Draci v práci

Pravidla hry

Vítejte ve městě!

Dračí řemeslníci jsou malí šikulové, kteří díky svému ohnivému umění dokážou vytvářet užitečné výrobky a připravovat jedinečná jídla. Jejich pomoci si žádají všichni obchodníci ve městě a doufají, že dračí um jim přivede nové spokojené zákazníky.

Ve hře **Draci v práci** se stáváte jedním z ohnivých mistrů ovládajících umění dračí řeči. Budete posílat své draky pomáhat do obchodů a sesíláním kouzel jim umožníte zvyšovat kvalitu vyráběného zboží.

Čím více budete drakům i obchodníkům pomáhat, tím lepší bude vaše pověst. Nejvyšším ohnivým mistrem však může být jen jeden!

Obsah

3 Komponenty
4 Příprava
6 Průběh hry
7 Získání odměny z obchodu
10 Očarování obchodu
12 Ukončení tahu
13 Konec hry
13 Dračí mazlíčci
14 Schopnosti
17 Pomocníci
18 Hra pro jednoho hráče

Komponenty

6 FIGUREK HRÁČŮ

6 ŽETONŮ POVĚSTI

1 PODLOŽKA S MĚSTEM

8 KARET S NÁPOVĚDOU

36 KARET DRAČÍCH ŘEMESLNÍKŮ

+6 KARET POČÁTEČNÍCH DRAČÍCH ŘEMESLNÍKŮ

36 KARET DRAČÍCH MAZLÍČKŮ

28 KARET OBCHODŮ

+6 POČÁTEČNÍCH OBCHODŮ

36 KARET OČAROVÁNÍ (VE DVOU BALÍČCÍCH)

7 KARET POMOCNÍKŮ

210 ŽETONŮ ZBOŽÍ

24 ŽETONŮ MINCÍ

Příprava

KAPACITA MĚSTA
Tato volná místa umožňují vyložení až 14 obchodů při hře 3–5 hráčů.

1 MĚSTO A POČÁTEČNÍ OBCHODY

- Rozviňte **podložku města** doprostřed stolu.
- **6 počátečních obchodů** položte lícem nahoru na libovolná místa pro obchody ve městě (jak je vyobrazeno).
- Položte karty **počátečních dračích řemeslníků** lícem nahoru na obchod s **odpovídajícím symbolem** v levém horním rohu tak, aby drak překrýval první **místo** ve spodní části obchodu (se symbolem).

2 ZBOŽÍ A MINCE

- **Žetony zboží** položte stranou, rozdělené podle druhů v dosahu všech hráčů. Můžete také vytvořit dvě zásoby žetonů, na každé straně města jednu.
- **Žetony mincí** položte na **fontánu.**

3 BALÍČEK KARET OBCHODŮ

- Karty obchodů rozdělte na balíčky podle **symbolů** v levém horním rohu. Vytvořte jeden balíček pro každý ze **6 symbolů zboží** (/ / / / /) a sedmý balíček pro **všechny ostatní symboly.**
- Obraťte všech sedm balíčků **lícem dolů** a každý balíček zamíchejte. Z každého balíčku karet **obchodů se zbožím** vezměte **1** kartu a ze sedmého balíčku vezměte **4** karty. Z nich vytvořte balíček **10 obchodů**, lícem dolů.

- Tak vznikne **balíček obchodů.** Balíček obchodů zamíchejte a položte jej vedle města.

Jakmile se hru naučíte, můžete si složení balíčku obchodů libovolně upravovat.

4 DRAČÍ ŘEMESLNÍCI

- Při hře ve **2 nebo 3 hráčích** odeberte z balíčku **dračích řemeslníků** následující počet karet:

  Odeberte **12 draků** (2 od každého druhu zboží).

  Odeberte **6 draků** (1 od každého druhu zboží).

- Zbývající karty dračích řemeslníků zamíchejte a vytvořte z nich balíček. Ten položte na vyznačené místo vedle **fontány.**
- Vezměte **5 vrchních karet** a položte je vedle balíčku do **parku**, lícem nahoru.

POMOCNÍCI A HRA PRO JEDNOHO HRÁČE

Jak do hry přidat pomocníky, naleznete na straně 17.
Pravidla hry pro jednoho hráče se nachází na straně 18..

5 DRAČÍ MAZLÍČCI

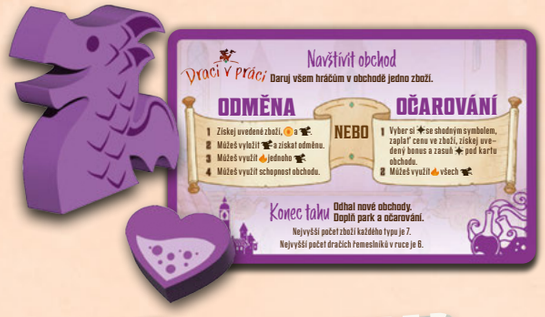
- Karty **dračích mazlíčků** zamíchejte a vytvořte z nich balíček. Ten položte vedle **fontány**.

6 OČAROVÁNÍ

- Vyberte si buď **fialový**, nebo **zlatý** balíček karet očarování (pro první hru doporučujeme fialový).
- Vybraný balíček karet zamíchejte a položte jej dovnitř stupnice pověsti.
- Vezměte **5 vrchních** karet a položte je lícem nahoru do řady vedle balíčku.

7 PŘÍPRAVA HRÁČŮ

- Každý hráč si vybere **figurku** (draka) a vezme si **ukazatel pověsti** (srdce) a kartu s **nápovědou** odpovídající barvy. Všechny zbývající komponenty vraťte do krabice se hrou.
- **Ukazatele pověsti** zamíchejte a náhodně vyberte jeden, čímž určíte **začínajícího hráče**. Poté položte všechny ukazatele na začátek stupnice pověsti.
- Každému hráči rozdejte **3 dračí řemeslníky**.
- Každému hráči dále rozdejte **2 dračí mazlíčky**. Z nich si každý hráč vybere **1** dračího mazlíčka, kterého si ponechá, a druhého vrátí dospodu balíčku dračích mazlíčků.
- Pokud hraje **4 nebo více hráčů**, 4. a 5. hráč dostane navíc do začátku jeden **žeton zboží** dle vlastního výběru.



