KROTITELÉ KOBEK
DRUHÁ EDICE

Bylo nebylo, svět neměl už žádné opravdové hrdiny. Procházení podzemím se stalo denním chlebem pro všechny neschopné násilníky a nevzdělané podvodníčky, kteří se potulovali po pustinách Středoprázdna a snažili se vydělat si na živobytí, splatit dluhy či prostě jen nashromáždit dostatek mincí, aby opět mohli okupovat své oblíbené krčmy. Některým z nich se podařilo přežít tak dlouho, že se z nich stali mocní válečníci, již se těšili slávě a úctě. Většinu z nich však nepotkalo takové štěstí. Snažili se sice bojovat, ale vždy selhali. Čím usilovněji bojovali, tím více selhávali. Nyní z nich jsou mrtvoly, které jen obohacují komnaty sil zla. Kvůli tomu je náš problém s podzemím stále nevyřešen. Po čase se objevily nové komnaty zkázy, se kterými přišla i nová zlá stvoření. Ta začala ohrožovat vesnice a království, kvůli čemuž naši zemi zachvátil chaos. Všichni, kteří prahnou po tom, stát se hrdiny, nebo se za ně chtějí alespoň vydávat, musí odložit korbele a zhostit se role bojovníků podzemí!

KROTITELÉ KOBEK

Hra *Krotitelé kobek* kombinuje obratnost, dobrodružný zážitek a pořádnou porci humoru. Hráči se ujímají rolí samozvaných hrdinů a společně se vydávají na cestu. Během ní prochází podzemím, prohledávají jeho početné místnosti a čelí nekončícím hordám nebezpečných nepřátel pomocí kostek, které hází na terč těmi nejnevyzpytatelnějšími způsoby.

Družina rádoby hrdinů, kterou stvořila samotná lehkomyslnost, bude potřebovat tu správnou kombinaci dovedností a odvahy, aby přežila všechna nebezpečí a nakonec přemohla hlavního nepřítele. Budou na to mít? Dočkají se slávy, nebo promarní svou příležitost?

Tato edice obsahuje nové kresby a grafiku a jasnější a vylepšená pravidla. Nenechte se však zmást, hra stále představuje velkou výzvu! Popadněte své lesklé kostky a připravte se zazářit v průchodu podzemím!

OBSAH HRY

4 DÍLKY TERČE

48 KARET NEPŘÁTEL

48 KARET VYBAVENÍ

21 KARET MÍSTNOSTÍ

6 KARET ELITNÍCH NEPŘÁTEL

12 KOSTEK (3 BAREVNÉ KOSTKY HRDINŮ A 9 BÍLÝCH BONUSOVÝCH KOSTEK)

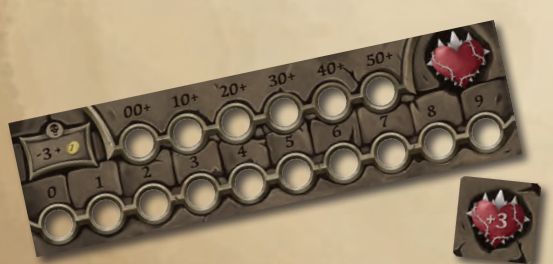
8 DESEK HRDINŮ

1 ŽETON VŮDCE A 1 DESKA POKLADNICE

6 UKAZATELŮ ZDRAVÍ HRDINY A 2 UKAZATELE ZDRAVÍ NEPŘÍTELE

3 ŽETONY SCHOPNOSTÍ (VAŘENÍ, ČASOVÉ KOUZLO A LÍBEZNÁ MELODIE FLÉTNY)

18 ŽETONŮ JIZEV



1 DESKA SE ŽIVOTY NEPŘÍTELE A 1 ŽETON OBTÍŽNOSTI

30 MINCÍ

CÍL HRY

Ve hře *Krotitelé kobek* se družina plná hloupých hrdinů vřítí do podzemí, aby v něm pobrala veškeré bohatství a bájné artefakty. Se svým vrozeným půvabem se vrhají na hrozivá stvoření, která obývají tato místa, a doufají, že přemohou je i to, co na ně čeká na konci. Pokud se jim podaří zvítězit nad onou ohavností, vyhrají celou hru. Tak vstupte, vy blázni, ale zapomeňte na to, že existuje nějaká naděje.

PŘÍPRAVA HRY

Než začnete hrát, připravte hru podle následujících pokynů:

1. SESTAVTE TERČ: Najděte 4 dílky terče a vytvořte z nich jeden velký terč. Písmena na okrajích jednotlivých dílků vám pomohou s jeho správným složením. Poté umístěte terč doprostřed stolu.

2. VYBERTE SI HRDINY: Každý hráč si vybere nebo náhodně zvolí 1 desku hrdiny a umístí ji před sebe lícem nahoru. Každý hráč si dobere 1 ukazatel zdraví hrdiny a umístí ho na vrchní políčko stupnice zranění (podrobněji na straně 9). „Modrá schopnost“ některých hrdinů vyžaduje konkrétní žeton schopnosti – ten umístěte vedle desky hrdiny, a to neaktivní (šedou) stranou nahoru. Všechny desky hrdinů a žetony schopností, které hráči nebyly vybrány, vraťte do krabice.

3. PŘIPRAVTE BALÍČEK PODZEMÍ: Zamíchejte všechny karty místností a vytvořte z nich dobírací balíček s kartami umístěnými lícem dolů.

4. PŘIPRAVTE BALÍČEK OBCHODU: Zamíchejte všechny karty vybavení a vytvořte z nich dobírací balíček s kartami umístěnými lícem dolů.

5. PŘIPRAVTE BALÍČEK NEPŘÁTEL: Rozdělte karty nepřátel podle úrovní (tu znázorňuje číslo a barva na rubu karet), následně jednotlivé balíčky karet zamíchejte. Poté si ponechejte 3 karty nepřátel první úrovně (oranžová barva), 3 karty nepřátel druhé úrovně (tyrkysová barva) a 3 karty nepřátel třetí úrovně (fialová barva) a všechny umístěte na karty nepřátel čtvrté úrovně (šedá barva), a to tak, že vzniklý balíček bude začínat kartami nepřátel první úrovně.

