



Pravidla hry

MOŘE DRAKŮ

pro 2–5 hráčů od 8 let na 40 minut

Lidstvo je při mořeplavbě stále smělejší. Víc a víc pirátských lodí, bárek a škunerů míří do zapovězeného Moře draků a narušuje klid této vodní říše i jejích podivuhodných obyvatel.

V roli mořských draků se budete snažit chránit svou domovinu potápěním lodí a sbíráním jejich cenného nákladu. Kdo se stane nejvřehlasnějším strážcem Moře draků?

MOŘE DRAKŮ

~ Úvod ~

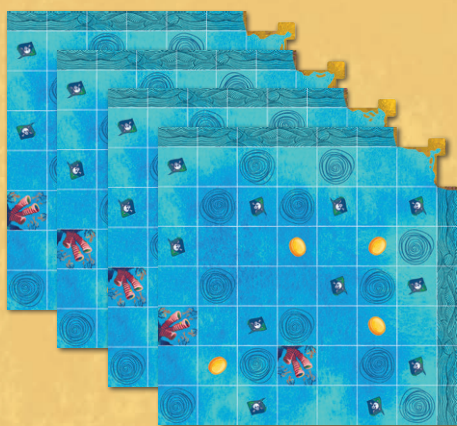
Ve hře **Moře draků** budete v roli vůdce dračího klanu sbírat poklady a chránit své území před narušiteli.

Ve svém tahu zahrajete z ruky jednu ze dvou karet draků, abyste na herní plán umístili draka a posílili svou přítomnost v jednom ze čtyř mořských království.

Ale pozor! Nesmíte umísťovat své draky vedle sebe! Ba co víc, umístěním vedle draků soupeřů získají soupeři zlato.

Vaším cílem je získat co nejvíce bodů sbíráním pokladů, plněním úkolů a získáváním převahy ve čtyřech mořských královstvích (tj ve čtyřech čtvrtinách herního plánu).

~ Herní materiál ~



4 oboustranné části
herního plánu



1 centrální ostrov



54 figurek dračích hlav
v 5 barvách



190 figurek dračích trupů
v 5 barvách



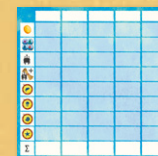
44 žetonů lodí (12 zelených,
11 fialových, 11 červených
a 10 tmavě modrých)



60 zlaťáků
v hodnotě 1



16 zlaťáků
v hodnotě 5



1 zápisník



26 karet
malých draků



36 karet
středních draků



18 karet
velkých draků



33 karet úkolů




24 karet korálů



2 pravidla hry

~ Příprava hry ~

A Sestavte **herní plán** ze čtyř čtvrtin (strany a vzájemnou pozici čtvrtin zvolte náhodně) tak, že je připojíte k centrálnímu ostrovu.

B Na pole herního plánu označená symbolem  náhodně rozmístěte všech **44 žetonů lodí**. 0–4 žetony zbudou dle toho, jak jste natočili čtvrtiny herního plánu; ty ponechte v krabici.

C Zvlášť zamíchejte každý balíček **karet draků** (malých, středních i velkých) a položte je vedle herního plánu lícem dolů. Následně z každého balíčku vyložte 2 vrchní karty lícem vzhůru vedle daného balíčku, čímž vytvoříte nabídku karet draků.

D Zamíchejte balíček **karet úkolů** a položte jej vedle herního plánu lícem dolů. Následně vyložte do řady 4 vrchní karty lícem vzhůru.

E Zamíchejte balíček **karet korálů** a položte ho lícem dolů na vhodné místo vedle herního plánu.

F Vytvořte **bank zlatáků** na vhodném místě na stole. Kdykoli mluvíme o zlatáku, myslíme zlaták v hodnotě 1, v případě potřeby si můžete kdykoli rozměňovat.

