

Neľútostný tanečník s čepeľami, ktorý sa dokáže oháňať každou zbraňou pre boj zblízka. Čo nejde silou, ide ešte väčšou silou.

ZLODEJ ■

Skvelý lukostrelec alebo obratný šermiar s dvomi dýkami. Dokáže odomykať zámky a najlepšie zo všetkých hľadá poklady v temných chodbách.

Vlastnosti

Postavy majú tri základné vlastnosti – silu (červená), obratnosť (zelená) a mágiu (čierna). Hodnoty týchto vlastností sa pohybujú v rozmedzí 0 až 3.

SILA je dôležitá pre boj so zbraňami nablízko, určuje počet životov a nosnosť postavy (viz *Nosnosť* str. 17).

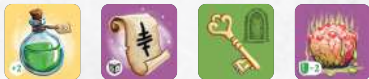
OBROTNOSŤ ovplyvňuje schopnosť uhýbať útokom nepriateľov, strieľať z luku a vyhýbať sa pasciam. Tiež má vplyv na pohyb postavy.

MÁGIU je možné využiť na boj čarovnými palicami, na liečenie a na mnohé rôzne unikátne zručnosti jednotlivých povolání.



PRÍPRAVA HRY

- 1) Rozložte hrací plán a rozmiestite naň dieliky hradu rubom nahor podľa typu dielika. 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) rozdelte na kôpky podľa druhu a dajte ich neďaleko hracieho plánu.



- 3) Okrúhle žetóny rozdelte na kôpky podľa druhu a umiestnite ich lícom hore blízko hracieho plánu. Žetóny pokladov otočte lícom dole.

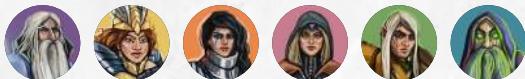
Mince podľa hodnoty



Farebné žetóny vlastností



Žetóny jednotlivých postáv



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



Žetóny pokladov na základnom poschodí (rub s truhlou)



Žetóny pokladov na dračom poschodí (rub s drakem)

Odporúčané kombinácie postáv

Pre prvé hry vám odporúčame zvoliť nasledujúce kombinácie postáv a ich povolanie:

HAGEN trpaslík + černokňažník
FRIDA trpaslička + paladínka
ERANELL elf + hraničiar

VALÉRIA človek + bojovníčka
MAGNUS človek + mág
RAVENNA elfka + zlodejka

Po zoznámení sa s hrou a pochopení všetkých hracích mechanizmov môžete ľubovoľne kombinovať rasu (doska postavy) a povolanie (kartičky zručností). V priebehu hry, ako sa bude postava zlepšovať, môžete voliť, aké zručnosti bude získavať a podľa toho prispôbiť jej vybavenie a stratégiu.

Všetky zručnosti sú podrobne popísané na konci pravidiel. 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. Pokiaľ postava počas hry získa dosť skúseností, môže postúpiť na vyššiu úroveň. Prechodom na vyššiu úroveň získa hrdina nové zručnosti. Počas hry môžete využívať zručnosti zo všetkých dosiahnutých úrovní.

Jednotlivé úrovne sú na kartách zručností vyznačené rímskymi číslicami. Prvá a druhá úroveň je pre každé povolanie vždy rovnaká, pri tretej a štvrtjej si hráč volí z dvoch variantov (kartičky sú obojstranné) a vytvoria tak zakaždým unikátneho hrdinu. Na kartách zručností I. úrovne sú hneď na začiatku definované vlastnosti postavy.

Prechodom na druhú úroveň nestrácate zručnosti z prvej úrovne.

- 4) Každý hráč si vyberie postavu (*pozri Volba rasy a povolania str. 14*) 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.
 - 5) Zvoľte povolanie postavy a vezmite si tri karty zručností, ktoré sú určené pre dané povolanie. Kartu zručností prvej úrovne položte na horné pole určené pre karty zručností.
 - 6) Na základe svojej karty zručností si vezmite dva žetóny vlastností s hodnotami uvedenými v ľavej polovici karty a položte ich na príslušné políčka na doske hráča (červená sila – políčko s mečom, zelená obratnosť – políčko so štítom, čierna mágia – políčko s magickým vírom).
 - 7) Vezmite si také množstvo drevených oranžových kociek životov (ďalej len životy), ktoré zodpovedá vašej hodnote sily, a pridajte 3 kocky navyše. Všetky kocky položte na políčko so symbolom srda.
- Poznámka:** Trpaslík môže mať na začiatku hry 1 život navyše, ak si hráč zvolí tento bonus na doske hráča.
- 8) Jednu oranžovú kocku položte ako ukazovateľ na políčko 0 na stupnici skúsenosti.



