q.rulebook.cze.indd 1 10. 3. 2017 14:51:50

Obsah hry

4 karty hráčů

17 karet mapy

1 karta magie
& žeton magie

1 karta kola
& žeton kola

24 karet úkolů

4 karty
dobrodružství

5 karet pohybu

5 kostek dobrodružství
(všechny stejné)

16 žetonů goblinů

12 figurek hrdinů (*ITEMeeples*™)
(3 od každé ze čtyř barev)

4 žetony kouzel
(ve čtyřech barvách)

4 žetony zdraví
& 4 žetony síly

12 legendárních předmětů
(meč, hůl a štít;
1 sada pro každého hráče)

12 vzácných předmětů

1 žeton prvního hráče

1 stojan na předměty
(složený ze dvou částí)

4 žetony maximálního zdraví
& 4 žetony maximální síly

q.rulebook.cze.indd 2 10. 3. 2017 14:52:21

Úvod

Poklidná existence Muchomůrkové říše byla narušena trhlinami, které se objevily na mnohých místech země. Z nich se začaly hrnout hordy goblinů, obsazovat posvátné Muchomůrkové jeskyně a ničit prastaré vědění a magii. Abys učinil přítrž tomuto řádění, musíš se vydat na velkou výpravu!

Je mnoho způsobů, jak můžeš přispět k záchraně Muchomůrkové říše: bojem s odpornými gobliny, učením se prastarých kouzel, průzkumem nebezpečných svatyní, získáváním mocných předmětů a plněním náročných úkolů. Během své cesty se musíš spolehnout na svůj důvtip a odhad. Musíš být velmi opatrný, abys nepřecenil své možnosti a příliš se nespoléhal na vrtkavou štěstěnu.

Cíl a přehled hry

Cílem hry je mít co **nejvíce vítězných bodů na konci pátého kola hry**. Vítězné body hráči získávají plněním úkolů, vítězstvím nad gobliny, učením se kouzel a získáváním legendárních předmětů.

Každé herní kolo je rozděleno na dvě části: *Den* a *Noc*. Během *Dne* hráči využívají různé způsoby pohybu po mapě říše, aby jejich hrdinové plnili úkoly, využívali magických schopností Muchomůrkových jeskyní a dostali se k průzkumu svatyní, učení se kouzel na obeliscích a útoku na gobliny, kteří se hrnou ze svých portálů.

Během *Noci* se hráči s pomocí štěstěny snaží dokončit to, na co se během *Dne* připravovali. Hráči postupně hází kostkami a dělí se se soupeři o hozené symboly. Pokud jsou ale příliš netrpěliví, přecení své síly a zapomenou si odpočinout, mohou přijít o celý svůj pokrok v daném kole.

Po pěti kolech je hra u konce, sečtou se vítězné body a hráč, který jich má nejvíce, je prohlášen za vítěze!

q.rulebook.cze.indd 3 10. 3. 2017 14:52:22

Příprava hry (pro hru 2-4 hráčů)

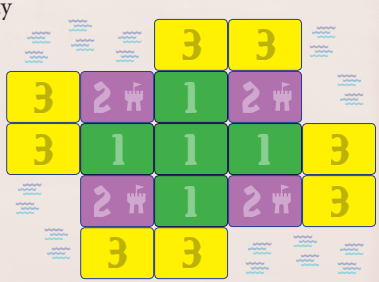
1. Každý hráč dostane:
   - **A. 1 kartu hráče** *(hráči si mohou barvu vybrat, nebo je rozdělte náhodně).*
   - **B. 3 figurky hrdinů** v dané barvě.
   - **C. 1 žeton zdraví** a **1 žeton maximálního zdraví** a oba umístí na číslo 6 v horní části karty hráče.
   - **D. 1 žeton síly** a **1 žeton maximální síly** a oba umístí na číslo 3 v horní části karty hráče.
   - **E. 1 kartu dobrodružství** *(nahoru stranou „Dobrodružství“).*
   - **F. 1 sadu legendárních předmětů** *(meč, štít a hůl)* a položí je na první *(levé)* pole na svých ukazatelích na kartě hráče.
2. Umístěte na stůl **kartu magie** nahoru stranou „2–4 hráči“:
   - **A.** Umístěte **žetony kouzel** *(odpovídající barvám hráčů)* vedle karty vlevo poblíž ukazatele **Kouzelné knihovny** *(znázorněné knihami na spodní části karty magie)*, označíte tím úroveň kouzel hráčů jako „0“.
   - **B.** Umístěte **žeton magie** na první pole ukazatele magie.
3. Umístěte na stůl **kartu kola** a na pravou část karty umístěte **žeton kola** na číslo „1“. Označíte tak první kolo z celkových pěti.
4. **Vytvořte mapu země** *(podrobněji popsáno na další straně).*
5. Umístěte **figurky všech tří hrdinů** každého hráče **na mapu na políčko hradu v barvě hráče**.
6. Umístěte **žetony goblinů *neaktivní* (zelenou) stranou vzhůru** na každý ze **sedmi gobliních portálů** na mapě tak, aby symbol *diamantu* na žetonu ukazoval na symbol *diamantu* na mapě. Zbytek žetonů goblinů dejte zatím stranou.
7. Umístěte všech **5 karet pohybu** vedle sebe do řady lícem vzhůru.
8. Zamíchejte všechny **karty úkolů** a vytvořte z nich balíček *(lícem dolů)*. Tři karty z tohoto balíčku vyložte do řady lícem nahoru. V nabídce musí být vždy alespoň **1 pohybový úkol** a **1 úkol s pokladem** (*viz strany 10–11*). Pokud tomu tak není, vždy odhoďte poslední taženou kartu a otáčejte další dokud není tato podmínka splněna. Odhozené karty pak zamíchejte zpět do balíčku.
9. Položte na stůl všech **5 kostek** a také zde umístěte **stojan na předměty** se všemi **12 vzácnými předměty**.
10. Dejte žeton prvního hráče lícem nahoru jednomu z hráčů. Buď ho určete náhodně, nebo ho dejte tomu, kdo naposledy vyhrál nějakou hru od vydavatelství REXhry. Tento hráč bude začínat hru.

