Kooperativní hra Luise Brueha o obraně podzemního doupěte

PŘÍŠEŘÍ

HRDINŮM VSTUP ZAKÁZÁN

BRUEH GAMES

MINDOK

Hrdinové, střežte se!

Příšeří*: *Hrdinům vstup zakázán *je asymetrická kooperativní hra o obraně podzemí, v níž se 1–4 hráči chopí klanů příšer a brání své těžce vydřené poklady před hordami „hrdinů“, kteří se vydali podzemí vyrabovat.*

Herní materiál

Dřevěné figurky příšer:

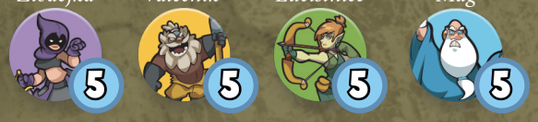
Žetony zdrojů:

Žetony pastí:

Žetony událostí:

Žetony zranění:

Žetony hrdinů:



Žetony portálů:

Žetony truhlic:

Žeton aktivního hráče:

Žeton 0. vlny:

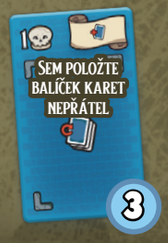
Karty kořisti:

+ 4 promo karty

Místnosti podzemí:

Dlaždice jsou pouze dekorativní.
Z hlediska pravidel 1 místnost = 1 políčko.

Deska nepřátel:



Karty nepřátel:

Akční karty:

Klanové karty:

Tiráž

Autor hry a ilustrace: Luís Brüeh
Pravidla: Richard Neale, Konstantine Kevorque

Autorovo poděkování zasluhují: Better Half Reviews, Evellyn Bruehmueller, Ferdinand Capitulo, Fernando Celso Jr., Garry Clarke, Josef Sallen, K. Takayasu, Richard Ham.

Copyright: ©2021 Luís Brüeh. Všechna práva vyhrazena.

BRUEH GAMES

Český překlad: Michal Stárek & MINDOK

Ojediněle se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na **info@mindok.cz** nebo zavolejte na (+420) **737 279 588**, my vám chybějící materiál ihned pošleme.

Výhradní distributor pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

mindok.cz
/hry.mindok
/hry.mindok

PŘÍPRAVA HRY

1

Podzemí (herní plán)

Na začátku hry si vyberte jeden ze scénářů v přiložené Knize podzemí a sestavte podzemí přesně dle vyobrazení. Nezapomeňte na truhlice a jiné žetony uvnitř místností – při pokládání truhlice vezměte libovolný žeton o dané hodnotě a nenahlížejte na jeho druhou stranu.

2

Karty kořisti

Zamíchejte všech 28 karet kořisti (lektvary, tvorové, vybavení a svitky) a utvořte balíček karet kořisti. Umístěte jej lícem dolů vedle podzemí a vyložte z něj horních 5 karet. Kdykoli někdo získá kartu z nabídky, ihned doplňte nabídku do 5 karet.

3

Truhlice

Všechny žetony truhlic, které jste nerozmístili na plán podzemí, položte na stůl stranou s číslem vzhůru a zamíchejte. Máte-li během hry umístit truhlici, vezměte náhodně 1 žeton dané hodnoty, neotáčejte a položte.

4

Karty nepřátel

Zamíchejte dohromady 16 karet hrdinů (válečníci, zlodějky, mágové a lučištnice) a scénářové karty dle vybraného scénáře. Vzniklý balíček prozatím položte na stůl lícem dolů.

5

Zásoba

Zbývající žetony položte na hromádku na stůl na dosah všem hráčům. Toto je obecná zásoba. Pokaždé když je žeton vyřazen z podzemí, vrací se do zásoby.

6 **Počínaje nejmladším hráčem a dále ve směru hodinových ručiček si každý hráč zvolí, za který klan příšer bude hrát. Vezme si odpovídající balíček akčních karet, klanovou kartu a figurky příšer.**

6.1 Speciální schopnost — Každý klan má svou speciální schopnost. Tu můžete vyhodnotit, kdykoli máte alespoň 1 příšeru v podzemí a provádíte symbol aktivace .

6.2 Startovní příšery — Na začátku hry rozmístěte své příšery v počtu symbolů uvedených dole na kartě do místností typu uvedeného na kartě. Zpravidla máte na výběr mezi více místnostmi daného typu - své příšery můžete rozmístit v libovolné kombinaci mezi nimi.

6.3 Doupě — Zbylé neumístěné příšery si postavte vedle své klanové karty, kde budou tvořit vaše **doupě**. Kdykoli umísťujete do podzemí novou příšeru, vezměte ji ze svého doupěte, a kdykoli příšera opouští podzemí, vrací se do vašeho doupěte.

6.4 Vlastnosti klanu — První číslo zleva udává celkový počet příšer klanu (tj. figurek ve hře), druhé číslo je počet zranění, po němž musí příšera opustit podzemí, a třetí číslo udává počet akčních karet vašeho klanu.

6.5 Akční karty — Zamíchejte všechny akční karty se symbolem svitku vašeho klanu a balíček položte lícem dolů vedle své klanové karty. Poté si doberte horních 5 karet do ruky.

7

Vyberte si úroveň obtížnosti:

Na začátku hry si vyberte, jak složitou partii budete hrát. Kterýkoli scénář můžete zkusit na kteroukoli obtížnost. Vyberte si desku nepřátel dle zvolené obtížnosti a položte na ni balíček karet nepřátel. Na konci tahu každého hráče z balíčku odhalíte a vyhodnotíte tolik karet, kolik udává deska (a dle aktuální vlny vpádu hrdinů).

