



VLAADA CHVÁTIL

VLÁDCI PODZEMÍ

FESTIVAL

Hrdinové sestupují stále hlouběji do podzemí, opatrně nakračující po kluzkých schodech. Konečně se před nimi objeví těžké dubové dveře - vchod do doupěte Temného pána.

V mihotavém světle pochodně zlodějka prozkoumá vchod. Žádné pasti. Přiloží ucho k hnjícímu dřevu. Ticho. Lehce kývne hlavou směrem k válečníkovi. Ten pár kroků couvne a chystá se dveře vyrazit.

V tom se dveře se skřípěním otevrou. „Přejete sssi?“ zeptá se ospalý přísluhovač Temného pána.

„Zhyňte, stvůry pekelné!“ zvolá paladin a pozvedne svůj meč.

„Sstvůry pekelné jssou na fesssfestivalu,“ oznámí služebník. Pak odněkud ze záhybů svého roucha vytáhne ohmataný notýsek: „Mám vásss napssat na příští sstředu?“

Paladin zmateně skloní meč. Trapné ticho by se dalo krájet. Na tohle prostě neexistuje správná hrdinská odpověď. Válečník se bezradně podívá na zlodějku. Zlodějka se podívá na bardku.

A bardka špitne: „Nepůjdeme raději taky na ten festival?“



Je to tak, Festivalová sezóna dobývání dungeonů moc nepřeje. Místo snahy synchronizovat rozvrhy bude jednodušší boje prostě o jedno období odložit.



Nevadí, aspoň máte více času, abyste postavili lepší dungeon, vybavili ho novými místnostmi, obydleli novými potvory a ochránili novými pastmi.



No jo, ale hrdinové taky nelení. Jejich družina se rozroste, naučí se nová kouzla, a možná najmou i bardku, jejíž písně je budou povzbuzovat k nebyvalým výkonům. Nemluvě o tom, že namísto starého patologicky dobrého paladina jsou teď ve službě dva noví patologicky dobří paladinové.



Takže si radši udělejte hodně místa ve vězení, protože ty boje budou stát za to! A během roku se zase připravte na to, že se mohou objevit mimořádné příležitosti, které jste dříve neznali.



Věříme, že si v nových podmínkách povedete alespoň tak dobře jako dříve.



A už jsi jim řekl, že si můžou nově pořídit i příšerku?



Ne.

Ministerstvo dungeonů přispívá k tomuto rozšíření novou sadou Zvláštních událostí, z nichž některé byly vytvořeny s pomocí vás, vážených aspirujících Dungeonlordů. Mnohokrát děkujeme. A pro vás ostatní uvádíme na konci této knihy jmenný seznam těchto přispěvatelů, abyste případně věděli, koho vinit a proklínat.

Příprava hry

Novinky na Centrálním plánu

Hromádka Mimořádných příležitostí ↓

Hromádku osmi destiček Mimořádných příležitostí zamíchejte a položte lícem dolů poblíž Centrálního plánu. Během hry se vždy horní destička otočí, aby bylo vidět, jaká Mimořádná příležitost přijde příští kolo.



Pět Bojových karet ↓

Protože nově bude mít boj pět kol, položte na vyznačené místo pět Bojových karet místo původních čtyř.

Použité Mimořádné příležitosti ↓

Na vedlejší hromádku se odkládají Mimořádné příležitosti, které přišly během roku do hry. V posledním kole roku se použijí jako odměny za Festival!



Noví paladinové



Slyšeli jste to? Předchozí paladin prý kývl na lukrativní nabídku, a je teď na turné se svým cyklem přednášek „Boj proti zlu“. Taky trochu přibral, koupil si zahraničního válečného oře, a v rozhovoru pro *Nášeho dobrodruha* připustil, že ke své původní profesi se neplánuje vrátit.



Ach jo, nesnášel jsem toho týpka, ale teď mi tak nějak bude chybět. No, nevádí, zkusím nesnášet ty nové dva.



Ach jo, tihle kladní hrdinové jsou jako plevel: vytrhneš jednoho, objeví se dva noví. Takže tu teď máme trpasličího a elfího paladina, a každý z nich je stejně zvráceně hrdinský, jako jejich předchůdce.



Ale, notak, proč tak smutně? Čím víc konatelů dobra v našem vězení, tím lépe!

Dvě destičky původních paladinů můžete nechat v krabici (pokud nehrajete variantu se třemi paladiny) a nahradit je destičkami nových paladinů. Položte oba světlejší paladiny vedle sebe na obrázek stanu na Centrálním herním plánu a na ně pak oba tmavší paladiny. Více se dočtete dále v kapitole Dva paladinové.

Novinky na Plánu roku

Páté období

Každý rok bude mít nyní páté období – Festival. Vezměte desku Prodloužení plánu roku a přiložte ji na konec Plánu roku – obrázek na pozadí bude navazovat.

Události

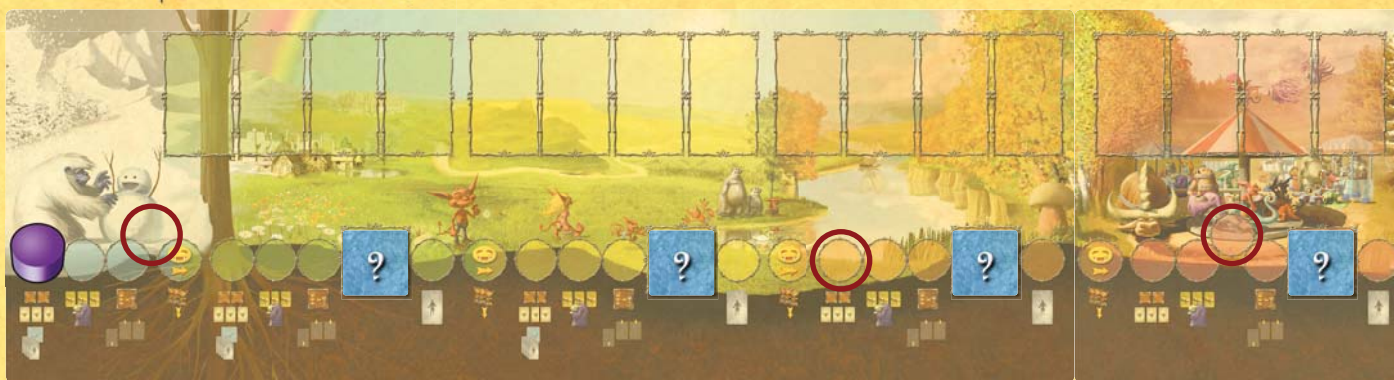


Pro hru na pět kol budete potřebovat čtyři destičky událostí. Celou sadu najdete v tomto rozšíření, takže původní sadu můžete vyřadit. Nová sada obsahuje stejné události jako základní hra, jen destička Zvláštní události je v sadě dvakrát.



Teď si asi říkáte – proč jsme prostě jen nepřidali jednu destičku. Všimli jsme si, že nejedna skupina už má destičky viditelně ohmatané a nová událost by tak byla snadno poznat dříve, než se odhalí.

Hehe, obrázek na pozadí navazuje, i když to přiložíte na špatný konec. No nejsme my zlí?



↑ Fáze přípravy příšerek

Fáze přípravy příšerek se děje jednou za rok. Tento sněhuláček neměl v základní hře žádný význam. Teď už má! Připomíná, že po Fázi využití výrobních místností v 1. kole je vhodná chvíle poříditi si příšerku... (viz str. 4)

Fáze přípravy kola ↑ ve čtvrtém období

Přestože tu chybí ikona pro připomenutí, v této fázi se rozdávají hrdinové a odkrývá událost pro další kolo, stejně jako ve Fázi přípravy kola pro 1., 2. a 3. kolo.

↑ Festival!

Tohle kolečko trochu vyčnívá z řady, takže na něj nezapomenete. Festival! Šance pro vaše impy a příšery (i duchy) se trochu pobavit. A kdo ví? Třeba impové donesou něco, co použijete v nadcházejícím boji.

Vzdálené a Ještě vzdálenější kraje

Vzdálené kraje vypadají stejně jako dříve, jen hromádky na nich jsou o poznání vyšší. Desku Ještě vzdálenějších krajů položte poblíž Vzdálených krajů.



Když se vám ji podaří položit tak, aby byla od hráčů dál než deska Vzdálených krajů, uděláte nám radost, že jsme ji tak dobře pojmenovali...

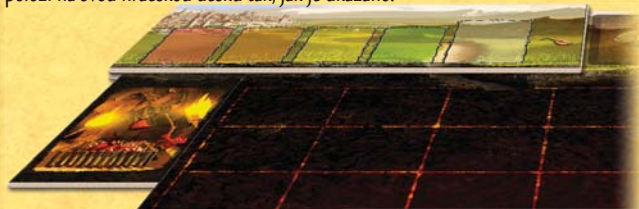
Karty Zvláštních událostí a Bojové karty

Karty Zvláštních událostí i Bojové karty se stejně jako dřív losují náhodně. Nyní se v každém roce stanou dvě Zvláštní události a boj má pět kol, musíme tedy odpovídajícím způsobem připravit hromádku Zvláštních událostí a Bojových karet: 2 karty Zvláštních událostí, pak 5 Bojových karet pro druhý rok a pak opět 2 karty Zvláštních událostí.



Novinky na Hráčské desce

Každý hráč si vezme jedno Rozšíření hráčské desky, přehne ho položí na svou hráčskou desku tak, jak je ukázáno.

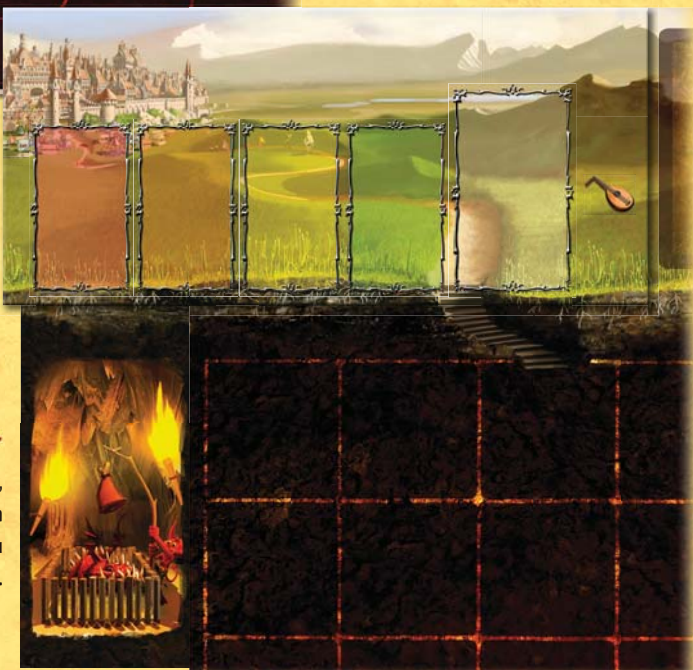


Čtvrtý hrdina ➔

K vašemu dungeonu se teď vypraví nejméně čtyři hrdinové. Nebo pět, pokud nebudete dbát na slušné vztahy s veřejností.

