

## SmartGames – Dragon Inferno (SGM 505)

Ve hře Dragon Inferno je vaším cílem mít na konci hry co největší království. Budujte své království, předvolejte draky a zapalte království vašeho protihráče, abyste zvítězili!

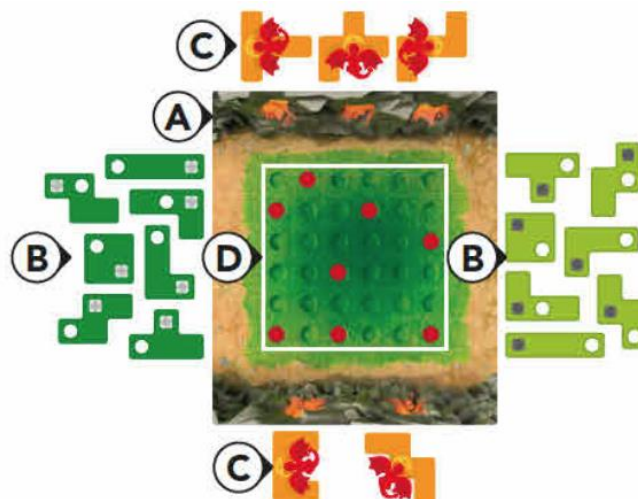
**Věk:** od 7 let

**Počet hráčů:** 2

**Délka hry:** cca 15 min.

### Obsah a příprava hry

- Položte herní desku (A) na stůl mezi oba hráče.
- Každý hráč si vybere sadu 7 dílků království (B), které bude během hry používat.
- Dílky s draky rozložte náhodně (C) před každou z 5 dračích jeskyní.
- Začíná hrát nejmladší hráč, který položí 4 dračí vajíčka na prázdná políčka do mřížky 6x6 uprostřed herní desky. Druhý hráč poté položí zbylá 4 dračí vajíčka podle stejného postupu (D).



### Průběh hry

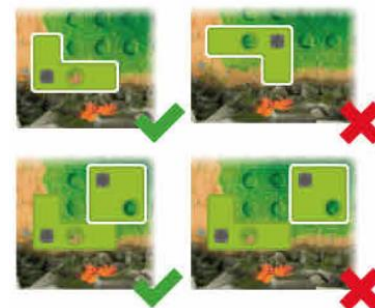
Začíná hrát hráč, který jako první položil dračí vejce a hráči se střídají v pokládání dílků království na prázdná políčka na herní desce, podle pravidel uvedených níže.

Pokud není možné položit dílek království správně, na řadě je protihráč.

### Pokládání dílků království (Příklad hry: pohyb 1-12)

První dílek království, který každý z hráčů položí, musí zakrývat jedno ze čtyř rohových políček. Každý nový dílek království musí zakrýt buď další prázdné rohové políčko, nebo se dotýkat okrajem alespoň jednoho políčka již položeného dílku stejné barvy (může být zakrytý drakem nebo nemusí).

Každý dílek království, který položíte na herní desku, přičítá 5 bodů k vašemu celkovému součtu bodů: 1 bod za každé ze 4 políček, které tvoří dílek království a 1 dodatečný bod za hrad.



Jakmile položíte svůj dílek království na dračí vejce, je potřeba udělat následující akce.

### Speciální akce

#### Rozbití vajec (Příklad hry: pohyb 6)

Když položíte svůj dílek království na dračí vejce, bez otvoru obklopujícího vejce, dračí vejce se rozbilo (6a). Odstraňte rozbité dračí vejce z herní desky a položte si ho před sebe (6b). Tato akce odečte 1 bod z vašeho celkového součtu bodů na konci hry.

#### Předvolání draka k boji (Příklad hry: pohyby 4, 7, 8, 10, 11)

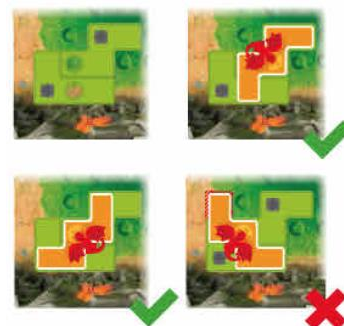
Pokud položíte svůj dílek království na dračí vejce otvorem obklopujícím dračí vejce, je přivolán další drak (4a, 7a, 8a, 10a, 11a). Hráč, který položil dílek království si musí vzít první dílek s drakem, který je na řadě (jeskyně 1 → jeskyně 2 → jeskyně 3 → jeskyně 4 → jeskyně 5). Položte dílek s drakem podle pravidel níže (4b, 7b, 10b, 11b), nebo ho odstraňte ze hry, pokud není možné položit dílek s drakem správně (8b).



Každý dílek s drakem musí zakrývat 5 políček dílku království, který byl položen v předchozích krocích (položil ho váš protihráč, vy, nebo kombinace obojího). Pokud to prostor dovoluje, dílky s drakem se musí pokládat dokonce i v případě, že zakrývají vaše vlastní dílky království.

Políčka dílků království a hrady překryté dílkem s drakem mají hodnotu 0 bodů.

Jakmile všichni draci opustili své jeskyně, hra pokračuje bez přivolávání dalších draků.



### Konec hry

Ve chvíli, kdy žádný z hráčů nemůže položit na herní desku žádný dílek království podle pravidel, hra končí.

Hráči si spočítají své body podle následujících pravidel:

- Každé políčko dílku království, které není zakryto drakem, má hodnotu 1 bodu.
- Každý hrad, který není zakrytý drakem, má hodnotu dalšího 1 bodu.
- Každé rozbité dračí vejce, které leží před hráčem má hodnotu -1 bod.
- Políčka dílků království a políčka s hradem, zakryté drakem, mají hodnotu 0 bodů.

Vítězem hry je hráč, který získal nejvyšší počet bodů.

Příklady her:

1

5 0

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

-1

2

5 5

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

-1

3

10 5

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

-1

4

4 10

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

-1

5

9 10

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

-1

6

9 14

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

-1

7

13 9

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

-1

8

13 14

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

-1

9

18 14

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

-1

10

11 19

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

-1

11

16 13

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

-1

12

16 18

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

-1