



# VLAADA CHVÁTIL

# VLÁDCI PODZEMÍ


Každý kdo někdy hrál klasické RPG to zná. Neohrožený bojovník, moudrý čaroděj a šikovná zlodějka se se sejdou v krčmě u městských hradeb nad korbelem piva či vína, a než skončí noc, je tu nerozlučná družinka připravená zbavit svět všeho Zla. A podívejme, zrovna támhle za městem se usídlil nějaký Temný pán. Provrtal kopec tunely, ty pak zabydlel zlymi stvůrami, ke vchodům nastražil pasti a všeobecně se chová temně a podezřele. Kdo ví, jaké poklady tam skrývá!

A tak naši hrdinové dají ještě jednu rundu, a ráno, jen co kohout zakokrhá (nebo nejpozději k večeru, až se vyspí z opice), vyrazí podzemí dobýt a zlotřilého Temného pána ztrestat ve jménu Dobra... a samozřejmě také pro nějaké ty poklady a zkušenosti. Je to všeobecně uznávaný postup, a každý správný dobrodruh souhlasně pokýve hlavou, že tak to má být.


A co na to onen Temný pán? Ptá se někdo, co na to říká on? Hrdinové, kteří nikdy o skutečnou práci ani nezavádili, nemají tušení, kolik úsilí stojí vybudovat takový podzemní komplex. Nemají představu, co to je razit tunel v žulové skále, kolik dneska stojí kvalitní past, jak těžké je sehnat kvalifikovaného a pracovitého impa nebo kolik jídla potřebuje průměrný troll. Netuší, jak těžké je sehnat licenci na provozování této živnosti, jakými regulacemi se řídí těžba zlata, nebo jaké výhody vymohla příšerám jejich odborová organizace. Jediné, co hrdiny zajímá, je množství zkušenosti za tu kterou příšeru. A to, jak sami uznáte, je velmi jednostranný pohled.

Tato hra vychází ve spolupráci a s laskavou dotací Ministerstva dungeonů \*). Doufáme, že odbourá předsudky vůči dungeonům a jejich provozovatelům, a ukáže veřejnosti pravý obraz takzvaných hrdinů a ničivé důsledky jejich činnosti na ekosystém dungeonu. Zájemce o provozování dungeonu naopak zasvěti do problematiky budování dungeonu, s důrazem na to, jak důležité je starat se o svěření příšery a včas platit Ministerstvu daně. A dobrodružství chtivým hráčům dá alternativu – ať se sami rozhodnou, zda je zábavnější podzemní komplexy budovat, či ničít.


\*) Jak laskavý čtenář patrně tuší, slovo *dungeon* (čtete danž... anebo prostě čtete, jak chcete) je odborný termín označující podzemní systém chodeb obývaných tvory, kteří jsou (ne zcela, ale téměř výhradně díky předsudkům a historickým souvislostem) označováni jako zlí. Komu by užití cizího slova vadilo, nechť si prosím v pravidlech a na kartách nahradí výskyt slova *dungeon* českým označením "podzemní systém chodeb obývaných tvory, kteří jsou (ne zcela, ale téměř výhradně díky předsudkům a historickým souvislostem) označováni jako zlí".




Oh, vy už jste tady? Ehm... Pojdte prosím dál. Mé jméno jest [vymazáno z důvodů ochrany hospodářské soutěže], a více nežli 300 let jsem sloužil jednomu z nejmocnějších Temných pánů, samotnému [vymazáno z důvodů ochrany hospodářské soutěže]. Byl jsem požádán, abych doplnil tento text poznámkami ze své dlouholeté praxe. Ale jestli mi v tom nepřestanou škrtat, pošlu je s tím do [vymazáno z důvodů ochrany dobrých mravů].




Hej, zdravíčko. Mé jméno je Bezejmenný Démon z Nekonečných Plání Věčného Zatracení, ale pro přátele jsem prostě Ten Zatracenej Démon. Požádali mě, abych napsal pár rad, jak si poradit s touto hrou. Mám s tím bohaté zkušenosti, před lety jsem s pár dalšími démony vedl proslulé kurzy přežití pro mladé Dungeonlordy.




Oh, tamty proslulé kurzy? Jejich úspěšnost byla, pokud si vzpomínám, asi 2%, a to jen proto, že jeden adept měl tak nakažlivou nemoc, že jste se ho neodvážili sežrat.



Hej, v tomhle se nevrtej. Byly to prostě tvrdé kurzy. Každopádně mám dost zkušeností, a vím, jak to s váma adeptama chodí. Například předpokládám, že teď nejspíš čtete tuhle příručku sami, a chystáte se pak hru vysvětlovat ostatním. Že je to tak? No, a já vám budu dávat tipy, jak to vysvětlovat, a jak to napopraví skoulet. Okay?




Možná by bylo dobré na tomto místě čtenáře varovat. Úděl Dungeonlorda není jednoduchý, a ne každý má na to povahu. Už během budování se vám můžou věci ošklivě vymknout z rukou, a když pak přijdou hrdinové a zničí, co jste pracně vybudovali...




No jo, jasně, jasně. Měli byste vědět, že tohle není žádný čajíček. Ve hře je docela dost věcí, a navíc budete mít občas tak trochu pocit, že hra vzala svou vlastní krabici a praštila vás s ní po hlavě. Dobře si tedy rozmyslete, s kým ji vlastně chcete hrát.

Kdo chce jednoduchou zábavu, ať jde třeba kopat do štěnat nebo tak něco. Pokud ale máte dungeonlordství v krvi, a nebojíte se surfovat na vlnách temnoty a chaosu, nemějte obavy – proniknete do toho jedna dvě, a pak si to fakt užijete.



Pravidla vysvětlíme podrobně a s příklady a poznámkami, abyste pochopili jejich smysl a dobře si je zapamatovali...



... ale ve skutečnosti nejsou zas tak složitá. Když budete chtít později něco konkrétního zjistit, stačí se podívat na předposlední stránku, kde je vše přehledně a kompletně shrnuto.

# Stručný popis

Hra je určena pro dva až čtyři hráče. Každý hráč představuje mladého adepta (obvykle ne staršího než 150 až 200 let), který se snaží získat licenci na provozování dungeonu. Dostane zkušební lhůtu dvou let, během kterých se snaží vybudovat co nejlepší dungeon a bránit jej před útoky hrdinů. Poté jeho dungeon navštíví pracovníci ministerstva dungeonů a přidělí mu prestižní body za jeho budovatelské i bojové úspěchy.

## Průběh hry

Ve hře se střídají dvě části – budovací část a bojová část. Pro zřehlednění celé hry slouží Plán roku. Ten má dvě strany, jednu pro budovací část hry, druhou pro bojovou část hry.

### Budovací část



Hra začíná budovací částí. Ta sestává ze čtyř kol (čtyř ročních období), a každé kolo sestává z několika fází. Všechny fáze jsou naznačeny na Plánu roku políčky – během hry se po nich se pohybuje Ukazatel času, aby každý věděl, v jaké fázi kterého období se hra nachází.

Během budovací části hráči rozšiřují a vylepšují svůj dungeon, najímají pracovní síly, shánějí příšery a pasti pro jeho obranu, a nezapomínají ani řádně odvádět daně. Během roku však do kraje přicházejí hrdinové, a rozhodují se, který dungeon půjdou dobýt. Ti adepti, kteří mají v okolí pověst nejzlejšího, přilákají ty nejsilnější hrdiny, slabší hrdinové se vypraví spíše k méně obávaným dungeonům. Je-li někdo příliš zlý, vyrazí do boje i paladin, nej-mocnější z hrdinů.

### Bojová část



Také boj sestává z až čtyř kol. Každé kolo se hrdinové pokusí dobýt jedno pole hráčova dungeonu. Hráč se snaží hrdiny pomocí svých příšer a pastí co nejdříve porazit, aby nestihli dobýt příliš velký kus jeho dungeonu.

### Druhý rok hry

Po skončení boje hra pokračuje druhým rokem, který má opět dvě části – během budovací části hráč dále vylepšuje a rozšiřuje dungeon (nebo to, co z něj zbylo po nájedu hrdinů), a chystá se tak na závěrečnou bojovou část.

Ještě je zapotřebí říct, že hrdinové, v dobré tradici RPG, mezi oběma boji takzvané levelují, což je cizozemský název pro to, že se stávají drzejší a neodbytnější. Druhý boj tak bude znatelně tvrdší.

### Bodování

Po druhém boji se pak budovatelské i bojové úspěchy hráčů ohodnotí body prestiže (na počítačle umístěném na bojové straně Plánu roku).



Tomu říkáš stručný popis? Budování, boj, budování, boj, budování. Tohle je stručný popis.



## Bojový výcvik

Jak už víte, po odebrání prvního roku se před vaším dungeonem shromáždí tři hrdinové, a vás nevyhnutelně čeká první boj. I když vám to možná přijde zvláštní, vysvětlíme si základy boje už v tomto okamžiku, abyste při výkladu budovací části věděli, co a proč děláte.



Až to budete vysvětlovat ostatním, ne že tuhle část přeskočíte. Naopak. Dobře ji vysvětlete, vyzkoušejte si vzorové boje, a ujistěte se, že tomu všichni rozumí.

Protože jestli to někomu přijde nepochopitelné, nebo ho to vůbec nebude bavit, tohle není hra pro něj. Boj je součástí života pána podzemí, a je zbytečné, aby rok budoval dungeon, když pak neví nebo nechce vědět, co s ním. Takového hráče prostě můžete rovnou sníst (nebo co tak vy lidi děláte s těmi, které zrovna nepotřebujete).

V souladu s vyhláškou Ministerstva dungeonů nespádají duchové do kategorie příšer. Aby nedocházelo k diskriminaci, ministerstvo doporučuje nadále používat pro příšery (a duchy) politicky korektní výraz „příšery (a duchové)“.

### Příšery (a duchové)



#### ← Cena

Co příšere (nebo duchovi) platíte, když ji najímáte, a také při každém výplatním dnu. Pro účely boje nás to nezajímá.



Zadní strana určuje, zda jde o příšery (nebo duchy) pro první rok (stříbrná) nebo pro druhý rok (zlatá). Pro evičné situace nám budou stačit stříbrné karty.

#### ← Schopnosti

Schopnosti příšery (nebo ducha), obvykle bojové.

# Hrdinové

## Symbol ➔

Dva hrdinové se stejným symbolem mají stejnou úroveň. Hrdinové se složitějším symbolem jsou vyšší úrovně.

Úroveň hrdiny lze rozlišit též světlostí pozadí. Čím světlejší, tím je úroveň hrdiny vyšší.



## ← Životy

Množství zranění, které hrdina vydrží, než bude poražen.

## ← Zvláštní schopnosti

Podle nich také poznáte povolání hrdiny

➔ Bojovník stojí vždy vepředu.

➔ Zloděj odhaluje pasti.

➔ Kněz léčí.

➔ Čaroděj kouzli.



Zadní strana určuje, zda jde o hrdiny pro první rok (stříbrná) nebo pro druhý rok (zlatá). Pro cvičné situace nám budou stačit stříbrní hrdinové.

# Pasti

## Název pasti ➔

### Prokletý prsten

## ← Obrázek

## Popis ➔

Funkce, a případně zvláštní cena za použití pasti. Některé pasti mají odlišnou sílu či cenu ve druhém roce – ve cvičných bojích ji ignorujte.

„Já ho viděl první“ „Ale já ho první zvedl“ „A já mám nejvyšší sebera...“  
Zaplať 1 zlato. Každý hrdina dostane 1 zranění a družina toto kolo nedobývá (a nedostává zranění při dobývání).



Zadní strana je jednotná, je jen jeden balíček pasti pro oba roky.

# Cvičné dungeony

Pro ukázkou, jak boj skutečně funguje, použijeme cvičné dungeony ministerstva. Vypadají téměř k nerozeznání od skutečného dungeonu, a najdete je na zadní straně každé hráčské desky. Desku přehnete a položíte tak, aby byla cvičným dungeonem nahoru. I pokud hraje méně hráčů, připravte si takto všechny čtyři desky – každá deska ukazuje jinou cvičnou situaci. Na každou desku rozdejte ty kartičky příšer (a duchů), pasti a hrdinů, které jsou na ní předkreslené.

Dejte hráčům příslušné balíčky pasti, stříbrných příšer a stříbrných hrdinů, ať si situace sami připraví. Aspoň si přitom karty prohlédnou. Mezitím jim popište cvičné dungeony. Zdůrazněte, že jde o cvičné situace – ve hře bude boji předcházet budovací fáze a na hráčích bude záležet, jaké si namou nestvůry, či kolik seženou pasti, zlata, či jídla.

## Vchod do dungeonu s předkreslenou družinkou ↓

Družinku obvykle tvoří tři hrdinové, postupující v pevně určeném pořadí. Všichni spolupracují, aby ve vašem dungeonu přežili co nejdéle. Bojovník jde první a chrání ostatní, zloděj dává pozor, aby bojovník nevlézl do nějaké pasti, a když dojde k boji, kněz léčí zranění. Všichni se snaží chránit především první postavu. Když tato padne, stává se první postavou další v pořadí.

Pečlivě připravte na předkreslené pozice příslušné hrdiny. Při přípravě čtyř cvičných situací použijete právě všechny hrdiny se stříbrnou zadní stranou, kromě čarodějů.

## Číslo situace ➔

Při zkoušení bojů je lepší postupovat od jednodušších situací ke složitějším (podle čísel).

## Vězení ➔

Zatím prázdné – čeká na poražené hrdiny.

## Maličký dungeon se třemi vykopanými chodbami ↑

Položte na označená pole tři žetonky chodby, tmavší stranou nahoru.

Družina hrdinů bude postupně tyto chodby dobývat (budete je otáčet světlou stranou nahoru). Čím méně chodeb dobudou, tím lépe jste si v boji vedli.

Žetonky krve dejte na dostupné místo. Používají se k označení zranění hrdinů. Dostane-li hrdina nějaké zranění, položte na jeho kartičku (nebo nad ni) odpovídající počet kostiček. Pokud má hrdina stejně nebo více zranění, než kolik má životů (červené číslo), padne vyřízen k zemi a můžete ho odtáhnout z boje – vezměte jeho kartičku a přesuňte ji do vězení.



## ← Cvičné bojiště

Zde jsou zobrazeny jednotlivé kroky boje, jak budou popsány dále. Jsou zde také místa, kam hráč dá při plánování past a příšery, které chce v boji použít.

## ← Pokladnice / spižárna

Ve cvičných dungeonech obvykle zeje prázdnotou. Pouze pro některé situace je předkresleno zlato (žlutá kulička) nebo jídlo (zelená kulička).

## ← Prostor na bojové prostředky

Sem dejte předepsanou kartu či karty pasti (vyberte ji podle obrázku), a předepsanou kartu či karty příšer (nebo duchů). Stačí vybírat mezi těmi se stříbrným pozadím.

## Služebníci ➔

Služebníci jsou nedílnou součástí každého dungeonu. Při cvičných bojích budou hrát úlohu asistentů a pomáhat s jeho vyhodnocením.



# Průběh boje

Boj se odehrává v několika kolech. V každém kole se družina hrdinů pokusí dobýt jedno pole vašeho dungeonu, zatímco vy se snažíte pomocí pastí a příšer (a duchů) družinku zdecimovat natolik, že nebude dalšího dobývání schopna.

## Kolo boje

Bojiště přehledně ukazuje fáze každého kola boje, jak jdou za sebou. Vezměte jednu figurku služebníka a postavte jej na první pole – plánování kola. Jak vyhodnocujete jednotlivé fáze, posuňte figurku.

## Fáze plánování



Nejprve je potřeba určit, kde se bude bojovat. Na začátku je to jednoduché – hrdinové vždy zaútočí na nejbližší políčko u vchodu. Vezměte druhou figurku služebníka, a postavte ji na první chodbičku u vchodu.



Poté je potřeba vybrat koho do boje pošlete a případně jakou past použijete. V chodbě je situace jednoduchá – můžete do ní dát nejvýše jednu past, a za ni postavíte nejvýše jednu příšeru.

Past položíte na bojiště na vyznačené pole pro past, příšeru (nebo ducha) na vyznačené pole pro příšeru.

Můžete také použít jen samotnou past, samotnou příšeru (nebo ducha), nebo dokonce nic.

## Fáze vyhodnocení pastí



V tomto okamžiku se vyhodnotí past, kterou jste naplánovali. Na pasti je napsáno, co přesně dělá – obvykle dává nějaká zranění hrdinům. Po použití se past vyřadí ze hry.

Následující příklady vždy pracují s některou z připravených družinek. Až to budete vysvětlovat ostatním, doporučujeme tyto družinky také používat jako příklady – nebojte se do našich figurantů řezat, je to jejich práce.

Prostě si půjčujte pasti a příšery z různých cvičných situací a útočte s nimi na družinky na jiných cvičných dungeonech, dle libosti.

### Příklad 1:



Při vyhodnocování Ohnivé stěny položíte po jedné červené kostičce na oba bojovníky, a dvě na kněze vzadu.

### Příklad 2:



Při vyhodnocování Valícího se balvanu položíte tři červené kostičky na prvního bojovníka. Ten má však pouze tři životy, takže je vyřizen – dejte jej do vězení, a červené kostičky vraťte.

Zlodějové mají schopnost snižovat zranění z pastí. Každá ikonka na kartičce zloděje eliminuje jedno zranění. Zloděj chrání hlavně čelo družinky, přednostně tedy eliminuje zranění prvního hrdiny, pak druhého atd.

### Příklad 3:



V tomto případě dostane bojovník jen jedno zranění (červenou kostičku) – první dvě zranění jsou vyrušena zlodějovými schopnostmi.