Rodinný mód: *Pro rodiny a občasné hráče či k naučení této hry.*	**Výzva:** *Pro sólohráče a zkušené deskovkáře.*	**Krutopřísný mód:** *Pro zavilé a sveřepé pařany.*
1. vlna: 1 karta / tah	**1. vlna:** 2 karty / tah	**1. vlna:** 2 karty / tah
2. vlna: 2 karty / tah	**2. vlna:** 2 karty / tah	**2. vlna:** 3 karty / tah

8 **Hráč s nejméně početným klanem si vezme žeton aktivního hráče a bude začínat.**

Klany příšer

Každý klan začíná s vlastním balíčkem akčních karet, které odrážejí jejich roli: **Hrdinobijec, Obránce** nebo **Týmový hráč**. V průběhu hry budete do balíčku získávat nové karty, které mohou vaši roli posunout, a to je přece super! Každý klan se hraje trochu jinak a zkoušet si tentýž scénář s novou kombinací klanů je součástí zábavy ze hry.

Hrdinobijec: Mají hodně útočných karet, takže mohou za jeden tah zneškodnit velký počet hrdinů.

Drak

Hrdiny je nejlepší řádně propéct.

Schopnost: Odstranění všech žetonů zranění svého draka.

Rada do hry: Zbraně jsou vám k ničemu. Zaměřte se na lektvary a svitky s akcí „útok“.

Ještěráci

O svobodu je třeba bojovat.

Schopnost: Útok na dálku kterýmkoli ještěrákem.

Rada do hry: Pro vás je nejlepší zaútočit a zmizet. Zaměřte se na kořist poskytující pohyb a útok.

Gnolové

Uprostřed chaosu číhá příležitost.

Schopnost: Útok na blízko kterýmkoli gnolem.

Rada do hry: Noste s sebou zlaťáky, abyste mohli kdekoli nasazovat nové gnoly.

Obránce: Můžete do podzemí snadno nasazovat spoustu příšer. Díky tomu můžete dobře chránit truhlice i příšery jiných klanů.

Slizouni

O ty hrdiny se rozdělíme!

Schopnost: Dobrání akční karty ze svého balíčku do ruky.

Rada do hry: Zaměřujte se na karty kořisti s akcí „aktivace“, abyste schopnost využili.

Kostlivci

Děste se nemrtvých!

Schopnost: Položení kosti ze zásoby do podzemí.

Rada do hry: Ze začátku se snažte získat jako kořist tvory a více akcí „pohyb“.

Krysáci

Je nás mnoho!

Schopnost: Nasazení krysáka do místnosti s jiným krysákem.

Rada do hry: Zaměřte se na zbraně. Sekery a meče jsou vaše esa.

Týmový hráč: Máte na kartách hodně aktivací i pohybu, díky čemuž můžete rychle získávat karty kořisti či pomoci ke kořisti spoluhráčům.

Raraši

Pokud jste dost chytří, nic vás nevystraší.

Schopnost: Pohyb jedním rarachem.

Rada do hry: Pokládejte co nejvíce pastí! Snažte se získávat kořist s pastmi, útoky a nasazováním.

Duchové

Budududeme příšerám pomáhat!

Schopnost: Pohyb jedním duchem skrz chodbu či skrz zeď.

Rada do hry: Pomocí své schopnosti přenášejte zdroje, aby mohli ostatní získávat kořist.

Čarodějnice

Skutečnou magií je představivost.

Schopnost: Položení hotového portálu do místnosti s čarodějnicí.

Rada do hry: Co nejrychleji vytvářejte portály. Tím budou všechny příšery pohyblivější.

Přehled hry

Příšeří: Hrdinům vstup zakázán je kooperativní scénářová hra o obraně podzemí. Každý hráč se v ní chopí klanu příšer a budou společně bránit své poklady před takzvanými „hrdiny“ narušujícími jejich podzemní domov. Hráči se střídají na tazích po směru hodinových ručiček – každý tah probíhá ve sledu přesně daných fází, včetně vpádu hrdinů, kteří ve hře představují „klaďasy“, vaše společné nepřátele. Pokud se hrdinům podaří otevřít vaši truhlici o hodnotě 4, stojící v Pokladnici, prohráli jste. Pokud dokážete dvakrát projít celý balíček karet nepřátel, aniž by byla tato truhlice vyrabována, GRATULUJEME, společně jste vyhráli!

Doupě

Dob. balíček

Herní oblast

Odh. hromádka

Průběh tahu

Ve svém tahu proveďte v následujícím pořadí těchto 5 kroků:
1) Hraní karet z ruky, 2) případná obnova nabídky kořisti, 3) odhození a dobrání karet, 4) vpád hrdinů, 5) konec tahu.

1

Hraní karet z ruky: Karty hrajete jednu po druhé. Vyložte libovolnou kartu na stůl do své herní oblasti a vyhodnoťte symboly akcí na ní. Symboly na kartě můžete vyhodnotit v libovolném pořadí, každý z nich libovolnou **svou** příšerou. Máte-li si dobrat kartu a váš dobírací balíček je prázdný, zamíchejte svou **odhazovací hromádku** (bez karet v herní oblasti!) a utvořte nový balíček.

2

Obnova nabídky kořisti: Pokud chcete, můžete odhodit libovolnou kartu z ruky a vyměnit 1 či více karet kořisti z nabídky za nové. Karty, které obnovujete, dejte dospod balíčku kořisti a odhalte svrchu nové karty, aby jich v nabídce bylo opět 5. Tento krok můžete provést i opakovaně, pokud pokaždé odhodíte další kartu z ruky.

3

Odhození a dobrání karet: Zahrané karty ze své oblasti přesuňte do své odhazovací hromádky. Máte-li v ruce méně než 5 karet, doberte si ze svého dobíracího balíčku tolik karet, abyste opět měli v ruce 5. Máte-li si dobrat kartu a váš dobírací balíček je prázdný, zamíchejte veškeré karty v odhazovací hromádce (včetně těch právě odhozených) a doberte si do 5 karet.