6. ZVOLTE OBTÍŽNOST: Umístěte desku se životy nepřítele vedle terče a blízko balíčků s kartami nepřátel a místností. Umístěte 2 ukazatele zdraví nepřítele na stupnici zdraví se životy nepřítele, a to na nuly. Nyní se vaši hrdinové musí rozhodnout, jak moc jsou odvážní. Podle toho umístí (či neumístí) konkrétní žeton obtížnosti na obrázek srdce na desce se životy nepřítele, a tím určí obtížnost hry:

NORMÁLNÍ	TĚŽKÁ	PEKELNĚ TĚŽKÁ
Vraťte žeton obtížnosti do krabice. **doporučeno pro první hraní*		

Vždy na začátku boje, když hrajete na těžkou nebo pekelně těžkou obtížnost, přidejte na desce se životy nepřítele znázorněné množství životů.

7. VYBERTE SI VŮDCE: Družina bez vůdce si říká o pořádný malér! Vyberte (nebo náhodně zvolte) jednoho hráče, který bude vůdcem družiny. Tento hráč dostane žeton vůdce.
Poznámka: Na konci každého úspěšně zvládnutého boje žeton vůdce dostane ten hráč, který nepříteli zasadil poslední ránu!

8. PŘIPRAVTE POČÁTEČNÍ KOŘIST: Umístěte na stůl desku pokladnice tak, aby byla pro všechny lehce přístupná. Pak na ni umístěte 2 bílé bonusové kostky a počet mincí rovnající se počtu hráčů bez dvou. Toto je kořist družiny. (Pokud hrajete hru i s rozšířením, hráči musí mít i při více než 6 hrdinech jen 4 počáteční mince.)

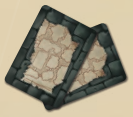
9. VYTVOŘTE ZÁSOBU ZBÝVAJÍCÍCH KOMPONENT: Poblíž herní plochy umístěte mince, žetony jizev, karty elitních nepřátel, zbývající bílé bonusové kostky a barevné kostky. Na následující straně naleznete znázorněný příklad přípravy hry.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA PRO 1 HRÁČE: Pokud čelíte podzemí sami, musíte ovládat 2 hrdiny a držet se všech pravidel, která se týkají 2 hráčů.

PŘÍPRAVA HRY

Příklad přípravy hry při hře 3 hráčů.

Jedna partie hry Krotitelé kobek se hraje na několik kol, kde každé z nich je tvořeno třemi fázemi:



1. Podzemí

2. Boj

3. Odpočinek

Úspěšný postup podzemím může družinu dovést do obchodů!

4. Nakupování

Jakmile družina třikrát navštíví obchod, je připravena čelit své poslední výzvě:

5. Závěrečný boj

1 ◂ PODZEMÍ

1.1 ◂ VÝBĚR CESTY

Každé kolo si družina bude muset vybrat ze dvou cest. Aktuální vůdce si **dobere 2 vrchní karty** z balíčku podzemí, aniž by je někomu ukázal, a **vybere 1 kartu místnosti**, kterou všem ukáže a vyhodnotí ji. Druhá karta místnosti se umístí dospodu balíčku podzemí. Symboly obchodu, které se nachází v levém horním rohu každé karty místnosti (A), uvádějí, jak daleko družina postoupila v podzemí. Družina potřebuje minimálně **10 symbolů obchodu, aby ho mohla navštívit**. Obchod musí navštívit celkem **třikrát, aby mohla svést závěrečný boj**. Většina karet místností okamžitě spustí zvláštní efekt, který je k nalezení v levém dolním rohu karty (B). Podrobnější informace týkající se těchto zvláštních efektů naleznete na stranách 16 *(Efekty karet místností)* a 18 *(Seznam specifických hodů)*.

1.2 ◂ ODHALENÍ NEPŘÍTELE

Aktuální vůdce si dobere **vrchní kartu z balíčku nepřátel** a odhalí ji. Každý nepřítel spadá do určité **kategorie** (A), z čehož mohou těžit někteří hrdinové. Nepřítel způsobuje konkrétní množství **zranění** (B) a může mít nějakou **schopnost** (C). Ty jsou podrobněji popsány na straně 17. Zdraví nepřítele, na kterého jste právě narazili, zaznamenejte na desce se životy nepřítele pomocí ukazatelů **zdraví nepřítele**. Učiníte tak součtem zdraví nepřítele, které naleznete na kartě (D), zvláštního efektu aktuální karty místnosti a hodnoty žetonu obtížnosti. Na kartu nepřítele umístěte znázorněné **množství mincí** (E) – tyto mince družina získá, pokud nepřítele porazí.

POZNÁMKA: Ke znázornění aktuálního zdraví nepřítele využívejte 2 ukazatele zdraví nepřítele. Vrchní řada představuje desítky, zatímco spodní řada jednotky. V příkladu je znázorněno 14 zdraví Gorgony.

2 ◂ BOJ

Během této fáze hrdinové bojují s nepřítelem, dokud ho nepřemůžou, nebo dokud on nepřemůže je! Hrdinové se střídají a útočí na něj pomocí barevných kostek – červené, zelené a modré. **Každá kostka může být během boje vržena pouze jednou.** Hrdina po levici od vůdce je prvním aktivním hrdinou, který hodí jednou barevnou kostkou. Aby hrdina zaútočil, musí se držet následujících 4 kroků:

2.1 ◂ VÝBĚR JEDNÉ DOSTUPNÉ KOSTKY

Aktivní hrdina si **vybere 1 dostupnou barevnou kostku** a hodí ji na terč tak, aby nepřiteli ubral životy a mohl ho tak porazit. Pokud v průběhu tohoto boje družina využila k hodu již všechny barevné kostky, přečtěte si vpravo pravidlo nazvané *„Nedostatek barevných kostek“*.

2.2 ◂ HOD ZVOLENOU KOSTKOU

Aktivní hrdina **hodí zvolenou kostkou** na terč. Kostkou lze hodit z jakékoliv jemu vyhovující pozice – odkudkoliv kolem stolu, vestoje, vsedě atp. Aby byl hod platný, kostka **se musí alespoň jednou odrazit od stolu** mimo terč, až poté se může dotknout terče a dopadnout na něj.

2.3 ◂ TREFA, NEBO RÁNA VEDLE?

Když hrdinové máchnou svou zbraní, někdy svého nepřítele **zasáhnou**, zatímco někdy ho **minou**! Kdy tyto chvíle nastanou, zjistíte na straně 8.
Kostka někdy dopadne speciálním symbolem nahoru, což aktivuje speciální schopnost (podrobněji na straně 9).

2.4 ◂ KONEC TAHU

Pokud aktivní hrdina porazil nepřítele, družina se přesune do fáze odpočinku (podrobněji na straně 12).
Pokud nepřítel stále žije, tah aktivního hrdiny je u konce a na tahu je hrdina po jeho levici. **Ten svůj tah začíná krokem 2.1.**
Pokud družině zbývají nějaké barevné kostky, předají se novému aktivnímu hrdinovi.