Pelíšek pro příšerky ➔

Sem budete licem dolů ukládat příšerky, které během hry získáte. Když je během hry použijete, otočíte je licem vzhůru a můžete se těšit z jejich přítulnosti.



Odkládací hromádka pro příšerky. ↓

Sem se dávají příšerky, které si nikdo nevybral. Ne, není to žádná farma. Jsou to prostě velmi vzdálené kraje.

Destičky speciálních chodeb ➔

Sem dejte pět destiček speciálních chodeb – nemusíte je míchat a mohou být licem vzhůru. Hráči si je mohou během hry kdykoliv prohlédnout.



Destičky ➔ vylepšení příšer (a duchů) (a duchů)

Sem dejte tři destičky vylepšení příšer (a duchů) – nemusíte je míchat a mohou být licem vzhůru. Hráči si je mohou během hry kdykoliv prohlédnout.

Karty příšerek ↑

Karty příšerek zamíchejte a položte zakryté na vyznačené místo.

Noví hrdinové, místnosti a nestvůry

Delší hra vyžaduje více příšer, místností i hrdinů. Přidejte je do příslušných hromádek.



Nový typ hrdiny, bardka, je popsán ve zvláštní kapitole na straně 9. Popis nových místností a příšer najdete v dodatcích na zadní straně pravidel.

Nové karty

Rozšíření obsahuje nové karty do balíčků pastí, Bojových karet, i karet Zvláštních událostí. Prostě je přidejte do příslušných balíčků a těšte se na nová překvapení.



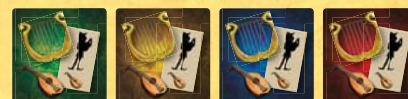
Ministerstvo se omlouvá čtenářům za nedostatek informací o nových kartách na tomto místě.

- ♦ Impové na požádání o komentář k novým pastem přiznali, že nemají tušení, co do těch beden vlastně dávají.
- ♦ Čarodějové k novým kouzlům uvedli pouze: bez komentáře.
- ♦ Komentář služebníka k novým Zvláštním událostem byl nedopatřením smazán a tomuto služebníku za něj byla nedopatřením zkrácena mzda.

Co zbývá...



Tyto čtyři destičky jsou součástí bonusového rozšíření Magické předměty. Pravidla pro ně naleznete na www.czechgames.com.



Průběh hry

V budovacích částech přibýly následující věci:

- * Na konci prvního kola hráči získávají příšerky.
- * Budovací část má pět kol namísto čtyř. Dvakrát během hry dojde ke Zvláštní události.
- * Ve druhém až pátém kole je jedna z akcí na centrálním plánu nahrazena Mimořádnou příležitostí.
- * Během pátého kola se koná Festival!

V bojových částech se změnilo následující věci:

- * Boj má pět kol namísto čtyř.
- * Na začátku každého kola přibyla Fáze bardských písní.

Obou částech se týkají tyto věci:

- * Nyní tu jsou dva paladinové.
- * Hráči mohou vlastnit a využít příšerky.

Následující kapitoly podrobně popisují jednotlivé změny dle tématu. Na konci pak najdete podrobné shrnutí, jak nová pravidla ovlivňují jednotlivé fáze hry.

Příšerky



Asi jste už slyšeli o té příšerné nové módě: Temní páni si pořizují roztodivné tvory jako svoje osobní mazlíčky a nestydě se s nimi ukazují na veřejnosti. Jak dekadentní a změkčilí! Za starých dobrých časů si Temný pán uměl držet úroveň. Vždy tvrdý a nelitostný... a když už přece jen potřeboval vyjádřit nějaké city, vždy mohl přece pokradmu věnovat přátelský úsměv či spiklenecké mrknutí věrnému služebníku, no ne?



Hej, nebuď takovej morous. Podívej na ty tvorečky! Koho by si ti mrňousové nezískali... vypadají tak roztomile... tak hravě... tak chutně...

Nebojte, démon vám vaše příšerky nesní. Ve skutečnosti by je nemohl sníst, ani kdybyste mu je chtěli při Výplatním dnu dát, protože příšerky nejsou příšery. Nicméně před tím, než vám vysvětlíme, co mohou příšerky dělat, popovídejme si o tom, jak je získat.

Fáze získání příšerek

V základní hře bylo první kolo každého roku kratší, končilo hned po Fázi výrobních místností. To se teď změnilo – vidíte toho sněhuláčka na Plánu roku? Ten vám bude připomínat, že po Fázi výrobních místností a stažení karet proběhne Fáze získání příšerek, kdy budete moci získat nějakou příšerku. Fáze získání příšerek proběhne pouze v prvním kole každého roku.

V prvním roce

Při přípravě hry jste měli zamíchat balíček příšerek a položit je na desku. Ještě vzdálenějších krajů. Nyní rozdejte každému hráči dvě příšerky z hromádky příšerek. Hráč si jednu z nich vybere a druhou pošle po směru hodinových ručiček – svému sousedovi po levici. Sám takto dostane jednu příšerku od svého souseda po pravici, má tedy opět dvě. Z nich si jednu vybere a druhou odloží lícem dolů na odkládací hromádku příšerek do ještě vzdálenějších krajů.

Příšerku, kterou si nechal, nikomu neukazuje a položí ji lícem dolů do pelišku pro příšerky na své hráčské desce. Zde zůstane lícem dolů, dokud ji hráč nepoužije.

Ve druhém roce

Během Fáze získání příšerek v druhém roce opět rozdejte každému hráči dvě nové příšerky. Pokud hráč nemá žádnou zakrytou příšerku (tu z předchozího kola už použil a odkryl), probíhá pro něj vše stejně – ze dvou příšerek si jednu vybere a jednu pošle sousedovi po levici, dostane jednu od souseda po pravici a nakonec jednu odloží a jednu si ponechá.

Pokud má hráč jednu nebo více neodkrytých příšerek z předchozího roku (dají se výjimečně získat i jinak), může je přidat k těm, které právě dostal. Potom pošle jednu sousedovi po levici (vybírání ze všech těchto karet) a dostane jednu od souseda vpravo. Jednu příšerku vybere a zahodí. Zbývající příšerky opět položí lícem dolů na svou hráčskou desku a ve vhodné chvíli je může použít.

Hráč tedy skončí s počtem zakrytých příšerek o jedna vyšším, než když začínal vybírat. Příšerky, se kterými začínal, mu buď zůstaly, nebo byly poslány doleva, případně zahozeny.



Pokud by se vám stávalo, že na rozdávání příšerek v zápalu hry zapomínáte, tady je jedna rada: při přípravných kolech náhodně vezměte dvakrát tolik příšerek, kolik je hráčů, a položte je na Plán roku tak, aby zakryly jeho čtvrté pole – dokud je nerozdáte, nemůžete ukazatel času posunout na další pole.

Použití příšerek

Text na každé příšerce definuje okamžik, kdy je možné ji použít. Některé se používají během roku, jiné v boji a některé až při závěrečném bodování. Chce-li hráč příšerku použít, oznámí to, odkryje kartu příšerky a postupuje podle textu na ní. Každá příšerka je jen na jednorázové použití (s výjimkou Golemika a Floraina, jejichž efekt trvá po celý jeden boj).



Jo, vždyť to říkám. Je to jen módní záležitost. Když pán příšerku poprvé ukáže, všichni se můžou zbláznit... a druhý den už si na ni ani nevzpomenou. Žádná trvalá hodnota jako například, řekněme, služebník, který tiše a poctivě vykonává svou práci den co den po několik století... aniž by někdo byl jen jednou řekl „já, pojďte se podívat, jaký má očička“...

Použije-li hráč příšerku v boji, nepočítá se to jako použití příšery (nebo ducha). Kouzla ovlivňující příšery (a duchy) na příšerky nepůsobí (dokonce ani na Dušika) a kněží neléčí, pokud hráč neposlal i nějaké skutečné příšery (nebo duchy).

Výjimka: Toto pravidlo neplatí pro Golemika. Pokud hráč pošle Golemika do boje, bude ovlivňován kouzly, způsobí, že kněží budou léčit, a počítá se do limitu poslaných příšer (pokud není poslán s Golemem). Nicméně Golemik nemůže být použit jako příšera pro jiné účely – nemůže jím být nakrmen Démon a nemůže být naládován do Katapultu.

Použitou příšerku může hráč nechat ležet odkryt u svého dungeonu, aby si mohl užít její hezký obrázek, ale po zbytek hry ani při bodování už nemá odkrytá příšerka žádný efekt.



Bezcitný hráč může zrovna tak použitou příšerku odložit na odhazovací hromádku.

Při bodování

Příšerky, které se používají až při závěrečném bodování, zůstávají lícem dolů až do bodování. Bodování začíná velkou výstavou příšerek, které zatím nebyly odhaleny.

Hráč odkryje tolik příšerek s efektem „Závěrečné bodování“, kolik si přeje a dostane za ně příslušné body.

Poté mohou hráči odkryt i ostatní nepoužité příšerky – jen tak se s nimi na výstavě předvést. Za každou získá hráč jeden bod prestiže. (Za jeden bod je tedy možno odkryt i bodovací příšerky, zvláště pokud by za ně jinak hráč nezískal žádné body). Za příšerky odkryté během hry hráč žádné body nedostane (všichni už je viděli, tak už si je strčte za klobouk – jakápak prestiž).



Shrme to: V prvním kole každého roku získáte po jedné příšerce. Každá příšerka má efekt, který se dá použít během boje, stavění nebo bodování. Za každou nepoužitou příšerku dostane hráč na konci jeden bod prestiže.

Mimořádné příležitosti



Já tedy rozhodně mám raději, když všechno funguje v zajatých kolejích. Tyhle novinky se vám určitě nebudou líbit. Co kdybychom prostě tuto kapitolu přeskočili?