- 9) Vezmite si mince v hodnote 5.

Poznámka: Človek môže mať na začiatku hry 2 mince navyše, ak si hráč zvolí tento bonus na doske hráča.

Příklad: Valéria 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.

- 10) Postupne, počnúc najmladším hráčom a ďalej v smere hodinových ručičiek, sa striedajte v nákupe základného vybavenia pre svoju postavu (pozri Žetóny vybavenia str. 4). V rámci jedného nákupu smiete kúpiť vždy len jedno vybavenie! Výbavu umiestňujte na príslušné políčka na doske hráča – jednoručné zbrane na jednu ruku, štíty, pochodne 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 jednotnú cenu 1 mince si môžete nakúpiť drobné predmety. Drobné predmety si rozmiestíte neďaleko svojej dosky postavy. Vybavenie, ktoré nemá postava na hráčskej doske, môže niesť v obmedzenom množstve so sebou (pozri Nosnosť str. 5).

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

- 11) Zostávajúce nezakúpené predmety vybavenia rozmiestnite podľa zodpovedajúcej farby rubovej strany na políčka kupcov na obvode hracieho plánu. Budete si ich môcť dokúpiť v priebehu hry. Väčšina kupcov je na hracom pláne dvakrát, rozdeľte preto predmety náhodne a rovnomerne medzi všetkých kupcov zodpovedajúcej farby. Zvyšné kocky životov položte na kôpku blízko hracieho plánu ako všeobecnú zásobu.

Ako vybaviť svoju postavu?

Pokud s hrou začínate, doporučujeme vybrať si z nasledujúcich archetypů:

HAGEN – čiernokňažník, +1 život, obojručná sekera (3 mince), kožené brnenie (2 mince)

FRIDA – paladínka, +1 pri boji so sekerami, sekera (2 mince), plátové brnenie (3 mince)

ERANELL – hraničiar, +1 pri boji s lukom, luk (4 mince), plášť (1 minca)

VALÉRIA – bojovníčka, +1 pri boji s mečmi, jednoručný meč (2 mince), plátové brnenie (3 mince)

MAGNUS – mág, +2 mince, vylepšená palica (6 mincí), liečivý elixír (1 minca)

RAVENNA – zlodejka, +1 obrana, 2 dýky (2 mince), kožené brnenie (2 mince), zelený elixír obratnosti (1 minca)

Životy

Oranžové kocky životov hrdinu umiestnite na dosku hráča na políčko 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 v priebehu hry vďaka elixírom, vašim zručnostiam, či návštevou liečiteľa. Ak životy obnovíte, presuňte ich späť do priestoru so srdcom.

Ak sa v priebehu hry zdvihne postave základná vlastnosť sila, pribudne jej ďalší život. Vezmite si kocku zo všeobecnej zásoby a pridajte ju na políčko so srdcom. U niektorých povolání pribudne život pri prechode na ich vyššiu úroveň, čo je uvedené na karte zručnosti.

- 12) Vezmite si teleportačný kameň (pozri Špeciálne spôsoby presunov str. 22) a položte ho farebnou stranou vedľa svojej dosky hráča. Ďalej si vezmite dva žetóny svojej postavy. Žetóny postáv, s ktorými nehrajete, vráťte do krabice. Nakoniec postavte svoju figúrku na políčko **ŠTART** na hracom pláne.

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. Dvojčepelové sekery a kladivá musia bojovníci držať v oboch rukách.




Luky na boj na diaľku využívajú obratnosť, zelené číslo vpravo ukazuje hodnotu zbrane. Pri strelbe 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, čiernokňazník, paladín) môžu priniesť ďalšie výhody. Držia sa v jednej ruke. *(Pozri Výnimočné zručnosti pre jednotlivé povolania str. 24).*

 **Pochodeň zvyšuje obranu** zvyšuje obranu a je možné s ňou robiť prieskum neodkrytých chodieb. Drží sa v jednej ruke. *(pozri Prieskum str. 23).*


Nosnosť


Každá postava môže niesť navyše aj predmety vybavenia, ktoré nemá umiestnené na doske hráča – (zbrane, brnenia, štíty, pochodne, knihy, šperky). V priebehu hry môžete tieto predmety predať alebo využiť. Každá postava unesie také množstvo predmetov navyše, aká je jej aktuálna hodnota sily. Pokiaľ v priebehu hry získate ďalší predmet nad hodnotu vašej nosnosti, t. j. sily, musíte niektorý z predmetov odhodiť z hry.


