Hrdina v kostce

Ďáblíci a společníci

PRAVIDLA

Úvod

Na obzoru se objevila druhá vlna nepřátel. Strašlivá monstra následovaná protivnými ďáblíky zaplavují království. Král Taron povolal na pomoc mytická stvoření, aby pomohla při obraně království. S těmito společníky musí hrdinové Nalosu zastavit nápor nepřátelských vojsk.

O hře

Ve hře **Hrdina v kostce: Ďáblíci a společníci** budou hráčům při vytváření hrdiny pomáhat společníci a budou jim škodit ďáblíci. Společníci budou hráčům přidávat jedinečné schopnosti, díky nimž a novým kartám nákupu svitne hrdinům nová naděje. Bohužel však současně s tím budou hrdiny trápit ďáblíci svými omezeními.

Připravte se na další souboje s monstry a při tvorbě hrdiny získávejte body pověsti za porážení nestvůr. Dokažte, že váš hrdina se svým společníkem je největším šampionem Nalosu!

Komponenty

4 desky hrdinů

15 desek společníků

25 bojových kostek

15 dělených kostek

12 žetonů dobrodružství *(4 od každého)*

20 žetonů vyznamenání

20 žetonů zranění

6 žetonů charisma

40 zlaťáků

40 kostiček zkušeností

1 pravidla

205 karet

- *38 karet nákupu*
- *1 karta Dobrodružství volá*
- *12 karet monster*
  - *6 pro více hráčů*
  - *6 pro jednoho hráče*
- *23 karet nestvůr*
- *54 karet dobrodružství*
- *5 karet nápovědy*
- *5 karet s cenami*
- *6 karet povolání*
- *6 karet pořadí*
- *30 karet ďáblíků*
- *13 karet přesvědčení*
- *12 karet příběhu*

Důležité! Ke hraní potřebujete základní hru **Hrdina v kostce**. Rozšíření **Bestiář** ke hraní není nutné, ale doporučejeme hrát i s ním.

Poznámka: *Při hraní tohoto rozšíření společně s rozšířením **Bestiář** a základní hrou vraťte do krabice kartu Batoh z rozšíření **Bestiář** a všechny karty pořadí (jak ze základní hry, tak z Bestiáře) a nahraďte je kartami z tohoto rozšíření.*

Desky společníků

Desky společníků představují přátelská stvoření, která doprovázejí hrdinu. Během přípravy hry každý hráč dostane jednu desku společníka, který jeho hrdinovi poskytne speciální akci. Na konci hry mohou hráči získat další body pověsti, pokud splní podmínku v řádku nebezpečnosti a v jeho příběhu.

Bojové kostky

Bojové kostky se používají při soubojích s nestvůrami a během závěrečné bitvy s monstrem. Pomocí těchto kostek hrdinové udělují nepřátelům zranění. Výsledek hodu po všech úpravách určí, jakou odměnu hrdina získá.

Dělené kostky

Dělené kostky jsou dvoubarevné. Každá dělená kostka se vždy považuje za kostku obou barev. Nezáleží, jaká je na ní hodnota ani kde je na hráčových deskách umístěná. K vyvážení této vlastnosti mají však dělené kostky pouze hodnoty 1 až 4.

Karty nákupu – Svitky

Svitky jsou zvláštním typem karet nákupu a představují mocná a prastará kouzla. Ihned po nákupu svitku hráč provede jeho efekt popsaný na kartě a poté jej položí ke své desce hrdiny, protože se na něj mohou odvolávat další efekty během hry.

Karta Dobrodružství volá

Karta *Dobrodružství volá* je vložena při přípravě hry do balíčku karet nákupu. V úvodních kolech hráči umisťují dvě kostky současně. Poté co je z balíčku odebrána tato karta, zaslechnou hrdinové volání dobrodružství. To znamená, že až do konce hry hráči umisťují pouze po jedné kostce.