Hele, myslím, že naše hráče špatně odhadl. Koupil rozšíření, tak jsou asi spíš ten typ, co má rád vzrůso a nové možnosti.

Mimořádné příležitosti jsou reprezentovány osmi destičkami. Každá z nich může nahradit jedno z osmi míst, kam posíláte své služebníky. „Mimořádné“ se jmenují proto, že každá příležitost se objeví pouze jednou za hru.

Odkrývání Mimořádných příležitostí

Destičky Mimořádných příležitostí jsou určeny pro hru na pět období. Nová příležitost se objeví každé kolo roku kromě prvního. Hráči vědí předem, která příležitost se objeví následující kolo.

První kolo roku

Ve fázi přípravy kola, když odkrýváte událost a hrdiny pro příští kolo, otočte také horní destičku z hromádky Mimořádných příležitostí. Nechejte ji zatím ležet na vrcholu hromádky, lícem nahoru – tato akce přijde do hry v příštím kole.

Druhé kolo roku

Ve fázi přípravy druhého kola přesuňte odkrytou destičku z vrcholu hromádky na Centrální plán a překryjte pomocí ní akci, která má v levém horním rohu stejný symbol. V tomto kole bude tato akce změněna. Pak opět otočte vrchní kartu hromádky, aby hráči viděli, jaká akce bude změněna příští kolo.

Třetí a čtvrté kolo roku

V těchto kolech postupujte stejně jako ve druhém, jen navíc odstraňte destičku mimořádné příležitosti z minulého kola z Centrálního plánu. V jednom kole je dostupná pouze jedna Mimořádná příležitost. Použité destičky Mimořádných příležitostí odkládejte na odhazovací balíček.

Páté kolo

V pátém kole fungují mimořádné příležitosti stejně jako ve třetím a čtvrtém, jen v pátém kole, které je posledním kolem roku, se neodkrývá horní destička hromádky.

Všechny čtyři destičky, které byly použity v prvním roce, budou použity jako odměny při Festivalu! Po Festivalu je vraťte do krabice, aby se nepomíchaly s příležitostmi pro druhý rok.

(Více informací o Festivalu a jeho odměnách viz sekce Festival na str. 7)

Druhý rok

Během druhého roku postupujte stejně – do hry tak ve druhém až pátém kole přijdou zbývající čtyři destičky. Každá akce je za hru překryta právě jednou.

Použití Mimořádných příležitostí

V kole, kdy nahrazuje nějakou akci na herním plánu, může být Mimořádná příležitost použita zcela stejným způsobem jako původní akce – hráč naplánuje kartu s jejím symbolem a při jejím vyhodnocování položí svého služebníka na nejnižší volné pole, je-li takové. Také při vyhodnocování Mimořádných příležitostí se postupuje stejně jako při vyhodnocování běžných akcí – od nejmenšího políčka k největšímu – a podle stejných obecných pravidel.

Období sklizně



Život vesničanů v krajích bohatých na dungeony prý není jednoduchý. Je dobrým zvykem střídat vesnice, kam chodíme nakupovat, aby si stihly připravit nějaké zásoby nebo postavit znovu chalupy. Sem tam nás však nějaký rychtář ze strachu raději přímo pozve na sklizeň. Probíhá to obvykle tak, že impové se vesele pustí do práce, zatímco lidé leží na mezi a s nucenými úsměvy je pozorují. Vědí totiž, že impové si odnesou tu nejlepší část úrody – u ovoce si vyberou ty nejzralejší kousky, měkoučké, se silným aromatem a bohaté na červí maso, u brambor si dokonce odnesou celé rostlinky, zatímco lidem nechají jen nevábně vypadající boulovité kořeny. Vesničanům nezbyvá než to trpět. Jak říkám, není to pro ně jednoduchý život.



Tato akce funguje podobně jako těžba zlata či kopání chodeb. Hráč musí vyčlenit jednoho impa jako dozor a pak až tolik impů, kolik je uvedeno – za každého získá jedno jídlo. Na poli III už jsou

potřeba jako dozor impové dva, aby tu chásku uhlídali, vesničané však bezchybnou organizaci ocení a hráč se navíc posune o jedna k dobru. (Hráč se může posunout o jedna k dobru i v případě, že poslal pouze právě dva dozorcující impy)

Impové vyslaní na sklizeň už nemohou být použiti pro jinou práci v tomto kole, hráč je dá nahoru nad svůj dungeon na znamení, že toto kolo pracovali.



Tak tady vám neporadím. Tyhle záležitosti s „jídlem“ absolutně nechápu. Proč by někdo chtěl jíst mrtvé věci?

Maškarní ples



Maškarní ples na Akademii hrdinských umění spojený s dnem otevřených dveří je oblíbenou a dlouho očekávanou událostí. Lidé a hrdinové tam chodí převlečení za příšery. Příšery přijdou jen tak a blahosklonně přijímají komplimenty tykající se „realistických kostýmů“. A my, služebníci Temných pánů? Obvykle se tam vydáme v přestrojení za služebníky jiných temných pánů. To si pak můžeme dovolit leccoss.



Kdo přijde první, obvykle rozkrade tombolu – hráč si vezme jedno zlato, a všichni ostatní hráči se za to posunou o jedna ke zlu.

Druhý se většinou potuluje chodbami univerzity a nakukuje do prázdných učeben a kabinetů. Hráč se může podívat na jednu z Bojových karet dle běžných pravidel, ale navíc ji může vrátit na kteroukoliv pozici. Hráč to jasně oznámí ostatním, například: „Podíval jsem se na čtvrtou kartu a vrátil ji na první pozici.“ nebo „Podíval jsem se na druhou kartu a nechal jsem ji na druhé pozici.“ Samozřejmě vzniklý chaos svede na ostatní a ti se posunou o jedna ke zlu.

Pak se ale pomalu blíží závěr plesu. Nervózní organizátoři bezradně stojí nad prázdným stolem s cenami. Šance pro třetího stát se sponzorem plesu a situaci zachránit. Za jedno zlato tak nejen posune sám sebe k dobru, ale způsobí, že ostatní vypadají ještě hůř (posunou se ke zlu). Navíc dostane možnost podívat se na Bojovou kartu (kterou však musí vrátit na její pozici).

Kdykoli se mají ostatní hráči posunout o jedna ke zlu, platí to i pro hráče, kteří neposlali žádného služebníka na ples.



Dávejte si bacha a počítejte s tím, že maškarní ples dřív nebo později během hry nastane. Je to totiž časová doba, kdy se vydávají k dungeonům i ty dvě namyšlené maškary ve zlaté zbroji.

Nezapomeňte, že pole se vyhodnocují postupně, od nejmenšího k největšímu (v tomto případě I, II, III). Může to hrát velkou roli pro příchod či přesun paladinů mezi hráči. V rámci jednoho pole se však posun děje současně (tj. na prvních dvou polích se všichni ostatní hráči současně posouvají ke zlu, na třetím poli se současně hráč posune k dobru a všichni ostatní ke zlu).



Ve hře dvou hráčů se posouvají jen kostičky hráčů, kostička nehrající barvy se neposouvá.

Vylepšování chodeb



Jednou za čas provádějí úředníci inventuru na úřadě, který vydává povolení ke kopání. V tom období se prostě nové chodby kopat nesmí. Nikdo vám však nemůže zabránit vylepšovat chodby, které už vykopané máte. I když je vylepšování nelegální, úředníci většinou přimhouří oko.





Nebo obě oči. Já jednou v té době na úřadě byl a oni tam prostě všichni chrápu.





Tato akce se opět provádí od nejmenšího pole po největší, povšimněte si však, že pole jsou poskládána nezvykle: II, pak I a nakonec III.



Hráč, který je na řadě, si vybere jednu z možností oddělených lomítkem:

 Hráč použije dva impy k vylepšení jedné své nedobyté chodby, vrátí její destičku na Centrální plán a vezme si místo ní jednu z pěti destiček Vylepšených chodeb.

 Hráč použije dva impy k „odsvěcení“ jedné dobyté chodby. Otočí ji tmavou stranou nahoru.


 Hráč použije tři impy k „odsvěcení“ jedné dobyté místnosti. Otočí ji tmavou stranou nahoru.

 Jasně, v prvním roce nemáte moc na vybranou, protože nejspíš ještě nic dobytého nemáte.


Pořadí je důležité, obzvláště pokud všichni chtějí Vylepšenou chodbu. Hráč na pozici  si může vybírat z kompletní nabídky. Hráč na poli  si sice vybírá poslední, ale jako jediný má možnost vylepšit nebo opravit dvě chodby. Nemůže to kombinovat (opravit jednu a vylepšit jednu).


Impové použití k vylepšení chodeb či místností zůstávají i chodby či místnosti, na které pracovali, a do konce kola nemohou být použity k ničemu jinému.

Vylepšená chodba zůstává chodbou. Je za ni požadována daň, lze v ní kopat zlato, může být nahrazena místností atd. Ale navíc má zvláštní schopnost. Tyto schopnosti jsou podrobně popsány v Dodatcích na poslední stránce pravidel.

 Vylepšené chodby leží celou dobu v Ještě vzdálenějších krajích a hráči si je mohou kdykoliv prohlížet. Jestliže hrájete poprvé, není špatné je vyložit a vysvětlit už v okamžiku, kdy je tato Mimořádná příležitost odhalena.


Investice

 Jasně, i na úřadě povolujícím těžbu zlata mají občas volno. Nevadí, pošlete místo toho služebníky do města, lidé vynalezli úžasný koncept - místo aby kutali zlato v zemi, nechají ho rozmnožovat ve speciálních pěstírnách zvaných banky. Přinesete tam zlato, chvíli počkáte, a oni vám ho vrátí více. Oni tedy ti bankéři sice tvrdí, že to chápeme špatně...


 ... Key! Jen si chtějí nechat tu úžasnou věc pro sebe. Prostě decentně naznačte, že na celé transakci trváte. Lehké pokývnutí hlavou ke sloupu kouře stoupajícího z nedaleké vesnice a oni pochopí, co to znamená „vážený klient“




Při provádění akce zaplatíte uvedenou cenu. Dostanete za to uvedené množství zlata, ne však okamžitě – musíte počkat, dokud neskončí fáze hraní akcí. Nemůžete jej tedy v tomto kole použít k nákupu impů, pastí, příšer či místností.

 Tak je to investice s celkem rychlou návratností, nemyslíte? Jen je potřeba dávat pozor, abyste nějaké zlato měli, protože v tomto kole si běžným způsobem nenačítejte. Proto taky vidíte ty Mimořádné příležitosti kolo dopředu.

