



(Haba_305886) Dračia show

Legendárna strategická hra pre 2 – 4 hráčov od 8 rokov.

Autor: Benjamin Schwer

Ilustrácie: Stephan Lorenz

Vývoj hry: Markus Singer

Konečne opäť nastal čas každoročného jarmoku! Návštevníci z celého sveta prúdia do mesta, aby sa zúčastnili tejto pestrej udalosti. Večerná dračia show je absolútny vrchol! Draky od úsvitu čakajú pred bránami mesta a tešia sa na svoje vystúpenie. Červené draky sú majstri v pľuvaní ohňa, modré sú neuveriteľní leteckí akrobati a zelené vynikajú v gymnastike. K drakom sa pridalo dokonca niekoľko škriatkov, ktorí zostúpili z hôr, aby pomohli s prípravami a s vystúpením – pomáhajú so zostavovaním tribún alebo priamo pri obľúbenej večernej show. Všetci sú pripravení. Každý hráč organizuje dračiu show a je zodpovedný za obsadenie drakov v show. Kto vyberie najlepšie talenty? Iba dokonalá kombinácia účinkujúcich zaručí tú najpozoruhodnejšiu show a priláka najviac divákov!

Obsah

1 herná doska, 9 tribún, 4 javiská (zadná strana pre variant pre začiatočníkov), 4 dieliky predstavujúce divákov, 16 drevených figúrok (4 ohňostroje, 4 šunky, 4 fľaštičky s parfumom, 4 dračie pazúry), 1 ovca, 4 divácke značky, 1 ukazovateľ kola hry;

67 herných kariet (rovnaká zadná strana), z toho 35 kariet s drakmi (7x Červený ohnivý drak, 7x Fialový kúzelnický drak, 7x Modrý lietajúci drak, 7x Zelený drak Gymnasta, 7x Žltý drak Silák), 12 kariet so škriatkami, 6x Pomocní škriatkovia (1 bod), 6x Pomocní škriatkovia (2 body), 20 Kariet s bodliakom, **4 Prehľadové karty**

Poznámka: Predná strana zobrazuje body získané za zelené draky Gymnastov a na zadnej strane je zobrazený prehľad a malé pripomenutie jednotlivých fáz jedného kola hry.

Príprava na hru

1. Položte hernú dosku doprostred stola a ukazovateľ kola hry na vežu s číslom 1 naľavo.
2. Každý hráč si vezme jeden dielik s javiskom a položí si ho pred seba obrázkom nahor.
Poznámka: zadná strana javiska sa používa pri variante hry pre začiatočníkov, ktorý je vysvetlený na konci pravidiel hry.
3. Roztriedte dieliky s tribúnami podľa potrebného počtu pomocných škriatkov (4, 6 a 8) a položte ich do 3 hromádok vedľa hernej dosky. V každej hromádke by mali byť čísla v krúžkoch (vpravo hore) zoradené vzostupne tak, aby najvyššie číslo bolo hore.
4. Vedľa hracej dosky položte všetky drevené figúrky (ohňostroje, šunky, fľaštičky s parfumom a dračie pazúry).
5. Vytvorte z kariet s bodliakmi balíček, obrázky na kartách smerujú hore, a balíček položte vedľa hracej dosky.
6. Zmiešajte všetky karty s drakmi a škriatkami dohromady, vytvorte z nich balíček, v ktorom obrázky na kartách smerujú dole, a položte balíček blízko všetkých hráčov.
7. Každý hráč dostane jednu divácku značku a jeden dielik predstavujúci divákov, vo svojej farbe. Položte divácku značku na miesto pokladne na začiatok radu divákov na hernej doske. Položte svoj dielik predstavujúci divákov vedľa vášho javiska.
8. Každý hráč tiež dostane jednu kartu s prehľadom, ktorú si položí pred seba.

9. Najmladší hráč si vezme figurku ovce a začíná hru.

10. Všetky zvyšné javiská, karty s prehľadom, divácke značky a dieliky predstavujúce divákov, ktoré nepotrebujete v tejto hre, vráťte do škatule.

