

*Ľudia, trpaslíci, víly, škriatkovia a elfovia sa zišli zo všetkých strán, aby žili pokojne v kráľovstve. Ale kráľovstvo začína byť preplnené...*

Je to splnený sen! Premenili ste svoje kráľovstvo zo smutnej pustatiny na miesto so svetlou a prosperujúcou budúcnosťou. Trpaslíci, elfovia, víly, škriatkovia a ľudia sa spojili, aby žili pokojne vo vašom kráľovstve. Ale to začína byť tesné – treba získať nové územie. Hodte kockami a získajte najlepšie územie, budete potrebovať zručnosť a šťastie. Trpaslíci vedia, ktoré územia sú obzvlášť lukratívne, elfovia zbierajú drahokamy, víly odháňajú drakov, škriatkovia dobývajú cudzie územia a ľudia vyjednávajú o najlepších pozemkových kontraktach. Hráč, ktorý dokáže zabezpečiť najlepšie územia a väčšinu drahokamov bude korunovaný za kráľa kociek.

## Obsah balenia:

Balenie obsahuje:

- 2 polovice hracej dosky - každá polovica obsahuje 15 oblastí územia
- 30 hradných dlaždíc - každá z dlaždíc hradu zobrazuje na prednej strane špecifický typ terénu. Každý typ terénu je na hracej doske zobrazený dvakrát. Zadná strana všetkých hradných dlaždíc je rovnaká.
- 60 občianskych kariet - tieto sú rozdelené do 5 kôp po 12 kariet:  
predné... zobrazujú efekty a tiež symbol žolíka (horný okraj) ako aj významy kociek (spodný okraj)  
zadné... v hre sa používa ako super žolík (symbol v strede hore)  
Odlišné farby pozadia sú používané len na jednoduchšie triedenie a nehrajú rolu v hre!
- 4 prehľadové karty... sú rovnaké z každej strany a ukazujú koniec hry a bodovanie
- 18 bielych drahokamov
- 6 zlatých drahokamov
- 6 kociek
- 15 dračích plameňov
- 64 hráčskych značiek (16 na hráča, vo fialovej, žltej, tyrkysovej a čiernej farbe)

## Príprava na hru:

Usporiadanie dielikov hracej dosky ako aj ich počet a umiestnenie dračieho plameňa sa líšia v závislosti od počtu hráčov.

1. Umiestnite dve časti herného plánu ako mapu do stredu stola.
2. Priestory dračích plameňov na mape sú obsadené hradnými dlaždicami a dračím plameňom: hľadajte ten, ktorý zodpovedá dračiemu poľu, hradnú dlaždicu položte zadnou stranou nahor (strana hradu) na príslušné miesto na mape a potom na ňu položte dračí plameň.
3. Umiestnite všetky zostávajúce dračie plamene do zásoby vedľa mapy.
4. Zamiešajte všetky zvyšné hradné dlaždice a položte ich lícom nadol vedľa ako zásobu. Potom si vyťahnite 2 ľubovoľné hradné dlaždice a vložte ich späť do hernej krabice bez toho, aby ste sa na ne pozreli.

**Poznámka:** Nikto by nemal vedieť, ktoré hradné dlaždice to boli!

5. Umiestnite 6 bielych a 4 zlaté drahokamy priamo na zodpovedajúce územia podľa ilustrácie.
6. Každý hráč dostane jeden biely drahokam, ktorý umiestni pred seba v svojom hernom priestore.
7. Umiestnite všetky zostávajúce drahokamy vedľa mapy ako zásobu.
8. Každý hráč si vyberie svoju farbu hráča a potom umiestni farebné značky hráčov (16 kusov) a farebné prehľadové karty do svojho herného priestoru.
9. Značky hráčov a prehľadové karty, ktoré nie sú potrebné pre hru, vráťte do krabice.
10. Roztriedte občianske karty podľa typov (pozri herné komponenty) a tieto kôpky premiešajte. Potom umiestnite 5 kôp lícom nahor do rady vedľa hracej dosky. Vrchná karta každej hromady by mala byť vždy viditeľná. Týchto 5 občianskych kariet tvorí trh práce.  
**Poznámka:** Najlepšie je umiestniť kôpky kariet tak, aby zobrazovali panoramatický obrázok. Poradie nie je pri hre relevantné, to znamená, že karty sú usporiadané zľava doprava podľa náročnosti a sily účinku.
11. Kocky rozhodnú, kto bude začínajúcim hráčom. Každý hráč hodí všetkými 6 kockami naraz. Hráč, ktorý hodí najviac šesťiek začína hru.

