

DRACO

Hra obsahuje:

- Množstvo kariet reprezentujúcich drakov v 9 rôznych farbách
- 9 malých drevených drakov (žltý, svetlomodrý, tmavomodrý, zelený, čierny, oranžový, ružový, fialový, červený, šedý)
- 5 párov žetónov hráčov – jeden žetón na indentifikáciu hráča a jeden ako počítadlo na bodovaciu tabuľku.
- Herný plán

Cieľom hry je získať čo najviac bodov jazdením na drakoch. Hra Draco však nie sú preteky. Hráči sa nesnažia dobehnúť do cieľa na drakovi ako prví. Skôr sa usilujú počas jazdy dostať draka na čo najzaujímavejší dielik, aby tak získali dobré skóre počas bodovania.

Príprava hry:

- Podľa počtu hráčov zvolíte správnu stranu herného plánu (strana pre 2-3 hráčov, alebo strana pre 4-5)
- Zamiešajte karičky drakov.
- Umiestnite **VŠETKÝCH** drakov na štartovné políčko.
- Každý z hráčov si zoberie pár svetlohnedých žetónov s rovnakým symbolom. Jeden si položí na pozíciu nula na začiatok bodovacej tabuľky a ten druhý položí pred seba, aby slúžil na jeho identifikáciu.
- Rozdajte každému hráčovi po jednej dračej karte. Táto karta sa položí na stôl otvorene pred hráča. Každý z hráčov musí mať rozdielnu farbu karty (**a počas celej hry tiež!**) Táto karta určí prvého draka, na ktorom sa hráč povezie.
- Rozdajte každému hráčovi po **6 kariet**. Tieto si vezmú na ruku.

Najmladší hráč začína, následne sa pokračuje v smere hodinových ručičiek.

Počas svojho kola môže hráč:

1. Zahrať jednu kartu
 2. Zmeniť draka
 3. a/ Získať body (ak taká situácia nastane)
b/ Potiahnuť jednu alebo viac kariet (ak nebolo bodovanie)
1. Aktívny hráč musí zahrať **jednu** kartu. Farba karty určuje, ktorý drak sa bude hýbať. Číslo na karte určuje počet políčok, o ktoré sa drak pohne. Na jednom políčku môže byť naraz aj viac drakov. Hráč môže hrať kartu draka akejkoľvek farby, aj pokiaľ sa jedná o draka iného hráča.
 2. Pokiaľ hráč zahrá kartu farby, ktorú už má iný hráč pred sebou, pohne drakom a umiestni túto zahranú kartu pod kartu, ktorú už má pred sebou položenú (hráč môže v jeden moment jazdiť len na jednom drakovi a teda mať len jednu viditeľnú kartu pred sebou).

Pokiaľ zahrá hráč farbu karty, ktorú žiaden iný hráč pred sebou nemá, pohne sa príslušným drakom a položí túto zahranú kartu na vrch kôpky pred sebou. Stáva sa teda novým dračím jazdcom pre tohto draka.

Výnimka: pokiaľ je zahraná karta draka určená poslednému drakovi na dráhe, hráč týmto drakom pohne a rozhodne sa, či si dá túto kartu na vrch alebo spodok svojej kôpky pred sebou. Môže sa teda rozhodnúť ísť na tomto drakovi alebo nie.

3. a/ Zakaždým, keď drak pristane na modrom alebo zelenom poličku, nastáva bodovanie.

- Pokiaľ drak pristane na modrom poli, každý drak stojaci na poli zobrazujúcim číslicu „3“ alebo menej získava body v hodnote uvedenej na danom poli. Každý drak získava body pre svojho jazdca.
- Pokiaľ drak pristane na zelenom poli, každý drak získava body svojmu jazdcovi.
- Cieľové polia (červené): zakaždým keď drak prvýkrát dosiahne jedno z týchto posledných, cieľových polí, nastáva „hlavné“ bodovanie (ako pri zelených poliach). Pokiaľ nejaká zahraná karta núti draka pohnúť sa o viac polí ako posledné 4 polia, musí sa zastaviť na tom poslednom z nich.

Hráči môžu zahadzovať karty drakov umiestnených na posledných 4 poliach.

Takto umiestnení draci sa môžu hýbať, ale už nespôsobujú nové bodovanie.

b/ Pokiaľ hráč nevyvolal bodovanie, doplní si karty na ruke tak aby ich mal 6. Pokiaľ hráč bodovanie vyvolal, karty si nedotahuje. Ak hráč zahrál svoju poslednú kartu, doplní si ruku do 6 kariet, aj keď v tomto kole vyvolal bodovanie.

Hra končí, keď tretí drak dosiahne jedno zo 4 posledných polí. Po tomto bodovaní hra okamžite končí. Vyhráva hráč, ktorý nazbieral najviac bodov. V prípade remízy je víťazov viacero.

Preklad pre www.iHRYsko.sk: Matej „G“ Tejbus

V prípade akýchkoľvek otázok sa môžete ozvať na info@ihrysko.sk, radi Vám pomôžeme.