Obchod s příšerkami


 O té hlouposti s příšerkami už jsme psali více než dost. Občas se tyto obchody s příšerkami objeví i v místním impím městečku. Netřeba se znepokojoval, obvykle jich vznikne několik najednou, takže do měsíce zkrachují.


 Hej, nebrblej a rychle tam maž. Flákají se tam impové, kteří by mohli makat v našem dungeonu, a pána určitě potěší nějaká ta příšerka navíc. Jo a zkus vybrat nějakou buclatou a šťavnatou.






Hráči, kteří zaplatí uvedenou cenu (na prvním poli zadarmo), si vezmou zobrazený počet impů a táhnou si náhodně zobrazený počet příšerek z balíčku příšerek v Ještě vzdálenějších krajích a přidají je k neodkrytým příšerkám, které mají. Platí pro ně stejná pravidla jako pro běžným způsobem získané příšerky (viz strana 4).

Veletrh pastí

 Veletrhy jsou znepokojivé. Máte své standardní dodavatele a zaběhané postupy a najednou se vám sem začnou cpát zahraniční impí firmy se svými promo akcemi, zaváděcími cenami, virálním marketingem a product placementem – věřili byste, že platí bardkám, aby ve svých písničkách nejen barvitě popisovaly, co jejich pasti dovedou, ale zmiňovaly i konkrétní značku a cenu?

 Hele, to vypadá fakt výhodně. Prý si můžeme vybrat, jakou past si koupíme, a v ceně je i instalace pasti přímo do dungeonu.



Při nákupu pastí v tomto kole si hráči pasti sami vybírají. Akce se vyhodnocují v pořadí  ,  ,  – podobně jako v případě Stavby místností či Najímání příšer (a duchů).

Hráč zaplatí cenu, vybere si jednu ze třech nabídnutých pastí a okamžitě ji nainstaluje. Vybere jedno z nedobytných polí ve svém dungeonu a označí ho žetonem zlata z banky pro připomenutí, kam byla past nainstalována. Kartu pasti položí lícem nahoru vedle svého dungeonu (pod pelíšek příšerek). Musí přitom zaplatit případnou cenu pasti – pokud ji instaluje do místnosti, musí zaplatit zlato (ne, opravdu nemůže použít zlato, které bylo použito k označení pasti, to totiž není jeho), a pokud past má nějakou cenu, musí ji zaplatit nyní. Pokud by nemohl nebo nechtěl cenu zaplatit, past si nemůže vzít.

Poznámka: Cenou se rozumí vše zobrazené v levém horním rohu u textu pasti, např. u Kamikaze impa musíte okamžitě zahodit


impa (po zbytek hry sedí připraven ve speciálním výklenku, s batůžkem vybušniny na zádech) a u Katapultu na příšery musíte už nyní zahodit příšeru (nechte ji stranou, aby bylo vidět, zda byla malá nebo velká). U Otřávené hostiny platíte jedno či dvě jídla podle toho, kdy past instalujete, bez ohledu na to, zda ji využijete v prvním či druhém roce.

Past automaticky spustí při prvním boji v dané místnosti nebo chodbě. Nemůžete se rozhodnout ji nepoužít. Vaší výhodou je, že zároveň můžete na tomto poli použít i další past, podle běžných pravidel. Sami se rozhodujete, v jakém pořadí pasti spustí (zda prvně bude použita předinstalovaná past nebo běžně naplňovaná past). Použití dvou pastí najednou je výhodné především proto, že protipastová schopnost zloděje funguje jen jednou za kolo, podobně jako v bojové místnosti Labyrint ze základní hry. (A ano, v Labyrintu je tím pádem možno použít bez placení zlata navíc až tři pasti najednou).





Po použití se past i žetonek označující její umístění odhodí. Stejně tak se past a žetonek odhodí, pokud by se s chodbou či místností po instalaci pasti jakkoliv manipulovalo (kdyby byla přestavena či zbořena nebo kdyby byla vysvěcena bez boje).

Předinstalovaná past se nepočítá jako past, kterou máte u sebe, pro účely placení za golema, vybirání při nákupu pastí v druhém roce, při určování Pána pokladů atd.




Příšera (nebo duch) roku

 Občas hostinec ve Spodním městě přiláká podivné zjevy. Zjizvený goblin, co nás pozoruje támhle z rohu, vypadá zkušeně a protře. Trol se sice směje, ale ošklivým způsobem. A ta rusovlasá čarodějnice, ta má tak... je prostě celá nějak větší. No, zapůsobit na tyhle příšery bude stát víc než dobré jídlo.



Stejně jako v případě běžné varianty této akce, se tato příležitost vyhodnocuje v pořadí  ,  ,  . Každý hráč si může vybrat jednu příšeru z nabídky. Hráč na pozici  vybírá první, musí však zaplatit jedno zlo navíc – ty nejsilnější příšery rádi jdou k někomu, kdo se projeví jako správný vládce podzemí.

Hráč, který je na řadě s výběrem, si vybere běžným způsobem libovolnou příšeru (nebo ducha) z nabídky, zároveň s ní však dostane destičku Vylepšení příšery odpovídající poli, na kterém stojí. Každá destička zvyšuje cenu příšery (nebo ducha). Příplatek je:

- *  za extra zkušenou příšeru (nebo ducha).
- *  za extra krutou příšeru (nebo ducha).
- *  za extra velkou příšeru (nebo ducha).

Příplatek se počítá vždy, když hráč najímá příšeru (nebo ducha) a vždy, když musí platit cenu příšery (například při Výplatním dnu). Je to stejné, jako kdyby byl symbol navíc nakreslen přímo na destičce příšery (nebo ducha). Pokud hráč nemá na to zaplatit plnou cenu včetně příplatku, nemůže danou příšeru (nebo ducha) najmout vůbec.

Destička vylepšení zůstává nad touto příšerou (nebo duchem) do konce hry, nelze ji přesouvat. Kdyby hráč o danou příšeru

(nebo ducha) přišel, vylepšení se odhodí.

Efekt všech vylepšení je stejný – první útok vylepšené příšery (nebo ducha) v každém boji je silnější o 2. Týká se to vždy jen prvního útoku, a to i pokud příšera útočí na více hrdinů najednou: například vylepšený Sliz tedy zaútočí na prvního hrdinu silou 3 a na každého dalšího silou 1, Čarodějnice zaútočí buď silou 6 na prvního hrdinu, nebo silou 3 a poté silou 1 na jakékoliv dva hrdiny. Vylepšený Golem při prvním nasazení v boji má útok 6, v dalších kolech už má ovšem jen útok 4. To samé platí pro Upíra – pokud při prvním útoku zvolil variantu s návratem, síla útoku je 4, další útoky už mohou být opět jen 3 nebo 2.

K naznačení, že už byl tento silnější útok použit, otočte destičku vylepšení lícem dolů. Na konci boje otočte všechny destičky vylepšení lícem nahoru. Pokud jste získali vylepšenou příšeru (nebo ducha) v prvním roce, můžete využít bonus i v druhém roce.

Pokud byla příšera díky kouzlu stažena z boje bez útoku, destička se neotáčí a bonus zůstává pro první skutečný útok.

Při Závěrečném bodování se vylepšená příšera (či duch) počítá (či nepočítá) stejně jako normální příšery (či duchové) daného typu.

Pronájem místnosti



Podnikavost lidí nezná mezí. Mají ve svém okolí několik dungeonů, a místo aby se třáslí strachem, jak se na poctivé lidi sluší, udělají si z toho byznys – upravují nevyužitá sklepení a stoky pod městem a pak je pronajímají vládcům podzemí. No, kdo to kdy slyšel, aby dungeon měl pobočku ve městě!



Na tomto poli můžete získat zcela běžnou místnost z nabídky místností. Nestavíte ji však do svého dungeonu, ale pronajímáte si ji ve stokách pod městem.

Hráči si najímají místnosti jako v případě běžné akce: III, II, I. Poslední služebník má tedy právo prvního výběru.

Pokud jsou obsazeny všechny tři pozice, pak hráč na pozici III si vybírá první, ale musí za místnost zaplatit zlaták. Hráči na pozici II zůstane druhá z místností zdarma. Je tedy možné, že na hráče na pozici I žádná místnost nezbude, má však právo volby: pokud hráč na pozici III zaplatil zlaták, může si hráč místo místnosti vzít tento zlaták. Hráč na druhé pozici tuto volbu nemá.

Ani hráč na první pozici nemůže zlaták získat, pokud nikdo nebyl na pozici III nebo akci nevyužil.

Co to znamená, že je místnost v kanálech pod městem?

- * Neumísťujete ji do svého dungeonu, ale vlevo od své desky hráče, pod Pelíškem příšerek. Nemusíte tedy nahradit žádnou chodbu a nemusíte si všimát požadavků na specifické umístění u místností z prvního roku.
- * Pronajatá místnost se nepočítá jako místnost během Fáze vyhodnocení událostí (neplatíte za ni daň atd.).
- * **Pronajaté výrobní místnosti** můžete používat stejným způsobem jako místnosti umístěné ve svém dungeonu, avšak v každém kole **jen jednou** (i během druhého roku).
- * **U Pronajaté bojové místnosti** se můžete před **kterýmkoliv kolem boje** rozhodnout, že se boj bude odehrávat v této místnosti. Místnost však může být běžným způsobem dobytá a **počítá se pak jako dobyté pole dungeonu** – v Závěrečném bodování jsou za ni -2 body prestiže a počítá se pro účely určení Pána boje.
- * U prestižních místností uvedené body **získáte**, jako by byla místnost ve vašem dungeonu.
- * V Závěrečném bodování se však pronajatá místnost **nepočítá jako místnost** – hráč za ni nedostane dva body a nepočítá se pro účely určení Pána síni.

Festival!



Festival je nejkrásnější období roku. Za soumraku se obvykle příšery (a duchové) vydávají na povrch, kde se veselí až do rána – takže mám celou noc na to udělat si v klidu papíry.

Obvykle s nimi totiž pán pouští i impy. Zjistil, že se to vyplatí, impové se málokdy vrací s prázdnou. Někdy přinesou domů kopec cukrové vaty, ztracenou minci nebo pěkný prstýnek. Jindy je doprovází příbuzný, a jednou dokonce i podnapilý Goblin.



Fáze Festivalu je speciální fáze, která nastává jen v pátém období každého roku, tedy dvakrát za hru. Vyhodnocuje se po Fázi příkazů, ale ještě před Fází výrobních místností.

