

# PŘÍŠERÍ

HRDINŮM

VSTUP ZAKÁZÁN

**KNIHA PODZEMÍ**

**MINDOK**



## 1. ČARODĚJČIN KOTLÍK

Ani si neumíte představit, jak těžký je najít si útulný podzemí, když nechcete bydlet u nekromanta. Teda ceny nájmu mají docela cajk, ale nikdy nevíte, kdy se probudíte nemrtví s hlavou našitou v hrochově podpaží.

Osobně si radši dycky vyberu čarodějku.

Jo, ty zas někdy bejvaj trochu ujetý, ale divíte se jim? Kdybych já musel žrát jenom žáby, taky bych sem tam nebyl ve svý bradavičnatý kůži!



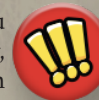
### PŘÍPRAVA SCÉNÁŘE:

Zamíchejte 2 karty **čarodějky** (označené číslem 1) do balíčku karet nepřátel.



### ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA:

**Kvakeritiv (událost):** Žeton události připomíná, ve které místnosti má čarodějka, u níž bydlíte, svůj kotlík. Pokaždé když při vpádu hrdinů odhalíte kartu **čarodějky**, musíte jí uvařit žabí vývar. Je-li v místnosti s kotlíkem žeton žáby, ukojíte čarodějčin apetit – odhodte 1 žabu a nic dalšího se nestane. Pokud tam při odhalení této karty žádná žába není, čarodějka vás prokleje a všichni hráči musejí odhodit po 1 libovolné kartě z ruky.



# VPÁD HRDINŮ

V této fázi tahu odhalte po jedné svrchu balíčku karet nepřátel tolik karet, kolik udává deska nepřátel (dle aktuální obtížnosti a vlny vpádu).  
Když je balíček karet nepřátel poprvé vyčerpán, otočte desku nepřátel, balíček znovu zamíchejte a zahajte 2. vlnu vpádu.



## Rodinný mód:

- 1. vlna: Odhalte 1 kartu
- 2. vlna: Odhalte 2 karty



## Výzva:

- 1. vlna: Odhalte 2 karty
- 2. vlna: Odhalte 2 karty



## Krutopřísný mód:

- 1. vlna: Odhalte 2 karty
- 2. vlna: Odhalte 3 karty

## POSTUP VPÁDU A POHYBU HRDINŮ

1

Odhalte a vyhodnoťte 1 kartu nepřátel.

Je to karta hrdiny?

Je to scénářová karta?

Podívejte se do této knihy na pravidla.

Nasadte po 1 hrdinovi do 2 místností daného typu.



Není dost žetonů tohoto druhu hrdiny v zásobě?

Nasadte, kolik můžete, poté povzbuďte všechny hrdiny tohoto druhu v podzemí a všechny další hrdiny v místnostech s nimi.

2

Okamžitě po nasazení hrdina provede svou speciální schopnost „pozdrav“:



Zaútočí na dálku do sousední místnosti směrem k Pokladnici



Zničí až 2 zdroje v téže místnosti



Zničí 1 past v téže místnosti



Byl-li nasazen do Katakomb, povzбудí všechny hrdiny v nich (včetně sebe)

3

Je v místnosti past?

Ano! Hrdina utrhne 1 zranění a 1 past odhodí.

4

Ne! Povzbuďte všechny hrdiny v místnosti (vyjma Katakomb).

5

Je v místnosti příšera?

Ano, je. Unavte 1 hrdinu, zaútočí na ni.

Je hrdina ještě naživu?

Ano.

Ne, není. Je v místnosti truhlice?

Ne, není. Všichni aktivní hrdinové poběží (současně) ztečí do sousední místnosti směrem k Pokladnici.

Ano, o hodnotě > počet aktivních hrdinů v místnosti. Všechny je unavte, počkají na posily.

Ano, o hodnotě ≤ počtu aktivních hrdinů zde. Unavte počet hrdinů v hodnotě truhlice, žeton truhlice otočte, vyhodnoťte efekt a odhodte. Zbylí aktivní hrdinové poběží (současně) ztečí o místnost blíže k Pokladnici.

Zničte 1 zdroj v této místnosti.

Každý hráč musí odhodit 1 kartu z ruky.

Povzbuďte všechny hrdiny v této místnosti.

Odhalte další kartu a uvrhněte hrdinu do Katakomb.

**PROHRÁLI JSTE!**

Jakmile jste odhalili a vyhodnotili počet karet nepřátel dle desky nepřátel A TAKÉ jsou všichni hrdinové v podzemí unaveni, je na tahu další hráč.  
Byla-li to poslední karta nepřátel v 2. vlně vpádu, je zcela vyhodnocena a truhlice o hodnotě 4 je stále zavřená, VYHRÁLI JSTE!

**Mnemotechnická pomůcka:** hrdina kontroluje věci v místnosti dle abecedy: PASTi, POVzbuzení, PŘišery, Truhlice, Zteč.