

Haba_306401 Král kociek

Strategická hra s kockami pre 2 až 4 hráčov od 8 rokov.

Dĺžka hry: 45 min. a viac

Autor hry: Nils Nilsson

Ilustrácie: Gus Batts

Je to splnený sen! Premenili ste svoje kráľovstvo zo smutnej pustatiny na miesto so žiarivou a prosperujúcou budúcnosťou. Trpaslíci, elfovia, víly, gnómovia a ľudia sa spojili, aby žili vo vašom kráľovstve v mieri. Ale kráľovstvo začína byť preplnené – je potrebné osídliť nové pozemky! Budete potrebovať zručnosti a šťastie, aby ste hodili kockami a získali najlepšie územie. Trpaslíci vedia, ktoré územia sú zvlášť výnosné, elfovia zbierajú drahokamy, víly odháňajú drakov, gnómovia dobývajú cudzie územia a ľudia vyjednávajú tie najlepšie pozemkové zmluvy. Hráč, ktorý dokáže zaistiť najlepšie územia a najviac drahokamov, bude korunovaný ako Král kociek.

Obsah hry

Herná doska zložená z 2 častí

Každá časť zobrazuje 15 krajinných políčk.



30 dielikov hradu

Každý dielik hradu zobrazuje na prednej strane určitý typ krajiny. Každý typ krajiny je na hernej doske zobrazený dvakrát. Zadná strana všetkých dielikov hradu je rovnaká.

Predná strana (2x):



Zadná



60 kariet občanov

Karty sú rozdelené do 5 balíčkov po 12 kartách:

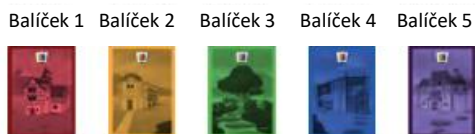
Predná strana

...zobrazuje efekty a symbol žolíka (horný okraj) a tiež podmienky kocky (spodný okraj).



Zadná strana

... sa v hre používa ako superžolík (symbol hore uprostred).



Dôležité:

Rôzne farby zadnej strany balíčkov sa používajú iba pre ľahšie triedenie a v hre nehrajú rolu!

4 prehľadové karty

... sú rovnaké na oboch stranách a ukazujú skóre na konci hry.



18 bielych drahokamov



6 zlatých drahokamov



6 kociek



15 dračích ohňov

64 hráčskych žetónov

... 16 pre každého hráča, vo fialovej, žltej, tyrkysovej a čiernej farbe.



Poznámka: Položte balíčky kariet najlepšie tak, aby ukazovali panoramatický obrázok. Poradie síce nie je pri hre dôležité, ale karty sú usporiadané zľava doprava podľa náročnosti a sily efektu.

11. Kocky určia, kto z hráčov bude začínať: každý hodí naraz všetkými 6 kockami. Ten, komu padne najviac šestiek, začína hrať.

3 hráči:



2 hráči:



Variant: Neskôr, až budete mať s hrou viac skúseností, môžete rozprestrieť dieliky územia rozdielne a rozmiestniť dračie ohne a drahokamy náhodne alebo ľubovoľne podľa seba.



Poznámka: Krajinné políčka na hracej doske ukazujú tiež malé symboly, vďaka ktorým sa nemusíte zakaždým dívať do pravidiel. Tieto symboly nie sú pre zvyšok hry potrebné.

Priebeh hry

„Podme – sú tu nové krajiny na osídlenie!“

Hráči sa striedajú v smere hodinových ručičiek. Začínajúci hráč začína hru.

Kolo sa skladá z 3 fáz:

Fáza 1: Hod kockou

Fáza 2: Kontrola výsledku hodu kockou

Fáza 3a: Použitie karty občana alebo

Fáza 3b: Dračí poplach

Fáza 1: Hod kockou

Čiu pomoc by ste si priali tentoraz?

agatinsvet.sk – kreatívne, drevené a didaktické hry, detské knihy a školské batohy

kamenné predajne: Praha 4/6/8/9 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové

Vezmite šesť kociek a pokúste sa hodiť taký výsledok, aký potrebujete na získanie jednej z kariet občana z ponuky. Platia nasledujúce pravidlá:


- Hodiť môžete maximálne trikrát (takže sú povolené dve opakovania).
- Pred ďalším hodom sa môžete rozhodnúť, ktoré kocky si ponecháte a ktorými hodíte znovu.
- Môžete prestať hádzať a použiť kocky vrhnuté pred tretím hodom, ale čokoľvek, čo padne po treťom hode, si musíte ponechať.