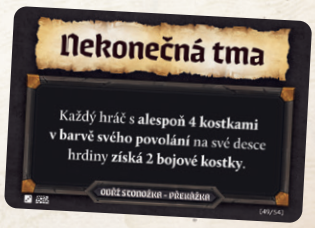
Karty monster

V každé hře bude vybráno jedno monstrum, se kterým se hrdinové na konci hry utkají v závěrečném souboji. Na kartě monstra je uvedena jeho síla a také jeho speciální schopnost, která se vyhodnocuje během závěrečné bitvy. Čím lépe hráči zvládnou závěrečný souboj, tím více bodů pověsti navíc mohou získat. Hráč, jehož hrdina se o poražení monstra zaslouží největší mírou, získá navíc ještě bonus pro šampiona!

Karty nestvůr

Porážením nestvůr mohou hrdinové prokázat svoji oddanost králi. Hráči mohou vyrazit do boje s nestvůrami, aby získali odměny. Každá z nestvůr má slabou stránku, kterou mohou hráči během boje využít. Poražené nestvůry si hráči nechávají jako trofeje a zároveň mají možnost skrytě si prohlédnout následující kartu dobrodružství.

Karty dobrodružství



Karty dobrodružství obsahují dostupné informace o tom, jak porazit monstrum. Jedná se o informace o místě, kde lze monstrum nalézt, dále o překážce, která hrdiny na cestě čeká, a nakonec o způsobu, jakým monstrum útočí. Porážením nestvůr hrdinové získají možnost nahlédnout do karet dobrodružství a tyto informace získat.

Karty ďáblíků

Ďáblíci představují zlomyslná stvoření, která zaplavila království. Některé z karet pořadí v každém kole bude navíc obsahovat ďáblíka. Každý ďáblík určitým způsobem komplikuje hru hráči, který jej získá. Ďáblíka se hrdina může zbavit utracením zlaťáků nebo žetonů charisma.

Žetony dobrodružství

Tyto žetony budou hrdinové získávat po poražení nestvůr, aby měli přehled o tom, jaké informace se jim dosud podařilo získat. Během závěrečného souboje s monstrem pak mohou hrdinové s těmito žetony získávat výhody.

Žetony vyznamenání a zranění

Pokud se hrdinům povede v boji s nestvůrami nadmíru dobře, nebo naopak velice špatně, tak často mohou získat žeton vyznamenání nebo zranění. Tyto žetony hrdinům zvyšují nebo snižují útok v závěrečné bitvě s monstrem.

Kostičky zkušeností

Kostičky zkušeností (ZK) představují rozvoj hrdiny. Hrdinové mohou ZK získávat mnoha způsoby, ale především poražením nestvůr. ZK mohou být utraceny za bojové kostky, za opakování hodu bojovou kostkou, odhození žetonů zranění nebo k provádění akcí vlastností.

Příprava hry

Při přípravě hry **Hrdiny v kostce** s tímto rozšířením (ať už s rozšířením **Bestiář**, nebo bez něj) postupujte vždy následovně:

Základní příprava

1. Balíček nákupu

Balíček nákupu rozdělte na karty s jednou tečkou a se dvěma tečkami. Každý z balíčků samostatně zamíchejte. Balíček karet s jednou tečkou položte na balíček karet se dvěma tečkami, lícem dolů. Z vrchu takto vytvořeného balíčku nákupu odložte na odkládací balíček daný počet karet podle počtu hráčů.

Pouze s rozšířením Ďáblíci a společníci:

2 hráči → odložte 20 karet

3 hráči → odložte 15 karet

4 hráči → odložte 10 karet

S rozšířeními Ďáblíci a společníci a Bestiář:

2–3 hráči → odložte 40 karet

4 hráči → odložte 35 karet

5 hráčů → odložte 30 karet

2. Karta Dobrodružství volá

Kartu *Dobrodružství volá* vložte podle počtu hráčů na určené místo v balíčku nákupu.

- **2 hráči** → pod 15. kartu
- **3 hráči** → pod 23. kartu
- **4 hráči** → pod 33. kartu
- **5 hráčů** → pod 38. kartu

3. Vytvoření nabídky

Z balíčku karet nákupu vezměte počet karet v závislosti na počtu hráčů a vyložte je lícem nahoru do řady vedle sebe.