### Příklad 4:



Zloděj obětavě eliminuje první dvě zranění, válečník a kněz tedy nedostanou žádné zranění, a zloděj sám dostane dvě zranění.

Zloděj chrání družinu před pastmi v každém kole, dokud není vyřizený. Je-li v družince více zlodějů, jejich schopnosti se sečítají. Zlodějské schopnosti však fungují pouze na zranění, pokud má past ještě jiný efekt, zlodějové mu nezabrání.

### Příklad 5:



V tomto případě nedostane bojovník žádné zranění, protože zlodějové eliminují všechny tři body zranění.

### Příklad 6:



Také v tomto případě nikdo nedostane žádné zranění, efekty pastí (družina nedobývá) však platí bez ohledu na zloděje.

## Fáze útoku příšer



V tomto okamžiku zaútočí vaše příšera (nebo duchové), které jste poslali do boje. Pokud zde z nějakého důvodu máte více příšer (nebo duchů – viz dále), můžete si vybrat, v jakém pořadí zaútočí.

Některé příšery mají více možností, jak útočit. Ty jsou na kartě příšery odděleny vodorovnou čarou.

Hráč si v tomto okamžiku vybere jednu z nich.



V následujících příkladech vždy používejte první uvedený útok na příšere.

Útok má typ a sílu. Existují tři základní typy útoků:

## Standardní útok

Tímto útokem příšera automaticky zaútočí na prvního hrdinu, a dá mu tolik zranění, kolik je síla útoku. Všechno zranění dostane první hrdina, i pokud k jeho vyřízení stačí méně.

### Příklad:



Použije-li čarodějka standardní útok 4, zaútočí povinně na již dříve zraněného prvního hrdinu, dá mu čtyři zranění, a tím ho vyřadí. Nadbytečná zranění se nepřenáší na dalšího hrdinu.

## Útok na kohokoliv

Funguje stejně, jako první případ, ale hráč si může vybrat, na kterého hrdinu zaútočí.

### Příklad:



Použije-li upír svůj útok 3 na kohokoliv, hráč si může vybrat, zda vyřadí prvního či posledního hrdinu, nebo zda zraní prostředního za tři životy.

## Útok na všechny

Tímto útokem prostě příšera postupně zaútočí na všechny hrdiny.

### Příklad:



Použije-li sliz svůj útok 1 na všechny, dostane každý hrdina jedno zranění. Válečník je tímto útokem vyřazen.

Po útku je příšera (nebo duch) automaticky zneškodněna. Otočte ji lícem dolů a vraťte do doupete příšer, v dalších kolech tohoto boje už ji nebudete moci použít. Nepřicházíte o ni však napořád, po boji se zase probere.



Je to smutné, ale je to tak – neúprosné zákony RPG nepředpokládají, že by příšery (nebo duchové) mohly v boji vyhrát. Úkolem příšer (a duchů) je prostě udělat hrdinům co největší škody, a padnout.

Je přítom nepsanou dohodou, že zneškodněné příšery padnou obličejem k zemi, aby se tak odlišily od těch, které jen tak odpočívají lící nahoru.

## Fáze léčení



Tohle je okamžik, kdy přichází ke slovu kněží. Pokud došlo v tomto kole k nějakým bojovým zraněním, kněží budou družinku léčit. Pokud však v tomto kole žádná příšera ani duch hrdiny nezranila, kněží neléčí, a to ani pokud je družina zraněná z minulých kol nebo od pasti. Výstižně to ukazuje i ikonka této fáze.



Zdá se, že kněží jsou jediní hrdinové, kteří svou práci ve skutečnosti nesnáší, a s ostatními hrdiny se nepřátelí. Zato se však docela přátelí s právníky, a asi právě proto vzali doslova onen řádek z kodexu hrdinů:

“Kněz se zavazuje po boji dle svých sil ošetřit družinu.”

Vidíte? “Po boji”. Žádný boj – žádné léčení.

Každý kněz odstraní z kartiček hrdinů tolik zranění, kolik je na jeho kartičce symbolů . V tomto okamžiku už kněz neřeší, které zranění je od pasti a které od příšer (nebo duchů), a prostě léčí všechna zranění, a to odpředu (od první postavy). Kněz může léčit i sám sebe, když přijde na řadu. Ani kněz však nemůže vzkřísit vyřazenou postavu, léčí jen zranění na dosud bojeschopných postavách.

### Příklad 1:



Ve fázi útoku troll zaútočí a dá bojovníkovi tři zranění. Ve fázi léčení kněz jedno zranění odstraní, takže na bojovníkovi zbudou jen dvě.

### Příklad 2:



Ve fázi útoku upír zaútočí na zloděje a vyřídí jej. Kněží tím pádem nemají ve fázi léčení koho léčit, nikdo nemá žádná zranění.

### Příklad 3:



Družina je zraněná od Ohnivé stěny (nebo z minulých kol). Ve fázi útoku zaútočil goblin a dal dvě zranění prvnímu knězi. Kněží teď vyléčí dohromady 4 zranění – obě zranění prvního kněze, jedno zranění zloděje, a ještě jedno zranění zadního kněze. Jak je vidět, v tomto případě bylo lepší příšeru vůbec neposílat.

## Fáze dobývání



Nyní hrdinové zkusí dobýt označené pole dungeonu.



To však není jednoduché. Ve správném dungeonu je tma, krysy, kluzké točité schody a nerovná dlažba.

Družina se občas taky pohádá, kudy mají jít, kdo bude držet lampu, nebo zda se správně říká rozbočka či křižovatka ve tvaru T. Celkově je to nebezpečná a fyzicky i psychicky náročná činnost.

Ještě než družina dobude políčko, dostane takzvané “zranění při dobývání” – dvě zranění nakreslená na ikoně této fáze.

Zranění dostává přednostně postava vepředu. Na rozdíl od všech ostatních zranění ve hře, zranění při dobývání se dává postupně. Pokud tedy první bod zranění vyřídí první postavu, druhý bod zranění dostane další hrdina v pořadí.

Pokud při přidělování tohoto zranění (nebo už dříve) došlo k vyřizení všech postav, pak gratulujeme – boj skončil, a družina už nebude pole dobývat.

Pokud však i po přidělení tohoto zranění někdo z družiny zůstal bojeschopný, byť jen s jediným zbývajícím životem, dobude pole, na kterém stojí. Otočte destičku chodby světlou stranou nahoru. Chodba je dobytá, a příště se bude bojovat v následující chodbě.

## Další kola

Fázi dobývání kolo boje končí a začíná další kolo, podle stejných pravidel. Nezapomeňte, že použité pasti zahazujete, a že příšery (a duchové), které už bojovaly, jsou vyřizené, a také do dalších kol nezasáhnou.

Tak se pokračuje, dokud družinu nevyřídíte (nebo dokud nepadne sama únavou – na zranění při dobývání).

# Cvičné situace

Nyní se podíváme na jednotlivé cvičné situace (postupně, podle čísel na deskách).



Popište hráčům možnosti jednotlivých nestvůr, a nechte je přečíst si pasti. A pak je postupně nechte předvést, jak s pomocí svých pastí a příšer s hrdiny zatočí.

Trvejte na tom, aby posouvali figurku po jednotlivých fázích, přesně popisovali, co dělají, co umí použitá past atd. – boj předvádí především pro ostatní. Když hráč neví, co dělat, nechte ostatní, ať mu poradí, ale vyhodnotit boj by měl on sám.

## Příšery v boji

Postupně probereme jednotlivé příšery (a ducha), na které v příkladech narazíte:



### Troll

Troll má buď standardní útok 3, nebo, pokud zaplatíte jedno jídlo, standardní útok 4.



### Goblin

Goblin má standardní útok 2. Pokud při něm vyřadí soupeře, ještě dá z radosti jednu ránu dalšímu hrdinovi v pořadí.



### Čarodějnice

Čarodějnice má buď standardní útok 4, nebo dvakrát útok 1 na kohokoliv (na stejného nebo na různé hrdiny).



### Duch

Duch má útok 2 na kohokoliv, nesmí však nikdy útočit na prvního hrdinu. Navíc duch není příšera, a nepočítá se ani do limitu příšer na poli – do chodby můžete poslat jednu příšeru a/nebo libovolný počet duchů.



### Upír

Upír buď zaútočí naplno (útok 3 na kohokoliv) nebo si jen tak rychle kousne a zase letí (útok 2 na kohokoliv). Ve druhém případě uletí dříve, než je vyřazen, a vrací se tedy lícem nahoru. V žádném případě však upír neútočí na kněze.



### Sliz

Sliz buď zaútočí 1 na každého hrdinu, nebo hrdiny zaslízí a zdrží je tak – v tom případě nejde vůbec o útok (není to ani důvod k tomu, aby kněží léčili), ale hrdinové toto kolo nedobývají (ani nedostanou zranění při dobývání). Ať už sliza použijete jedním nebo druhým způsobem, je poté samozřejmě zneškodněn.

## Řešení



Prvně si řešení vyzkoušejte sami najít, ať si nezkazíte všechnu srandu. Pak si ho ale přečtěte, abyste měli jistotu, že boj chápete a vysvětlíte ho hráčům dobře.

Všechny příklady se dají vyřešit tak, že družina dobude jen jedno pole chodbičky – to ale hráčům zatím ani neříkejte. Pokud hráči nenajdou optimální řešení, můžete ho zmínit, ale není to nutné, sami odhadněte, jestli hráče znalost správného řešení potěší nebo zda jim stačí, že našli nějaké řešení. Hlavně dejte pozor, aby správně pochopili postup boje.

## První situace



Nejjednodušší řešení, na které hráči jistě přijdou, je v prvním kole použít Valcí se balvan a Trolla, kterému zaplatí jídlo. Oba válečníci jsou vyřízeni, kněz tak nemá koho léčit, a při

dobývání chodbičky dostane dvě zranění. Chodbičku otočíme (je dobytá), použitou past zahodíme a Troll je zneškodněný (lícem dolů). Zbývá nám Goblin, který bez problému v příštím kole kněze dorazí. Nebo můžeme dokonce kněze nechat být – bez boje se nebude léčit, a dostane dvě zranění při pokusu dobyt další chodbičku. Družina je tak vyřízená dřív, než dobude druhou chodbičku.

Dá se to udělat i o maličko efektivněji. Stačí totiž, aby (poté, co Valcí se balvan vyřídí prvního bojovníka) Troll použil jen první útok. Druhého bojovníka tak nedorazí, a kněz mu navíc ještě jedno zranění vyléčí, bojovník však padne díky dvěma zraněním při dobývání chodbičky. V příštím kole zaútočí Goblin s útokem 2, a přestože si kněz poté jedno zranění vyléčí, stejně ho vyřídí pokus o dobytí chodbičky. Boj tak dopadne stejně (družina dobyla jednu chodbu), ale ušetřili jsme jedno jídlo, které by se nám v průběhu další hry mohlo hodit.

## Druhá situace



Past vypadá, že prostě první postavu vyřídí – to by se však stalo pouze kdyby nebyli ve hře zloději. Takto by bojovník dostal jen jedno zranění („Hej, hned to polož, může to

být otrávené... ty už sis kousl, že?“)

Raději si past zatím necháme a pošleme Čarodějnici a Ducha. První hrdina je tak akorát nachystaný na to, aby jej jednou ranou dostala Čarodějnice, my však nejprve rozvážně zaútočíme Duchem na druhého hrdinu. Kdybychom zaútočili prvně Čarodějnicí, Duch by pak musel zaútočit až na posledního hrdinu, protože přední zloděj by se stal prvním hrdinou.

Zranili jsme tedy prvního zloděje a vyřadili válečníka. Při dobývání pak první zloděj padne, druhý je netknutý. Nachystáme mu tedy Otrávenou hostinu. Přestože ví, že by neměl, tak si trochu zobne (jedno zranění), a při pokusu dobyt chodbičku padne. Chodbička zůstává netknutá.

## Třetí situace



Hrdinové jsou zde na vyšších úrovních, a upír bude mít evidentně hodně práce. Nemůžeme ale na kněze, na toho si schováme kyvadlo. Prvně se ovšem musíme zbavit zloděje.

V prvním kole pošleme upíra spolu s Prokletým prstenem. Prokletý prsten dá zranění jen zloději (ten vysvětlí prvním dvěma, že ten prsten je past, a že se o něj nemají prát, ale sám přitom nějakou tu ránu schytá). Upír by ho mohl dorazit, ale to by byl zneškodněn. Raději ho kousne jen za dva a uletí zpět, lícem nahoru. Kněz pak zloději kousnutí ošetří, takže má celkově jen dvě zranění. Dobývání se nekoná kvůli hádce o prsten, a hrdinové tedy ani nedostanou zranění při dobývání.

Ve druhém kole se bojuje na stejném místě. Past nenastražíme, jen pošleme Upíra, aby konečně zakousl zloděje. Upír se nám opět vrátí. Kněz nemá koho léčit, a hned v zápětí dostane válečník dvě zranění při dobývání první chodbičky.

Nakonec přijde ke slovu Kyvadlo i Upír. Kyvadlo dá knězi tři zranění, Upír dorazí plným útokem už zraněného válečníka. Je při tom zneškodněn, ale nevádí. Kněz si sice vyléčí jedno zranění (nezáleží na tom, že je od pasti, důležité je, že se v tomto kole bojovalo), ale při pokusu dobyt druhou chodbičku dostane další dvě – a je po něm.

## Čtvrtá situace



Nebudme netrpěliví, Sliza si zatím nechejme, a nastražíme pouze Ohnivou stěnu. Nezkušený zloděj ochrání jen prvního kněze, on sám a především zadní kněz budou poněkud

očouzeni (jedno a dvě zranění). Kněží neléčí, protože se nebojovavalo, a první kněz dostane dvě zranění při dobývání chodbičky.

Ve druhém kole je čas na antimagickou šipku a na Sliza. Šipka lehce škrábně kteréhokoliv z kněží, sice jej díky zlodějovi nezraní, ale sebere kněžím pro toto kolo léčivé schopnosti. Sliz pak zaútočí a dá každému jedno zranění. První hrdina je tím vyřízen, druhému a třetímu zbývá poslední život. Kněz nemůže léčit, takže při pokusu o dobývání pak oba padnou (zloděj je vyřízen hned prvním zraněním, takže druhé dostane kněz).

## Boj v místnosti

Všechny cvičné situace, které jste viděli, se odehrávaly v chodbách. Součástí dungeonu však mohou být i místnosti. Odehrávali se boj v místnosti namísto v chodbičce, liší se pouze v dvou drobnostech:

- Při boji v místnosti můžete ve fázi plánování poslat až dvě příšery (a k tomu jakýkoliv počet duchů). Ve fázi útoku si volíte, v jakém pořadí budou útočit.
- V místnosti můžete použít jednu past, stejně jako v chodbě. Použití pasti v místnosti vás ale navíc stojí zlato.

Vše ostatní už funguje stejně (včetně fáze dobývání). Hráč po dobytí neatáčí žetonek chodby, ale destičku místnosti.



Není nic těžkého nastrožit past do chodbičky, hrdinové tudy prostě musí projít. Ale v místnosti už to není tak jednoduché. Většina pastí vyžaduje, abyste oběť nalákali na konkrétní místo. A nic nesplní tento účel tak dobře, jako kousek zlata lesknoucí se ve tmě.



Prostě si to pamatujte takhle: V chodbě – nejdřív propadlo, a za ním číhá příšera s palicí. V místnosti – malá zlatá soška, a nad ní šestnáctitunové závaží. A za to všechno se klidně vejdu dvě příšery.

A v chodbě i v místnosti můžete mít navíc kolik chcete duchů, protože ti klidně stojí ve zdi.

## Cvičná situace



Připravte si znovu první cvičnou situaci. Jak by to vypadalo, kdyby se boj odehrával v místnosti? Vezměte nějakou destičku místnosti (nejlépe se stříbrnou zadní stranou) a dejte ji místo první chodbičky, tmavou stranou nahoru. A nyní si vyzkoušejte vyhodnotit boj.

Asi snadno přijdete na to, že pokud by se bojovalo v místnosti, můžete porazit hrdiny použitím dvou příšer a pasti najeďnou hned v prvním kole. Stojí vás to ovšem nejen jídlo (za silnější útok trolle), ale i zlato (za použití pasti v místnosti).

# Pravidla hry

Pravidla hry budeme primárně popisovat pro hru čtyř hráčů. Hra pro tři hráče je velmi podobná, jak pravidly, tak stylem hry.

Hra pro dva hráče má o trochu více odlišností, a je o něco náročnější na hraní – máte-li možnost, doporučujeme pro první partie zkusit hru ve třech či ve čtyřech hráčích.



Pravidla pro méně hráčů budeme označovat tímto rámečkem. Obrázek v rohu udává, zda se jedná o pravidlo pro dva nebo tři hráče.

Pokud hraje ve čtyřech hráčích, můžete takto označené bloky zcela ignorovat.

## První hra

Pravidla budeme popisovat v mírně zjednodušené podobě, jak je doporučujeme pro první hru. Na konci pravidel je pak popsáno pár drobných změn pro plnou verzi hry.



Hele, už vidím, jak děláte kyselé ksichty – my nejsme žádný béčka, jsme zkušení hráči, půjdeme rovnou do plné hry. Dávejte bacha, ať nenarazíte. My totiž počítáme s tím, že jste zkušení hráči – tahle hra je pro vás určená. A přesto doporučujeme, ať začnete zlehka. I tak to může být ztěžka.



Má pravdu. I v zjednodušené hře je dost věcí, které musíte sledovat a dávat si na ně pozor, a jejich opomenutí může mít pro váš dungeon vážné následky. V plné verzi by byla napoprvé zbytečně velká šance, že vám utečou příšery či impové, anebo vám spadne většina dungeonu na hlavu; a to budete těžko rozcházet.

