

Dračí vejce

Dračí táta odletěl na lov za potravou, ale neví, že dračí máma mezitím předčasně přivedla na svět několik dračích vajíček. Hrdá dračice se chce pochlubit přesnými počty vajíček.

A tady vstupujete do hry vy, hrdinové. Byli jste na výpravě s cílem ulovit draka, ale místo toho jste objevili přátelskou dračici, která vás pohostila a teď se můžete těšit z pohledu na spoustu dračích vajec. A protože je ze vzduchu krásně vidět nedaleký palouček, musíte využít svých magických schopností, přesunout na něj kameny a obarvit je tak, aby vytvořily číslice potřebné barvy.

Pokud se drakům zavděčíte, vysloužíte si jejich vděk a také možnost pohrát si s mláďaty, až se za 9 týdnů vylíhnou. Ale tuto šanci dostane pouze ten, kdo poskládá nejrychleji potřebné číslice.

Obsah balení

- společná deska se zásobou vajec a počítadlem
- 4 hráčské plány
- 4 látkové pytlíky
- 300 kuliček kamenů (60 bílých, 60 černých, 60 modrých, 60 žlutých, 60 červených)
- 50 zlatých valounů (má hodnotu deseti stříbrných valounů)
- 50 stříbrných valounů
- 2 dračí vejce od každé barvy

Příprava hry

Do středu stolu položte společnou desku a náhodně vylosujte z pytlíku dračí vejce a rozložte je do horního řádku desky. Všechny barevné kuličky roztřídte do zásobníků na dračí kameny. Zásobu zlatých a stříbrných valounů připravte stranou.

Každý hráč si vybere postavu, za kterou bude hrát a vezme si odpovídající desku. K tomu si vezme také jeden látkový pytlík a vhodí do něj pět černých a pět bílých kuliček. Začínajícím hráčem se stane ten, kdo naposledy četl knížku nebo viděl film o drakovi.

Popis komponent

1 Čaroděj Mojmír

2

2

4

bílá x 1
černá x 1
modrá x 2
žlutá x 3
červená x 4

3

- (1) jméno postavy
- (2) matice pro číslici (levý a pravý panel)
- (3) odkládací oblast
- (4) nápověda k bodování barev

1 Dračí vejce

2a 2b 2c 2d 2e

3

bílá černá modrá žlutá červená

- (1) prostor pro deset vajec = deset úkolů pro číslice 0 až 9
- (2a) zásobník pro bílou barvu (základní barva)
- (2b) zásobník pro černou barvu (základní barva)
- (2c) zásobník pro modrou barvu (Lze koupit za tři bílé nebo černé)
- (2d) zásobník pro žlutou barvu (Lze koupit za tři modré)
- (2e) zásobník pro červenou barvu (Lze koupit za tři žluté)
- (3) cena za směnu barev

Průběh partie

Hráč na tahu má tři možnosti. V každém tahu si může vybrat **pouze jednu** z nich:

- buď si ze společné zásoby vezme tři černé kuličky, tři bílé kuličky nebo libovolnou kombinaci kuliček těchto dvou barev
- nebo vymění tři kuličky ze svojí zásoby za tři kuličky lepší barvy
- nebo vylosuje ze svého pytlíku pět kuliček a přiloží libovolné z nich na svojí herní desku

1) Dobrání tří nových kuliček

Hráči ke skládání číslic potřebují více kamenů, než mají na začátku, a navíc pro směňování potřebují mít dostatek. Proto především ze začátku partie budou tuto možnost hojně využívat.

Hráč může celý svůj tah vynechat a místo toho si ze společné zásoby vzít tři kuličky. Může si vzít tři bílé, tři černé nebo libovolnou kombinaci (například dvě bílé a jednu černou). Všechny získané kuličky položí do své odkládací oblasti (obdélník ve spodní části hráčské desky).

2) Výměna kuliček za lepší

Hráči se snaží získávat kuličky lepších barev. Celý svůj tah mohou věnovat právě této výměně, jejíž podmínky jsou naznačené přímo na společném plánu. Měnit lze kuličky jedné barvy za tu následující, a to vždy v poměru 3:1. Lze tedy zaplatit 3 bílé nebo 3 černé kuličky, aby hráč získal jednu modrou (viz *Směňovací tabulka*). Lze vyměnit libovolný počet kuliček v jednom tahu. Kuličky nesmí hráč vytahovat z pytlíku, ale musí je brát ze svojí desky – jak z odkládací oblasti, tak přímo z matic.