- **2 hráči** → vyložte 4 karty
- **3 hráči** → vyložte 5 karet
- **4 hráči** → vyložte 6 karet
- **5 hráčů** → vyložte 7 karet

4. Karty pořadí

Vezměte karty pořadí označené aktuálním počtem hráčů. Vyložte tyto karty do řady vedle sebe, rovnoběžně s kartami v nabídce. Vyložte karty v pořadí od nejnižší po nejvyšší, kartu se symbolem ⌃ vyložte jako poslední. Na každou kartu pořadí s vyobrazeným zlaťákem položte jeden zlaťák.

5. Zásoba

Zlaťáky, žetony charisma, bojové kostky, žetony dobrodružství, žetony vyznamenání, žetony zranění a kostičky ZK položte na stůl v dosahu všech hráčů.

6. Kostky a pytlík

Všechny kostky vlastností i dělené kostky vložte do pytlíku. Při hře s rozšířením **Bestiář** vložte do pytlíku také kostky posílení.

Příprava hráčů

1. Začínající hráč

Každý hráč si vezme jednu kostku vlastností a hodí jí. Začínajícím hráčem se stane hráč, jemuž padne nejvyšší číslo. Všechny kostky poté vraťte zpět do pytlíku.

2. Desky hrdinů

Počínaje začínajícím hráčem a poté po směru hodinových ručiček si každý hráč vybere desku hrdiny a položí ji libovolnou stranou nahoru před sebe.

3. Počáteční zlaťáky

Každý hráč si ze zásoby vezme 5 zlaťáků. Při hře ve třech hráčích si třetí hráč vezme jeden zlaťák navíc. Při hře ve čtyřech hráčích si třetí hráč vezme jeden zlaťák navíc a čtvrtý hráč si vezme dva zlaťáky navíc.

4. Karty povolání

Každý hráč si náhodně vylosuje jeden z barevných ukazatelů a poté si vybere jedno z dostupných povolání vybrané barvy. Vybranou kartu si položí na určené místo na desce svého hrdiny libovolnou stranou nahoru.

5. Karty přesvědčení

Rozdejte každému hráči náhodně jednu kartu přesvědčení. Tu si každý hráč položí na svoji desku hrdiny.

6. Karty příběhu

Rozdejte každému hráči náhodně jednu kartu příběhu. Tu si každý hráč položí na svoji desku hrdiny.

7. Ukazatele

Každý hráč si vezme dva ukazatele v barvě svého povolání a položí je na:

- prostřední pole na kartě přesvědčení;
- kartu povolání.

8. Desky společníků

Rozdejte každému hráči náhodně dvě desky společníků. Z nich si každý hráč vybere jednoho společníka a jeho desku si položí nad svoji desku hrdiny. Druhého vrátí zpět do krabice.

9. Počáteční kostky

Každý hráč si z pytlíku náhodně vytáhne 6 kostek. Hodí jimi a jednu po druhé je umístí na svoji desku hrdiny, podle běžných pravidel pro umisťování kostek. *Výjimka! Během přípravy se nespouštějí akce vlastností.*

10. Přehledové karty

Každý hráč si vezme jednu kartu nápovědy a jednu kartu s cenami.

Příprava nepřátel

1. Karty monster

Vezměte všechny karty monster označené jako „2+“. Dejte stranou všechna monstra, jejichž barva se shoduje s barvami povolání hráčů. Ze zbývajících monster jedno náhodně vyberte. Kartu monstra položte na stůl lícem nahoru.

2. Karty dobrodružství

Najděte karty dobrodružství odpovídající vybranému monstru. Náhodně vyberte jednu od každého druhu. Takto vybrané tři karty položte na stůl poblíž karty monstra lícem dolů, aniž by se na ně kdokoliv díval.

3. Balíček nestvůr

Rozdělte karty nestvůr podle počtu teček v pravém horním rohu na dva balíčky a každý samostatně zamíchejte. Balíček s jednou tečkou položte na balíček se dvěma tečkami lícem dolů. Z vrchu balíčku odeberte určený počet karet a vraťte je zpět do krabice. Vrchní kartu balíčku otočte lícem nahoru a nechte ji na vrchu balíčku.