4

Vpád hrdinů: Dle zvolené obtížnosti partie a vlny vpádu, již právě hrajete, musíte nyní jednu po druhé odhalit 1–3 karty svrchu balíčku karet nepřátel a každou z nich vyhodnotit. Pokud v balíčku nepřátel nezbývají žádné karty a balíček jste prošli poprvé, zamíchejte všechny karty nepřátel, otočte desku nepřátel a začněte hrát druhou vlnu vpádu. Pokud jste balíček prošli podruhé, zcela vyhodnotili všechny karty a hrdinové dosud neotevřeli vaši truhlici o hodnotě 4, GRATULUJEME, společně jste vyhráli hru. Pokud však v jakémkoli okamžiku hrdinové otevřou truhlici o hodnotě 4, okamžitě prohráváte.

5

Konec tahu: Váš tah končí. Pokud vpádem hrdinů neskončila hra (dle podmínek vítězství či prohry v předchozím bodě), předejte žeton aktivního hráče svému sousedovi po levici. Hra pokračuje jeho tahem.

(Můžete použít libovolnou stranu žetonu aktivního hráče, nemá žádný efekt na průběh hry.)

***Pozor**: Vpádu hrdinů musíte čelit na konci tahu KAŽDÉHO hráče. Ve hře 4 hráčů vás tedy mezi dvěma vašimi tahy čekají 4 vpády (na konci vašeho tahu a 3 tahů spoluhráčů).*

Akce akčních karet

Není-li uvedeno jinak, akce karty vyhodnocujete postupně v libovolném pořadí. Akce jedné karty můžete libovolně rozdělit mezi své příšery (každou akci vyjma „hejno“ však provádí jen jedna příšera). Můžete se také rozhodnout některé akce vůbec neprovést. Ukládá-li vám akce umístění žetonu a žádný žeton tohoto typu v zásobě nezbývá, akci provést nemůžete. Každá akce má svůj jedinečný symbol, jejichž vysvětlení najdete níže:

Dobrání:
Doberte si 1 kartu ze svého dobíracího balíčku a vezměte si ji do ruky. Můžete ji zahrát ještě v tomtéž tahu.

Aktivace:
Pomocí této akce můžete provádět různé činnosti označené tímto symbolem. Např.: speciální schopnost vašeho klanu (na klanové kartě), akce místnosti, v níž stojí vaše příšera, či zhotovení portálu.

Pohyb:
Přesuňte jednu ze svých příšer do sousední místnosti propojené chodbou či portálem s místností, v níž stála. Při pohybu s sebou může vzít JEDEN žeton zdroje či pasti.

Útok na blízko:
Udělte 1 zranění hrdinovi v téže místnosti jako vaše příšera. Utržil-li hrdina maximum zranění, odstraňte ho z podzemí.

Útok na dálku:
Udělte 1 zranění hrdinovi v místnosti sousedící **chodbou** s místností, v níž stojí vaše příšera. Utržil-li hrdina maximum zranění, odstraňte ho z podzemí.

Vytvoření zdroje:
Vezměte ze zásoby 1 žeton uvedeného zdroje a položte jej do místnosti, v níž stojí vaše příšera.

Obrana:
Útočí-li hrdina v místnosti, kde stojí vaše příšera, můžete tuto kartu ihned zahrát z ruky (i mimo svůj tah) a snížit o 1 zranění, které hrdina udělí.

Past:
Vezměte ze zásoby 1 žeton pasti a položte jej do místnosti, v níž stojí vaše příšera.

Portál:
Umístěte ze zásoby 1 žeton portálu zelenou stranou vzhůru (tedy jako „hotový“) do místnosti, v níž stojí vaše příšera.

Léčka:
Nasaďte uvedený počet svých příšer z doupěte do místností uvedeného typu, v libovolné kombinaci. V případě výše můžete rozdělit celkem až 3 nové příšery mezi Stoku a Chovnou stanici.

Příšerné dilema:
Jsou-li symboly na kartě odděleny lomítkem, musíte si vybrat, zda provedete pouze levou skupinu, nebo pouze pravou. V tomto případě buď 2 útoky na blízko, nebo pohyb.

Podmíněná akce:
Provedete-li akci vlevo před šipkou, můžete provést akci vpravo za šipkou. V tomto případě, odhodíte-li zlaťák z místnosti, kde stojí vaše příšera, můžete do téže místnosti nasadit 3 své nové příšery.

Hejno:
Všechny **vaše** příšery v jedné libovolné místnosti mohou provést vyobrazenou akci. V tomto případě mohou všechny vaše příšery v jedné místnosti provést 1 akci pohyb.

Posily:
Podívejte se na horní 3 karty svého dobíracího balíčku. Vezměte si do ruky ty, které obsahují vyobrazenou akci, ostatní odhoďte. V tomto případě: vezměte si do ruky všechny karty poskytující akci útok na blízko (i když karta současně poskytuje akce jiné), ostatní dobrané karty odhoďte.

Portály

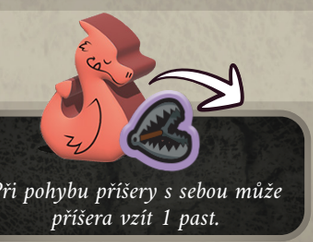
Při přípravě většiny scénářů položíte do podzemí 1 nebo více žetonů nehotového portálu. Stojí-li vaše příšera v místnosti s tímto žetonem, můžete pomocí jedné aktivace žeton otočit na stranu „hotového“ portálu. Všechny místnosti obsahující žeton hotového portálu jsou **pouze pro účely pohybu příšer** považovány za **sousedící**. Neplatí však jako sousedící např. pro útok na dálku. Hrdinové neumějí chodit skrz portály a ani nijak jinak si jich nevšímají (není-li uvedeno jinak). V každé místnosti může ležet nejvýše jeden žeton portálu.

Pomocí akce aktivace můžete tento portál dohotovit.

Za 1 akci pohyb se může příšera přesunout skrz chodbu či skrz dvojici hotových portálů.

