

## SmartGames – Dragon Inferno (SGM 505)

V hre Dragon Inferno je vaším cieľom mať na konci hry čo najväčšie kráľovstvo. Budujte svoje kráľovstvo, predvolajte drakov a zapáľte kráľovstvo vášho protivníka, aby ste zvíťazili!

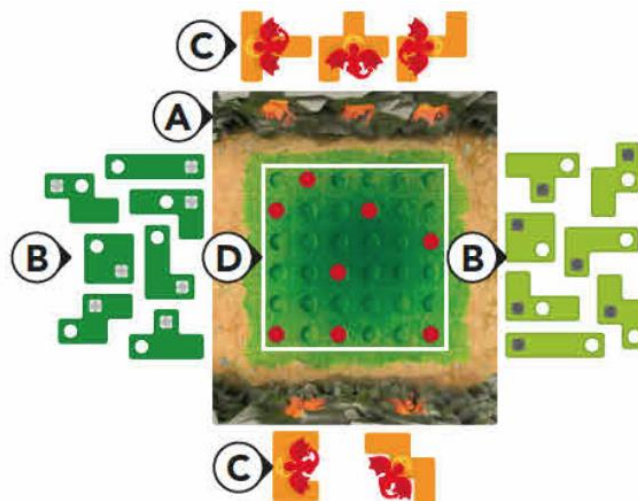
Vek: od 7 rokov

Počet hráčov: 2

Dĺžka hry: cca 15 min.

### Obsah a príprava hry

- Položte hernú dosku (A) na stôl medzi oboch hráčov.
- Každý hráč si vyberie súpravu 7 dielikov kráľovstva (B), ktoré bude počas hry používať.
- Dieliky s drakmi rozložte náhodne (C) pred každou z 5 dračích jaskýň.
- Začína hrať najmladší hráč, ktorý položí 4 dračie vajčka na prázdne políčka do mriežky 6 x 6 uprostred hernej dosky. Druhý hráč potom položí zostávajúce 4 dračie vajčka podľa rovnakého postupu (D).



### Priebeh hry

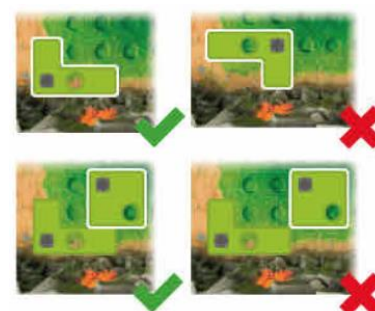
Začína hrať hráč, ktorý ako prvý položil dračie vajce a hráči sa striedajú v kladení dielikov kráľovstva na prázdne políčka na hernej doske, podľa pravidiel uvedených nižšie.

Pokiaľ nie je možné položiť dielik kráľovstva správne, na rade je protivník.

### Kladenie dielikov kráľovstva (Príklad hry: pohyb 1-12)

Prvý dielik kráľovstva, ktorý každý z hráčov položí, musí zakrývať jedno zo štyroch rohových políčok. Každý nový dielik kráľovstva musí zakryť buď ďalšie prázdne rohové políčko, alebo sa dotýkať okrajom aspoň jedného políčka už položeného dielika rovnakej farby (môže byť zakrytý drakom alebo nemusí).

Každý dielik kráľovstva, ktorý položíte na hernú dosku, pripočíta 5 bodov k vášmu celkovému súčtu bodov: 1 bod za každé zo 4 políčok, ktoré tvorí dielik kráľovstva a 1 dodatočný bod za hrad.



Hneď ako položíte svoj dielik kráľovstva na dračie vajce, je potrebné urobiť nasledujúce akcie.

### Špeciálne akcie

#### Rozbitie vajec (Príklad hry: pohyb 6)

Keď položíte svoj dielik kráľovstva na dračie vajce, bez otvoru obklopujúceho vajce, dračie vajce sa rozbilo (6a). Odstráňte rozbité dračie vajce z hernej dosky a položte si ho pred seba (6b). Táto akcia odpočíta 1 bod z vášho celkového súčtu bodov na konci hry.

