

DRAGON VALLEY

Magická kooperativní hra, při které využijete svoji zručnost, od autorů Johannese Bergera a Juliény Gupta, pro 2-4 hráče od 6 let.

Bylo nebylo, v kraji dalekém a údolí hlubokém, žila jedna dračí rodinka. Žili si spokojeně a pouze několik čarodějů a skřítků vědělo o jejich existenci.

Jednoho dne se malí dračí bráškové rozhodli vydat do čarovného lesa, zahrát si s čarodějnickými učni ohnivý fotbal. Ale pozor na nabručeného čaroděje Razandara, ten z toho vůbec není nadšený. Obává se, že nerozvážní kluci mu rozžhavenými kamennými míči poškodí jeho milovanou zakletou věž.

Co se to děje? Razandar se už vrací z procházky! Dnes z ohnivého fotbalu nic nebude a dráčekové se musí vrátit domů do údolí dřív, než Razandar dorazí domů a nachytá je.

Cíl hry

Použitím dvou čarovných hůlek se hráči snaží dostat malé dráčky zpátky do Dračího údolí. Pokud chtějí uspět, musí při přenosu dráček spolupracovat. Jejich snažení bude úspěšné pouze tehdy, když dráček bezpečně přistane v Dračím údolí a nezřítí se cestou na zem.

Všichni společně vyhrajete, pokud dráčky pomocí kouzla dostanete domů dřív, než se mrzutý čaroděj Razandar vrátí do své věže. Pokud se vrátí a najde u věže některého z dráček, je zle a vy jste společně prohráli.

Herní komponenty

- 1 dračí údolí =
spodek krabice s kartonovou výplní
hrací deska
dračí skála
zarostlá zřícenina
a dračí strom

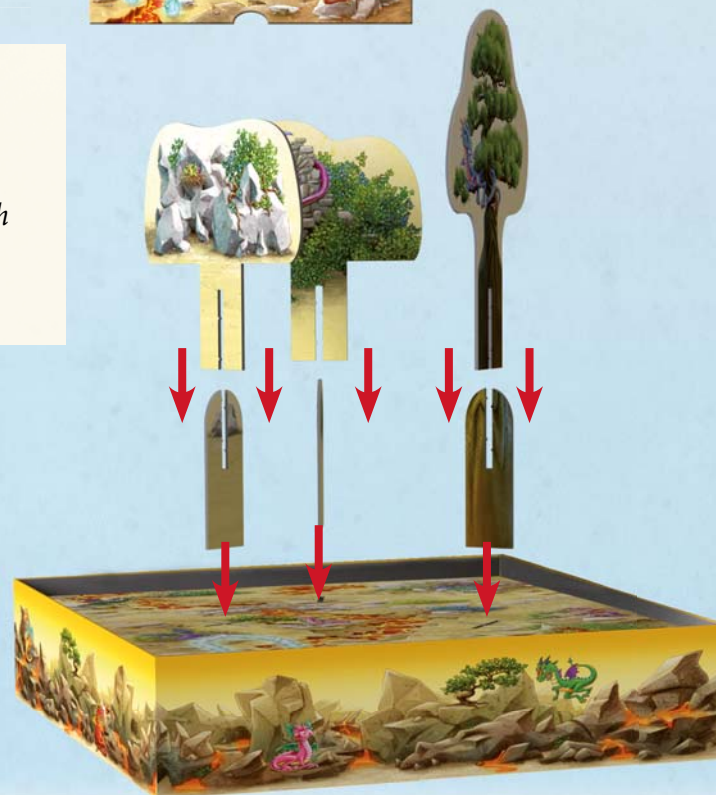
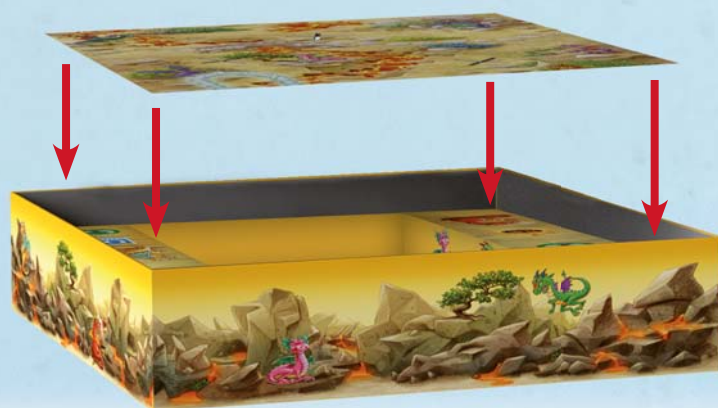
Vyjměte všechny herní komponenty z krabice.

Položte krabici s vloženou výplní do středu stolu anebo hrací plochy.

Nejprve do krabice vložte hrací desku dračího údolí.