**Variant:** V neskorších hrách, keď budete mať viac skúseností, si môžete usporiadať územie inak a rozmiestniť dračie plamene a drahokamy náhodne, akokoľvek sa vám páči.

## Pravidlá hry:

"Poďme na to - máme tu nové krajiny, ktoré je treba osídliť!" Hráči sa striedajú v smere hodinových ručičiek. Na rade je začínajúci hráč. Ťah pozostáva z 3 fáz:

**Fáza 1: Hod'ťe kockou**

**Fáza 2: Skontrolujte výsledok kocky**

**Fáza 3a: Použite občiansku kartu alebo**

**Fáza 3b: Dračí poplach**

## Fáza 1: Hod'ťe kockou

Koho pomoc by ste chceli tentokrát?

Vezmite šesť kociek a skúste hodiť tak, abyste si mohli najat' jednu z občianskych kariet na trhu práce.

Platia nasledujúce pravidlá:

- Môžete hádzať maximálne trikrát (teda dva opakované hody sú povolené).
- Pred opätovným hodením sa môžete rozhodnúť, ktoré kocky si ponecháte a ktorými hodíte znova.
- Najneskôr po treťom hode sa kocky vyhodnotia. Svoj hod však môžete vyhodnotiť aj pred tým.

**Poznámka:** Je možné, že použijete všetky karty z jednej alebo z viacerých kôp. Toto nie je problém a môžete normálne pokračovať v hre.

## Fáza 2: Skontrolujte výsledok kocky

"Hej vy - áno vy!"

Ak dokážete splniť podmienky jednej občianskej karty na trhu práce, najmite si túto občiansku kartu a položte ju lícom nahor pred seba a potom pokračujte fázou 3a: Použite občiansku kartu.

Ak dokážete splniť podmienky viacerých občianskych kariet na trhu práce, musíte sa rozhodnúť iba pre jednu z nich. Ak nemôžete splniť podmienky žiadnej občianskej karty, hod'ťe kockou a podľa výsledku si vezmite ľubovoľnú občiansku kartu a položte ju lícom nadol pred pred seba (aby bolo vidieť stranu so super žolíkom). Prejdite do fázy 3b: Dračí poplach.

**Poznámka:** Všetky podmienky kocky sú podrobne vysvetlené na konci pravidiel.

Ak chcete zlepšiť svoj výsledok v kockách, môžete použiť už vyzbierané občianske karty (v prvom kole môžete tento krok ignorovať).

### Používanie občianskych kariet

**Každá karta je označená špecifickým alebo divokým symbolom žolíka v strede hore.**

Predná strana ukazuje kocku s určitou farbou a číslom.

Zadná strana ukazuje kocku bez farby a čísla (super žolíka).

- Môžete zahodiť dve občianske karty so zhodnými symbolmi žolíka v rovnakej farbe a s rovnakým číslom zo svojho osobného hráčského priestoru. Pridajte hracu kocku so zodpovedajúcim číslom a farbou podľa aktuálneho výsledku kocky.
- Super žolíka na zadnej strane karty môže mať akúkoľvek farbu alebo počet bodov. Môžete ho použiť v kombinácii s akýmkoľvek iným žolíkovým symbolom na prednej strane občianskej karty.
- Ak máte dvoch super žolíkov, dajú sa spojiť do jedného a kombinovať kocky ľubovoľnej farby a čísla.

**Dôležité:** 2 karty musia byť vždy odhodené z osobného priestoru hráča. Super žolíka má „iba“ tú výhodu, že ho možno použiť ako akúkoľvek farbu a číslo.

**Poznámka:** Ak vám výsledok na kocke umožňuje vziať si občiansku kartu, musíte to urobiť. Nemôžete jednoducho preskočiť na krok 3b: Dračí poplach. Samozrejme to platí len pre počiatočný výsledok kocky v kroku 1. Nemôžete používať občianske karty ako žolíky.

