



DRAGOONIES

CZ

Zábavná hra plná hledání a pohotových reakcí

od tvůrců Valéry Fourcade a Jean-Philippe Mars pro 2 - 4 hráče od 6 let • Ilustrace: Paletti-grafik

Tajuplná jeskyně za dunícím vodopádem upoutala pozornost draků DRAGOONIES, kteří v ní objevili starou truhlu se zlatými dračími tolarů. Je jasné, že každý z nich chce velkou část cenných mincí jen pro sebe. Ovšem v případě tak velkého počtu draků to znamená, že je nutné zachovat přehled hodný draka. Kdo nejrychleji objeví hledané draky a obdrží za odměnu nejvíce dračích tolarů?

Obsah hry:

- 8 draků



- 16 destiček s drakem



- 28 dračích tolarů



- 30 dračích karet



- 2 karty se superdrakem
(pro herní variantu)

- 1 pravidla hry

Cíl hry:

Každý hráč se snaží co nejrychleji najít správné karty s drakem a položit na ně jednoho ze svých draků. Kdo najde správné řešení, získá odměnu v podobě dračího tolaru. Vítězí hráč, který jako první získá sedm zlatých dračích tolarů.



Příprava hry:

- Před první hrou se musí jednotlivé díly opatrně vytlačit z perforované desky.
- Každý hráč si vybere dva draky jedné barvy a položí je před sebe.
- 16 destiček s drakem se vyloží do kruhu. Je nutné dbát na to, aby každá karta ležela na stole jednotlivě a byla pro všechny hráče jasně viditelná.
- Každá destička s drakem představuje určitý znak:
 - **barva draka**
(→ žlutá, červená, zelená, modrá)
 - **počet dračích rohů**
(→ žádný nebo jeden roh, dva nebo tři rohy)
 - **různé dračí předměty**
(→ brýle, kniha, dračí vejce, drahokamy, kapuce, klíč, vysoké boty, meč)

Příklad: zelená barva žádný roh kapuce



- Dále na stůl připravíme dračí tolarý.
- 30 dračích karet důkladně zamícháme a položíme celý balíček na stůl.

Pozor: obě karty se superdrakem se před zahájením hry odloží zpět do krabice. Použít je lze pouze pro herní variantu.

Průběh hry:

- Všichni hráči hrají současně.
- Nejstarší hráč si vezme hromádku dračích karet a oznámí libovolné číslo mezi 2 a 6. Potom postupně odkryje daný počet dračích karet. Karty položí rychle a pro všechny ostatní hráče viditelně do kruhu destiček s drakem.
- Když jsou vyloženy všechny ohlášené dračí karty, můžeme začít hledat.
- Každý hráč hledá některý znak (→ barva draka, počet dračích rohů, dračí předměty), který se objevuje **nejčastěji** na odkrytých dračích kartách. V případě, že hráč objeví příslušný znak, musí co nejrychleji najít destičku s drakem, který má stejný znak a položí na něj svého draka.
- **Při tom platí:**
 - V každém kole může být jedno nebo i více správných řešení.
 - Na destičce s drakem smí ležet jen jeden drak.
 - Kdo jako první položil draka na destičku s drakem, nesmí již draka přesunout jinam nebo vzít zpět.
 - Každý hráč smí během jednoho kola položit oba své draky na různé destičky s drakem.

Příklad č. 1:

V tomto kole byly odkryty dvě dračí karty:



- **Následující znaky se vyskytují jednou:**
Červená, žlutá, žádný roh, dva rohy, kniha, meč
- **Následující znak se vyskytuje dvakrát:**
Vysoké boty = hledaná destička s drakem

Příklad č. 2:

V tomto kole byly vyloženy tři dračí karty:



- **Následující znaky se vyskytují jednou:**
Modrá, jeden roh, drahokamy, kapuce, klíč, vysoké boty, kniha, dračí vejce
- **Následující znaky se vyskytují dvakrát:**
Žlutá, tři rohy = hledané destičky s drakem

Vyhodnocení kola

- Kolo je u konce, jakmile jeden z hráčů vyložil oba své draky nebo pokud nikdo jiný již nechce vyložit dalšího draka.
- Výsledek se kontroluje společně:
 - Za každého správně vyloženého draka každý hráč obdrží jeden dračí tolar ze zásoby a tento tolar položí před sebe.
 - Za každého špatně vyloženého draka musí každý hráč odevzdat jeden dračí tolar. Dračí tolar putuje zpět do zásoby. V případě, že hráč žádný dračí tolar nezískal, je jasné, že nemůže žádný tolar odevzdat!

Nové kolo

- Každý hráč si připraví oba své draky.
- Odkryté dračí karty, které ležely uprostřed stolu, se odloží na odkládací hromádku.
- Poté je s odkrýváním dračích karet na řadě další hráč. Opět oznámí libovolné číslo mezi 2 a 6. Následně rychle odkryje daný počet dračích karet a tím začíná nové kolo.
- **Pozor:** je-li hromádka dračích karet vyčerpána, odložené karty se zamíchají a položí se jako nová hromádka dračích karet na stůl.

Konec hry:

Hra je u konce, jakmile jeden z hráčů nasbírá sedm dračích tolarů. Tento hráč je vítězem hry. V případě, že na konci kola má sedm dračích tolarů více hráčů, vítězí všichni tito hráči!



Herní varianta:

- S cílem dosáhnout většího napětí a rozmanitosti se před zahájením hry obě karty superdraka zamíchají do hromádky karet.
- Pokud se v jednom kole odkryl jeden nebo dokonce oba superdraci, nemusíte tentokrát vyhledávat karty s drakem s nejvyšším počtem znaků. Nyní jde totiž o znaky, které se na vyhledávacích kartách vůbec neobjevují. Draky musíte poté položit na příslušné karty s drakem.



- **Následující znak se vyskytuje dvakrát:**
Brýle
- **Následující znaky se vyskytují jednou:**
Žlutá, modrá, zelená, žádný roh, dva rohy, tři rohy, dračí vejce, kapuce, drahokam, klíč, meč, vysoké boty
- **Následující znaky se na kartách nevyskytují:**
Červená, jeden roh, kniha
= hledané destičky s drakem

Pozor! Nevhodné pro děti do 36 měsíců. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení. Uchovejte kontaktní adresu. Změna provedení vyhrazena.



Pokud máte ke hře „DRAGOONIES“ otázky nebo připomínky, prosím, kontaktujte nás:

**Piatnik Praha s.r.o. • Lužná 591
160 00 Praha 6-Vokovice
info@piatnik.cz
www.piatnik.cz**

Like us on