NEDOSTATEK BAREVNÝCH KOSTEK

Pokud družina využila k hodu všechny 3 barevné kostky a nepřítel stále nebyl poražen, další aktivní hrdina si musí vybrat ze dvou následujících možností:

- **HOĎTE 1 BÍLOU BONUSOVOU KOSTKOU Z POKLADNICE** (ta je podrobněji popsána na straně 12) a držte se prvních tří kroků boje popsaných nalevo.

- **VRAŤTE DO HRY 3 BAREVNÉ KOSTKY, KTERÝMI JIŽ BYLO HOZENO.** Touto možností však všichni hrdinové v družině **utrpí zranění rovnající se úrovni nepřítele.** Žádná speciální schopnost či karta nedokáže zabránit tomuto zranění.
Aktivní hrdina poté pokračuje fází boje jako obvykle.

Během boje lze 3 barevné kostky získat tímto způsobem vícekrát, výjimkou je pouze boj s elitním nepřítelem (podrobněji na straně 15).

ZÁSAH

Pokud se kostka **odrazila od stolu** a poté dopadla na terč, hrdina způsobí nepříteli újmu **rovnající se číslu na části**, na kterou kostka dopadla (k tomu se připočtou zranění způsobená díky vybavení či schopnostem, pokud byly nějaké využity). Následně odeberte odpovídající množství zranění na desce se životy nepřítele. **Cílem je snížit životy nepřítele na nulu.** Tím je nepřítel poražen a hrdinové se přesunou do fáze odpočinku, kdy si vychutnají svou slávu a úspěch.

KOSTKA NA POMEZÍ

Pokud kostka dopadne na terč a ocitne se na hranici částí dvou hodnot, počítá se s tím, že dopadla tam, kde je nejvíce jejích rohů. Pokud o tom nelze rozhodnout, berte to tak, že kostka dopadla na část s menší číselnou hodnotou.

DOKONALÝ ZÁSAH

Pokud kostka dopadne na střed terče, zásah způsobí 10 zranění. *(I když na terči není žádná číselná hodnota, způsobí takové zranění. Věřte mi, tato pravidla jsem psal osobně. Proč bych vám lhal?)*

VEDLE

Za ránu vedle se považují následující případy:

- Když se kostka **neodrazí** minimálně jednou od stolu předtím, než dopadne na terč.
- Když kostka **dopadne do otvorů** v terči (a zůstane v nich).
- Když kostka dopadne na jednu z kostí, které jsou **kolem terče**.
- Když kostka dopadne **mimo** terč.
- Když aktivní hrdina **nesplní všechny specifické podmínky** týkající se jeho hodu, které jsou na kartě aktuálního nepřítele a/nebo kartě aktuální místnosti (podrobněji na straně 10).

Když je hrdinův hod vyhodnocen jako rána vedle, utrpí zranění rovnající se hodnotě zranění uvedené na kartě nepřítele. Výši zranění následně zaznamenejte na stupnici zdraví na desce hrdiny.

MÁME TU PADLÉHO!

Vždy když má některý z hrdinů méně než 1 život, začne předstírat svou smrt. Od té chvíle se už nemůže účastnit boje a až do jeho konce vynechává své tahy. Padlí hrdinové a jejich následné jizvy jsou podrobněji popsáni na straně 12.

Role vůdce: Pokud se hráči nedokážou dohodnout na tom, zda došlo k úspěšnému hodu, nebo se nedokážou dohodnout na něčem jiném, co se týká hry, aktuální vůdce družiny zodpovídá za rozhodnutí.

PROHRA!

Pokud kdykoliv během boje padnou všichni hrdinové (jejich zdraví klesne na nulu), **družina prohrála**. Příště by tedy hrdinové měli bojovat lépe, jinak budou opět poníženi.

ROZBOR DESKY HRDINY

Desky hrdinů odhalují všechny (legální a neosobní) informace týkající se hrdinů, kterých by si hráči měli být vědomi.
Kromě hrdinova jména (A), jeho oblíbené fotky ze sociálních sítí (B) a pro něj typické hlášky (C) zde lze také najít následující informace:

- **Maximální množství** typů vybavení, které hrdina může mít (D).
- Stupnice hrdinova **aktuálního zdraví** (E) od 1 (dole) po 9 (nahoře).
- Schopnost speciálního symbolu **červené kostky** (F).
- Schopnost speciálního symbolu **zelené kostky** (G).
- Schopnost speciálního symbolu **modré kostky** (H).

AKTIVACE SPECIÁLNÍHO SYMBOLU

Všechny desky hrdinů mají 3 speciální schopnosti, každá z nich souvisí s konkrétní barevnou kostkou. Hrdinova speciální schopnost je aktivována ve chvíli, když kostka odpovídající barvy (nebo bílá) dopadne na terč tímto **symbolem nahoru**.
Hráči by vždy měli pečlivě probrat, kdo z nich bude házet jakou kostkou, aby ze schopností svých hrdinů měli v průběhu boje maximální užitek. Některé speciální schopnosti se aktivují pouze za určitých podmínek, jako například ve chvíli, kdy je hrdinův hod vyhodnocen jako rána vedle či zásah. Podrobnější informace týkající se těchto speciálních schopností naleznete na stranách 16 (*Běžné schopnosti hrdinů*) a 17 (*Unikátní schopnosti hrdinů*).

OKAMŽITÉ ZABITÍ

Pokud kostka dopadne na střed terče a se speciálním symbolem nahoře, místo zásahu o 10 zraněních je nepřítel **okamžitě přemožen** a zásah je považován za velkolepou ránu (podrobněji na straně 12). Toto pravidlo platí i během boje s elitním nepřítelem! Pokud má hráčův hrdina nějaký užitek z tohoto okamžitého zabití, ve stejném tahu se může aktivovat i jeho speciální schopnost.

SPECIFICKÉ PODMÍNKY HODU

Ve spodní části lícové strany některých karet nepřátel, místností a vybavení lze najít černobílé symboly figuríny. Ty znázorňují, jak mají hrdinové provádět **specifické hody svými kostkami**. To, co jednotlivé obrázky tohoto typu představují, je podrobně rozepsáno na straně 18.

Když se na **kartě nepřítele** či **místnosti** objeví podobná specifická podmínka hodu, hrdinové **musí tímto způsobem** vrhat své kostky po celou dobu onoho konkrétního boje.