Pasti

Pasti tvoří první linii obrany podzemí před hrdiny. Můžete je získat z místnosti Dílna či pomocí speciálních karet. Příšery pak mohou pasti přesouvat při pohybu z místnosti do místnosti, stejně jako zdroje. Když se hrdina objeví v místnosti s pastí (ať už do ní vběhl či byl do ní nasazen), utrží 1 zranění – poté past odhoďte.



Při pohybu příšery s sebou může příšera vzít 1 past.

Když do místnosti vstoupí hrdina, utrží 1 zranění a past odstraňte.

MÍSTNOSTI PODZEMÍ

Každá místnost má svůj účel. Většina z nich poskytuje jistou speciální akci, kterou můžete provést, pokud v dané místnosti máte svou příšeru a provedete akci aktivace .

Pokladnice: Umístěte sem 1 zlaťák ze zásoby.

Knihovna: Umístěte sem 1 knihu ze zásoby.

Stoka: Umístěte sem 1 žábu ze zásoby.

Hřbitov: Umístěte sem 1 kost ze zásoby.

Dílna: Umístěte sem 1 past ze zásoby.

V některých místnostech můžete získat kořist! V dané místnosti však musí ležet požadovaný žeton zdroje, tak nezapomeňte zařídit, ať ho tam někdo donese! Proveďte akci aktivace , odhoďte požadovaný žeton zdroje z téže místnosti, vyberte si 1 kartu uvedeného typu z nabídky karet kořisti a položte ji na svou odhazovací hromádku. Až budete příště míchat tuto hromádku a tvořit si z ní nový dobírací balíček, vaše nová karta kořisti bude jeho součástí. Obecnou nabídku karet kořisti ihned doplňte opět do 5 karet.

Kovárna: Odhoďte odsud 1 zlaťák a vezměte si kartu zbraně z nabídky kořisti.

Chovná stanice: Odhoďte odsud 1 kost a vezměte si kartu tvora z nabídky kořisti.

Mastičkárna: Odhoďte odsud 1 žábu a vezměte si kartu lektvaru z nabídky kořisti.

Studovna: Odhoďte odsud 1 knihu a vezměte si kartu svitku z nabídky kořisti.

*Příklad: Chcete-li získat pavouka, musíte nejprve sehnat kost. To lze třeba takto: 1) Dojít jednou svou příšerou na Hřbitov, 2) provést na něm akci **aktivace** a pomocí efektu místnosti na Hřbitov umístit kost, 3) pomocí akce pohyb přemístit svou příšeru i kost do Chovné stanice, 4) provést **aktivaci** Chovné stanice, odhodit kost, vzít si z nabídky kořisti kartu pavouka a položit ji na svou odkládací hromádku akčních karet. Na závěr doplňte nabídku kořisti na pět karet.*

Rada do hry: Máte-li „přebývající" akce aktivace, klidně jimi vygenerujte zdroje, které necháte ležet v místnosti. Příšery jiného klanu je mohou vzít a získat za ně kořist. Je to přece kooperativní hra!

Speciální místnost: Katakomby

Jednou za tah v kterékoli fázi tahu můžete pokoušet štěstěnu a uvrhnout hrdinu do Katakomb! K provedení této akce NENÍ třeba, abyste měli v Katakombách příšeru – nepotřebujete ani provést aktivaci. Akce se provádí takto: nejprve odhalte 1 kartu shora balíčku nepřátel a položte ji mezi odhozené karty. Je-li to scénářová karta, nevyhodnocujte ji. Je-li to karta hrdiny, vezměte ze zásoby 1 žeton patřičného hrdiny a položte jej do Katakomb unavenou stranou vzhůru (provede pouze svou speciální schopnost při nasazení). Poté si doberte ze svého dobíracího balíčku 3 karty do ruky.

Pozor! Za normálních okolností parta unavených hrdinů jen leží v Katakombách a nijak neškodí. Tímto pokoušením štěstěny však riskujete dvě věci: 1) pokud při akci Katakomb odhalíte kartu mága, jeho speciální schopnost je povzbudit všechny v cele, čímž se z vězňů stane útočící skupina – tu vyhodnoťte ihned, a 2) může být nebezpečné hrdiny nechat trčet v podzemí (viz nasazování hrdiny, jehož žeton již není v zásobě, na str. 10).

Příklad: hráč za krysáky nemá na začátku tahu žádné příšery v podzemí a v ruce žádnou kartu s akcí nasazení, rozhodne se proto pokoušet štěstěnu a uvrhnout hrdinu do Katakomb, aby si mohl dobrat karty. 1) Odhalí horní kartu balíčku nepřátel – ach ne, je to mág! 2) dobere si 3 karty do ruky a jedna z nich má nasazení! 3) ale bohužel mág povzbudil všechny hrdiny v Katakombách, takže než může hráč za krysáky své karty využít, musí kompletně vyhodnotit všechny povzbuzené hrdiny...
3.1) všechny žetony hrdinů v Katakombách otočte na aktivní stranu. 3.2) Jeden z hrdinů otevře truhlici, což ho unaví. 3.3) v místnosti nejsou monstra, žádné další truhlice ani pasti, takže zbylí 3 hrdinové vyrazí na zteč směrem k Pokladnici. To je hned sousední místnost, je také nehlídaná a čeká v ní unavená lučištnice. 3.3) unavená lučištnice je povzbuzena příchodem hrdinů, otočte ji na aktivní stranu. 3.4) Tito 4 hrdinové nyní mohou otevřít truhlici s hodnotou 4, což znamená okamžitý konec hry a prohru příšer (tedy prohru hráčů)!

Speciální místnost: Laboratoř

Kroky navíc při přípravě hry: Je-li v podzemí dle zvoleného scénáře místnost Laboratoř, vyberte jeden klan příšer, který se nezúčastní partie, a jeho 10 akčních karet zamíchejte do balíčku karet kořisti.

