

EMERALD

Čerstvě vylíhlé dračí mládě Emerald se nejlépe cítí v doupěti plném zlata a drahokamenů. Nad mladým drakem ve dne v noci bdí jeho matka. Dračice dobře ví, že na poklady ukryté v dračí sluji, má zálusk každý rytíř, vyskytující se v okolí...

Hrací materiál

1 herní plán	25 karet zlata (vždy 5 v hodnotách od 1 do 5)
1 kostka (s čísly 1 až 3)	4 bonusové karty (1 od každého druhu drahokamu)
1 drak	2 karty navíc (nejsou použity ve hře)
1 dřevěná lišta ukazující dosah draka	4 karty pokladu (s hodnotou 5)
25 rytířů (vždy 5 rytířů v 5 barvách)	1 bonusová karta (4 různé drahokamy)
24 karet drahokamů (po 6 rubínech, smaragdech, granátech a tyrkysech)	

Příprava hry

Herní plán položte doprostřed stolu tak, aby na něj všichni hráči dosáhli. Zobrazuje hrad se čtyřmi věžemi a centrální budovou, která slouží jako startovní políčka pro rytíře, a cestu, která vede z hradu do dračí sluje plné pokladů. Prvních 6 políček prochází přes louku a dalších 9 políček vede dračí jeskyní.

- Položte 4 karty pokladů do pravého konce komnaty s poklady na obrázek rytíře.
- Položte 5 bonusových karet drahokamů vedle hracího plánu tak, aby na ně hráči dosáhli.
- Položte dřevěnou lištu nad první políčka dračí jeskyně (viz obrázek v orig. pravidlech).
- Na čtvrtém políčku v dračí jeskyni je obrázek draka. Umístěte draka na toto políčko vedle lišty tak, že bude tvář obrácen k vchodu do jeskyně.
- Připravte si hrací kostku.
- Zamíchejte zvlášť karty zlata a drahokamů.
- Napravo a nalevo (pod a nad) každým polem jeskyně je místo pro karty zlata a drahokamů. Podle toho, jak je naznačeno na hracím plánu položte na každé místo dvě nebo tři karty odpovídajícího druhu lícem dolů. Horní kartu v každé hromádce otočte lícem nahoru. Po správném zaplnění všech políček musí zůstat dvě karty zlata a dvě karty drahokamů. Všechny zbývající karty vraťte zpět do krabice, aniž byste se na ně dívali. Nebudete je již potřebovat.
- Každý hráč si vybere barvu a vezme si podle počtu hráčů daný počet rytířů ve své barvě.
 - 5 hráčů – každý hráč si vezme 4 rytíře
 - 3 nebo 4 hráči - každý hráč si vezme 5 rytířů
 - 2 hráči - každý hráč si vezme 8 rytířů (po čtyřech ve dvou barvách).

Zbývající rytíři nebudou potřeba, vraťte je do krabice.

Teď umístí každý hráč jednoho ze svých rytířů na každé startovní políčko. Barva startovního políčka nemá nic společného s barvou rytířů. Pokud hrají 2 nebo 5 hráčů, zůstane centrální budova volná.

- Hráči určí začínajícího hráče.

Průběh hry

Hráči pohybují s rytíři po cestě z hradu směrem do komnaty s poklady. Když se hráči pohybují po políčkách uvnitř dračí jeskyně, mohou sbírat zlato a drahokamy. Když rytíř dorazí do komnaty s poklady, může si vzít další cenný poklad. Když se rytíř pohybuje skrz políčka jeskyně, musí si

dát pozor na draka. Když rytíř potká draka, je chycen a pokud draka neuplatí zlatem, je odstraněn ze hry. Vítězí hráč s nejvíce zlatem na konci hry.

Začínající hráč hraje jako první a dále se hráči pokračují po směru hodinových ručiček.

Pohyb rytířů

Během svého kola může hráč pohnout s jedním nebo dvěma rytíři. Nesmí ale pohnout s jedním rytířem dvakrát. Z hradu se rytíři pohybují přímo na první pole cesty. Každé pole cesty se počítá jako jeden krok. Rytíři se nesmí v hradu přesouvat na jiné startovní pole.

Když hráč hýbe s rytířem, musí s ním pohnout přesně o tolik políček, kolik bylo rytířů na políčku (případně startovním políčku), kde původně stál. Do počtu rytířů na políčku se zahrnují rytíři všech hráčů včetně rytíře, se kterým hráč právě pohybuje.