Poznámka: Je možné, že v jednej alebo viac hromádkach už nezostanú žiadne karty. To nie je problém a môžete normálne pokračovať v hre.

Fáza 2: Kontrola výsledku hodu kockou

„Hej ty – áno, ty!“

Pokiaľ môžete splniť **podmienky jednej karty občana** z ponuky, **vezmite si túto kartu občana a položte ju lícom hore** pred seba, potom pokračujte *Fázou 3a: Použitie karty občana*.

Pokiaľ môžete splniť **podmienky viac kariet občana** z ponuky, musíte sa rozhodnúť iba pre **jednu z nich**. Pokiaľ nemôžete svojím výsledkom v hode kockou splniť podmienky **žiadnej karty občana** z ponuky kariet, vezmite si **ľubovoľnú kartu občana** z vyložených kariet a položte ju **lícom dole** pred seba (tak, aby bola viditeľná strana so superžolíkom ). Prejdite k *Fáze 3b: Dračí alarm*.

Poznámka: Všetky podmienky kociek sú podrobne vysvetlené na konci pravidiel.

Ak chcete zlepšiť svoj výsledok v kockách, môžete **použiť kartu občana**, ktorú ste už získali. Použite karty občana (tento krok môžete ignorovať počas prvého ťahu).

Použitie kariet občana

S 2 kartami občana, ktoré sa k sebe hodia, môžete rozšíriť výsledok hodu kockou o ďalšiu fiktívnu kocku s určitou hodnotou a farbou.

Každá karta je označená hore uprostred symbolom žolíka.



Predná strana ukazuje kocku v **určitej** farbe a s určitým číslom.

Príklad symbolu žolíka na prednej strane



Zadná strana ukazuje kocku v **ľubovoľnej** farbe a s ľubovoľným číslom (superžolíkom).

Príklad symbolu žolíka na zadnej strane (superžolíkom)

- Zo svojej osobnej zásoby môžete odhodiť **dve karty občana** so zhodnými symbolmi žolíka v **rovnej farbe a s rovnakým číslom**. Pridajte fiktívnu kocku so zodpovedajúcim číslom a farbou k vášmu aktuálnemu výsledku hodu kockou.
- **Superžolíkom** na zadnej strane karty môže byť v **akejkoľvek farbe alebo čísle na kocke**. Môžete ho použiť v kombinácii s akýmkoľvek žolíkovým symbolom na prednej strane karty občana.
- Pokiaľ máte dokonca **dvoch superžolíkov**, možno ich kombinovať s kockou v **ľubovoľnej farbe a s ľubovoľným číslom**.

Dôležité: 2 karty musíte vždy odhodiť zo svojej osobnej zásoby. Superžolíkom má „iba“ tú výhodu, že ho možno použiť ako ľubovoľnú farbu a číslo.

Poznámka: Samozrejme, môžete tiež odhodiť 4 alebo viac kariet a pridať 2 alebo viac fiktívnych kociek so zodpovedajúcim číslom a farbou ku svojmu výsledku v kocke.

Poznámka: Pokiaľ s výsledkom na kockách splníte podmienky karty občana, **musíte** si daného občana vziať. Nemôžete sa dobrovoľne rozhodnúť pokračovať vo *Fáze 3b: Dračí alarm*. To, samozrejme, platí iba pre pôvodný výsledok na kockách z Fázy 1. Nie ste nútení používať kartu občana ako žolíka.