Když aktivujete místnost Laboratoř, odhalte jednu kartu z balíčku nepřátel a je-li to hrdina, uvrhněte jej unaveného do Katakomb (viz vyhodnocování místnosti Katakomby výše). Poté si vezměte do své odhazovací hromádky jednu kartu nepoužitého klanu z nabídky kořisti. Tyto karty můžete hrát, i když hrajete za jiný klan – prostě vyhodnotíte všechny symboly jako akce svých příšer.

Příklad: chcete-li získat kartu dračího klanu, musíte se vydat do Laboratoře, provést její aktivaci a uvrhnout hrdinu do Katakomb, a poté přidáte tuto kartu do své odhazovací hromádky. Byl-li do Katakomb, uvrhnut mág, všichni hrdinové v Katakombách se stanou aktivními jako obvykle.

Speciální místnost: Architektův ateliér

Kroky navíc při přípravě hry: Je-li v podzemí přítomen Architektův ateliér, zamíchejte všechny nepoužité destičky místností, položte je jako dobírací balíček lícem dolů (tzv. Architektův balíček) a vyložte lícem vzhůru horní 3 z nich.

Když provádíte aktivaci Architektova ateliéru, odhoďte z ateliéru 1–3 zlaťáky a vezměte si ze zásoby žeton truhlice o stejné hodnotě (1–3). Musíte si vybrat hodnotu truhlice, která v zásobě truhlic ještě zbývá, a odhodit patřičný počet zlaťáků, jinak novou místnost postavit nesmíte! Poté si vezměte si jednu z odhalených destiček místností a položte ji libovolně otočenou na kterékoli místo podzemí – jediná podmínka je, aby se z ní po chodbách dalo dojít do Pokladnice. Na tuto novou místnost položte žeton truhlice, který jste právě „zaplatili“. Poté doplňte nabídku vyložených destiček místností opět na tři (zbývají-li místnosti v dobíracím sloupečku).

Příklad: Hráč za krysáky chce postavit Dílnu, která leží v nabídce místností. Vyrobí si zlaťák v Pokladnici a po jedné je donese do Architektova ateliéru.

1) Když aktivuje Ateliér, může si vybrat, kolik odhodí zlaťáků, dle hodnot truhlic v zásobě. Rozhodne se odhodit dvě a díky tomu umístit truhlici o hodnotě 2, což představuje silnější „brzdu“ pro hrdiny.

2) Nyní si musí hráč za krysáky vybrat, kam novou Dílnu umístí. Musí z ní vést nepřerušená chodba až do Pokladnice.

V tuto chvíli je potřeba se dobře rozhodnout! Chcete pokud možno postavit podzemí, v němž bude snadné přesouvat zdroje a získávat karty kořisty, ale současně takové, kde bude pro hrdiny obtížné dostat se do vaší Pokladnice!

3) Hráč za krysáky se novou místnost rozhodl položit úplně napravo a natočit ji tak, aby další chodba z ní vedla dolů. Zkontroluje, že z nové místnosti je možné se chodbami dostat do Pokladnice, a na závěr vyloží lícem vzhůru novou destičku místnosti do nabídky.

Vpád hrdinů

Jakmile dokončíte fázi **odhození a dobrání karet**, musíte odhalit z balíčku karet nepřátel tolik karet, kolik určuje deska nepřátel (v závislosti na zvolené obtížnosti a aktuální vlně útoku, jak již bylo uvedeno). Je-li balíček poprvé vyčerpaný, zamíchejte odhazovací hromádku karet nepřátel, otočte desku nepřátel a pusťte se do druhé vlny vpádu. Pokud jste prošli balíček podruhé, vyhodnotili i poslední kartu a hrdinům se nepodařilo otevřít vaši truhlici s hodnotou 4, VYHRÁLI JSTE!

Rodinný mód:
1. vlna: odhalte 1 kartu
2. vlna: odhalte 2 karty

Výzva:
1. vlna: odhalte 2 karty
2. vlna: odhalte 2 karty

Krutopřísný mód:
1. vlna: odhalte 2 karty
2. vlna: odhalte 3 karty

Příklad: Hrajete krutopřísnou obtížnost, 1. vlnu vpádu. Po každém tahu hráče odhalíte a vyhodnotíte 2 karty nepřátel. Jakmile takto projdete celý balíček, znovu jej zamícháte, otočíte desku nepřátel a začnete po každém tahu vyhodnocovat 3 karty nepřátel.

Vyhodnocení karty nepřátel

Karty nepřátel vyhodnocujete jednu po druhé, dříve než otočíte další kartu z balíčku. Vyskytne-li se v podzemí více žetonů aktivních hrdinů, pořadí vyhodnocení jednotlivých hrdinů je na vaší volbě. Karta je vyhodnocena, když v podzemí zbývají pouze unavení hrdinové.
Pro stručnost píšeme „povzbuďte/unavte hrdinu“ namísto „otočte žeton hrdiny na aktivní/unavenou stranu“.
POZOR: Zbavujte se hrdinů! Máte-li do podzemí umístit hrdinu, jehož žeton není v zásobě, namísto toho musíte povzbudit všechny hrdiny tohoto druhu v podzemí a také všechny hrdiny, kteří s nimi sdílejí místnost (včetně hrdinů v Katakombách)!

1 Můžete odhalit dva typy karet nepřátel:

Karta hrdiny: Musíte ze zásoby nasadit po 1 hrdinovi daného druhu do dvou různých místností typu uvedeného na kartě.

Scénářová karta: Vyhodnocení této karty se řídí zvláštními pravidly daného scénáře. Více se dočtete v Knize podzemí.

Odhozené karty nepřátel jsou veřejná informace. Můžete je procházet či třídit do sloupečků dle typu (pro lepší odhad pravděpodobnosti příštích karet).
Zde je seznam symbolů typu místností a jména místností, které danému typu odpovídají – stejný symbol najdete v rohu destičky místnosti:

Klenot: Pokladnice

Meče: Kovárna a Dílna

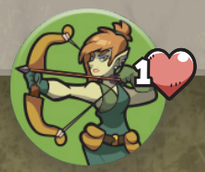
Klobouky: Knihovna a Mastičkárna

Mystické oko: Hřbitov a Studovna

Zkřížené hnáty: Stoka a Chovná stanice

Speciální místnosti: Katakomby, Laboratoř, Architektův ateliér

2 Pozdrav: Hned po nasazení provede hrdina svou **speciální schopnost**:



Lučištnice: Útok na dálku, kterým udělí 1 zranění příšeře v chodbou sousedící místnosti. Míří vždy směrem k Pokladnici.