Poznámka ministerstva: Plná verze je napoprvé nežádoucí. Hráčům se v ní příliš často stává, že nemají na zaplacení daní, což podporuje špatné platební návyky.

## Příprava hry

Rozmístěte hrací desky, jak je popsáno na obrázku, a umístěte na ně popsáním způsobem žetony, karty a destičky.



### ◀ Vzdálené kraje

Deska Vzdálených krajů může být trochu stranou – nejsou na ní pro hru důležité informace (leží tam karty, které právě nejsou zapotřebí).

### Hráčské desky →

Každý hráč má před sebou plán svého dungeonu na své Hráčské desce.

### Plán roku → (budovací stranou nahoru)

Plán roku by měl být na dobře viditelném místě (ale stačí, když s ním manipuluje jeden hráč).



### ◀ Hráčské desky nehrajících hráčů

Hraje-li méně hráčů než čtyři, zbývající Hráčské desky přehněte a položte barevnou stranou vzhůru.



### ◀ Centrální plán

Nejdůležitější prvky, na které musí všichni vidět a dosáhnout, jsou umístěny na Centrálním plánu – ten by proto měl být uprostřed stolu.



### Žetonek začínajícího hráče ↑

Před první hrou nalepte na dřevěný žeton smajlíka a vytvořte tak žeton začínajícího hráče. Nejhodnější hráč si žeton vezme a položí před sebe (anebo vyberte začínajícího hráče losem).

# Centrální plán

## ↓ Bojové karty pro první rok

Zamíchejte devět Bojových karet pro první rok (se stříbrným mečem na rubu), náhodně z nich vyberte čtyři a položte je rubem nahoru na obrázek města. Zbylé karty odložte do krabice, aniž byste se na ně dívali.



Ve městě stojí Akademie Hrdinských Umění. Postarší obtlouští lidi, kteří podle svých slov bývali kdysi dobrodruhy, v ní přednášejí, jak dobývat dungeon. Protože většinu času stráví povzdechy, jak kdysi bývalo všechno lepší, dá se učivo jednoho ročníku AHU shrnout na čtyři malé kartičky.



## Zásoba žetonků jídla ↓



## Zásoba žetonků chodbiček ↓

## Zásoba žetonků zlata ↓



## ↑ Zásoba figurek impů

Kromě figurek impů jsou zde i tři trollí žetonky. Trollové jsou totiž jediné příšery, které se skutečně přáteli s impy.

## ↑ Balíček pastí

Zamíchejte všechny karty pastí a vytvořte zakrytý balíček.

## ↑ Hospoda

Místa pro dostupné příšery (a/nebo duchy).

## ↑ Obchod

Místa pro dostupné destičky místností.

*Poznámka: Počet žetonů, chodbiček a impů je neomezen. Pokud by něco v průběhu hry došlo, nahraďte to vhodnou náhradou.*

## ← Paladinové

Na vyznačené pole položte lícem nahoru oba paladiny, tmavší (pro první rok) leží nahoře, světlejší (pro druhý rok) vespod.



Zatímco ostatní hrdinové se scházejí v hospodě a nezřízeně popíjí, paladin táboří za městem a rozjímá (což v praxi znamená, že popíjí sám a o něco pomaleji). Čas od času koukne svým vnitřním zrakem na pomyslnou Stupnici zla, a když zjistí, že některý Pán podzemí překročil únosnou mez, s povzdechem oblékne svatou zbroj a vyrazí do akce.

## ← Stupnice zla

Každý hráč dá kostičku své barvy na vyznačené startovní pole.



Ve dvou hráčích navíc položte na startovní pole kostičku jedné z nehrajících barev (je jedno které).

Pokud karta nebo pravidlo říká: „Hráč získá jedno zlo“, posune se váš ukazatel zla na Stupnici o jedno pole ke zlu 🐉. Pokud máte „ztratit jedno zlo“, posune se váš ukazatel o jedno pole k dobru 😊.

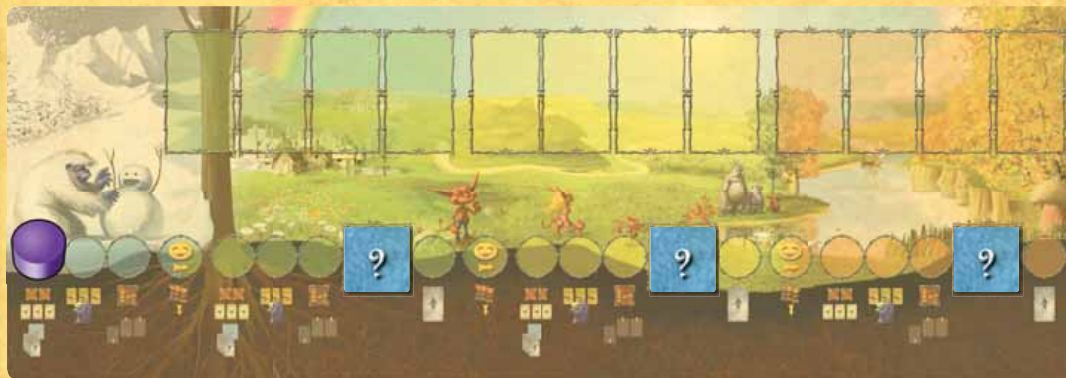
Stupnice během hry ukazuje, jak jsou jednotliví hráči vnímáni svým okolím – činnosti obecně považované za zlé posouvají kostičku hráče směrem ke zlu, smířlivými gesty a propagandou se kostička naopak posouvá směrem k dobru. Podle Stupnice zla se orientují hrdinové – ti silnější míří ke zlejšímu hráčům. Zvláštní postavení má políčko s naznačeným paladinem – když jej hráč dosáhne nebo překročí, vydá se jej ztrestat paladin.



Koncept dobra a zla by vás mohl trochu zmást. Mnozí z vás se přece chtějí vybudovat vlastní dungeon proto, že být zlý je tak zábavné! Je však potřeba dodat, že být zlý je zábavné především tehdy, pokud máte tolik příšer a pastí, že si to můžete dovolit.

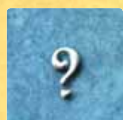


# Plán roku (budovací stranou nahoru)



## Ukazatel času

Zatím jej nechte před Plánem roku. Až hra začne, postavíte jej na první políčko plánu.



## Události

Tři destičky událostí se zamíchají a náhodně umístí lícem dolů na vyznačená pole v jarním, letním a zimním období.

## ◀ Místa pro hrdiny

Na jaře, v létě i na podzim přichází do kraje hrdinové. V určité fázi se na tato pole umísťují destičky hrdinů, kde čekají, než se o pár fází později vydají k dungeonům jednotlivých hráčů. Zatím jsou místa pro hrdiny prázdná.

## ◀ Kola a fáze hry

Budovací část má čtyři kola – zimní, jarní, letní a podzimní období. Políčka naznačují, že každé období sestává z několika fází (zimní je trochu kratší, některé fáze v něm chybí). Během hry po těchto polích budete posunovat Ukazatel času, aby bylo všem jasné, ve které fázi kterého období se hra právě nachází.

# Vzdálené kraje

Vzdálené kraje obsahují ty věci, které zatím do hry vůbec nepřišly, anebo věci, které už ji navždy opustily.

## ↕ Odkládací hromádky (pro příšery, místnosti, pasti a hrdiny)

Všechny karty a destičky, které jdou ze hry, se už do ní nevrací – odkládejte je na vyznačená místa. Všechny destičky se odkládají lícem nahoru, karty pasti se odkládají skrytě, lícem dolů.



## ◀ Zásoba žetonů zranění



Můžete tomu říkat třeba krevní banka. Je to krev, která zatím ve skutečnosti proudí v žilách hrdinů, ale dovnitř do destiček se nám tak nějak nevejde.

## ◀ Bojové karty pro druhý rok

Zamíchejte Bojové karty pro druhý rok (se dvěma zlatými meči), a čtyři z nich lícem dolů položte sem. Zbylé vraťte do krabice, aniž byste se na ně dívali.

## ↑ Hromádka příšer

Destičky příšer rozdělte podle zadní strany na dvě hromádky, a každou zvlášť zamíchejte. Na dané místo položte lícem dolů nejprve zlatou, a na ni stříbrnou hromádku.

## ↑ Hromádka místností

Destičky místností rozdělte podle zadní strany na dvě hromádky, a každou zvlášť zamíchejte. Na dané místo položte lícem dolů nejprve zlatou, a na ni stříbrnou hromádku.

## ↑ Hromádky hrdinů

Destičky hrdinů rozdělte podle zadní strany na dvě hromádky (stříbrnou a zlatou), každou zvlášť zamíchejte, a položte lícem dolů na vyznačená místa.

# Hráčská deska

Každý hráč si vybere barvu. V té dostane Hráčskou desku, tři figurky služebníků, kostičku, osm karet příkazů a dvě karty s přehledem bodování. Kostičku umístí na Stupnici zla na Centrálním plánu (viz výše), zbytek si nachystá dle obrázku.

## Veřejně přístupná část dungeonu:

### Vchod do dungeonu ↓

Zde se shromažďují v průběhu roku hrdinové. Samotný hrdina se do vašeho dungeonu neodváží. Ale jakmile jsou zde tři, dostanou kuráž, utvoří družinku a jdou vám otravovat život. Říkají tomu dobrodružství.

Ano, máte pravdu, je tu ještě čtvrté místo, o poznání větší. Pro začátek prostě doufejte, že toto místo zůstane prázdné.

Na Hráčskou desku si nezapomene dát tři jídla, tři zlata, tři impy a tři chodbičky, jak ukazuje obrázek.

## Veřejně nepřístupná část dungeonu:

### ↓ Bojiště



Tohle už znáte z Bojového výcviku. Že jsou tam nějaké nové značky? Pravda, k tomu se dostaneme...

### ↓ Karty s přehledem bodování



### ↖ Doupe příšer (a duchů)



Tady budou přebývat příšery (a/nebo duchové), které najmete pro obranu vašeho dungeonu (a taky možná, abyste se necítili tak sami).

### ↖ Zablokované příkazy

Každý hráč dostane balíček osmi karet příkazů ve své barvě. Ten zamíchá, a dvě náhodné karty umístí lícem vzhůru na vyznačená pole zablokovaných příkazů.

### ↓ Karty příkazů

Zbylých šest karet příkazů si vezme hráč do ruky.



### ← Místo pro tři příkazy



Vaše pracovní místo, s vašim dovolením perfektně udržované a vždy čistě uklizené. Zde rozdáváte své moudré příkazy, a děláte tak rozhodnutí, která zajišťují prosperitu a růst vašeho dungeonu.



### Stavební pozemek ↑ se třemi vykopanými chodbami.

Na vyznačená pole umístíte tři žetony chodby, tmavou stranou nahoru.

Pár set metrů krychlových stavební parcely, ve které můžete dle libosti vrtat a kopat další chodbičky, a případně je pak přestavovat na nejrůznější místnosti. Co si budeme povídat, v každém Temném pánovi je kus kluka s kyblíčkem a lopatičkou. V některých ale dost hluboko. A v některých doslova.

### ↑ Sklad pastí



Pasti, které koupíte nebo vyrobíte, musíte dobře uskladnit a starat se o ně. Není nic hloupějšího, než když skrytý mechanismus začne vrzat a skřípat několik vteřin před tím, než vystřelí jedovatou šipku.

### Kancelář se třemi figurkami služebníků →

Zde přebýváme my, vaši věrní služebníci, připraveni splnit každíčkou vaše přání.



### ← Nevyřiditelná pošta



Hm. Tohle doufám nebudeme potřebovat, ale ze zákona musíme mít místo na ukládání upomínek daňového úřadu a podobně nepříjemných dopisů od ministerstva dungeonů.

## Spižírna se třemi jídly ➔



Jídlo je ve hře představováno zelenými hranolkami. Oh, ne, není to zelenina. Až budete nějakou dobu žít pod zemí zjistíte, že každé jídlo může být zelené.



## ← Pokladnice se třemi zlaty



Zde budete uchovávat zlato – žlutá kolečka. Obvyklý způsob, jak získat zlato, je natěžit ho v chodbičkách svého dungeonu, ale existují i jiné cesty. Některé z nich jsou dokonce legální.

## Pelíšek impů se třemi impy ➔



Zde přebývají vaši impové, pokud zrovna náhodou nepracují. Demonologicky jsou impové nižší démoni. Fakticky jsou to neškodná a veselá stvoření, jejichž jedinou nadpřirozenou schopností je, že mají opravdu rádi práci.

## ← Vězení



To je určeno pro hrdiny, kteří chtěli dobýt váš dungeon. Pokud je porazíte v boji (nebo pokud je prostě dobývání vašeho dungeonu utáhá), zavřete je sem, a oni zde očekávají svůj trpký konec – na konci hry budou, pro výstrahu ostatním, obodováni.

## Nehrající hráči



Podle směrnic Ministerstva dungeonů je ideální počet testovaných adeptů v jednom kraji čtyři.

Pokud je jich méně, vydává ministerstvo povolenky adeptům z okolních přeplněných krajů. Ti pak mohou vysílat své služebníky do našeho kraje, a neskutečně tak otravovat našincům život. Pokud chcete znát můj názor na celou tuhle záležitost...

*Pozn. redakce: Text byl zkrácen o irelevantní části.*

I pokud hrají jen tři nebo dva hráči, hráčské desky, akční karty i figurky služebníků neobsazených barev stejně budete potřebovat.



Ve třech hráčích je čtvrtá barva společná pro všechny hráče, a bude se o ni starat zvolený hráč.



Ve dvou hráčích si každý zvolí jednu ze zbývajících barev, o kterou se bude starat (a částečně za ni i hrát – viz dále).



## ← Figurky služebníků



## ↑ Balíček karet příkazů

Balíček zbývajících pěti karet příkazů.

## ← Zablokované příkazy

Karty příkazů zamíchejte a náhodně odkryjte tři z nich na pole zablokovaných příkazů.

## ← Místo pro příkazy

## Shrnutí

Umístíte-li vše, jak je popsáno, mělo by být na stole vše, kromě:



Pěti stříbrných a pěti zlatých Bojových karet, které jste vrátili do krabice.



Karet s přehledem bodování případných nehrajících barev.



Jedné kostičky nehrajícího hráče v případě, že hrajete ve dvou nebo třech hráčích. (Ve dvou hráčích je kostička jednoho z nehrajících hráčů umístěna na Stupnici zla).



Devíti karet Speciálních událostí, které nepotřebujete pro první hru (také je vraťte do krabice).



Dvaceti žetonů předmětů. Vraťte je do krabice, kde zůstanou, než na webových stránkách [www.czechgames.cz](http://www.czechgames.cz) budou zveřejněna pravidla pro variantu hry, která je využívá.

# První rok hry



Ukazatel času dejte na první pole plánu roku.

Během hry budete Ukazatel času posouvat a odehrávat tak jednotlivé fáze hry. Rok je rozdělen na čtyři kola – zima, jaro, léto a podzim. Všechny období mají stejné fáze, pouze zima je klidnější – chybí v ní fáze události i fáze příchodu hrdinů.



Někdo šikovný a zodpovědný by si měl vzít řízení hry na starosti – posouvat Ukazatel času a dbát na to, aby všichni věděli, co se zrovna děje.

## Fáze přípravy kola



Můj pán měl rád, když měl ráno vše nachystáno – u postele teplé návleky na kopyta, na stole šálek vonící horké lávy, a přichozí poštu rozdělenou na úhledné hromádky: katalogy výrobců místností, CVčka příšer, které hledají místo, oběžníky Ministerstva dungeonů, a samozřejmě i výtisk nadzemního plátku „Náš dobrodruh“, který pravidelně přináší interview s hrdiny chystajícími se navštívit kraj.

Z hromádky příšer ve Vzdálených krajích vezměte tři destičky a položte je lícem nahoru na vyznačená místa Centrálního plánu. Totéž udělejte se dvěma destičkami z hromádky místností. Pokud na Centrálním plánu ležely nějaké příšery a místnosti z předchozích kol, před rozdáním nových je odložte na odkládací hromádky ve Vzdálených krajích – pro každé kolo je zcela nová nabídka.



V prvních třech obdobích navíc zjistíte předpověď problémů pro příští kolo – událost a hrdiny. (Na podzim žádné předpovědi nejsou, protože jde o poslední období roku.)

## Událost pro příští kolo

?

Odkryjte destičku události nachystanou pro příští období. Odkrytá událost se zatím nevyhodnocuje, dojde k ní až v okamžiku, kdy se k ní dostane ukazatel času: ke konci příštího kola. Máte tedy dvě kola na to, abyste se na událost připravili.

Co událost znamená si vysvětlíme ve fázi Vyhodnocení události.

## Hrdinové pro příští kolo



Táhněte čtyři destičky hrdinů z hromádky pro první rok a umístěte je v pořadí, v jakém jste je táhli, na čtyři vyznačená pole na plánu průběhu hry (nad fázemi pro další období). Poté je seřadíte tak, aby světlejší hrdinové (silnější, se složitějším symbolem) byli vepředu (vpravo), tmavější hrdinové (slabší, s jednodušším symbolem) byli vlevo. U stejné světlých kartiček pořadí neměňte.



Pokud hrají jen dva nebo tři hráči, táhněte a seřadíte jen tři hrdiny.

Pokud všichni tažení hrdinové mají stejný symbol, vraťte posledního taženého na spodek hromádky a táhněte jiného. To opakujte, dokud nemá jiný symbol, než ostatní. Teprve poté hrdiny seřadíte.

## Fáze hraní příkazů



Podívejte se nyní na Centrální plán. V jeho střední části najdete osm míst, kam můžete poslat své služebníky. Každé místo má tři pole – tři možnosti, které nabízí.