Ovca ako začínajúci hráč? Samozrejme! Draky milujú ovce. Sú tak hebké a mäkučké.

Príprava hry pre 4 hráčov →



Priebeh hry

Každoročný jarmok trvá 5 dní a je plný zábavy a dračej show!

Hra má 5 kôl. Každé kolo sa skladá zo 4 fáz:

- **FÁZA 1: Príjazd drakov**
- **FÁZA 2: Nábor drakov**
- **FÁZA 3: Príprava javiska**
- **FÁZA 4: Večerná show**

Hráč, ktorý na konci 5. kola prilákal najväčšie publikum sa stáva víťazom.

FÁZA 1: Príjazd drakov

V tejto fáze hry sa pripravujete na aktuálne kolo.

1. Zamiešajte všetky karty s drakmi a škriatkami a vytvorte z nich balíček.
2. Položte jednu kartu **obrázkom nahor** na každé voľné políčko na hracej doske. Kladenie kariet začnite na kratšej strane hranej dosky s farebnou páskou s vlajočkami a potom vyplňujte stĺpce jeden po druhom.
3. Zo zvyšných kariet vytvorte balíček, obrázky na kartách smerujú dole.



Poznámka: V ďalších kolách sa môže stať, že už nemáte dosť kariet na vyplnenie všetkých prázdnych políček. V tom prípade na hraciu dosku položte iba tie karty, ktoré máte ešte k dispozícii.

FÁZA 2: Nábor drakov

Tam, v treťom rade, hneď vzadu! Ohnivý drak by bol perfektný pre vašu večernú show! Keby len neboli v ceste otravné, pichľavé bodliaky...

Hráči sa striedajú v hre v smere hodinových ručičiek a vyberajú si z hernej dosky karty **podľa svojej voľby** a berú si ich do ruky. Platia nasledujúce pravidlá:

- Za každú kartu, ktorú v rade **preskočíte** (vždy počínajúc kratšou stranou hernej dosky s páskou s vlajkami), si **musíte vziať jednu kartu s bodliakom**. Pokiaľ si **nemôžete vziať kartu s bodliakom**, nemôžete si vziať svoju zvolenú kartu.
- Nesmiete prekročiť limit kariet, ktoré smiete mať v ruke. Na začiatku hry je **limit kariet v ruke 9**. Karty s bodliakmi sa tiež započítavajú do tohto limitu!
- Pokiaľ ste **dosiahli limit počtu kariet v ruke, musíte sa zdržať hry** a tejto fázy sa už nezúčastníte.
- **Nemôžete sa dobrovoľne zdržať hry** – pokiaľ to váš limit dovoľuje, musíte si vziať kartu!
- Pokiaľ ste **prvým** hráčom, ktorý sa v tomto kole zdrží hry, beriete si okamžite **figúrku ovce**. Teraz ste **začínajúci hráč**.

Fáza 2 končí vo chvíli, keď všetci hráči dosiahli limit svojich kariet v ruke.

Dôležité: Počítajú sa iba aktuálne položené karty na hernej doske; prázdne políčka si nevšímajte.

Poznámka: Počet kariet, ktoré máte v ruke, nie je tajný! Môžete sa pýtať svojich spoluhráčov, koľko kariet majú v tejto chvíli v ruke a oni vám musia po pravde odpovedať.