Karty dračích řemeslníků a mazlíčků hráči drží skrytě, dokud je nevyloží do města. Kolik má každý hráč v ruce řemeslníků a kolik mazlíčků, je však veřejná informace.

Průběh hry

Hráči se snaží stát se nejslavnějšími ohnivými mistry ve městě. Hráči zvyšují svoji **pověst** ♥ **navštěvováním obchodů**, do nichž posílají **dračí řemeslníky, očarováváním obchodů** a **plněním cílů**, které požadují **dračí mazlíčci**.

Hráči své tahy hrají po směru hodinových ručiček, počínaje **začínajícím hráčem**, kterého určí během přípravy hry. Každý hráč se ve svém tahu musí přesunout do jiného obchodu, a tam buď získat odměnu, nebo očarovat obchod. Hra pokračuje, dokud hráči nedoberou karty buď z balíčku dračích řemeslníků, nebo z balíčku očarování (viz „Konec hry“ na straně 13).

Po skončení hry zvítězí hráč, který se posunul nejdále na **stupnici pověsti**.

Dračí řemeslníci

SYMBOL DRAKA

Efekt, který nastane, když hráč použije schopnost 🔥 tohoto draka.

Očarování

SYMBOL OČAROVÁNÍ

Cena za seslání očarování.

Odměna za seslání očarování.

Obchody

SYMBOL OBCHODU

SCHOPNOST OBCHODU

MÍSTA PRO DRAKY

Typy draků, kteří mohou být vyloženi na toto místo.

Odměna za vyložení draka na toto místo.

Popis dračích mazlíčků na straně 13.

Průběh tahu

Ve svém tahu hráč musí **navštívit nový obchod** a vybrat si, zda tam chce získat **zboží,** nebo **očarovat** obchod.

Na konci každého tahu musí hráč ověřit, zda nedojde k **rozšíření města**, poté musí **odložit své draky a zboží** do daného limitu a **doplnit** nabídku dračích řemeslníků a očarování.

Na následujících stránkách najdete podrobný popis jednotlivých částí tahu.

Návštěva obchodu

Na začátku svého tahu si hráč musí vybrat libovolný obchod ve městě a přesunout na něj svoji figurku. Hráč si musí vybrat **jiný** obchod než ten, který navštívil v minulém tahu.

Pokud chce hráč navštívit obchod, **ve kterém jsou jiní hráči**, musí každému z nich **zaplatit 1 libovolné zboží** (nebo 1 minci) **ze své osobní zásoby**. Nemá-li hráč dostatek zboží ani mincí, musí si vybrat jiný obchod.

PŘÍKLAD: *Ondra by velice rád navštívil **Dračího krejčího** i přesto, že tam jsou již dva jiní hráči. Zaplatí 1 Viole a 1 Honzovi.*

Získání odměny z obchodu

Chce-li hráč získat odměnu z obchodu, který právě navštívil, postupuje v pořadí podle následujících kroků:

1. **ZÍSKÁNÍ ODMĚNY:** Hráč získá zboží, mince a draky z obchodu, od každého dračího řemeslníka v obchodě a z očarování obchodu.
2. **(VOLITELNÉ) VYLOŽENÍ DRAKA:** Hráč může vyložit jednoho dračího řemeslníka z ruky na volné místo s odpovídajícím symbolem a poté získat bonus uvedený na takovém místě.
3. **(VOLITELNÉ) POUŽITÍ DRAKA:** Hráč může použít schopnost jednoho libovolného dračího řemeslníka v obchodě.
4. **(VOLITELNÉ) VYUŽITÍ SCHOPNOSTI OBCHODU:** Hráč může využít schopnost obchodu, pokud nějakou má.

1 ZÍSKÁNÍ ODMĚNY

Při získávání odměny z obchodu hráč získá **1 zboží, minci** nebo **dračího řemeslníka** nabízeného obchodem a **1 zboží** od každého **dračího řemeslníka** a každého **očarování** v obchodě.

Symbol v levém horním rohu každé karty hráčům říká, co získají:

Hráč získá **zboží** odpovídající tomuto symbolu.

Hráč získá **zboží** dle svého výběru.

Hráč získá **minci**.

Hráč získá **dračího řemeslníka** dle svého výběru z parku, nebo si dobere horní kartu z balíčku.

Všechno získané zboží a/nebo mince si hráč vezme ze společné zásoby a položí si je do své **zásoby** před sebou. Hráčova zásoba musí být stále viditelná. Získané dračí řemeslníky si hráč vezme **do ruky**.

*Mince **nejsou** zboží. Pokud má tedy hráč získat zboží dle svého výběru, nesmí si vybrat minci.*

PŘÍKLAD: *Viola získá odměnu z **Cukrárny U Šupinky**. Získá 2 (z obchodu a jeho očarování) plus 1 a 1 (od draků).*

2 Vyložení draka

Jakmile hráč získá odměnu, **může** vyložit **jednoho dračího řemeslníka** z ruky **na libovolné prázdné místo** v obchodě.

Aby hráč mohl vyložit draka do obchodu, musí se symbol na drakovi (na kartě vlevo nahoře) shodovat s některým ze symbolů na prázdném místě v obchodě, na něž jej chce hráč vyložit. Volná místa v obchodě mohou hráči zaplňovat v **libovolném pořadí** (nemusí je zaplňovat zleva doprava).

Po vyložení draka hráč získá bonus uvedený na právě zaplněném volném místě (viz „Získávání bonusů“ níže).

Je-li na místě v obchodě více symbolů, může na takové místo hráč vyložit draka s jedním z těchto symbolů. Je-li na místě symbol ✳, hráč může vyložit draka s libovolným symbolem.

PŘÍKLAD:

Viola vyloží draka z ruky na volné prostřední místo. Jako bonus si může dobrat kartu dračího mazlíčka ( ).

Získávání bonusů

Vykládáním dračích řemeslníků, očarováváním obchodů nebo plněním cílů dračích mazlíčků mohou hráči během hry získávat celou řadu **bonusů**.

ZISK POVĚSTI: Hráč posune svůj ukazatel pověsti na stupnici o získaný počet bodů pověsti.