Správný pán temnot nikdy sám nevychází ze svého dungeonu. Pro udržení image musíte zůstat mohutnou nezřetelnou siluetou někde hluboko v podzemí, s rudýma očima žhnoucíma zpod černé kápě či přilbice a tak podobně. Kdo by respektoval Temného pána, který vypadá jako docela příjemný chlápek od vedle? Proto všechny pochůzky vyřizujeme my, jeho oddaní služebníci.

Vyřídít správně pochůzku ve městě či ve vesnici je umění, které vyžaduje roky zkušeností. Vyberete si bouřlivou noc, odhadnete ten správný okamžik k zabušení na dveře, právě tak, aby přesně v okamžiku, kdy lidé otevírají, blesk ozářil vaši shrbenou siluetu. Máte několik vteřin, abyste zaskřehotali „Můj pán požaduje jídlo...“, než hrom potvrdí vaše slova.

Vystát frontu na Ministerstvu dungeonů zase vyžaduje nemalou trpělivost. Můj pán vždy říkal, že Ministerstvo dungeonů je zcela a úplně užitečná instituce, která je blahem v zadku každého Dungeonlorda.

(Pozn. redakce: Uvedená citace byla mírně stylisticky upravena.)

A pak je tu Spodní město. Ať už vás cesta zavedla do chudých tunelů předměstí, nebo do luxusních podniků v centru, tato podzemní metropole vždy skýtala mnohá potěšení. Ehm... no... tím myslím samozřejmě mnoho příležitostí, jak posloužit svému pánovi.

## Plánování příkazů

Každý hráč má v ruce šest karet příkazů (dvě leží před ním a nemůže je použít). Ty používá, aby přiděloval úkoly svým služebníkům. V každém období vydá tři příkazy pro své tři služebníky.

Rozhodují se všichni hráči současně. Každý vybere tři karty a položí je, ve zvoleném pořadí – první vlevo, lícem dolů na tři vyznačená pole psácho stolu na své Hráčské desce. Rozhodnutí, které karty zvolit, a v jakém pořadí, je pro hru velmi důležité.



Když to hráčům vysvětlujete, nejlepší je, ať to rovnou udělají. Ať to tam klidně prásknou náhodně, je to stejně jen na ukázkou, a navíc zatím netuší, proč to dělají.

## Odkrytí příkazů

Jakmile mají všichni hráči naplánovány všechny tři příkazy, odhalí každý první z naplánovaných karet (tu nalevo). Postupně od začínajícího hráče každý najde na hlavním herním plánu skupinu tří polí označených stejným symbolem, jako je na kartě jeho příkazu. Hráč vezme figurku služebníka, a položí jej na první volné pole dané skupiny (to s nejnižším číslem).



Pokud dva či více hráčů zahrálo stejnou kartu, pak hraje roli pořadí – služebníci se umísťují od začínajícího hráče a pak po směru hodinových ručiček, později umísťující tedy umístí služebníka na pole s vyšším číslem.

Poté hráči odhalí druhou kartu, a opět od začínajícího hráče po směru hodinových ručiček umísťují druhého služebníka (opět na první neobsazené pole dané akce – jedno či více polí už může být obsazeno díky prvním kartám, nebo díky druhým kartám hráčů, kteří hrají v kole dříve).

Nakonec stejným způsobem odkryjí třetí kartu a umístí třetího služebníka.



Při vysvětlování to hráče nechte provádět. Klidně jim přitom zaměňte některé naplánované karty, aby vznikly zajímavé vzorové situace.

Pokud hráč nemůže umístit služebníka, protože už jsou na dané akci tři dříve umístění služebníci, pak místo toho figurku služebníka postaví na svou hráčskou desku na kartu neprovedeného příkazu (na znamení, že příkaz nemohl provést).





Můžete zdůraznit, že je to sice nepříjemná situace, ale že si za ni hráč v podstatě může sám. Zahrál-li stejnou akci, jako ostatní hráči, pak je to nepochybně akce, která neležela odkrytá před žádným hráčem. Hráč tak vědomě riskoval, že se na akci nedostane, zvláště pokud kartu hrál na pozdějších pozicích.



### Příklad:

Příklad na obrázku ukazuje situaci po rozdání karet. Zelený má figurku na akci těžby zlata, protože ji všichni měli v ruce a všichni ji zahráli (a on z nich nejpozději).



Možná vás zaujal podivný pikto-gram na jedné z karet. Ten zatím ignorujte, pro první hru nemá žádný význam.



## Provedení příkazů

Po rozdání figurek se provedou všechny naplánované akce, zleva doprava nejprve první řádek (počínaje získáním jídla v levém horním rohu až po těžbu zlata) a pak druhý řádek (od najímání impů až po nákup místnosti).

Postupně od nejkratšího po nejdelší pole (u příšer a místností tedy v obráceném pořadí, než v jakém hráči přišli – viz dále) hráč, který má na poli svého služebníka, provede naznačenou akci a vrátí figurku služebníka zpět do kanceláře na svůj herní plán. Může se také rozhodnout, že pole nevyužije – v tom případě nevrací figurku do kanceláře, ale postaví ji na kartu příkazu, díky které ho umístil, aby bylo jasné, že příkaz nebyl vykonán.

Na každém poli je nakresleno, co hráč získá. Pokud na poli není šipka ➡, získá hráč uvedené věci zadarmo. Pokud tam šipka je, tak údaje před šipkou znamenají cenu, údaje za šipkou získané zboží.

Je-li cenou zlato 🟡 či jídlo 🍷, musí hráč při provedení akce odevzdat do společného banku příslušný počet žetonů jídla či zlata. Pokud nechce nebo nemůže zaplatit, nemůže akci využít. Figurka služebníka se v tom případě vrací na kartu příkazu, který nemohl být vykonán.

Akci musí hráč využít celou, nemůže zaplatit jen část ceny, aby získal část věci.

Když hráč pole nevyužije, zůstává nevyužito. Ostatní figurky se neposouvají, zůstanou na polích, na která byly při odkrývání akcí postaveny (případně na kartě příkazu, pokud už v dané skupině akcí nebylo místo).

Někdy je cenou akce posun ke zlu 😈. To znamená, že hráč musí posunout svou kostičku na Stupnici zla o jedna směrem ke zlu 🟡, pokud to ještě jde. Má-li akce dva symboly zla, hráč se posune o dva ke zlu.

## Popis akcí

### Vesnice – získání jídla



První, kdo dorazí do vesnice, obvykle nějaké jídlo za zlaták koupí.

Dalšímu už ale vesničani nechtějí nic prodat. Prý mají sami málo. Nesmysl. Stačí naznačit, jak moc si náš pán přeje jídlo, a co tak obvykle dělá s vesničany, kde se jídlo nedá sehnat, a uvidíte, že ještě docela dost jídla najdou.

Třetímu služebníku už obvykle nepomůžou ani výhrůžky. Když však sáhne k názorné ukázce, najde v troskách nejen dost jídla, ale i ten penízek, který zaplatil prvnímu služebníku.

Vesnice je hlavním zdrojem jídla ve hře. Dá se získat za zlato, nebo prostě za cenu jistého zhoršení vzájemných vztahů (hráč zaplatí zlem), v závislosti od umístění vašeho služebníka.

### Město – zlepšení reputace



První služebník se obvykle vetře na Akademii Hrdinských Umění. Nejen, že zjistí, co se tam hrdinové učí o dobývání dungeonů, a jaká kouzla budou letos sesílat čarodějové, ale navíc to prospívá vzájemným vztahům: „Jo tenhle Dungeonlord? Toho známe, s jeho služebníky jsme na škole pařivali až do rána...“

Další možnost je chodit mezi městskou chudinou, a šeptat věci jako: „Náššš pán, se o násss dobře stará... možžžná lépe, než vaššše město o vásss...“

A nebo se to dá udělat ještě jinak. Zaplatte místním zebřákům, aby výše uvedené řeči šířili sami, a vy se vetřete na univerzitu.

Za každou získanou ikonku posunu k dobru 😊 posune hráč svou kostičku o jedna směrem k dobru na Stupnici zla (pokud je již na nejnižším poli, neposouvá se).

Získá-li hráč ikonku špionáže 👁, může se podívat na jednu ze čtyřech Bojových karet nachystaných pro tento rok (obvykle se podívá na první, pokud už ji viděl, pak na druhou atd.). Musí si dát pozor, aby přitom nezměnil pořadí karet.



Jak už jsem říkal, boj není ve skutečnosti tak předvídatelný. Když ale víte, co zrovna hrdinům lejou do hlavy, je to o dost lepší. Boj má až čtyři kola, proto jsou zde čtyři karty, pro každé kolo jedna.

Kouzlo zabírá větší část karty, a zajímá vás jen pokud je v družině, co po vás jde, čaroděj (nebo předpokládáte, že se ještě přidá). Je dobré tušit, co zhruba dělá, a také zda je rychlé (to se sesílá ještě před útokem příšer a může jej tedy ovlivnit), nebo pomalé 🐢 (to sesílají čarodějové až po útoku příšer).

Ať už máte v družině čaroděje nebo ne, pro lepší plánování boje je dobré znát zranění, které družina v daném kole dostane při pokusu dobytí pole. Na rozdíl od výcvikových bojů není pokaždé stejné, a najdete ho ve spodní části karty.

A pamatujte si, kterou kartu jste si prohlédli. Budete za hlupáka, když si při příští špionáži vyberete zase tu samou.



## Povolení ke kopání chodeb



Ta tam je doba, kdy každý kopal, jak chtěl, a krajina byla provrtaná jako emental. Dnes na kopání potřebujete zvláštní povolení od ministerstva dungeonů, jehož součástí je schválený územní plán, vyjádření statika a další náležitosti.

První služebník získá povolení ke kopání až pro dva své impy.

Druhý služebník získá povolení až pro tři impy.

Třetí služebník získá povolení ke kopání až pro čtyři impy. To už je však velká pracovní skupina, a vztahuje se na ni nařízení o bezpečnosti práce – jeden další imp musí na práci dohlížet.

Podle toho, na kterém poli skončil, může hráč provést až určitý počet kopání. K vykopání každé chodbičky potřebuje impa. Pokud kopal pomocí třetího pole akce, pak nejdříve musí dát jednoho impa jako předáka ke vchodu dungeonu (tento imp nemůže toto kolo dělat nic jiného), a teprve pak může kopat dalšími až čtyřmi impy.

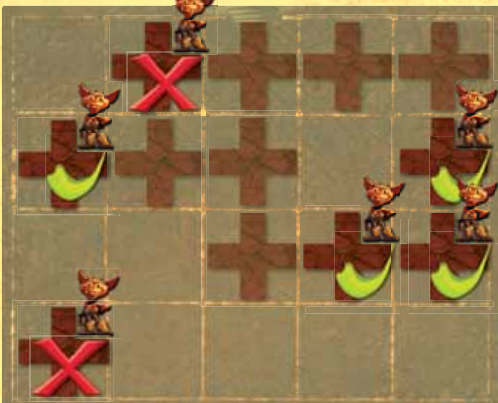


Pokud nechce či nemůže, nemusí hráč využít všechna kopání, může vykopat i méně chodeb, než mu pole akce povoluje (tím se liší od akcí, kde hráč něco přímo získává). V případě třetího pole akce však musí dát předáka ke vchodu, i kdyby kopal jen jedním dalším impem.

Každé kopání se provede následovně: hráč si vezme z banku novou chodbu, a položí ji (tmavou stranou navrch) na nějaké pole sousedící s jinou chodbou nebo místností svého dungeonu, ať již starší nebo právě vykopanou. Do pravého horního rohu tohoto pole postaví impa, aby bylo jasné, že tento imp se toto kolo zabýval kopáním.



Hráč může kopat na různých místech dungeonu, nebo navazovat na právě vykopanou chodbu. Vše se řídí jediným omezením – hráč nesmí nikdy udělat "čtvereček", tj. z každého čtverce 2x2 pole musí v dungeonu zůstat jedno pole volné.



## Povolení k těžbě zlata



Asi už je vám jasné, že těžba zlata, jakožto neobnovitelného zdroje, se dnes bez povolení ministerstva dungeonů také neobejde. Takže potřebujete od úředníka, kterému tím zlatem platíte daně, povolení k jeho těžbě.

Těžba vypadá podobně jako kopání chodeb: hráč získá povolení pro až dva, tři nebo čtyři impy, v posledním zmíněném případě však potřebuje navíc jednoho impa, kterého postaví ke vchodu do dungeonu, aby dohlížel na bezpečnost práce.

Hráč opět nemusí využít akci naplno a může natěžit i méně zlata, zejména nemá-li dost impů nebo volných chodeb.

Každý imp, který bude těžit zlatu, navíc potřebuje volnou chodbu (tmavý žetonek chodby). Hráč postaví impa doprostřed volné chodby (na znamení toho, že se toto kolo zabýval těžbou zlata), a vezme si jedno zlato z banku. Zlato dá do pokladnice na své hráčské desce.



Dva impové nemůžou těžit v té samé chodbě, ale je možno těžit zlatu v čerstvě vykopané chodbě (na poli pak stojí dva impové, jeden na žetonku chodby a jeden v rohu pole). Impa použitého ke kopání chodby však není možno použít ve stejném kole k těžbě zlata – každý imp může každé kolo dělat jen jednu činnost.

## Najímání impů



Znáte je. Najdete je na každém předměstí. Posedávají či postavají v malých hloučcích, mluví s podivným přízvukem, jsou ochotni vzít jakoukoliv práci. Impové.

Když vyrazíte brzy, určitě najdete nějakého, kdo je ochoten jít s vámi za trochu jídla.

Dá se take najmout párek impů, buď za více jídla...

... nebo za jídlo a zlato.

V každém případě jsou impové ti nejlepší pracanti. Jakmile je jednou nalákáte do svého dungeonu, budou pro vás pracovat, a ani si nevsimnou, že žádnou další výplatu už nikdy nedostanou.

Hráč zaplatí příslušný počet jídla či zlata, vezme si příslušný počet impů ze společné zásoby a dá je do pelišku impů na své hráčské desce (akce se musí provádět celé, v případě druhého či třetího pole akce tedy není možno zaplatit jen polovinu ceny za jednoho impa). Z pořadí akcí plyne, že tito noví impové nemohou být toto kolo použiti ke kopání nebo těžbě zlata, mohou ovšem pomoci v produkční fázi hry, která probíhá později.

## Nákup pastí



Na předměstí si pár impů otevřelo obchod s pastmi. Viděli jste někdy impy dělat obchod?

Stanoví si takhle třeba cenu jeden zlaták za past.

Když prodají první past, mají takovou radost, že vyhlásí slevu jeden zlaták. Že je vlastně dávají zadarmo si uvědomí, až když nějakou "prodají".

V ublížené snaze dohnat ztrátu stanoví cenu na dva zlatáky. A diví se, proč je nikdo nekupuje. Nakonec se rozhodnou k nákupu pastí přidat další past zdarma. Říkají tomu "akční balíček".

Až prodají akční balíček, oddechnou si, a zavrou. Byznys je únavný. Raději jdou zase vyrábět pasti, a dávat je, jak je jejich zvykem, do velkých nijak neoznačených beden.

Hráč zaplatí příslušné množství zlata (na prvním poli jedno zlato, na druhém poli nic, na třetím dvě zlata – není možno zaplatit jen část za jednu past) a vezme si z balíčku pastí na Centrálním plánu skryté horní kartu nebo karty. Dá je do skladu pastí na své hráčské desce. Kdykoliv během hry si je smí prohlížet.

## Najímání příšer (a duchů)



Na rozdíl od skromných impů, příšery (a duchové) scházející se ve vyhlášeném hostinci ve Spodním městě, jsou si dobře vědomy své ceny.

Služebníci jednotlivých pánů podzemí se předhánějí ve slibech. A kdo přijde poslední, může ostatní trumfnout tím, že přinese nějaké pohoštění pro všechny. (V podzemních restauracích nikomu nevadí konzumace přinesených potravin – nezřídká se i stává, že některý z chodů přišel původně do restaurace jako host.)

Tato akce funguje odlišně než předchozí – vyhodnocuje se v obráceném pořadí, od pozice **III** (nejkratší pole), přes pozici **II**, k pozici **I** (nejdelší pole).

Každý hráč si postupně může vybrat jednu z destiček příšer (a duchů) v nabídce. Zaplatí cenu uvedenou v pravém horním rohu na vybrané destičce (příslušný počet jídel a/nebo posune svou kostičku o příslušný počet polí ke zlu na Stupnici zla) a dá si příšeru (nebo ducha) do doupete příšer na své hráčské desce. Hráči na delších polích tedy mohou mít omezený výběr.

Pokud má hráč svou figurku na třetím poli **III**, vybírá si sice jako první ze všech 3 dostupných příšer (a duchů), musí však za právo výběru zaplatit jedno jídlo navíc.

Pokud hráč nechce nebo nemůže zaplatit cenu žádné příšery (nebo ducha), případně zvýšenou o příplatek na třetím poli, nemůže akci využít.



Pokud hráč najme trolla, vezme si navíc žetonek trolla, a dá ho do pelišku impů. Pokud by později nějak o trolla přišel, žetonek zase odevzdá.



Troll bydlí normálně v doupěti s ostatními příšerami, ale moc se mu tam nelíbí. Proto také často zavítá mezi impy, kteří jsou ochotni si s ním hrát. On jim za to pomůže s prací.

## Stavba místností



Ve spodním městě sídlí i firmy dodávající vybavení místností. Jde o kompletní řešení na klíč, a bývá o ně velký zájem.

Hleďte-li něco konkrétního, za rozumnou cenu, zde si vyberete. Pokud chcete, aby to bylo hlavně levně, můžete vsadit na výprodej. A doufat, že na vás aspoň něco zbudě.