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).

JEDNORAZOVÉ 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 **(POZOR! Nikdy nie je možné hádzať viac než tromi kockami tej istej farby).**

 **Pukavec** – na jeden súboj zníži protivníkovi obranu o 2.

JEDNORAZOVÉ 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 odomykať truhly v hrade a tým získať poklady v nich ukryté. S týmto kľúčom je možné odomknúť všetky truhly.

 **Kľúč od dverí** umožní hrdinom odomykať všetky dvere na dračom poschodí hradu a tým si uľahčiť prechod.

Každý hráč môže mať v jednom okamihu práve jeden drobný predmet toho istého typu. Napríklad môže mať kľúč od truhlice a kľúč od dverí, nemôže však mať dva kľúče od truhlice.

PRIEBEH HRY

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

Ťah hráča sa skladá z 2 fáz: fáza Pohybu a fáza Akcie na políčku

Pohyb

Na začiatku svojho ťahu je možné postavou pohnúť až o toľko krokov (políčok), koľko je vaša hodnota obratnosti (zelená), plus 5 políčok navyše. Postava s hodnotou obratnosti 1 môže vykonať až 6 krokov, tzn. pohnúť sa až o 6 políčok (5 + 1). Smiete sa pohybovať iba v kolmom smere (nie šikmo po uhlopriečke) a nie je nutné využiť celú výslednú hodnotu pohybu. Máte tiež možnosť zostať stáť na mieste.

Svoj pohyb ukončíte vždy, keď zastavíte na políčku a vykonávate tam akciu, alebo keď vám dôjdu kroky.

Akcia na políčkach na obvode hracieho plánu

Na obvode 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 nakupujete vybavenie a predmety, na ktoré máte peniaze. Kupci od vás tiež vykúpia ľubovoľné trvalé vybavenie za 1 mincu za kus. Všetky predané predmety vrátte späť do krabice. Zbrane a brnenia nakúpite za cenu uvedenú na žetóne. Zvitky, kľúče, elixíry a pukavce kúpite za jednotnú cenu 1 mince.

Špeciálne:

- **ALCHYMISTA** za 1 mincu je možné u neho dobiť teleportačný kameň (pozri Teleportačný kameň str. 22).
- **LIEČITEĽ** za 1 mincu obnoví dva životy.
- **V KRČME** za 5 mincí získate 1 skúsenosť. (Spohodlneným dobrodruhom sa príliš nechce do vlhkých chodieb. Preto radšej hostia celú krčmu, počúvajú príbehy iných a získavajú skúsenosti z rozprávania.)

NEPRIATELIA

Cez prevalené múry hradu prenikajú zelené kože, obrie pavúky a krysy. Na cintorínoch sa medzi hrobmi 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. V okamihu, keď sa zastavíte na políčku s nepriateľom, musíte s ním bojovať.

Boj je podrobne popísaný na stranách 19–20.

BRÁNY

Iba bránami sa je možné dostať do hradu.

DRAČÍ HRAD

Hneď ako prejdete zahrievacími súbojmi s nepriateľmi na obvod hracieho plánu a prípadne si dokúpite výbavu u kupcov, môžete vstúpiť ľubovoľnou bránou na prvé poschodie Dračieho hradu (sivé dlaždice). Na prvom poschodí hradu budete zbierať skúsenosti a ďalšiu výbavu pomocou odkryvania jednotlivých dielikov chodieb a taktiež posilňovať svoje postavy. Až v okamihu, keď vaša sila a moc dostatočne vzrastie, sa vydáte červenými dverami na dračie poschodie.

Pohyb a akcia v Dračom hrade

Rovnako ako na obvode hracieho plánu sa aj v Dračom hrade smiete pohybovať iba kolmo a o toľko krokov (políček), aká je vaša obratnosť, plus 5 krokov navyše. Do počtu krokov musíte započítať aj políčko z obvodu hracieho plánu. Svoj pohyb ukončíte vždy, keď dôjdete na neobjavený dielik (otočený rubom nahor). Dielik otočíte, vstúpite naň a vyhodnotíte udalosť.