q.rulebook.cze.indd 4 10. 3. 2017 14:52:25

4 Vytvoření mapy země

Rozdělte **karty mapy** na **2 balíčky**: 4 karty hradů *(s obrázkem hradu)* a 13 běžných karet mapy. Používejte *světlejší stranu* všech karet a karty rozložte na stůl následovně:

1. Zamíchejte **běžné karty mapy** a **5 z nich** vyložte do tvaru kříže.
2. Náhodně umístěte **4 karty hradů** do rohů tohoto kříže.
3. Umístěte zbývajících **8 běžných karet**, 2 na každou stranu od středových karet. Tyto karty společně s kartami hradu tvoří **pobřeží**.



q.rulebook.cze.indd 5 10. 3. 2017 14:53:13

Průběh hry

Hraje se na **pět kol** a poté se sečtou body. V každém z pěti kol proběhnou tyto **dvě fáze**:

Denní fáze
Pohyb a plnění úkolů

Noční fáze
Dobrodružství a odpočinek

Denní fáze – Pohyb a plnění úkolů

V denní fázi proběhnou vždy **4 tahy**, bez ohledu na počet hráčů. Začíná vždy hráč s **žetonem prvního hráče** a pak pokračují další hráči po levici (hraje se ve směru hodinových ručiček). V této fázi se postupně využijí 4 z 5 **karet pohybu**.

Hráč, který je na řadě:

1. Vybere jednu z karet pohybu a posune ji v řadě pohybových karet lehce nahoru, aby z řady vyčnívala. Poté si vybere jednu z možností:
   - **A. Pohne se jedním hrdinou** do nové oblasti (*viz „Oblasti na mapě“ na straně 9*) na mapě pomocí vybrané karty (*viz další strana*).
   - **B. Bude vyčkávat** a nepohne se (*viz „Vyčkávání“ na straně 8*).

2. Každý následující hráč musí postupně buď **využít vybranou kartu pohybu**, nebo **vyčkávat**.
3. Poté co se takto všichni hráči pohnuli nebo vyčkávali, se vybraná karta pohybu otočí **lícem dolů** a v tomto kole se už nedá využít. Hráč po levici hráče, který vybíral aktuální kartu, poté vybere další pohybovou kartu a celý průběh se zopakuje.

Takto proběhnou čtyři tahy (*vyberou se 4 z 5 karet pohybu*) a pak *denní fáze* končí (*viz „Konec denní fáze“ na straně 12*).

q.rulebook.cze.indd 6 10. 3. 2017 14:53:17

Pohyb hrdinů

Ve hře je **pět karet pohybu** a každá představuje jiný způsob pohybu hrdinů. Způsob pohybu v jednom tahu probíhá vždy stejně, nezávisle na tom, zda jste kartu pohybu vybrali sami, nebo zda následujete hráče, který ji vybral. Pokud se hrdina pohne, musí se vždy pohnout na jinou kartu mapy. **Hrdina se nesmí pohnout do druhé oblasti (*viz „Oblasti na mapě“ na straně 9*) na kartě mapy, na které již stojí.** Pokud se hráč pohybuje přes několik karet mapy, přesunuje se přes každou kartu mapy, která je mezi začátkem a cílem jeho pohybu.

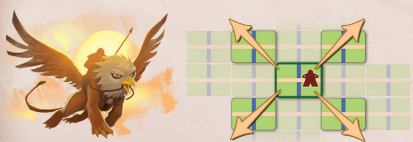
5 karet pohybu a jim odpovídající způsoby pohybu jsou:

Na koni

Pohněte s hrdinou „po cestě“, tedy na libovolnou kartu vodorovně.

Na voru

Pohněte s hrdinou „po řece“, tedy na libovolnou kartu svisle.



Na gryfovi

Pohněte s hrdinou na libovolnou kartu šikmo.

Na lodi

Pohněte s hrdinou na pobřeží (*všechny karty na kraji mapy, tedy ty, co kolmo sousedí s méně než 4 kartami*) na jinou kartu na pobřeží. Všechny karty na pobřeží, které po cestě míjí, se považují za karty, kterými projíždí.

Pěšky

Pohněte s hrdinou na kteroukoli sousední kartu (kolmo i šikmo).

q.rulebook.cze.indd 7 10. 3. 2017 14:53:18

Pohyb přes gobliny

Žetony goblinů mají dvě strany:

Pasivní goblini (zelená) **Agresivní goblini (červená)**

Pokud se **pohybujete přes kartu** (*netýká se to tedy startovní ani cílové destinace*), na které jsou na portálu **agresivní goblini (červení)**, musíte za KAŽDOU takovou kartu utratit jeden bod ⚡ (*pohnout na kartě hráče žetonem síly o jedna dolů*). Potom otočíte gobliny na **pasivní (zelenou) stranu** tak, aby symbol *diamantu* na žetonu ukazoval na symbol *diamantu* na mapě.

- Pokud svůj pohyb skončíte na portálu s **agresivními (červenými) gobliny**, také jej otočte na **pasivní (zelenou) stranu**. To vás nestojí ⚡.
- Pokud nemáte dostatek ⚡, abyste prošli kartami s **agresivními (červenými) gobliny**, nesmíte takový pohyb provést.