Pokud během boje vyžadují karty nepřítele a místnosti (a dokonce i zbraně) nějaký specifický hod, hrdinové musí tyto podmínky zkombinovat, aby byl jejich hod úspěšný. Pokud některý z hrdinů nesplní tyto specifické podmínky, hod je považován za ránu vedle.

Pokud se stejná podmínka hodu objeví na dvou či více kartách zároveň, počítá se jen jednou (nijak se nenásobí!).

PŘÍKLAD BOJE

*Murka, Chlebík a Wilrond se právě prosekávají podzemím. Murka je aktuálním vůdcem, a tak si dobere dvě karty místností a rozhodne se vstoupit do **místnosti s kotlem plným zlata**. Družina ihned přidá na desku s pokladnicí 1 minci, která je znázorněna na kartě. Následně dojde k odhalení karty nepřítele, kterým je zombie opice!*

***Zombie opice** má 2 životy, ale **místnost s kotlem plným zlata** udává, že je jí třeba přidat další 3 životy, takže naši hrdinové zaznamenají jejích celkových 5 životů na desku se životy nepřítele. Karta **zombie opice** zároveň udává, že všechny hody proti ní musí být aktivním hrdinou provedeny pod nohou! Tento nepřítel dále způsobuje 1 zranění, když je hráčův hod vyhodnocen jako rána vedle, a má u sebe 1 minci jako odměnu.*

1. *Wilrond sedí nalevo od Murky, aktuální vůdkyně, a tak bude prvním hráčem, který napadne nepřítele. Jakmile si připraví všechny 3 kostky, rozhodne se na terč hodit (pod nohou) **červenou**. Než kostka dopadne na terč, odrazí se jednou od stolu. Na terči dopadne na část s hodnotou 3, a to prázdnou stranou nahoru. Wilrond tedy nepříteli způsobí 3 zranění, takže je zombie opice stále naživu! Poté Wilrond předá zbývající 2 kostky Chlebíkovi, který je po jeho levici.*

2. *Chlebík si moc netroufá na hod kostkou pod svou nohou! Právě proto se rozhodne házet* ***zelenou*** *kostkou, jejíž speciální symbol by aktivoval jeho schopnost* ***opakovaného hodu****. Když hodí svou kostkou, ta dopadne mimo terč! Naštěstí kostka dopadla speciálním symbolem nahoru, takže jí může házet znovu. Po chvilce soustředění hází kostkou, která sice dopadne na hodnotu 4, se neodrazila od stolu, ale dopadla přímo na terč. Kvůli tomu je Chlebíkův hod vyhodnocen jako rána vedle. Zombie opice mu způsobí 1 zranění, takže si ho Chlebík zaznamená na své stupnici zdraví. Následně předá zbývající modrou kostku Murce.*

3. *Murka hodí* ***modrou*** *kostkou na terč, doufajíc, že dopadne na část s vysokou hodnotou, aby tak mohla završit celý boj. Kostka spadne na stůl i na terč, ale bohužel dopadne do jednoho jeho otvoru, a to navíc prázdnou stranou nahoru. Její hod je vyhodnocen jako rána vedle.* ***Zombie opice*** *jí způsobí 1 zranění a na tahu je opět Wilrond.*

4. *Družina již hodila všemi barevnými kostkami, takže si Wilrond musí vybrat mezi hodem 1 bílou kostkou z desky pokladnice a udělením zranění rovnajícího se úrovni nepřítele všem hrdinům, aby získal všechny 3 barevné kostky. Wilrond se rozhodne pro barevné kostky, takže každý hrdina utrpí 1 zranění, protože* ***zombie opice*** *je nepřítelem první úrovně.*

5. *Wilrond se rozhodne házet* ***červenou*** *kostkou. Ta sice spadne na stůl i terč, ale Wilrondův hod byl příliš silný! Kostka dopadne mimo terč, takže by jeho hod měl být vyhodnocen jako rána vedle. Ale počkat! Kostka dopadla speciálním symbolem nahoru, takže Wilrond aktivuje svou schopnost* ***pud hbitosti****, která nepříteli udělí 2 zranění!*

Hrdinům se podařilo skolit tuto „mocnou“ ***zombie opici****! Přidají si 1 minci na svou desku pokladnice jakožto odměnu za poražení nepřítele a přesunou se do fáze odpočinku.*

3 ◂ ODPOČINEK

Poté, co členové družiny přemohou svého nepřítele, mohou si chvíli vychutnávat svůj úspěch.
Jakmile ze sebe setřou všechna střeva, musí se připravit na cestu do další místnosti, které dosáhnou po vyhodnocení následujících kroků:

Příklad: *V pozdější fázi boje má nepřítel 2 životy, ale Wilrond mu svým hodem ubral celkem 7 životů. Nepřítel je tímto poražen a jeho zdraví skončí na hodnotě -5. Wilrond ho právě přemohl pomocí velkolepé rány! Hrdina doplní desku pokladnice o 5 mincí, přičemž 1 minci družina získala za velkolepou ránu a zbylé 4 jako odměnu za poražení nepřítele.*

3.1 ◂ BONUS ZA VELKOLEPOU RÁNU ◂

- Jak je uvedeno na desce se životy nepřítele, pokud poslední rána uštědří nepříteli takové množství zranění, že mu zdraví klesne na hodnotu **-3 nebo méně**, družina hrdinů **získá 1 minci navíc**. Tato bonusová odměna je hrdinům udělena i v případě, že nepřítel podlehl okamžitému zabití.

3.2 ◂ ODMĚNA ZA PORAŽENÍ NEPŘÍTELE ◂

- Odeberte z karty nepřítele odpovídající množství mincí a položte je na desku pokladnice.

3.3 ◂ JIZVY ◂

- Každý hrdina, který padl během boje, si vezme **1 žeton jizvy** ze zásoby a zakryje jím 3 pole se životy u jedné své schopnosti (barvy). Následně jsou hrdinovi **obnoveny všechny životy**. Od této chvíle má o 2 životy méně a po zbytek hry **nemůže aktivovat speciální schopnost**, kterou si zakryl jizvou (může však stále házet kostkou barvy oné schopnosti)! Každý hrdina může mít jen 1 žeton jizvy na každé schopnosti. Pokud má hrdina 3 jizvy, ale opět padne, obraťte jeho desku. Tento hrdina je vyřazen ze hry!