DOBRÁNÍ DRAČÍHO MAZLÍČKA: Hráč si dobere kartu dračího mazlíčka z balíčku (viz „Dračí mazlíčci“ na straně 13).

DOBRÁNÍ DRAČÍHO ŘEMESLNÍKA: Hráč si dobere dračího řemeslníka z parku nebo z vrchu balíčku.

ZISK MINCÍ: Hráč získá uvedený počet mincí. Mince mohou být utraceny nebo darovány jako **libovolné zboží** při platbě za akci (jako **žolík**).

Každá mince, kterou hráč neutratí, mu na konci hry přinese 1 .

Zaplnění obchodu

Pokud hráč kdykoliv během svého tahu zaplní **poslední volné místo** v obchodě, musí ihned **dobrat novou** kartu z balíčku obchodů (aniž by se na ni podíval) a **lícem dolů** ji položit na libovolné prázdné místo ve městě. Na konci svého tahu ve fázi rozšíření města hráč otočí lícem nahoru všechny nově přidané karty obchodů.

Jsou-li všechna místa v obchodě zaplněna draky, nelze do takového obchodu přidávat další draky. Hráči stále mohou navštěvovat zaplněné obchody, očarovávat je a využívat schopnosti draků. Některé schopnosti hráčům umožňují vyložit draka do obchodu, který právě nenavštěvují (nebo do více obchodů v jednom tahu). Hráči musí dobrat novou kartu obchodu vždy, když ve svém tahu zaplní jakýkoli obchod.

PŘÍKLAD:

*Protože Viola zaplnila poslední volné místo v **Cukrárně U Šupinky**, dobere nový obchod a položí jej lícem dolů na volné místo ve městě.*

Kapacita města je omezená. Při hře 1 nebo dvou hráčů je to 12 obchodů, při hře 3–5 hráčů může být ve městě až 14 obchodů. K tomu slouží označená místa poblíž parku. Je-li město kompletně zaplněno obchody, hráči tento krok vynechávají.

3 Použití draka

Každý dračí řemeslník má ohnivou **schopnost**. Všichni draci se stejným symbolem mají totožnou schopnost. Podrobný popis těchto schopností je v kapitole „Schopnosti“ na straně 14.

Při získávání odměny z obchodu může hráč využít schopnost **jednoho** libovolného draka v takovém obchodě. Může to být drak, kterého právě vyložil, nebo již dříve vyložený drak.

PŘÍKLAD:

*Viola se rozhodla využít schopnost **Třpytky**, aby získala 3 různé druhy zboží dle svého výběru.*

4 Využití schopnosti obchodu

Některé obchody na sobě mají uvedeny **speciální schopnosti**. Jako **poslední krok** při získávání odměny z obchodu může hráč tuto schopnost využít.

Hráč může využít schopnost obchodu, pouze pokud z něj získává odměny, ne pokud jej očaruje.

PŘÍKLAD:

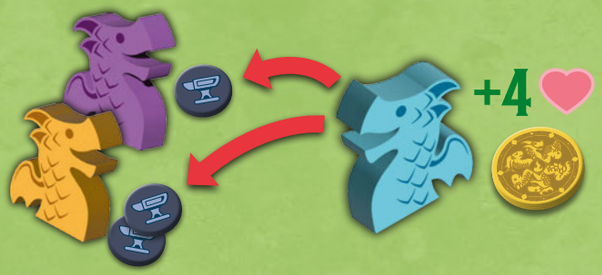
*Viola využívá schopnost **Cukrárny U Šupinky**, zaplatí 2, která získala dříve v tomto tahu, aby si dobrala 2 nové dračí řemeslníky z parku.*

Darování

Některé schopnosti hráčům umožňují **darovat** zboží, mince nebo karty jiným hráčům, a získat tak body pověsti nebo jiné odměny.

Chce-li hráč něco darovat, vezme uvedené položky ze své osobní zásoby a libovolně je rozdělí mezi ostatní hráče (není-li uvedeno jinak). Hráč může darovat **mince** místo **zboží**.

Pokud je odměna za darování jiná než body pověsti, bere si ji hráč ze společné zásoby, ne od obdarovávaného.



PŘÍKLAD:

*Honza využije schopnost obchodu **Zahradnictví**, aby mohl darovat 3 zboží stejného typu a za každé získal 2 nebo 1. Rozhodne se darovat 1 Viole a 2 Ondrovi. Jako odměnu si vybere 4 a 1.*

Očarování obchodu

Chce-li hráč očarovat obchod, který právě navštívil, postupuje v pořadí podle následujících kroků:

1. **OČAROVÁNÍ:** Hráč si vybere z řady očarování ve městě očarování se symbolem odpovídajícím symbolu obchodu, zaplatí jeho cenu ve zboží, kartu očarování zasune pod kartu obchodu a získá bonus uvedený na očarování.
2. **(VOLITELNÉ) POUŽITÍ VŠECH DRAKŮ:** Hráč může využít schopnosti libovolných draků v obchodě.

Aby hráč mohl očarovat obchod, který právě navštívil, musí být schopen zaplatit cenu očarování a v řadě musí být očarování s odpovídajícím symbolem (viz „Očarování“ dále na této straně).

Symbol očarování

Pokud je ve schopnosti uveden symbol , znamená to karta očarování nebo očarování obchodu. „Rezervuj si “ znamená „rezervuj si kartu očarování“ a „Poté, co “ znamená „poté, co očaruješ obchod“.

1 Očarování

Aby hráč očaroval obchod, vybere si **jedno očarování** z řady, jehož **symbol odpovídá symbolu obchodu** (očarování má v levém horním rohu stejný symbol jako obchod). Poté očaruje obchod tím, že zaplatí zboží uvedené na očarování (vrátí je do společné zásoby).

Hráč může místo libovolného zboží zaplatit mincemi (pokud na očarování není symbol). Zaplatí-li hráč více mincemi, každá mince může nahrazovat jiný druh zboží.

Jakmile hráč zaplatí cenu, získá bonus uvedený ve spodní části karty (viz „Získávání bonusů“ na straně 8), zasune kartu očarování pod kartu obchodu (tak, aby bylo jasně vidět, že obchod nyní poskytuje o jedno zboží více).

