

## Haba\_305886 Dračí show

Legendární strategická hra pro 2 – 4 hráče od 8 let.

Autor: Benjamin Schwer

Ilustrace: Stephan Lorenz

Vývoj hry: Markus Singer

Konečně opět nastal čas každoročního jarmarku! Návštěvníci z celého světa proudí do města, aby se zúčastnili této pestré události. Večerní dračí show je absolutním vrcholem! Draci od úsvitu čekají před branami města a těší se na své vystoupení. Červení draci jsou mistři v plivání ohně, modří jsou neuvěřitelní letečtí akrobati a zelení vynikají v gymnastice. K drakům se přidalo dokonce několik skřítků, kteří sestoupili z hor, aby pomohli s přípravami a s vystoupením – pomáhají se sestavováním tribun nebo přímo při oblíbené večerní show. Všichni jsou připraveni. Každý hráč organizuje dračí show a je zodpovědný za obsazení draků v show. Kdo vybere nejlepší talenty? Pouze dokonalá kombinace účinkujících zaručí tu nejpozoruhodnější show a přiláká nejvíce diváků!

### Obsah

- **1 herní deska, 9 tribun, 4 jeviště (zadní strana je pro začátečníky), 4 dílky představující diváky, 16 dřevěných figurek** (4 ohňostroje, 4 šunka, 4 lahvičky s parfémem, 4 dračí drápy, 1 ovce), **4 divácké značky, 1 ukazatel kola hry;**
- **67 herních karet** (stejná zadní strana), z toho 35 karet s draky (7x Červený ohnivý drak, 7x Fialový kouzelnický drak, 7x Modrý létající drak, 7x Zelený drak Gymnasta, 7x Žlutý drak Silák), 12 karet se skřítky, 6x Pomocní skřítki (1 bod), 6x pomocní skřítki (2 body), 20 karet s bodlákem, **4 Přehledové karty** (přední strana zobrazuje body získané za zelené draky Gymnasty a na zadní straně je zobrazen přehled a malé připomenutí jednotlivých fází jednoho kola hry).

### Příprava na hru

1. Položte herní desku doprostřed stolu a ukazatel kola hry na věž s číslem 1 nalevo.
2. Každý hráč si vezme jeden dílek s jevištěm a položí si ho před sebe obrázkem nahoru. Pozn.: zadní strana jeviště se používá při variantě hry pro začátečníky, která je vysvětlena na konci pravidel hry.
3. Roztřídíte dílky s tribunami podle potřebného počtu pomocných skřítků (4, 6 a 8) a položte je do 3 hromádek vedle herní desky. V každé hromádce by měla být čísla v kroužcích (vpravo nahoře) seřazena vzestupně tak, aby nejvyšší číslo bylo nahoře.
4. Vedle hrací desky položte všechny dřevěné figurky (ohňostroje, šunky, lahvičky s parfémem a dračí drápy).
5. Vytvořte z karet s bodlákem balíček, obrázky na kartách směřují nahoru, a balíček položte vedle hrací desky.
6. Smíchejte všechny karty s draky a skřítky dohromady, vytvořte z nich balíček, ve kterém obrázky na kartách směřují dolů, a položte balíček poblíž všech hráčů.
7. Každý hráč obdrží jednu diváckou značku a jeden dílek představující diváky, ve své barvě. Položte diváckou značku na místo pokladny na začátek fronty diváků na herní desce. Položte svůj dílek představující diváky vedle vašeho jeviště.
8. Každý hráč také dostane jednu kartu s přehledem, kterou si položí před sebe.
9. Nejmladší hráč si vezme figurku ovce a začíná hru.
10. Všechna zbylá jeviště, karty s přehledem, divácké značky a dílky představující diváky, které nepotřebujete v této hře, vraťte do krabice.

*Ovce jako začínající hráč? Samozřejmě! Draci milují ovce. Jsou tak hebké a měkoučké.*

Příprava hry pro 4 hráče →



## Průběh hry

Každoroční jarmark trvá 5 dní a je plný zábavy a dračí show! Hra má 5 kol. Každé kolo se skládá ze 4 fází:

• **FÁZE 1: Příjezd draků** • **FÁZE 2: Nábory draků** • **FÁZE 3: Příprava jeviště** • **FÁZE 4: Večerní show**

Hráč, který na konci 5. kola přilákal největší publikum, se stává vítězem.