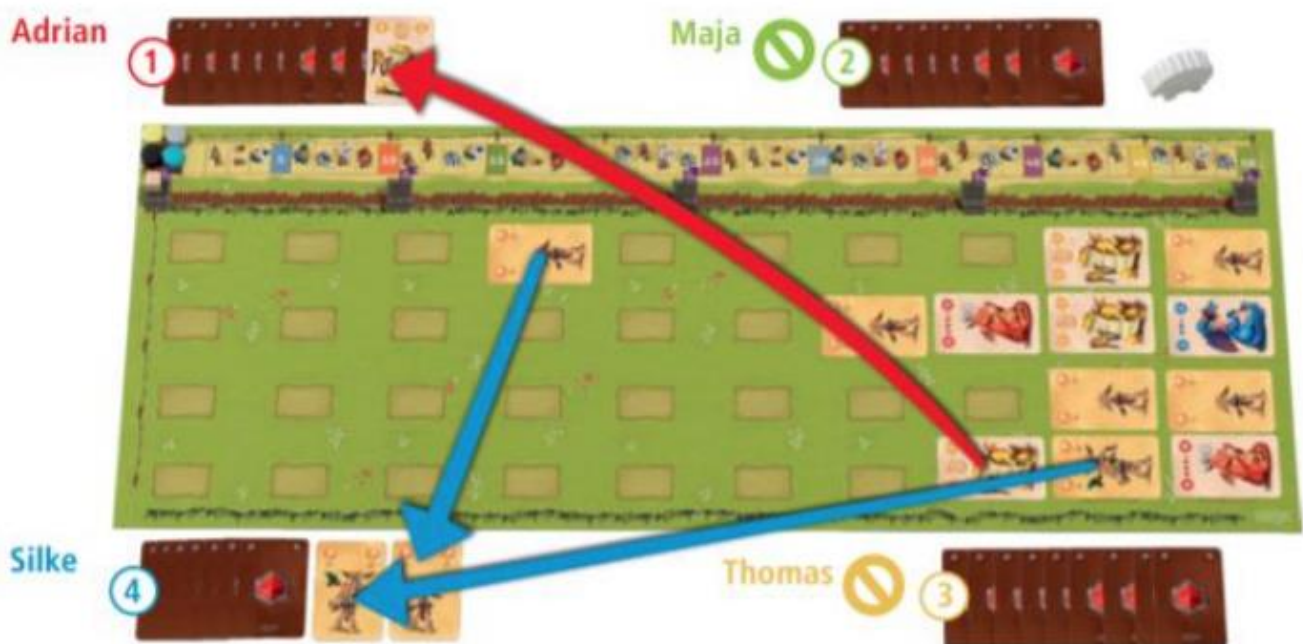
Príklad začiatku 2.fázy hry:

Adrian začína hru a berie si červeného ohnivého draka z druhého radu. Pretože preskočil 2 karty, aby tohto draka mohol získať, musí si vziať navyše 2 karty s bodliakom (1). Potom je na rade Maja. Berie si do ruky žltého draka Siláka z druhého radu. Tiež si musí vziať 2 karty s bodliakom, pretože preskočila 2 karty. Prázdne miesto, kde bol červený ohnivý drak, sa nepočíta (2). Ďalší je na rade Thomas, ktorý si berie pomocného škriatka. Pretože ide o prvú kartu v tomto rade, nemusí si vziať žiadnu kartu s bodliakom (3). Teraz je na rade Silke. Vezme si zeleného draka Gymnastu zo štvrtého radu. Tiež si nemusí vziať žiadnu kartu s bodliakom, pretože pred týmto drakom nie je žiadna karta (4).



Príklad konca 2. fázy hry:

Adrian má teraz v ruke 8 kariet. Chcel by si vziať ohnivého draka z druhého radu, ale nemôže, pretože limit na počet kariet v ruke je 9 a musel by si vziať spolu s ohnivým drakom tiež jednu kartu s bodliakom. Namiesto toho si musí zvoliť inú kartu. Berie si teda do ruky žltého draka Siláka zo štvrtého radu (1). Maja (2) a Thomas (3) dosiahli limit svojich kariet v ruke a musia sa zdržať hry. Pretože Maja je prvá z hráčov, ktorá sa zdrží hry, dostane figúrku ovce a je teraz začínajúcim hráčom. Silke (4) má v ruke 7 kariet a berie si pomocného škriatka zo štvrtého radu. Pretože všetci ostatní hráči dosiahli svoj limit počtu kariet v ruke (Adrian sa teraz už tiež musí zdržať hry), je na rade opäť Silke a berie si ďalšieho pomocného škriatka z prvého radu.