Príklad:

Michi hodil trikrát kockou a kocky ukázali tento výsledok:



Chcel by si vziať nasledujúcu kartu občana z balíčka 3:



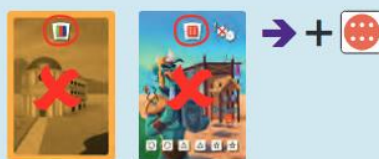
Aby ale Michi splnil podmienky kociek, chýba mu „6“ v ľubovoľnej farbe. Našťastie má už Michi u seba nazbierané tieto karty občanov:



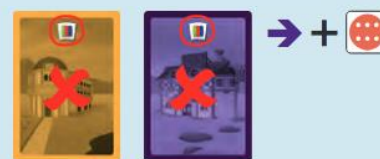
Môže odhodíť kartu lotra a kartu statkára. Tak pridá ku svojmu výsledku hodu kockou jednu červenú 6:



Michi by mohol tiež kombinovať a odhodíť kartu superžolíka a jeden z dvoch červených žolíkov so 6:



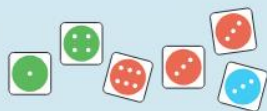
Môže tiež odhodíť oba superžolíky s červenou 6:



Michi vráti odhodené karty občanov do krabice od hry a pokračuje Fázou 3a.

Dokonca i v prípade nasledujúceho výsledku by Michi mohol splniť podmienky kociek pre balíček 3 tak, že by odhodil lotra a statkára pre červenú 6 a potom by odhodil dvoch superžolíkov pre 1 (v ľubovoľnej farbe).

Výsledok kociek:



Požadovaná karta občana z balíčka:



Fáza 3a: Použitie karty občana

„Ďakujem mnohokrát!“

Položte pred seba získanú kartu občana **lícom hore**. Oblasť pred vami je vaša osobná hráčka oblasť. Je viditeľná pre všetkých hráčov. Nesmiete skrývať žiadne karty, žetóny, drahokamy alebo dračie ohne. Potom urobte všetky efekty **novozískanej** karty občana.

Poznámka: Karty v balíčku sa líšia predovšetkým s ohľadom na podmienky kociek (spodná časť karty) a symbolom žolíka (uprostred hore). Efekty (vľavo hore a vpravo hore) všetkých kariet v balíčku sú až na niekoľko výnimiek rovnaké.

Balíček 1: Nevrlý obchodník

„Mám čo ponúknuť... môžeme jednať?“



Stručné vysvetlenie:

- Vytiahnite si 1, 2 alebo 3 dieliky hradu, položte 1 z nich
- Pokiaľ * = 3 → vezmite si drahokam zo zásoby

V závislosti na tom, koľko podmienok kociek ste na tejto karte splnili, vezmite **1, 2 alebo dokonca 3 dieliky hradu** zo spoločnej zásoby a otočte ich (budú viditeľné všetkým). **Vyberte jednu** z nich a potom zamiešajte **ostatné lícom dole** do spoločnej zásoby.

Položte **vybraný dielik hradu** lícom hore na **prázdne políčko zodpovedajúceho typu**. Navrch položte jeden svoj žetón. **Voľné územia** sú políčka, na ktorých **nie sú dieliky hradu**.

Pokiaľ je na políčku drahokam, vezmite si ho a položte si ho k sebe.

Pokiaľ ste splnili všetky podmienky kociek (všetky kocky až po symbol malého drahokamu), získavate **navyše jeden drahokam** zo spoločnej zásoby a položte si ho k sebe.

Poznámka: Na začiatku hry sú v spoločnej zásobe dva zlaté drahokamy a niekoľko bielych drahokamov. Hneď ako budú odobrané zlaté drahokamy, dostanete pri splnení tejto karty iba biele drahokamy.
V nepravdepodobnom prípade, že v zásobe už nebudú žiadne drahokamy, nezískate, bohužiaľ, nič.

Balíček 2: Arogantná zlodejka

„Pssst.... pozri na toto!“

V tomto balíčku sú dva rôzne efekty: Ukradnúť kartu občana alebo ukradnúť drahokam.