Příklad: Hráč má ve své odhazovací oblasti 5 černých, 1 bílou a 4 modré kuličky. Může si tedy vyměnit 3 černé za 1 modrý a 3 modré za 1 žlutý.

3) Vylosování pěti kuliček, přiložení do plánu a plnění úkolů

Hráč si může ve svém tahu vylosovat pět náhodných kuliček ze svého pytlíku. Pokud kdykoliv dojde k situaci, že si hráč má dobrat kuličku, ale v pytlíku už žádná nenachází, ihned vezme všechny kuličky ze své odkládací oblasti a vrátí je do pytlíku. Poté pokračuje v dobírání do předepsaného počtu.

Hráč pak může libovolné z pěti vylosovaných kuliček rozmístit na jednu nebo druhou matici na kteroukoliv volnou pozici. Mohou dodržovat barvu kuliček, které již umístili v minulých kolech, ale nemusí. Musí mít však na paměti, že při bodování bude použita hodnota nejnižší kuličky.

Z kuliček se hráč snaží postupně poskládat jeden z dostupných úkolů (viz *Úkoly*), tedy tvar jedné z číslic (viz *Číslice*). Lze skládat pouze tvary, které ještě nikdo nedokončil a jejich vejce stále leží na společném plánu.

Pravidla příložen

- nemusí sousedit s žádnou předchozí umístěnou kuličkou
- nemusí mít stejnou barvu jako předchozí umístěné kuličky
- lze přikládat do levé či pravé matice
- lze mít současně rozpracované dva úkoly

Úkoly

Hráči mají od začátku dostupných všech deset úkolů na deset číslic. Každou číslici reprezentuje jedno vejce, od nuly zcela vlevo až do devítky zcela vpravo.

Barvu vejce, které je k číslici přiřazené, nemají hráči povinnost dodržet. Mohou pro složení vzoru použít i kuličky jiné barvy, ale nedostanou odměnu za dodržení barvy.

Jakmile se některému hráči podaří poskládat celou číslici, ohlásí splnění úkolu ostatním. Spočítá počet kuliček, které ke složení úkolu použil a vynásobí jejich počet hodnotou nejlevnější barvy (např. bílá x1, modrá x2, žlutá x3, červená x4). Ze společné zásoby si vezme odpovídající počet valounů. Zlatý valoun má hodnotu pěti stříbrných.

Ostatní hráči mají nyní šanci zrušit svoji rozpracovanou matici, pokud se snažili o stejný úkol. Všechny kuličky použité v matici přesunou do své odkládací oblasti a v matici mohou v příštím kole začít stavět jiný úkol.

Na znamení, že hráč dokončil číslici, si vezme dračí vejce náležící k tomuto úkolu, a položí si jej před sebe do své odkládací oblasti. Tím současně označí, že tento úkol již nelze plnit.

Konec hry

Jakmile jsou splněny všechny úkoly a v řádku na dračí desce nezůstalo ani jedno vejce, partie je u konce. V tuto chvíli už nikdo nesmí směňovat kuličky.

Hráči si nyní spočítají valouny:

- zlatý valoun se rovná 5 bodům
- stříbrný valoun se rovná 1 bodu

Navíc ten, kdo dokončil nejvíce číslic, získá odměnu v podobě pěti bodů. V případě rovnosti nezíská bonus žádný z hráčů.

Všichni hráči si přičtou body za kuličky dvou nejvyšších barev, které mají v tuto chvíli v držení. Jeden bod za žluté a dva body za červené.

Ten, kdo má v součtu nejvíce bodů, se stává vítězem. V případě remízy vítězí ten, kdo má nejvíce splněných úkolů. V případě, že remíza stále trvá, vítězí ten, kdo má nejvíce červených kuliček.