Volná místa v řadě očarování se zaplňují novými kartami až na konci hráčova tahu (viz „Ukončení tahu“ na straně 12).

PŘÍKLAD: *Ondřej navštívil obchod **U Šípkové růže** a rozhodl se jej očarovat. Zaplatí 1 , 1 a 3 , aby vzal očarování z řady a zasunul je pod kartu obchodu. Tím získá 4 a nového dračího řemeslníka. Rozhodne se, že si ho vezme z parku.*

+4

2 Použití VŠECH draků

Poté co hráč očaruje obchod, může využít schopnosti všech draků v obchodě v libovolném pořadí.

Pokud schopnost jednoho draka umožní vyložit do obchodu nového draka, může hráč využít i schopnost nově vyloženého draka.

PŘÍKLAD: *Po očarování obchodu **U Šípkové růže** Ondřej využil **Větvičku**, aby mohl darovat 1 Honzovi a získat 2. Poté využil **Bochníka**, aby si dobral jednoho dračího řemeslníka. Rozhodne se, že si ho vezme z balíčku.*

Podrobnosti o kartách očarování

OBCHODY S DRAKY A MINCEMI

Obchody se symbolem nebo **nemohou** být očarovány, protože očarování s odpovídajícími symboly neexistují.

LIMIT OČAROVÁNÍ

Obchod na sobě **nemůže mít více než tři očarování** (v balíčku karet očarování jsou právě tři karty očarování s každým ze symbolů, takže většina obchodů tohoto limitu nedosáhne).

UNIVERZÁLNÍ OBCHODY

Má-li na sobě obchod symbol, mohou jej hráči očarovat libovolným očarováním. Univerzální obchod na sobě stále může mít nejvíce tři očarování (s libovolnými symboly).

PŘEŠKRTNUTÁ MINCE

Symbol znamená, že hráč nemůže při platbě tohoto očarování používat mince.

VARIABILNÍ BONUSY

Za některá očarování mohou hráči zaplatit sadu zboží, kterou mohou zaplatit vícekrát, aby zvýšili získaný bonus. Například pokud hráč zaplatí 3 a 3 za očarování vpravo, získá 4.

*Hráč může za variabilní očarování zaplatit **pouze jednu sadu** požadovaného zboží, ale nezíská za to žádné.*

Rezervace očarování

Díky některým schopnostem si hráči mohou očarování **rezervovat**. To hráč provede tak, že si rezervovanou kartu očarování vezme z řady a položí ji před sebe, lícem nahoru. Řadu doplňuje až na konci svého tahu, jako obvykle.

Při očarovávání obchodu hráč může obchod očarovat rezervovaným očarováním místo očarováním z řady. Rezervovaná očarování nemohou soupeři použít. Hráč před sebou může mít pouze jedno rezervované očarování. Pokud má hráč rezervováno očarování, nemůže si rezervovat druhé.

Ukončení tahu

Po získání odměn nebo očarování obchodu hráč provede postupně následující kroky, aby ukončil svůj tah:

1. **ROZŠÍŘENÍ MĚSTA:** Hráč obrátí lícem nahoru všechny karty obchodů, které během svého tahu dobral.
2. **LIMIT DRAKŮ A ZBOŽÍ:** Hráč musí odložit draky a zboží tak, aby neměl více než 6 dračích řemeslníků a 7 kusů zboží od každého druhu.
3. **DOPLNĚNÍ PARKU A OČAROVÁNÍ:** Hráč dobere a doplní lícem nahoru nové dračí řemeslníky a očarování tak, aby jich ve městě bylo pět od každého.

1 Rozšíření města

Pokud hráč ve svém tahu zaplnil nějaký obchod a dobral nové karty obchodů, otočí je v tomto kroku lícem nahoru. Nové obchody mohou nyní navštěvovat všichni hráči.

2 Limit draků a zboží

Na konci svého tahu nesmí hráč mít v ruce více než **šest dračích řemeslníků**. Má-li jich hráč v ruce více, musí si vybrat, které z nich vrátí dospodu balíčku dračích řemeslníků tak, aby mu jich v ruce zbylo šest.

Navíc hráč nesmí mít více než **sedm žetonů od každého druhu zboží**. Má-li jich více, musí přebytečné žetony vrátit do společné zásoby tak, aby jich měl sedm.

Počet mincí a dračích mazlíčků není nijak omezen. Hráči je tak na konci tahu nemusí přepočítávat.

3 Doplnění parku a očarování

Pokud je ve městě **méně než pět dračích řemeslníků nebo očarování** lícem nahoru, hráč odhalí z odpovídajícího balíčku nové karty tak, aby jich ve městě bylo pět od každého druhu.

Pokud karty v balíčku dračích řemeslníků nebo očarování dojdou, **spustí se konec hry** (viz „Konec hry“ na následující straně).

Nabídka karet očarování a dračích řemeslníků v parku se doplňuje vždy až na konci tahu.

Konec hry

Jakmile hráči doberou nebo **odhalí poslední kartu z balíčku dračích řemeslníků nebo z balíčku očarování**, spustí se konec hry. Každý hráč provede jeden závěrečný tah (včetně hráče, který konec hry spustil).

Jakmile všichni hráči odehrají závěrečný tah, získají body pověsti za následující položky:

1. **ZBÝVAJÍCÍ MINCE:** Každý hráč vrátí všechny své mince do fontány a získá jeden ♥ za každou vrácenou minci.
2. **DRAČÍ MAZLÍČCI:** Všichni hráči odhalí své dračí mazlíčky se symbolem ☾, jejichž podmínky splnili, a získají uvedené množství ♥.

Zvítězí hráč s nejvíce body pověsti.

Hráči musí vrátit všechny své mince, ještě než vyhodnotí dračí mazlíčky. Ke splnění cílů dračích mazlíčků tak není možné použít mince.

Remízy

V případě remízy zvítězí hráč s více zbývajícími dračími řemeslníky v ruce. Pokud by i nadále byla remíza, zvítězí hráč s větším počtem zbývajícího zboží ve své zásobě. Je-li remíza i nadále, hráči se o vítězství podělí.