Príklad pohybu: Valéria sa po predchádzajúcich bojoch vyliečila a teraz sa rozhoduje, kadiaľ ďalej. Môže sa napríklad vydať k zbrojrovi pre štít (1) alebo do chodieb hradu (2). V oboch prípadoch urobí 4 kroky. Ak sa vydá do hradu, môže prejsť cez odkryté dlaždice, ale musí sa zastaviť na zakrytej dlaždici, otočiť ju a vyhodnotiť stretnutie.

Na akomkoľvek odkrytom dieliku v Dračom hrade smie v jednom okamihu stáť viac postáv (výnimkou je boj). V rámci svojho pohybu môžete prechádzať cez dieliky, na ktorých sa nachádza iná postava.

POKLADY

V Dračom hrade na vás čakajú okrem príšer aj mocné artefakty z dávných čias. Skrývajú sa tu oveľa lepšie zbrane, zbroje, štíty a knihy, ako tie, ktoré kúpite u kupcov. Navyše tu môžete nájsť šperky, elixíry a zvitky.



Akonáhle vkročí prvý hráč do hradu, vezmite tri horné žetóny pokladov na prvom poschodí (symbol s truhlou), otočte ich a vyložte vedľa hracieho plánu. Budú tvoriť ponuku pokladov prvého poschodia.



Akonáhle vkročí prvý hráč dverami uprostred hradu na druhé (dračie) poschodie hradu (dieliky so symbolom draka), vezmite tri horné žetóny pokladov dračieho poschodia (symbol s drakom), otočte ich a vyložte vedľa hracieho plánu. Budú tvoriť ponuku pokladov dračieho poschodia.

ŠPERKY



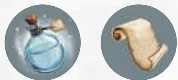
Prstene a náhrdelníky umiestňujete na dosku hráča na políčko určené na šperky.



V priebehu hry smiete nosiť a používať iba jeden šperk!

Prsteň vám pridá bonus (+1 alebo +3) k hodu kockou vyznačenej farby. Náhrdelník vám umožní prehodiť ľubovoľnú kocku.

ELIXÍRY A ZVITKY



Okamžite si zoberte zo všeobecnej zásoby dostupný elixír/zvitok podľa vlastného výberu. Nezabudnite, že nesmiete mať väčšie množstvo predmetov, než je vaša nosnosť (pozri *Nosnosť str. 17*). Žetón pokladu odhodte do krabice.

Prehľad dielikov

MINCE, KORUNA, DIAMANT, TRUHLA



Po odkrytí niektorého z uvedených dielikov si vezmete mince v takej celkovej hodnote, aký je ich počet znázornený v ľavom dolnom rohu dielika. Ak objavíte truhlu, vezmete si tri mince. Pokiaľ však máte kľúč od truhlice (alebo je vaše povolanie zlodej, ktorý vie odomykať zámky), vezmete si navyše jeden z troch vyložených pokladov na príslušnom poschodí. Týmto váš ťah končí, dielik necháte otočený lícom hore a už na ňom nemožno získať mince, ani poklady.

PASCE



Pasce sa vyhnete vďaka svojej obratnosti. Keď šliapnete do pasce, hodte všetkými zelenými kockami, ktoré máte k dispozícii. Ak je hodnota aspoň na jednej z kociek rovnaká alebo vyššia, než je hodnota pasce (číslo vľavo dole), podarilo sa vám jej vyhnúť. Ak sú všetky hodnoty nižšie, pridáte o také množstvo životov, aké ukazuje číslo vpravo dole.

Pasca sa spustí iba raz, jej dielik nechajte otočený, ďalej je neaktívny.

CHODBY



Chodby sa vyskytujú iba na prvom poschodí. Keď odkryjete dielik, na ktorom sa nachádza chodba, natočte ho tak, aby šípka smerovala od dielika, kde sa nachádza vaša figurka (pätou k miestu, odkiaľ na dielik vchádzate). Potom pokračujte chodbou ďalej v smere šípky, ale nesmiete odbočiť do hromady sutiny a kamenia.

Niektoré chodby sú označené magickou runou, ktorá funguje ako teleport. Prostredníctvom teleportu môžete jedným ťahom prejsť priamo na ďalší dielik chodby s runou teleportu.

DVERE



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

Pokiaľ sa vám dvere nepodarí otvoriť, otočte dielik s dverami späť lícom dole a postava sa vracia na pole, z ktorého na dvere vstúpila. Váš ťah končí. Raz otvorené dvere už zostávajú otvorené pre všetkých do konca hry.