Válečník: Odhoďte až 2 zdroje z místnosti, kam byl nasazen.

Zlodějka: Odhoďte 1 past z místnosti, kam byla nasazena.

Mág: Byl-li nasazen do Katakomb, povzbudí všechny hrdiny v nich (včetně sebe), čímž je osvobodí!

Po vyhodnocení speciální schopnosti se už všichni hrdinové řídí stejnými pravidly, bez ohledu na druh.
Není-li uvedeno jinak, mají hrdinové pouze 1 „život“ a jsou vyřazeni z podzemí, jakmile utrpí 1 zranění.

3 **Kontrola místnosti:** Jsou-li v místnosti pasti, odhazujte žetony pastí jeden po druhém. Při každém odhození utrpí jeden hrdina 1 zranění (čímž může být vyřazen z podzemí). Byli-li válečník, zlodějka či lučištnice nasazeni do Katakomb, unavte je. Je-li po vyhodnocení tohoto kroku hrdina stále aktivní, pokračujte krokem 4.

4 **Povzbuzení:** Ocitl-li se aktivní hrdina v místnosti s unavenými hrdiny (ať už do ní byl nasazen, či vběhl) a nebyl vyřazen pastí, VŠECHNY hrdiny v místnosti povzbuďte (tj. otočte na aktivní stranu). Všechny je musíte v tomto tahu vyhodnotit (včetně toho, kdo je povzbudil), počínaje krokem 5.

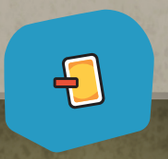
Když hrdina zaútočí, otevře truhlici nebo čeká na posily, otočte jej na stranu „unavený“.

Když je hrdina nasazen nebo vběhne do místnosti a nezabije ho past, povzbudí VŠECHNY unavené hrdiny v dané místnosti. Vyvarujte se větších skupin hrdinů!

5 **Útok:** Je-li v téže místnosti alespoň 1 příšera, unavte hrdinu a jedna libovolná příšera utrpí 1 zranění. Má-li hráč za daný klan příšer v ruce kartu se symbolem obrana, může ji zahrát a zranění odvrátit. Utrpěla-li příšera maximum možných zranění, odstraňte ji z podzemí a přesuňte do **doupěte** patřičného hráče. Může-li utrpět více zranění než jedno, položte k ní žetony zranění, abyste si pamatovali, kolik již utrpěla. (*Hráč za draka má jedinou figurku a může si udržovat přehled o žetonech zranění před sebou na stole, aby je nemusel přemisťovat po podzemí spolu s drakem.*)

6 **Rabování**: Nejsou-li v místnosti žádné příšery, je v ní truhlice a počet aktivních hrdinů je vyšší nebo roven hodnotě truhlice, unavte tolik hrdinů, kolik odpovídá hodnotě truhlice. Právě truhlici vyrabovali! Otočte žeton truhlice na druhou stranu a vyhodnoťte efekt truhlice dle symbolu. Poté žeton truhlice odhoďte do zásoby mimo podzemí.

Kořist: Odhoďte z této místnosti 1 žeton zdroje.



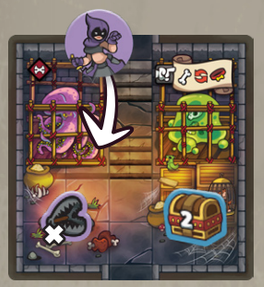
Kletba: Každý hráč musí odhodit z ruky 1 kartu dle své volby.

Uzdravení: Povzbuďte všechny hrdiny v této místnosti.

Vězeň: Odhalte kartu nepřátel a pošlete daného hrdinu do Katakomb.

Porážka: Prohráváte hru! (Pouze na truhlici o hodnotě 4.)

7 **Čekání na posily:** Nejsou-li v místnosti žádné příšery, je v ní truhlice a počet aktivních hrdinů v místnosti je menší než hodnota truhlice, všechny hrdiny v této místnosti unavte. Počkají zde na posily.



Příklad: Zlodějka je nasazena do Chovatelské stanice. Provede: 2) Pozdrav – pomocí své speciální schopnosti odstraní 1 žeton pasti. 7) Čekání na posily – při pohledu na truhlici, kterou lze otevřít jen ve dvou, se unaví a čeká.

Později je do téže místnosti nasazen mág. Ten 3) povzbudí unavenou zlodějku, čímž jsou v místnosti dva aktivní hrdinové, což 6) stačí k vyrabování truhlice o hodnotě 2. Při rabování unavte oba hrdiny, otočte žeton truhlice, vyhodnoťte efekt na druhé straně a truhlici odhoďte do zásoby.

8 **Zteč:** Nejsou-li v místnosti příšery ani truhlice, všichni **aktivní** hrdinové se **SOUČASNĚ** přesunou chodbou do sousední místnosti blíže k Pokladnici. Je-li takových místností více, můžete si vybrat, kudy poběží (případně i skupinu hrdinů rozdělit). **V této nové místnosti znovu vyhodnoťte každého aktivního hrdinu počínaje krokem 3, dokud se nestane něco, co ho vyřadí či unaví (nebo hra neskončí vaší prohrou).**

Jakmile jste vyhodnotili všechny odhalené karty nepřátel a všichni hrdinové v podzemí jsou unaveni, váš tah končí. Byla-li to poslední karta nepřátel ve 2. vlně vpádu, VYHRÁLI JSTE! V opačném případě předejte žeton aktivního hráče sousedovi po levici, hra pokračuje jeho tahem.