FÁZA 3: Príprava javiska

Uf! Dračia skupina pre dnešnú večernú show je zostavená. Možno vám môžu trochu pomôcť pomocní škriatkovia, než začne show?

Všetci hráči pred seba položia svoje karty obrázkami hore. Počínajúc začínajúcim hráčom, každý hráč má možnosť prideliť svojich pomocných škriatkov. V tejto fáze môže každý hráč postaviť **maximálne jednu** tribúnu a ponúknuť **maximálne jednu** špeciálnu ponuku v jednom kole hry. Nasleduje fáza 4.

Poznámka: V jednej hre môžeš postaviť maximálne 4 tribúny!

Stavba tribún

Tienisté, kryté sedadlá pre sledovanie akcie určite prilákajú veľké publikum!

Môžete postaviť najvyššiu tribúnu z akejkoľvek hromádky tribún podľa vášho výberu. Zaplaťte náklady tak, že z ruky vezmete určený počet pomocných škriatkov a dáte ich na odkladáciu hromádku. Každá tribúna okamžite priláka



divákov, ale iba raz. Posuňte svoju divácku značku dopredu o zodpovedajúci počet políčok v rade divákov. Potom položte dielik s tribúnou do prázdneho rohu vášho javiska.

Príklad výstavby tribúny:

Adrian má v ruke 4 pomocných škriatkov a chce postaviť zobrazenú tribúnu. Na odkladací balíček položí 4 pomocných škriatkov, vezme si tribúnu a položí ju do prázdneho rohu svojho javiska. Ihneď posunie svoju divácku značku o 7 políčok. Tento krok prebehne iba raz.

Poznámka: Dielik s tribúnou môžete položiť na vašu hernú dosku otočený zadnou stranou nahor, pretože údaje o výške nákladov a o počte divákov, ktorý tribúna priláka, už ďalej nebudete potrebovať.

Aktivácia špeciálnych ponúk

K dispozícii sú 4 rôzne špeciálne ponuky. Každá poskytuje pre príjemcov inú výhodu po zvyšok hry, vrátane aktuálneho kola. Rovnakú ponuku môžete použiť v hre viackrát (ale maximálne raz v jednom kole!) a získať tak bonus viackrát. Platíte náklady zobrazené na vašom javisku tým, že vydáte z ruky určený počet pomocných škriatkov a položíte ich do odkladacieho balíčka. Potom položte zodpovedajúcu drevenú figúrku so špeciálnou ponukou na dané miesto na vašom javisku.

Počet drevených figúrok je obmedzený na 4 figúrky pre každú špeciálnu ponuku. Môžete ponúkať špeciálnu ponuku iba pokiaľ je ešte k dispozícii jej drevená figúrka.

Dôležité: Pomocní škriatkovia s hodnotou 2 pracujú vždy spoločne na rovnakom projekte. Pokiaľ ich nepriradíte správne, všetky ďalšie body za prebytočných škriatkov sa strácajú!

Ohňostroje - Škriatkovia sa skutočne predvádzajú!

Táto špeciálna ponuka vyžaduje **2 pomocných škriatkov**. Odteraz priláka vaša večerná show (fáza 4) **1 diváka**.

Šunka - Hmmmmm, niečo tu pekne vonia! Odteraz môžete nakrmiť viac účinkujúcich drakov než predtým!

Táto špeciálna ponuka vyžaduje **3 pomocných škriatkov**. Teraz **sa zvyšuje váš limit** na počet kariet v ruke o **1 kartu**.

Dračie pazúry - Ostré pazúry, lesklé šupiny. Čím pôsobivejšie drak vyzerá, tým viac divákov sa na neho príde pozrieť!