Stručné vysvetlenie:

- Vytiahnite si 2 dieliky hradu, položte 1 z nich
- Ukradnite 1 kartu občana lícom hore inému hráčovi

Vytiahnite 2 dieliky hradu zo spoločnej zásoby a otočte ich (budú viditeľné pre všetkých hráčov). **Vyberte si jeden z nich a druhý** zamiešajte lícom dole späť do spoločnej zásoby.

Položte **vybraný dielik hradu** lícom hore na **prázdne políčko zodpovedajúceho typu**. Navrch položte jeden svoj žetón. **Voľné územia** sú políčka, na ktorých **nie sú dieliky hradu**.

Pokiaľ je na políčku drahokam, vezmite si ho a položte si ho k sebe. Okrem toho môžete **ktorémukoľvek z ostatných hráčov ukradnúť akúkoľvek kartu občana otočenú lícom hore** a umiestniť si ju k sebe.

Poznámka: Nesmiete ukradnúť superžolík!



Stručné vysvetlenie:

- Vytiahnite si 1 dielik hradu a položte ho
- Ukradnite 1 ľubovoľný drahokam inému hráčovi

Vytiahnite 1 dielik hradu zo spoločnej zásoby a otočte ho (bude viditeľný pre všetkých hráčov).

Položte **vybraný dielik hradu** lícom hore na **prázdne políčko zodpovedajúceho typu**. Navrch položte jeden svoj žetón. **Voľné územia** sú políčka, na ktorých **nie sú dieliky hradu**.

Pokiaľ je na území drahokam, vezmite si ho a položte si ho k sebe. Okrem toho môžete **ktorémukoľvek z ostatných hráčov ukradnúť jeden drahokam (zlatý alebo biely)** a umiestniť si ho k sebe.

Balíček 3: Zaneprázdnená drakobijka

„Drak sem, drak tam, drak – preč!“



Stručné vysvetlenie:

- Nahradte jeden ľubovoľný dračí oheň svojim hráčskym žetónom
- Na konci hry +4 body za najviac dračích ohňov

Nahradte **akýkoľvek dračí oheň** na mape svojím **vlastným hráčskym žetónom** z vašich osobných zásob. **Položte si dračí oheň k sebe**. Pokiaľ je na políčku územia drahokam, vezmite ho a položte si ho tiež k sebe.

Poznámka: Na konci hry získa hráč, ktorý má najviac dračích ohňov, 4 body navyše. Pri remíze získajú všetci hráči 4 body

Poznámka: **Otáznik** pripomína, že môžete poraziť akéhokoľvek draka na mape. *Elfovia vedia lietať.*

Balíček 4: Agresívny lotor

„Hmpf... útok!“



Stručné vysvetlenie:

- Nahradte najbližší susedný žetón iného hráča vašim vlastným žetónom

Nahradte **najbližší susedný žetón** iného hráča vašim **vlastným žetónom** zo svojej zásoby. Vráťte žetón jeho majiteľovi.

„**Najbližší susedný žetón**“ v tomto prípade znamená, že môžete **nahradiť iba žetóny, ktoré susedia** s vašimi žetónmi (t. j. o 1 pole ďalej).

Pokiaľ **nie sú žiadne susedné žetóny**, môžete **nahradiť žetón, ktorý je vzdialený 2 polia od vášho žetónu**. Pokiaľ nie sú žiadne žetóny vzdialené o 2 polia, môžete vymeniť iba žetón, ktorý je vzdialený 3 polia atď.

Poznámka: Výkričník vám pripomína, že záleží na tom, kde na mape je žetón druhého hráča. Gnómovia sú pomerne leniví, takže necestujú ďaleko.

Poznámka: Pokiaľ ste na mapu neumiestnili žiadny z vašich žetónov, všetky hráčske žetóny na mape sú vám „najbližšie“.

Balíček 5: Chamtivý statkár

„Áno, presne tak, podpíšte sa, prosím, tu.“



Stručné vysvetlenie:

- Vytiahnite 2 dieliky hradu a oba ich položte na mapu.

Vytiahnite **2 dieliky hradu** zo spoločnej zásoby a otočte ich. **Položte oba dieliky hradu** lícom hore na **prázdne políčka zodpovedajúceho typu**. Navrch položte jeden svoj žetón. **Voľné územia** sú políčka, na ktorých **nie sú dieliky hradu**.