V této fázi mohou hráči poslat impy na Festival, aby pro ně získali nějakou výhodu. Kdo pošle větší skupinku impů, má právo dříve vybírat, co jeho impové přinesou.

Rozložte na stole čtyři destičky speciálních akcí, které během tohoto roku přišly do hry (včetně té, která byla k dispozici v tomto kole). Symboly v jejich rozích určují, co se dá v tomto roce na Festivalu získat.

Ve třech hráčích vynechejte destičku z posledního kola, destičky tedy budou jen tři.

Ve dvou hráčích vynechejte destičky posledních dvou kol, k dispozici jsou tedy jen destičky z 2. a 3. kola roku.

Všichni hráči současně a tajně vezmou do jedné ruky nějaký počet svých nepoužitých impů (i nulový). Nesmí to být impové, kteří už toto kolo pracovali (kopali, těžili apod.) Ostatní hráči mají právo vědět, kolik kdo má k dispozici nevyužitých impů.

Pak všichni hráči současně impy odhalí. Kdo dal nejvíce, vybírá si první. V případě rovnosti si vybírá zlejší hráč (jeho impové mají ostřejší lokty), v případě rovnosti na Stupnici zla je zlejší ten dále od startovního hráče.

Hráč si může vybrat jednu z destiček a okamžitě získá, co ukazuje symbol v levém horním rohu (viz dále). Destička se odhodí. Pak si ze zbylých destiček vybírá hráč, který dal druhý největší počet impů (při rovnosti zlejší) atd., dokud nedostanou šanci všichni hráči, kteří poslali aspoň jednoho impa. Hráči, kteří nepošlou žádného impa, si nevybírají vůbec.

Podle symbolu na vybrané destičce hráč:

- Získá jedno jídlo.
- Posune se o jedna k dobru.
- Smí vykopat jednu chodbu (podle běžných pravidel, ale bez nutnosti použít dalšího impa).
- Získá jedno zlato.
- Získá jednoho impa (a už v další fázi ho může použít).
- Táhne si jednu náhodnou past.
- Může najmout jednu z odhozených příšer (i duchů). Zaplatí za ni uvedenou cenu a **jedno jídlo navíc!** Nezapomeňte, že pokud by v tomto kole byl výplatní den, bude muset cenu zaplatit za chvíli znovu!
- Smí postavit jednu z odhozených místností podle běžných pravidel. Zaplatí za ni **jedno zlato**.

S výjimkou najímání příšery (nebo ducha) a postavení místnosti hráč nic neplatí. Vybraná destička se dá stranou, žádný další hráč už ji nemůže využít. Je povoleno nevybrat si nic, není však dovoleno vybrat si možnost, kterou hráč nedokáže či nechce využít.

U příšer (a duchů) a místností je možno získat jakoukoliv místnost či příšeru (nebo ducha), která už prošla hrou, ať už se odhodila, protože si ji nikdo nevybral, nebo o ni hráč přišel z jiných důvodů. Ve druhém roce je možno získávat i místnosti či příšery z prvního roku, obráceně to samozřejmě nejde.



Abyste si to lépe pamatovali – extra cena, kterou hráč platí za to, že si může vybrat místnost nebo příšeru, odpovídá extra ceně za využití pozice III standardní akce stavění místností či najmutí příšery (nebo ducha) – tedy ceně za to, že má hráč největší výběr.

Ať už si hráč vybere nějakou výhodu či nikoliv, impy, které poslal na Festival, položí na obrázek města na svém herním plánu – po zbytek kola je nesmí používat.

Po Festivalu odložte destičky Mimořádných příležitostí do krabice, aby se nepomíchaly s těmi, co se teprve použijí v druhém roce.

Noví paladinové



Pro každý rok jsou nyní na Centrálním plánu připraveni dva paladinové, jeden elf a jeden trpaslík (co si budeme povídat, dva trpaslíci by se do toho stanu těžko vmáčkli).



Destičky těchto paladinů mají stejné pozadí a stejný symbol v levém horním rohu. Dokonce i jejich schopnosti jsou stejné. Jediný rozdíl mezi nimi je ten, že trpaslík vydrží více zranění (jak se dá odhadnout při letném pohledu na jejich vyobrazení).

Paladinové a Stupnice zla

K prvnímu hráči, jehož kostička na Stupnici zla dosáhne nebo přesáhne vyznačenou hranici s paladinem...



Co takhle pro jednoduchost říkat jen: „hráč, který dosáhne pole s paladinem.“

Hm, dobře... takže k prvnímu hráči, který dosáhne pole s paladinem, putuje elfi paladin a je to stejné jako v základní hře. Elf si stoupne před skupinku a zůstane u tohoto dungeonu, i pokud hráč na Stupnici zla klesne pod pole s paladinem... do té doby, než pole s paladinem dosáhne jiný hráč.

Pokud jiný hráč dosáhne vyznačené hranice, stane se jedna z následujících věcí:

- ♦ Pokud je tento hráč jediný na vyznačené hranici nebo výše (protože hráč s elfim paladinem se přiblížil dobru), elfi paladin se přesune k němu a trpasličí paladin zůstává ve stanu.
- ♦ Pokud je hráč s elfim paladinem stále na hranici nebo nad ní, ale druhý hráč se dostal ještě výše, trpasličí paladin opustí stan a putuje k dungeonu druhého hráče. Elf se nepřemístí.
- ♦ Pokud je druhý hráč na stejné nebo nižší pozici, jako hráč s elfem, elf se přesune k němu a trpaslík putuje k hráči, který měl původně elfa.

Trpaslík tedy opustí stan jediné tehdy, když jsou dva hráči na vyznačené hranici nebo výše.



Zatímco elf bojuje se zlem, trpaslík v klidu popíjí svůj zlatavý mok, a jen sem tam přispěje dobře míněnou radou či povzbudivým výkřikem. Když však vidí, že toho zla je na elfa přece jenom příliš, odloží korbel, popadne kladivo a s vervou se také pustí do potírání zla.

Od té chvíle jsou oba paladinové v různých dungeonech, do stanu se již nevrátí. Trpaslík bude vždy u nejzlejšího vládce podzemí, elf u druhého nejzlejšího.

Kdykoli se změni pořadí na Stupnici zla, paladinové se můžou přesunout mezi dungeony:

- ♦ Trpaslík se vždy přesune k nejzlejšímu hráči. Pokud jsou nejzlejší dva či více hráčů, pak pokud jeden z nich měl trpaslíka, zůstává u něj. Pokud neměl (hráč s trpaslíkem je teď níže), jde trpaslík k hráči, který měl elfa. Pokud nikdo z nejzlejších neměl ani elfa, jde k tomu, kdo je nejdále od začínajícího hráče.
- ♦ Elf se přesune k druhému nejzlejšímu hráči. Vyřešte remízu stejným způsobem kromě následujícího zvláštního případu.
- ♦ Zvláštní případ: Pokud hráč, u kterého je trpaslík, stojí na stejné pozici jako hráč s elfem a někdo se stane zlejší než oni dva, trpaslík se přesune k novému nejzlejšímu hráči a elf nahradí trpaslíka.
- ♦ Paladinové se přesouvají pouze k hráčům, kteří dosáhnu vyznačené hranice nebo už mají paladina u sebe. Ke hráči, u kterého není paladin a je pod hranicí na Stupnici zla, se paladin nemůže přesunout, i kdyby to byl aktuálně nejzlejší nebo druhý nejzlejší hráč.
- ♦ Pokud jsou oba paladinové ve hře, nikdy se nemůže stát, že by trpaslík byl u hráče, který je na Stupnici zla níže, než hráč s elfem.



Pche, to zní dost komplikovaně. Obvykle nastává v celém roce jen několik málo případů:

- ♦ Nikdo nedosáhne vyznačené hranice, takže žádný paladin neopustí stan.
- ♦ Pouze jeden hráč dosáhne hranice, takže se k němu vydá elf a zůstane s ním do konce roku.
- ♦ Jeden hráč dostane elfa, pak klesne pod vyznačenou hranici (elf zatím zůstává), ale pak hranice dosáhne jiný hráč, takže se elf přesune k němu.
- ♦ Hráč má u sebe elfa, a tak už na dobro kašle a stává se zlejší a zlejší. Pak dosáhne hranice druhý hráč. K prvnímu hráči tedy putuje trpaslík a nahradí tak elfa, který se přesune k druhému. Pokud si tyto hráči později na Stupnici zla vymění pozice, vymění se i paladinové.
- ♦ Všema těma kecama o rovnosti a speciálních případech se tak většinou nemusíte zabývat. Dokud ovšem hranici zla nepřekročí více než dva hráči, pokud možno se zálibou stát na stejných polích Stupnice zla... pak vám nezbude, než je přece jen prostudovat.

Na začátku druhého roku použijte stejná pravidla (jen žádný paladin zatím není ve hře, tak nenastávají speciální případy). Pokud je pouze jeden hráč na hranici paladina nebo nad ní, přijde k němu elf. Pokud je tam hráčů víc, trpaslík se přesune k hráči nejvýše na stupnici a elf k hráči, který je na druhém místě na Stupnici zla. Remízy rozhodněte dle vzdálenosti od začínajícího hráče.

Paladinové v boji

Oba paladinové bojují stejně jako v základní hře.

A stejně jako v základní hře, mohou se paladinové během boje přesouvat mezi dungeony, i se zraněními, která dosud utrhli.

Paladinové mění dungeon dle pravidel výše s jednou výjimkou: Pokud už hráč jednoho paladina vyřídil, druhý k němu nepřijde (dokonce i paladinové mohou dostat strach) a po zbytek boje se zbývající paladin chová, jako kdyby kostička tohoto hráče na Stupnici zla vůbec nebyla.

Toto pravidlo platí pro dva paladiny ze stejného roku. Vyřízení paladina v prvním roce neodradí paladiny z druhého roku od navštívení vašeho dungeonu.



Původně nám přišlo zábavné nechat klidně jednoho hráče vyřídil i oba paladiny ze stejného roku, ale vedlo to k natolik divokým situacím, že jsme se rozhodli pro umírněnější variantu. Pokud vás to zaujalo a umíte anglicky, můžete si najít původní pravidla pro minirozšíření The New Paladins na anglické verzi stránek www.czechgames.com.

Závěrečné bodování paladinů

Při bodování hraje roli, jestli hráč vyřídil elfa nebo trpaslíka. Stejně jako v základní hře je odměna stejná pro paladiny z prvního i druhého roku.