## Fáza 3a: Použite občiansku kartu

"Ďakujem mnohokrát!"

Položte pred seba občiansku kartu lícom nahor. Oblasť pred vami je vaša osobná hráčska oblasť. Musí byť viditeľná pre všetkých hráčov. Nie je dovolené skrývať svoje karty, hráčske značky, drahokamy alebo dračie plamene. Potom splňte všetky efekty z občianskej karty.

**Poznámka:** Karty v kôpke sa líšia hlavne podľa stavu kocky (spodná časť karty) a symbolu žolíka (v strede hore). Efekty (vľavo hore a hore vpravo) sú pre všetky karty v balíčku rovnaké, s niekoľkými výnimkami.

## Kôpka 1: Grumpy trpaslík

"Mám čo ponúknuť... budeme vyjednávať?"

V závislosti od podmienok kociek, ktoré ste splnili si vyťahnite 1, 2 alebo dokonca 3 hradné dlaždice z hlavnej kôpky a otočte ich (aby ich videli všetci hráči). Vyberte si jednu a ostatné zamiešajte a uložte lícom nadol späť na hlavnú kôpku.

Umiestnite vybranú hradnú dlaždicu lícom nahor na zodpovedajúce prázdne miesto neobývanej krajiny. Umiestnite na ňu jednu z vašich hráčskych značiek. Neobývaná krajina je územie bez hradných dlaždíc.

Ak sa v priestore krajiny nachádza drahokam, vezmite si ho a položte pred seba.

Ak ste splnili všetky podmienky kocky (všetky kocky až po symbol malého drahokamu), získavate jeden drahokam navyše zo spoločných zásob. Umiestnite ho do svojho hráčskeho priestoru.

**Poznámka:** Na začiatku hry sú dva zlaté drahokamy a niekoľko bielych drahokamov v spoločnej zásobe. Po získaní zlatých drahokamov získate biele drahokamy iba dokončením tejto karty. V prípade, že v spoločnej zásobe už nie sú žiadne drahokamy, odchádzate žiaľ s prázdnyimi rukami.

## Kôpka 2: Arogantný zlodej

"Pssst... pozrite sa na toto!"

V tomto balíčku sú dva rôzne efekty: ukradnite občiansku kartu alebo drahokam:

Zo spoločných zásob si vyťahnite 2 hradné dlaždice a otočte ich (aby boli viditeľné pre všetkých hráčov). Vyberte si jednu z nich a druhú zamiešajte späť do spoločných zásob.

Umiestnite vybranú hradnú dlaždicu lícom nahor na zodpovedajúce prázdne miesto neobývanej krajiny. Umiestnite na ňu jednu z vašich hráčskych značiek. Neobývaná krajina je územie bez hradných dlaždíc.

Ak sa v priestore krajiny nachádza drahokam, vezmite si ho a položte pred seba.

Okrem toho môžete hocikomu ukradnúť akúkoľvek občiansku kartu otočenú lícom nahor a umiestniť ju do svojho osobného hráčskeho priestoru.

**Poznámka:** Super žolíka nemôžete ukradnúť!

Vyťahnite 1 hradnú dlaždicu zo spoločnej zásoby a položte ju lícom nahor (aby bola viditeľná pre všetkých hráčov).

Umiestnite vybranú hradnú dlaždicu lícom nahor na zodpovedajúce prázdne miesto neobývanej krajiny. Umiestnite na ňu jednu z vašich hráčskych značiek. Neobývaná krajina je územie bez hradných dlaždíc.

Ak sa v priestore krajiny nachádza drahokam, vezmite si ho a položte pred seba.

Okrem toho môžete hocikomu ukradnúť akúkoľvek drahokam (zlatý alebo biely) a umiestniť ho do svojho osobného hráčskeho priestoru.

## Kôpka 3: Zaneprázdnený krotiteľ drakov

"Drak sem, drak tam, drak poslúchaj!"

Nahradte akúkoľvek dračí plameň na mape svojou hráčskou značkou z vašich zásob. Umiestnite dračí plameň pred seba.