G Přidělte každému hráči **figurky dračích trupů** ve zvolené barvě. Jejich zásoba je neomezená, pokud by vám měly dojít, použijte vhodnou náhradu. Podle počtu účastníků partie použijte následující barvy (figurek totiž není stejný počet v každé barvě):

2 hráči: oranžová a zelená

3 hráči: oranžová, zelená a fialová

4 hráči: oranžová, zelená, fialová a růžová

5 hráčů: všechny barvy

H Přidělte každému hráči také **figurky dračích hlav** ve zvolené barvě. Jejich počet závisí na počtu účastníků partie:

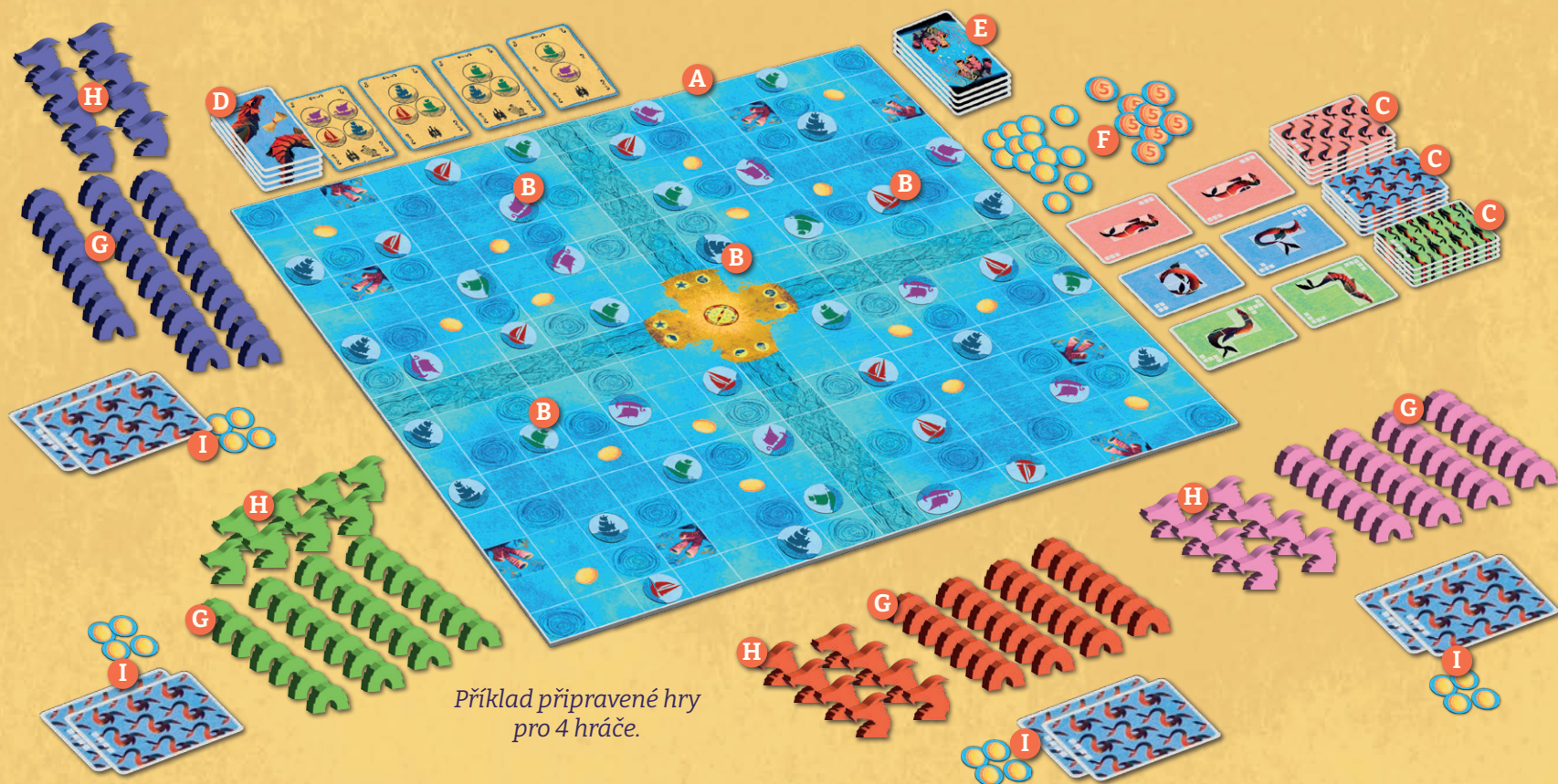
2 hráči: 14 figurek dračích hlav

3 hráči: 11 figurek dračích hlav

4 hráči: 8 figurek dračích hlav

5 hráčů: 7 figurek dračích hlav

I Každému hráči přidělte **4 zlatáky** a rozdejte do ruky **2 karty středních draků** z balíčku.