NEPRIATEĽ (PROTIVNÍK, PRÍŠERA)



Akonáhle otočíte dielik a narazíte na nepriateľa, musíte s ním bojovať (pozri kapitola *Boj str. 19*).

Ak sa vám podarí protivníka poraziť, vezmite si mince alebo poklad (vyznačené v ľavom dolnom rohu) a navýšte svoju skúsenosť. Dielik s porazeným nepriateľom nechajte otočený lícom nahor. V priebehu ďalšej hry už nebude aktívny.

Pokiaľ pred, alebo v priebehu boja zistíte, že je pre vás protivník príliš silný, môžete z boja ustúpiť (pozri *Boj / Útek z boja str. 21*). V takom prípade otočte dielik protivníka opäť rubom hore. Prípadné ubraté životy protivníka, ktoré ste na dielik položili, z dielika odstráňte. Tento nepriateľ je opäť plne pripravený k novému odhaleniu a následnému boju.

KEĎ NEJAKÁ POSTAVA BOJUJE S NEPRIATEĽOM, NESMIE NA TENTO DIELIK VSTÚPIŤ ŽIADNA INÁ POSTAVA! V PRÍPADE DRAKA TOTO NEPLATÍ!

BOJ ~ ZÁKLADNÉ INFORMÁCIE

Aby ste mohli zaútočiť, musíte vlastniť zbraň (zbraň pre boj na blízko, luk alebo palicu). Výnimkou je mág, ktorý môže útočiť ohnivou guľou.

Obrana prebieha automaticky, avšak brnenia, štíty a pochodne výrazne zvyšujú vašu šancu ubrániť sa útoku nepriateľov.

Boj prebieha v kolách. Na konci každého kola vyhodnotíte, či niekto neprišiel o všetky životy. Pokiaľ nastane táto situácia, boj končí. Na začiatku každého boja si pripravíte taký počet kociek jednotlivých farieb, aký zodpovedá aktuálnemu množstvu vašich vlastností (červené kocky reprezentujú silu, zelené kocky obratnosť a čierne mágiu). Hodíte všetkými kockami naraz a následne hod porovnáte s údajmi pri svojich predmetoch a s číslami protivníka.

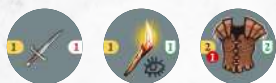
Pri boji na blízko sa primárne používajú červené kocky (silu), pri strelbe zelené (obratnosť), pri boji magickými palicami a kúzľami čierne kocky (mágia). Na obranu sa prevažne využívajú zelené kocky. V hre ale existuje mnoho spôsobov, ako použitie kociek meniť.

NEZABUDNITE! NIKDY NESMIETE HÁDZAŤ VIAC AKO TROMI KOCKAMI ROVNAKEJ FARBY!



PRÍKLADY SÚBOJA:

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



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



Hráč hrajúci za Valériu 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). Ork stráca jeden život.

Druhý útok: 1 (dýka) + 3 = 4. To je menej než 5, ale vďaka zručnosti + 1, ktorú má ako bojovníčka, si môže zvýšiť jeden hod červenou kockou o 1 a má teda 5. To je rovnako ako je orkova obrana, čo stačí a ork prichádza o svoj druhý život.

Útok orka: Útočí silou 5, Valéria má obranu 1 (pochodeň) + 2 (brnenie), k tomu pripočíta hod zelenou kockou (3) a vyjde jej 6. Má viac než 5, preto sa ubránila a neprichádza o žiaden život.

Ork stráca oba životy, tým je porazený a Valéria 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 jednou červenou a dvoma zelenými kockami. Používa dve dýky (zručnosť zlodeja na prvej úrovni) a kožené brnenie (2).



Hodí kostkami s výsledkom 3, 4 a 1.

Prvý útok: Celkovo má silu 2 (1 + 1 dýka) + 3 (červená kocka) = 5. Jej sila má rovnakú hodnotu ako orkova obrana, čo stačí a ork príde o 1 život.

Teraz sa musí rozhodnúť. Ako zlodej na prvej úrovni má zručnosť pri boji dýkou (dýkami) použiť zelené kocky ako červené. Rozhodne sa teda použiť zelenú kocku s hodnotou 4 ako červenú kocku s hodnotou 4 a zobrať orkovi aj druhý život. Na obranu jej potom ale zostane zelená kocka s hodnotou 1 a po útoku orka príde o jeden svoj život. Alebo použije zelenú 4 na obranu (má potom 2 + 4 = 6), takže sa ubráni, ale boj pokračuje v budúcom kole a orkovi jeden život zostane.