S rozšířením **Ďáblíci a společníci** odeberte pouze **5 karet**.	S rozšířeními **Ďáblíci a společníci** a **Bestiář** odeberte **18 karet**.

4. Balíček ďáblíků

Zamíchejte karty ďáblíků a vytvořte tak balíček karet lícem dolů a položte jej poblíž karet pořadí. Na každou kartu pořadí s ďáblíkem položte jednu kartu ďáblíka lícem vzhůru z vrchu balíčku ďáblíků.

Komponenty, které jste při této přípravě nepoužili, vraťte do krabice, nebudete je při hraní potřebovat.

Přehled kola

Hra probíhá podle pravidel popsaných v pravidlech základní hry. V této kapitole popíšeme pouze změny a nová pravidla při hře s rozšířením **Ďáblíci a společníci**.

Důležité! Během hraní se deska společníka považuje za součást desky hrdiny. Řádek nebezpečnosti u společníka však není považován za řádek vlastnosti a společníkova vlastnost není považována za akci vlastnosti.

FÁZE HÁZENÍ

V několika úvodních kolech hry bude začínající hráč dávat na každou kartu pořadí dvě kostky.

Dvě kostky s nejnižšími hodnotami položí na kartu 1, dvě kostky s následujícími nejnižšími hodnotami položí na kartu 2 atd. Pokud bude více kostek se stejnou hodnotou, tak se začínající hráč rozhodne, v jakém pořadí je rozmístí na karty pořadí.

Jakmile bude z balíčku nákupu dobrána karta *Dobrodružství volá*, bude začínající hráč na každou kartu pořadí dávat po jedné kostce.

Karty pořadí při hře tří hráčů

FÁZE POŘADÍ

V úvodních kolech hry bude každý hráč umisťovat dvě kostky v každé Fázi pořadí.

Každý hráč si vybere jednu z dostupných karet pořadí a obě kostky a poté je jednu po druhé umístí na svoji desku hrdiny podle běžných pravidel. Hráč může umístit obě kostky do stejného řádku nebo každou do jiného.

Po umístění obou kostek může hráč provést **POUZE JEDNU** akci vlastnosti v jednom z řádků, kam kostky umístil (ať už je to akce vlastnosti, či akce společníka).

Pokud je součástí karty pořadí i karta ďáblíka, hráč získá i jeho kartu. Vlastnost tohoto ďáblíka začíná účinkovat na konci Fáze pořadí a je v platnosti, dokud je ďáblík aktivní (viz *Zahánění ďáblíků*).

Po dobrání karty *Dobrodružství volá* každý hráč až do konce hry umisťuje v této fázi pouze jednu kostku.

FÁZE NÁKUPU

Podle pořadí určeného kartou pořadí si každý hráč může vybrat jednu z dostupných karet v nabídce.

Stejně jako v základní hře si hráč kartu může koupit, nebo ji odhodit a získat za ni zlaťáky. Navíc se ještě místo toho může rozhodnout vyrazit do boje.

Když hráč vyrazí do boje, získá příležitost bojovat s nestvůrou a také možnost získat informace o monstru (viz *Jak vyrazit do boje* na další straně).

FÁZE ÚKLIDU

Během Fáze úklidu začínající hráč položí zlaťáky na karty pořadí a na každou kartu pořadí s místem pro ďáblíka položí jednu kartu ďáblíka (pokud tam již ďáblík není).

Zahánění ďáblíků

Kdykoli před koncem tvorby hrdiny mohou hráči zahánět své aktivní ďáblíky. K zahnání ďáblíka hráč musí zaplatit buď 1 žeton charisma, nebo 5 zlaťáků.

Když hráč zažene ďáblíka, otočí kartu ďáblíka rubem vzhůru, ale nechá si kartu u své desky hrdiny, některé efekty se totiž odvolávají na karty zahnaných ďáblíků.