- ♦ Za elfího paladina dostanete na konci hry 4 body prestiže
- ♦ Za trpasličího paladina dostanete na konci hry 6 bodů prestiže



Řekněme si to na rovinu: trpaslíka je v tom vězení prostě víc.

Varianta se třemi paladiny

Pokud se vám stýská po původním paladinovi, ale oblíbili jste si i elfa a trpaslíka, můžete si zahrát se třemi paladiny.

Asi byste si dokázali sami tipnout, jak to bude fungovat – původní paladin (člověk) se zařadí doprostřed, mezi elfa a trpaslíka.

První hráč, který dosáhne pole paladina, tedy dostane elfa. Když jej dosáhne druhý hráč, vstupuje do hry lidský paladin, trpasličí paladin vyčkává ve svém stanu, dokud nejsou tři hráči zároveň na hranici paladina nebo nad ní. Paladinové ve hře dodržují pořadí trpaslík – člověk – elf, od nejzlejšího hráče k nejhodnějšímu. V boji se paladinové vyhybají dungeonům, kde byl daný rok již jeden paladin vyřizen.

Na konci hry je odměna za zajatého elfa 4, za člověka 5 a za trpaslíka 6 bodů prestiže.

Bardky



Ono to vypadá nevinně – děvče s loutničkou, které se drží stranou a jen tak si brnká. Jenže s ostatními hrdiny to dělá divy! Jako by to do nich vlilo novou sílu – nevnímají rány a bolest a jdou po nás hlava nehlava, jen aby před bardkami předvedli, jací že jsou to hrdinové. Každý se chce dostat do hrdinských písní, a tak se všichni snaží, seč můžou.



Všichni ne. Paladinové prý mají své místo v baladách zaručeno smluvně a kontrakty jsou vyjednávány jejich agenty u renomovaných bardů. Některé amatérky, které musí chodit přímo do dungeonů, prostě ignorují.

Ve Fázi rozdělování hrdinů

Bardky jsou zamíchány mezi ostatní hrdiny, takže přicházejí k jednotlivým dungeonům během Fáze rozdělování hrdinů.

Bardka se při příchodu k dungeonu chová opačně než válečník – vždy jde dozadu, na poslední (červené) pole před vašim dungeonem. Při rozdělování dalších hrdinů jdou tito před bardku, nechávají ji na posledním místě. Pokud už v družině jedna či více bardek je, odsune je dopředu.



V boji

Bardka dodává hrdinům kuráž. Stane se tak hned v prvním kroku vyhodnocování kola boje, ještě před použitím pastí, jak naznačuje značka loutničky nově se nacházející na plánu boje na Hráčské desce.



Krok bardských písní v prvním kole boje

V Kroku bardských písní dodá bardka kuráž tolika prvním hrdinům, kolik symbolů je nakresleno na její destičce. Kuráž se naznačí žetonem zlata z banku, který položíte na hrdinu. Položte první žeton na prvního hrdinu (paladina se nepočítá), druhý na druhého a tak dále. (Tohle jsou nyní Žetony kuráže, ne zlato. Po boji je vraťte do banku.)



Pokud chcete, můžete si tam žetony položit už během plánování boje, aby se vám lépe přemýšlelo.

Pozor! Každá bardka uděluje svou kuráž nezávisle. Je tedy možné, že hrdina na přední pozici bude mít několik žetonů kuráže, zatímco ti za ním nebudou mít žádné. Bardka může dodat kuráž jiné bardce, a dokonce i sobě v případě, že je dostatečně vpředu.

Příklady:



Účinek kuráže

Kuráž chrání hrdiny před zraněním. Když má hrdina s kuráží dostat nějaké zranění (ať už z pastí, útoku příšer (či duchů) nebo třeba i od některých příšerek), místo přidělování červených kostiček mu hráč nejprve odstraňuje žetony kuráže – každý žeton jej ochrání před jedním zraněním. Tedy má-li například hrdina dostat tři zranění a leželi na něm dva žetony kuráže, oba žetony se odstraní a pak dostane jedno zranění.

Pozor, kuráž se aplikuje až v případě, že má hrdina opravdu dostat zranění. Proti pastem tedy funguje nejprve zlodějova schopnost, a teprve kdyby měl hrdina zranění skutečně dostat, odstraňují se žetony kuráže.

Příklad:



Pokud hráč použije Valící se balvan, aby dal válečníkovi tři zranění, zlodějka nejprve sníží zranění na jedna. Potom válečník přijde o jeden žeton kuráže místo toho, aby dostal jedno zranění.

Pokud by chtěl použít Otrávenou hostinu, má dát pět zranění (kuráž se nepočítá jako extra život hrdiny). Dvě zachrání zlodějka, dvě zachrání žetony od bardek, válečník tak dostane jen jedno zranění.



Vidíte ho, syčáka, jak se před ženskými předvádí?

Pokud by místo toho použil Prokletý prsten, první dva hrdinové jsou ochráněni zlodějovou schopností. Zranění se tedy přidělí jen bardkám. Žetony kuráže na prvních dvou hrdinech zůstávají, protože neměli dostat žádné zranění.

Kuráž je dočasná

Účinek bardky trvá po celou hlavní část boje (pasti, kouzla, bitka s příšerami a duchy, kouzla a léčení), a to i v případě, že bardku vyřídíte – už umístěné žetony poražením bardky nezmezí (je to chytlavá píseň).

Jakmile však tato heroická část skončí, účinek kuráže opadne – před Fází dobývání odstraňte všechny zbývající žetony kuráže. Veškerá zranění přidělovaná při dobývání a případně po skončení kola (jed z Jedovaté šipky či od baziliška) hrdinové už dostanou v plné výši, když je kuráž opustí.



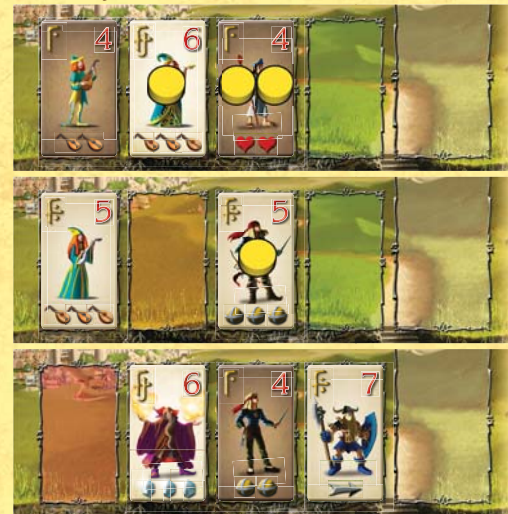
Tak, kuráž je pryč, ať už jste ji zrušili nějakým zraněním nebo sama vyčpěla před dobýváním. Ale nezájete, v dalším kole bardky opět sáhnou do strun a je to tu znovu! Nejlepší ochrana je trochu družinu pocuchat.

Oplakávání

V dalších kolech boje funguje kuráž stejně, ale účinky písní jsou sníženy o počet hrdinů z družinky, které již hráč vyřídil (bardky totiž svými písněmi přednostně oplakávají a oslavují ty, co už v zájmu dobře padli).

Za každého poraženého hrdinu ztrácí bardka 1 . Pozná se to snadno podle toho, kolik je před vašim dungeonem prázdných políček standardní velikosti. Políčko paladina se nepočítá, a to ani pokud byste ho skutečně porazili – paladin nikdy nebyl tak úplně členem družiny a za jeho oplakávání jsou placeni jiní. Podívejte se na následující příklady:

Příklady:



lopp. Poslední příklad názorně ukazuje další metodu, jak účinek bardky pro příští kola eliminovat. Na to jsem já osobně odborník.

Pravidla pro druhý rok



Máme tu pár prkotin, které se musí vyřešit, aby se novými úžasnými featurami nerozbily ty, které dřív fungovaly.

Začínající hráč v druhém roce

Na začátku druhého roku posuňte žeton začínajícího hráče dle následujících pravidel:

- ♦ Při hře čtyř hráčů přesuňte žeton k hráči sedícímu naproti tomu, kdo začíná první rok (to znamená, že se posune o dvě místa vlevo či vpravo).



♦ Při hře tří hráčů přesuňte žeton k hráči sedícímu po pravici toho, kdo začíná první rok (to znamená, že se posune o jedno místo po směru hodinových ručiček).



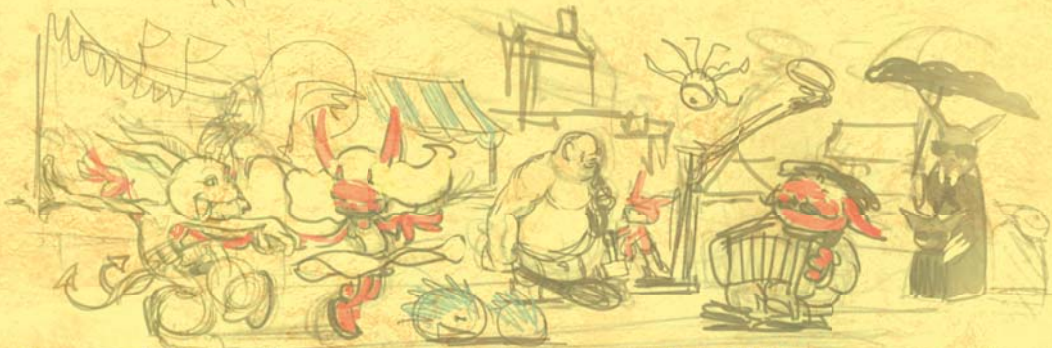
♦ Při hře dvou hráčů přesuňte žeton k hráči, který nezačíná první rok (to znamená, že se žeton přesune k druhému hráči).



Stupnice zla ve dvou hráčích

Ve hře pro dva hráče na začátku druhého roku posuňte kostičku nehrající barvy o **tři pozice dolů**, namísto o dvě. I tak se stane, že v pátém kole posledního roku dosáhne kostička nehrající barvy před rozdělováním hrdinů přesně pole paladina.

- ♦ Chovejte se tak, jako by nehrající barva byla hráč a případně jí přiřadíte paladina.
- ♦ Pokud přiřadíte nehrající barvě paladina, okamžitě ho odevzdejte do Vzdálených krajů.
- ♦ Ať už přiřadíte nehrající barvě paladina nebo nikoliv, na začátku druhého boje odstraňte kostičku ze Stupnice zla – pro přesuny paladinů v boji se nebere v potaz.