Směňovací tabulka

Vraťte do zásoby	Veźměte si
3x černá	1x modrá
3x bílá	1x modrá
3x modrá	1x žlutá
3x žlutá	1x červená

Bodovací tabulka

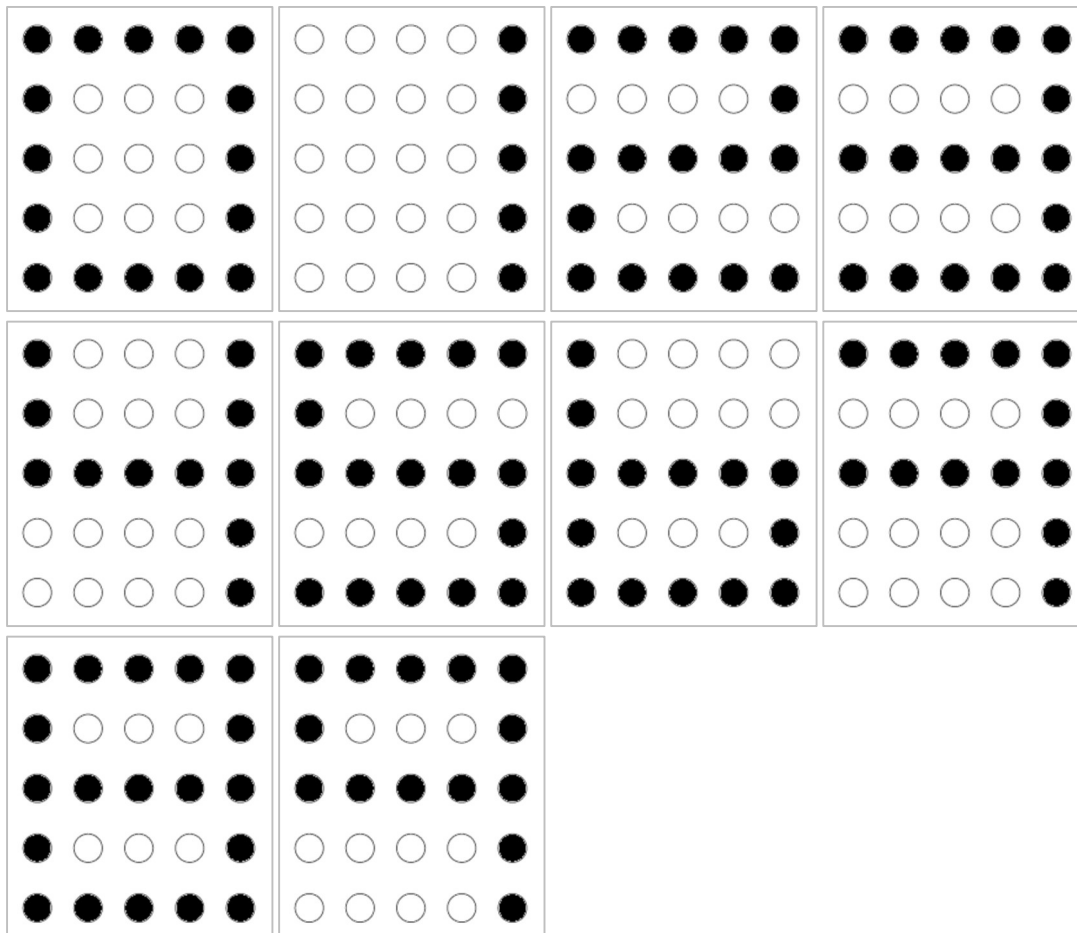
Barva	Násobek (1)	Konec hry (2)
Bílá	1	0
Černá	1	0
Modrá	2	0
Žlutá	3	1
Červená	4	2

(1) po dokončení úkolu vynásobte tímto číslem počet kuliček v čísle

(2) na konci hry si za každou kuličku této barvy započtete tolik bodů

Čísllice

Úkoly splníte následujícím rozestavením kuliček:



Maticové displeje

Hra je založena na imitaci maticových displejů, se kterými se setkáte například na vlakových nádražích, poštách či strojích.

Tyto displeje využívají vizuální odlišnosti jednotlivých čísel, takže i s použitím pouhých 25 bodů dokážeme věrně replikovat jejich vzhled tak, aby jim každý porozuměl. Z dálky totiž několik těchto bodů poskládaných správně do řad rozpoznáme jako číslici.

Od sebe se poté odlišují kvalitou zobrazení, který závisí na počtu prvků, ze kterých se čísla skládají. Může jít o několik desítek, ale stejně tak o stovky.

Podobný princip teček používají například i LCD displeje pro Arduino.

Druhou variantou jsou segmentové displeje, které nepoužívají tečky, ale sestavu dlouhých čar.