Ak sa v priestore krajiny nachádza drahokam, vezmite si ho a položte pred seba.

**Poznámka:** Na konci hry, získa hráč s najväčším počtom dračích plameňov vo svojom osobnom hráčskom priestore 4 body navyše. V prípade nerozhodného výsledku dostanú všetci hráči s nerozhodným výsledkom 4 body navyše.

**Poznámka:** Otáznik je pripomienkou, že môžete skrotiť akéhokoľvek draka na mape. Áno, elfovia vedia lietat!

## Kôpka 4: Agresívny tyran

"Útok...!"

Nahradte hráčskú značku najbližšieho susedného hráča jednou z vašich vlastných hráčskych značiek. Vráťte hráčskú značku jej vlastníkovi.

„Najbližší sused“ v tomto prípade znamená, že môžete nahradiť hráčskú značku hráčovi s ktorým sa dotýkajú vaše polia.

Ak neexistujú žiadne susedné značky hráčov, môžete nahradiť len značku hráča, ktorá je od vášho hráča vzdialená 2 polia. Ak nie sú žiadne značky hráčov vzdialené 2 polia, môžete nahradiť iba značku hráča, ktorá je vzdialená 3 polia atď.

**Poznámka:** Výkričník vám pripomína, že záleží na tom, kde sa nachádza hráčska značka. Gnómovia sú relatívne leniví, takže nebudú cestovať ďaleko.

**Poznámka:** Ak ste na mapu neumiestnili žiadnu zo svojich vlastných hráčskych značiek, všetci hráči sú pre vás „najbližšie“.

## Kôpka 5: Bohatý statkár

"Áno, presne tak, tu sa prosím podpíš."

Zo spoločnej zásoby si vytiahnite 2 hradné dlaždice a otočte ich. Umiestnite obe dlaždice lícom nahor na zodpovedajúce prázdne miesto neobývanej krajiny. Umiestnite na ne jednu z vašich hráčskych značiek. Neobývaná krajina je územie bez hradných dlaždíc. Ak sa v priestore krajiny nachádza drahokam, vezmite si ho a položte pred seba.

**Poznámka:** ak v dôsledku účinku karty musíte ťahať viac hradných dlaždíc než zostáva v spoločnej zásobe, ťahajte čo najviac dlaždíc sa dá.

## Fáza 3b: Dračí poplach

Ak ste neboli schopní splniť niektorú podmienku kocky a zobrali ste si hradnú dlaždicu podľa vlastného výberu, môžete použiť túto kartu neskôr ako super žolíka.

Okrem toho vytiahnite hradnú dlaždicu zo spoločnej zásoby a otočte ju.

Umiestnite vybranú hradnú dlaždicu lícom nahor na zodpovedajúce prázdne miesto neobývanej krajiny. Umiestnite na ňu dračí plameň zo spoločnej zásoby. Neobývaná krajina je územie bez hradných dlaždíc.

Ak sa drahokam nachádza v priestore krajiny, zostane tam, kým hráč neuhasi dračí plameň s krotiteľom drakov (kôpka 3).

**Poznámka:** v prípade, že v spoločnej zásobe už nie sú žiadne dračie plamene, musíte umiestniť dračí plameň zo svojich osobných zásob. Ak nemáte dračí plameň, umiestnite dračí plameň iného hráča.

## Záver hry:

Hra končí, keď už v spoločnej zásobe nie sú žiadne hradné dlaždice (na konci 3. fázi) a všetky polia na hracom pláne sú obsadené.

## Bodovanie

Teraz si každý hráč spočíta svoje body:

- 3 body za každé obsadené miesto, ktoré vlastní vo svojej najväčšej pripojenej oblasti. Ak má hráč niekoľko rovnako veľkých plôch, iba jedna z nich sa počíta ako najväčšia oblasť.
- 1 bod za každé obsadené miesto mimo tejto oblasti.
- 4 body pre hráča s najväčším počtom dračích plameňov. Ak majú viacerí hráči najviac dračích plameňov, nastáva remíza a každý získa 4 body.
- 3 body za každý zlatý drahokam.
- 2 body za každý biely drahokam.