BOJ ~ KROK PO KROKU

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



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

ÚTOK POSTAVY HRÁČA

Vezmite hodnotu zbrane (či zbraní), ktoré postava aktuálne používa (zbrane máte položené na doske hráča na políčkach rúk) a k nej pripočítate hodnotu hodu kockou príslušnej farby. Výsledný súčet porovnajete s obranou protivníka. Ak je súčet hodnoty zbraní a hodu kockou rovnaký alebo vyšší ako hodnota obrany nepriateľa, súboj vyhráte a nepriateľ prichádza o jeden život.

- Ak k útoku použijete viac zbraní (zručnosti niektorých povolání), hodnoty zbraní sa sčítajú.
- Ak máte k dispozícii viac kociek rovnakej farby ako je zbraň, môžete v jednom kole vykonať viac útokov.

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

OBRANA POSTAVY HRÁČA

Vezmite hodnotu brnenia vrátane štítu či pochodne a pripočítajte k tomu hod jednu zelenou kockou (obratnosť). Výsledný súčet porovnajete s útokom nepriateľa. Ak je hodnota útoku nepriateľa rovnaká alebo väčšia, stráca jeden život. Presuňte si jeden život na doske hráča do kruhu s prasknutým srdcom.

Každú kocku môžete využiť len raz! Napríklad keď postava strieľa z luku, ktorý na útok využíva obratnosť (zelené kocky), musí sa po hode každej zelenej kocky rozhodnúť, či ju použije na útok, alebo na obranu. Ak hádžete 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 menej výhodné.

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! Živtky a elixíry môžete v boji využiť až po tom, čo hodíte kockami.

VYHODNOTENIE BOJA

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

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



Luk – postava, ktorá používa luk, útočí v boji ako prvá. Ak je váš útok natoľko úspešný, že nepriateľ príde o všetky životy, tak ho okamžite porazíte. Nepriateľ už na vás nebude útočiť a vy sa nemusíte brániť.



Prvý útok – postavy a nepriatelia s touto zručnosťou útočia prví.

Ak sa v súboji vyskytne viacero prvých útokov, útočí prvý ten, kto ich má najviac. Pokiaľ ich je rovnaké množstvo, útočia súčasne. Napr. hraničiar s lukom a ork s prvým útokom budú útočiť naraz.

Ak neporazíte nepriateľa v priebehu jedného kola a nezoberiete mu všetky životy, položte na obrázok nepriateľa také množstvo životov zo všeobecnej zásoby, koľko ich stratil. V ďalšom kole, keď prídete na rad, bude súboj pokračovať. Pokiaľ s nepriateľom bojujete a ten neprišiel o žiadny život, položte k nemu žetón postavy, aby bolo zrejmé, že ste nepriateľa neporazili.



Regenerácia – niektorí nepriatelia majú schopnosť regenerácie. Ak prišli v priebehu kola o nejaké životy a zároveň im ešte nejaké zostávajú, na konci kola sa im 1 obnoví.

Násobné útoky



Niektorí nepriatelia môžu v súboji útočiť viackrát, majú dva alebo tri útoky.

Ak sa stretnete s takýmto protivníkom, porovnáte svoju obranu (hodnota zbroja + štít + hod zelenej kocky) postupne so všetkými útokmi.

Za každý útok, ktorého hodnota je rovnaká alebo vyššia ako vaša obrana, prídete o jeden život. Ak prídete v priebehu súboja o všetky svoje životy, ste porazený a súboj končí.

Ak porazíte nepriateľa, získate peniaze, alebo poklady a skúsenosti.



ÚTEK Z BOJA

Ak sa súboj nevyvíja podľa hráčových predstáv, môže na začiatku kola z boja utiecť. Keď sa tak rozhodne, neútočí a iba sa bráni (pozri *Obrana postavy hráča str. 20*). Potom ustúpi na políčko, z ktorého na nepriateľa vstúpiť.

Pokiaľ 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 však neprebehne.

SMŔŤ V BOJI

Ak narazíte na naozaj silného protivníka a prídete o všetky svoje životy, padnete. Pokiaľ máte nabitý teleportačný kameň, môžete sa pomocou jeho mágie preniesť do krčmy, kde si vyličíte jeden život a v ďalšom kole môžete pokračovať.

