

 MASATO UESUGI & ANTOINE BAUZA

 PAUL MAFAYON



S lunce prosvěcuje koruny stromů Nekonečného hvozdů, jímž bezstarostně bloumáš se zbraní za pasem a hlavou plnou snů o dobrodružství. Na své cestě jsi narazil na poničené dveře vedoucí kamsi dolů, do podzemí. Zřejmě se zde udála veliká bitva a není žádných pochyb, že se uvnitř skrývá žádaný poklad. To bude určitě ono podzemí, o kterém se zpívají balady ve tvé rodné vísce!

Nejsi ale jediný, kdo chce do podzemí vstoupit, podle stop se to tu jenom hemží dalšími dobrodruhy. Posbíráš všechnu kuráž a vyrazíš do podzemí, nebo necháš své soupeře, aby čelili nestvůrám uvnitř a získali pohádkový poklad pro sebe? Nechť dobrodružství započne!



PŘEHLED HRY A CÍL HRY

Vzhůru zpátky do podzemí se hraje na několik kol a v každém z nich se jeden hrdina vydá do podzemí s určitým vybavením. Ve svém tahu může hráč přidat do podzemí nestvůru, sebrat hrdinovi nějaké vybavení nebo odstoupí a po zbytek kola nehraje. Poslední hráč, který v daném kole zůstane ve hře, musí s hrdinou vstoupit do podzemí vybaven tím, co mu zbylo, a čelit všem nestvůrám, které byly do podzemí v tomto kole umístěny.

Pokud hráč dvakrát úspěšně projde podzemím, vyhrává hru. Nebo vyhraje ten, kdo zůstal jako poslední naživu, zatímco všichni ostatní byli eliminováni.



OBSAH HRY

13 KARET NESTVŮR

Tyto karty představují nestvůry, které se umísťují do podzemí a kterým musí hrdina čelit. Karta nestvůry obsahuje číslo, které udává sílu nestvůry, a ikonu výbroje, kterou je možné nestvůru porazit.



6 KARET ZVLÁŠTNÍCH NESTVŮR

Tyto karty představují zvláštní nestvůry, které se umísťují do podzemí a kterým musí hrdina čelit. Karta zvláštní nestvůry obsahuje buď ikonu zvláštní schopnosti, nebo sílu nestvůry.

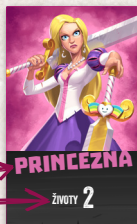


4 KARTIČKY HRDINŮ

Tyto kartičky představují hrdiny vstupující do podzemí. Každý má své jméno a počet životů.

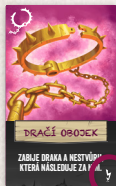
Jméno

Počet
životů



24 KARTIČEK VÝZBROJE

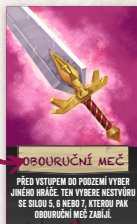
Tyto kartičky představují výzbroj, kterou si hrdina bere do podzemí. Na každé z nich je její jméno a schopnost.



Na některých je symbol ⚡. Ten označuje, že se výzbroj po prvním použití v podzemí odhazuje.

Jméno

Schopnost



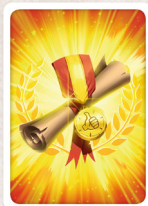
POČÍTADLO ŽIVOTŮ A ŽETON DRAKA

Na tomto počítadle žeton draka označuje počet životů hrdiny bojujícího v podzemí s nestvůrami.



5 KARET VÍTĚZSTVÍ

Tuto kartu hráč dostane, když úspěšně projde podzemím. Pokud získá druhou tuto kartu, stává se okamžitě vítězem.



8 PŘEHLEDOVÝCH KARET

Tyto karty připomínají sílu a/nebo schopnosti všech nestvůr, počet nestvůr ve hře a výzbroj, která nestvůru porazí. Jsou rozdělené na dva typy: nestvůry a zvláštní nestvůry.

• PŘEHLEDOVÁ KARTA NESTVŮR

Síla

1		5	
2		6	
3		7	
4		9	

Počet nestvůr (1 nebo 2)

Výzbroj, která nestvůru porazí

• PŘEHLEDOVÁ KARTA ZVLÁŠTNÍCH NESTVŮR

Síla, nebo schopnost

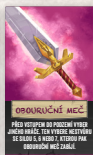
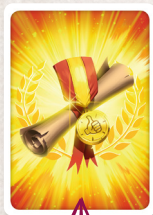
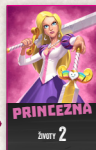
0			
		1/6	
4/8		1/8	

Počet nestvůr (1)



PŘÍPRAVA HRY

- 1** Vyberte nebo náhodně vylosujte jednoho z hrdinů (vybraný hrdina je společný pro všechny hráče) a umístěte jej doprostřed hrací plochy.