Hráč s najväčším počtom bodov vyhráva hru a je korunovaný ako kráľ kociek. V prípade nerozhodného výsledku, ktorýkoľvek z dvoch hráčov má viac dračích plameňov vyhral. Ak je medzi viacerými hráčmi stále nerozhodný výsledok, všetci vyhrávajú spolu.

*Máte nápad na nové pravidlá alebo ako túto hru využiť na edukatívne účely, rozvoj a precvičenie rôznych kompetencií u detí iným spôsobom? Napíšte nám! Vaše nápady sa môžu dostať do tipov pre ostatných zákazníkov. Email: [kontakt@playatelier.eu](mailto:kontakt@playatelier.eu).*

*Lidé, trpaslíci, víly, skřítkci a elfové se sešli ze všech stran, aby žili klidně v království. Ale království začíná být přeplněné...*

Je to splněný sen! Proměnili jste své království ze smutné pustiny na místo se světlo a prosperující budoucností. Trpaslíci, elfové, víly, skřítkci a lidé se spojili, aby žili klidně ve vašem království. Ale to začíná být těsné – je třeba získat nové území. Hodte kostkami a získajte nejlepší území, budete potřebovat dovednost a štěstí. Trpaslíci vědí, která území jsou obzvlášť lukrativní, elfové sbírají drahokamy, víly odhánějí draky, skřítkci dobývají cizí území a lidé vyjednávají o nejlepších pozemkových kontraktech. Hráč, který dokáže zajistit nejlepší území a většinu drahokamů bude korunován za krále kostek.

## Obsah balení a příprava:

Balení obsahuje:

- 2 poloviny hrací desky - každá polovina obsahuje 15 oblastí území
- 30 hradních dlaždic - na přední straně každé dlaždice je zobrazený specifický typ terénu. Každý typ terénu je na hrací desce zobrazený dvakrát. Zadní strana všech hradních dlaždic je stejná.
- 60 občanských karet - ty jsou rozdělené do 5 hromádek po 12 kartách:  
přední...zobrazují efekty a také symbol žolíka (horní okraj) stejně jako významy kostek (spodní okraj)  
zadní...ve hře se používá jako super žolíka (symbol ve středu nahore)  
Odlišné barvy pozadí se používají jenom na snadnější třídění a nehrají ve hře roli!
- 4 přehledové karty...jsou stejné z každé strany a zobrazují konec hry a bodování
- 18 bílých drahokamů
- 6 zlatých drahokamů
- 6 kostek
- 15 dračích plamenů
- 64 hráčských značek (16 na hráče, ve fialové, žluté, tyrkysové a černé barvě)

## Příprava na hru:

Uspořádání dílků hrací desky i jejich počet a umístění dračího plamene se liší v závislosti na počtu hráčů.

1. Umístěte dvě části herního plánu jako mapu do středu stolu.
2. Prostory dračích plamenů na mapě jsou obsazeny hradními dlaždicemi a dračím plamenem: hledejte ten, který odpovídá dračímu poli, hradní dlaždice položte zadní stranou nahoru (strana hradu) na příslušné místo na mapě a poté na ni položte dračí plamen.
3. Umístěte všechny zbývající dračí plameny do zásoby vedle mapy.
4. Zamíchejte všechny zbývající hradní dlaždice a položte je lícem dolů vedle jako zásobu. Potom si vytáhněte 2 libovolné hradní dlaždice a vložte je zpět do herní krabice, aniž byste se na ně podívali.  
**Poznámka:** Nikdo by neměl vědět, které hradní dlaždice to byly!
5. Umístěte 6 bílých a 4 zlaté drahokamy přímo na odpovídající území podle ilustrace.
6. Každý hráč dostane jeden bílý drahokam, který umístí před sebe ve svém herním prostoru.
7. Umístěte všechny zbývající drahokamy vedle mapy jako zásobu.
8. Každý hráč si vybere svoji barvu hráče a poté umístí barevné značky hráčů (16 kusů) a barevné přehledové karty do svého herního prostoru.
9. Značky hráčů a přehledové karty, které nejsou potřebné pro hru, vraťte do krabice.
10. Roztřídte občanské karty podle typů (viz herní komponenty) a tyto hromádky promíchejte. Potom umístěte 5 hromádek lícem nahoru do řady vedle hrací desky. Vrchní karta každé hromady by měla být vždy viditelná. Těchto 5 občanských karet tvoří trh práce.  
**Poznámka:** Nejlepší je umístit hromádky karet tak, aby zobrazovaly panoramatický obrázek. Pořadí není při hře relevantní, to znamená, že karty jsou uspořádány zleva doprava podle náročnosti a síly účinku.
11. Kostky rozhodnou, kdo bude začínajícím hráčem. Každý hráč hodí všemi 6 kostkami najednou. Hráč, který hodí nejvíc šestek začíná hru.

