

## **DRAK**

Pokud se drak dostane na sousední políčko vedle nepřátelského rytíře nebo čaroděje – a pokud rytíř nemá v tu chvíli v ruce Abaddon a čaroděj nějaké vhodné kouzlo – zahubí je a figury vypadávají ze hry.

Navíc je drak může zasáhnout i na dálku vrhnutím ohnivého blesku. Dračí blesk je odpalován úhlopříčně (přes rohy políček) a drak jím spálí každého, kdo stojí v této linii, ať je jakkoli daleko. V takovém případě není ani Abaddon rytíři nic platný. Při pohledu na pláněk ovšem poznáte, že tento nebezpečný blesk může drak používat jen na širších prostranstvích a nikoli v úzkých uličkách, které zaujímají jen šířku jednoho políčka.

Když se na sousedních políčkách setkají dva draci, svedou spolu souboj. Ten probíhá tak, že oba hráči hodí kostkou. Silnější je vždy ten, kterému padlo vyšší číslo. Ten, jemuž padlo méně, musí buď s drakem počkat 5 kol na místě, než ten druhý odejde, nebo po pět kol couvat, pokud silnější soupeř hodlá jít jeho směrem a on mu překáží v cestě. Pokud by se po pěti kolech opět nacházeli na sousedních políčkách, souboj pokračuje a házejí znovu.

Na některých místech plánu lesních cest najdete políčka označená různými značkami. To jsou místa překážek a trvale číhajících oblud (v odstavci „Vysvětlivky značek“ najdete jejich popis). Drak jako bytost nejsilnější projde přes všechny překážky tvořené obludami, duchy, zvířaty a lidmi. Neprojde však přes překážky přírodní (propasti, jezera, řeky, močály). Totéž platí o překážkách stavěných mu do cesty kouzelníkovými kouzly.

## **RYTÍŘ**

Rytíř si cestu klesá mečem (vlastním, Abaddon potřebuje pouze k zabití draka). Zdolává tak všechny překážky tvořené lidmi, obry a divokými zvířaty. U stálých nepřátel označených na plánu musí hráči padnout na kostce vyšší číslo, než je číslo uvedené ve vysvětlivkách. Když mu padne číslo nižší, rytíř živou překážku nezdolal, musí ustoupit a jít jinudy – tímto políčkem nemůže projít.

Když se na sousedních políčkách setkají dva rytíři, opět souboj rozhodne, kdo z nich je silnější (komu z hráčů padne vyšší číslo).

Pokud se na sousedících políčkách setká rytíř s čarodějem, může ho čaroděj ochromit nějakým kouzlem, jestliže má u sebe mocné písmeno. Pokud je čaroděj momentálně bez kouzla, bojuje s rytířem běžnou zbraní (mečem nebo dýkou) a v tom případě si musí oba hodit kostkou stejně jako při souboji dvou rytířů.

Na draka si rytíř nemůže troufnout do té chvíle, dokud nemá v ruce meč Abaddon. Bez Abaddonu se musí nepřátelskému drakovi vyhýbat, jinak ho drak zahubí. Aby zabil Abaddonem draka, musí rytíř s kouzelným mečem vstoupit na políčko sousedící s drakovým políčkem. Drak se mu samozřejmě snaží uniknout a tak je pro rytíře nutné zahnat ho do kouta a vyhnout se nebezpečí dálkového blesku.

Nepřekonatelné jsou pro rytíře překážky tvořené duchy, kouzelnými bytostmi a překážky přírodní (propasti, voda, močál apod.). Tudy může projít pouze s čarodějovou pomocí.

## **ČARODĚJ**

Čaroděj ovládá magickou moc písmen. Může si stvořit jakoukoliv věc, jejíž název začíná písmenem, které vlastní.

Pro začátek má tři vylosovaná písmena. Vymyšlená věc by se měla hodit do pohádky (nelze si tedy vymýšlet auto, raketu, mobil, letadlo). Může si přivolat pomůcku – předmět či zvíře (např. mlhu, ve které projde neviděn kolem nepřátel, na své protivníky může seslat Spánek, svázat je Lanem či Provazem, přes vodu si vytvořit Lávkou, Most, nebo přeplout na Lodi, může za sebou udělat Bažinu, takže nepřátelé ho nemohou pronásledovat, přivolá si Koně, na němž postupuje rychleji atd.). Fantazii se meze nekladou a právě při vymýšlení nejroztodivnějších pomůcek zažijete hodně legrace a napětí. Hráč však při čarování nesmí promarnit vhodnou příležitost a příliš dlouho se rozmýšlet nad tím, jakou pomůcku si zvolí. Doporučujeme toto rozhodování časově omezit podle věku a zkušenosti hráčů. Například je možno určit, že kouzlo se musí uplatnit do 10 sekund, jinak se musí

hrát bez něj a příští pokus má hráč až v příštím kole.