Důležité! Hráči musí mít své karty aktivních ďáblíků lícem nahoru, zatímco zahnané ďáblíky musí mít lícem dolů.

Jak vyrazit do boje

Hráč se ve Fázi nákupu může rozhodnout místo nákupu nebo odhození karty vyrazit do boje. Když hráč vyrazí do boje, postupuje podle následujících kroků.

Karta nestvůry

Odhalená nestvůra je ta, se kterou hrdina musí bojovat. Pokud by chtěl bojovat s jinou nestvůrou, musí hráč zaplatit 3 zlaťáky, aby odhalenou kartu nestvůry dal dospodu balíčku a odhalil novou z vrchu balíčku. Hráč může tento krok opakovat vícekrát, ale vždy musí zaplatit 3 zlaťáky.

Zásoba kostek

Jakmile si hráč vybere nestvůru, musí si vytvořit zásobu bojových kostek. Hráč vždy získá 1 bojovou kostku. Efekt na kartě nestvůry však může do zásoby přidávat další kostky při splnění určitých podmínek.

Žoldáci

Hráč může najmout žoldáky. Pokud chce, může utratit 3 ZK nebo 5 zlaťáků a získat 1 bojovou kostku. Počet žoldáků, které může hráč najmout, není omezen, hráč však pokaždé musí zaplatit. Pokud hráč platí za žoldáka zlaťáky, může použít jeden žeton charisma, aby jeho cenu snížil o jeden zlaťák.

Bojový hod

Hráč hodí všemi bojovými kostkami ve své zásobě. Pokud zaplatí 1 ZK, může jednou libovolnou kostkou hodit znovu. To opět může provést vícekrát, ale vždy musí zaplatit 1 ZK.

Odměny

Podle výsledku bojového hodu hráč ihned získá odměny uvedené na kartě nestvůry. Někdy může být součástí odměny také akce, která je vždy dobrovolná.

Trofej

Pokud u odměny není uvedena trofej, vrátí hráč kartu dospodu balíčku karet nestvůr. Pokud je součástí odměny trofej, vezme si hráč kartu jako trofej a navíc získá žeton dobrodružství. Pokud již hráč všechny tři žetony dobrodružství má, získá 1 ZK.

- Při získání první trofeje hráč získá žeton lokace.
- Při získání druhé trofeje hráč získá žeton překážky.
- Při získání třetí trofeje hráč získá žeton útoku.

Důležité! Jakmile hráč získá žeton dobrodružství, může se ihned skrytě podívat na odpovídající kartu dobrodružství. Navíc se na ni může podívat kdykoli poté.

Nakonec hráč odhalí novou nestvůru a všechny bojové kostky vrátí do společné zásoby.

Útrata bodů zkušeností (ZK)

Body zkušeností budou hráči získávat především za poražené nestvůry, karty dobrodružství a díky schopnostem na kartách nákupu. Využívat je mohou několika způsoby:

1 ZK	Znovu hodit 1 bojovou kostkou.	*Lze využít při boji s nestvůrou nebo s monstrem.*
2 ZK	Odložit žeton zranění.	*Nelze provést po skončení tvorby hrdiny.*
3 ZK	Najmout žoldáka.	*Lze provést pouze před hodem bojovými kostkami při souboji s nestvůrou nebo monstrem*
5 ZK	Využít libovolnou akci vlastnosti.	*Nelze využít k provedení akce společníka.* *Nelze provést po skončení tvorby hrdiny.*

Souboj s monstrem

Konec tvorby hrdiny nastane v okamžiku, kdy mají všichni hráči na své desce hrdiny umístěných 21 kostek. Poté následuje závěrečná bitva s monstrem!

Karta monstra

Každé monstrum má speciální schopnost, která ovlivní každého hráče. Může se jednat o různá omezení nebo negativní efekty.

Zásoba kostek

Každý hráč si vytvoří svoji zásobu bojových kostek. Každý získá automaticky 1 kostku (v dalších krocích mohou hráči získat další kostky).

Karty dobrodružství

Hráči postupně odhalí a vyhodnotí všechny karty dobrodružství: nejprve kartu lokace, poté kartu překážky a nakonec kartu útoku.