Táto špeciálna ponuka vyžaduje **4 pomocných škriatkov**. Odteraz priláka vaša večerná show (fáza 4) **1 diváka za každého draka odlišnej farby**, ktorého máte v ruke (max. 5 divákov v jednom kole).

Obchod so suvenírmi - Tento voňavý parfum je teraz k dispozícii exkluzívne tu!

Táto špeciálna ponuka vyžaduje **3 pomocných škriatkov**. Odteraz priláka vaša večerná show (fáza 4) **1 diváka za každú kartu s bodliakom**, ktorú máte v ruke.

Poznámka: Iba u figúrky šunky musíte čakať do ďalšieho kola, aby ste získali výhodu vašej špeciálnej ponuky. Všetky ostatné špeciálne ponuky prinášajú výhodu počínajúc 4. fázou hry.



Príklad špeciálnej ponuky: Silke má 4 pomocných škriatkov (2 karty, každú so 2 škriatkami) a stavia si stánok s občerstvením. Odloží na odkladací balíček 2 karty so škriatkami. Napriek tomu, že pre výstavbu stánku s občerstvením sú potrební iba 3 škriatkovia, nemôže dať štvrtému škriatkovi žiadnu úlohu. Vezme si jednu figúrku šunky a položí ju do hornej pravej časti svojho javiska. Od budúceho kola sa zvýši jej limit na počet kariet v ruke o 1 kartu. Pretože už v predchádzajúcom kole postavila stánok s občerstvením, jej limit pre počet kariet v ruke sa teraz zvyšuje o celkom 2 karty a činí 11 kariet.

FÁZA 4

Večerná show - *Dámy a páni, dúfam, že si užijete dnešné úchvatné veľkolepé predstavenie – show začína!*

Začínajúci hráč začína hru a uskutoční nasledujúce kroky:

1. Spočítaj, koľko divákov môžeš prilákať na tvoju večernú show v tomto kole tak, že spočítaš počet kariet s drakmi a ponúkané špeciálne ponuky. Potom posuň divácku značku dopredu o zodpovedajúci počet políčok.

Poznámka: Na konci pravidiel hry je podrobný príklad sčítania bodov a sú tu vysvetlené všetky karty drakov.

2. Pokiaľ ste nepoužili karty so škriatkami, môžete si ich ponechať do ďalšieho kola. V budúcom kole sa ale budú započítavať do vášho limitu kariet v ruke! Všetky karty so škriatkami, ktoré si nechcete ponechať do ďalšieho kola, odovzdajte do odkladacieho balíčka.

3. Odložte všetky karty s drakmi na odkladací balíček a všetky karty s bodliakmi do balíčka kariet s bodliakmi.

Hneď ako všetci hráči urobili tento krok, v smere hodinových ručičiek, odložte všetky karty, ktoré ešte zostali na hracej doske, do odkladacieho balíčka a posuňte ukazovateľ kola hry doprava, na ďalšiu vežu. Tým končí jedno kolo hry a začínate ďalšie kolo znovu fázou 1.

Dôležité: Do ďalšieho kola si ponechávate v ruke iba karty so škriatkami. Všetky karty s drakmi a s bodliakmi musíte odložiť!

Poznámka: Hneď ako sa vaša divácka značka dostane na koniec radu divákov, položte váš dielik predstavujúci divákov zodpovedajúcou stranou hore (50 alebo 100) vedľa pokladne na hranej doske a položte vašu divácku značku späť na začiatok radu, odkiaľ znovu začnete počítať.

Koniec hry

Hra končí po skončení 5. večernej show. Víťazí hráč, ktorému sa podarilo prilákať najviac divákov. V prípade, že je výsledok nerozhodný, víťazí hráč, ktorý postavil tribúnu s najviac divákmi. Pokiaľ žiadny z hráčov nepostavil tribúnu, hráči sa o víťazstvo delia.

Príklad počítania bodov:

Adrian prilákal 35 divákov.