3.4 ◂ POKRAČOVÁNÍ V CESTĚ ◂

- Hrdina, který v boji házel jako poslední, získá **žeton vůdce**.
- **Odeberte 3 barevné kostky** z terče a předejte je hrdinovi po levici vůdce.
- **Vraťte všechny bílé bonusové kostky**, kterými se během boje házelo, do zásoby (tyto kostky jsou podrobněji popsány níže).
- Zjistěte, zda **fázi odpočinku nemá ovlivnit nějaký efekt**, a vyhodnoťte ho (toto se týká i žetonů schopností).
- Odložte kartu poraženého nepřítele na **odkládací balíček**.
- Hrdinové si mezi sebou **mohou vyměnit karty vybavení** (podrobněji se o nich dočtete na další straně).
- Hrdinové si **obnoví svá brnění**, aby je mohli využít v průběhu dalšího boje (podrobněji se o tom dočtete na další straně).
- Odložte bokem dokončenou kartu místnosti a sečtěte symboly obchodu na doposud získaných kartách místností. Pokud jich družina nasbírala již **10 či více**, dorazila do obchodu, ve kterém na ni před dalším bojem čeká menší přestávka! Pokud jich tolik ještě nemá, musí opět pokračovat fází podzemí.

BÍLÁ BONUSOVÁ KOSTKA

Bílými kostkami je **házeno jen jednou**. Když jsou tyto kostky odebrány z terče během fáze odpočinku, hrdinové musí tyto kostky vrátit zpátky do zásoby. Je tedy důležité, aby si družina nakoupila dostatečné množství bílých kostek, které budou hrdinové moci využít během nadcházejících bojů. Pokud bílá kostka dopadne speciálním symbolem nahoru, hrdinové mohou aktivovat **kteroukoliv** svou dostupnou speciální schopnost (nesmí na ní být jizva).

4 ◂ ČAS OBCHODOVAT!

Pokud družina nasbírala karty místností s **10 či více symboly obchodu** (), dorazila do obchodu! Nastal čas utratit mince za vybavení, bílé bonusové kostky a/nebo léčení.

- **NÁKUP VYBAVENÍ:** Čas zjistit, co obchod nabízí! Vůdce družiny **odhalí 2 karty vybavení z balíčku obchodu a 1 kartu navíc za každého hrdinu**. Členové družiny si nyní mohou koupit kterékoliv vůdcem odhalené karty vybavení, pokud si to přejí a mohou je zaplatit. Tyto karty se kupují pomocí mincí – přesuňte uvedené množství mincí na kartě vybavení z desky pokladnice do zásoby. Následně předejte zakoupenou kartu vybavení některému z hrdinů. Všechny nezakoupené karty vybavení následně odložte do krabice.

- **NÁKUP LÉČENÍ:** Každá mince, která byla utracena za léčení, **vyléčí 1 život** všem hrdinům.

- **NÁKUP BÍLÝCH BONUSOVÝCH KOSTEK:** Zaplaťte 2 mince za **každou bílou bonusovou kostku**, kterou si přejete koupit. Ty však mají své omezení, na desce pokladnice nelze mít více než 9 bílých bonusových kostek.

VYBAVENÍ

Družina si může v obchodě pořídit nejrůznější blyštivé vybavení. Existují tři druhy vybavení: zbraně, brnění a jednorázové magické předměty.
Karty vybavení musí být vždy přiděleny některému hrdinovi, přičemž hráči u nich musí dbát na maximální množství dovolených typů vybavení, které u sebe hrdinové mohou mít (to je uvedeno na desce hrdinů).

- **Zbraně** () jsou na kartách vybavení ohraničeny červeně a poskytují hrdinům výhody v průběhu boje. Zbraň může být použita během jakéhokoliv hodu a její efekt se **aktivuje jen v případě, když se hod počítá jako zásah**. Pokud má u sebe hrdina více než jednu zbraň, může využít jednu nebo více najednou (nebo žádnou). Při použití více karet se kombinují specifické podmínky hodu i efekty. Hrdina nesmí mít u sebe 2 zbraně se stejným názvem.
- **Brnění** () jsou na kartách vybavení ohraničena modře a lze je využít **pouze jednou během boje** k tomu, aby hrdina neutržil zranění nebo aktivoval efekt, když je jeho hod vyhodnocen jako rána vedle. Jakmile bylo brnění použito, **otočte kartu o 90°**, aby bylo zřetelné, že již bylo použito během probíhajícího boje.
- **Jednorázové magické předměty** () jsou na kartách vybavení ohraničeny zeleně, a jakmile se jednou použijí, jsou **odloženy do krabice**. Mohou být použity kdykoliv, tedy i během tahu jiného hrdiny či těsně před hrdinovou ztrátou vědomí.

4.1 ◂ PODZEMÍ UŽ NIKAM NEVEDE? ◂

Pokud družina navštívila obchod poprvé či podruhé, začíná další kolo. V tu chvíli se **všechny doposud odložené karty místností** umístí na spodek balíčku podzemí a hrdinové **opakují fáze 1 až 3** tolikrát, dokud pomocí symbolů obchodu opět nedojdou do obchodu.
Pokud byli hrdinové zdatnými bojovníky, prosekali se celým podzemím a potřetí dorazili do obchodu, jsou připraveni se ihned poté postavit elitnímu nepříteli! Odložte všechny zbývající nepřátele z balíčku nepřátel do krabice a pokračujte na straně 15.

PŘÍKLAD BOJE

*Naše družina hrdinů vstoupila do místností s **prokletou trampolínou zkázy** – všechny jejich hody musí být provedeny ve skoku! V této místnosti narazili na medvýra, který oplývá schopností zuřivost – pokud je hrdinův hod vyhodnocen jako rána vedle, všichni hrdinové utrpí zranění!*

1. *Jako první je na tahu Wilrond, a tak se pouští do boje. Vybere si **zelenou kostku** a rozhodne se použít svou **přilbu statečnosti** (zbraň). Kostkou bude muset hodit se zavřenýma očima, zatímco bude muset skákat! Kostka spadne na stůl, poté na terč, ale pořád pokračuje, dokud nedopadne mimo terč, a to prázdnou stranou vzhůru. Hod je vyhodnocen jako rána vedle. Vzhledem k tomu, že **medvýr** oplývá schopností zuřivost, každému hrdinovi způsobí 3 zranění! Jauvajs! Tohle pro skupinu hrdinů není vůbec dobrá zpráva. Chlebík měl jen 3 životy, takže se po Wilrondově hodu ocitl na nule. Tím pádem ztrácí vědomí a už se nemůže podílet na tomto boji!*