Kombinace variant

Rozšíření bylo navrženo a vyvažováno jako celek, aby do sebe všechny části zapadaly a rovnoměrně rozvíjely hru ve všech ohledech. Přesto můžete některé jeho části vynechat.

Čtyři nebo pět období

Pokud nechcete hrát na pět období, nemusíte. Nové karty i destičky můžete přidat, zvýší variabilitu (ale i náhodnost) vašich her. Pokud hrajete s bardkami a použijete rozšiřující desku, prázdné místo po hrdinovi, který nepřišel, se samozřejmě nepočítá pro účely Oplakávání.



Pokud jste zkušení Temní pánové, hru na pět období však rozhodně doporučujeme: hra bude zajímavější, vaše dungeony vyplanější a boje velkolepější.

Mimořádné příležitosti a Festival

Po několika hrách, až si na nové možnosti zvyknete, si můžete naopak sem tam zahrát bez Mimořádných příležitostí. Může to být zajímavá změna, znovu spoléhat jen na staré dobré standardní akce.

Pokud vynecháte Mimořádné příležitosti, vynechejte i Festival. Ten můžete samozřejmě vynechat i pokud s Mimořádnými příležitostmi hrajete.



Paladinové

Pokud se vám zasteskne po starém dobrém (jednom) paladinovi, klidně vynechejte Nové paladiny. Jen se připravte, že jedna Zvláštní událost vám je může do hry přidat.

Druhá možnost, jak vrátit do hry starého bracha je zkusit variantu se třemi paladiny, která je uvedena v sekci Noví paladinové.

Příšerky

Důrazně doporučujeme hrát bez příšerek! Několik se jich však stále může dostat do hry přes jednu Mimořádnou příležitost, takže je ideální hrát i bez Mimořádných příležitostí. Pak bude od těch malých budižkničemů opravdu pokoj a navíc vše pojede pěkně v zaběhaných kolejkách. Jo!

Pozn. redakce: Existuje podezření, že tento odstavec v oficiální verzi pravidel vůbec nebyl. Původní text z doby, než byl opatřen komentáři služebníka a démona, však záhadně zmizel, takže to není možno ověřit.

Začátečnická varianta

Pokud chcete nové hráče navnadit snadnější hrou, můžete hrát na pět období v budovací části, ale s méně dobrodruhy a jen čtyřkolovým bojem. Hra tak bude snadnější než základní hra Vládců podzemí.



Nuuuudaaa.

V této variantě:

- ♦ Nachystejte pro každý rok jen čtyři Bojové karty.
- ♦ Pro druhé kolo nechystejte žádné hrdiny, přijdou až ve třetím kole.
- ♦ Nedávejte hráčům rozšiřující desku dungeonu. Prázdné místo na čtvrtého hrdinu by zbytečně mátl.
- ♦ V boji nepoužívejte desku Prodloužení Plánu roku.
- ♦ Chcete-li bojové situace zjednodušit, můžete ze hry vytřídit bardky (stejně vám bude chybět ikonka loutny na přehledu boje). Hrdinů bude dost dost i bez nich. Nové příšery a místnosti samozřejmě použijte, jinak by vám chyběly.
- ♦ Pokud hráči hrají poprvé, zvažte vynechání Mimořádných příležitostí. Pro hráče je zatím každá situace docela mimořádná i tak.
- ♦ Na hře s jedním paladinem se lépe zažije, jak paladin funguje a přechází mezi hráči.
- ♦ Necháme na vás, zda zahrnete příšerky a/nebo Festival!

Shrnutí hry s rozšířením



Tady je stručně shrnutí hry s rozšířením bez zbytečných keců.



No proto.

Před hrou

- ♦ Nachystejte vše podle původních pravidel se změnami popsanými na stranách 2 až 3.

Budovací část

♦ Fáze přípravy kola

- » V kolech 2 až 5 nahraďte akci odkrytou Mimořádnou příležitostí.
 - Je-li to Veletrh pastí, vyložte navíc tři karty pastí.
- » V kolech 1 až 4 odkryjte Mimořádnou příležitost pro příští kolo.

♦ Fáze příkazů

- » Nezapomeňte vyhodnocovat v pořadí dle velikosti polí.
- » Nové ikonky na akcích:



Všichni ostatní hráči se posunou ke zlu.



Hráč se podívá na jednu Bojovou kartu a vrátí ji na jakoukoli pozici.



použije dva impy k opravení dobytých chodby.



Hráč použije tři impy k opravení dobytých místností.



Hráč použije dva impy k nahrazení jedné chodby vybranou vylepšenou chodbou.



Hráč získá tuto odměnu až po skončení Fáze příkazů.



Hráč si vezme kartu příšerky a ponechá si ji.



Hráč si vybere z nabídky past a nainstaluje ji do svého dungeonu (označí žetonem zlata umístění) a zaplatí případnou cenu (včetně zlatáku za umístění do místnosti).



Hráč si najme příšeru (nebo ducha) a dostane destičku vylepšení, která je trvalou součástí ceny příšery (nebo ducha).



Hráč pronajme místnost a umístí ji vedle své Desky hráče.



Hráč si může vzít 1 zlato, pokud ho jiný hráč zaplatil.

♦ Fáze Festivalu (jen páté kolo)

- » Vyložte destičky Mimořádných akcí použité v tomto roce (jen tolik, kolik je hráčů).
- » Hráči současně vezmou do ruky libovolný počet nepoužitých impů. Impové jsou pro toto kolo použity. Kdo dal nejvíce, vybírá dřívě, v případě rovnosti zlepší hráč.

- » Postupně každý může využít (a odhodit) jednu destičku Mimořádné události.
 - U většiny získá jeden kus zobrazené výhody.
 - U místností si může vybrat libovolnou z odhozených, musí však zaplatit zlaták.
 - U příšer (a duchů) si může vybrat libovolnou z odhozených, musí však zaplatit její cenu plus jedno jídlo.

♦ Fáze výrobních místností a stažení karet

- » Výrobní místnost pronajatá ve městě smí být využita jen jednou (i ve druhém roce).

♦ Fáze získání příšerek (jen první kolo)

- » Každý hráč dostane dvě příšerky.
- » Hráč pošle jednu příšerku (i některou z předchozího roku) sousedovi po levici.
- » Hráč odloží jednu příšerku (i z předchozího roku) na odkládací hromádku, zbytek si nechá licem dolů.

♦ Fáze vyhodnocení události

- » Při Výplatním dnu platíte i extra cenu příšery (nebo ducha) s vylepšením.
- » Při Daních (či Mimořádných daních) neplatíte za místnost pronajatou ve městě.

♦ Fáze rozdělení hrdinů

- » Bardka se vždy postaví na poslední místo.

♦ Fáze konce kola je beze změny

Dva Paladinové

- ♦ Pro každý rok jsou dva paladinové.
 - » Elf se dostává do hry, když jeden hráč dosáhne pole paladina na Stupnici zla.
 - » Pokud je elf jediným paladinem ve hře, chová se jako původní paladin.
 - » Trpaslík se dostává do hry, když jsou na nebo nad polem paladina alespoň dva hráči.
 - » Trpaslík je vždy u hráče, který je nejvýše na Stupnici zla, elf u druhého.
- Berte v potaz pouze hráče, kteří buď jsou v danou chvíli na poli s paladinem nebo nad ním, nebo už z sebe paladina mají.
- Remízy rozhodujte takto:
 - » V případě rovnosti hráčů je zlejší ten, u kterého je trpaslík paladin.
 - » V případě rovnosti hráčů je ten s elfím paladinem zlejší než všichni ostatní (vyjma hráče s trpaslíkem).
 - » V případě rovnosti hráčů bez paladina rozhoduje vzdálenost od začínajícího hráče (ten je nejméně zlý).
 - » To znamená:
 - Trpaslík se v případě rovnosti hráčů nepohne.
 - V případě, že oba hráči s paladiny jsou nejvýše na Stupnici zla a zároveň na stejném políčku, paladinové zůstanou tak, jak jsou.
 - V případě, že se hráč dostane na Stupnici zla výše než jsou oba hráči s paladiny stojící na stejném políčku (a zároveň na vyznačené hranici nebo nad ní), trpaslík se přesune k hráči, který je nejvýše na Stupnici a elf se přesune k hráči, u kterého byl původně trpaslík.
- ♦ V boji:
 - » Pokud hráč vyřídí paladina, druhý paladin jej a jeho kostičku zcela ignoruje.
- ♦ Ve dvou hráčích:
 - » Pokud nehrající barva má získat paladina, tento odchází na odkládací hromádku.
 - » Paladinové se během boje nepřesouvají k nehrající barvě.

Boj

- ♦ Otočte Plán roku i s jeho rozšířením a připravte Bojové karty pro pět kol.

- ♦ Fáze plánování.
 - » Pro boj je možno zvolit místnost pronajatou ve městě.
 - » K pasti předinstalované pomocí Veletrhu pastí je možno přidat další past.
- ♦ Vyhodnocení kola boje
 - » Bardské písně
 - Každá bardka dá po jednom žetonku kuráže (zlato) tolika hrdinům (kromě paladina), kolik má Rozděluje kuráž od prvního hrdiny k poslednímu.
 - Za každého vyřizeného běžného hrdinu má bardka o 1 méně.
 - » Použití pastí
 - Pokud se bojuje v místě, kde je instalovaná past, tato musí být použita. Po použití ji zahoďte.
 - Hráč určuje pořadí provedení více pastí.
 - Poté, co zločejova schopnost sníží zranění pasti, každý hrdina, který by měl dostat zranění, nejprve přijde o žetony kuráže (jedno zranění za jeden žeton), až když na sobě žádný žeton kuráže nemá, je mu způsobeno zranění.
 - » Útok příšer (a duchů)
 - Příšera (nebo duch) s vylepšením má první útok o +2 vyšší. Pak se žetonek vylepšení otočí.
 - Pokud má hrdina s žetonkem kuráže dostat zranění, každý žetonek kuráže vykryje jeden bod zranění (a odstraní se).
 - » Léčení
 - S výjimkou Golemika se použití příšerky nepočítá jako použití příšery (nebo ducha) a samo o sobě tedy nezpůsobuje léčení.
 - » Dobývání
 - Před začátkem dobývání se odstraní zbývající žetony kuráže.
 - Případné modifikátory množství zranění při dobývání se vyhodnocují v pořadí: násobení, pěnílení, přičítání.
 - » Konec vyhodnocení
 - Aplikuje se jed od Baliziska a od pasti Jedovatá šípka.