Dračí mazlíčci

Tito jedineční draci jsou lákáni aktivitami ohnivých mistrů a využívají své schopnosti k tomu, aby pomohli zvýšit atraktivitu těch, které následují. Některé z nich lze spatřit za denního světla, zatímco jiní si na své rejdění počkají až do noci.

Každý hráč začíná hru s jedním dračím mazlíčkem a během hry může získat další jako bonus nebo při použití schopností. Počet dračích mazlíčků, které může hráč mít, není omezen.

Každý dračí mazlíček má svůj **cíl.** Pokud jej hráč splní, dračí mazlíček mu přinese body pověsti a další bonusy.

SLUNEČNÍ DRACI

Tito dračí mazlíčci mohou být vyhodnoceni pouze v **průběhu hry**. Pokud hráč splní cíl ☼ draka, může jej kdykoli ve svém tahu odhalit a získat bonus. Pokud jeho cíl požaduje zaplacení zboží, musí je hráč zaplatit do společné zásoby.

Každého svého ☼ draka může hráč vyhodnotit pouze jedenkrát za hru. Vyhodnocené ☼ draky si hráč nechá položené před sebou.

MĚSÍČNÍ DRACI

Tito dračí mazlíčci jsou vyhodnocováni pouze **na konci hry**. Na konci hry hráči odhalí své ☾ draky a získají odměny za draky, jejichž cíle splnili.

Pokud nějaká schopnost hráči umožní vyhodnotit ☾ draka během hry, hráč jej nesmí znovu vyhodnotit na konci hry.

Schopnosti

Následující kapitola podrobně vysvětluje schopnosti dračích řemeslníků, obchodů a dračích mazlíčků.

VYHODNOCOVÁNÍ SCHOPNOSTÍ

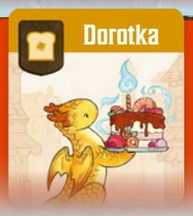
Pokud se hráč rozhodne využít schopnost, musí využít vše, co lze (pokud některá část schopnosti neříká, že hráč „může“).

VYKLÁDÁNÍ DRAKŮ

Kdykoliv hráč využije schopnost, která mu umožní **vyložit** dračího řemeslníka do obchodu, hráč musí postupovat podle pravidel na straně 8 (pokud text schopnosti neříká jinak). Vyložený drak tak musí mít stejný symbol jako obchod, do něhož je vyložen, a po vyložení hráč získá bonus uvedený na místě, na něž byl drak vyložen (stejně jako by byl vyložen během druhého kroku získávání odměn).

Dračí řemeslníci

Silné pouto mezi ohnivými mistry a šesti dračími řemeslníky umožňuje využívat jejich schopnosti.

	Schopnost	Upřesnění
	Získej dvě zboží stejného druhu z tohoto obchodu, nebo od zde vyloženého.	• Dvě získaná zboží musí být stejná. Za tohoto draka můžeš získat 2 . Pokud má obchod symbol , můžeš získat dvě libovolná stejná zboží. Nemůžeš získat mince ani dračí řemeslníky. • Pokud tuto schopnost využiješ jinde než v obchodě (například v parku nebo v ruce), můžeš získat zboží od libovolného draka v dané oblasti.
	Vylož do města.	• Můžeš vyložit draka na prázdné místo v obchodě s odpovídajícím symbolem (včetně obchodu, který jsi právě navštívil). • Získáš bonus uvedený na místě, na něž jsi draka vyložil (viz strana 8.)
	Dober si jednoho .	• Můžeš si dobrat libovolného draka v parku nebo z vrchu balíčku dračích řemeslníků.
	Získej tři různé druhy zboží.	• Můžeš si vybrat tři různá zboží. Mohou být stejného typu, který již máš ve své zásobě.
	Vyměň s jiným ve městě a využij jeho .	• Ignoruj symboly na místech, mezi nimiž draky vyměníš. • Tato schopnost se nepočítá jako vyložení draka a nepřináší žádný bonus.
	Daruj 1 zboží soupeři, abys získal 2 .	• Daruj jedno libovolné zboží ze své zásoby jinému libovolnému hráči, poté získáš dva (viz „Darování“ na straně 9).

Obchody

Obchody jsou srdcem města a obchody využívající dračí řemeslníky jsou vysoce ceněny.

OBCHOD	UPŘESNĚNÍ
Alchymistická laboratoř	• Touto schopností nyní obchod neočaruješ. Pokud již máš rezervované očarování, nemůžeš tuto schopnost využít.
Čtenářův ráj	• Všechno získané zboží musí být uvedeno na jedné kartě očarování v řadě nebo před tebou. • Můžeš si rezervovat pouze očarování, ze kterého jsi získal zboží. • Pokud již máš rezervované očarování, nemůžeš si rezervovat nové. Stále však můžeš získat 3 zboží z očarování v řadě nebo z již rezervovaného očarování.
Cukrárna U Šupinky	• Jestliže jsou v parku méně než dva draci, můžeš zaplatit 2 🪙, aby sis vzal zbývajícího draka (nebo žádného).
Drakarát a Punc	• Můžeš vyměnit až 6 zboží (1 od každého druhu). • Můžeš použít mince, ale nic tím nezískáš (mince jsou na konci hry také za 1 ❤️).
Draklehárna	• Využiješ-li 🧪 draka, vyměň libovolného draka ve městě s drakem z parku, využij jej a vezmi si ho do ruky. • Všichni draci do tohoto obchodu musí být vyloženi lícem dolů (pšt... spí). Hráči se mohou kdykoliv podívat na lícovou stranu draků v tomto obchodě, nemohou však využít jejich 🔥 ani od nich získat zboží. Draci v tomto obchodě se nepočítají při bodování dračích mazlíčků na konci hry. • Pokud přesuneš nebo vyměníš draka do tohoto obchodu, otoč jej lícem dolů. Pokud draka z tohoto obchodu přesuneš nebo vyměníš, otoč jej lícem nahoru, jeho 🔥 je ihned dostupná.
Dračí krejčí	• ❤️ dostaneš za symboly odpovídající symbolu na drakovi, kterého sis dobral jako odměnu za návštěvu tohoto obchodu.
Dračí banka	• Abys mohl využít první polovinu této schopnosti, musíš mít alespoň 3 ❤️.
Dračí doupě	• Soupeři nemusí platit žádné zboží, aby se k tobě mohli přidat.