Příklad připravené hry pro 4 hráče.

Průběh hry

Hra se hraje jako série tahů jednotlivých hráčů. Začínajícím hráčem je hráč, který se jako poslední plavil na nějaké lodi, další následují po směru hodinových ručiček.

Ve svém tahu musí aktivní hráč provést následující kroky v pevně daném pořadí, nebo se vzdát tahu („pasovat“).

- I Zahrání karty draka
- II Splnění úkolu (nepovinný krok)
- III Dobrání nové karty draka

Poté následuje soupeř po levici.

I Zahrání karty draka

Zvolte si jednu kartu draka z ruky a vyložte ji před sebe na stůl lícem vzhůru. Vezměte si 1 svou dračí hlavu a potřebný počet dračích trupů, abyste dokázali sestavit draka podle vzoru na právě zahrané kartě a draka dle vzoru na herním plánu poskládejte. Karta před vámi zůstane do konce hry (tvořte z nich před sebou řadu).

Pro umístění figurek platí následující pravidla:

- Na každé pole herního plánu se vejde vždy nejvýše jedna figurka (jen 1 hlava nebo 1 část trupu).

Drak **musí** alespoň jednou částí sousedit s centrálním ostrovem nebo s drakem **jiného hráče**, nikdy však nesmí žádnou částí sousedit s jiným drakem téže barvy. „Sousedit“ se zde rozumí vodorovně nebo svisle (tzv. ortogonálně). Dva draci téhož hráče spolu diagonálně sousedit mohou, protože se pak za sousedící nepovažují.

- Vzor uvedený na kartě lze libovolně natáčet i zrcadlově převracet a je jedno, kde bude mít drak hlavu.
- Je-li na kterémkoli poli, kam figurku draka postavíte, vír nebo mořský proud, musíte **za každé takové pole zaplatit do banku 2 zlaťáky**. Nemáte-li zlaťáků dost, nemůžete na dané pole žádnou část draka umístit, ale můžete k zaplacení využít i zlaťáky, které umístováním daného draka získáte.



vír



mořský proud

Pozor – obsazením pole s vírem se sníží počet bodů, které se přidělují za převahu v daném království, viz str. 6.

Je-li na daném poli žeton lodi nebo vytištěný nějaký symbol, hned získáte příslušnou odměnu. Ve sloupci vpravo naleznete druhy odměn.



Lodě: Vezměte si žeton lodi a položte jej před sebe na stůl lícem vzhůru. Jsou důležité pro plnění úkolů, za něž na konci hry získáte body, za samotné zbylé žetony však také získáte po 1 bodu (viz dále).



Zlato: Vezměte si 1 zlaťák z banku.



Korál: Doberte si 2 karty korálů z balíčku. Jednu si vezměte do ruky, druhou vraťte dospodu balíčku. Popis všech karet korálů viz str. 5 dole.

Za každého draka, který alespoň 1 částí sousedí s právě přiloženým novým drakem, obdrží příslušný hráč 1 zlaťák z banku. Pokud tedy například nový drak sousedí se dvěma různými draky téhož soupeře, obdrží tento soupeř z banku 2 zlaťáky.

Příklad: Fialový hráč zahraje z ruky tuto kartu draka a sestaví draka na vyznačených polích herního plánu. Všimněte si, že vzor podle karty je zrcadlově převrácen a natočen.