- 8** Položte stranou 5 karet vítězství, budete je potřebovat později.

- 7** Vedle hrdiny vytvořte místo, kam se budou umisťovat karty nestvůr, se kterými se utká v podzemí.



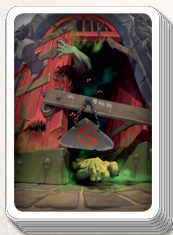
- 6** Každý hráč obdrží jednu přehledovou kartu nestvůr a jednu přehledovou kartu zvláštních nestvůr a obě si položí před sebe bílou stranou nahoru.

- 2** Pod kartičku hrdiny vyložte všech 6 kartiček jeho výzbroje.



- 5** Pod dílky výzbroje umístěte počítadlo zranění a žeton draka.

- 3** Zamíchejte zvláštní nestvůry a náhodně vyberte dvě z nich. Zbylé vraťte do krabičky, pro tuto hru nebudou potřeba.



- 4** Tyto dvě karty zvláštních nestvůr zamíchejte se všemi kartami nestvůr a vytvořte z nich balíček obrácený lícem dolů, který umístíte vedle hrdiny.



PRŮBĚH HRY

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

PRŮBĚH HERNÍHO KOLA

Každé kolo má dvě fáze:

- Fáze přípravy
- Fáze výpravy

FÁZE PŘÍPRAVY

Během této fáze se hraje ve směru hodinových ručiček. Hráč, který je na tahu, si musí vybrat jednu z následujících akcí: **dobrání karty**, nebo **pasování** (tedy odstoupení z aktuálního kola hry).

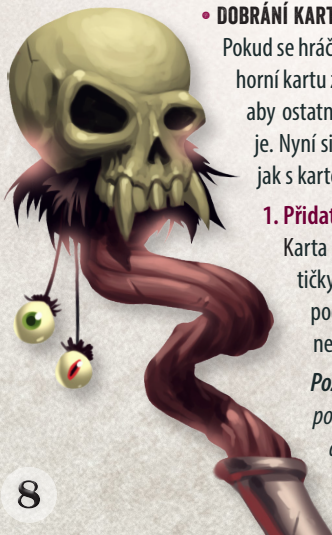
• DOBRÁNÍ KARTY

Pokud se hráč rozhodl, že si dobere kartu, vezme si horní kartu z balíčku nestvůr. Podívá se na ni tak, aby ostatní hráči neviděli, jaká nestvůra na ní je. Nyní si hráč musí vybrat ze dvou možností, jak s kartou naložit:

1. Přidat kartu nestvůry do podzemí.

Karta se pokládá lícem dolů vedle kartičky hrdiny, kde se takto tvoří balíček podzemí. Hrdina se pak utká se všemi nestvůrami v podzemí.

Poznámka: Hráči si mohou kdykoli přepočítat, kolik karet v balíčku podzemí je, ale nikdo se na ně nesmí dívat!



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.*

Tímto tah hráče končí a hraje další hráč po jeho levici.

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

• PASOVÁNÍ

Pokud hráč pasuje, dále se už aktuálního herního kola neúčastní, bude hrát opět až v dalším kole, až skončí fáze výpravy. Hráč, který jako **poslední nepasoval**, musí s hrdinou do podzemí, vybaven výzbrojí, která mu zbyla. Vyhodnotí se fáze výpravy.

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 výzbroje, které hrdinovi zůstaly a které počet životů přidávají. Výsledný počet životů se označí žetonem draka na počítadle životů.



Nyní se jedna po druhé odkrývají karty nestvůr v podzemí, začíná se odshora, tedy nestvůrou, která byla do podzemí přidána poslední:

- Pokud se otočí karta nestvůry a hrdina má stále u sebe kartičku výbroje, která danou nestvůru zabije, odhodí se karta nestvůry a hrdina nepřijde o žádné životy.

Poznámka: Pokud má na sobě výbroj symbol , kartičku výbroje odhodte též, nejde už v tomto kole použít na jiné nestvůry.

- Pokud se otočí karta nestvůry, kterou hrdina nemůže zabít, přijde hrdina o tolik životů, kolik činí síla nestvůry. Označte úbytek životů posunutím žetonu draka na novou hodnotu. Následně se karta nestvůry odhodí.