Aby mohl hrdina provést tento ***pohyb na voru****, musí utratit 1 ⚡. Poté se oba* ***agresivní (červení) goblini*** *otočí na* ***pasivní (zelenou) stranu****.*

Vyčkávání – hráč si vybral, že se hrdina nepohne

Namísto pohybu se hráč může rozhodnout **vyčkávat**. Pokud to udělá, žádný jeho hrdina se nepohne a na tahu je další hráč. Pokud má vyčkávající hráč alespoň jednoho hrdinu v některém z hradů (na barvě nezáleží), může si zvýšit buď **zdraví** (❤), nebo **sílu** (⚡) o 1 (*až do svého maxima*). Tato odměna se nenásobí, pokud má hráč v hradu či hradech více hrdinů.

q.rulebook.cze.indd 8 10. 3. 2017 14:53:26

Oblasti na kartách mapy

Na každé kartě mapy jsou **dvě oblasti**: levá a pravá (*některé oblasti mají horní a spodní část, pořád je to však jedna oblast*). Když se hrdina pohne na kartu mapy, musí si zvolit, do které oblasti se vydá, zda do levé, nebo do pravé. **Po přesunu do některých oblastí můžete provést akci spojenou s danou oblastí.** Pokud v takové oblasti hrdina začíná, musí se nejprve pohnout na jinou kartu mapy a později se sem vrátit, aby akci mohl opět využít.

Oblasti jsou rozděleny takto:

Svatyně

Umístěte hrdinu na vstup do svatyně. Můžete se pokusit svatyni prozkoumat a možná získat nějaký předmět (*viz „Průzkum svatyní“ na straně 15*). **V jedné svatyni** mohou být zároveň **nejvýše dva hrdinové**, každý **jiného hráče**.

V jedné svatyni mohou být naráz Pouze 2 hrdinové 2 různých hráčů.

Kouzelné obelisky

Umístěte hrdinu na kouzelnou knihu obelisku. Můžete se pokusit **naučit se kouzlo** z této oblasti během noční fáze (*viz „Učení se kouzlům“ na straně 17*). Jakýkoli počet hráčů může mít na obelisku jediného hrdinu a všichni se mohou pokusit o naučení kouzla.

Jeden hrdina od každého hráče.

Muchomůrkové jeskyně

Umístěte hrdinu na jeskyni a ihned poté můžete využít akci, která je na ní popsána. V jeskyni může být naráz více hrdinů, každý hráč zde může mít nejvýše jednoho. Hrdinové v jeskyni neprovádějí v **noční fázi** žádné akce.

Jeden hrdina od každého hráče.

q.rulebook.cze.indd 9 10. 3. 2017 14:53:35

Gobliní portály

Umístěte hrdinu na *arénu* pod žetonem goblinů. Takový hrdina se považuje za hrdinu, který útočí na gobliny a může se pokusit gobliny **porazit** (*viz „Útok na gobliny“ na straně 16*). V jeden okamžik může v jedné oblasti útočit **pouze 1 hrdina**.

Pouze 1 hrdina.

Hrady

Umístěte hrdinu na hrad a okamžitě získáte 1 , nebo 1 . Tento bonus získáte také, pokud se místo pohybu rozhodnete vyčkávat a alespoň 1 z vašich hrdinů se nachází v hradu. V hradu může být libovolný počet hrdinů libovolných hráčů.

Žádné omezení, libovolný počet hrdinů.

Karty úkolů

3 otočené karty úkolů představují dostupné úkoly, které mohou hráči splnit, pokud splní jejich podmínky. Jsou dva druhy úkolů: **pohybové úkoly** a **úkoly s pokladem**.

Pohybové úkoly

Pohybové úkoly mohou být splněny postavením hrdinů tak, jak je popsáno na kartě úkolu. Pokud hráč po pohybu hrdinou podmínku splňuje, oznámí, že úkol splnil, a okamžitě získává popsanou odměnu. Poté kartu umístí pod svou kartu hráče do části „*Splněné úkoly*“ a při závěrečném bodování se mu bude počítat do splněných úkolů.

q.rulebook.cze.indd 10 10. 3. 2017 14:53:41

Úkoly s pokladem

Úkol s pokladem může být splněn, pokud hráč úspěšně **prozkoumá svatyni** (*viz „Průzkum svatyní“ na straně 15*), která je uvedena na kartě daného úkolu. Splnit tento úkol je možné v *denní* i *noční* fázi.

V *denní fázi* splní úkol ten hrdina, který se **jako první dostane na poslední políčko svatyně**. V noční fázi splní úkol ten hrdina, který si **jako první odpočine** (*viz „Noční fáze“ na straně 12*) **na posledním políčku svatyně**.

V obou případech, když hráč splní tento úkol, okamžitě získá **vzácný předmět** uvedený na kartě úkolu, splněnou kartu umístí pod svou kartu hráče do části *„Splněné úkoly“* a při závěrečném bodování se pak bude počítat do splněných úkolů. **Hrdina se okamžitě vrací do hradu své barvy.**

Vybavení hrdinů

Kdykoli hráč získá předmět, musí jím okamžitě vybavit kteréhokoli ze svých hrdinů, který má volnou „ruku“. Každý hrdina tak **může mít až dva předměty**. Hrdina, který je vybaven předmětem, získává výhody popsané na kartě úkolu. Hrdinové si mohou mezi sebou předměty ve svém vlastním hradě libovolně měnit. Pokud hráč získá předmět, ale žádný z hrdinů nemá volnou „ruku“, umístí hráč předmět na svou kartu hráče, a až se hrdina dostane do svého hradu, hráč mu může předmět vyměnit.