OBCHOD	UPŘESNĚNÍ
Dračí ulice	• Do tohoto obchodu nemohou být vykládáni dračí řemeslníci. • Pokud se rozhodneš nechat zde mince, vezmi 2 mince ze své zásoby a polož je na volné místo. Poté z takového místa získáš oba uvedené bonusy. Poté proveď další tah (který zahájíš návštěvou jiného obchodu). • Jestliže si vezmeš všechny mince, vezmi je ze všech zaplněných míst. Hráči je mohou v dalších tazích opět zaplňovat.
Foukané sklo	• Jestliže využiješ 🧪 draka, vyměň libovolného draka ve městě s drakem ze své ruky a využij jeho 🔥. Darovat poté můžeš nového draka.
Hrnčířská dílna	• Tento bonus získáš, pouze pokud zaplníš obchod díky této schopnosti (ne pokud jej zaplníš jindy v průběhu tahu).
Hřejivá sluj	• Mincí můžeš hodit podruhé, ať už je výsledek prvního hodu jakýkoli. Nemůžeš házet více než dvakrát. • Necháš si všechny draky, které si dobereš (nový hod nenahradí draka získaného v prvním hodu).
Kavárna U Dráčka	• Vyložený drak musí mít stejný symbol jako místo, na něž ho vyložíš. Za každý ❤️ uvedený na místě získáš 1 minci místo ❤️. Pokud je na místě uvedený i jiný bonus, získáš jej běžným způsobem. • Pokud do tohoto obchodu vyložíš draka jiným způsobem než touto schopností, získáš jako bonus uvedené ❤️.
Knotek a Voskovka	• Při odhalení tohoto obchodu dober dva dračí řemeslníky z balíčku a vylož je na první a třetí místo v obchodě. Druhé místo nechej volné. • Pokud vyložením draků do tohoto obchodu dojdou draci v balíčku, poslední tah odehraje hráč, který draky dobral.
Láva a káva	• Při výběru draka můžeš ignorovat symbol na místě. • Nepovažuje se za vyložení nového draka, tudíž nezískáš bonus z místa.
Nalož a jez	• Zaplacení mince za druhou sadu zboží je dobrovolné.
Okřídlená pošta	• Musíš darovat jednoho z dobraných dračích mazlíčků.

Pokračování na následující straně...

Pokračování z předchozí strany...

OBCHOD	UPŘESNĚNÍ
Pizza Na koštěti	• Na dračích řemeslnících může být položen libovolný počet zboží. Hráč při výběru draka získá všechno zboží položené na jeho kartě. • Pokud sis během tahu dobral dračího řemeslníka, není možné splnit podmínku pro zisk mince.
Sladký poklad	• Darování mince za 4 ♥ je dobrovolné.
Splašené noty	• Získané zboží si bereš ze společné zásoby (ne z karty draka, pokud na ní nějaké je).
Studna přání	• Jako odměnu za návštěvu získáš 3 mince. • Nemusíš házet žádnou mincí a po každém hodu můžeš přestat. Vždy když padne panna, získáš 2 ♥. Vždy když padne orel, ztratíš hozenou minci.
Trhlé trhy	• Musíš splnit cíl odhaleného draka, abys jej mohl vyhodnotit. • Touto schopností můžeš odhalit ☀ nebo ☾ draka. Odhalíš-li ☀ draka, vyhodnoť jej běžným způsobem. Odhalíš-li ☾ draka, vyhodnoť jej, jako by byl konec hry (na konci hry jej znovu nevyhodnocuješ).
Veselé koupele	• Pokud jsi v tomto tahu nevyužil žádnou 🔥, nemá tato schopnost žádný efekt.
Vypečené uzeniny	• Draka můžeš vyložit na kterékoli volné místo ve městě. Symbol na drakovi se nemusí shodovat se symbolem na volném místě. • Jako obvykle získáš uvedený bonus a dvě mince navíc.
Zahradnictví	• Za každý darovaný kus zboží se můžeš rozhodnout, zda získáš 2 ♥, nebo 1 ♦.
Zapálení včelaři	• Zaplatíš-li minci, můžeš si vybrat jen některé draky (jako při očarování).
Železhářství	• Nezapomeň, že limit sedmi surovin se ověřuje až na konci tahu. Platbu za schopnost tohoto obchodu můžeš provést zbožím (nebo mincemi) získaným v tomto tahu.
Zelný trh	• Při využití druhé části této schopnosti získáš +2 zboží od každého draka navíc ke zboží, které jsi už v tomto tahu získal.

Dračí mazlíčci

☀	UPŘESNĚNÍ
Fialka	• Tyto obchody spolu nemusí sousedit.
Jiskra	• Abys tohoto draka mohl vyhodnotit, musíš očarovat obchod, nemůžeš jej tedy vyhodnotit, pokud navštívíš *Trhlé trhy*.
Plamínek	• Abys tohoto draka mohl vyhodnotit, musíš očarovat obchod, nemůžeš jej tedy vyhodnotit, pokud navštívíš *Trhlé trhy*.
Pokus	• Tuto kartu odhal před získáváním odměny nebo očarováním. Za každého draka, jehož schopnost využiješ, si můžeš vybrat buď 2 ♥, nebo běžnou odměnu. • Pokud v obchodě nejsou žádní draci, dostaneš 0 ♥.
Rozdal	• Očarování zůstane v řadě ve městě.
Sešil	• Při vyhodnocování se počítá i drak, jehož jsi vyložil.
Talisman	• Vráceného draka dej dospodu balíčku dračích mazlíčků. • Nemůžeš vrátit již vyhodnocené dračí mazlíčky. • Abys tohoto draka vyhodnotil, musíš jej odhalit. Nemůžeš jej proto vrátit do balíčku. • Vrácení draci se nepočítají při vyhodnocování *Lajky*.
Zlatík	• Místa na *Dračí ulici* se nepočítají. • Každé volné místo počítej pouze jedenkrát, i kdyby na něm bylo více mincí.