### FÁZE 1: Příjezd draků - U městské brány se vytvořila dlouhá fronta draků.

V této fázi hry se připravujete na aktuální kolo.

1. Zamíchejte všechny karty s draky a skřítky a vytvořte z nich balíček.
2. Položte jednu kartu **obrázkem nahoru** na každé volné políčko na hrací desce. Pokládání karet začněte na kratší straně herní desky s barevnou páskou s vlajčkami a poté vyplňujte sloupce jeden po druhém.
3. Ze zbylých karet vytvořte balíček, obrázky na kartách směřují dolů.



**Pozn.:** V dalších kolech se může stát, že již nemáte dost karet na vyplnění všech prázdných políček. V tom případě na hrací desku položte pouze ty karty, které máte ještě k dispozici.

### FÁZE 2: Nábory draků - Tam, ve třetí řadě, hned vzadu! Ohnivý drak by byl perfektní pro vaši večerní show! Kdyby jen nebyly v cestě otravné, pichlavé bodláky...

Hráči se střídají ve hře ve směru hodinových ručiček a vybírají si z herní desky karty **podle své volby** a berou si je do ruky. Platí následující pravidla:

- Za každou kartu, kterou v řadě **přeskočíte** (vždy počínaje kratší stranou herní desky s páskou s vlajkami), si **musíte vzít jednu kartu s bodlákem**. Pokud si **nemůžete vzít kartu s bodlákem**, nemůžete si vzít svou zvolenou kartu.
  - Nesmíte překročit limit karet, které smíte mít v ruce. Na začátku hry je **limit karet v ruce 9**. Karty s bodláky se také započítávají do tohoto limitu!
  - Pokud jste **dosáhli limitu počtu karet v ruce, musíte se zdržet hry** a této fáze se již neúčastníte.
  - **Nemůžete se dobrovolně zdržet hry** – pokud to váš limit dovoluje, musíte si vzít kartu!
  - Pokud jste **prvním hráčem**, který se v tomto kole zdrží hry, berete si okamžitě **figurku ovce**. Nyní jste **začínajícím hráčem**.
- Fáze 2 končí ve chvíli, kdy všichni hráči dosáhli limitu svých karet v ruce.

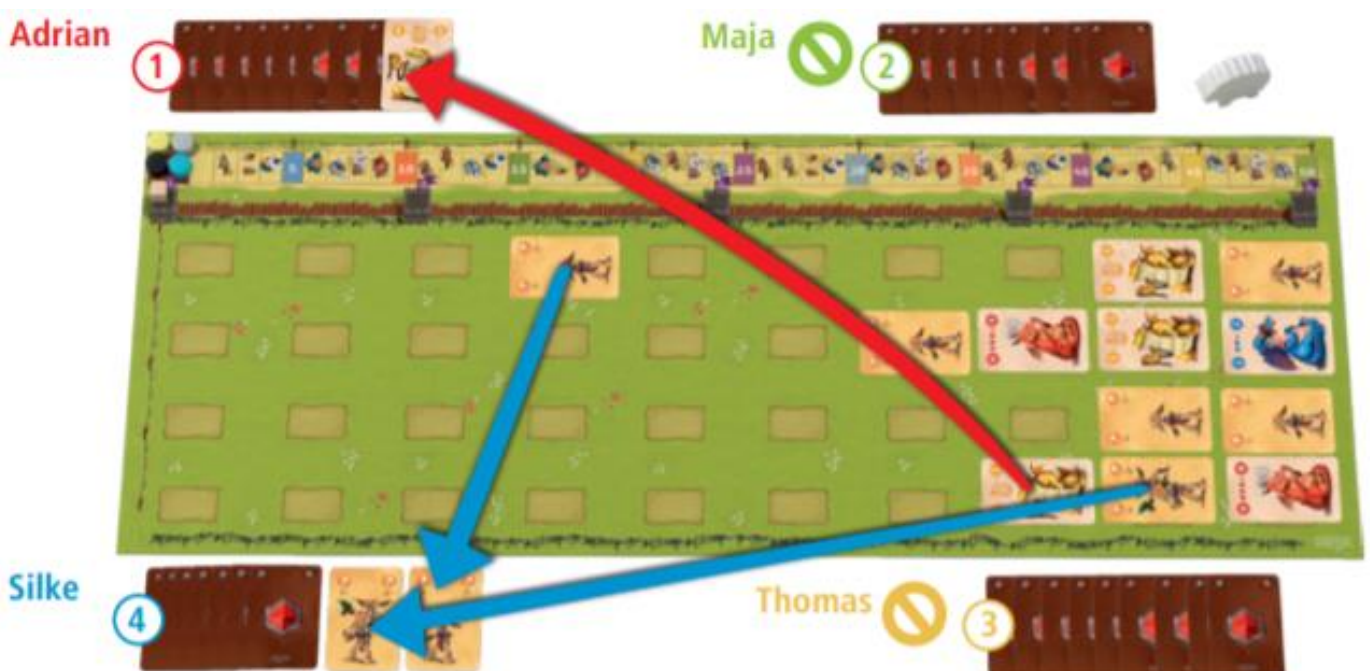
**Důležité:** Počítají se pouze aktuálně položené karty na herní desce; prázdných políček si nevšímáte.