Odhalené karty úkolů

Kdykoli se odstraní některá odhalená karta úkolu, posuňte zbývající karty doprava a na uvolněné místo vlevo otočte horní kartu z balíčku úkolů. Pokud by dobírací balíček došel, zamíchejte odhozené úkoly a vytvořte nový dobírací balíček. Pokud žádné odhozené úkoly nejsou, hra pokračuje bez dalších úkolů.

***Pozor!** Hráč může **splnit v jednom tahu** (nikoli kole) **pouze jeden úkol**. Pokud by po pohybu hrdiny mohl hráč splnit více úkolů, musí si vybrat pouze jeden z nich.*

Otočení žetonu prvního hráče

V okamžiku, kdy některý z hráčů během *denní fáze* splní úkol, **žeton prvního hráče** se otočí na druhou stranu. Na ní je ikona (), která připomíná hráčům, že se na konci kola nebude zahazovat žádná karta úkolu (*viz „Vyhodnocení“ na straně 18*).

q.rulebook.cze.indd 11 10. 3. 2017 14:53:43

Konec denní fáze

Po dokončení čtyř tahů a poté co jsou otočeny lícem dolů 4 karty pohybu, *denní fáze* končí a začíná *noční fáze*.

Noční fáze – Dobrodružství a vyhodnocení

Během této fáze budou hráči postupně házet **5 kostkami dobrodružství** a pokoušet se dokončit **tři různé typy** dobrodružství:

- **Hledání předmětů** ve svatyních (*strana 15*),
- **Boj s gobliny** na portálech (*strana 16*),
- **Učení se kouzlům** na obeliscích (*strana 17*).

Každý hráč začíná tuto fázi s **kartou dobrodružství** stranou *„Dobrodružství“* nahoru. Hráč se účastní dobrodružství, dokud se nerozhodne odpočívat. Hráč s žetonem prvního hráče vezme všech 5 kostek a *noční fáze* začíná.

Dobrodružství se vyhodnocuje takto:

1. Hráč, který má kostky, se nejdříve musí rozhodnout, zda bude **pokračovat v dobrodružství**, nebo bude **odpočívat**:

   A. Pokud se hráč rozhodne **odpočívat**, otočí svoji kartu dobrodružství na stranu „Odpočinek“ a předá kostky hráči po levici, který ještě pokračuje v dobrodružství (*viz „Odpočinek“ na straně 16*).

   B. Pokud se hráč rozhodne **pokračovat v dobrodružství**, proběhnou následující kroky 2–4.

2. Hráč, který má kostky, s nimi hodí a ukáže je ostatním hráčům. Akce, které padly na kostkách, se vyhodnotí takto:

   Zaprvé: **Rozdělení zranění**

   Zadruhé: **Získání síly**

   Zatřetí: **Zvýšení magie / Rozdělení zranění**

3. Poté všichni hráči, kteří se ještě **účastní dobrodružství**, mohou zároveň využívat následující symboly ve svých dobrodružstvích:

   Louč a Svitek (*pro procházení svatyní*)

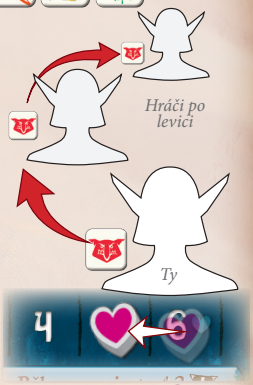
   Útok na gobliny

4. Poté se předají kostky doleva dalšímu z hráčů, který ještě pokračuje v dobrodružství, a ten se opět rozhodne, zda bude pokračovat, nebo bude odpočívat. V okamžiku, kdy všichni hráči odpočívají nebo jsou vyčerpaní (*viz následující strana*), nastává vyhodnocení (*viz „Vyhodnocení“ na straně 18*).

q.rulebook.cze.indd 12 10. 3. 2017 14:53:47

Akce na kostkách:

Rozdělení zranění – Sečtěte všechny , které padly. Tento součet představuje **celkový počet zranění**, která se **rovnoměrně** rozdělí mezi hráče účastnící se dobrodružství. Začne se u hráče, který házel kostkami. Ten **ztratí 1 zdraví** (**–1**). Dále se pokračuje doleva, každý další hráč účastnící se dobrodružství ztratí jedno zdraví, dokud se nerozdělí všechna zranění.



Například jsi hodil 3 , první dostaneš ty, další hráč v dobrodružství po tvé levici dostane další a třetí dostane v pořadí třetí hráč. Pokud by v dobrodružství byli pouze dva hráči, ty bys dostal celkem 2 a druhý hráč 1 .

1 = –1
(pro základní úroveň magie)

Zranění podle úrovně magie

Úroveň magie ( ) na **ukazateli magie** ovlivňuje zranění, které každý dává (*viz následující strana*). Zranění se pak rozděluje po jedné kostce (*nikoli po jednom bodu zranění*).

Bránění se zranění

Hráč se může ubránit udělení zranění, pokud **utratí 2** (*ubrání celé zranění dané jednou kostkou, i pokud je vyšší než 1*). Chce-li se hráč bránit, musí to udělat v okamžiku, kdy má dostat . Pro připomenutí je to rovněž uvedeno na kartě hráče.

Vyčerpání

Pokud ukazatel zdraví hráče **klesne na 0, je hráč vyčerpaný**. Okamžitě musí otočit svou kartu dobrodružství na „*Odpočinek*“ a VŠICHNI jeho hrdinové se **automaticky vrací do hradu hráče**. Hráč si nastaví zdraví na 6 a sílu na 3 (*bez ohledu na maximální zdraví a sílu*). Hráč také **ztrácí 1 úroveň kouzel** (–1) v kouzelné knihovně (*a snižte maximální sílu, pokud je to nutné – viz „Maxima zdraví a síly“ na straně 17*). Hráč už v tomto kole nevyhodnocuje žádné další akce z kostek.

