

PRŮBĚH KOLA

1. Otoč kartu Události
2. Umístí karty Vylepšení (max. 2 Vylepšení pro jednoho draka)
3. Vyber útočícího draka
4. Hoď 1K6 na zásah
5. Vyhodnoť zásah a odplatu (odečti ODVAHU)
6. Odlož použité karty Vylepšení
7. Doplní si 1 kartu Vylepšení (v ruce můžeš mít max 4 Vylepšení)

Konec kola, pokračuj od bodu 1.

S00012628A

VYHODNOCENÍ BOJE

Sečti všechna drakova vylepšení k Boj. a Obr. a přičti bonus nebo odečti postih z karty UDÁLOSTI.

Hoď 1K6 na zásah a podívej se zda se drakovi útok podařil.

Bojovnost (Boj.) útočníka je větší nebo rovna Obratnosti (Obr.) bránícího se draka. Je zásah PLATNÝ a obránce si odečte 1 ODVAHU. Následuje odplata.

Boj. > Obr. = -1 ODVAHA

Boj. = Obr. = -1 ODVAHA

Boj. < Obr. = neúspěšný útok

S00012628A

HOD NA ZÁSAH

Hod 1k6

1 netrefils – vůdce letky (Drak 5) může oplatit útok. Ztráta použitých karet Vylepšení.

2-5 zásah baronova draka – Porovnej Boj. s Obr. a uděl poškození. Nezapomeň na odplatu. Pokud je drak s tímto číslem odehnaný postupuj jako bys hodil 6.

6 *Pravidlo šestky*

1) Kousanec Baronovi všichni Baronovi draci -1 ODVAHA.

2) Přesný zásah – zásah draka podle tvého výběru






Když hodíš 6

Draci neoplatí útok

Karty Vylepšení ti zůstávají do dalšího kola.

S00012628A

JAK TO NACHYSTAT

1. Karta Pupka + 4 skřetí draci
2. 4 draci Dračí Letky – nejlépe stejné rarity jako skřetí draci
3. Napočítám a zamíchám 21 karet Událostí.
4. Připravím si karty Vylepšení: **Kolik draků od jedné rarity je v Letce, tolik karet stejné rarity mohou mít od každého druhu vylepšení a zbytek do 6 kusů si doberu obvyčejnými kartami Vylepšení.**
5. Vylepšení 6x Výzbroj  6x Lektvar 
- 6x Manévry 
- 6x Schopnosti od jednoho z povolání
- Bojovník  nebo Hraničář 
6. Mám 6 karet Vylepšení od každého druhu. Celkem 24 karet Vylepšení, zamíchám a 4 karty si lížnu do ruky.
7. Na draky se zvláštní schopnosti si položím žeton, podle kterého poznám, zda schopnost už byla aktivována.
8. Karty draků vybavím počítadly ODVAHY (například kostkami).
9. Najdu šťastnou šestistěnnou kostku.
10. Pustím se do pronásledování Pupka.

S00012628A

RARITY KARET

SKŘETÍ KARTA – oranžový okraj a oranžové pole názvu nebo oranžový okraj a **pole názvu v barvách rarity** s těmito kartami hrdinové Dračí Letky nehrají.

OBYČEJNÁ KARTA – černý okraj a pole názvu bez výplně, většina karet ve hře.

NEOBYČEJNÁ KARTA – zelený okraj a zelené pole názvu karty, vyskytují se často.

VZÁCNÁ KARTA – modrý okraj a modré pole názvu karty, na tyto karty moc často nenarazíš.

LEGENDÁRNÍ KARTA – žlutý okraj a žluté pole názvu karty, na tyto karty narazíš opravdu málokdy.

POJIMENOVANÁ KARTA – rudý okraj a rudé pole názvu karty. Velmi vzácná karta, která je spíše sběratelská než herní. Pojmenování draci nebo předměty jsou tak silné, že mohou narušit herní mechanismus. Ale klidně si s nimi zahraj, Dračí Letka má být zábava a jednou za čas neuškodí cítit se jako neporazitelný hrdina.

S00012628A

HERNÍ PLÁN

S00012628A

Boj: Obr:

S00012628A

S00012628A