Akce se, podobně jako najímání příšer, vyhodnocuje od třetího (nejkratšího) pole k prvnímu. Hráč si může vybrat jenom jednu z místností a místnosti jsou jenom dvě.

Hraje-li akce ze druhého a třetího pole musí navíc zaplatit jedno zlato. Z prvního pole sice zlato neplatí, nemá však jistotu, že nějakou místnost dostane (na akci je to naznačeno otazníčkem). Místnosti jsou jen dvě, takže pokud bude druhé i třetí pole obsazeno, a oba hráči zaplatí zlato a možnost využijí, na hráče na prvním poli místnost nezbude – jeho služebník putuje na svou kartu příkazu.

Ziská-li hráč místnost, musí okamžitě přestavět nějakou chodbu svého dungeonu na místnost – vezme některou svou prázdnou chodbu (dílek chodby je tmavý), vrátí ji do banku, a umístí místo ní místnost. Místnost je možno postavit i v čerstvě vykopané chodbě nebo v chodbě, kde se těžilo zlato (impové, kteří v chodbě pracovali, zůstanou stát v rohu místnosti).

Platí přitom následující omezení:

- \* Místnost prvního roku má předepsáno, ve kterých částech dungeonu smí být postavena. Některé místnosti musí být blízko povrchu, jiné musí být v hloubce. Některé musí být v centru dungeonu, jiné naopak na periférii. Na obrázku místnosti je malý plánec dungeonu, světlé body označují pozice, kam je možno místnost umístit.
- \* Hráč nesmí postavit dvě místnosti tak, aby přímo sousedily stěnou (musí mezi nimi být aspoň jedna chodba nebo prázdné pole). Rohem místnosti sousedit smí.



Pokud hráč nemůže splnit podmínky umístění místnosti, nemůže si ji vzít. Nemůže-li si vzít žádnou místnost z nabídky, akci nevyužije.

V místnosti, na rozdíl od chodby, není možno těžit zlato. Za místnosti jsou však na konci hry body prestiže, a navíc v nich mohou pracovat nevyužití impové (viz další fáze). Jak už víte z bojového výcviku, v místnostech se také trochu jinak bojuje.

Z místnosti lze později dále pokračovat v kopání chodeb (místnosti a chodby však stále nesmí vytvořit čtvereček).

## Konec fáze

Akce hraní příkazů tedy končí, když se vyhodnotí všechna pole – figurky služebníků se vrátí do kanceláře, nebo stojí na kartách příkazů, které hráč nechtěl nebo nemohl provést.



Tip: Když si akce prohlédnete, vidíte, že většinou je druhá pozice výhodnější než první, a v některých případech je třetí pozice výhodnější než druhá – záleží na situaci a na tom, co chcete.

Čím jsou hráči zkušenější, tím je hra zajímavější. Můžete-li se spolehnout na to, že ostatní hráči vědí, jaké akce jsou pro ně nejvýhodnější, a dokážete-li odhadnout, v jakém pořadí je zahrají, můžete optimalizovat své příkazy tak, aby byly co nejefektivnější. Ve hře je tím pádem důležité sledovat nejen své cíle, ale i potřeby a problémy ostatních hráčů.



## Fáze hraní akcí ve třech hráčích

Ještě před tím, než hráči vyberou své akce, připravte akce pro nehrající barvu. Ta má na polích zablokovaných příkazů vyložené tři karty z minulých kol (nebo od začátku hry). Nyní zamíchejte pět zbývajících karet, a tři z nich vyložte na vyznačená místa. Pak předchozí tři seberte a dejte na hromádku (takže opět máte tři vyložené, a pět na hromádce).

Vezměte tři služebníky nehrající barvy, a dejte je na prostřední pole II akcí odpovídajících nově odkrytým kartám. Karty pak rovnou posuňte na pole zablokovaných příkazů.

Poté naplánujte a odkryjte akce, jak bylo popsáno. Pole obsazená nehrající barvou jsou nedostupná – tedy první, kdo by zahrál stejnou kartu, by šel na první pole I, druhý by šel na třetí pole III, třetí by se už se na tuto akci nedostal.

Při vyhodnocování figurky nehrající barvy prostě odstraňujte z plánu, a jejich pole nevyhodnocujte.



## Fáze hraní akcí ve dvou hráčích

Ještě před tím, než hráči vyberou své akce, připravte akce pro nehrající barvy. Každá barva má na polích zablokovaných příkazů vyložené tři karty z minulých kol (nebo od začátku hry). Hráč, který se o tuto barvu stará, nyní zamíchá zbylých pět karet a dvě z nich odkryje.

Vezme dva služebníky této barvy, a dá je na prostřední pole akcí II odpovídajících nově odkrytým kartám. Pokud se sejdou na jedné akci služebníci obou nehrajících barev, jeden jde na prostřední pole II a druhý na poslední pole III (nezáleží na tom, který jde kam). V ruce zbudou každému hráči tři karty nehrající barvy. Až bude plánovat své akce, vybere zároveň jednu z nich, a položí ji lícem dolů vedle dvou vybraných karet.

Až mají oba hráči naplánovány své tři karty i kartu nehrající barvy, ještě než odkryjí první kartu své barvy, odkryjí naplánovanou kartu nehrající barvy. Třetího služebníka nehrající barvy umístí na první pole I akce, kterou naplánovali.



Hej, pozor, nesplette to! První dvě karty odhalíte náhodně, veřejně, a figurky dáte na druhé II (případně na druhé II a třetí III) pole akce. Třetí kartu vyberete dle své volby, skrytě, a dáte ji na první I (pokud jste akci zvolili oba, na první I a druhé II) pole akce. Je na vás, jestli tím chcete pomoci svým akcím nebo třeba rozhodit plány soupeři.

Nezapomeňte ale, že soupeř ví, které tři karty máte v ruce (zbylých pět leží na stole), takže může s vašimi úmysly počítat.

Po odkrytí zahraničích karet se tři karty z pozic zablokovaných příkazů dají k nepoužitým dvěma, takže na stole leží opět jen tři. Posuňte je na pozice zablokovaných karet.

Pole obsazená nehrající barvou jsou nedostupná, hráči jdou na první neobsazené pole.



# Fáze výrobních místností a stažení karet



Nyní mohou hráči využít své výrobní místnosti (včetně těch, které byly postaveny v tomto kole), a navíc si všichni vezmou zpět tři karty příkazů. Mohou to udělat všichni zároveň (pokud se však někdo chce rozhodnout podle ostatních, hráči se rozhodují v pořadí od začínajícího hráče).

## Využití výrobních místností

Na každé výrobní místnosti je uvedeno, kolik impů je potřeba k její aktivaci, a co tím hráč získá. Pokud má hráč příslušný počet impů, kteří toto kolo ještě nepracovali (nekopali chodby, netěžili zlato, ani nedohlíželi na kopání či těžbu), může je postavit do místnosti a vzít si odměnu. Podrobný popis místností naleznete na poslední stránce pravidel.

Každý žetonek trolla může nahradit při aktivaci výrobní místnosti jednoho impa. Toto funguje ovšem jen v této fázi – troll nemůže místo impů ani kopat chodby, ani těžít zlato, ani dohlížet.

Hráč může aktivovat i více místností, pokud je má. V prvním roce hry je však možno každou aktivovat jen jednou za kolo – není možno využít jednu místnost vícekrát, ani pokud má k tomu hráč dostatek impů (či trollů).

Určitě si každý během prvního roku aspoň jednu místnost pořídíte. Je škoda, aby vaši impové v obdobích, kdy zrovna nekopáte chodby nebo netěžíte zlato, zaháleli a zlenivěli.

## Braní karet příkazů

V této fázi si hráči berou karty příkazů zpět do ruky, a to takto:

- Hráč si vezme zpět do ruky dvě karty, které ležely na poli zablokovaných akcí (ty, které v tomto kole nemohl hrát).
- Ze tří odehraných akcí si vezme zpět do ruky pouze první. Zbýlé dvě posune na pole zablokovaných akcí. Vše názorně naznačují šipky na hráčské desce.



Pokud však na jedné nebo více kartách hráče stojí jeho služebník (na znamení toho, že akci nevyužil), může se rozhodnout vzít zpět místo první akce některou z těchto nevyužitých karet příkazů. V každém případě si však může vzít jen jednu ze zahranižných karet – zbylé dvě posune na pole zablokovaných akcí.

Po každém kole má tedy hráč znovu v ruce šest karet, a dvě leží před ním na odpovídajících polích.

**Příklad:**



Hráč si musí vzít zpět do ruky dvě karty z polí zablokovaných akcí: a . Kromě toho si smí vzít buď kartu (protože je na první pozici) nebo kartu (kterou nevyužil – stojí na ní jeho služebník). Druhou z těchto karet a kartu posune na pole zablokovaných akcí.

Karta, kterou hrajete na první pozici, bývá často slabší (je menší šance, že se dostane na pole s vyššími čísly), můžete ji však hrát i v příštím kole. Je dobré si to uvědomit, a pokud potřebujete zahrát akci dvakrát po sobě, dát ji poprvé na první pozici.

# Fáze vyhodnocení události



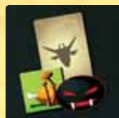
Tato fáze je jen ve druhém, třetím a čtvrtém kole hry, v prvním kole (v zimě) se událost nevyhodnocuje.

Hráči o události vědí dvě kola dopředu (odkryla se na začátku předchozího kola). Po vyhodnocení se událost odstraní z plánu roku.

Událost se týká všech hráčů. Zahrnuje-li událost nějaká rozhodnutí (kolik zaplatit na daních, jestli propustit příšery), rozhodují se hráči v pořadí od začínajícího, po směru hodinových ručiček.

V každém roce se opakují tři stejné kartičky událostí:

## Výplatní den



V tomto okamžiku musí každý hráč zaplatit znovu nákupní cenu každé své příšery (a ducha), tj. příslušný počet jídel a/nebo se posunout o příslušný počet polí ke zlu, jak je uvedeno na kartě příšery (nebo ducha).



Každá příšera (nebo duch) má své potřeby. Zatímco goblinovi stačí pytel sušených hub (a slizu v podstatě

pytel sušeného čokoliv), takový troll toho spořádá o dost více. Upíři sice nejedí, ale ... znáte to jednou za čas je musíte vypustit ven, aby se ... ehm... prostě... nadýchali čerstvého vzduchu. Duch si zase potřebuje zastrážit, a čarodějky mají své každoroční slety. Netřeba podotýkat, že nic z toho vám na popularitě nepřidá, takže když máte dungeon plný upírů a duchů, vaše PR oddělení by mělo během výplatního dne počítat s prudkým propadem v očích veřejnosti.

Příšera (nebo duch) které hráč nemůže nebo nechce zaplatit její cenu, odejde (odloží se do vzdálených krajů) a hráč se za to posune o jedna ke zlu.



Snažte se najmout jen příšery, které dokážete zaplatit. Určitě nestojíte o to, aby vám příšery utikaly. Nejen, že tím přijdou nazmar prostředky vložené do jejich najmutí, ale navíc se pak toulají po kraji, dělají neplechu, a stěžují si na vás každému, koho nesežerou.

**Příklad:**



Hráč s uvedenými příšerami musí zaplatit dvě jídla a posunout se o tři ke zlu. To se mu však nechce, protože by tím prorazil nebezpečnou linii a přilákal do svého dungeonu paladína.

Propustit čarodějnici mu v tomto případě nepomůže, zaplatí sice jen jedno jídlo a dvě zla, ale pak dostane další zlo za propuštěnou čarodějnici. Pokud tedy nechce překročit černou linii, nezbyvá mu, než propustit upíra. Zaplatí dvě jídla a jedno zlo, a pak se o jedna posune ke zlu za propuštěného upíra. Samozřejmě, pokud se nebojí paladína, jednoduše zaplatí za všechny příšery a linii prorazí.

## Daně



Nyní hráči musí zaplatit ministerstvu daň z vykopaných chodeb. Za každá dvě využitá pole dungeonu (chodby i místnosti) musí hráč zaplatit jedno zlato (zaokrouhleno nahoru – daň z počátečních tří chodeb jsou tedy dvě zlata).



Ač vás to asi nepotěší, Ministerstvo vybírá daně i za dobytá políčka. Je to daň z vykopané chodby, že jste o ni později přišli, to nikoho nezajímá.

Za každé zlato, které hráč nezaplatí, získá u ministerstva černý puntík. Nebo spíš červený – nepřijemné dopisy od ministerstva jsou obvykle psány krví. Hráč si vezme červenou kostičku zranění a položí ji napravo vedle kanceláře na hráčské desce, na pole Nevyříditelné pošty. Na konci hry každá taková kostička znamená



ztrátu tří bodů prestiže.

Je na hráči, kolik zlata zaplatí – i pokud má dost zlata, může se rozhodnout zaplatit méně, a raději si vzít nějaké červené puntíky.



A nemusí to být nutně špatný nápad. Zcela bez zlata se hraje vážně těžko, a občas je lepší nějaké zlato si nechat a na ministerstvo se vykašlat – ať si poslouží s těmi svými puntíky. (Jestli na tenhle text nějaký úředníček sáhne a bude v něm něco škrtat či měnit, přísahám, že si ho najdu!)

Obvyklé případy, kdy je dobré nechat si nějaké zlato i za cenu tří minusových bodů:

- \* nutně potřebujete příští kolo pro jídlo či do města, a hrozí, že skončíte na poli, které se platí zlatem (těžba zlata se vyhodnocuje později)
- \* příští kolo nechcete či nemůžete těžít zlato
- \* jde o poslední kolo, a vy potřebujete zlato pro boj, abyste mohli nastražit past v místnosti

## Zvláštní událost



Jak jsme si již řekli, v první hře tento žetonek nemá efekt.

## Fáze rozdělení hrdinů



Nyní se hrdinové nachystali pro toto kolo na začátku minulé kolo rozhodují, kam půjdou. Každý hráč získá jednoho hrdinu.

Hrdinové si hráče vybírají postupně od nejslabšího hrdiny (zleva doprava, od nejjednoduššího k nejsložitějšímu symbolu). Nejslabší hrdina jde k hráči, který je na Stupnici zla nejbliže k Dobru. V případě rovnosti jde k tomu, kdo je blíže začínajícímu hráči (proto má žetonek začínajícího hráče na sobě značku Dobra – v případě rovnosti je začínající hráč nejhodnější).

Další hrdina jde k druhému nejhodnějšímu hráči (při rovnosti opět rozhoduje, kdo je blíže začínajícímu hráči) atd. Hrdina, který stojí nejvíce vpravo (obvykle ten nejsilnější) jde tedy k hráči s nejhorší pověstí.



Ne vždy je pro vás nejhorší hrdina, který stojí nejvíce vpravo. Spoleháte-li na pasti, může pro vás být slabý zloděj horší než silnější kněz, zaměstnáváte-li především upíry, měli byste se zase snažit vyhnout kněžím. Manévrování na Stupnici zla, abyste dostali ty hrdiny, které dokážete snadno porazit, je součástí pokročilého herního umění.

Ve druhém kole (na jaře) položí hráč destičku hrdiny, který se k němu vypravil, na vyznačené malé pole nejbliže vchodu svého dungeonu.

Ve třetím kole dá hrdinu na druhý, a ve čtvrtém kole na třetí pole. Hrdinové tedy stojí u dungeonu v pořadí, v jakém přicházel.

Výjimkou je válečník, ten si vždy stoupá dopředu. Pokud se k hráči vypraví válečník, stoupne si na první pozici, a odsune tak dříve umístěné hrdiny o jednu pozici zpět (i pokud by mezi dříve umístěnými byl jiný válečník).



## Rozdělení hrdinů ve dvou hráčích

Při hře dvou hráčů jsou hrdinové tři, stejně jako kostičky na Stupnici zla.

Ještě před rozdělením hrdinů posuňte kostičku nehrající barvy o jedna směrem ke Zlu, a při rozdělování pak berte kostičku v potaz stejně, jako při třech hráčích (v případě rovnosti je nehrající barva vždy považována za hodnější, než hrající hráči). Hrdinu, který by měl připadnout nehrající barvě, odložte rovnou zpátky do Vzdálených krajů.

## Fáze konce kola



Po skončení prvního, druhého a třetího kola se posune žetonek začínajícího hráče po směru hodinových ručiček a začíná další kolo. Po skončení čtvrtého, podzimního kola se však žetonek nepředává, namísto toho začíná boj.

V obou případech si navíc každý hráč vrátí své impy domů, do jejich pelišku. Příští kolo jsou připraveni zase pracovat – a rozhodně se nechtějí plést do boje.

## Paladin



Paladinové čekají ve svém stanu na Centrálním plánu. V prvním roce může přijít do hry jen slabší paladin s tmavším pozadím a stříbrným symbolem, druhý paladin je připraven pro druhý rok hry.

Pokud hráč v jakémkoliv okamžiku hry dosáhne nebo přesáhne vyznačenou hranici na Stupnici zla, vydá se do jeho dungeonu paladin. Paladin má na hráčské desce vyznačenou

zvláštní pozici – stoupne si dopředu před všechny ostatní, a nechá se předběhnout ani válečníkem.



Ostatně i on sám je vlastně válečník. A taky čaroděj. A kněz. A trochu i zloděj. Pro účely hry sice paladin není žádný z těchto povolání... ale kdo někdy hrál nějaké RPG, jistě ví, o čem je řeč – typický paladin je taková malá družinka sám o sobě.

Pro přilákání stačí, aby se hráčova kostička dostala do černé vyznačené oblasti stupnice být jen na malou chvíli (např. dostane-li se tam hráč vydrancováním vesnice, už nepomůže, že to hned napraví návštěvou města, které se vyhodnocuje až po vesnici). Jakmile se jednou paladin vypraví do akce, už není cesty, jak ho přimět, aby se vrátil zpět do svého stanu. Může však za určitých podmínek přejít k jinému dungeonu.