Příklad tahu hráče

Tento příklad popisuje jeden kompletní tah za krysáky.

Karty v ruce na začátku tahu

Dobrané karty díky Katakombám

***Fáze 1*: Hraní karet z ruky**

1) Na začátku tahu se hráč za krysáky rozhodne pokoušet štěstěnu a poslat hrdinu do Katakomb, aby si mohl dobrat 3 karty navíc. Z balíčku nepřátel otočil kartu válečníka, ten tedy v celách místo pozdravu zničí dva zdroje (žádné tam nebyly) a pak se unaví.
1.1) Hráč si díky tomu dobere další 3 karty a drží v ruce 8 karet.

2) Zahraje tuto kartu. Dává mu na výběr dvě skupiny akcí rozdělených lomítkem „/“ (pohyb hejna, nebo útok na blízko). Vybere si hejno a všechny své příšery v Pokladnici může přesunout do sousedících místností.
2.1) dva krysáci se přesunou do Stoky a 2.2) jeden do Dílny.

3.1) Hráč za krysáky hraje svou druhou kartu. I tato dává na výběr dvě skupiny akcí. Hráč si vybere dvě aktivace. Jako první aktivuje Stoku, čímž do místnosti Stoka umístí žábu.

3.2) Druhou aktivaci využije v Dílně, kam umístí past. Oba žetony vzal ze zásoby.

4) Následně hraje třetí kartu. Je to karta stejného druhu jako předchozí a ze dvou poskytnutých možností akcí si opět vybere levou stranu – dvě aktivace. Obě využije k aktivaci místnosti Dílna, takže získá 2 další pasti, jejichž žetony vezme ze zásoby a položí do Dílny.

5) Po zahrání čtvrté karty si hráč za krysáky vybral pohyb v hejnu. Přesune dva krysáky ze Stoky do Mastičkárny. S sebou vezmou žeton žáby.

6) Poté hraje svou pátou kartu, vybere si akci pohyb a přesune jednoho svého krysáka z Dílny do Chovatelské stanice. Ten s sebou vezme 1 žeton pasti.
Pamatujte: *Každá příšera s sebou může při pohybu z místnosti do místnosti vzít JEN JEDEN žeton zdroje či pasti.*

7) Zahraje šestou kartu, vybere si akci útok na blízko v hejnu a může provést 1 útok každou příšerou v Mastičkárně. Oba krysáci tedy udělí po 1 zranění oběma hrdinům, což hrdiny vyřadí z podzemí.

8.1) Hráč za krysáky hraje sedmou kartu a vybere si dvě aktivace. Za první aktivuje místnost Mastičkárna – z místnosti odhodí žábu a získá z nabídky kořisti kartu typu lektvar. Tu si položí na svou odhazovací hromádku. 8.2) Druhou akci aktivace použije na speciální schopnost svého klanu a umístí nového krysáka ze svého doupěte do místnosti s krysákem.

9) Zahraje z ruky i poslední kartu, vybere si akci útok na blízko a odstraní hrdinu z Chovatelské stanice. ***Pamatujte***: *i když to náš hráč za krysáky udělal, nejste povinni ve svém tahu zahrát VŠECHNY karty z ruky. Někdy může být výhodné si některé karty nechat na později.*

Fáze 2: Obnova nabídky kořisti

Kdyby měl hráč za krysáky v této fázi v ruce ještě nepoužité karty, mohl by se rozhodnout jednu nebo více z nich odhodit a za každé odhození obnovit některé karty z nabídky kořisti (tj. dát pod balíček a vyložit nové). Žádné karty v ruce však nemá, proto tento krok přeskočí.

Fáze 3: Odhození a dobrání karet

10) Všech 8 karet, které hráč během tahu zahrál, nyní přesune na svou odhazovací hromádku. Poté si dobere nové karty ze svého dobíracího balíčku tak, aby měl v ruce 5 karet.

Fáze 4: Vpád hrdinů

Tento příklad popisuje Fázi 4 tahu (vpád hrdinů) hráče za krysáky. Hraje krutopřísný mód a probíhá 2. vlna vpádu, takže vyhodnocuje 3 karty nepřátel.

11) První odhalená karta značí, že je třeba nasadit po 1 zlodějce do dvou místností se symbolem mečů – tedy do Kovárny a do Dílny.

11.1) Zlodějka v Kovárně zaútočí na draka, což ji unaví. Drak dostává jeden žeton zranění, protože však je vyřazen až s 5 žetony zranění, zatím zůstává stát v podzemí.

11.2) Zlodějka v Dílně pomocí své speciální schopnosti zneškodní 1 past z místnosti, kam byla nasazena, ale poté utrpí 1 zranění od druhé pasti! Odhoďte z místnosti obě pasti a žeton zlodějky.

12) Druhá karta nepřátel určuje, že je třeba nasadit po 1 válečníkovi do obou místností se symbolem mystického oka, tedy jednoho na Hřbitov a jednoho do Studovny.

12.1) Válečník na Hřbitově pomocí své speciální schopnosti odhodí dvě kosti, načež se unaví při otevírání truhlice. Na druhé straně truhlice je symbol uzdravení. Tento válečník je tedy znovu povzbuzen!

12.2) Válečník ve Studovně při nasazení povzbudí obě lučištnice! Tito 3 aktivní hrdinové tedy nyní mohou otevřít truhlici o hodnotě 3 v téže místnosti. To je všechny 3 unaví, následně otočíte žeton truhlice a provedete efekt na druhé straně: vězeň. Otočíte další kartu nepřátel a daného hrdinu pošlete do Katakomb!

12.3) Karta otočená díky efektu truhlice je lučištnice. Ta tedy jako „pozdrav“ vystřelí z cely do sousedící místnosti a udělí 1 zranění krysákovi v Mastičkárně. To krysáka vyřadí. Následně se lučištnice unaví, jak velí postup nasazení hrdiny do Katakomb.