**Pozn.:** Počet karet, které máte v ruce, není tajný! Můžete se ptát svých spoluhráčů, kolik karet mají v této chvíli v ruce, a oni vám musí po pravdě odpovědět.

**Příklad začátku 2. fáze hry:** Adrian začíná hru a bere si červeného ohnivého draka z 2. řady. Protože přeskočil 2 karty, aby tohoto draka mohl získat, musí si vzít navíc 2 karty s bodlákem (1). Pak hraje Maja. Bere si žlutého draka Siláka z 2. řady. Také si musí vzít 2 karty s bodlákem, protože přeskočila 2 karty. Prázdné místo, kde byl červený ohnivý drak, se nepočítá (2). Další je na řadě Thomas, který si bere pomocného skřítka. Protože se jedná o první kartu v této řadě, nemusí si vzít žádnou kartu s bodlákem (3). Nyní je na řadě Silke. Vezme si zeleného draka Gymnastu ze 4. řady. Také si nemusí vzít žádnou kartu s bodlákem, protože před tímto drakem není žádná karta (4).



**Příklad konce 2. fáze hry:** Adrian má nyní v ruce 8 karet. Chtěl by si vzít ohnivého draka z 2. řady, ale nemůže, protože limit na počet karet v ruce je 9 a musel by si vzít spolu s ohnivým drakem také jednu kartu s bodlákem. Místo toho si musí zvolit jinou kartu. Bere si tedy do ruky žlutého draka Siláka ze 4. řady (1). Maja (2) a Thomas (3) dosáhli limitu svých karet v ruce a musí se





zdržet hry. Protože Maja je první z hráčů, která se zdrží hry, dostane figurku ovce a je nyní začínajícím hráčem. Silke (4) má v ruce 7 karet a bere si pomocného skřítku ze 4. řady. Protože všichni ostatní hráči dosáhli svého limitu počtu karet v ruce (Adrian se nyní už také musí zdržet hry), je na řadě opět Silke a bere si dalšího pomocného skřítku z 1. řady.

**FÁZE 3: Příprava jeviště** - *Uf! Dračí skupina pro dnešní večerní show je sestavena. Možná vám mohou trochu pomoci pomocní skřítki, než začne show?*

Všichni hráči před sebe položí své karty obrázky nahoru. Počínaje začínajícím hráčem má každý hráč možnost přidělit své pomocné skřítky. V této fázi může každý hráč postavit **maximálně jednu tribunu** a nabídnout **maximálně jednu speciální nabídku** v jednom kole hry. Následuje fáze 4.

**Pozn.:** V jedné hře můžete postavit maximálně 4 tribuny!

**Stavba tribun** - *Stinná, krytá sedadla pro sledování akce určitě přilákají velké publikum!*

Můžete postavit nejvyšší tribunu z jakéhokoliv hromádky tribun podle vašeho výběru. Zaplaťte náklady tak, že z ruky vezmete určený počet pomocných skřítků a dáte je na odkládací hromádku. Každá tribuna okamžitě přiláká diváky, ale pouze jednu. Posuňte svou diváckou značku dopředu o odpovídající počet políček ve frontě diváků. Poté položte dílek s tribunou do prázdného rohu vašeho jeviště.

**Příklad výstavby tribuny:** Adrian má v ruce 4 pomocné skřítky a chce postavit zobrazenou tribunu. Na odkládací balíček položí 4 pomocné skřítky, vezme si tribunu a položí ji do prázdného rohu svého jeviště. Ihned posune svou diváckou značku o 7 políček. Tento krok proběhne pouze jednou.