2. *Další měl být na tahu Chlebík, ale vzhledem k tomu, že upadl do bezvědomí, přišla řada na Murku. Ta má k dispozici zbraň **bodoloket**, ale není si moc jistá tím, že by ji měla využít, zatímco bude skákat, a tak se ji rozhodne nechat být. Vybere si **červenou kostku** a hodí ji ve skoku, jak to vyžaduje karta místnosti. Kostka dopadne na část s hodnotou 5, a to symbolem nahoru! Díky tomu se aktivuje Murčina schopnost **zapřisáhlý nepřítel** a ona způsobí další 4 zranění, celkově tedy způsobí 9 zranění! Murka se dále rozhodne použít magický předmět **Napalmový parfém**, kterým nepříteli způsobí další 2 zranění. Celkově tedy způsobila 11 zranění, což znamená, že byl **medvýr** přemožen jejím jediným hodem!*

3. *Během fáze odpočinku družina vyhodnotí **medvýrovo** úmrtí. Jeho životy klesly přesně na nulu, takže družina neobdrží bonus za velkolepou ránu. Následně hrdinové získají odměnu v podobě 3 mincí. Během boje Chlebík upadl do bezvědomí, a tak dostane 1 žeton jizvy. Chlebík se jím rozhodne zakrýt pole s červenou schopností – v dalších bojích může i nadále házet červenou kostkou, ale svou schopnost **zapřisáhlého nepřítele** už nebude moci aktivovat.*

5 ◂ BOJ S ELITNÍM NEPŘÍTELEM

Na všech kartách elitních nepřátel lze spatřit, jaké zranění nepřítel způsobuje (A), do které kategorie spadá (B) a jakou má případnou schopnost (C). Karta neuvádí žádnou odměnu za porážku elitního nepřítele, protože odměnou je samotné vítězství!
Zamíchejte karty elitních nepřátel a jednu si náhodně vyberte. Otočte ji lícem nahoru a položte poblíž desky se životy nepřítele. Pomocí 2 ukazatelů zdraví nepřítele zaznamenejte na desce zdraví elitního nepřítele, které je uvedeno na jeho kartě (D).
V boji s elitním nepřítelem platí všechna běžná pravidla pro boj, až na následující výjimky:

- Jakmile jsou hozeny všechny 3 barevné kostky, další hráč na tahu má **jen jednu** možnost, a to hodit bílou bonusovou kostkou. Jinými slovy, během boje s elitním nepřítelem družina **nemůže vrátit do hry barevné kostky**, kterými již bylo hozeno, protože hrdinové nejsou schopni přežít nelítostný útok elitního nepřítele. Pokud hrdinům dojdou bílé bonusové kostky před tím, než je elitní nepřítel poražen, jejich **výprava končí porážkou**.
- Pokud se členům družiny podaří snížit zdraví elitního nepřítele na nulu či méně, jejich **výprava skončí úspěchem**. Nyní mohou zajít do své oblíbené krčmy a oslavit své vítězství, třeba i za doprovodu velkolepých či komických póz.

POZNÁMKA: Hody týkající se středu terče a schopnosti všech hrdinů se během boje s elitním nepřítelem aktivují jako obvykle.

SHRNUTÍ

PROHRA

- Hráči prohrají hru, když během jakéhokoliv boje upadnou všichni jejich hrdinové do bezvědomí (když mají 0 či méně životů).
- Hráči prohrají hru, když jim během boje s elitním nepřítelem, po hodu všemi barevnými kostkami, dojdou všechny bílé bonusové kostky.

VÝHRA

- Hráči vyhrají hru, když dosáhnou závěrečného boje a porazí v něm elitního nepřítele.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÉ OHODNOCENÍ

Pokud si chcete vychutnat svou výhru v číslech, pomocí níže uvedených bodů si spočítejte své skóre a vpravo zjistěte, jak jste dopadli:

- +1 bod za každou minci, která zůstala na pokladnici
- +3 body za každou bílou kostku, která zůstala na pokladnici
- +5 bodů, pokud ani jeden hrdina nemá žeton jizvy
- -1 bod za každý obdržený žeton jizvy
- -5 bodů za každého mrtvého hrdinu
- + určité množství bodů za obtížnost:

Normální	Těžká	Pekelně těžká
+5 bodů	+15 bodů	+25 bodů

Celkový počet bodů	Titul
0 či méně	Naprostí zoufalci
1-5	Moc velcí optimisti
6-10	Neposlušní lumpové
11-15	Začínající dobrodruzi
16-20	Rádoby hrdinové
21-25	Obyčejní válečníci
26-30	Skuteční šampioni
31-35	Krutopřísní čtenáři kronik
36-40	Krutopřísní písaři kronik
41 či více	Úžasní hrdinové za hranicemi lidského chápání

NEPROVEDITELNÉ SITUACE

Tu a tam se hrdinové mohou ocitnout v situacích, ve kterých je kvůli specifickým podmínkám hodu prakticky nemožné házet kostkou. Když tyto situace nastanou, hrdinové se jim (jako skupina) mohou vyhnout.
Pokud se tak rozhodnou, učiní následující kroky:

1. *Ze studu přijde každý hrdina o životy rovnající se úrovni aktuálního nepřítele.*
2. *Odložte aktuální kartu nepřítele do krabice.*
3. *Doberte další kartu nepřítele z balíčku.*

POZNÁMKA: Hra *Krotitelé kobek* je pochopitelně o překonávání komických výzev, takže hráči by se na toto pravidlo měli obracet jen v extrémních případech. Bohové bojů v podzemí, kterým se nelíbí zbabělost, ale kreativita, na vás neustále dohlíží, takže se nebojte trochu ohýbat pravidla, aby docházelo k dalším a dalším ztřeštěným hodům.

EFEKTY KARET MÍSTNOSTÍ

Karty místností mají okamžité či permanentní schopnosti, které platí během aktuálního boje:

BONUSOVÉ MINCE: Když je odhalen tento efekt, přidejte uvedené množství mincí na desku pokladnice.

BEZPLATNÉ VYBAVENÍ: Když je odhalen tento efekt, doberte si vrchní kartu z balíčku obchodu a přidělte ji jednomu hrdinovi.

VYLÉČENÍ 2 ZDRAVÍ: Když je odhalen tento efekt, vylečte všem členům družiny 2 životy.

ZVÝHODNĚNÍ NEPŘÍTELE: Když je odhalen tento efekt, přidejte uvedené množství životů aktuálnímu nepříteli na desce se životy nepřítele.

ZISK 1 KOSTKY: Když je odhalen tento efekt, přidejte 1 bílou bonusovou kostku na desku pokladnice.

SPECIFICKÁ PODMÍNKA HODU: Aby byl hod platný, musíte dodržovat jeho specifické podmínky. Podrobněji na straně 18.