- Po odhalení každé karty si hráči přečtou její efekt a určí, kdo má nárok na získání výhody z dané karty (buď ZK, nebo bojové kostky). Výhodu mohou získat pouze hráči, kteří mají také odpovídající žeton dobrodružství.
- Hráči, kteří nezískali odpovídající žeton dobrodružství, nejenže nemohou získat uvedenou odměnu, ale ani se s nimi nepočítá při porovnávání nároku na zisk odměny.
- Pokud by na odměnu z karty dobrodružství mělo nárok více hráčů, získají odměnu všichni, kteří podmínky splní.

Žoldáci

Každý hráč si může najmout žoldáky. Pokud chce, může utratit 3 ZK nebo 5 zlaťáků a získat 1 bojovou kostku. Počet žoldáků, které může hráč najmout, není omezen, hráč však pokaždé musí zaplatit.

Bojové hody

Každý hráč hodí všemi bojovými kostkami ve své zásobě. Pokud zaplatí 1 ZK, může jednou libovolnou kostkou hodit znovu. To opět může provést vícekrát, ale vždy musí zaplatit 1 ZK.

- Po všech opakovaných hodech získá každý hráč konečný výsledek. Tento výsledek ještě mohou upravit schopnosti některých monster.
- Žetony zranění a vyznamenání také upravují tento výsledek. Hráči si přičtou jedna za každý svůj žeton vyznamenání a odečtou jedna za každý svůj žeton zranění.

Odměny

Jestliže je hráčův výsledek bojového hodu nižší než síla monstra, hráč neuspěl a nezíská žádné body pověsti. Je-li však hráčův výsledek bojového hodu stejný nebo vyšší než síla monstra, získá body pověsti podle hodnoty svého výsledku.

Bonus pro šampiona

Hráč s nejvyšším výsledkem bojového hodu získá body pověsti navíc jako bonus pro šampiona. Jestliže stejného výsledku dosáhne více hráčů, získají bonus všichni tito hráči. Jestliže monstrum nemá uvedený bonus pro šampiona, nezíská jej nikdo.

Závěrečné bodování

Závěrečné bodování probíhá podle pravidel základní hry. V této kapitole si řekneme pouze o změnách v tomto rozšíření.

Cílová hodnota společníkovy nebezpečnosti

Hráči sečtou hodnoty kostek na desce společníka, aby získali konečnou hodnotu společníkovy nebezpečnosti. Je-li tato hodnota v rozsahu uvedeném na desce společníka, získá hráč uvedené body pověsti.

Společníkův příběh

Hráči zkontrolují pozice a barvy kostek na desce společníka. Jestliže se barva a pozice některé z kostek shodují s příběhem společníka, získá za ně hráč následující body pověsti:

- 0 bodů pověsti za 0–1 shodnou kostku;
- 1 bod pověsti za 2 shodné kostky;
- 3 body pověsti za 3 shodné kostky.

Poznámky

Obecné: Je-li kdykoli rozpor mezi texty v pravidlech a na kartách, text na kartách má vždycky přednost.

Batoh: Na této kartě může mít hráč uložené až čtyři kostky. V jednom tahu z ní může hráč přesunout libovolné množství kostek na desku hrdiny. Hráč na kartě nikdy nesmí mít více kostek, než je počet volných míst na jeho desce hrdiny. Pokud hráč uloží kostku na kartu *Batoh*, neprovede žádnou akci vlastnosti ani nezíská zlaťák za zlatou kostku. Tyto odměny hráč získá až při umístění kostek na desku hrdiny. Batoh nezabírá místo v rukách hrdiny.

Nelítostný: Hráč s touto kartou si při kontrole splnění podmínky na této kartě nepřičítá případný bonus pro šampiona.

Ovládající (krotitelova schopnost): Hráč s touto schopností může nejprve bojovými kostkami hodit a poté se rozhodnout, zda si zvolí hozený výsledek, nebo použije aktuální hodnotu nebezpečnosti svého společníka.