**Pozn.:** Dílek s tribunou můžete položit na svou herní desku otočený zadní stranou nahoru, protože údaje o výši nákladů a o počtu diváků, který tribuna přiláká, již dále nebudete potřebovat.

#### **Aktivace speciálních nabídek**

K dispozici jsou 4 různé speciální nabídky. Každá poskytuje pro příjemce jinou výhodu po zbytek hry, vč. aktuálního kola. Stejnou nabídku můžete použít ve hře vícekrát (ale max. jednou v jednom kole!) a získat tak bonus vícekrát. Platíte náklady zobrazené na vašem jevišti tím, že vydáte z ruky určený počet pomocných skřítků a položíte je do odkládacího balíčku. Poté položte odpovídající dřevěnou figurku se speciální nabídkou na dané místo na jevišti.

Počet dřevěných figurek je omezený na 4 figurky pro každou speciální nabídku. Můžete nabízet speciální nabídku, pouze pokud je ještě k dispozici její dřevěná figurka.

**Důležité:** Pomocní skřítki s hodnotou 2 pracují vždy společně na stejném projektu. Pokud je nepřihradíte správně, všechny další body za přebytečné skřítky se ztrácí!

**Ohňostroje** - *Skřítki se opravdu předvádějí!*

Tato speciální nabídka vyžaduje **2 pomocné skřítky**. Od teď přiláká vaše večerní show (fáze 4) **1 diváka**.

**Šunka** *Hmmmm, něco tady pěkně voní! Od teď můžete nakrmit více účinkujících draků než dříve!*

Tato speciální nabídka vyžaduje **3 pomocné skřítky**. Nyní se **zvyšuje váš limit** na počet karet v ruce o **1 kartu**.

**Dračí drápy** *Ostré drápy, lesklé šupiny. Čím působivěji drak vypadá, tím více diváků se na něj přijde podívat!*

Tato speciální nabídka vyžaduje **4 pomocné skřítky**. Od teď přiláká vaše večerní show (fáze 4) **1 diváka za každého draka odlišné barvy**, kterého máte v ruce (max. 5 diváků v jednom kole).

[agatinsvet.cz](http://agatinsvet.cz) - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy

**kamenné prodejny:** Praha 4 / 6 / 8 – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové



**Obchod se suvenýry** *Tento voňavý parfém je nyní k dispozici exkluzivně zde!*

Tato speciální nabídka vyžaduje **3 pomocné skřítky**. Od teď přiláká vaše večerní show (fáze 4) **1 diváka za každou kartu s bodlákem**, kterou máte v ruce.

**Pozn.:** Pouze u figurky šunky musíte čekat do dalšího kola, abyste získali výhodu vaší speciální nabídky. Všechny ostatní speciální nabídky přinášejí výhodu počínaje 4. fází hry.

**Příklad speciální nabídky:** Silke má 4 pomocné skřítky (2 karty, každou se 2 skřítky) a staví si stánek s občerstvením. Odloží na odkládací balíček 2 karty se skřítky. Ač jsou pro výstavbu stánku s občerstvením potřeba pouze 3 skřítky, nemůže dát čtvrtému skřítkovi žádný úkol. Vezme si jednu figurku šunky a položí ji do horní pravé části svého jeviště. Od příštího kola se zvýší její limit na počet karet v ruce o 1 kartu. Protože již v předchozím kole postavila stánek s občerstvením, její limit pro počet karet v ruce se nyní zvyšuje o celkem 2 karty a činí 11 karet.

#### FÁZE 4

**Večerní show** - *Dámy a pánové, doufám že si užijete dnešní úchvatné velkolepé představení – show začíná!*

**Začínající hráč zahajuje hru a uskuteční následující kroky:**

1. Spočítej, kolik diváků můžeš přilákat na svou večerní show v tomto kole tak, že sečteš počet karet s draky a nabízené speciální nabídky. Poté posuň diváckou značku dopředu o odpovídající počet políček.  
**Pozn.:** Na konci pravidel hry je podrobný příklad sčítání bodů a jsou zde vysvětleny všechny karty draků.
2. Pokud jste nepoužili karty se skřítky, můžete si je ponechat do dalšího kola. V příštím kole se ale budou započítávat do vašeho limitu karet v ruce! Všechny karty se skřítky, které si nechcete ponechat do dalšího kola, odevzdejte do odkládacího balíčku.
3. Odložte všechny karty s draky na odkládací balíček a všechny karty s bodláky do balíčku karet s bodláky.