- 1 modrý lietajúci drak: 0 (sú potrebné 2 draky)
- 3 fialové kúzelné draky: 3×3 diváci = 9 divákov
- 3 červené ohnivé draky: 3×4 diváci = 12 divákov
- 1 žltý drak Silák: 1×1 divák + 0 divákov = 1 divák (Maja má viac žltých drakov).
- 1 obchod so suvenírmi a 1 bodliak: 1×1 divák = 1 divák
- 3 dračie pazúry a 4 rozdielne draky: 3×4 diváci = 12 divákov



Maja prilákala 24 divákov a necháva si 2 kartičky so škriatkami do ďalšieho kola:

- 3 fialové kúzelné draky: 3×3 diváci = 9 divákov
- 1 zelený drak Gymnasta: 1 divák = 1 divák
- 2 žlté draky Siláci: 2×1 divák + 5 divákov = 7 divákov (Maja má najsilnejšieho žltého draka Siláka)
- 2 obchody so suvenírmi a 2 bodliaky: 2×2 diváci = 4 diváci
- 1 dračí pazúr a 3 rôzne draky: 1×3 diváci = 3 diváci



Thomas prilákal 11 divákov a necháva si 1 kartu so škriatkom do ďalšieho kola (2 karty so škriatkom už použil pre stavbu tribúny):

- 2 modré lietajúce draky: 2×2 diváci = 4 diváci
- 2 zelené draky gymnasti: 3 diváci = 3 diváci
- 2 ohňostroje: 2×1 divák = 2 diváci
- 1 obchod so suvenírmi a 2 bodliaky: 1×2 diváci = 2 diváci



Silke prilákala 18 divákov a necháva si 1 kartu so škriatkom do ďalšieho kola:

- 3 modré lietajúce draky: 3×2 diváci = 6 divákov
- 2 červené ohnivé draky: 0 (sú potrebné min. 3 draky)
- 4 zelené draky gymnasti: 10 divákov = 10 divákov
- 1 žltý drak Silák: 1×1 divák + 0 divákov = 1 divák (Maja má viac žltých drakov)
- 1 ohňostroj: 1×1 divák = 1 divák





Vysvetlenie dračích kariet

Dračie hlavy hore uprostred kariet s drakmi ukazujú, koľko kariet drakov tejto farby musí mať hráč v ruke, aby si mohol započítať za tieto karty body.

Červený ohnivý drak

Pozor! Na sedadlách v prvom rade môže byť trochu horúco!

Pokiaľ ste v tomto kole získali aspoň 3 červené ohnivé draky, prilákate 4 divákov za každého ohnivého draka.

Fialový kúzelnícky drak

Hokus pokus – tadááááá!

Pokiaľ ste v tomto kole získali aspoň 2 fialové kúzelné draky, prilákate 3 divákov za každého kúzelného draka.

Modrý lietajúci drak

Wow! Tri saltá za sebou!

Pokiaľ ste v tomto kole získali aspoň 2 modré lietajúce draky, prilákate 2 divákov za každého lietajúceho draka.

Zelený drak Gymnasta - Dajte mi "D," dajte mi "R," dajte mi "A," dajte mi "G," dajte mi "O," dajte mi "N" ...

Podľa celkového počtu zelených drakov, ktoré máte v ruke, prilákate nasledujúci celkový počet divákov:

1 drak: 1 divák	4 draky: 10 divákov
2 draky: 3 diváci	5 drakov: 15 divákov
3 draky: 6 divákov	6 a viac drakov: 21 divákov

Poznámka: Body, ktoré je možné získať za zelené draky nájdete tiež na zadnej strane karty s prehľadom.

Žltý drak Silák

Ktorý tím dnes vyhrá preťahovanú?

Každý žltý drak, ktorého máte v ruke, priláka 1 diváka. Pokiaľ ste hráč, ktorý má v tomto kole najviac žltých drakov, prilákate navyše 5 ďalších divákov.

Poznámka: Pokiaľ má najvyšší počet žltých drakov viac hráčov, potom každý z týchto hráčov získa navyše 5 divákov.