Hele, tímhle si to teď nekomplikujte, a přečtěte si to jen kdyby se vám nepodařilo se paladinovi vyhnout.

Paladin přejde k jinému hráči v okamžiku, kdy tento hráč splňuje tyto dvě podmínky:

- \* je také v černé oblasti Stupnice zla
- \* a zároveň je na Stupnici zla výše, než stávající hostitel (nestačí na stejné úrovni)

Nezapomeňte, že i zdánlivě současné akce se ve hře provádějí postupně (např. události se vyhodnocují od startovního hráče), na stupnici se tedy nemohou pohnout dva hráči zároveň, a vždy je tak jasné, kdo má paladina dostat. Jediná výjimka je na následujícím obrázku:



V tomto okamžiku se stali dva hráči "nejzlejšími" ve stejném okamžiku. Paladin přejde k tomu, kdo je dál od začínajícího hráče.



Okay, to bylo budování. Koukněte, jak na tom vaši svěřenci jsou. Pokud to vypadá, že už mají po krk pravidel, a raději by se vrhli do akce, jděte do toho. Mají za sebou tréninkové boje, takže tuší, co je čeká a na co se připravit. Hoďte je do vody, ať plavou. Až odehrajete budovací část, můžete pokračovat popisem skutečného boje.

# Boj



Protože už všichni máte, doufám, za sebou cvičné boje, tohle bude jednoduché – skutečný boj se od toho cvičného liší jen v pár věcech:

- Boj má čtyři kola. Pokud ani po čtvrtém kole nejsou hrdinové poraženi, vrátí se vítězoslavně domů do Vzdálených krajů.
- Pro každé kolo je ve hře Bojová karta. Ta říká, jaké kouzlo v tomto kole sesílají čarodějové, pokud v družině nějací jsou, a také jak velké zranění dostane družina v tomto kole při pokusu o dobývání (není vždy stejné, jako tomu bylo ve cvičných bojích). Příšery a pasti pro dané kolo musíte naplánovat, ještě než se Bojová karta pro dané kolo odkryje.
- Za každé políčko, které družina dobude, se hráč posune na Stupnici zla o jedna k dobru.

Nyní stručně popíšeme celý boj, aby bylo všechno přehledně pohromadě – určitě vám neuškodí si zopakovat i to, co už znáte.



Jakmile se odehraje poslední fáze budovací části, je Plán roku prázdný – všichni hrdinové se odebrali k dungeonům jednotlivých hráčů, takže před každým stojí tři (případně u něhoho navíc paladin).

Nyní hrdinové zaútočí a pokusí se dobýt dungeony jednotlivých hráčů. Každý hrdina má určitý počet životů (červené číslo na jeho kartičce). Během boje dostávají hrdinové zranění (červené kostičky). Pokud nějaký hrdina dostane stejně nebo více zranění, než je jeho počet životů, okamžitě je přesunut do vězení.



Červené kostičky jsou na desce vzdálených krajů, aby vám nepřekážely během budovací části. Každý hráč si pro vyhodnocení boje vezme, kolik potřebuje.

## Příprava boje

Otočte Plán roku. Vezměte čtyři Bojové karty nachystané ve městě, a rozdejte je opatrně (aniž byste změnili pořadí) lícem dolů na vyznačená místa. Karta, která byla nahoře, bude na prvním poli (nad kterým je jeden krystal ) , na posledním poli (nad kterým jsou čtyři krystaly ) bude nejspodnější karta.

Plán představuje čtyři kola boje, každé kolo má tři fáze – plánování, odkrytí bojové karty a vyhodnocení. Postavte Ukazatel času na první pole.



## Plánování



### Místo boje

Hráč vezme jednu figurku služebníka a označí s ní pole, na kterém se bude bojovat.

Musí vybrat takové nedobyté pole, na které se dá od vchodu dojit nejméně kroky. V prvním kole je tedy volba jasná – pole hned u vchodu. V dalších kolech, když je toto pole již dobyto, ale může být nejbližších polí více. V takovém případě si hráč vybere, na které z nich družinu vyláká. Stejným způsobem se pole vybírá i v dalších kolech boje, bez ohledu na to, kde se bojovalo minule – družina nepokračuje dál směrem, kterým se vydala, ale znovu hledá nejbližší pole od vchodu.

### Příklad:



V prvním kole si hráč musel pro boj vybrat vstupní pole a hrdinové jej dobyli. Pro druhé kolo si může vybrat, zda bude bojovat v chodbičce vpravo nebo v místnosti. Řekněme, že si vybere místnost, a že použije sliza k tomu, aby družina nedobývala. O místnost tedy nepřijde,

a v dalším kole boje má opět obě možnosti. Tentokrát si vybere chodbu a družina ji dobude. V dalším kole už nemá na výběr, bude se bojovat v místnosti – žádné jiné nedobyté pole není tak blízko ke vchodu.

Kromě toho v tomto okamžiku hráč připraví na vyznačená místa bojiště past a příšery (a duchy), které chce v tomto kole použít. Je na něm, jakou past a jaké příšery zvolí, a může se také rozhodnout použít pouze past, pouze příšeru nebo dokonce vůbec nic.

Plánují všichni zároveň, ale kdyby se chtěl někdo řídit podle ostatních, první se musí finálně rozhodnout začínající hráč (ten kdo začínal podzimní kolo budování – po posledním kole se žetonek neposouvá), a pak po směru hodinových ručiček. Past se dává lícem dolů, příšery (a duchové) lícem nahoru. Pozor, některé pasti mají extra cenu (impa, jídlo či zlato) – tím, že past naplánujete, souhlasíte s jejím zaplacením, nemůžete si to později rozmyslet.

## Boj v chodbě

Při boji v chodbě hráč může připravit jednu past a jednu příšeru. Navíc může poslat jakýkoliv počet duchů, kteří se nepočítají jako příšery.



## Boj v místnosti

Při boji v místnosti může hráč připravit také jednu past, ale potřebuje návnadu, takže musí na připravenou past položit i jedno zlato (nemá-li zlato, nemůže past v místnosti použít). Navíc může připravit až dvě příšery (a jakýkoliv počet duchů).



## Odkrytí Bojové karty



Teprve jakmile mají všichni hráči naplánováno, odkryje se Bojová karta. Hráči tedy musí naplánovat dříve, než ji uvidí (ti, kteří se na kartu podívali během hry při návštěvě města, tak mají výhodu).

Karta se v tomto okamžiku nijak nevyhodnocuje, pouze se odkryje, aby ji všichni viděli.

## Vyhodnocení kola boje



Posuneme Ukazatel času na další pole – vyhodnocování. Nyní hráči postupně, od začínajícího hráče, své kolo boje vyhodnotí – vezmou si druhou figurku služebníka, posouvají ji po jednotlivých fázích kola na své hráčské desce, a vyhodnocují je.



Hlavně ze začátku, dokud si nejste pravidly příliš jisti, to můžete pojmut jako prezentaci: hráč, který je na řadě, ukáže ostatním, jak proběhlo jeho kolo boje, a ostatní kontrolují, jestli vše udělal správně.

Pořadí může být důležité, i při boji se totiž hráči mohou posouvat k dobru či ke zlu, a může se tak stát, že paladin přejde k jinému dungeonu. Pokud se tak stane, přechází okamžitě, i s případným zraněním, a může tak ovlivnit i právě probíhající kolo boje, pokud hráč, ke kterému přešel, právě kolo vyhodnocuje nebo teprve bude vyhodnocovat. Tímto způsobem může paladin bojovat i vícekrát za jedno kolo. Jakmile je však paladin vyřízen a uvězněn některým z hráčů, do hry se už nevrací.



Nestává se to často, ale ve vrcholem intrik dokázat zahrát tak, aby paladin ničící dungeon jiného hráče přešel k vašemu dungeonu v okamžiku, kdy mu k vyřízení stačí jedna rána od goblina. Paladin ve vašem vězení vám totiž přinese na konci hry nemalou prestiž.

## Použití pasti



Prvním krokem je odkrytí a vyhodnocení pasti. Pokud šlo o past v místnosti, odhodí hráč připravený zlaták. Pokud má past extra cenu, musí ji hráč také v tomto okamžiku zaplatit. Past, jejíž cenu zaplatit nemůže, nesmí vůbec připravit.

Past většinou dá hrdinům nějaké zranění, a případně má další efekt. Pokud jsou ve družině zloději (či paladin), pak v každém kole boje eliminují jedno zranění z pasti za každou značku, která na nich je. Přednostně chrání postavy vpředu. Schopnosti více hrdinů se počítají. Další efekt pasti zloději ani paladin nedokážou zrušit.

Podrobnější popis a spoustu příkladů jste mohli vidět v části o bojovém výcviku.

Po použití se past odhodí na odkládací hromádku ve Vzdálených krajích.

## Rychlé kouzlo



Tato fáze proběhne jen za dvou podmínek:

- Na Bojové kartě odkryté pro toto kolo byla značka rychlého kouzla.
- Družina má dostatek magické energie.

Nad bojovou kartou s kouzlem je vidět, kolik krystalů musí dohromady mít čarodějové (a paladin) družiny, aby kouzlo seslali. V prvním kole boje stačí jeden, ve druhém dva atd. Je-li počet krystalů na kartách hrdinů a paladina stejný nebo vyšší jako nad Bojovou kartou, hrdinové mají dostatek magické energie a kouzlo sešlou.

Kouzlo se vyhodnotí tak, jak je popsáno na Bojové kartě, a obvykle ovlivní další průběh boje. Jestliže kouzlo nařizuje stáhnout nějaké příšery z boje, vracejí se zpět do doupěte lícem vzhůru (jako by je hráč vůbec neposlal).

Pokud kouzlo není rychlé, pokud družina neumí kouzlit, nebo v pozdějších kolech nemá dost magické energie, text kouzla zcela ignorujete.

## Útok příšer (a duchů)



Nyní hráč provede útok příšer (a duchů), které poslal do boje. Poslal-li jich víc, sám si zvolí, v jakém pořadí.

Na kartě každé příšery (nebo ducha) je popsán její útok. Pokud jsou tam dvě možnosti oddělené vodorovnou čarou, vybere si hráč jednu z nich.

Poslal-li hráč příšeru (nebo ducha) a útok je možno provést, musí proběhnout. V každém případě je příšera (nebo duch) pro zbytek boje zneškodněna – hráč ji vrátí, lícem dolů, do doupěte příšer.

Podrobnější popis a spoustu příkladů jste mohli vidět v části o bojovém výcviku. Zde jen uvedeme přehled značek na kartách příšer (a duchů). Poznamenejme, že má-li hráč paladina, účastní se paladin boje jako každý jiný hrdina.



Standardní útok – první hrdina dostane zranění odpovídající síle útoku.



Útok na kohokoliv – hráčem zvolený hrdina dostane zranění odpovídající síle útoku.



Útok na všechny – všichni hrdinové postupně dostanou zranění odpovídající síle útoku.



Příšera nesmí útočit na kněze. (Paladin není kněz.)



Duch nesmí útočit na první postavu. Pokud je v družině již jen jedna postava, nemůže útočit vůbec.



Příšera se po útoku vrací zpět lícem nahoru, není tedy zneškodněna.



Způsobí, že družina toto kolo nedobývá (ani nedostává zranění při dobývání).



Způsobí, že družina toto kolo vynechá fázi léčení.



Není příšera (pro účely kouzel, limitu příšer v boji, a závěrečného bodování).



Hráč si bere trollí žetonek (nesouvisí s bojem).

## Pomalé kouzlo



Tato fáze proběhne jen za dvou podmínek:

- Na Bojové kartě odkryté pro toto kolo byla značka pomalého kouzla.
- Družina má dostatek magické energie – tedy čarodějové (a paladin) mají na sobě aspoň tolik krystalů, kolik jich je nad kartou kouzla.

Kouzlo se vyhodnotí tak, jak je popsáno na Bojové kartě, a obvykle nějak poškodí hráčův dungeon.



Shrňme si to: Na kouzlo v prvním kole musí mít družina jeden krystal, ve druhém dva atd.

Buď je kouzlo rychlé – pak se vyhodnocuje po pasti, ale před útokem příšer, a často vám ještě nějak zamíchá s vašimi plány. Čili past, která vyřídí čaroděje nebo mu zabráni v kouzlení, vás může uchránit před rychlým kouzlem.

Nebo je kouzlo pomalé – pak se vyhodnocuje až po útoku příšer, a obvykle nadělá škody ve vašem dungeonu. U pomalého kouzla je výhoda, že pokud se vám během útoku příšer (a duchů) podaří sejmout čaroděje, už si nezakouzli.

## Léčení



Tato fáze proběhne jen za dvou podmínek:

- Ve družině je aspoň jeden kněz nebo paladin (se symbolem ).
- V tomto kole se bojovalo, tj. aspoň jedna příšera (nebo duch) provedla nějaký útok (zvláštní schopnost slíza se nepočítá jako útok).

V této fázi družina odhodí tolik zranění, kolik je počet všech symbolů na kněžích (a paladinovi) v družině. Přednostně se odhazuje zranění od postav stojících vpředu. Léčením není možno vzkřísit padlé hrdiny (ti jsou přesunuti do vězení hned, jakmile počet jejich zranění alespoň dorovná počet jejich životů).

## Dobývání



Nejprve družina dostane tolik zranění, kolik jich je nakresleno na Bojové kartě (zda je v družině čaroděj nyní nehraje roli – tato část bojové karty se týká všech, kromě případů, kdy hráč pastí nebo speciální vlastností příšery zabránil dobývání). Zranění se uděluje postupně, po jednom, a to vždy první postavě. Pokud je během přidělování první postava vyřízena, případně další zranění přechází na novou první postavu.



Abyste nemuseli zkoumat bojové karty: na kartách pro první rok na jedné kartě není žádné zranění, na čtyřech je jedno a na čtyřech dvě zranění. Na kartách pro druhý rok jsou zranění o jedna vyšší (jedna jednička, a pak čtyři dvojky a čtyři trojky).

Pokud i po přidělení tohoto zranění aspoň jedna postava přežila, družina dojde pole, na kterém se bojovalo – otočte chodbu nebo místnost na tomto poli světlou stranou nahoru.



Viděl jsem už dost míst, která hrdinové dobyli a vysvětili, a můžu říct, že je to obraz totální zkázy. Probořeným stropem na tu spoušť dopadá sluníčko, v trhlinách roste tráva, a občas i barevné květiny! Neznám depresivnější pohled...

Dobyté pole je dále zcela nepoužitelné – místnost ztrácí svou funkci, v chodbě se nedá těžít zlato a ani ji není možno přestavět na místnost.

Pole však zůstává polem dungeonu. Je na ně možno navazovat při kopání nových chodeb, a stále platí i všechna omezení (není možno vykopat čtyři pole tvořící čtvereček, dvě místnosti nesmí být vedle sebe).

Za dobytá pole se také stále platí daně.



Úředníci vám řeknou, že je to daň z vykopané chodby, a že je vaše chyba, že jste si ji nechali dobyt. Řeknu vám, kdyby chtěli hrdinové vykonat opravdu dobrý čin... ovsretsinim titálmyv týj yb ilhoM.

Jak naznačuje značka fáze dobývání, za každé dobyté pole se také hráč posune o jedna k dobru.



Je jasné, že úspěchy hrdinů snižují váš image zlého padoucha. "Jo tamten dungeon? Ha, není se čeho bát, tam byla vloni parta od Pečené husy, a celé to tam vymlátila."

## Konec boje

Boj může pro hráče skončit třemi způsoby:

- Všichni hrdinové jsou vyřízeni. V tom okamžiku boj okamžitě končí, další fáze boje se nevyhodnocují a v dalších kolech už hráč nehraje, jen čeká, až ostatní vyřeší svůj boj.
- Po čtvrtém kole boje. Pokud zbyli nějací nevyřízení hrdinové, vítězoslavně odejdou (odložte je do Vzdálených krajů).
- Není kde bojovat. Pokud má být další kolo boje, ale není kde bojovat, protože celý dungeon už je dobytý, další kola boje se neplánují. Místo toho hrdinové každé kolo vysvobodí jednoho hrdinu z vězení, pokud tam nějaký je (je-li ve vězení paladin, prvně vysvobodí běžné hrdiny). Vysvobozené hrdiny odložte do Vzdálených krajů.

Ve vzácném případě se může stát, že paladin přejde k dungeonu, kde už je dobojováno. V tom případě je boj u tohoto dungeonu od příštího kola obnoven, dokud hráč paladina neporazí nebo dokud neodejde zase jinam. (Pokud paladin přejde ve čtvrtém kole boje, boj už se neobnoví.)

Po boji hráči otočí všechny příšery (a duchy) opět lícem vzhůru – ty potvory dobře vědí, že opět přijde výplatní den, a nechtějí si ho nechat ujít.



Je tu ještě jeden rozdíl mezi cvičným a skutečným bojem, který je dobré zmínit – na cvičnosti jste si mohli být jisti, že optimální řešení existuje. Ve skutečném boji tomu tak být nemusí.

Pokud ztratíte jen jedno pole, nebo dokonce žádné, je to velký úspěch – raději počítejte se dvěma nebo třemi poli, a postavte si dungeon dostatečně velký, aby vám i pak něco zbylo.

## Poznámky k vybraným pastím



### Otrávená šipka

Dodatečná 2 zranění dostane hrdina i tehdy, jestliže prvním zraněním zabránili zloději.