☾	UPŘESNĚNÍ
Dalamánek, Mastík, Hájek, Flakon, Ajax, Zirkon	• Bonus získáš, i když má největší množství více hráčů. • Abys mohl získat +3 ♥ za největší počet, musíš mít alespoň 3.
Laskonka, Dobrotka, Trávník, Nervík, Stín, Kamínek	• Bonus získáš, i když podmínku splňují draci více typů.
Modřín	• Zboží, kterého máš 0, se počítá jako sudé množství.

VOLITELNÁ PRAVIDLA

Pomocníci

Pomocníci jsou volitelným rozšířením. Dračí pomocníci hráčům poskytují jednorázovou zvláštní schopnost. Někteří z nich mají také výhodu do začátku hry.

Příprava

Pokud hráči chtějí hrát s pomocníky, na začátku hry během přípravy každý hráč dostane jednoho dračího pomocníka. Toho si každý hráč položí před sebe lícem nahoru. Pokud má hráčův pomocník počáteční výhodu, začne hráč s tímto bonusem.

Schopnosti pomocníků

Hráč může schopnost svého pomocníka využít **jedenkrát za hru**, kdykoliv během svého tahu, pokud není uvedeno jinak. Po využití schopnosti svého pomocníka jej hráč otočí **lícem dolů**, čímž je naznačeno, že ho nemůže znovu využít.

- Jakmile si při přípravě rezervuješ očarování, ihned místo něj odhal nové.

- Můžeš využít pouze některé draky v parku (stejně jako při očarování).

- Pokud schopnost obchodu vyžaduje platbu, musí za ni hráč zaplatit i podruhé.

- Můžeš využít pouze některé draky v obchodě (stejně jako při očarování).
- Pokud vyložíš nového draka do obchodu, do kterého byl vyložen původní drak, můžeš svého původního draka znovu využít a vyložit dalšího draka.
- Pokud díky této schopnosti vyložíš druhého draka, tuto schopnost v nově vyloženém obchodě nezopakuje.

- Tuto schopnost můžeš využít pouze při odhalení nového obchodu na konci svého tahu (ne při dobrání obchodu).

- Dvojice zboží získaná za jednu minci může být různých druhů.

- Při výběru dračích mazlíčků během přípravy hry si vybíráš z pěti místo ze dvou karet. Všechny nevybrané draky vrať dospodu balíčku.
- Tuto schopnost můžeš využít, abys znovu vyhodnotil již vyhodnoceného dračího mazlíčka.
- Tuto schopnost můžeš využít pouze během hry, ne při závěrečném bodování.

Hra pro jednoho hráče

Příprava

Příprava hry probíhá podle pravidel pro hru **tří hráčů** s těmito změnami:

1. **BALÍČEK OBCHODŮ:** Po položení počátečních obchodů vytvořte balíček obchodů z těchto deseti karet (tento seznam se může změnit díky dosaženým milníkům; viz „Dosažení milníků“ na následující straně):

   - Drakarát a Punc
   - Vypečené uzeniny
   - Láva a káva
   - Hrnčířská dílna
   - Zelný trh
   - Cukrárna U Šupinky
   - Hřejivá sluj
   - Studna přání
   - Zapálení včelaři
   - Draklehárna

2. **BALÍČEK MAZLÍČKŮ:** Balíček dračích mazlíčků vytvořte z následujících dvanácti karet (tento seznam se může změnit díky dosaženým milníkům; viz „Dosažení milníků“ na následující straně):

   - Sešil
   - Bubu
   - Cvalda
   - Hvězda
   - Bledule
   - Sirka
   - Pokus
   - Třpytka
   - Jiskra
   - Talisman
   - Rudy
   - Plamínek

3. **PŘÍPRAVA HRÁČE:** Vyberte si jednu figurku, která bude představovat vás, zbylé dvě nehráčské figurky nechejte poblíž. Použijte přehledovou kartu pro jednoho hráče.

Ve hře jednoho hráče nemohou být použiti pomocníci. Protože jste se rozhodl hrát sám, tak zůstali doma a odpočívají.

Průběh hry

Provádějte své tahy jeden po druhém stejně jako ve hře více hráčů s následujícími změnami:

KONEC TAHU

Místo standardního průběhu konce tahu postupujte podle následujících kroků:

1. **DOPLNĚNÍ PARKU:** Doplňte karty dračích řemeslníků do parku tak, aby jich v parku bylo pět, lícem nahoru.
2. **VYLOŽENÍ DRAKA:** Odhalte vrchní kartu z balíčku dračích řemeslníků. Poté postupně od parku a dále po směru hodinových ručiček najděte **první volné místo** v obchodě, jehož symbol je shodný se symbolem odhaleného draka (případně jde o univerzální obchod), a na takové místo odhaleného draka vyložte. Pokud ve městě takové místo není, vraťte draka dospodu balíčku a odhalte nového (a opakujte celý postup, dokud nevyložíte nového draka do města). Pokud během tohoto kroku zaplníte obchod, doberte a odhalte nový obchod podle běžných pravidel.
3. **PŘESUN NEHRÁČSKÝCH FIGUREK:** Jestliže se barva symbolu právě vyloženého draka shoduje s barvou jiné figurky ve hře než vaší, přesuňte takovou figurku do obchodu, kam byl drak umístěn. Pokud v takovém obchodě máte svoji figurku, nezískáte zboží. Pokud se barva symbolu shoduje s barvou vaší figurky, žádnou figurku nepřesouvejte.
4. **OČAROVÁNÍ:** Pokud se symbol vlevo nahoře na libovolném očarování v řadě lícem nahoru otočených očarování shoduje se symbolem právě vyloženého draka, vyberte jedno z takových očarování a přidejte je k odpovídajícímu obchodu (stejný symbol nebo univerzální). Pokud lze očarování přidat k více obchodům, vyberte si, který z nich očarujete.
5. **DOPLNĚNÍ OČAROVÁNÍ:** Doplňte řadu očarování tak, aby v řadě bylo pět karet lícem nahoru.
6. **ROZŠÍŘENÍ MĚSTA:** Otočte lícem nahoru všechny karty obchodu, které jsou lícem dolů.