Získání síly – **Každý se počítá za 1** (*nebo 0 podle úrovně magie, viz další strana*) **sílu** ( ). Rozděluje se mezi hráče stejně, jako se rozděluje zranění. První získává hráč, který házel, a postupně hráči v dobrodružství po jeho levici.

q.rulebook.cze.indd 13 10. 3. 2017 14:53:50

Zvýšení magie / Rozdělení zranění –

Za každý hozený zvyšte **úroveň magie** posunutím **žetonu magie** na ukazateli magie. Tato úroveň znázorňuje, jakou úroveň kouzel se může každý hráč naučit (*viz „Učení se kouzlům“ na straně 17*).

Pokud je žeton magie na posledním poli ukazatele (*úroveň 3*), každý hozený představuje 1 zranění udělené hráčům. To se rozděluje běžným způsobem: První získává hráč, který házel, a postupně hráči v dobrodružství po jeho levici. Vyšší úrovně magie také ovlivňují hozená zranění a sílu (*viz dále*).

Úrovně magie:

- **Úroveň 0 (0)** – Hráči se nemohou učit žádná kouzla, kostky se vyhodnocují běžným způsobem.
- **Úroveň 1 (1)** – Hráči se mohou učit kouzla **o jednu úroveň výše**, než je jejich aktuální úroveň kouzel, kostky se vyhodnocují běžným způsobem.
- **Úroveň 2 (2)** – Hráči se mohou učit kouzla **o dvě úrovně výše**, než je jejich aktuální úroveň kouzel; dává **2 zranění** a už **neumožňuje získání síly**.
- **Úroveň 3 (3)** – Hráči se mohou učit kouzla **o tři úrovně výše**, než je jejich aktuální úroveň kouzel; dává **3 zranění** a už **neumožňuje získání síly**, už nezvyšuje úroveň magie, místo toho dává **1 zranění**.

Louče a svitky –

Všichni hráči v dobrodružství mohou využít a a posunout hrdinu ve svatyni o jedno políčko. Na políčka označená / potřebuje hrdina 2 /2 , aby na ně mohl postoupit. Jeden symbol může být využit pouze jedním hráčovým hrdinou, ostatní jeho hrdinové ho využít nemohou, i kdyby se rovněž nacházeli ve svatyni.

Zrychlený postup

V noční fázi může každý hráč, který se stále účastní dobrodružství a má hrdinu ve svatyni, kdykoli posunout hrdinu **o 1** , nebo **1** a **zaplatit 2** . Toto lze kombinovat s hozenými či , avšak není to podmínkou. To může hráč několikrát opakovat, pokud má dostatek síly. Toto pravidlo je připomenuto i na kartě hráče.

q.rulebook.cze.indd 14 10. 3. 2017 14:53:54

Průzkum svatyní

Každý hráč může utratit 2 na posun svého hrdiny ve svatyni.

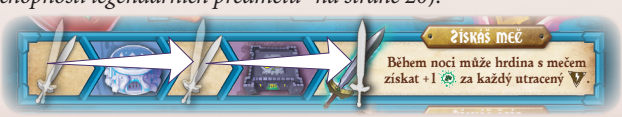
Ve svatyních se nacházejí legendární a vzácné předměty, které výrazně posilují hrdiny. Průzkum svatyně zahájí hráč v denní fázi tím, že pohne svým hrdinou na vstup svatyně.

Svatyní (*celkem 4 políčka*) prochází hráč v *noční fázi* za a , nebo za pomoci některých Muchomůrkových jeskyní. Pokud další políčko svatyně obsahuje 2 symboly, musí být hozeny v jeden okamžik a přiděleny tomuto hrdinovi. Hráč ale může použít i *zrychlený postup* a přidat k hozeným symbolům další (*viz předchozí strana*), může je použít k postupu jedním hrdinou o více políček či je rozdělit mezi více hrdinů.

- Pokud se hráč dostane na *poslední políčko* svatyně v **denní fázi** (*pomocí Muchomůrkové jeskyně*), průzkum je úspěšně dokončen, hráč **okamžitě vrací tohoto hrdinu do svého hradu a získá 1 , nebo 1** . Poté si může vzít **předmět** a **kartu úkolu s pokladem** a na kartě hráče **posunout jeden legendární předmět**. Pokud je to možné, je dovoleno si zároveň vzít kartu úkolu s předmětem i posunout legendární předmět.
- Pokud se hráč dostane na *poslední políčko* svatyně v **noční fázi**, průzkum je dokončený až v okamžiku, kdy hráč zahájí **odpočinek**. Pokud je hráč vyčerpán dříve, než si stihne odpočinout, průzkum nedokončil. Musí vrátit hrdinu do svého hradu a ztrácí veškerý pokrok v průzkumu této svatyně, **i kdyby se už nacházel na posledním políčku**.

Legendární předměty

Každý hráč má k dispozici **tři legendární předměty**, které se získávají jinak než vzácné předměty z úkolů. K získání těchto předmětů je potřeba prozkoumat **dvě konkrétní svatyně**, a to **ve správném pořadí** (*jak je znázorněno na kartě hráče*). Pokud hráč úspěšně prozkoumá danou svatyni, posune si legendární předmět na kartě hráče kupředu. Není možné současně dokončit průzkum dvou svatyní, a tím posunout jeden předmět dvakrát. Nejdříve je třeba úspěšně prozkoumat první svatyni a poté druhou. Hráč pak získá **legendární předmět** a může jím vybavit jednoho ze svých hrdinů (*přesnější popis schopností předmětů viz „Schopnosti legendárních předmětů“ na straně 20*).