Pokiaľ sú na území drahokamy, vezmite si ich a položte si ich k sebe.

Poznámka: Pokiaľ potrebujete viac dielikov hradu než je v spoločnej zásobe, vytiahnite si ich čo najviac.

Príklad balíčku 1:



Nadine hodila pri svojom treťom hode 5 červených kociek. Tým bola splnená podmienka kociek. Nadine by si mohla vytiahnuť 2 dieliky hradu a položiť na mapu jeden z nich.

Ale ona chce získať ďalší drahokam zo zásoby!

Odhodí dve svoje karty občana so zhodným symbolom žolíka, čím získava ďalšiu červenú kocku. To spĺňa podmienky kocky. Vezme si 3 dieliky hradu, položí na mapu 1 z nich a navyše si vezme biely drahokam zo spoločnej zásoby (zlaté drahokamy tu už, bohužiaľ, nie sú).

Príklad balíčku 4:



Chrissy by rada dobyla územie, ktoré patrí **Nicovi**.

Nicove hráčske žetóny sú však všetky vzdialené o 2 polia od žetónov **Chrissy**.

Michiho žetóny sú vzdialené o 3 polia od **Chrissy**. Dva zo žetónov **Nadine** susedia so žetónmi **Chrissy**. **Chrissy** preto nemá inú možnosť než nahradiť jeden z dvoch žetónov **Nadine**.

Fáza 3b: Dračí poplach

Pokiaľ ste neboli schopní splniť **niektorú z podmienok kociek** na obrázku, už ste si vzali **kartu hradu podľa vlastného výberu** z ponuky a umiestnili ju **lícom dole** do svojej hráčskej oblasti. Túto kartu môžete neskôr použiť ako superžolík.

Vytiahnite si tiež dielik hradu zo spoločnej zásoby a **otočte ho**.

Umiestnite dielik hradu lícom hore na prázdne pole územia zodpovedajúceho typu. Navrch položte dračí oheň zo spoločnej zásoby. **Voľné územia sú políčka, na ktorých nie sú dieliky hradu**.

Pokiaľ je na políčku drahokam, zostane tam, dokiaľ hráč nevyženie tento dračí oheň drakobijkou (balíček 3).

Poznámka: V nepravdepodobnom prípade, že v spoločnej zásobe už nie sú žiadne dračie ohne, musíte umiestniť dračí oheň zo svojej osobnej zásoby. Pokiaľ nemáte dračí oheň, umiestnite dračí oheň od ktoréhokoľvek iného hráča.

Koniec hry

Hra končí vo chvíli, kedy na konci Fázy 3 už nie sú v spoločnej zásobe žiadne dieliky hradu a okrem 2 políčok sú všetky územia na mape obsadené.

Počítanie bodov

Teraz si každý hráč spočíta svoje body:

- **3 body** za **každý hrad, ktorý vlastní v najväčšom prepojenom** území. Pokiaľ má hráč viac území rovnakej veľkosti, iba jedno z nich sa počíta ako najväčšie územie.
- **1 bod** za **každé obsadené políčko mimo** toto územie.
- **4 body** pre hráča, ktorý má u seba **najviac dračích ohňov**. Pokiaľ má viac hráčov rovnaký počet dračích ohňov, všetci títo hráči získavajú 4 body.
- **3 body** za **každý zlatý drahokam**, ktorý hráč vlastní.
- **2 body** za **každý biely drahokam**, ktorý hráč vlastní.

Príklad počítania:

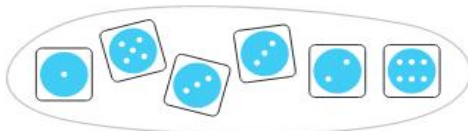


Hráč, ktorý získal najviac bodov víťazí a je korunovaný na Kráľa kociek. V prípade, že je výsledok nerozhodný, víťazí hráč s najviac dračimi ohňami. Pokiaľ je aj naďalej výsledok nerozhodný, víťazia títo hráči spoločne.