Potom seskládejte zarostlou zříceninu, dračí skálu a dračí strom a vsuňte je do příslušných otvorů na hrací desce.

Vaše Dračí údolí je hotové!



• **1 Razandarův plánek**

Položte Razandarův plánek na stůl, asi 40 cm od dračího údolí (dvojnásobek délky čarovné hůlky).



• **1 zakletá věž, sestávající z pěti kousků**

Poskládejte zakletou věž a položte ji na konec Razandarova plánu tak, aby cesta končila u dveří věže.



• **1 sáček**



• **6 figurek dráčků**

Vložte figurky dráčků do sáčku.



• **1 figurka čaroděje Razandara**

Položte Razandara na políčko vesničky na Razandarově plánu.



• **1 žhavá kamenná koule**

Položte žhavou kouli vedle čarodějnické věže.



• **1 bílá a 1 černá kostka**



• **2 čarovné hůlky**



• **12 dračích karet**

Rozdejte dračí karty rovnoměrně mezi hráče (instrukce najdete níže v odstavci "Rozdávání dračích karet").



• **6 čarodějnických žetonů**

Pro základní hru je nebudete potřebovat, jsou určeny pro zkušené čaroděje!



• **1 pravidla hry**



Před první hrou:
Nalepte příslušné nálepky na figurky dráčků, Razandara a žhavé koule. Nezapomeňte nalepit i nálepky na kostky podle barvy.

Rozdávání dračích karet

Během každého kola dračí karty určují, kteří dva hráči budou společně pomáhat dráčkům létat. Na začátku hry rozdejte karty podle počtu hráčů následovně:

2 hráči obdrží jednu dračí kartu od každé barvy a vyloží si je před sebe	3 hráči obdrží tyto karty dle ukázky a vyloží si je před sebe	4 hráči obdrží tyto karty dle ukázky a vyloží si je před sebe
<p>Hráč A: </p> <p>Hráč B: </p>	<p>Hráč A: </p> <p>Hráč B: </p> <p>Hráč C: </p>	<p>Hráč A: </p> <p>Hráč B: </p> <p>Hráč C: </p> <p>Hráč D: </p>

Kouzlo dračí let

Před první hrou by si všichni hráči měli vyzkoušet dračí let:

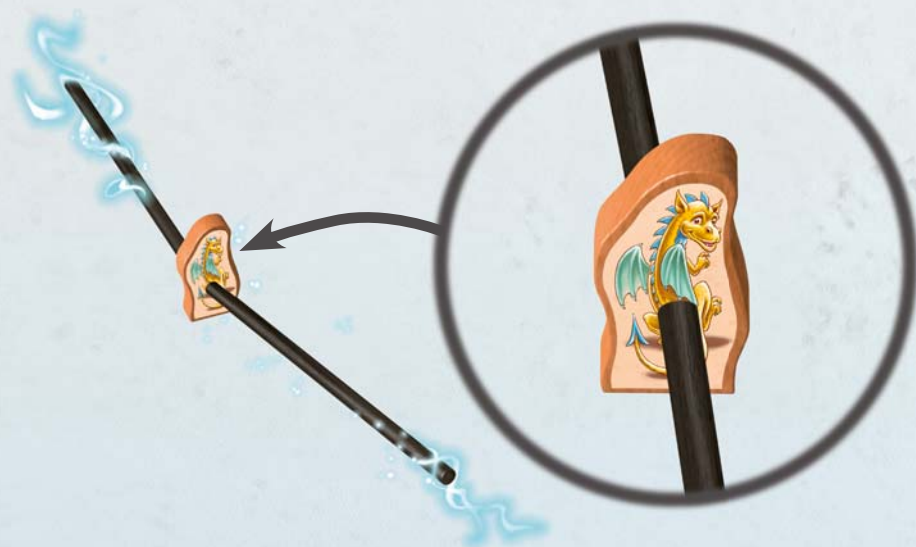
Dračí let vždy provádějí dva hráči společnými silami. Oba si vezmou své čarovné hůlky a pokusí se přepravit dráčka z vrcholu zakleté věže do dračího údolí. Úspěšní jsou pouze tehdy, pokud dráček bezpečně přistane v údolí bez toho, aby cestou spadl na zem.

Jak to funguje:

svými čarovnými hůlkami se dotkněte dráčka na protilehlých stranách. Pokud nebudete příliš tlačit a dráčka se dotknete na správných místech, uvidíte, jak se pomocí hůlek může vznášet. Potom musíte dráčka opatrně přenést až do Dračího údolí a jemně s ním přistát.

Důležité instrukce dračího letu:

- dráčka se můžete dotýkat **POUZE** čarovnými hůlkami, nesmí se sahat na dráčky rukama.
- aby byl let úspěšný, měli byste se se spoluhráčem sehrát a uklidnit, během provádění dračího letu se nehádat a nedělat prudké pohyby.
- Dračí přelet je úspěšný tehdy, když dráček přistane v dračím údolí – ať už stojící anebo ležící.