Tento legendární meč se nachází ve svatyni stínů, ale nejdříve je třeba prozkoumat ledovou svatyni.

q.rulebook.cze.indd 15 10. 3. 2017 14:53:59

Útok na gobliny – Každý hráč v dobrodružství může využít hozené na zranění goblinů na portálech. K poražení tlupy goblinů je třeba **ve směru hodinových ručiček pětkrát otočit žetonem goblinů**. Hráč může otočit žeton goblinů za každý , který padnul. Každý musí být přidělen jednomu z hrdinů, pokud útočí více hrdinů jednoho hráče, nemohou sdílet.

Každý hráč může udělit 2 goblinům, na které útočí jeho hrdinové.

Takto jsou goblini zraňováni, dokud symbol *diamantu* na mapě neukazuje na . Pak je tlupa goblinů poražena. Hráč si okamžitě bere žeton goblinů a nechá si jej vedle **karty hráče**, bude se pak počítat v závěrečném vyhodnocení. Také si hráč zvedne maximální zdraví o 1 za každou poraženou tlupu goblinů (*viz „Maxima zdraví a síly“ na straně 17*).

Pokud hráč zahájí *odpočinek* nebo je *vyčerpán* dříve, než gobliny porazí, musí hrdina opustit portál a vrací se do svého hradu. Zranění, které do té doby goblinům způsobil, přijde vniveč. Goblini se na konci kola zcela uzdraví.

Odpočinek

Když se hráč rozhodne *odpočívat* nebo je *vyčerpaný*, otočí si svou **kartu dobrodružství** na „*Odpočinek*“. Pokud se hráč rozhodne pro odpočinek, předá kostky doleva hráči, který se ještě účastní dobrodružství. Odpočívající hráč se nadále neúčastí dobrodružství a netýkají se ho žádné další symboly na kostkách. Podle toho, kde se hrdinové nachází, musí s nimi hráč provést následující:

- Všichni hrdinové na portálech, obeliscích nebo na *posledním políčku* svatyní **se MUSÍ vrátit do svého hradu**. Pokud si hráč vybral *odpočinek* (*nebyl vyčerpán*) a má hrdinu na *posledním políčku* svatyně, úspěšně prozkoumal tuto svatyni (*viz „Průzkum svatyní“ na straně 15*), pokud má hrdinu na obelisku, naučí se jeho kouzlo, pokud mu to dovoluje úroveň magie (*viz „Učení se kouzlům“ na straně 17*).
- Hrdinové v hradech, Muchomůrkových jeskyních a jiných než posledních políčkách svatyní zde **MUSÍ zůstat** až do další *denní fáze*. **Pokud je však hráč vyčerpán, musí vrátit všechny svoje hrdiny do svého hradu.**
- Za každého hrdinu, který se vrátil do hradu, **získá hráč 1 , nebo 1** . **Pokud byl hráč vyčerpán, namísto toho získává 6 zdraví a sílu 3.**

q.rulebook.cze.indd 16 10. 3. 2017 14:54:00

Učení se kouzlům

Učením se kouzlům se rozumí zvyšování **úrovně kouzel** hráče ( ). Úroveň kouzel hráče se hodnotí v závěrečném bodování. Za každou úroveň kouzel se také zvedá maximum síly hráče (*viz níže*). Každý hráč začíná na úrovni „0“. Úroveň se označuje **žetonem kouzel** v barvě hráče na kouzelné knihovně ve spodní části **karty magie**. Aby se hráč naučil kouzlo a zvýšil si úroveň magie, **musí hráč zvolit v noční fázi odpočinek a musí být splněny tyto dvě podmínky**:

1. Hrdina hráče se **nachází na obelisku**, jehož symbol odpovídá kouzlu, které se hráč chce naučit (*na které chce posunout svůj žeton kouzel*).
2. **Úroveň magie** představovaná žetonem magie je dostatečně vysoká, aby se hráč mohl dané kouzlo naučit.

Například je-li tvoje úroveň kouzel „0“ a chceš se naučit kouzlo , musí být úroveň magie alespoň 1 , musíš být na obelisku s tímto symbolem a začít odpočinek.

Nebo je-li tvoje úroveň kouzel „0“ a chceš se naučit kouzlo nebo , která jsou o 2 a 3 úrovně výše, než je tvoje současná úroveň, pak musí být úroveň magie 2 nebo 3 , musíš být na obelisku s patřičným symbolem a začít odpočinek.

Pokud jsou splněny obě tyto podmínky a hráč zahájí odpočinek, naučil se kouzlo. Posune svůj žeton kouzel v kouzelné knihovně na toto nové kouzlo a posune si **žeton maximální síly** o jedna výše. **Pokud je hráč vyčerpán, musí obelisk opustit a kouzlo se nenaučí.**

Maxima zdraví a síly

Hráči označují svoje maximální zdraví a sílu **žetony maximálního zdraví** a **síly** na **kartě hráče**. Maxima jsou daná takto:

- : **6** + počet **hráčem poražených tlup goblinů** ( ).
- : **3** + **současná hráčova úroveň kouzel** ( ).

Ani jedno maximum nemůže dosáhnout **větší hodnoty než 10**.

q.rulebook.cze.indd 17 10. 3. 2017 14:54:07

Noční fáze – Dokončení dobrodružství

Když všichni hráči *odpočívají*, ať už tím, že si to zvolili, nebo byli *vyčerpaní*, dojde k *vyhodnocení*.