#### Predvolanie draka k boji (Príklad hry: pohyby 4, 7, 8, 10, 11)

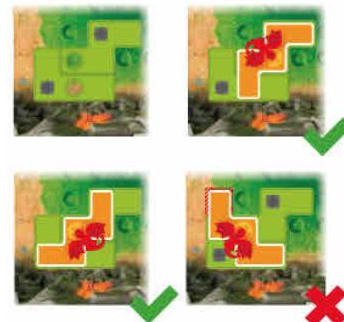
Pokiaľ položíte svoj dielik kráľovstva na dračie vajce otvorom obklopujúcim dračie vajce, je privolaný ďalší drak (4a, 7a, 8a, 10a, 11a). Hráč, ktorý položil dielik kráľovstva si musí vziať prvý dielik s drakom, ktorý je na rade (jaskyňa 1 → jaskyňa 2 → jaskyňa 3 → jaskyňa 4 → jaskyňa 5). Položte dielik s drakom podľa pravidiel nižšie (4b, 7b, 10b, 11b), alebo ho odstráňte z hry, pokiaľ nie je možné položiť dielik s drakom správne (8b).



Každý dielik s drakom musí zakrývať 5 políčok dielika kráľovstva, ktorý bol položený v predchádzajúcich krokoch (položil ho váš protivráč, vy, alebo kombinácia oboch). Pokiaľ to priestor dovoľuje, dieliky s drakom sa musia klásť dokonca aj v prípade, že zakrývajú vaše vlastné dieliky kráľovstva.

Políčka dielikov kráľovstva a hrady prekryté dielikom s drakom majú hodnotu 0 bodov.

Hneď ako všetky draky opustili svoje jaskyne, hra pokračuje bez privolávania ďalších drakov.



### Koniec hry

Vo chvíli, keď žiadny z hráčov nemôže položiť na hernú dosku žiadny dielik kráľovstva podľa pravidiel, hra končí.

Hráči si spočítajú svoje body podľa nasledujúcich pravidiel:

- Každé políčko dielika kráľovstva, ktoré nie je zakryté drakom, má hodnotu 1 bodu.
- Každý hrad, ktorý nie je zakrytý drakom, má hodnotu ďalšieho 1 bodu.
- Každé rozbité dračie vajce, ktoré leží pred hráčom má hodnotu -1 bod.
- Políčka dielikov kráľovstva a políčka s hradom, zakryté drakom, majú hodnotu 0 bodov.

Víťazom hry je hráč, ktorý získal najvyšší počet bodov.

Príklady hier:

The image displays 12 numbered panels (1-12) illustrating a game progression. Each panel shows a 5x5 grid with red and green pieces, a score on the left and right, and a small grid of numbers below. The progression shows the placement of pieces and the resulting scores.

- Panel 1:** Score 5 (left), 0 (right). Small grid:  $\begin{matrix} 1 & 1 & 1 \\ 1 & 1 & 1 \\ -1 & & \end{matrix}$
- Panel 2:** Score 5 (left), 5 (right). Small grid:  $\begin{matrix} -1 & -1 & -1 \\ 1 & & \\ -1 & & \end{matrix}$
- Panel 3:** Score 10 (left), 5 (right). Small grid:  $\begin{matrix} -1 & -1 & -1 \\ 1 & & \\ -1 & & \end{matrix}$
- Panel 4:** Score 4 (left), 10 (right). Small grid:  $\begin{matrix} -1 & -1 & -1 \\ -1 & & \\ -1 & & \\ -1 & & \end{matrix}$
- Panel 5:** Score 9 (left), 10 (right). Small grid:  $\begin{matrix} -1 & -1 & -1 \\ -1 & & \\ -1 & & \end{matrix}$
- Panel 6:** Score 9 (left), 14 (right). Small grid:  $\begin{matrix} -1 & -1 & -1 \\ -1 & & \\ -1 & & \\ -1 & & \end{matrix}$
- Panel 7:** Score 13 (left), 9 (right). Small grid:  $\begin{matrix} -1 & -1 & -1 \\ -1 & & \\ -1 & & \\ -1 & & \end{matrix}$
- Panel 8:** Score 13 (left), 14 (right). Small grid:  $\begin{matrix} -1 & -1 & -1 \\ -1 & & \\ -1 & & \\ -1 & & \end{matrix}$
- Panel 9:** Score 18 (left), 14 (right). Small grid:  $\begin{matrix} -1 & -1 & -1 \\ -1 & & \\ -1 & & \\ -1 & & \end{matrix}$
- Panel 10:** Score 11 (left), 19 (right). Small grid:  $\begin{matrix} -1 & -1 & -1 & -1 \\ -1 & & & \\ -1 & & & \\ -1 & & & \end{matrix}$
- Panel 11:** Score 16 (left), 13 (right). Small grid:  $\begin{matrix} -1 & -1 & -1 \\ -1 & & \\ -1 & & \\ -1 & & \end{matrix}$
- Panel 12:** Score 16 (left), 18 (right). Small grid:  $\begin{matrix} -1 & -1 & -1 \\ -1 & & \\ -1 & & \\ -1 & & \end{matrix}$