Poznámka: Některé nestvůry mohou počet životů i zvyšovat, pak se tyto přičtou k aktuálnímu stavu a ten se označí žetonem draka.

- Pokud se otočí karta zvláštní nestvůry, vyhodnotí se její schopnost, upraví se počet životů hrdiny, pokud je to nutné, a pak se zvláštní nestvůra odhodí.

Poznámka: Popis schopností všech zvláštních nestvůr najdete na konci těchto pravidel.



Fáze výpravy končí v okamžiku, kdy nastane jedna z těchto podmínek:

- Hrdina otočil všechny karty nestvůr v podzemí a jeho počet životů je 1 nebo více. **Hráč si bere kartu vítězství.** Pokud je to jeho druhá karta vítězství, vyhrává hru!
- Žeton draka na počítadle klesl na 0 nebo méně a žádná výbroj ho nemůže přivést zpět k životu. Hrdina je poražen a hráč si **otáčí přehledové karty na červenou stranu.** Pokud už na červené straně jsou, hráč je eliminován a vypadává ze hry. Pokud byli eliminováni všichni hráči až na jednoho, přeživší hráč se stává vítězem hry.

Odhalí se všechny karty odhozených nestvůr, a pokud nikdo nevyhrál, začíná další kolo hry.

NOVÉ KOLO

Zamíchejte všechny 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 (Nekromant, Princezna, Nindža nebo Bard). Umístěte vybraného hrdinu včetně odpovídající výbroje doprostřed hrací plochy. Nyní je vše připraveno pro začátek nového kola. Začíná hráč, který byl v předchozím kole s hrdinou v podzemí.



KONEC HRY



Hru je možné vyhrát jedním z následujících způsobů:

- Hráč získá druhou kartu vítězství.
- Hráč zůstane jako poslední ve hře, protože všichni ostatní hráči z ní byli vyřazeni.



VYSVĚTLENÍ NĚKTERÝCH PŘEDMĚTŮ



OŽIVLÉ KOSTI: Tato výzbroj může být použita opakovaně. Pokud hrdina získá životy (pomocí *Krvavé hůlky* a/nebo *Ovládnutí mysli*), může *Oživlé kosti* použít znovu, pokud zemře. Pokud má hrdina pouze 1 život, nemůže *Oživlé kosti* použít.



DÝMOVNICE: Při tvorbě balíčku podzemí nelze dýmovnici obětovat a vyřadit pomocí ní nestvůru z podzemí. Pokud hrdina nemá jiné vybavení, není možné ji použít.



OBOURUČNÍ MEČ: Před vstupem do podzemí se musí určit jiný hráč u stolu. Může to být i hráč, který už byl eliminován ze hry.



KRÁLOVSKÁ KORUNA: Zranění všech nestvůr se snižuje o 2, ale identita nestvůry se tím nemění.

Příklad: Upír zraňuje pouze za 2, ale pořád je upírem.



SRDÍČKOVÉ ŽEZLO: Druhá nestvůra stejného druhu je vždy poražena, bez ohledu na to, zda první nestvůra tohoto druhu byla poražena nebo ne. Stačí, že byla v podzemí. Pokud by v podzemí byla i třetí nestvůra (díky schopnosti zvláštní nestvůry Měňavec), je poražena také.



KOUZELNÁ FLÉTNA: Poráží gobliny. Za každého takto poraženého goblina se zranění dalších nestvůr snižuje o 1. Podobně jako v případě *Královské koruny* se tím ale identita nestvůry nemění.

Příklad: Upír zůstane upírem, nestvůrou se silou 4, tedy sudou, i když je díky Kouzelné flétně sníženo zranění, které uděluje.



ELFÍ HARFA: Je-li počet životů hrdiny menší než 5, všechny nestvůry s lichou silou dávají 1 zranění a se sudou silou 2 zranění. Toto zranění může být ještě zmenšeno pomocí *Kouzelné flétny*.



MINCE PRO ŠTĚSTÍ: Hrdina poráží nestvůru se sudou silou a nechává si *Minci pro štěstí*. Pokud má další nestvůra opět sudou sílu, je znovu poražena mincí. Má-li následující nestvůra lichou sílu, může ji hrdina **porazit jiným kusem výbroje**, aniž by musel *Minci* odhodit. Takto se pokračuje, dokud nepřijde nestvůra s lichou nebo ne-sudou silou, kterou hrdina nemůže porazit jinou výbrojí (některé zvláštní nestvůry nejsou liché ani sudé). Poté je *Mince pro štěstí* odhozena.