Vyhodnocení

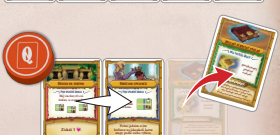
Hráči vyhodnotili všechny své hrdiny (*viz „Odpočinek“ na straně 16*), tedy i porazili gobliny, naučili se kouzla a dokončili průzkum svatyní. Pak se provedou následující kroky k přípravě dalšího kola:

- **Žeton úrovně magie se posune zpět na první pole úrovně magie.** Úroveň magie začíná každé kolo na začátku.

- Všichni **pasivní (zelení) goblini** se otočí na **agresivní (červenou) stranu**.

- Na všechny prázdné portály (*bez žetonu goblina*) se ze zásoby umístí nový **žeton pasivních (zelených) goblinů**.

- Všechny **karty pohybu** se otočí na svou aktivní stranu.



- Pokud **žeton prvního hráče** ukazuje , karta úkolu úplně vpravo se odhodí. Zbývající dvě karty se posunou o jedna doprava a na prázdné místo se vyloží nový úkol, tak aby byly pro nové kolo k dispozici opět 3 úkoly.

- Žeton prvního hráče se lícem vzhůru předá následujícímu hráči vlevo .

- **Žeton kola** se posune na další pole na **kartě kola**.

q.rulebook.cze.indd 18 10. 3. 2017 14:54:12

Konec hry

Po *noční fázi* v pátém kole hra končí a provede se závěrečné bodování.

Závěrečné bodování

Každý hráč sečte dle tabulky své vítězné body za následující:

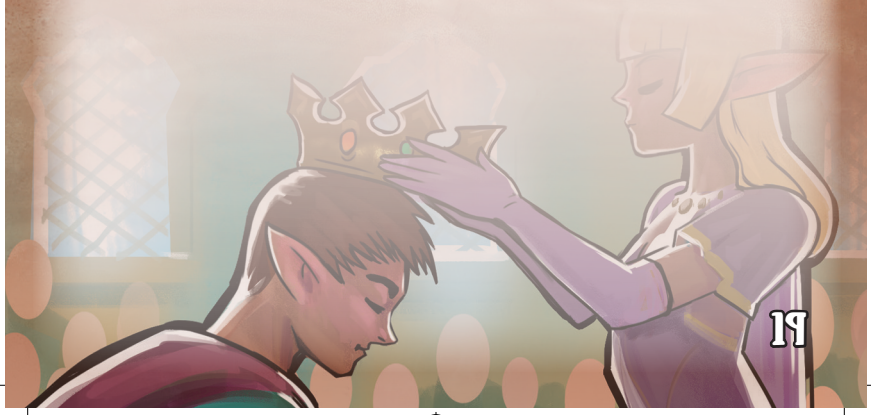
- počet splněných úkolů,
- počet poražených goblinů,
- počet naučených kouzel (*úroveň kouzel*),
- každý získaný legendární předmět se počítá za **4 vítězné body**.

Hráč s nejvíce body se stává vítězem! V případě remízy rozhodují o vítězi postupně následující podmínky:

1. Více splněných úkolů.
2. Více poražených goblinů.
3. Vyšší úroveň kouzel.
4. Více předmětů (vzácných i legendárních).

Pokud je stále remíza, hráči sdílejí vítězství!

Součet	Kouzla	Úkoly	Goblini
0	-4	-3	-2
1	-2	-1	1
2	-1	1	3
3	1	3	6
4	2	6	8
5	4	8	12
6	6	12	16
7	8	16	20
8	10	20	25
9	13	25	30
10	16	30	35
Legendární předměty	4 za každý		



q.rulebook.cze.indd 19 10. 3. 2017 14:54:13

Schopnosti legendárních předmětů

Meč pomáhá v *noční fázi* při útoku na gobliny. Hrdina s mečem může utratit 1 , aby dal goblinovi zranění . Zranění lze kombinovat se zraněními hozenými na kostkách, ale tuto akci lze provést i bez nich. Tuto akci hráč může využít, i když on sám nehází kostkami. Hrdina ale musí být na portálu s goblinem. ***Pozor!*** *Pokud je hrdina vybaven i lukem a útočí na jinou kartu mapy, meč využít nemůže.*

Štít pomáhá bránit zranění v *noční fázi*. **Nezáleží na tom, který hráčův hrdina má štít přidělen.** Za každé 1 , může hráč utratit 1 (namísto běžných 2) , aby zranění vykryl. ***Pozor!*** *Utracení vykryje celý , ať už dává 1, 2 nebo 3 zranění.*

Hůl se používá při *odpočinku* v *noční fázi* k učení kouzel. Hrdina s holí může utratit 1 (a to kolikrát chce), aby „posunul" žeton magie o jedna vpřed. Žeton kouzla se ale za utracení „síly" **fyzicky nepohybuje**. *Například žeton magie je na pátém políčku, odpočívající hráč může zaplatit 3 , aby ho „posunul" na osmé políčko a mohl se naučit kouzlo o dvě úrovně vyšší, než je jeho současná úroveň kouzel.*

Varianta hry

Pokud chcete obtížnější hru, můžete hrát tuto variantu, ve které na Muchomůrkovou říši padla hustá čarovná mlha. Hra s ***Čarovnou mlhou*** je náročnější a doporučujeme ji zkušenějším hráčům.

Příprava hry – Při tvorbě mapy použijte druhou, temnější stranu karet mapy.

Průběh hry – Několik oblastí na mapě se liší:

Gobliní portály

Noví goblini se na portálu objevují na své **agresivní (červené) straně**.