Průběh hry

Hra se odvíjí ve směru hodinových ručiček. Nejmladší hráč začne hodem bílé kostky. Co znamenají symboly na této kostce?



Dráček

Jde se čarovat! Vytáhněte ze sáčku dráčka a položte ho na vrchol zakleté věže. Oba hráči s kartičkami v barvě dráčka si vezmou do rukou čarovné hůlky. Společně se pokusí přenést dráčka do dračího údolí pomocí kouzla dračí let.

Bylo kouzlo úspěšné?

• **Bylo** : Výborně, kouzlili jste úspěšně! Dráček se bezpečně vrátil do Dračího údolí. Zahodte obě kartičky barvy dráčka, v této hře je už nebudete potřebovat (v další hře ale ano, takže nezhazovat do koše!)

• **Nebylo** : Nevadí! Dráčka vložte zpět do sáčku a barevné kartičky, které mu příslušely, předejte svému sousedovi vlevo. V tuto chvíli ale musíte hodit černou kostkou a posunout Razandara o tolik políček směrem do věže, kolik padne na kostce. Pokud hodíte čarovný klobouk, musíte Razandara posunout až na další políčko s kloboukem, na jeho plánku.



Čaroděj Razandar

Posuňte Razandara o jedno políčko směrem k věži na jeho plánku. Potom hned můžete znovu házet bílou kostkou.

Důležité: Pokud na bílé kostce hodíte ikonku čaroděje a ten už je na posledním políčku své cesty, neposouvejte ho dále! Hra nemůže skončit hozením symbolu čaroděje na bílé kostce!



Dráček a žhavá koule

Vytáhněte si dráčka ze sáčku a položte ho na vrchol zakleté věže. Potom vezměte žhavou kouli a položte ji vedle dráčka tak, aby se ho dotýkala - obrázek obrázkem. Hráči s kartičkami barvy dráčka, si vezmou čarovné hůlky a pokusí se o začarování kouzla dračí let. Do údolí tedy přelétá dráček i se žhavou koulí.

Poznámka:

• Toto kouzlo je obzvlášť náročné a je testem skutečného mistrovství obou čarodějů. Buďte obzvlášť opatrní a nespěchejte, když ho provádíte!

• Když kouzlo dokončíte - úspěšně anebo neúspěšně - vraťte žhavou kouli zpět k čarodějnické věži.



Sluníčko

Posuňte Razandara o jedno políčko zpět začarované vesnici. Potom znovu hodte bílou kostkou.

Poznámka: Když hodíte symbol sluníčka a Razandar už ve vesnici je, neposouvejte ho!

Konec hry

Hra končí ve chvíli, když:

• ... úspěšně přenesete všech 6 dráčků domů do Dračího údolí. V takovém případě jste společně s dráčky vyhráli nad starým mrzoutem Razandarem.

• ... Razandar se vrátí do věže, dokud jsou okolo věže stále nějaké dráčkové (tedy pokud je ještě alespoň jedna figurka dráčka v sáčku). V takovém případě jste všichni prohráli, protože Razandar přistihl dráčky při činu!

Varianta hry pro malé učně

Pro velmi mladé čarodějnické učně doporučujeme zmenšit vzdálenost Razandary věže od Dračího údolí, například na délku jedné čarovné hůlky.

Varianta hry pro velmi přesné učně

V této variantě je vaším úkolem nejen dopravit dráčky do údolí, ale položit je přímo do jeho středu – mezi dračí strom, dračí skálu a zarostlou zříceninu.



Varianta hry pro pokročilé učně

K této variantě budete potřebovat ještě i šest čarodějnických žetonů. Pořádně je zamíchejte a položte na hromádku na stůl, obrázkem dolů. Ikonky na žetonech vám řeknou, jak kouzlo dračího letu ještě vylepšit dalšími triky. Pokud si při hodu bílou kostkou hodíte symbol dráčka, vezměte si horní čarodějnický žeton. Kouzlo dračího letu potom budete provádět s triky vyobrazenými níže. Vždy, když upotřebíte všech šest žetonů, zamíchejte je a vytvořte z nich novou hromádku.



Hráči uchopí čarovnou hůlku do "horší" ruky.
Praváci uchopí hůlku do levé a leváci zas do pravé ruky.



Hráči musí hůlky držet oběma rukama.



Hráči si musí volnou rukou zakrýt jedno oko.



Jeden z vás bude čarovat naslepo. Až se dohodnete, který to bude, „slepec“ se dotkne hůlkou dráčka a zavře obě oči. Potom musí následovat instrukce svého partnera.



Hráči musí hůlku držet pouze dvěma prsty.
(Například palcem a ukazováčkem.)



Hráči nesmí držet hůlku ukazováčkem.