VZHŮRU DO Podzemí

PRAVIDLA HRY

PŘEHLED HRY

V průběhu každého kola hry se hráči postupně rozhodují, jestli zůstanou ve hře a pokusí se vstoupit s vybraným hrdinou do podzemí, nebo zda v daném kole ze hry odstoupí. Ve svém tahu tak hráč může buď přidat nestvůru do podzemí, odstranit hrdinovi některou část z jeho výzbroje, nebo se může rozhodnout, že se již daného kola dál neúčastní (pasuje). Poslední hráč, který v daném kole zůstane ve hře, vstoupí s hrdinou do podzemí. Tam se hrdina vybavený zbytky své výzbroje utká se všemi nestvůrami, které mu v daném kole hráči do podzemí přivolali.

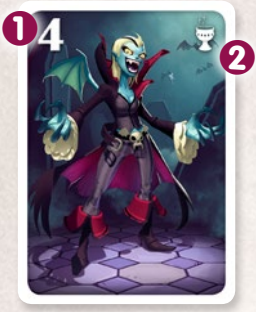
CÍL HRY

Hráč, který dvakrát úspěšně projde s hrdinou podzemím, se stává vítězem. Avšak ten, kdo dvakrát v podzemí neuspěje, ze hry vypadává. Hráč tedy může vyhrát také tak, že všichni soupeři vypadnou a on zůstane ve hře jako poslední.

OBSAH HRY

Vše, co potřebujete ke hře, je:

- 13 karet nestvůr
- 4 pomocné karty
- 4 kartičky hrdinů
- 24 kartiček výzbroje
- 8 karet vítězství
- 1 pravidla



KARTA NESTVŮRY

1. Síla nestvůry
2. Výzbroj, která může nestvůru porazit

HRDINA

1. Povolání hrdiny
2. Počet životů

KARTA VÝZBROJE

1. Název
2. Efekt

POMOCNÁ KARTA

Bílá strana / temná strana (1 neúspěch)

KARTA VÍTĚZSTVÍ

PŘÍPRAVA HRY

1. Vyberte nebo náhodně vylosujte jednoho z hrdinů (vybraný hrdina je společný pro všechny hráče) a umístěte jej doprostřed hrací plochy. Hrajete-li první hru, doporučujeme hrát s Rytířem.
2. Pod kartičku hrdiny vyložte jeho kompletní výzbroj – například pod kartičkou Rytíře tak budou vyloženy plátová zbroj, velký štít, magický meč, dračí kopí, svatý grál a pochodeň.

Příklad přípravy hry pro 2 hráče:

1. Hráč 1
2. Balíček nestvůr
3. Hrdina
4. Výzbroj hrdiny

3. Promíchejte karty nestvůr a vytvořte z nich balíček obrácený lícem dolů, který umístěte vedle hrdiny.
4. Každý hráč obdrží jednu pomocnou kartu, kterou si položí před sebe bílou stranou nahoru.
5. Vedle hrdiny se budou odkládat karty nestvůr, se kterými se utká v podzemí.
6. Položte stranou 5 karet vítězství, zbývající 3 uložte zpět do krabičky.

Náhodně vyberte začínajícího hráče.

5 Místo pro karty nestvůr v podzemí

6 Karty vítězství

7 Hráč 2

7 PRŮBĚH HRY

Hra se hraje na několik kol, během kterých se rozhodne, kdo z hráčů vstoupí s hrdinou do podzemí. Úspěch či selhání hrdiny v podzemí určí, zdali je hráč blíže celkovému vítězství nebo porážce.

PRŮBĚH HERNÍHO KOLA

Každé kolo má **2 fáze**:

- **Fáze přípravy**
- **Fáze výpravy**

FÁZE PŘÍPRAVY

Během této fáze se hraje po směru hodinových ručiček. Hráč, který je na tahu, si musí vybrat jednu z následujících akcí:

- **Dobrat si kartu z balíčku nestvůr.**
- **Pasovat, tedy odstoupit a v tomto kole se již na hře nepodílet.**

Poznámka: *Pokud je balíček nestvůr prázdný, hráč musí, když na něj přijde řada, pasovat.*

DOBRAT SI KARTU

Pokud se hráč rozhodl, že si dobere kartu, vezme si horní kartu z balíčku nestvůr. Podívá se na ni, ale nikomu nesmí prozradit, jaká nestvůra na ní je. Nyní má hráč 2 možnosti, jak kartu zahrát:

1. **Přidat kartu nestvůry do podzemí** – přivolat nestvůru. Kartu nestvůry položí lícem dolů vedle hrdiny. Se všemi nestvůrami, jejichž karty budou položeny na této hromádce, bude hrdina v podzemí bojovat.