Příklad: Na políčku, kde černý rytíř začíná, jsou 3 rytíři. Černý rytíř se tedy pohne o 3 políčka.

Rytíři se vždycky pohybují dopředu směrem ke komnatě s poklady. Nikdy se nemohou pohybovat zpět směrem do hradu. Poslední políčko cesty a první políčko jeskyně spolu sousedí. Pokud se rytíř pohybuje mezi těmito poli, je to obyčejný pohyb o jedno políčko.

Na jednom poli může stát libovolným počet rytířů. Může mezi nimi být i více rytířů jedné barvy.

Tip: Pokud hráč pohne se svým rytířem na políčko, kde má jiného svého rytíře, prodlouží tak pohyb tohoto svého rytíře o jedno políčko.

Komnata pokladů

Za posledním políčkem jeskyně je komnata pokladů. Ke vstupu do komnaty stačí pouze jeden pohyb. Když rytíř vstoupí do komnaty pokladů, nevyužívá zbytečné kroky a postaví se na kterékoliv ze čtyř políček v komnatě.

Hráč si vezme jednu z karet pokladu a položí ji lícem nahoru před sebe na stůl.

Touto akcí končí hráč svůj tah!

Rytíři, kteří stojí v komnatě pokladů, již jsou mimo hru!



Braní karet

Každé políčko jeskyně má přiřazeno celkem 5 karet zlata a drahokamů. Když rytíř skončí svůj pohyb na políčku, které má vedle sebe ještě alespoň jednu kartu zlata nebo drahokamů, musí si hráč vzít jednu kartu obrácenou lícem nahoru. Pokud je pod kartou, kterou jste si vzali, ještě další karta, otočte ji lícem nahoru.

Pokud si hráč musí vzít kartu, končí **okamžitě** jeho kolo a ve hře pokračuje jeho soused nalevo.

Tip: Hráč může pohnout se dvěma rytíři, ale musí skončit kolo, když si bere kartu. Měl by proto pohnout nejprve s rytířem, který svůj pohyb skončí na políčku pole nebo na políčku jeskyně, vedle kterého už nejsou žádné karty.

Poznámka překladatele: Pravidlo o konci tahu platí také pro případ, že hráč získá kartu pokladu.

Karty zlata

Když si hráč vezme kartu zlata, umístí si ji skrytě do ruky. Na konci hry má karta svoji hodnotu ve zlaťácích. Může ji také později během hry použít k podplacení draka.

Karty drahokamů

Když si hráč vezme kartu drahokamů, položí ji lícem nahoru před sebe na stůl. Na konci hry má hodnotu 1 zlaťáku.

Drak nemůže být podplacen drahokamy!

Bonusové karty

Bonusová karta: „4 různé drahokamy“

Hráč, který bude mít jako **první** před sebou vyložené všechny čtyři různé drahokamy, obdrží okamžitě bonusovou kartu „4 různé drahokamy“. Jakmile ji jednou dostane, už mu ji nikdo nemůže vzít. Na konci hry má hodnotu 4 zlaťáků.

Ostatní čtyři bonusové karty se hráčům přidělují až na konci hry. Hráč, který má sám nejvíce drahokamů od jednoho druhu, získává odpovídající bonusovou kartu. Na konci hry má každá tato karta hodnotu 4 zlaťáků.



Drak

Pohyb draka

Pokud rytíř ukončí svůj pohyb na políčku s drakem nebo na políčku vedle dračí lišty, drak se pohybuje. Pokud vedle políčka, na které rytíř došel, leží karta, hráč, kterému rytíř patří, si nejprve vezme kartu.

Hráč, kterému rytíř patří, hodí kostkou a posune draka o tolik políček, kolik padlo na kostce.

Příklad: Pokud rytíř skončil svůj pohyb na některém z políček označených zeleným zaškrtnutím, musí pohnout s drakem.

Hráč vždycky posunuje draka ve směru, ve kterém se drak dívá. Když dosáhne posledního políčka vedle dračí lišty, okamžitě se otáčí a pokračuje v pohybu v opačném směru. Vždycky se pohybuje pouze podél dračí lišty.

Otočení draka na konci lišty nespotřebuje žádný z bodů na kostce.

Když se drak otáčí na políčku sousedícím s koncem dračí stopy, nepoužívá k tomu žádné body z hodu kostkou (Otočení se jako pohyb nepočítá.).