Dôležité: Pokiaľ hráč položil 16 svojich žetónov a potrebuje umiestniť ďalší žetón, okamžite sa stáva víťazom hry.

PREHĽAD KARIET

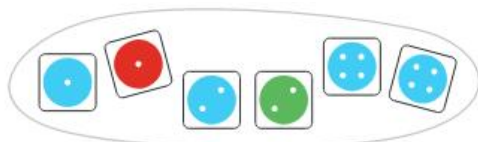
Podmienky kociek



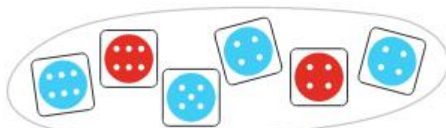
Toľko kociek, koľko je zobrazené na karte, musí byť v zobrazenej farbe.



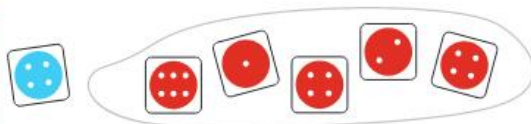
Toľko kociek, koľko je zobrazené na karte, musí ukazovať zobrazené číslo.



Váš výsledok hodu kockami musí vytvoriť číselné dvojice alebo skupiny. Každý symbol predstavuje číslo podľa vášho výberu. Rôzne symboly nemôžu predstavovať rovnaké číslo. Môžete sa rozhodnúť, ktoré číslo bude predstavovať aký symbol. Počet kociek na karte ukazuje, koľko kociek je potrebných.



Súčet všetkých kociek sa musí rovnať alebo byť väčší než uvedená hodnota.



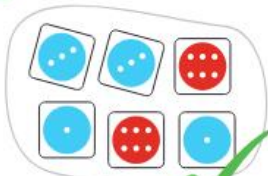
Súčet všetkých **červených** kociek sa musí rovnať alebo byť väčší než uvedená hodnota.



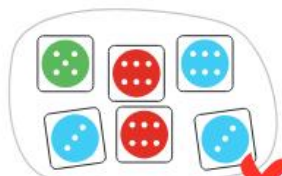
Súčet červených kociek musí byť **väčší než** celková hodnota modrých kociek, ktorá musí byť zároveň **väčšia než** celková hodnota zelených kociek.



$12 > 5 > 1$ OK



$12 > 6 > 0$ OK



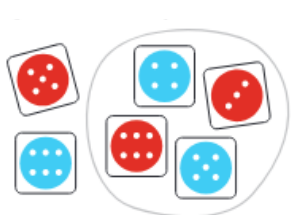
$12 = 12 > 5$ NOT OK



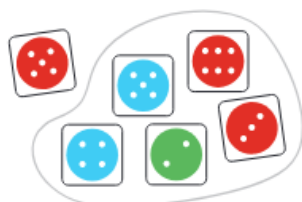
Musíte byť schopní vytvoriť rad čísel na toľkých kockách, koľko ich je uvedené na obrázku, t. j. čísla ktoré padnú na kocke musia byť po sebe idúce. To znamená, že hodené čísla musia nasledovať za sebou bez medzier.

V tomto špecifickom prípade ide o podmienky kociek balíčku 1 a môžete vytvoriť rad z kociek 4, 5 a 6.

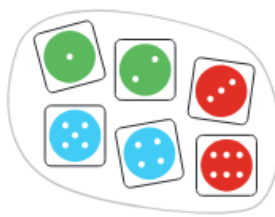
Pokiaľ zostavíte rad čísel so 6 kockami, získate tiež jeden drahokam zo spoločnej zásoby.