BĚŽNÉ SCHOPNOSTI HRDINŮ

Tato část vysvětluje všechny speciální schopnosti o něco detailněji. Pokud u schopnosti není výslovně uvedeno, že se má „aktivovat pouze tehdy, když je hrdinův hod vyhodnocen jako zásah či rána vedle," daná schopnost se aktivuje, ať kostka dopadne se symbolem nahoru kdekoliv.

PUD HBITOSTI: Aktivuje se pouze tehdy, když je hrdinův hod vyhodnocen jako rána vedle. Hrdina se vyhne útoku nepřítele, neutrpí žádné zranění, a přesto nepříteli způsobí 2 zranění. (V tomto případě se neřeší efekty zbraní, protože ty se aktivují jen tehdy, když hrdina zasáhne nepřítele.)

PRONIKAVÝ ÚDER: Aktivuje se pouze tehdy, když je hrdinův hod vyhodnocen jako zásah. Přidejte hodnotu 2 k hodnotě části terče, na kterou dopadla kostka. Udělené zranění nepříteli se rovná této hodnotě.

SOUSTŘEDĚNÝ ÚDER: Aktivuje se pouze tehdy, když je hrdinův hod vyhodnocen jako zásah. Hodnota části terče, na kterou dopadla kostka, se rovná hodnotě 5.

OPAKOVANÝ HOD: Pokud je tato schopnost aktivována, hrdina může opakovat svůj hod. Hráč si dobere zpátky kostku, kterou házel, a opět jí hodí na terč. Výsledek prvního hodu se tímto ignoruje.

LÉČBA DRUŽINY: Pokud je tato schopnost aktivována, hrdina sešle na celou družinu uzdravovací kouzlo. Všichni hrdinové si vyléčí 1 život.

KAPSÁŘSTVÍ: Pokud je tato schopnost aktivována, hrdina si dobere 1 minci ze zásoby a odloží ji na desku pokladnice.

SAMOLÉČBA: Pokud je tato schopnost aktivována, hrdina si vyléčí 3 životy.

ZAPŘISÁHLÝ NEPŘÍTEL: Aktivuje se pouze tehdy, když je hrdinův hod vyhodnocen jako zásah. Tato schopnost posiluje hrdinu vůči konkrétní kategorii nepřátel znázorněné symbolem. Hrdina poté konkrétní kategorii nepřátel způsobuje o 4 zranění navíc.
Pokud se kategorie aktuálního nepřítele neshoduje s hrdinovým zapřisáhlým nepřítelem, hrdina mu způsobí jen o 1 zranění navíc.

KROTITELÉ KOBEK
DRUHÁ EDICE

UNIKÁTNÍ SCHOPNOSTI HRDINŮ

Každý hrdina oplývá jednou unikátní schopností (kterou se často chlubí) zastoupenou modrou kostkou. Některé schopnosti využívají speciální herní žetony, na kterých je vyobrazen stejný symbol jako u schopnosti. Hrdinové mohou tyto žetony aktivovat během boje a každý z nich se vyhodnotí v určité fázi hry (podrobněji níže).

Chmaták

VZOREK „ZDARMA“: Když je tato schopnost aktivována, hrdinovi se podaří **ukrást předmět** z místnosti, ve které se právě nachází nepřítel. Hrdina si takto může dobrat maximálně jednou během boje 1 kartu vybavení z balíčku obchodu a umístí ji lícem dolů před sebe. Během fáze odpočinku obrátí tuto ukradenou kartu vybavení a věnuje ji hrdinovi podle svého výběru.

Ulpívavá Murka

DVOJITÉ ROZMÁCHNUTÍ: Aktivuje se pouze tehdy, když je hrdinův hod vyhodnocen jako zásah. Udělte nepříteli zranění v hodnotě části terče, na kterou dopadla kostka. Následně si onu kostku doberte zpět a proveďte s ní **druhý hod**, aniž byste během něj použili nějakou svou zbraň. Tato schopnost může být aktivována pouze jednou za tah.

Marvin

ČASOVÉ KOUZLO: Pokud je tato schopnost aktivována, hrdina může provést opakovaný hod a aktivovat žeton časového kouzla. Hrdina může žeton časového kouzla deaktivovat, aby kterémukoliv hráči umožnil **opakovat hod**. Časové kouzlo se každopádně automaticky deaktivuje během fáze odpočinku.

Krasomila Přísečná

HEROICKÁ OBRANA: Aktivuje se pouze tehdy, když je hrdinův hod vyhodnocen jako rána vedle. Hrdina utrpí 1 zranění (místo počtu zranění rovnajícího se hodnotě útoku nepřítele) a **udělí 4 zranění** nepříteli.

Škopkomila

POŘÁDNÁ NÁLOŽ: Aktivuje se pouze tehdy, když je hrdinův hod vyhodnocen jako zásah. Přičtěte ke svému útoku **dodatečné zranění** podle toho, na jaké úrovni je nepřítel. Pokud čelíte elitnímu nepříteli, udělte navíc 4 zranění.

Wilrond

KURÁŽ: Aktivuje se pouze tehdy, když je hrdinův hod vyhodnocen jako zásah. Hrdina udělí nepříteli **3 zranění navíc**, pokud má nepřítel více zdraví než hrdina.

Edita Srdcařka

LÍBEZNÁ MELODIE FLÉTNY: Pokud je tato schopnost aktivována, všichni hrdinové si vyléčí 1 život. Následně umístěte žeton flétny (aktivní stranou nahoru) na desku se životy nepřítele. Až do konce boje platí, že jakmile je nepřítel někým zasažen, všichni hrdinové si **vyléčí 1 život**. Deaktivujte tento žeton během fáze odpočinku.

Chlebík Snídaňka

VAŘENÍ: Pokud je tato schopnost aktivována, aktivujte žeton vaření a umístěte ho na kartu nepřítele. Na konci boje si všichni hrdinové **vyléčí životy rovnající se úrovni nepřítele**. Deaktivujte tento žeton během fáze odpočinku.

SPECIÁLNÍ SCHOPNOSTI NEPŘÁTEL

Na některých kartách nepřátel se místo symbolu specifické podmínky hodu nachází název schopnosti. Tyto schopnosti se aktivují po splnění určitých podmínek:

ZUŘIVOST: Pokud je hrdinův hod vyhodnocen jako rána vedle, všichni hrdinové utrpí zranění rovnající se útoku nepřítele.

LSTIVOST: Pokud kostka dopadne na část terče s hodnotou 1, hod je vyhodnocen jako rána vedle.

POŘÁDNÁ LSTIVOST: Pokud kostka dopadne na část terče s hodnotou 1 či 2, hod je vyhodnocen jako rána vedle.