Chycení rytíře

Drak chytá rytíře pouze poté, co se pohyboval. Když drak skončí svůj pohyb na políčku bez rytíře, nic se neděje. Když drak skončí svůj pohyb na políčku s rytířem, chytí tohoto rytíře.

Když drak skončí svůj pohyb na políčku s více rytíři, chytí drak jen jednoho z nich. O tom, kdo z rytířů to bude, rozhodne hráč, který hýbal s drakem. Ostatní rytíři z tohoto políčka, kteří nebyli chyceni, se mohou dál hýbat normálně.

Upozornění: Pokud drak skončí svůj pohyb na políčku s rytíři, kteří všichni patří hráči, který s drakem hýbal, musí drak chytit jednoho z nich.

Hráč, jehož rytíř byl chycen, se musí rozhodnout, jestli draka podplatí, nebo ztratí rytíře. Pokud se hráč rozhodne nepodplatit draka nebo ho podplatit nemůže (nemá čím), umístí svého rytíře do dračího hnízda v zadní části komnaty pokladů. Tento rytíř je již mimo hru!

Upozornění: Rytíři, kteří byli chyceni drakem a umístěni do hnízda, si neberou žádnou kartu pokladu.

Podplácení draka

Hráč může draka podplatit, aby drak nechal rytíře nebral do svého hnízda. Hráč může drakovi dát libovolnou kartu ze svých karet zlata. Drak se nestará o to, jak hodnotnou kartu dostal. Hráč tuto kartu vyřadí ze hry. Rytíř pak zůstane stát na políčku vedle draka a může se v dalším kole normálně pohybovat.



Hráč může draka podplatit **pouze** kartami zlata. Hráč draka nemůže podplatit kartami drahokamů, kartami pokladů ani bonusovými kartami.

Posunování dračí lišty

Potom, co se drak pohne, posune hráč dračí lištu o **jedno políčko** směrem ke komnatě pokladů. Až dračí lišta dosáhne posledního políčka před komnatou pokladů, zůstane tam po zbytek hry a dále už se neposouvá. Od té chvíle se drak pohybuje sem a tam na čtyřech políčkách jeskyně, která jsou nejbližší komnatě pokladů.

Upozornění: Může stát, že drak skončí svůj pohyb vedle políčka na dračí liště, které je nejdále od komnaty pokladů. Pokud k tomu dojde, drak nebude vedle dračí lišty, až ji posuneme. Zůstane tam, dokud další rytíř neskončí svůj pohyb na jejím políčku nebo na políčku vedle dračí lišty. Poté se zase pohybuje normálně zpátky směrem k políčku vedle dračí lišty.

Konec hry

Hra končí okamžitě když:

- je vzata poslední karta pokladů z komnaty pokladů nebo
- jeden hráč má ve hře již jen jednoho rytíře.

Rozdání bolusových karet

Hráči si rozdělí čtyři bonusové karty. Hráč s největším počtem drahokamů určitého druhu, dostane bonusovou kartu tohoto druhu. Každá bonusová karta má hodnotu 4 zlaťáků.

Pokud má od některého druhu drahokamů nejvíce karet více hráčů, nezískává bonusovou kartu nikdo.

Bodování

Nyní si hráči spočítají své posbírané zlaťáky:

Karty se zlatem mají cenu od 1 do 5 zlaťák, podle hodnoty uvedené na kartě.

Karty pokladů mají každá hodnotu 5 zlaťáků.

Karty drahokamů mají každá hodnotu 1 zlaťák.

Každá bonusová karta má hodnotu 4 zlaťáky.

Vítězí hráč s největším počtem zlaťáků.

Pokud mají 2 nebo více hráčů stejný počet zlaťáků, bude vítězem ten z nich, který má nejvíce karet pokladů. Pokud mají 2 nebo více hráčů také stejný počet karet pokladů, zvítězí z nich ten, kdo má nejvíce karet drahokamů.

Speciální pravidla pro 2 hráče

Každá hráč ve hře pro dva má rytíře ve dvou barvách. Pohyb rytířů je stejný jako ve hře pro více hráčů, s jedním doplněním: Hráč může v jednom kole posunovat pouze rytíře jedné barvy.

Překlad

Při překladu byly využity následující materiály:

- originální německá pravidla hry
- překlad pravidel na www.deskovehry.cz

přeložil Ladislav Smejkal, 2006
www.svet-deskovych-her.cz