* = 1



* = 2



* = 3 a jeden drahokam zo zásoby

	Chrissy	Michi	Nico	Nadine
	3x 3 body = 9 bodov	3x 3 body = 9 bodov	5x 3 body = 15 bodov	2x 3 body = 6 bodov
	5x 1 bod = 5 bodov	3x 1 bod = 3 body	1x 1 bod = 1 bod	4x 1 bod = 4 body
	0 dračích ohňov = 0 bodov	1 dračí oheň = 0 bodov	2 dračie ohne = 4 body	1 dračí oheň = 0 bodov
	1x 3 body = 3 body	0x 3 body = 0 bodov	0x 3 body = 0 bodov	3x 3 body = 9 bodov
	0x 2 body = 0 bodov	4x 2 body = 8 body	0x 2 body = 0 bodov	2x 2 body = 4 body
Súčet	17 bodov	20 bodov	20 bodov	23 bodov

STRUČNÝ NÁVOD

Cieľ hry

S trochou šťastia a správnou stratégiou môžete hádzať kockami a najímať si občanov, aby ste získali body za čo najväčšiu súvislú oblasť na mape, množstvo drahokamov a titul Kráľ kociek.

Príprava hry

- Zostavte hernú dosku, dračie ohne so zodpovedajúcimi dielikmi hradu a drahokamami, podľa toho, koľko hrá hráčov.
- Rozdeľte karty občanov do 5 balíčkov, zamiešajte ich a položte ich lícom hore do radu.
- Dajte každému hráčovi žetóny a prehľadovú kartu v jednej farbe.
- Zamiešajte dieliky hradu lícom dole a odstráňte dva z nich bez toho, aby ste sa na ne dívali.
- Vytvorte zo zostávajúcich dračích ohňov a drahokamov spoločnú zásobu.
- Začínajúcemu hráčovi dajte 6 kociek.

Priebeh hry

Striedajte sa v smere hodinových ručičiek. Každý ťah sa skladá z 3 častí:

Fáza 1: Hod kockou

Hodte všetkými 6 kockami. Zvoľte si ľubovoľný počet kociek, ktorými chcete ešte raz alebo dvakrát hodiť.

Fáza 2: Kontrola výsledku hodu kockou

Viac možností

Použite karty občanov, aby ste zvýšili výsledok kociek pomocou bonusovej kocky:

- 2 rovnaké symboly žolíkov tvoria zodpovedajúcu kocku
- 1 symbol žolíka + 1 superžolík tvoria zodpovedajúcu kocku žolíka
- 2 superžolíky tvoria ľubovoľnú kocku

Môžete splniť podmienky kocky na niektorej z kariet občana z ponuky?

Áno? Vezmite si túto kartu občana a položte ju lícom hore k sebe.

→ Pokračujte Fázou 3a.

Nie? Vezmite si ľubovoľnú kartu občana a položte ju lícom dole k sebe.

→ Pokračujte Fázou 3b.

Fáza 3a: Použitie karty občana

Vykonajte efekt na práve získanej karte občana:



Balíček 1:

Vyťahnite si 1, 2 alebo 3 dieliky hradu a potom položte 1 z nich. Pokiaľ * = 3 – vezmite si drahokam zo zásoby.



Balíček 2a:

Vyťahnite si 2 dieliky hradu, položte 1 z nich. Ukradnite jednu kartu občana lícom hore inému hráčovi.



Balíček 2b:

Vyťahnite si 1 dielik hradu a položte ho. Ukradnite ľubovoľný drahokam inému hráčovi.



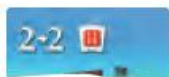
Balíček 3:

Nahradte jeden ľubovoľný dračí oheň svojím hráckym žetónom.



Balíček 4:

Nahradte najbližší susedný žetón iného hráča vašim vlastným žetónom.



Balíček 5:

Vyťahnite 2 dieliky hradu a oba ich položte.

Fáza 3b: Dračí poplach

Vyťahnite si lícom dole položený dielik hradu zo zásoby, otočte ho, položte ho na mapu a navrch položte dračí oheň.

Koniec hry

Hra končí vo chvíli, keď už nie sú v spoločnej zásobe žiadne dieliky hradu. Hráč s najviac bodmi víťazí!

- 3 body za získaný hrad v najväčšom prepojenom území.
- 1 bod za získaný hrad mimo toto územie.
- 4 body pre hráča, ktorý má pri sebe najviac dračích ohňov.
- 3 body za každý zlatý drahokam.
- 2 body za každý biely drahokam, ktorý hráč vlastní.