DAROVÁNÍ ZBOŽÍ

Pokud navštívíte obchod, v němž je jedna či více figurek (kromě vaší), musíte za každou takovou figurku zaplatit jedno zboží dle vlastního výběru (nebo jednu minci), jako by to byly figurky soupeřů.

Pokud máte darovat zboží soupeři (například při návštěvě obsazeného obchodu nebo při darování), vraťte je přímo do společné zásoby.

NEJVÍCE DVANÁCT OBCHODŮ

Ve městě může být nejvíce dvanáct obchodů. Jakmile bude ve městě dvanáct obchodů, nedobírejte při zaplnění stávajících obchodů nové.

Konec hry

Jestliže kdykoli během tahu doberete posledního dračího řemeslníka nebo poslední očarování, dokončete současný tah a poté odehrajte jeden závěrečný tah. Poté proběhne závěrečné bodování. Na konci posledního kola nepřesouvejte nehráčské figurky.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Celkový počet bodů pověsti spočítejte stejně jako ve hře více hráčů. Svůj výsledek porovnejte s tabulkou níže, abyste zjistil, jaký titul jste získal:

0–74 ♥	**Obchodník**
75–89 ♥	**Pán ohně**
90+ ♥	**Mistr plamenů**

Dosažení milníků

Hra pro jednoho hráče nabízí řadu milníků, díky jejichž odemčení můžete do následujících partií přidat další obsah.

Abyste odemkl následující milník, musíte na konci hry získat alespoň **75** ♥:

- **Pán ohně** (75–89 ♥) může odemknout **1** milník.
- **Mistr plamenů** (90+ ♥) může odemknout **2** milníky.

Můžete odemknout pouze milníky, jejichž podmínky jste splnil. Můžete-li odemknout více milníků, vyberte si jeden z nich.

Každý odemčený milník **přidává** (+) nebo **nahrazuje** (🔁) obchody v balíčku obchodů na začátku hry, nebo **přidává** (+) nové dračí mazlíčky do balíčku dračích mazlíčků. Při přípravě hry pro jednoho hráče se podívejte na milníky, které jste již odemkl, a podle toho upravte balíčky při přípravě hry.

Milníky

12 obchodů ve městě

Pán obchodů

🔁 Studna přání za Dračí ulice
+ Hokus
+ Duha

8 splněných (☀ či ☾)

Paní oslav

🔁 Zapálení včelaři za Trhlé trhy
+ Lajka

4 obchody, každý se 3 ✨

Zcela očarované

🔁 Draklehárna za Dračí krejčí
+ Rozdal
+ Modřín

2 ✨ každého typu ve městě

Trochu jiná magie

🔁 Hřejivá sluj za Knotek a Voskovka
+ Alchymistická laboratoř

Vraťte 9 ♦ na konci hry

Velký střádal

+ Zlatík
+ Zelenáč

6 draků ve městě

Spousta cukru

🔁 Cukrárna U Šupinky za Kavárna U Dráčka
+ Dáreček
+ Laskonka

6 draků ve městě

Zelená cesta

+ Čtenářův ráj
+ Pizza Na koštěti
+ Trávník

6 draků ve městě

Vše, co se třpytí

🔁 Drakarát a Punc za Dračí banka
+ Kamínek
+ Svítil

6 draků ve městě

Kovářský mistr

🔁 Hrnčířská dílna za Splašené noty
+ Stužka
+ Stín

6 draků ve městě

Mistr míchal

🔁 Láva a káva za Veselé koupele
+ Nervík
+ Stmíval

6 draků ve městě

Pikantní království

🔁 Vypečené uzeniny za Nalož a jez
+ Růžovka
+ Dobrotka

© Cardboard Alchemy 2022. Všechna práva vyhrazena.

AUTOR HRY Manny Vega

ILUSTRACE A GRAFICKÁ VEDOUCÍ Sandara Tang

GRAFICKÁ ÚPRAVA Manny Vega

VÝVOJ Brad Brooks, Peter Vaughan

3D MODELY Erick Tosco, Christian Strain

PRAVIDLA Jeff Fraser

TESTEŘI Judy Adler, Andy Ashcraft, Adrian Alamo Borja, Jasmine Marie Bouges, Norv Brooks, William J. Brown III, Elli Burns, Michael Camacho, Seth Chatfield, Áxel Cisneros, Sarah Conner-Brown, Leo Cordoba, Steve Cox, Michael Cyr, Fernando Diaz, Rebecca Dominguez, Kye Etherton, Kevin Flanagan, Rachael Forsman, Don Gilstrap, Dani Glassner, Mike Guigliano, Joshua Hanks, Richard Hanks, Riki Hay, Bethany Hiemstra, Frances-Anne Hiemstra, Gwyneth Heimstra, Michael Hiemstra, Alicia Claire Hoflack, Katia Howatson, Matthew Justice, Tristan Justice, William Kennard, Karen Laubscher, Sheldon Leong, Glade Madruga, Richard Malena-Webber, Kori Maner, Alex Marks, Ruben Martinez, Guillermo Milano, Rob Miller, Iain Murphy, Tony Nguyen, Hege Petrogalli, Adriana Raats, Simon Raats, Ashleigh Restivo, Cutty Reynolds, Rogério Ribeiro, John Rochester, Scott Rogers, Sea Lin Yao, Christian Strain, Drake Teo, Zachary Uhlig, James Vaughan, Mike Vander Veen, Oliver Vega, Austin Wenzel, Brian Wilson, Adam Wolfe Ryder, Ta-Te Wu, Miriam Ziebart, Eric Zimmerman a další členové skupiny First Play LA a uživatelé Discord serveru the Cardboard Alchemy.

PROTOTYPY Print and Play, Mike DePasquale

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ Bryce Cook a Noah Adelman z Gametrayz, Nicole Gose, Christian Strain, Bob Schremp, Prawn Designs, LLC, Lucky Duck Games a všem, kteří podpořili hru na serveru Kickstarter, milovníkům draků a ilustrací Sandary, díky nimž tato hra mohla vzniknout.

PŘEKLAD A SAZBA Vladimír Smolík **GRAFICKÁ ÚPRAVA** Black Light Studio **JAZYKOVÁ ÚPRAVA** Eliška Pospíšilová **REDAKCE PŘEKLADU** Martin Hrabálek a Jan Březina