Prohnaný: Vždy když hrdina s touto kartou získá libovolné množství ZK, musí se ihned rozhodnout,kolik ZK si ponechá a kolik umístí na tuto kartu. Body ZK nelze na tuto kartu přesouvat dodatečně ani není možné později body ZK z této karty platit.

Přivolávání: Jestliže hráč využije tuto kartu, smí položit jednoho ze svých aktivních ďáblíků na libovolnou kartu pořadí. Nezáleží přitom na tom, jestli na kartě pořadí již nějaký ďáblík je ani zda je na kartě pořadí místo určené pro ďáblíka. Hráč, který si takovou kartu pořadí vybere, poté dostane všechny ďáblíky na této kartě.

Vyjasnění: Když hráč získá tuto kartu, může odebrat kostku a znovu ji umístit. Znovu umístit kostku musí podle běžných pravidel pro umisťování s výjimkou pole, kam ji umístí. Hráč nemusí kostku umístit na volné pole nejvíce vlevo, ale může ji umístit na kterékoliv volné pole na své desce hrdiny. Pokud se po odebrání kostky uvolní pole před jinými kostkami, zůstávají kostky na místě a neposouvají se tak, aby volné pole zaplnily.

Hra pro jednoho hráče

Pokud hrajete hru pro jednoho hráče, řiďte se všemi pravidly popsanými výše s následujícími změnami.

PŘÍPRAVA HRY

Karty nákupu, *Dobrodružství volá* a pořadí připravte podle pravidel pro dva hráče.

Před vložením karty *Dobrodružství volá* do balíčku odložte dvě karty z vrchu balíčku vedle odhazovacího balíčku. Vytvoříte tak balíček „odpadků".

Z pytlíku s kostkami odeberte 2 zlaté kostky a dejte je stranou. Budou to „nepřátelské" kostky.

Vyberte monstrum z karet označených „1".

PRŮBĚH KOLA

Fáze házení

Fáze házení probíhá stejně jako při hře více hráčů.

Fáze pořadí

Hráč provede svůj tah a poté se podívá, zda je, v závislosti na zvolené kartě pořadí, nutné házet nepřátelskými kostkami.

- Pokud si vybere kartu pořadí „1", nepřátelskými kostkami se nehází.
- Pokud si vybere kartu pořadí „2", hodí jednou nepřátelskou kostkou.
- Pokud si vybere kartu se symbolem ⌃⌃, hodí oběma kostkami. Padne-li na obou kostkách stejná hodnota, hází jednou z kostek znovu, dokud nebudou hodnoty na kostkách rozdílné.

Každý výsledek na kostce odpovídá jednomu z níže uvedených efektů, které musí hráč po hodu vyhodnotit.

⚀: Kartu v nabídce nejvíce vlevo odhoďte na balíček odpadků.

⚁: Druhou kartu v pořadí v nabídce odhoďte na balíček odpadků.

⚂: Třetí kartu v pořadí v nabídce odhoďte na balíček odpadků.

⚃: Kartu v nabídce nejvíce vpravo odhoďte na balíček odpadků.

⚄⚅: Odhalenou kartu nestvůry dejte dospodu balíčku a odhalte novou nestvůru.

Fáze nákupu

Jakmile hráč dokončí Fázi nákupu, odhodí z nabídky na odhazovací balíček kartu nejvíce vlevo v nabídce. Ostatní karty z nabídky odhodí na balíček odpadků.

Fáze úklidu

Fáze úklidu probíhá stejně jako při hře více hráčů.

SOUBOJ S MONSTREM

Konec tvorby hrdiny nastane, stejně jako ve hře více hráčů, poté, co hráč na svoji desku hrdiny umístí 21. kostku.

Při vyhodnocování karet dobrodružství musí brát hráč v potaz také poznámky označené jako „1 hráč". Ve hře jednoho hráče musí hráč kromě vlastnictví patřičného žetonu splnit i tuto poznámku, aby mohl získat uvedenou odměnu.

Jestliže je hráčův bojový hod nižší než síla monstra, hráč nejenže nezíská žádnou odměnu, ale jeho hrdina je zabit a hráč ihned prohrává.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Závěrečné bodování probíhá stejně jako při hře více hráčů.