   Poznámka: *Vždy je možné spočítat celkový počet karet nestvůr, které budou bojovat s hrdinou v podzemí, ale není možné se na nestvůry podívat (tj. otočit karty lícem nahoru).*

2. **Vyložit kartu nestvůry před sebe** – lícem dolů. V tomto případě však hráč musí obětovat jednu věc z výzbroje hrdiny. Vybranou kartičku výzbroje hrdiny hráč umístí na vyloženou kartu nestvůry. Nestvůra a vybraná část výzbroje jsou až do konce kola mimo hru.

   Poznámka: *Pokud si hráč dobere kartu nestvůry a hrdina již u sebe nemá žádnou výzbroj, musí hráč přidat kartu nestvůry do podzemí.*

Poté co hráč odehrál svou akci, jeho tah končí a pokračuje další hráč ve směru hodinových ručiček.

KONEC FÁZE PŘÍPRAVY

Jakmile všichni hráči až na jednoho pasovali, tedy odstoupili za hry, končí fáze přípravy. Hráč, který zůstal ve hře, nyní musí s hrdinou a s tím, co mu zbylo z výzbroje, projít podzemím.

FÁZE VÝPRAVY

Této fáze se účastní pouze ten hráč, který jako jediný nepasoval. Nejprve spočítá, jaký má hrdina celkový počet životů – sečte počet životů na kartičce hrdiny a kartičkách, které hrdinovi zůstaly a které počet životů přidávají. Nyní jednu po druhé postupně odkrývá karty nestvůr v podzemí.

- Pokud otočí kartu nestvůry a hrdina má stále u sebe kartičku výzbroje, která danou nestvůru zabije, odhodí kartu nestvůry a hrdina nepřijde o žádné životy. Není-li řečeno jinak, kartička výzbroje se po svém použití neodhazuje* a lze ji znovu použít.
- Pokud otočí kartu nestvůry, kterou hrdina nemůže zabít, přijde hrdina o tolik životů, kolik činí síla nestvůry. Následně kartu nestvůry odhodí.

Takto hráč pokračuje, dokud v podzemí není žádná nestvůra.

- Pokud je celkový počet životů, které hrdina ztratil, **nižší** než počet životů, se kterými vstupoval do podzemí, hrdina přežil a **výprava do podzemí byla úspěšná**! Na důkaz toho si hráč vezme jednu kartu vítězství. Pokud hráč takto získal již svou druhou kartu vítězství, hra ihned končí a tento hráč se stává celkovým vítězem!
- Pokud je celkový počet životů, které hrdina ztratil, **stejný nebo vyšší** než počet životů, se kterými vstupoval do podzemí, pak byl hrdina zabit a **výprava do podzemí skončila neúspěchem**. Následně si hráč musí otočit svou pomocnou kartu z bílé na temnou stranu. Pokud však hráč již měl pomocnou kartu otočenou na temnou stranu, vypadává ze hry. Pokud takto vypadnou ze hry i ostatní hráči, tak se poslední hráč, který nebyl vyřazen, stává celkovým vítězem hry.

Otočte všechny nestvůry, na které byla obětována část výzbroje hrdiny.

Nyní toto kolo hry skončilo. Pokud se na konci kola nestal některý z hráčů celkovým vítězem, začíná nové kolo.

* Kartičky, které se po použití odstraňují, na sobě mají uvedeno „1× za kolo“.

NOVÉ KOLO

Promíchejte nestvůry a položte je lícem dolů na hrací plochu. Hráč, který byl právě s hrdinou v podzemí, vybere, který z hrdinů se vydá do podzemí v novém kole (Rytíř, Barbar, Čaroděj, Zlodějka). Umístěte vybraného hrdinu včetně odpovídající výzbroje doprostřed hrací plochy.