Jakmile všichni hráči udělali tento krok, ve směru hodinových ručiček, odložte všechny karty, které ještě zůstaly na hrací desce, do odkládacího balíčku a posuňte ukazatel kola hry doprava, na další věž. Tím končí jedno kolo hry a začínáte další kolo znovu fází 1.

**Důležité:** Do dalšího kola si ponecháváte v ruce pouze karty se skřítky. Všechny karty s draky a s bodláky musíte odložit!

**Pozn.:** Jakmile se vaše divácká značka dostane na konec fronty diváků, položte svůj dílek představující diváky odpovídající stranou nahoru (50 nebo 100) vedle pokladny na herní desce a položte svou diváckou značku zpět na začátek fronty, odkud znovu začnete počítat.

#### Konec hry

Hra končí po skončení 5. večerní show. Vítězí hráč, kterému se podařilo přilákat nejvíce diváků. V případě, že je výsledek nerozhodný, vítězí hráč, který postavil tribunu s nejvíce diváky. Pokud žádný z hráčů nepostavil tribunu, hráči se o vítězství dělí.

## Příklad počítání bodů:

### Adrian přilákal 35 diváků.

- 1 modrý létající drak: 0 (jsou potřeba 2 draci)
- 3 fialoví kouzelní draci:  $3 \times 3$  diváci = 9 diváků
- 3 červení ohniví draci:  $3 \times 4$  diváci = 12 diváků
- 1 žlutý drak Silák:  $1 \times 1$  divák + 0 diváků = 1 divák (Maja má více žlutých draků).
- 1 obchod se suvenýry a 1 bodlák:  $1 \times 1$  divák = 1 divák
- 3 dračí drápy a 4 rozdílní draci:  $3 \times 4$  diváci = 12 diváků



### Maja přilákala 24 diváků a nechává si 2 kartičky se skřítky do dalšího kola:

- 3 fialoví kouzelní draci:  $3 \times 3$  diváci = 9 diváků
- 1 zelený drak Gymnasta: 1 divák = 1 divák
- 2 žlutí draci Siláci:  $2 \times 1$  divák + 5 diváků = 7 diváků (Maja má nejsilnějšího žlutého draka Siláka)
- 2 obchody se suvenýry a 2 bodláky:  $2 \times 2$  diváci = 4 diváci
- 1 dračí dráp a 3 různé draci:  $1 \times 3$  diváci = 3 diváci



### Thomas přilákal 11 diváků a nechává si 1 kartu se skřítkem do dalšího kola (2 karty se skřítkem už použil pro stavbu tribuny):

- 2 modří létající draci:  $2 \times 2$  diváci = 4 diváci
- 2 zelení draci gymnasti:  $3$  diváci = 3 diváci
- 2 ohňostroje:  $2 \times 1$  divák = 2 diváci
- 1 obchod se suvenýry a 2 bodláky:  $1 \times 2$  diváci = 2 diváci



### Silke přilákala 18 diváků a nechává si 1 kartu se skřítkem do dalšího kola:

- 3 modří létající draci:  $3 \times 2$  diváci = 6 diváků
- 2 červení ohniví draci: 0 (jsou potřeba min. 3 draci)
- 4 zelení draci gymnasti: 10 diváků = 10 diváků
- 1 žlutý drak Silák:  $1 \times 1$  divák + 0 diváků = 1 divák (Maja má více žlutých draků)
- 1 ohňostroj:  $1 \times 1$  divák = 1 divák





### Vysvětlení dračích karet

Dračí hlavy nahoře uprostřed karet s draky ukazují, kolik karet draků této barvy musí mít hráč v ruce, aby si mohl započítat za tyto karty body.

#### **Červený ohnivý drak** - *Pozor! Na sedadlech v první řadě může být trochu horko!*

Pokud jste v tomto kole získali alespoň 3 červené ohnivé draky, přilákáte 4 diváky za každého ohnivého draka.

#### **Fialový kouzelnický drak** - *Hokus pokus – tadáááá!*

Pokud jste v tomto kole získali alespoň 2 fialové kouzelné draky, přilákáte 3 diváky za každého kouzelného draka.

#### **Modrý létající drak** - *Wow! Tři salta za sebou!*

Pokud jste v tomto kole získali alespoň 2 modré létající draky, přilákáte 2 diváky za každého létajícího draka.