Fialový si vezme 1 figurku hlavy a 4 figurky trupu a postaví je na daná pole tak, že nový drak sousedí s růžovým a zeleným drakem. Tvar nového draka odpovídá vzoru na zahrané kartě. Fialový hráč získá z herního plánu červený a zelený žeton lodi a 1 zlaťák z banku, ale za pole s vírem musí do banku zaplatit 2 zlaťáky.



Následně obdrží zelený i růžový hráč po 1 zlaťáku z banku.

II Splnění úkolu (nepovinný krok)

V tomto kroku můžete zkontrolovat, zda plníte podmínky některé z vyložených karet úkolů, a vzít si ji, vždy však maximálně jednu. Tento krok není povinný. Odhodte požadované žetony lodí do víka krabice (kde je vyobrazen lodní hřbitov). **Vždy můžete nahradit chybějící žeton lodí dvěma jinými, jsou-li tyto dva shodné barvy.**

Získané karty úkolů vám přinesou body na konci hry, ale mohou na nich také být vyznačeny korály. V takovém případě si krom získání karty úkolu doberte 2 karty korálů z balíčku, jednu si nechte, druhou vraťte dospodu balíčku stejně, jako je popsáno výše při obsazení pole herního plánu se symbolem korálu.

Poté doplňte nabídku karet úkolů vyložením nové karty z balíčku.

Pozor: Ještě jednou zdůrazňujeme, že v žádném tahu si nesmíte vzít více než jednu kartu úkolu z nabídky.

III Dobrání nové karty draka

Posledním krokem ve vašem tahu je dobrání nové karty draka do ruky. Může to být některá z karet ležících lícem vzhůru v nabídce nebo vrchní karta z balíčku. **Pozor – vždy musí být jiného druhu (barvy) než karta, kterou jste v tomto tahu zahráli.**

Vezmete-li si kartu z nabídky lícem vzhůru, doplňte poté nabídku vrchní kartou z příslušného balíčku.

* Vzdání se tahu (pas)

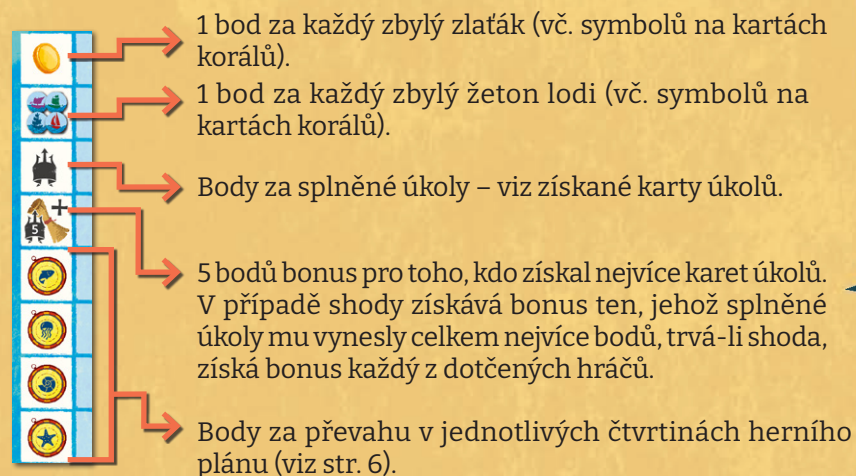
Kdykoli se můžete rozhodnout, že ve svém tahu budete místo provádění výše uvedených kroků pasovat. Například proto, že žádnou svou kartu zahrát nemůžete, nemáte žádné zlatáky nebo hrát nechcete.

Vyřadte ze hry jednu svou figurku dračí hlavy (vraťte ji do krabice), odhodte jednu kartu draka z ruky, vezměte si za ni kteroukoli jinou z nabídky a z banku si vezměte 2 zlatáky.



~ Konec hry ~

Hra končí, jakmile každý hráč spotřebuje všechny svoje figurky dračích hlav. Následuje závěrečné bodování, můžete využít zápisník.



Kdo získá celkově nejvíce bodů, vítězí. V případě shody vítězí hráč, který splnil více úkolů (získal více karet úkolů), trvá-li shoda, dotčení hráči se o vítězství dělí.