### Antimagická šipka

Je-li použita proti nějakému čaroději, žádný čaroděj ani paladin nemůže kouzlit. Je-li použita proti knězi, žádný kněz ani paladin nemůže léčit. Je-li použita na paladina, nemá žádný speciální efekt.

# Druhý rok hry

Po boji následuje druhý rok hry. Hráči pokračují dál se stejným dungeonem – dobyté chodby a místnosti jsou však pro ně zcela nevyužitelné, a nedají se nijak obnovit. Na dvou polích zablokovanych příkazů máte karty příkazů, které jste tam posunuli během posledního kola prvního roku.

Odložte čtyři použité Bojové karty do krabice, a do města na Centrální plán položte čtyři Bojové karty pro druhý rok (se dvěma zlatými meči), nachystané ve Vzdálených krajích.

Otočte Plán průběhu boje zpět budovací stranou nahoru. Znovu zamíchejte a zakrytě rozdejte destičky událostí, jako pro první rok.

Pokud je paladin ještě ve svém stanu, pošlete jej pryč, do Vzdálených krajů. Na plánu zbudě jen Paladin pro druhý rok (ten se světlým pozadím a zlatým symbolem).

V druhém roce budete ve fázi Přípravy kola používat hrdiny, místnosti a příšery (nebo ducha) se zlatým rubem.



Při hře dvou hráčů ještě posuňte kostičku nehrající barvy na Stupnici zla o dva směrem k dobru. Předpokládáme, že nehrajícímu hráči také dobyli pár polí dungeonu.

## Posun začínajícího hráče

Žeton začínajícího hráče má zatím u sebe hráč, který začínal posledním kolem minulého roku. Na začátku druhého roku se žetonek posune takto:

- ve čtyřech hráčích se posune jednou proti směru hodinových ručiček (a začíná tak hráč sedící naproti hráči, který začínal první kolo)
- ve třech hráčích se posune normálně po směru hodinových ručiček, hráči se tedy střídají pravidelně
- ve dvou hráčích se žetonek neposouvá, zůstane u hráče, který jej má (což je hráč, který v prvním roce nezačínal)

Tento speciální posun se provede jen na začátku roku, dále (na konci zimy, jara a léta) se žeton začínajícího hráče pohybuje opět standardně, po směru hodinových ručiček.

V tomto okamžiku také zkontrolujte Stupnici zla – pokud je některý hráč nebo hráči na nebo nad vyznačeným polem s paladinem, okamžitě k němu přijde druhý paladin (v případě rovnosti jej dostane hráč dále od nově stanoveného začínajícího hráče).

## Druhá budovací část

Druhý rok probíhá zcela stejně, jen přicházejí silnější hrdinové, k dispozici jsou silnější příšery, a jinak zaměřené místnosti, a trochu jinak funguje akce Nákup pastí.

## Místnosti a příšery

Ve druhém roce nejsou v nabídce žádné místnosti, které by vám umožňovaly něco produkovat – zato se ovšem zefektivní činnost těch produkčních místností, které už máte. Pokud na to máte dost impů, můžete každou takovou místnost ve fázi využití místnosti použít až dvakrát (např. v místnostech produkujících jídlo budete použijete 3 impy a vyprodukujete 1 jídlo, nebo použijete 6 impů a vyprodukujete 2 jídla).



Nové místnosti jsou buď bojové (dávají nějaké výhody, pokud se bojuje přímo v nich) nebo prestižní (dávají nějaké výhody při závěrečném bodování).



Nové místnosti už nemají speciální podmínky, kde mají být ve vašem dungeonu umístěny. Rozhodujte se spíše podle jejich funkce – bojové místnosti asi dáte spíš blíž ke vchodu, aby se v nich bojovalo, prestižní se budete snažit ukryt hlouběji, aby vám je dobrodružové nedobyli. Stále však platí, že místnost musí nahradit existující nedobytou chodbičku a že nesmí být dvě místnosti vedle sebe.

Popis všech příšer a místností najdete na zadní straně pravidel. Některé příšery najímané ve druhém roce vyžadují jako součást

své ceny nejen jídlo a Zlo, ale i další věci.



Dle preferencí vaší skupinky se rozhodněte, jestli chcete hráčům ukázat všechny nové místnosti a příšery hned, nebo jestli raději chtějí hrát a stačí jim, když si popis přečtete v okamžiku, kdy se místnost nebo příšera objeví v nabídce.

## Náкуп pastí ve druhém roce



Příšery i hrdinové jsou ve druhém roce silnější, a impům prodej pastí klesá. Proto příšři ve druhém roce se

speciální akci: ke každému nákupu dávají past navíc. Až si je doma rozbalíte a prohlédnete, jednu past zabalíte do bedny a pošlete zpět do obchodu (stačí jakoukoliv, impové taky neví, co vám vlastně prodali).

Není to tak špatná služba... a třeba časem dospějí i k tomu, že budou na krabice dávat popisky, aby si tohle všechno ušetřili.

Ve druhém roce se mění akce Nákupu pastí. Hráč dostane o jednu kartu pastí více (tedy na polích I a II dvě, na poli III tři) a poté musí jednu kartu skrytě odhodit na odkládací hromádku pastí. Může to být jak jedna z právě tažených karet, tak karta, kterou má hráč z předchozí hry.

Pozor, toto pravidlo se netýká produkční místnosti Dílna, týká se pouze akce Nákup pastí.

## Druhý boj

Druhý boj probíhá stejně, jako první boj. Hrdinové samozřejmě místa dobytá během prvního boje ignorují a pokračují v dobývání vašeho dungeonu.



# Závěrečné bodování



A je to tady. Dva roky uběhly, jako by to byly jen dvě hodiny, a u vchodu do dungeonu stojí s poznámkovými notesy úředníci Ministerstva dungeonů. Přichází čas účtování.

Počítadlo prestiže je na bojové straně plánu roku, můžeme tedy rovnou začít. Každý hráč dá jednu figurku služebníka na nulté pole počítadla.



Jeden služebník ukazoval, kde se bojuje, druhý řídil vyhodnocování boje. Za nás služebníky se přimlouvám, aby bodování měl na starosti ten třetí. Ne že byste nemohli použít jakoukoliv figurku, ale my služebníci jsme rádi, když máme nějakou funkci.

Vezměte si přehledovou kartu s bodováním a postupujte řádek po řádku. U každé položky vždy posuňte figurky všech hráčů o odpovídající počet polí.

- Dva body za každou místnost ve vašem dungeonu, která nebyla dobytá.
- Jeden bod za každou příšeru (po boji jsou opět všechny lícem vzhůru). Pozor, duchové nejsou příšery, za ně body nejsou.
- Dva body za každého hrdinu ve vašem vězení, pět bodů za paladina, pokud jste jej porazili.
- Odečtete dva body za každé dobyté pole (místnost nebo chodbu).
- Odečtete tři body za každý červený puntík (na místě pro nevyřízenou poštu).
- Pokud máte nějakou prestižní místnost (kromě Sině slávy, která se projeví až při udělování titulů), započítejte si za ni body.

Povšimněte si, že dobytí každé místnosti vás tedy stojí nejméně čtyři body (místnost se nepočítá a navíc je to dobyté pole).



## Tituly

Dále udělte tituly za nejvyšší dosažené hodnoty určitých aspektů. Pokud má nejvíce jeden hráč, jedná se o exkluzivní titul za tři body. Pokud mají nejvíce dva nebo více hráčů, jedná se o sdílený titul za dva body.



Při hře dvou hráčů za exkluzivní titul udělte 2 body a za sdílený titul udělte 1 bod.

### Pán zla

Titul získá hráč, který je nejvýše na Stupnici zla. V případě rovnosti nerozhoduje žetonek začínajícího hráče, ale udělí se sdílený titul.



Pokaždé, když dohrajeme, se na to nějaký zbabělec krčící se celou hru na stupnici úplně dole zeptá. Řeknu to tedy přímo: ne, není žádný titul pán dobra. Nezapomeňte, že jste pánové temnot. Dobrý image pro vás není cílem, jen je jednodušší s ním přežít.

### Pán síní

Počítají se všechny místnosti, dobyté i nedobyté. Je to titul pro největšího konstruktéra místností.

### Pán tunelů

Počítají se všechny chodby, dobyté i nedobyté. Je to titul pro největšího kutače.



Povšimněte si, že vždy když postavíte místnost, ubude vám jedna chodba – nezapomínejte na to v posledních kolech, když se bojuje o tituly.



### Pán nestvůr

Počítá se počet příšer. A opět pozor – duch není příšera!

### Pán služebnictva

Počítá se počet impů, ne trollů. I když s impy kamarádí, impové to přece jen nejsou.

### Pán pokladů

Každý si sečte zbývající zlato, jídlo a nepoužité pasti. To je velikost jeho pokladu, kterou porovná s ostatními. Kdo má největší poklad, získá titul.

### Pán boje

Na rozdíl od ostatních titulů, tady se hodnotí, kdo má nejméně – konkrétně kdo má nejméně dobytých polí (chodeb i místností).

## Výsledek hry

Kdo má po udělení všech titulů nejvíce bodů, zvítězil, a stává se Vládcem podzemí, což je tradiční titul pro nejvyššího (resp. spíše nejhlubšího) provozovatele dungeonu v kraji. V případě rovnosti bodů je vítězství sdílené.

Každý, kdo na počítadle skončil v kladných hodnotách, má nárok na licenci k provozování dungeonů.

Pokud jste skončili na nule nebo níže, nezoufejte – třeba příště.



Konec konců, nejde o to vyhrát, ale zkusit si postavít svůj dungeon. A když se všechno kazí, a vidíte, že už nemáte šanci, vždy si můžete například nahrabat poklady nebo vykopat fakt velký dungeon. Až se bude jiný hráč radovat z vítězství: „Já... jsem... Vládcem podzemí!“, můžete aspoň říct: „Těší mě, Pán tunelů.“



# Plná hra

Uvedená pravidla jsou vhodná pro seznámení se hrou a pro první hru. Pokud se vám hra líbí, a budete chtít hrát znovu, můžete přejít na plnou verzi. Ta se liší jen v několika drobnostech:

## Počáteční výběr zablokovaných karet

Karty na zablokované pozice se na začátku nedávají náhodně, ale částečně si je volí hráči. Děje se tak až po zvolení začínajícího hráče, ale ještě před tím, než se odkryjí první příšery, místnosti, události a hrdinové.

Každý hráč zamíchá svých osm akčních karet, a vezme si náhodně tři. Z těchto tří karet si smí jednu ponechat, a dvě položí, licem dolů, na vyznačená pole zablokovaných příkazů.

Až to udělají všichni, karty odkryjí, vezmou si do ruky zbylých pět karet, a dále se postupuje obvyklým způsobem.



Před první hrou ještě nevíte, jak důležité jednotlivé akce jsou, proto jsme toto pravidlo pro první hru neuvodili. Klidně se však můžete rozhodnout, že jej použijete již napoprvé, je to jen na vás.

## Zvláštní události

Při přípravě hry zamíchejte modré karty Zvláštních událostí. Dvě z nich náhodně táhněte (aniž byste se na ně dívali) a položte do vzdálených krajů – jednu pod balíček Bojových karet pro druhý rok, druhou na jeho vršek. Zbytek karet dejte do krabice.



Zvláštní události budování dungeonu výrazně komplikují. Pokud by se vám hra s nimi zdála příliš těžká, můžete je vynechat a žetonek Zvláštní události ignorovat, jako v první hře.

## Hraní příšer (a duchů) z první pozice

Na této kartě jste si mohli všimnout zvláštního obrázku. Ten připomíná jedno zvláštní pravidlo pro hraní této karty.



Ranní ptáče dál doskáče... Jenže hospoda je ráno zavřená. Když vyrazíte příliš brzy, budete marně bušit na zavřené dveře. Bušení není ten správný zvuk, který by vám v tomto případě pomohl. Ano, uhádli jste, ten správný zvuk je cinkání zlatáků.



Pokud při plánování příkazů položíte kartu najímání příšer a duchů na první pozici, připravte se na to, že vás to bude stát jedno zlato. To zaplatíte hned po odkrytí karty, při umísťování figurky služebníka. Když žádné zlato nemáte, kartu na první pozici nehrájte. Pokud si to neuvědomíte a kartu přesto zahrajete, zůstane vaše figurka stát na kartě příkazu, a pole na akci zůstane volné pro další hráče.

## Hranice absolutního Zla

Některé akce a některé příšery (a duch) mají jako cenu zlo – hráč se při jejím placení musí posunout ke zlu. V plné hře hráč nesmí platit zlem, pokud by tím přesáhl hranici Stupnice zla. Je to podobné, jako kdyby jste měli platit zlatem nebo jídlem a neměli je.

Je třeba rozlišovat placení zlem a posouvání se ke zlu. Hráč platí zlem ve třech situacích:

1. na druhém a třetím poli ve vesnici
2. při najímání některých příšer (či ducha)
3. platí-li příšerám (či duchům), kteří mají zlo jako součást ceny (při výplatním dnu nebo u kouzla Sugescie)

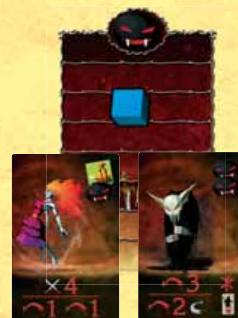
Ve všech ostatních situacích (díky různým kouzlům, zvláštním událostem, nebo třeba proto, že při výplatním dni propustil příšeru či ducha) se nejedná o placení zlem, ale jenom o posun ke zlu. Tam se při přesáhnutí hranice kostička prostě zarazí na posledním poli stupnice a dál nepostupuje.

Omezení platí pouze při placení zlem (volitelné činnosti, jejichž cenou je posun ke zlu).



Být Zlý je zábavné, ale každá sranda někde končí. Nejvyšší pole Stupnice zla představuje linii absolutního a dokonalého Zla. A dokonalost už prostě vylepšit nemůžete.

### Příklad:



Je výplatní den, a hráč se zobrazenými nestvůrami stojí dvě pole od hranice absolutního Zla. Protože nemůže zaplatit tři Zla, musí buď Upíra nebo Čarodějnici propustit. Rozhodne se propustit Čarodějnici. Zaplatí tedy dvě zla za Upíra, a pak by se měl posunout o 1 ke Zlu za propuštěnou Čarodějnici. Protože už však je na hranici absolutního Zla, kostička se dále nepohybuje.

## Hra Vlaadi Chvátila

Ilustrace: David Cochard

Design: Filip Murmak

Korektury:

Monika „dilli“ Dillingerová

Hlavní tester: Petr Murmak

**Testeři:** Miláno, Vazoun, Peťa, Rumun, Jěňa, Křupin a mnoho dalších z brněnského klubu deskových her, Ellife, Roneth, Vodka, Cauty Paladinovrah a další z klubu Korunka v Ostravě, Petr, Martina, Vitek, Filip, Ladimek, Vláda Suchý, Jirka Bauma, a další z klubů Paluba a Kapsa v Praze, Plema, Flygon, Tomás a další z klubu v Plzni, Eklp, Petronilla, Elwen, Tůva Bivod a jeho přátelé a mnoho dalších ze všech koutů České republiky.

Speciální poděkování: dilli a jejím slovenským a rakouským herním přátelům, skvělým organizátorům festivalů Fantazie and Gamecon.

© Czech Games Edition, Prosinec 2009  
www.CzechGames.cz

Distributor pro ČR a SR: MINDOK s.r.o.,  
Korunní 104, Praha 10, www.mindok.cz



**CGE**  
Czech Games Edition

**MINDOK**

# Shrnutí plné hry



Pokud vám přijde, že celá tahle pravidla jsou strašlivě rozvláčná, okay – tady máte stručný přehled všech pravidel, a my vám do toho nebudeme kecat.



Ještě bych podotknul, že...



Řek' jsem nebudeme kecat!

## Před hrou

- ♦ Zvolte začínajícího hráče a připravte hru podle obrázků na stranách 7 až 11.
- ♦ Pro plnou hru navíc nachystejte skryté dvě Zvláštní události.
- ♦ Každý zamíchá své karty, tři si lízne, a z nich dvě odloží zakrytě na pole zablokovaných akcí. Pak se tyto karty současně odkryjí.

## Budovací část

### ♦ Fáze přípravy kola

- » Vložte tři příšery (nebo duchy) a dvě místnosti.
- » V prvních třech kolech navíc:
  - Táhnete hrdiny (ve čtyřech čtyři, jinak tři) a setřídíte podle síly (světlosti pozadí a složitosti symbolu). Jsou-li všichni stejně silní, tahejte posledního znovu.
  - Odkryjte žetonek události (je-li to Zvláštní událost, odkryjte i kartu Zvláštní události).

### ♦ Fáze příkazů

- » Připravte případné nehrající hráče (viz strana 15).
- » Každý připraví tajně tři příkazy.
- » Všichni odkryjí první příkaz a od začínajícího hráče po směru hodinových ručiček umístí figurku na první volné pole dané akce.
  - Pokud je akce Najímání příšer (a duchů) hrána z první pozice, musí při umístění hráč zaplatit jedno zlato, nemá-li, zůstane figurka na kartě.
  - Stejně tak pokud nezbude místo, zůstane figurka na kartě.
- » Postupně se provádějí příkazy, nejprve akce v levém horním rohu a jako poslední v pravém spodním.
  - Na levé polovině herního plánu si hráči vezmou, co je na poli akce nakresleno, a případně zaplatí cenu před šipkou. Akci musí provést celou.
    - Získá-li hráč ve Městě možnost špionáže, podívá se na jednu z připravených Bojových karet.
    - Ve druhém roce si hráč při Nákupu pastí vezme o jednu více. Pak musí jednu past odhodit.
  - V pravé horní polovině hráči získají povolení ke kopání chodeb nebo těžbě zlata až pro určitý počet impů (u akce na třetím poli musí jeden imp dohlížet). Akci není nutno využít celou.
    - Kopání chodeb – hráč potřebuje impa, chodby musí navazovat, nesmí vzniknout čtvereček.
    - Těžba zlata – hráč potřebuje impa a nedobyтую chodbu, dostane zlato.