CHAMTIVOST: Pokud je hrdinův hod vyhodnocen jako rána vedle, hráči musí vrátit do zásoby 1 minci z desky pokladnice. Pokud se tam žádná nenachází, ignorujte tuto schopnost.

VYSÁTÍ: Pokud je hrdinův hod vyhodnocen jako rána vedle, nepřítel si vyléčí tolik životů, kolik jich je uvedeno u schopnosti na jeho kartě. Nepřátelé nemohou mít více životů, než je jejich maximum (součet životů z karty nepřítele, karty místnosti a obtížnosti).

BANDA: Všechny části terče se považují za části s hodnotou 1. Pokud však bude zasažen střed terče, ten má stále hodnotu 10.

ODOLNOST: Poté, co je vyhodnocen hrdinův útok (součet hodnot na terči, zbrani a další) a hrdina má způsobit zranění liché hodnoty, jeho útok má jen poloviční hodnotu (zaokrouhlenou dolů).

SEZNAM SPECIFICKÝCH HODŮ

Jak již bylo zmíněno, ve spodní části lícové strany některých karet se nachází černobílé symboly figuríny, které znázorňují, jak mají hrdinové provádět specifické hody svými kostkami. Někdy symbol znázorňuje pozici těla nebo pohyb těla, které musí hráči dodržovat během svého hodu. Dále symboly znázorňují interakci mezi kostkou (nebo hráčem) a jinou specifickou věcí.

HOD POZADU: Hráč musí stát zády ke stolu, když hází kostkou (může se však otočit v pase či otočit hlavou, aby se podíval na terč).

HOD O KRABICI: Hráč musí umístit krabici hry na stůl, a to na místo dle vlastní volby. Kostka se musí nejdříve dotknout krabice, než se dotkne terče.

HOD SE ZAVŘENÝMA OČIMA: Hráč musí hodit kostkou, zatímco má zavřené oči.

HOD FOUKNUTÍM: Hráč musí svou kostku odfouknout směrem k terči.

HOD Z KARTY: Umístěte kostku na libovolnou aktuálně nepoužívanou kartu ze hry a hoďte s ní kostkou.

TANEČNÍ HOD: Hráč se musí dívat na terč a následně se otočit o 360°. Poté musí ihned hodit svou kostkou.

HOD KÁČOU: Kostka se musí točit, než dopadne na terč.

HOD S DVOJITÝM ODRAZEM: Kostka musí spadnout minimálně dvakrát na stůl, než dopadne na terč.

HOD LOKTEM: Kostka musí být umístěna na hráčův loket nebo se ho během hodu musí dotknout.

HOD Z ÚROVNĚ STOLU: Hráč si sedne na zem a nehledě na svou výšku musí mít oči v úrovni stolu, aby mohl házet kostkou.

HOD Z DÁLKY: Hráč musí jít dál od stolu, učiní jeden krok vzad.

HOD ODCVRNKNUTÍM: Hráč musí kostku odcvrnknout směrem k terči.

PŘÁTELSKÝ HOD: Hráč si vybere jednu ruku hráče po pravici a chytne mu ji za zápěstí. Následně na jeho ruku umístí kostku a hodí jí, jako by to byla jeho ruka.

HOD JEDNÍM OKEM: Hráčova ruka, kterou bude házet kostkou, musí být přímo před jeho zavřeným okem.

HOD HLAVOU: Kostka musí být umístěna na hráčovu hlavu nebo se jí během hodu musí dotknout.

HOD HORKÝM BRAMBOREM: Hráč po levici od aktivního hrdiny hodí kostku aktivnímu hrdinovi. Ten, jakmile ji chytne, ji musí ihned hodit na terč.

HOD VE SKOKU: Hráč musí vyskočit a hodit kostkou, dokud je ještě ve vzduchu.

HOD NOSEM: Kostka musí být umístěna na hráčův nos nebo se ho během hodu musí dotknout.

HOD MODLENÍM: Hráč musí držet kostku mezi svými dlaněmi, jako by se modlil.

HOD PLÁCNUTÍM: Hráč musí do kostky udeřit svou dlaní.

HOD MALÍČKY: Hráč musí kostku držet svýma dvěma malíčky.

HOD POD NOHOU: Kostka musí být hozena pod jednou hráčovou nohou.

HOD POD STOLEM: Kostka musí být hozena rukou (nebo jinou částí těla) z místa pod úrovní stolu.

HOD NEPREFEROVANOU RUKOU: Hráč musí hodit kostkou svou nepreferovanou rukou (tou, kterou nepíše).

HOD SE ZÁPĚSTÍM NA STOLE: Hráč musí hodit kostkou, zatímco se jeho zápěstí dotýká stolu.

HOD KŘÍŽEM: Hráč musí držet kostku mezi svými zápěstími, a to tak, aby měl ruce do kříže.

AUTOŘI HRY: Lorenzo Silva, Lorenzo Tucci Sorrentino a Aureliano Buonfino
VÝVOJ DRUHÉHO VYDÁNÍ: Renato Sasdelli, Lorenzo Silva a Andrea Lugli
ILUSTRACE: Giulia Ghigini
GRAFICKÁ ÚPRAVA: Fábio Frencl
SPOLUAUTOŘI GRAFICKÉ ÚPRAVY: Noa Vassalli a Antonio Del Bono
PRAVIDLA: Alessandro Pra', Maria-Angela Silleniová a William Niebling
VÝROBA KOMPONENTŮ: Paolo Lamanna a Edoardo Roncaldier
PROJEKTOVÝ MANAŽER: Renato Sasdelli
PRODUKCE: Flavio Mortarino

ČESKÁ EDICE:
PŘEKLAD: Ondřej Šedý
GRAFICKÁ ÚPRAVA: Jiří Nevěřil
JAZYKOVÁ ÚPRAVA: Eliška Pospíšilová
REDAKCE: Jan Březina, Ondřej Hrabálek

Věnováno Haraldu Bilzovi.
Zvláštní díky patří těm, co testovali naši hru:
Hjalmar Hach, Federico Corbetta, Camilla Muschiová, Laura Severinová, Matteo Carioni, Federico „Toy" Dossi, Sara Freddiniová, Valentina Goriettiová a Pietro Righi Riva.

HORRIBLE GUILD

Horrible Games S.r.L.
Via California, 3
20144 Milano
Itálie
www.horribleguild.com

Distributor pro ČR a SR:
Rexport, s. r. o.
Palackého třída 198/72
612 00 Brno
obchod@rexhry.cz

REXHRY.CZ
KRÁLOVSKY SE BAVTE!