**Varianta:** V pozdějších hrách, když budete mít více zkušeností, si můžete uspořádat území jinak a rozmístit dračí plameny a drahokamy náhodně, jakkoli se vám líbí.

## Pravidla hry:

"Pojďme na to - máme tady nové země, které je třeba osídlit!" Hráči se střídají ve směru hodinových ručiček. Na řadě je začínající hráč. Tah se skládá ze 3 fází:

**Fáze 1: Hodíte kostkou**

**Fáze 2: Zkontrolujte výsledek kostky**

**Fáze 3a: Použijte občanskou kartu nebo**

**Fáze 3b: Dračí poplach**

## Fáze 1: Hodíte kostkou

Či pomoc byste chtěli tentokrát?

Vezměte šest kostek a zkuste hodit tak, abyste si mohli najmout jednu z občanských karet na trhu práce.

Platí následující pravidla:

- Můžete házet maximálně třikrát (tedy dva opakované hody jsou povolené).
- Před opětovným hozením se můžete rozhodnout, které kostky si ponecháte a kterými hodíte znovu.
- Nejpozději po třetím hodu se kostky vyhodnotí. Svůj hod však můžete vyhodnotit i předtím.

**Poznámka:** Je možné, že použijete všechny karty z jedné nebo z více hromádek. Toto není problém a můžete normálně pokračovat ve hře.

## Fáze 2: Skontrolujte výsledek kostky

"Hej vy - ano vy!"

Pokud dokážete splnit podmínky jedné občanské karty na trhu práce, najměte si tuto občanskou kartu a položte ji lícem nahoru před sebe a pak pokračujte fází 3a: Použijte občanskou kartu.

Pokud dokážete splnit podmínky více občanských karet na trhu práce, musíte se rozhodnout pouze pro jednu z nich. Pokud nemůžete splnit podmínky žádné občanské karty, hodte kostkou a podle výsledku si vezměte libovolnou občanskou kartu a položte ji lícem dolů před sebe (aby bylo vidět stranu se super žolíkem). Přejděte do fáze 3b: Dračí poplach.

**Poznámka:** Všechny podmínky kostky jsou podrobně vysvětleny na konci pravidel.

Chcete-li zlepšit svůj výsledek v kostkách, můžete použít již vybrané občanské karty (v prvním kole můžete tento krok ignorovat).

### Používání občanských karet

**Každá karta je označena specifickým nebo divokým symbolem žolíka ve středu nahoře.**

Přední strana ukazuje kostku s určitou barvou a číslem.

Zadní strana ukazuje kostku bez barvy a čísla (super žolík).

- Můžete zahodit dvě občanské karty se stejnými symboly žolíka ve stejné barvě a se stejným číslem ze svého osobního hráčského prostoru. Přidejte hrací kostku s odpovídajícím číslem a barvou podle aktuálního výsledku kostky.
- Super žolík na zadní straně karty může mít jakoukoliv barvu nebo počet bodů. Můžete jej použít v kombinaci s jakýmkoli jiným žolíkovým symbolem na přední straně občanské karty.
- Máte-li dva super žolíky, dají se spojit do jednoho a kombinovat kostky libovolné barvy a čísla.

**Důležité:** 2 karty musí být vždy odhozeny z osobního prostoru hráče. Super žolík má „pouze“ tu výhodu, že jej lze použít jako jakoukoli barvu a číslo.

**Poznámka:** Pokud vám výsledek na kostce umožňuje vzít si občanskou kartu, musíte to udělat. Nemůžete jednoduše přeskóčit na krok 3b: Dračí poplach. Samozřejmě to platí jen pro počáteční výsledek kostky v kroku 1. Nemůžete používat občanské karty jako žolíky.