#### **Zelený drak Gymnasta** - *Dejte mi "D," dejte mi "R," dejte mi "A," dejte mi "G," dejte mi "O," dejte mi "N" ...*

Podle celkového počtu zelených draků, které máte v ruce, přilákáte následující celkový počet diváků:

1 drak: 1 divák	4 draci: 10 diváků
2 draci: 3 diváci	5 draků: 15 diváků
3 draci: 6 diváků	6 a více draků: 21 diváků

**Pozn.:** Body, které je možné získat za zelené draky, naleznete také na zadní straně karty s přehledem.

#### **Žlutý drak Silák** - *Který tým dnes vyhraje přetahovanou?*

Každý žlutý drak, kterého máte v ruce, přiláká 1 diváka. Pokud jste hráč, který má v tomto kole nejvíce žlutých draků, přilákáte navíc 5 dalších diváků.

**Pozn.:** Pokud má nejvyšší počet žlutých draků více hráčů, pak každý z těchto hráčů získá navíc 5 diváků.

### Varianta pro začátečníky

Pro hru můžete využít zadní stranu jeviště a hrát tak bez speciálních nabídek. To znamená, že pomocní skřítki budou pomáhat pouze s výstavbou tribun.



## STRUČNÝ PŘEHLED PRAVIDEL

**Cíl hry:** Vzít si do ruky správnou kombinaci karet s draky a s pomocí skřítků vystavět tribuny a nabízet speciální nabídky, s cílem přilákat během 5 kol hry co nejvíce diváků.

### Příprava na hru

- Položte herní desku doprostřed stolu. Položte ukazatel kola hry na první věž.
- Každý hráč dostane: kartu s přehledem, jeviště, diváckou značku, dílek představující diváky ve své barvě. Položte diváckou značku na herní desku na pokladnu, na začátek fronty diváků.
- Dílky s tribunami roztřídte na tři hromádky podle nákladů. Každá hromádka by měla být roztříděna podle čísel v kroužcích vzestupně tak, aby nejvyšší číslo bylo nahoře.
- Položte dřevěné figurky a karty s bodláky vedle herní desky. Smíchejte karty s draky a karty se skřítky a vytvořte z nich hromádku, kterou položte poblíž všech hráčů.
- Začínající hráč dostane figurku ovce.

**Průběh hry:** Hra probíhá v 5 kolech, každé má 4 fáze:

**FÁZE 1: Příjezd draků:** Zamíchejte všechny karty s draky a se skřítky (kromě karet se skřítky, které mají hráči v ruce) a rozložte je na políčka na herní desce. Zbylé karty dejte do balíčku obrázky dolů.

**FÁZE 2: Nábor draků:** Postupně, počínaje začínajícím hráčem, si berte karty z herní desky do ruky dle těchto pravidel:

- Za každou kartu, kterou v řadě přeskočíte, si musíte vzít jednu kartu s bodlákem.
- Limit karet v ruce: 9 + počet figurek šunky.
- Pokud hráč dosáhl limitu počtu karet v ruce, musí se zdržet hry.
- Pokud jste prvním hráčem, který se v tomto kole zdrží hry, berete si figurku ovce.
- Nemůžete se dobrovolně zdržet hry!

**FÁZE 3: Příprava jeviště:** Každý hráč hraje jednou, počínaje začínajícím hráčem. Hráči mohou postavit maximálně jednu tribunu a aktivovat jednu speciální nabídku:

**Tribuna:** Zaplat' za vrchní tribunu z balíčku pomocí karet se skřítky a polož ji na prázdné místo na svém jevišti. Posuň svou diváckou značku dopředu.

**Speciální nabídky:** Pomocí karet se skřítky získej dřevěnou figurku a polož ji na své jeviště. Každá speciální nabídka aktivuje speciální bonus platný po zbytek hry.

**FÁZE 4: Večerní show:** Spočítej si počet diváků podle svých karet s draky a podle svých speciálních nabídek, poté posuň diváckou značku dopředu.

- Nepoužité karty se skřítky si můžeš ponechat v ruce do dalšího kola.
- Karty s draky a ostatní karty se skřítky dej na hromádku obrázky dolů a karty s bodláky na hromádku karet s bodláky.
- Posuň ukazatel kola hry dopředu.

### Konec hry

Hráč, který přilákal po 5 kolech hry nejvíce diváků se stává vítězem hry. V případě že je výsledek nerozhodný, vítězí hráč, který postavil tribunu s nejvíce diváky.