Ak padnete s vybitým teleportačným kameňom, ste porazený a vypadávate z hry.

SÚBOJE NA OBVODE HRACIEHO PLÁNU



Keď úspešne dokončíte súboj s nepriateľom na obvode hracieho plánu, položte na políčko súboja jeden svoj žetón. Keď položíte druhý žetón, nemôže už na obvode hracieho plánu bojovať.

V okamihu, keď všetky postavy vstúpia do hradu, vezmú si hráči žetóny postáv z obvodu hracieho plánu späť k sebe. Od tohto okamihu už nesmiete bojovať s nepriateľmi na políčkach na obvode hracieho plánu (prevalené hradby, cintorín).

Mince a poklady

Porazením nepriateľa môžete získať mince alebo poklad. Ak máte získať mince, okamžite si vezmite príslušnú hodnotu zo spoločnej zásoby. Ak získate poklad, vyberte si z ponuky pokladov pre príslušné poschodie (pozri *Poklady str. 18*).

Skúsenosť



Ak v priebehu hry získate body skúsenosti (skrátene skúsenosť), posuniete ukazovateľ stupnice skúsenosti na svojej doske hráča o príslušný počet políčok vpravo.

Ukážka posunu ukazovateľa (kocky) na stupnici.



Ak sa rozhodnete svoju skúsenosť využiť, môžete to urobiť na konci svojho ťahu dvoma spôsobmi:

- 3) Zvýšiť si niektorú 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.
- 4) Zvýšiť si úroveň zručnosti. Zvýšenie stojí toľko bodov skúsenosti, aká je hodnota novej úrovne. Zaplatíte 2 body skúsenosti pri zmene z prvej úrovne na druhú, 3 body 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 vyberiete stranu na karte zručností, ktorú chcete novo mať. Karty zručností tretej a štvrtej úrovne položíte na pole vpravo na doske hráča. Celkový prehľad zručností nájdete na stranách 21–22.

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

Nevyužité body skúsenosti nikdy nestratíte.

Príklad: Máte 3 body skúsenosti a plánujete zvýšenie na 4. úroveň zručnosti. Získate ďalšie 2 body skúsenosti. Za 4 body skúsenosti si navýšite úroveň zručnosti a zvyšný 1 bod skúsenosti si necháte na stupnici skúsenosti.

Finálové políčka na dračom poschodí

ŽEZLO



Akonáhle objavíte dielik so žezlom, okamžite si vezmite 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 body s drakovými číslami. Životy ubraté drakovi sa postupne z jednotlivých súbojov sčítajú dohromady.

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

KONIEC HRY

PORAZENÍM DRAKA A NÁJDENÍM ŽEZLA SA HRA KONČÍ!

Musíte splniť obe tieto podmienky, nezáleží na ich poradí. Hráči si spočítajú víťazné body a určia víťaza.

Víťazom sa stáva hráč, ktorý má 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 1:1	

MINCE	
Za každých 5 zlatých mincí	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). Pokiaľ usúдите, že si potrebujete oddýchnuť od prieskumu hradu, vyliečiť sa, či doplniť vybavenie, môžete sa buď vydať von bežným pohybom, alebo aktivovať portál. Teleportačný kameň musíte mať nabitý.



Na dielik hradu, na ktorom sa práve nachádzate, položte svoj žetón postavy a figúrku presuňte na ľubovoľné políčko na obvode hracieho plánu. Okamžite môžete využiť možnosti tohto políčka.

Kedykoľvek v rámci svojho pohybu máte možnosť preniesť svoju figúrku späť na políčko so svojím žetónom postavy. Žetón si vezmete naspäť do svojej zásoby a ďalej pokračujete 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 vždy iba s obojstranným súhlasom.



PODROBNÉ VYSVETLENIE IKON NA KARTÁCH ZRUČNOSTÍ

Všeobecné zručnosti pre všetky povolania

ÚPRAVY HODOV KOCIEK

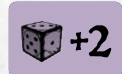
Všetky úpravy je možné využiť raz počas jedného kola boja.



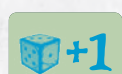
Prehodte jednu kocku danej farby (červená – sila, zelená – obratnosť, čierna – mágia).