## Fáze 3a: Použijte občanskou kartu

"Děkuji mnohokrát"

Položte před sebe občanskou kartu lícem nahoru. Oblast před vámi je vaše osobní hráčská oblast. Musí být viditelná pro všechny hráče. Není dovoleno skrývat své karty, hráčské značky, drahokamy nebo dračí plameny. Potom splňte všechny efekty z občanské karty.

**Poznámka:** Karty v hromádce se liší hlavně podle stavu kostky (spodní část karty) a symbolu žolíka (uprostřed nahoře). Efekty (vlevo nahoře a vpravo nahoře) jsou pro všechny karty v balíčku stejné, s několika výjimkami.

## Hromádka 1: Grumpy trpaslík

"Mám co nabídnout... budeme vyjednávat?"

V závislosti na podmínkách kostek, které jste splnili, si vytáhněte 1, 2 nebo dokonce 3 hradní dlaždice z hlavní hromádky a otočte je (aby je viděli všichni hráči). Vyberte si jednu a ostatní zamíchejte a uložte lícem dolů zpět na hlavní hromádku.

Umístěte vybranou hradní dlaždici lícem nahoru na odpovídající prázdné místo neobydlené krajiny. Umístěte na ni jednu z vašich hráčských značek. Neobydlená krajina je území bez hradních dlaždic.

Pokud se v prostoru krajiny nachází drahokam, vezměte si jej a položte před sebe.

Pokud jste splnili všechny podmínky kostky (všechny kostky až po symbol malého drahokamu), získáváte jeden drahokam navíc ze společných zásob. Umístěte jej do svého hráčského prostoru.

**Poznámka:** Na začátku hry jsou dva zlaté drahokamy a několik bílých drahokamů ve společné zásobě. Po získání zlatých drahokamů získáte bílé drahokamy pouhým dokončením této karty. V případě, že ve společné zásobě již nejsou žádné drahokamy, odcházíte bohužel s prázdnými rukama.

## Hromádka 2: Arogantní zlodej

"Pssst... podívejte se na tohle!"

V tomto balíčku jsou dva různé efekty: ukradněte občanskou kartu nebo drahokam:

Ze společných zásob si vytáhněte 2 hradní dlaždice a otočte je (aby byly viditelné pro všechny hráče). Vyberte si jednu z nich a druhou zamíchejte zpět do společných zásob.

Umístěte vybranou hradní dlaždici lícem nahoru na odpovídající prázdné místo neobydlené krajiny. Umístěte na ni jednu z vašich hráčských značek. Neobydlená krajina je území bez hradních dlaždic.

Pokud se v prostoru krajiny nachází drahokam, vezměte si jej a položte před sebe.

Kromě toho můžete každému hráči ukrást jakoukoli občanskou kartu otočenou lícem nahoru a umístit ji do svého osobního hráčského prostoru.

**Poznámka:** Super žolíka nemůžete ukrást!

Vytáhněte 1 hradní dlaždici ze společné zásoby a položte ji lícem nahoru (aby byla viditelná pro všechny hráče).

Umístěte vybranou hradní dlaždici lícem nahoru na odpovídající prázdné místo neobydlené krajiny. Umístěte na ni jednu z vašich hráčských značek. Neobydlená krajina je území bez hradních dlaždic.

Pokud se v prostoru krajiny nachází drahokam, vezměte si jej a položte před sebe.

Kromě toho můžete každému hráči ukrást jakýkoli drahokam (zlatý nebo bílý) a umístit ho do svého osobního hráčského prostoru.

## Hromádka 3: Zaneprázdněný krotitel draků

"Drak sem, drak tam, draku poslouvej!"

Nahradte jakýkoli dračí plamen na mapě svou hráčskou značkou z vašich zásob. Umístěte dračí plamen před sebe.

Pokud se v prostoru krajiny nachází drahokam, vezměte si jej a položte před sebe.

**Poznámka:** Na konci hry, získá hráč s největším počtem dračích plamenů ve svém osobním hráčském prostoru 4 body navíc. V případě nerozhodného výsledku dostanou všichni hráči s nerozhodným výsledkem 4 body navíc.