Pokud je písmeno proměněno ve věc, kterou můžete nést s sebou (Nůž, Provaz atd.) nebo jde s vámi sama (Kůň, Pes, Sova atd.), pak je v ní toto počáteční písmeno zakleto a můžete při další příležitosti věc nebo tvora proměnit v něco jiného, co začíná stejným písmenem. Pokud ovšem stvoříte něco pomíjivého (jako Kouř, Mlhu, Spánek, Strach, Déšť, Bouři, Mráz, Vítr, Díru atd.) musíte použité písmeno vrátit a zamíchat zpátky do balíčku abecedních kartiček na stole. Právě tak s sebou nemůžete nést věci neskladné, např. Most, Loď (po souši) apod. (Vůz jenom tehdy, když do něj zapřáhnete vhodné zvíře, přivolané písmenem z další kartičky). Tyto věci zůstávají na místě a po čtyřech kolech se rozplynou. Jejich písmeno tedy také vracíme do balíčku.

Svou zásobu písmen si však čaroděj může doplňovat v tajných lesních knihovnách. Jsou to políčka označená ABCD. Když vstoupí čaroděj na takovéto políčko, má právo znovu si z balíčku abecedy naslepo vytáhnout jednu kartičku s písmenem (připomínám, že kartičky stále zůstávají otočeny popsanou stranou dolů). Do stejné knihovny se smí čaroděj vrátit teprve tehdy, když se od ní vzdálil o 10 políček. Speciální kartičkou je ta, na níž je napsán háček (ˇ). Tu nelze samozřejmě použít samostatně, ale jen v kombinaci s vhodným písmenem (z C se tak stane Č, z R je Ř apod.).

Pomocí písmenových zaklínadel může čaroděj působit jak na stálé překážky a obludy trvale číhající na označených políčkách plánku, tak i na všechny tři figury každého protihráče. Může je zmrazit, uspat, omámit mlhou apod. Platí pravidlo, že každá vytvořená překážka trvá pět kol. To znamená, že začarovanou figurou se pětkrát, kdy přijde na jejího hráče řada, nesmí hýbat a hráč může táhnout jinou volnou figurou. Pokud čaroděj na cestě zbuduje kouzelným písmenem překážku – např. Díru, Močál, Oheň, Řeku, Křoví, postaví tam Lva, Tygra, Slona atd., je ji možno překonat kouzlem protivníkovy čaroděje (na Oheň pomocí svého V sešle Vodu nebo pomocí D přivolá Déšť, proti Mrazu pomůže Oheň, Kožich, Kabát, na Bažinu použije Sucho,

Mráz, přes Potok postaví Lávku atd.). Pokud vyčarovanou překážku tvoří zvíře nebo bytost, může ji v boji přemoci rytíř, když si oba hráči hodí kostkou a rytíři padne vyšší číslo. Všechny živé také snadno přemůže drak – ten ani nemusí házet, protože je jednoznačně nejsilnější. Lze ovšem také jít jinudy nebo si počkat pět kol, až překážka zmizí.

Písmenová kouzla čaroděj vždy sesílá na pole, které sousedí s tím, na němž právě stojí. Předměty, které čaroděj vyčaroval pro rytíře, mu může předat jen tehdy, když rytíř stojí na sousedním políčku vedle něj.

Písmena D, R, C se nesmí použít k přivolání dalšího draka, rytíře a čaroděje!

### **Urychlení pohybu:**

Pro urychlení pohybu (normální postup je vždy o jedno políčko rovně či úhlopříčně) si může čaroděj pomocí vhodného písmene vyčarovat pro sebe i pro rytíře jízdní zvíře – Koně, Osla, Mezka, Slona, Velblouda atd. Pak se může pohybovat při jednom tahu o 4 políčka – a to do té doby, dokud se jízdního zvířete nezabaví tím, že by ho proměnil v něco jiného, nebo pokud o něj protivníkovým zásahem nepřišel (například soupeřův Medvěd nám Koně sežere).

Největší rychlosti dosáhne v Sedmimílových Botách nebo na Létajícím Koberci – při každém tahu postoupí o 7 políček. Potřebuje k tomu ovšem začáteční písmena obou slov (tedy musí současně použít S a B nebo L a K).

Cestu si lze také zkrátit neprostupnými místy tím způsobem, že pomocí příslušného písmene si čaroděj přivolá Tunel, Chodbu, Díru, Uličku apod. A může se tak se svými druhy přesunout jinak neprůchodným prostorem na jinou nejbližší cestu.