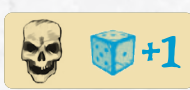
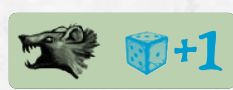
Modrá farba je v hre neutrálna, značí ľubovoľnú kocku. Prehodte jednu kocku ľubovoľnej farby.



Pripočítajte konkrétne číslo k jednému hodu kockou danej farby.



Pričítajte konkrétne číslo k jednému hodu kockou ľubovoľnej farby.



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



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

ZMENY KOCIEK

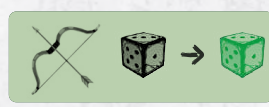
Dôležitým mechanizmom v hre je možnosť použiť kocky jednej farby ako kocky farby inej. Máte tak omnoho väčší priestor pre taktiku pri súbojoch. Táto zručnosť je na kartách znázornená takto:



Môžete použiť ľubovoľné množstvo čiernych kociek ako kocky zelené.



Môžete použiť ľubovoľné množstvo kociek akejkolvek farby ako kocky červené.



V prípade, že postava používa vybraný typ zbrane (v tomto prípade luk), môžete použiť ľubovoľné množstvo čiernych kociek ako zelené kocky.

BOJOVÉ ZRUČNOSTI

boj dvěma zbraněmi

Postava smie bojovať dvoma jednoručnými zbraňami.

boj dvěma zbraněmi

Postava smie bojovať dvoma jednoručnými zbraňami daného typu (v tomto prípade dýkami a mečmi).

první útok

Postava útočí ako prvá (pozri *Boj / Prvý útok str. 19*).

+1

Obrana postavy sa vždy zvyšuje o dané číslo.

-1  *→*  *+4*



Ak obetujete 1 život, môžete pripočítať k jednému hodu červenou kockou 4.

ZVÝŠENIE POČTU ŽIVOTOV

1

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

LIEČENIE

 (4) *→* *+1* 

Pokiaľ vám počas súboja padne na čiernej kocke cieľové číslo, alebo číslo vyššie (v tomto prípade 4), môžete túto kocku použiť na obnovu jedného života. Liečenie je možné využiť ako pre seba, tak pre inú postavu na rovnakom poličku.

PRIESKUM



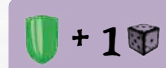
Pred svojím pohybom si smiete prezrieť jeden zakrytý dielik Dračieho hradu, ktorý pravouhľe susedí s dielikom, na ktorom stojíte. Potom máte možnosť rozhodnúť sa, či naň vkročíte, alebo nie. Prieskum je možné využiť počas pohybu iba raz za kolo.

Výnimočné zručnosti pre jednotlivé povolania

MÁG



Ohnivá guľa – ohnivá guľa funguje ako magická zbraň. Na začiatku hry mág dostane žetóny ohnivých gúľ 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.

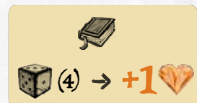


Teleportácia – raz za kolo smie preskočiť jeden dielik hracieho plánu. Dielik môže byť aj neodkrytý, ale nesmie preskakovať z prvého poschodia hradu na dračie poschodie.

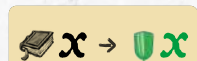
PALADÍN



Pri obrane smie použiť čierne kocky ako zelené.

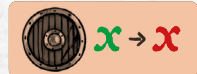


Ak používa knihu, smie liečiť (pozri Liečenie str. 23).



Ak používa knihu, zvyšuje si obranu o hodnotu knihy.

BOJOVNÍK (VÁLEČNÍK)



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

ČERNOKŇAŽNÍK



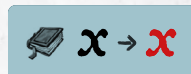
Pred hodom sa môže rozhodnúť každú svoju čiernu kocku použiť ako ľubovoľnú inú farbu (červenú či zelenú).



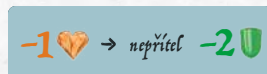
Ak použije akýkoľvek elixír, obnoví si jeden život.



Ak porazí nepriateľa, obnoví si jeden život.

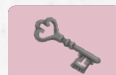


Pri útoku môže hodnotu knihy pripísať k hodnote zbrane pre boj na blízko.



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

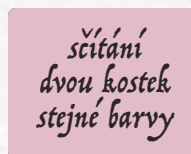
ZLODEJ



Odomykanie zámokov – vie odomknúť všetky truhlice. Odomykanie dverí – pri hode zelenými kockami (obratnosť) musí aspoň jedna z nich mať rovnakú alebo vyššiu hodnotu, ako je hodnota dverí.



Ak zloděj 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