Příklad: Hrdina čelí upírovi se silou 4 a vybere si, že ho porazí mincí. Pak otočí Démona se silou 7 a rozhodne se ho porazit Tančícím rapírem. Minci si stále může ponechat, a pokud bude mít další nestvůra sudou sílu, bude opět poražena. Pokud však bude mít sílu lichou a hrdina ji neporazí jinou výbrojí, musí minci zahodit.



POPIS ZVLÁŠTNÍCH NESTVŮR



VÍLA: Má sílu 0 a považuje se za nestvůru se sudou silou. Nemá žádnou schopnost.



ALÍK: Alík nemá žádnou sílu (nepovažuje se tedy ani za lichého ani sudého), ale zabíjí následující nestvůru v podzemí.



OŽIVLÁ TRUHLA: Oživlá truhla má sílu rovnou počtu kartiček výbroje, kterou u sebe hrdina aktuálně má. Její síla je tedy 0–6.



KOSTKA SLIZU: Kostka slizu nemá sílu (nepovažuje se tedy ani za lichou ani sudou), ale hráč musí vybrat a zahodit jeden kus výbroje. Pokud žádnou výzbroj nemá, kostka slizu nic nedělá. Pokud hráč zahodí výzbroj přinášející životy, je nutné upravit počítadlo životů a adekvátně ho snížit.



UPÍŘÍ HRABĚ: Pokud hráč nemá kartu vítězství, stane se Upíří hrabě upírem se silou 4. Pokud ale hráč kartu vítězství má, ztratí Upíří hrabě svou identitu upíra a má sílu 8.



MĚŇAVEC:

- Měňavcova síla je daná jeho pozicí v podzemí. Pokud je Měňavec čtvrtou otočenou kartou podzemí, má sílu 4, pokud je sedmou kartou, má sílu 7 apod.
- Měňavec získává identitu nestvůry s touto silou: pokud má sílu 4, má identitu upíra.

***Poznámka:** Pokud je Měňavec devátou a vyšší kartou, má sílu odpovídající pozici, ale žádnou identitu.*

***Příklad:** Měňavec je desátou kartou, má sílu 10, ale žádnou identitu.*

***Příklad:** Měňavec je osmou kartou. Má tedy identitu draka, ale sílu pouze 8.*



VARIANTA DOPORUČENÁ AUTOREM HRY

Během prvního kola musí všichni hráči dobrat kartu nestvůry, kterou následně umístí do podzemí.



VARIANTA REX

Pokud hráč vyhrál eliminací soupeřů, ale sám nemá žádnou kartu vítězství, hra končí remízou a nevyhrál nikdo.



PŘEHLED NESTVŮR



GOBLIN

Síla 1



UPÍR

Síla 4



DÉMON

Síla 7



KOSTLIVEC

Síla 2



GOLEM

Síla 5



DRAK

Síla 9



ORK

Síla 3



KOSTĚJ

Síla 6



Vzhůru zpátky do podzemí tematicky navazuje na hru Masato Uesugiho **Vzhůru do podzemí**.

K hraní nicméně není předchozí díl třeba. Pokud ho ale máte, můžete zkombinovat obě hry dohromady. Bližší informace k možnosti kombinace obou her najdete na našem webu.



TVŮRCI HRY

AUTOŘI HRY: Masato Uesugi & Antoine Bauza • **ILUSTRACE:** Paul Mafayon

VEDOUcí PROJEKTU: Virginie Gilson • **VEDOUcí SÉRIE:** Ludovic Papais

VEDOUcí ČESKÉ VERZE: REXhry.cz

PŘEKLAD: Michal „Eyron“ Požárek • **GRAFICKÁ ÚPRAVA:** Jiří „Morthe“ Tomášek

JAZYKOVÁ ÚPRAVA: Eliška „Elissa“ Pospíšilová

NA PŘÍPRAVĚ ČESKÉ VERZE SE DÁLE PODÍLELI: Martin „Aneken“ Hrabálek, Jan „Bříza“ Březina a Kamil „Strejda“ Smola

PODĚKOVÁNÍ AUTORŮ: Zvláštní poděkování Yannicku Deplaedtovi a členům La Cafetiere za testování hry a účast v projektu.

© 2016 IELLO USA LLC. IELLO a jeho logo jsou obchodní značkou IELLO USA LLC.



WWW.REXHRY.CZ • OBCHOD@REXHRY.CZ

KRÁLOVSKY SE BAVTE!