Navíc za každých 8 zlaťáků, které hráči zbyly, získá 1 bod pověsti.

Při hře bez rozšíření **Bestiář** si hráč k celkovému výsledku přičte 5 bodů pověsti.

V závislosti na celkovém výsledku hráč zjistí, jaké hodnosti jeho hrdina dosáhl.

Monstrobijec	**47+**
Opravdový hrdina	**43–46**
Šampion	**38–42**
Skvělý bojovník	**34–37**
Dobrodruh	**29–33**
Žoldák	**25–28**
Obyvatel	**≤ 24**

Rychlý přehled

PRŮBĚH HRY

1. Házení

Začínající hráč vytáhne z pytlíku kostky, hodí jimi a rozmístí je na karty pořadí.

- Před odhalením karty *Dobrodružství volá* → 2 kostky na každou kartu.
- Po odhalení karty *Dobrodružství volá* → 1 kostka na každou kartu.

2. Pořadí

Každý hráč v pořadí provede následující kroky:

- Vybere si kartu pořadí.
- Umístí kostky nebo kostku na desku hrdiny.
- Případně získá zlaťáky a/nebo ďáblíky.
- Provede jednu akci vlastnosti.

3. Nákupy

V pořadí určeném kartami pořadí každý hráč provede jedno z následujících:

- Koupí si jednu kartu z nabídky.
- Odhodí jednu kartu z nabídky a dostane za ni 2 zlaťáky.
- Vyrazí do boje s nestvůrou.

4. Úklid

Hráči připraví hru pro další kolo:

- Každý hráč si obnoví jednu kartu dovednosti.
- Každý hráč odhodí všechny své žetony charisma.
- Nepoužité kostky se vrátí do pytlíku a odhodí se zbývající karty z nabídky.
- Doplní karty nákupu v nabídce.
- Připraví karty pořadí.

Novým začínajícím hráčem bude hráč po levici začínajícího hráče.

PŘEHLED CEN

Platba ZK / Zlaťáky

- 1 ZK → nový hod bojovou kostkou
- 2 ZK → odhození žetonu zranění
- 3 ZK / 5 zlaťáků → jedna bojová kostka
- 5 ZK → provedení akce vlastnosti
- 3 zlaťáky → odhalení nové karty nestvůry
- 5 zlaťáků / 1 CHA → zahnání ďáblíka

Zisk zlaťáků

- 1 zlaťák → dokončení řádku vlastnosti nebo společníka
- 1 zlaťák → výběr karty pořadí
- 2 zlaťáky → umístění zlaté kostky
- 2 zlaťáky → odhození karty z nabídky

Tvůrci hry

Autor: Keith Matejka

Vývoj: John Brieger, Dale Rowe, Matthew Bown

Grafická úprava: Luis Francisco

Ilustrace: Lucas Ribeiro, John Ariosa

Redakce: Dustin Schwartz

Zvláštní poděkování: Všem lidem, kteří pomáhali při testování a vývoji: Scott Bogen, James Ryan, Jeremy Haack, Scot Schafer, Steve Esser, Aaron Krevans, Kathleen Mercury, Emily Hancock, David Bruglia, Marcus Ross, John Vang, Kevin Riley, John Velgus, Amanda Sabolish, Jeremy Commandeur, Kevin Russ, Chris Solis, Brad Talton, Don Gilstrap, Michael Dunsmore, John Shulters, Drake Villareal, Maggie Clayton, členové Bay Area Tabletop Devs, návštěvníci Waitress Games Retreat, návštěvníci Eastern Sierra Games Retreat a návštěvníci DundraCon Protospiel.

Překlad

Překlad a grafická úprava:
Vladimír Smolík a Black Light Studio
Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová
Redakce překladu:
Jan Březina, Michal Požárek,
Kamil Smola a Martin Hrabálek

© 2021 REXhry.cz, Palackého třída 198/72, 612 00 Brno. Všechna práva vyhrazena.

KRÁLOVSKY SE BAVTE!