Svatyně

Druhé políčko svatyně obsahuje dvojitou ikonu.

Muchomůrkové jeskyně

Nabízí nové schopnosti a akce.

q.rulebook.cze.indd 20 10. 3. 2017 14:54:18

Varianta pro hru jednoho hráče – „Legenda o Vyvoleném"

Legenda o Vyvoleném vypráví o šlechetném hrdinovi, který samotný čelil služebníkům zla a navrátil říši mír. Tím hrdinou jsi ty! Osud celé země leží ve tvých rukách…

Příprava hry

Hra se připravuje stejně jako při běžné hře více hráčů. Jen se karta magie otočí na stranu *„1 hráč"*. Také v této variantě není potřeba žeton prvního hráče.

Zvolte si obtížnost

Před začátkem hry si hráč zvolí **jednu z pěti obtížností**. Hráč pak má 5 kol na to, aby **dosáhl počtu vítězných bodů daných obtížností**, jinak bude říše zcela zničena!

Obtížnost	Body
Pasáček vepřů	40
Páže	45
Panoš	50
Rytíř	55
Hrdina z legend	60

Denní fáze – Výběr karet pohybu

Na začátku denní fáze hráč zamíchá všech **5 karet pohybu** a **dvě otočí lícem nahoru**. Jednu z nich si vybere. Může si vybrat, zda se pomocí karty pohne, nebo bude *vyčkávat*, stejně jako při běžné hře více hráčů. Vybraná karta se pak otočí na neaktivní stranu.

Poté se náhodně vyloží nová karta pohybu, takže máte opět na výběr ze dvou karet pohybu. Tento proces se opakuje, dokud nejsou **otočeny na neaktivní stranu 4 karty pohybu**. Následně začíná *noční fáze*.

q.rulebook.cze.indd 21 10. 3. 2017 14:54:21

Noční fáze – Dobrodružství

Během *dobrodružství* hráč nepředává kostky, ale karta magie ovlivňuje jeho hody. Každá **úroveň magie** se v této variantě liší:

- **Úroveň 0 (0)** – První hozený se ignoruje, druhý a každý další dávají 1 zranění.
- **Úroveň 1 (1)** – První hozený dává 1 zranění. Druhý se ignoruje. Třetí a další dávají 1 zranění. První hozený se ignoruje, druhý a každý další přidávají sílu.
- **Úroveň 2 (2)** – Všechny hozené dávají 1 zranění. Žádný hozený nepřidává sílu.
- **Úroveň 3 (3)** – Všechny hozené dávají 2 zranění. Žádný hozený nepřidává sílu, a navíc každý hozený dává 1 zranění.

Noční fáze – Vyhodnocení

Karta úkolu úplně vpravo se vždy odhazuje, bez ohledu na to, zda hráč nějaké úkoly splnil či ne.

Když se **otáčí žetony goblinů na agresivní (červenou) stranu**, otočí se takto pouze **tři goblini** a hráč si vybírá, kteří 3 to budou.

Konec hry

Hráč si sečte získané **vítězné body** běžným způsobem, a pokud dosáhl limitu obtížnosti, kterou si vybral, hráč vítězí. Pokud má bodů méně, prohrál a říše je zničena.

q.rulebook.cze.indd 22 10. 3. 2017 14:54:25

Autoři

Autor hry: Scott Almes
Vývoj hry: Michael Coe
Ilustrace: Miguel Coimbra
Grafická úprava: Benjamin Shulman
Redakce: Richard A. Edwards
Logo: Adam P. McIver

Překlad: Michal „Eyron“ Požárek
Grafická úprava: Jiří „Morthe“ Tomášek
Jazyková úprava: Eliška „Elissa“ Pospíšilová
Redakce: Jan „Bříza“ Březina, Martin „Aneken“ Hrabálek, Kamil Smola, Barborka Michalčíková

Čestní producenti

Stephen B. Eckman, Robert Corbett, Gregg Almes, Jonathan Wilkerson, Mike Paul, Colin McRavey, Jason Neufeld, Robert Slack, Jung-Hun Lim a MendoZen

q.rulebook.cze.indd 23 10. 3. 2017 14:54:27

Symboly na kostkách dobrodružství

Zaprvé:

Rozdělení zranění* – Hráči obdrží 1, 2 nebo 3 zranění, podle **úrovně magie**.

Zadruhé:

Získání síly* – Získání 1 , na vyšších úrovních magie 0 .

Zatřetí:

Zvýšení úrovně magie – Žeton magie se na ukazateli posune o 1 vpřed.

NEBO

Pokud je **úroveň magie** 3 – Přidělení 1 zranění.

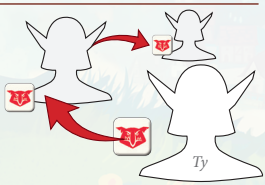
Poté v jakémkoli pořadí:

Postup ve svatyni – Za každý / může hráč pohnout 1 hrdinou v příslušné svatyni o 1 políčko vpřed.

Útok na gobliny – Za každý může hráč 1 hrdinou zranit tlupu goblinů za 1.

---

* Pokud padne více symbolů, rozdělují se postupně po jednom symbolu všem účastníkům *dobrodružství*. Začíná se rozdělovat od hráče, který má kostky, a postupně dalším hráčům po směru hodinových ručiček.



GamelynGames.com • www.rexhry.cz

KRÁLOVSKY SE BAVTE!

© 2017 Gamelyn Games, LLC, všechna práva vyhrazena. Žádná část tohoto produktu nesmí být reprodukována bez svolení. Tiny Epic Quest, Gamelyn Games, ITEMeeples a TEQ logo jsou registrované obchodní značky Gamelyn Games, LLC.