Variant pre začiatocníkov

Pre hru môžete využiť zadnú stranu javiska a hrať tak bez špeciálnych ponúk. To znamená, že pomocní škriatkovia budú pomáhať iba s výstavbou tribún.



STRUČNÝ PREHLÁD PRAVIDIEL

Cieľ hry: Vziať si do ruky správnu kombináciu kariet s drakmi a s pomocou škriatkov vystavať tribúny a ponúkať špeciálne ponuky, s cieľom prilákať počas 5 kôl hry čo najviac divákov.

Príprava na hru

- Položte hernú dosku doprostred stola. Položte ukazovateľ kola hry na prvú vežu.
- Každý hráč dostane: kartu s prehľadom, javisko, divácku značku, dielik predstavujúci divákov vo svojej farbe, položte divácku značku na hernú dosku na pokladňu, na začiatok radu divákov.
- Dieliky s tribúnami roztriedte na tri hromádky podľa nákladov. Každá hromádka by mala byť roztriedená podľa čísel v krúžkoch vzostupne tak, aby najvyššie číslo bolo hore.
- Položte drevené figúrky a karty s bodliakmi vedľa hernej dosky. Zmiešajte karty s drakmi a karty so škriatkami a vytvorte z nich hromádku, ktorú položíte blízko všetkých hráčov.
- Začínajúci hráč dostane figúrku ovce.

Priebeh hry: Hra prebieha v 5 kolách, každé má 4 fázy:

FÁZA 1: Príjazd drakov: Zamiešajte všetky karty s drakmi a so škriatkami (okrem kariet so škriatkami, ktoré majú hráči v ruke) a rozložte ich na políčka na hernej doske. Zvyšné karty dajte do balíčka obrázkami dole.

FÁZA 2: Nábor drakov: Postupne, počínajúc začínajúcim hráčom, si berte karty z hernej dosky podľa týchto pravidiel:

- Za každú kartu, ktorú v rade preskočíte, si musíte vziať jednu kartu s bodliakom.
- Limit kariet v ruke: 9 + počet figúrok šunky.
- Pokiaľ hráč dosiahol limit počtu kariet v ruke, musí sa zdržať hry.
- Pokiaľ ste prvým hráčom, ktorý sa v tomto kole zdrží hry, beriete si figúrku ovce.
- Nemôžete sa dobrovoľne zdržať hry!

FÁZA 3: Príprava javiska: Každý hráč hrá raz, počínajúc začínajúcim hráčom. Hráči môžu postaviť maximálne jednu tribúnu a aktivovať jednu špeciálnu ponuku:

Tribúna: Zaplať za vrchnú tribúnu z balíčka pomocou kariet so škriatkami a polož ju na prázdne miesto na svojom javisku. Posuň svoju divácku značku dopredu.

Špeciálne ponuky: Pomocou kariet so škriatkami získaj drevenú figúrku a polož ju na svoje javisko. Každá špeciálna ponuka aktivuje špeciálny bonus platný po zvyšok hry.

FÁZA 4: Večerná show: Spočítaj si počet divákov podľa svojich kariet s drakmi a podľa svojich špeciálnych ponúk, potom posuň divácku značku dopredu.

- Nepoužitú kartu so škriatkami si môžeš ponechať v ruke do ďalšieho kola.
- Karty s drakmi a ostatné karty so škriatkami polož na hromádku obrázkami dole a karty s bodliakmi na hromádku kariet s bodliakmi.
- Posuň ukazovateľ kola hry dopredu.

Koniec hry

Hráč, ktorý prilákal po 5 kolách hry najviac divákov sa stáva víťazom hry. V prípade, že je výsledok nerozhodný, víťazí hráč, ktorý postavil tribúnu s najviac divákmi.

agatinsvet.cz - kreatívni, drevené a didaktické hry, detské knihy a školské batohy

kamenné predajny: Praha 4 / 6 / 8 – Liberec – České Budějovice – Brno