Nyní je vše připraveno pro začátek nového kola. **Začíná hráč, který byl v předchozím kole s hrdinou v podzemí** (pokud byl tento hráč vyřazen, začíná hrát hráč po jeho levici).

KONEC HRY

Hru je možné vyhrát jedním z následujících způsobů:

- Hráč získá **druhou kartu vítězství**.
- Hráč zůstane jako **poslední ve hře**, protože ostatní hráči byli ze hry vyřazeni.

PŘEHLED NESTVŮR

GOBLIN
Síla 1

KOSTLIVEC
Síla 2

ORK
Síla 3

UPÍR
Síla 4

GOLEM
Síla 5

KOSTĚJ
Síla 6

DÉMON
Síla 7

DRAK
Síla 9

VYSVĚTLENÍ NĚKTERÝCH PŘEDMĚTŮ

PRSTEN SÍLY: Když se hrdina utká v podzemí s goblinem nebo kostlivcem, pomocí prstenu je zabije a připíše si jejich počet životů (+1 nebo +2) ke svým.

MAGICKÝ MEČ / MAGICKÁ DÝKA: Před otočením první karty nestvůry si hráč, který jde s hrdinou do podzemí, vybere jeden typ nestvůr. Všechny nestvůry daného typu, které se pak při otáčení karet objeví, jsou zabity. Když si například hráč vybere kostlivce a oba (karta je ve hře 2×) se při otáčení karet objeví, jsou oba zabiti.

MAGICKÁ SEKERA: Hráč si vybere nestvůru, kterou sekera zabije, až po otočení některé z karet nestvůr v podzemí. Nemůže se však podívat na další karty nestvůr, které v podzemí ještě čekají.

VŠEMOCNOST: Poté co se otočí karty všech nestvůr v podzemí, zkontroluje se, jestli všechny nestvůry byly rozdílného typu. Pokud ano, hrdina zvítězí, i kdyby byl jinak poražen.

SMLOUVA S DÉMONEM: Pokud je démon poslední nestvůrou v podzemí, je poražen. Druhá část efektu výzbroje se již v tomto případě neprovede.

PROMĚNA: Pokud je balíček nestvůr prázdný, tj. všechny nestvůry byly přidány do podzemí nebo byly použity k odhození výzbroje hrdiny, není možné tuto část výzbroje použít.

LEKTVAR VZKŘÍŠENÍ: Pokud po otočení karty nestvůry klesne hrdinovi počet životů na 0 nebo níže, použitím zázračného lektvaru hrdina vstane z mrtvých, ale má již pouze tolik životů, kolik je uvedeno na kartě hrdiny (Barbar 4, Zlodějka 3). Je tak možné pokračovat v otáčení karet nestvůr v podzemí.

VARIANTY HRY

- Během prvního kola si musí všichni hráči dobrat kartu nestvůry, kterou následně umístí do podzemí.
- Můžete hrát na tři vítězné průchody podzemím. V tom případě ponechte ve hře všechny karty vítězství.

TVŮRCI HRY

AUTOR HRY: Masato Uesugi
ILUSTRACE: Paul Mafayon
VEDOUCÍ VÝROBY: Ludovic Papaïs & Olivier Trocklé
VYDAVATEL: IELLO

VYDAVATEL ČESKÉ VERZE: REXhry.cz
PŘEKLAD DO ČEŠTINY: Kamil „Strejda“ Smola
GRAFICKÁ ÚPRAVA: Jiří „Morthe“ Tomášek
JAZYKOVÁ ÚPRAVA: Eliška „Elissa“ Pospíšilová
NA PŘÍPRAVĚ ČESKÉ VERZE SE DÁLE PODÍLELI: Michal „Eyron“ Požárek, David „Daf“ Müller, Martin „Aneken“ Hrabálek, Michal „Myyysha“ Stárek, Radek „Amis“ Bohunský, Jan „Kandelabr“ Březina, Vladimír Smolík

©2013 OINK GAMES. OINK GAMES, WELCOME TO THE DUNGEON a jejich loga jsou ochrannou známkou firmy OINK GAMES.
©2015 IELLO USA LLC. IELLO a jejich loga jsou ochrannou známkou firmy IELLO USA LLC.
©2015 REXHRY.CZ.

WWW.IELLOGAMES.COM | WWW.REXHRY.CZ

KRÁLOVSKY SE BAVTE!