**Poznámka:** Otazník je připomínkou, že můžete zkrotit jakéhokoli draka na mapě. Ano, elfové umí létat!

## Hromádka 4: Agresivní tyran

"Útok...!"

Nahradte hráčskou značku nejbližšího sousedního hráče jednou z vašich vlastních hráčských značek. Vraťte hráčskou značku jejímu vlastníkovi.

„Nejbližší soused“ v tomto případě znamená, že můžete nahradit hráčskou značku hráči se kterým se dotýkají vaše pole.

Pokud neexistují žádné sousední značky hráčů, můžete nahradit jen značku hráče, která je od vašeho hráče vzdálena 2 pole. Nejsou-li žádné značky hráčů vzdáleny 2 pole, můžete nahradit pouze značku hráče, která je vzdálena 3 pole atp.

**Poznámka:** Vykřičník vám připomíná, že záleží na tom, kde se nachází hráčská značka. Gnomové jsou relativně líní, takže nebudou cestovat daleko.

**Poznámka:** Pokud jste na mapu neumístili žádnou ze svých vlastních hráčských značek, všichni hráči jsou pro vás „nejbliže“.

## Hromádka 5: Bohatý statkář

"Ano, přesně tak, tady se prosím podepiš."

Ze společné zásoby si vytáhněte 2 hradní dlaždice a otočte je. Umístěte obě dlaždice lícem nahoru na odpovídající prázdné místo neobydlené krajiny. Umístěte na ně jednu z vašich hráčských značek. Neobydlená krajina je území bez hradních dlaždic. Pokud se v prostoru krajiny nachází drahokam, vezměte si jej a položte před sebe.

**Poznámka:** pokud v důsledku účinku karty musíte táhnout více hradních dlaždic než zůstává ve společné zásobě, táhněte co nejvíce dlaždic se dá.

## Fáze 3b: Dračí poplach

Pokud jste nebyli schopni splnit některou podmínku kostky a vzali jste si hradní kartu dle vlastního výběru, můžete použít tuto kartu později jako super žolíka.

Kromě toho vytáhněte hradní dlaždici ze společné zásoby a otočte ji.

Umístěte vybranou hradní dlaždici lícem nahoru na odpovídající prázdné místo neobydlené krajiny. Umístěte na ni dračí plamen ze společné zásoby. Neobydlená krajina je území bez hradních dlaždic.

Pokud se drahokam nachází v prostoru krajiny, zůstane tam, dokud hráč neuhasí dračí plamen s krotitelem draků (hromádka 3).

**Poznámka:** v případě, že ve společné zásobě již nejsou žádné dračí plameny, musíte umístit dračí plamen ze svých osobních zásob. Pokud nemáte dračí plamen, umístěte dračí plamen jiného hráče.

## Závěr hry:

Hra končí, když už ve společné zásobě nejsou žádné hradní dlaždice (na konci 3. fáze) a všechna pole na hracím plánu jsou obsazena.

## Bodování

Nyní si každý hráč spočítá své body:

- 3 body za každé obsazené místo, které vlastní ve své největší připojené oblasti. Má-li hráč několik stejně velkých ploch, pouze jedna z nich se počítá jako největší oblast.
- 1 bod za každé obsazené místo mimo tuto oblast.
- 4 body pro hráče s největším počtem dračích plamenů. Pokud má více hráčů nejvíce dračích plamenů, nastává remíza a každý získá 4 body.
- 3 body za každý zlatý drahokam.
- 2 body za každý bílý drahokam.

Hráč s největším počtem bodů vyhrává hru a je korunován jako král kostek. V případě nerozhodného výsledku, kterýkoli ze dvou hráčů má více dračích plamenů vyhrál. Pokud je mezi více hráči stále nerozhodný výsledek, všichni vyhrávají spolu.

*Máte nápad na nová pravidla nebo jak tuto hru využít pro edukativní účely, rozvoj a procvičení různých kompetencí u dětí jiným způsobem? Napište nám! Vaše nápady se mohou dostat do tipů pro ostatní zákazníky. Email: [kontakt@playatelier.eu](mailto:kontakt@playatelier.eu).*