– Najímání příšer (a duchů) – postupně od třetího pole k prvnímu si hráči vybírají příšeru (nebo ducha) a platí na kartě uvedenou cenu (na třetím poli navíc jedno jídlo).

– Stavba místností – postupně od třetího pole k prvnímu hráči platí zlato a vybírají si místnosti. Na prvním poli je akce zadarmo, ale nemusí žádná místnost zbyť.

- Místnost nahradí některou nedobyтую chodbu.
- Nesmí být dvě místnosti vedle sebe.
- Místnosti prvního roku musí navíc dodržet speciální podmínky pro umístění.

– Pokud hráč nechce nebo nemůže akci využít, vrátí figurku na její kartu.

### ♦ Fáze výrobních místností a stažení karet

- » Pokud mají hráči nevyužité impy (nebo žetonyk trolla), mohou je využít ve výrobních místnostech. Postaví na místnost odpovídající počet impů a/nebo trollích žetonů (příp. navíc zaplatí jídlo) a získají to, co místnost produkuje (je-li to imp, můžou ho hned použít).
  - V prvním roce může být každá místnost využita jen jednou, ve druhém až dvakrát za kolo.
- » Hráči stáhnou obě karty z pozic zablokovaných příkazů. Ze tří zhraných karet si vezmou zpět buď první nebo jakoukoliv, na které stojí figurka. Zbylé dvě posunou na pozice zablokovaných příkazů.

### ♦ Fáze vyhodnocení události

- » Událost se týká všech, a vyhodnocuje se od začínajícího hráče
  - Při výplatním dnu hráč za každou svou příšeru (a ducha) znovu zaplatí její cenu, nebo ji propustí a posune se o 1 ke zlu.
  - Při daních má hráč za každé dvě pole dungeonu (místnosti i chodby, dobyté i nedobyté) zaplatit jedno zlato (zaokr. nahoru). Nemůže nebo nechce-li zaplatit daně v plné výši, dostane za každé nezaplacené zlato červenou kostičku (-3 body).
  - Zvláštní událost se vyhodnotí podle karty Zvláštní události, a karta se odloží.

### ♦ Fáze rozdělení hrdinů

- » Ve dvou hráčích se posune kostička nehrající barvy o jedna ke zlu.
- » Nejslabší (nejlepší) hrdina jde ke hráči, který je na stupnici nejbližší k dobru (při rovnosti ke hráči, který je blíž k začínajícímu hráči), druhý nejslabší k dalšímu takovému atd.
  - Hrdinové si stoupají za sebe do řady, pouze bojovník ➡ si stoupá dopředu.

### ♦ Fáze konce kola

- » Stáhněte impy zpět do pelišku.
- » V prvních třech kolech posuňte žetonek začínajícího hráče doleva.

## Paladin

- » Pro každý rok je jeden paladin (je-li vyřízen v boji, dál se pravidla pro paladina ignorují).
- » Dostává se do hry, pokud v kterémkoliv okamžiku některý hráč dosáhne nebo přesáhne svou kostičkou označené pole Stupnice zla.
- » K jinému hráči přejde v okamžiku, kdy je tento hráč také na nebo za označeným polem a navíc blíže ke zlu, než současný cíl paladina.
  - Není-li možno rozhodnout, ke komu přejde, je hodnější začínající hráč.
  - Přechází-li během boje, přejde i s případným zraněním.

## Boj

♦ Otočte desku a umístěte na ni Bojové karty z Centrálního plánu (zachovejte pořadí).

♦ Postupně odehrajte jednotlivé fáze boje (až čtyři kola).

» Dostane-li hrdina alespoň tolik zranění, kolik je jeho počet životů, je vyřízen a dá se do vězení.

» Boj pro hráče končí poražením všech hrdinů nebo po čtvrtém kole.

♦ Fáze plánování (můžou současně všichni hráči)

» Hráč zvolí jedno z nedobytých polí nejbližší ke vchodu a označí jej figurkou.

– Je-li to chodba, může nachystat až jednu past a až jednu příšeru.

– Je-li to místnost, může nachystat až jednu past (ale platí za ni jedno zlato), a až dvě příšery.

– Vždy může nachystat libovolný počet duchů.

– Hraní příšery (nebo ducha) ani pasti není povinné.

» Pokud má hráč všechna pole dobytá, nebojuje se, a místo toho hráč odhodí jednoho zajatého hrdinu (paladina až nakonec)

♦ Odkrytí karty – odkryje se Bojová karta.

♦ Vyhodnocení kola boje (postupně od začínajícího hráče)

» Použití pasti – hráč odkryje (a případně zaplatí) past, a provede efekt. Zloději v družině eliminují (odpředu) jedno zranění z pasti za každou značku 🌐. Zvláštní efekt pasti platí vždy. Po vyhodnocení se past odhodí.

» Rychlé kouzlo – je-li na Bojové kartě rychlé kouzlo 🌊 a má-li družina dostatek magické síly 🌊, provede se rychlé kouzlo.

» Útok příšer (a duchů) – hráč postupně (ve zvoleném pořadí) může zaútočit příšerami (a duchy), které poslal. Po použití je příšera (nebo duch) zneškodněna (vrací se lícem dolů).

» Pomalé kouzlo – je-li na Bojové kartě pomalé kouzlo 🌊 a má-li družina dostatek magické síly 🌊, provede se pomalé kouzlo.

» Léčení – pokud aspoň jedna příšera (nebo duch) útočila, vyléčí si družina (odpředu) tolik zranění, kolik má značek ❤️.

» Dobývání

– Družina postupně dostane tolik zranění, kolik ukazuje Bojová karta (nejdříve první – je-li přítom vyřízen, zbytek se přenáší na dalšího).

– Pokud aspoň jedna postava přežila, dobytí chodbu nebo místnost (otočí se) a hráč se posune o 1 k Dobru.

## Druhý rok hry

» Příprava – znovu se nachystá nebojová strana Plánu roku, do města se dají karty, případně se odhodí paladina z prvního roku.

» Ve dvou hráčích se posune kostička nehrající barvy o dva k Dobru.

» Začínající hráč se výjimečně před prvním kolem druhého roku:

– ve čtyřech hráčích posune doprava,

– ve třech hráčích posune doleva,

– ve dvou hráčích neposune.

» Rok se odehraje stejně, jako první rok, včetně boje.

## Bodování

» Obodují se jednotlivé aspekty dungeonu dle přehledových karet.

» Udělí se tituly dle přehledových karet.

» Kdo má nejvíce bodů, vyhrál, stává se pravým Vládce podzemí.

» Kdo má aspoň kladné skóre, dostane licenci k provozování dungeonů.

## Příšery (a duch)



### Goblin

Goblin je základní bojová potvůrka. Má jen standardní útok 2, ale když se mu tímto útokem podaří nepřítele vyřídít, má z toho takovou radost, že provede ještě standardní útok 1 na další postavu v řadě.



### Sliz

Žádný pořádný dungeon se neobejde bez nějakého toho Sliza (čestínáři, kteří by tvrdili, že se má říkat bez slizu, necht zkusí nějakému Slizovi říci do těch jeho desítek smutných očí, že je neživotný). Sliz má dvě možnosti, jak zaútočit. Buď na hrdiny spadne ze stropu (útok 1 na všechny), nebo jim ožuzlá nohy, čímž je pouze zaslízí a zdrží (družina toto kolo nedostane zranění při dobývání a nedobývá). I ve druhém případě je Sliz po boji zneškodněn, ale nepočítá se to jako útok pro účely kněží – pokud jiná příšera (nebo duch) toto kolo neútočila, kněží a paladini neléčí.



### Duch

Nejzvláštnější na této příšerě je to, že ve skutečnosti není příšera. Projeví se to v následujících situacích:

- + Na Duchy se nevztahuje limit příšer v boji, duchy může hráč poslat k normální příšerě či příšerám.
- + Kdykoliv událost nebo kouzlo mluví o příšerě či příšerách, netýká se to Duchů (není-li to výslovně uvedeno). Postupujte, jako by Duch vůbec ve hře či v boji nebyl.
- + Taktéž kdykoliv bodovací kartička mluví o příšerách, nepočítají se Duchové.
- + Démonovi, který vyžaduje příšeru jako součást své ceny, nemůžete zaplatit Duchem.

Duch má útok 2 na kohokoliv, nesmí však nikdy útočit na první postavu. Pokud zbývá v družině jen jediná postava, duch nemůže útočit vůbec.



### Troll

Troll je dobrácky obr. Jako jediný se kamarádí s impy, a pomáhá jim dokonce s jejich úkoly – při namnutí trola si hráč vezme trollův žetoněk, a ten pak může používat namísto jednoho impa ve výrobních místnostech. Žetoněk nemůže být použit k ostatním impím činností (ražení chodeb, těžba zlata či dohlížení na tyto práce) a také na konci se nepočítá jako imp. Pokud hráč jakkoliv přijde o destičku Trola, ztrácí i žetoněk.

Troll má standardní útok 3, nebo (když hráč zaplatí jedno jídlo) standardní útok 4. S plným žaludkem se lépe bojuje.



### Čarodějnice

Jestli si představujete shrbenou babiznu s bradavicí na nose, zapomeňte na to. Místo Perníkové chaloupky si raději vzpomeňte na Kladivo na čarodějnice. S tím, že tyhle divoké nespoutané krásky opravdu vládnu magickými silami chaosu, jak se o tom přesvědčí ne jeden dobrodruh. Je na vás, jak s těmito silami vaše Čarodějnice naloží – buď sešle jedno velké kouzlo (standardní útok 4) nebo dvě menší (dva útoky 1 na kohokoliv – mohou být na stejnou nebo na různé postavy).



### Upír

Chcete-li pořádně zlý dungeon, najměte si nějaké upíry. Upír se umí silou 3 zakousnout do jakékoliv postavy, nebo použije taktiku kousni si a uteč – zaútočí pouze silou 2, ale pak není zneškodněn (vrátí se licem nahoru, a může být použit v dalších kolech boje – v těch se hráč znovu rozhoduje, který útok použije).

Pozor – upír nikdy nemůže útočit na kněze. Pokud v družině už jiné postavy než kněží nejsou, upír nemůže útočit vůbec. Na paladina upír útočit může.



### Golem

Při najímání golema musíte (kromě zlatáku) zahodit past dle své volby. To samé musíte udělat i při výplatním dni. Nemáte-li past, nemůžete golema zaplatit.

V boji golem prostě útočí. A útočí. A útočí. Má standardní útok 4, po boji však není zneškodněn a může další kolo bojovat znovu.



### Drak

Ohnivý dech draka má, kromě toho, že jde o útok 2 na všechny hrdiny, ještě další důsledek. Vzhledem k tomu, že hábity kněží jsou většinou z extrémně hořlavých materiálů, v kole, kdy útočil drak, družina přeskočí fázi léčení.



### Démon

Démon prostě skočí doprostřed družiny a někoho tam seje – útok 7 na kohokoliv, bez jakýchkoliv omezení. Družina je v takovém šoku, že dané kolo nedobývá (ani nedostane zranění při dobývání).

Démon má jako cenu jedno zlo a jednu jinou příšeru. Při jeho najímání se tedy posunete ke zlu a odhodíte ze svých příšer... ehm... do Vzdálených krajů. A znovu to budete muset udělat při výplatním dnu (příšerě takto odhozené při výplatním dnu však neplatíte její cenu).



He, he, to jsem já, k vašim službám. Rád pomůžu snížit nadbytečné stavy. Ale nemyslete, že se spokojím s duchem – ten, jak víme, není příšera. A navíc, zkuste si to sami – když vámi projde duch, máte ho na chvíli v žaludku... a rozhodně vás to nezasytí.

## Místnosti pro první rok

Výrobní místnosti smí být použity jednou za kolo (ve druhém roce dvakrát za kolo), má-li hráč dost impů. Místo impa může hráč použít i žetoněk trola – trollové mají impy rádi a pomáhají jim.



### Drůbežárna, Houbová plantáž

Obě místnosti produkují hodnotnou stravu, ale zatímco kuřátkům se lépe daří v horních patrech dungeonu, houbičky vyžadují ta nehlubší zákoutí vašeho dungeonu.



### Výrobní suvenýrů, Penězokazecká dílna

Obě místnosti produkují zlato, jedna legálně, druhá spíše nelegálním způsobem. Tomu odpovídá i umístění místnosti. (I když, pravda – najdou se i taci, kteří považují výrobu porcelánových hrneků s malovanými impy za společensky horší jev, než falšování peněz.)



### Dílna

Výroba pastí je hlučné odvětví, takže je lepší mít ji někde v okrajových částech dungeonu. Při použití místnosti si liznete past. Na rozdíl od nákupu pastí si při použití místnosti i ve druhém roce berete jen jednu past (nebo při použití osmi impů dvě pastí), bez výběru.



### Sklad nářadí

Dejte impům sklad plný krumpáčeků, a můžete si být jisti, že zanedlouho začnou někde kutat, povolení nepovolení. Použití této místnosti vám umožňuje vykopat extra chodbu podle běžných pravidel (nepotřebujete na to jiného impa než ty dva, které dáte do místnosti).



### Tiskařský lis

Tady můžete dělat propagandu ve velkém. Zaměstnejte tu několik impů, a letáčky „Temný pán zachránil místní koťátko“ nebo „Podzemní příšery jdou příkladem při jarním úklidu“ brzy zaplaví kraj. Tiskárna samozřejmě musí být pěkně v centru všeho dění, uprostřed dungeonu.



### Magická místnost

I další místnost by měla být v centrální části dungeonu, a pokud možno romanticky vyzdobená. Říkejme jí třeba magická: pošlete tam dva impy, dáte jim sebou dobrou večeri – a časem vyjdou z místnosti impové tři. Je to magie.

Každé použití této místnosti vás stojí jedno jídlo, získáte však dalšího impa ze zásoby. Ten může hned v tomto kole začít pracovat. A než se zeptáte – ano, i do této místnosti můžete místo impa použít žetoněk trola. Co na to říct – Trollové mají impy opravdu rádi.

## Místnosti pro druhý rok (bojové)

Bojové místnosti ovlivňují boj, pouze pokud se odehrává přímo v nich. Bojová místnost nemá žádný význam mimo boj, nebo pokud se zrovna bojuje na jiném poli.



### Cvičiště

V této místnosti jsou zvyklí trénovat své bojové umění Trollové a Goblinoi. Když se jim připletou pod ruku nějaký hrdinové, tím lépe.

Při boji v této místnosti mají Troll i Goblin o 1 vyšší útok – Troll má útok 4 (s jídlem 5), Goblin má útok 3, a když hrdinu vyřídí, ještě útok 2 na dalšího.



### Temná místnost

Jaké lepší místo si dokážete představit pro útok Upíra nebo Čarodějnice, než místnost, ve které je absolutní tma.

Při boji v této místnosti mají Upír a Čarodějnice o 1 vyšší útoky – Upír má útok 4 (nebo útok 3 a vrátí se), zatímco Čarodějnice má buď standardní útok 5, nebo dva útoky 2 na kohokoliv. Ani tady však Upír nemůže útočit na kněze.



### Labyrint

Labyrint je v podstatě taková hodně dlouhá chodba. Hráč do ní může nastražit dvě pastí (aniž by za ně musel platit zlato, jako musí v ostatních místnostech), ale jen jednu příšeru (nějakého toho minotaura...).

Naplňuje-li dvě pastí, může je hráč poté použít v libovolném pořadí. Pokud jsou v družině zloději, prvně chrání před první použitou pastí, a pouze pokud jim zbude nějaká část jejich schopností nevyužita, chrání zbytek schopností i proti druhé použité pastí.



### Antimagická místnost

Stěny jsou obloženy antimagickými kachličkami, nebo alespoň tapetou s antimagickými výjevy, na podlaze antimagický koberec... tady si hrdinové nezakouzlí.

Při boji v této místnosti nefungují žádná kouzla družiny, rychlá ani pomalá. Útoky příšer fungují normálně (včetně Čarodějnice).

## Místnosti pro druhý rok (prestižní)

Prestižní místnosti přinášejí nějaké body na konci hry, pokud samozřejmě nebyly dobytý. Tyto body jsou navíc, ke dvěma bodům, které hráč dostane za každou nedobytou místnost. Před vyhodnocováním nezapomeňte otočit své příšery (a duchy) licem vzhůru – i ty zneškodněné se proberou a rády se nechají obodovat.



### Jidelna

Přinášejí jeden bod prestiže za každou běžnou jídlo pojdající příšeru (Trola, Goblina, Sliza či Čarodějku). Draci sice taky pojdají jídlo, ale nepoužívají tácky a strašně slintají, proto v jídelně nejsou vítáni a nedostávají zde body.



### Kaple

S varhanami, samozřejmě... Úderem do kláves vyloudíte dramatický akord... ta dááá... a získáte dva body prestiže za každého upíra či ducha, kterého máte. Ano čtete správně, konečně body i za duchy.



### Pandemonium

Gotické oblouky, mramorové piedestaly, fantastní sochy, a jedna dvě brány do jiných dimenzí. S pandemoniem získáte dva body prestiže za každou velkou příšeru (Golema, Draka či Démona).



### Síň slávy

Někde byste měli vystavit své úspěchy. Tato místnost přináší dva body prestiže (ve čtyřech hráčích) nebo jeden bod prestiže (ve třech či ve dvou hráčích) za každý nesdílený titul, který jste získali. Vyhodnocuje se tedy současně s vyhodnocováním titulů.