12.4) Na Hřbitově je stále aktivní válečník (povzbuzený efektem truhlice v bodě 12.1), takže nyní se přesune do Chovatelské stanice. Tam utrží 1 zranění z pasti dříve, než stihne povzbudit přítomnou zlodějku. Všimněte si, že své speciální schopnosti hrdinové provádějí pouze bezprostředně po nasazení, takže válečník z Chovatelské stanice neodstraní žeton kosti, a to ani kdyby tam past nebyla.

13) Třetí karta nepřátel určuje, že je třeba nasadit po 1 mágovi do obou místností se symbolem klobouku, tedy do Knihovny a Mastičkárny.

13.1) Mág nasazený do Knihovny zjistí, že zde nejsou žádné pasti, příšery ani truhlice, a tak vyběhne na zteč o místnost blíže k Pokladnici (pouze chodbami). Když vběhne do Kovárny, povzbudí unavenou zlodějku. Oba se nyní unaví útokem na draka, čímž mu uštědří 2 další zranění! Všimněte si, že mág, který ***není*** *nasazený do Katakomb, de facto nemá žádnou speciální schopnost, jež by provedl jako „pozdrav“.*

13.2) Mág v Mastičkárně se unaví útokem na přítomného krysáka. Ten je po 1 utrpěném zranění vyřazen z podzemí do doupěte hráče za krysáky. Tím jsou všichni hrdinové v podzemí unaveni, 3 karty nepřátel byly vyhodnoceny a truhlice s hodnotou 4 je stále netknutá!

Fáze 5: Konec tahu

Pro tento tah vpád hrdinů skončil, aniž by byla splněna podmínka vítězství či prohry. Hráč za krysáky předá žeton aktivního hráče sousedovi po levici, což je hráč za draka. Nyní tedy nastává „dračí“ tah.

Tah hráče

Ve svém tahu proveďte v následujícím pořadí těchto 5 kroků:
1) Hraní karet z ruky, 2) případná obnova nabídky kořisti, 3) odhození a dobrání karet, 4) vpád hrdinů, 5) konec tahu.

1 **Hraní karet z ruky**

2 **Obnova nabídky kořisti**

3 **Odhození a dobrání karet**

4 **Vpád hrdinů**

5 **Konec tahu**

***Příklad**: Ve hře 4 hráčů vás mezi dvěma vašimi tahy čekají 4 vpády hrdinů (jeden na konci vašeho tahu, další 3 na konci tahů spoluhráčů).*

Akce akčních karet

Není-li uvedeno jinak, akce karty vyhodnocujete postupně v libovolném pořadí. Akce jedné karty můžete libovolně rozdělit mezi své příšery (každou akci vyjma „hejno“ však provádí jen jedna příšera). Můžete se také rozhodnout některé akce vůbec neprovést. Ukládá-li vám akce umístění žetonu a žádný žeton tohoto typu v zásobě nezbývá, akci provést nemůžete. Každá akce má svůj jedinečný symbol, jejichž vysvětlení najdete níže:

Dobrání:
Doberte si 1 kartu ze svého dobíracího balíčku a vezměte si ji do ruky. Můžete ji zahrát ještě v tomtéž tahu.

Aktivace:
Pomocí této akce můžete provádět různé činnosti označené tímto symbolem. Např.: speciální schopnost vašeho klanu (na klanové kartě), akce místnosti, v níž stojí vaše příšera, či zhotovení portálu.

Pohyb:
Přesuňte jednu ze svých příšer do sousední místnosti propojené chodbou či portálem s místností, v níž stála. Při pohybu s sebou může vzít JEDEN žeton zdroje či pasti.

Útok na blízko:
Udělte 1 zranění hrdinovi v téže místnosti jako vaše příšera. Utržil-li hrdina maximum zranění, odstraňte ho z podzemí.

Útok na dálku:
Udělte 1 zranění hrdinovi v místnosti sousedící **chodbou** s místností, v níž stojí vaše příšera. Utržil-li hrdina maximum zranění, odstraňte ho z podzemí.

Vytvoření zdroje:
Vezměte ze zásoby 1 žeton uvedeného zdroje a položte jej do místnosti, v níž stojí vaše příšera.

Obrana:
Útočí-li hrdina v místnosti, kde stojí vaše příšera, můžete tuto kartu ihned zahrát z ruky (i mimo svůj tah) a snížit o 1 zranění, které hrdina udělí.

Past:
Vezměte ze zásoby 1 žeton pasti a položte jej do místnosti, v níž stojí vaše příšera.

Portál:
Umístěte ze zásoby 1 žeton portálu zelenou stranou vzhůru (tedy jako „hotový“) do místnosti, v níž stojí vaše příšera.

Léčka:
Nasaďte uvedený počet svých příšer z doupěte do místností uvedeného typu, v libovolné kombinaci. V případě výše můžete rozdělit celkem až 3 nové příšery mezi Stoku a Chovnou stanici.

Příšerné dilema:
Jsou-li symboly na kartě odděleny lomítkem, musíte si vybrat, zda provedete pouze levou skupinu, nebo pouze pravou. V tomto případě buď 2 útoky na blízko, nebo pohyb.

Podmíněná akce:
Provedete-li akci vlevo před šipkou, můžete provést akci vpravo za šipkou. V tomto případě, zaútočíte-li na hrdinu na blízko, můžete nasadit novou příšeru do místnosti, kde se tak stalo.

Hejno:
Všechny **vaše** příšery v jedné libovolné místnosti mohou provést vyobrazenou akci. V tomto případě mohou všechny vaše příšery v jedné místnosti provést 1 akci pohyb.

Posily:
Podívejte se na horní 3 karty svého dobíracího balíčku. Vezměte si do ruky ty, které obsahují vyobrazenou akci, ostatní odhoďte. V tomto případě: vezměte si do ruky všechny karty poskytující akci útok na blízko (i když karta současně poskytuje akce jiné), ostatní dobrané karty odhoďte.