~ Popis karet korálů ~



2 lodě: Tato karta platí jako dva žetony lodí uvedených barev. Kartu lze odhodit při plnění úkolu nebo za ni na konci hry získáte body jako za žetony lodí. Pokud kartu odhodíte při plnění úkolu, přičemž využijete jen jednu loď, druhá je ztracena bez náhrady (kartu nelze vyměnit za dva uvedené žetony). Použitou kartu vyřadte ze hry (např. odhozením do víka krabice).



Lodní žolík: Tato karta platí jako jeden žeton lodí libovolné barvy. Kartu lze odhodit při plnění úkolu nebo za ni na konci hry získáte 1 bod jako za žeton lodí. Použitou kartu vyřadte ze hry (např. do víka krabice).



Ponořený drak: Tato karta platí jako drak ponořený pod hladinou. Při vyhodnocování převahy vyložte tuto kartu, platí jako jeden váš drak v daném království. Pokud budete na konci hry vyhodnocovat případ shody a počítat jednotlivé figurky v království, tento drak se počítá za 0 – žádnou figurku nemá (viz dále).



Poklad: Tuto kartu lze kdykoli vyměnit za 4 zlatáky. V tom případě ji vyřadte ze hry.

~ Převaha v jednotlivých mořských královstvích ~

Na konci hry se vyhodnotí každé ze 4 království (tj. čtvrtin herního plánu) a zjistí se, kdo v něm má převahu. Království vymezuje mořský proud a určuje je větrná růžice na centrálním ostrově.

Hráč, který má v daném království nejvíce draků (počítají se i draci, kteří do království zasahují jen částečně, a také draci pod hladinou dle karet korálů, viz výše), získá **3 body za každý vír** v daném království, na němž nestojí žádná figurka. Hráč, který zde má druhý nejvyšší počet draků, získá **polovinu takto sečtených bodů**, zaokrouhlena dolů. Další hráči nezískají nic.

V případě shody sečtete počet všech figurek dračích hlav i trupů dotčených hráčů v tomto království, kdo jich má více, vítězí.

Pokud i po sečtení počtu figurek shoda trvá, dostanou všichni dotčení hráči příslušný počet bodů. Jde-li o shodu na prvním místě, body za druhé místo se neudělují.

Hra 2 hráčů: Namísto 3 bodů za každé neobsazené pole s vírem se za první místo udělují jen 2 body za vír a za druhé místo se neudělují žádné body. Ve dvou hráčích v případě shody (i po sečtení jednotlivých figurek) nezíská body nikdo.



Příklad:

Vyhodnocuje se království hvězdice **A**. Je v něm 7 vírů neobsazených figurkami draků **B**.

Zelený hráč má nad hladinou 4 draky **C**.

Fialový má nad hladinou 3 draky **D** plus jednoho pod hladinou na kartě korálu **E**.

Zbývají hráči mají v tomto království po 2 dracích.

Zelený má v tomto království celkem 15 figurek, fialový 11 figurek (karta se nepočítá).

Zelený získá $3 \times 7 = 21$ bodů, fialový $21 : 2 = 10,5$, zaokrouhlena dolů **10 bodů**.

Drak může zasahovat i do dvou království současně, překračuje-li mořský proud. Samotná pole mořských proudů nepatří do žádného království.



**GRAVITIX
GAMES**



Autoři: Yaniv Kahana, Pini Shekhter a Simone Luciani

Ilustrace: Weberson Santiago

Vývoj: José Manuel Álvarez, Laura Menaová a Manuel Warner

Grafický design: Laura Menaová

Český překlad: Karel Vlasák

MINDOK

HRAJEME ♥ SRDCEM

Výhradní distributor pro ČR a SR:
MINDOK, s. r. o., Korunní 810/104, 101 00 Praha 10

mindok.cz [Instagram](https://www.instagram.com/mindok) [Facebook](https://www.facebook.com/hrymindok) [YouTube](https://www.youtube.com/hrymindok) /hrymindok