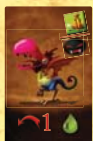
Druhý rok hry

- ♦ Ve dvou hráčích se posouvá kostička nehrající barvy o tři stupně dolů na Stupnici zla.
- ♦ Začínající hráč se před prvním kolem druhého roku:
 - » ve čtyřech hráčích posune naproti.
 - » ve třech hráčích posune k dalšímu hráči.
 - » ve dvou hráčích posune k dalšímu hráči.

Bodyování

- ♦ Začnete s příšerkami:
 - » Každý hráč může odkrýt příšerky s vlastností používanou ve fázi „Závěrečné bodyování“.
 - » Pak hráči odhalí i zbývající příšerky a dostanou 1 bod prestiže za každou.
- ♦ Zajmutí paladinové
 - » 4 body za elfa,
 - » 6 bodů za trpaslíka.
- ♦ Místnost ve městě se nepočítá jako místnost (ani pro titul).
 - » Je-li to však prestižní místnost, pak extra body z ní hráč dostane.
- ♦ Dobyta místnost ve městě se počítá jako dobyté pole (ale ne jako místnost).
- ♦ Speciální Tajná chodba se nepočítá ani jako chodba, ani jako dobyté pole (ani pro tituly).
- ♦ Ostatní speciální chodby se počítají jako normální chodby.
- ♦ Vylepšené příšery (či duchové) se počítají jako normální příšery (či duchové).

Nové příšery (bez ducha)



Bazilišek

Bazilišek je nenáročná příšera, když mu nedáte najíst, tak sice strašlivě vydává a kvílí, ale pak se zase uklidní a na všechno zapomene. Můžete si tedy vybrat, zda mu zaplatíte jídlem nebo zlem, a to kdykoliv platíte jeho cenu.

V boji má útok 1 na kohokoliv. Tento útok vypadá slabě, je však otrávený – po skončení kola (po dobytí) zasazený hrdina (pokud není vyřízený) ještě dostane jedno zranění. Funguje to tedy podobně jako past Otrávená šipka, a to i v případě, že první zranění bylo vykryto žetonem kuráže od bardky.



Zlé oko

Zlé oko vlastně není zas tak zlé. Ale zkuste se usmívat, když většina vaší tváře (a vlastně celého těla) je jen jedno velké hypnotizující oko.

Zlé oko si jako cíl svého útoku může vybrat jakéhokoliv hrdinu. Nejprve ho zhypnotizuje – hrdina se přesune zcela dopředu družiny (i před paladina). Pak oko zaútočí útokem 3 na tohoto nově prvního hrdinu.

Hrdina (pokud není vyřízen) zůstane vepředu. Pokud se však dostal i před paladina nebo imaginárního hrdinu vyvolaného kouzlem iluze, toto ho po skončení Fáze útoku příšer (a duchů) zase předběhnou – hrdina tak bude první z běžných hrdinů. Nestane se tak ovšem ihned, a tak Zlé oko může spolupracovat s jinou příšerou, aby zhypnotizovaného hrdinu i přes přítomnost paladina vyřídili (nebo dovolit duchovi, aby si konečně zkusil, jaké to je útočit na paladina).



Prastarý

Prastarší se dříve bavili hlavně pronikáním do jiných dimenzí a zakládáním kultů na nejhrůznějších světech. Na stará kolena se však většinou chtějí usadit v nějakém dungeonu.

Cenu Prastarého je kromě jídla a zla i jeden imp. Říkejme mu třeba osobní asistent. Vratte ho do banku a moc o tom nepřemýšlejte. Pro roli osobního asistenta je potřeba čerstvý imp. Ehm, tím samozřejmě myslíme neunavený – není možno použít impa, který v daném kole jakkoliv pracoval. Pokud všichni vaši impové pracovali, nemůžete Prastarého najmout.

Prastarý už zná všechny triky rádo by čarodějků – pošlete-li jej do boje, při vyhodnocování přeskočte Fázi rychlých kouzel. Bez ohledu na počet , které družinka má, nemůže seslat rychlé kouzlo. Pomalá kouzla však žádná omezení nemají, v té době už totiž Prastarý odpočívá tváří dolů zpátky v doupěti. Ve fázi útoku Prastarý nejprve provede útok 3 na prvního, a potom útok 1 na všechny (včetně prvního).

Výrobní místnosti



Domáci pekárna

Velmi užitečná místnost. Impové se zabaví pečením koláčků ze surovin v dungeonu dostupných (ne, opravdu se nepejte) a vy se pak rozhodnete, jestli jimi nakrmíte své příšery nebo je vaši služebníci rozdají vesničanům. Pekárnu umístíte do horních pater, určitě nechcete mít celý dungeon zakouřený. Při každém jejím použití se rozhodnete, zda získáte jedno jídlo nebo se posunete o jedna k dobru. Ve druhém roce můžete při použití osmi impů získat dvě jídla, dva posuny k dobru, nebo jedno jídlo a jeden posun.



Tréninková místnost

Impové mají obvykle svůj dungeon rádi a obdivují velké a silné příšery, že je dokáží bránit (duchů se bojí). Využijte toho. Postavte jim tréninkovou místnost a vycvičte si vlastní impy domobranu. Jen ji umístíte někde na okraji dungeonu, ať se předchází úrazům. Během každé Fáze výrobní místnosti můžete udělat jednu z následujících akcí – poslat do tréninkové místnosti impa nebo z ní jednoho impa stáhnout (a případně ho hned využít v jiné místnosti). Ve druhém roce můžete stejným způsobem do místnosti poslat nebo z ní stáhnout až dva impy. Impové poslaní do tréninkové místnosti v ní zůstávají a na konci kola se nestahují, mohou se v ní tedy hromadit. V boji pak vycvičení a vyzbrojení impové brání svůj dungeon – pokudž přídělujete-li zranění při dobytí (ať je dobýváno jakéhokoliv místo dungeonu, nebo dokonce pronajatá místnost ve městě) můžete jednoho impa z této místnosti stáhnout zpět do pelišku impů. Jeho drobná diverze způsobí, že hrdinové dostanou o jedno zranění při dobytí více. Tento efekt není násoben ani půlen jinými efekty (Neosvětlená chodba, Zvěd v vchodu). Lze stáhnout jen jednoho impa při každém přidělování zranění (a to i v druhém roce). Pouze přiděluje-li se zranění vícekrát (Aura odhodlání), je mož-

no stáhnout jich více za kolo. Pokud je přidělování zranění přeskočeno, není možno impa stáhnout. Nestážení impové začínají příští rok v tréninkové místnosti, v závěrečném bodování se však normálně počítají. Žetony trollů nemůžou být v této místnosti použity. Při dobytí nebo ztrátě místnosti jsou impové okamžitě staženi do pelišku impů.

Prestížní místnost



Nachový salónek

Fialová je módním hitem letošní sezóny. Pardon, „nachová“. Pozvěte ostatní dungeonlordy na odpolední kávu – a jen tak mezi řečí se pochlubte nejnovějšími příšerami, které jsou, jaká to náhoda, také všechny nachové. Dostanete dva body za každého Prastarého a jeden bod za každého Baziliška a Zlé oko.

Bojová místnost



Sál chaosu

Možná to znáte z domova – sál chaosu je místnost, kde prostě chaos definitivně zvítězil nad řádem. V takové místnosti se dobrodružné řemeslo nevykonává nejlépe. Při boji v Sálu chaosu má družina o 1 , 1 , a 1 méně a při jejím dobytí získá o 1 zranění při dobytí více. Toto zranění navíc se sčítá s ostatními efekty (ale případné násobení či dělení zranění na něj nemá vliv).

Speciální chodby

Speciální chodby jsou pořád chodbami. Platí se za ně daň, dá se v nich kopat zlato, můžete místo nich postavit místnost atd. Ale mají navíc zvláštní efekt.



Přístěnek na nářadí

Přístěnek dává slevu jednoho impa na aktivaci jakéhokoliv výrobní místnosti s ním sousedící. V jednom kole je možno využít slevu v jedné či více sousedních místnostech, v každé však jen jednou – tedy například místnost, jejíž aktivace stojí tři impy, lze ve druhém roce aktivovat buď jednou za dva impy, nebo dvakrát za pět impů. Přístěnek nemůžete použít pro slevu v Tréninkové místnosti (ale v Magické ano – neptejte se jak).



Foyer

Pohodlné křesílko a luxusní koberec (pokud možno nachový) v předsáli místnosti stačí k tomu, aby váš dungeon vypadal o třídu honosněji. V závěrečném bodování získáte jeden bod prestiže za Foyer a jeden za každou nedobytou místnost s ním sousedící.



Neosvětlená chodba

Cože? Chodba, která nedodrží povinná nařízení o osvětlení? S touto budou mít dobrodruhoví problém.

Při dobytí této chodby se počítá, jako by na Bojové kartě byl dvojnásobný počet . Toto násobení se vztahuje jen na kartu, ne na případné bonusy (impí domobrana, Bublík).



Tajná chodba

Tohle je zálučná chodba – dá se normálně používat, můžete v ní těžít zlato atd., ale nikdo o ní neví.

Tedy především o ní neví Ministerstvo při určování výše daní – chodba se nepočítá. Při dobytí vašeho dungeonu ji sice hrdinové najdou (hledání tajných chodeb je jejich oblíbená zábava), ale to nevdá – i když ji dobudou, při závěrečném bodování (a udělování titulu Pán boje), se chodba opět nepočítá. Bohužel se nepočítá ani pro udělování titulů Pán chodeb.

Poznámka: Toto je jediná speciální chodba, která má nějaký efekt i když je dobytá (proto má ikonku i na zadní straně), ostatní speciální chodby po dobytí žádný efekt nemají.



Mithrilová žíla

Máte to ale štěstí! Při provádění akce těžba zlata mohou v této speciální chodbě těžít až dva impové (každý vám přinese jedno zlato), a dokonce to mohou být impové nad limit povolený ministerstvem! Těžba mithrilu je totiž záležitostí posledních několika století a Ministerstvu obvykle trvá o dost déle přizpůsobit zaběhaná pravidla novinkám.

Tedy například při použití prvního pole akce Kopání zlata mohou až dva impové kopat zlato v běžných chodbách, a navíc až dva impové získat každý jeden žetonek zlata v této chodbě.

Hra Vlaadi Chvátila

ilustrace: David Cochard

sazba a design: Filip Murmak

korektura: Jana Růžičková

Testeři: Kreten, Vitek, dilli, Filip, Zuzka, Venca, Jěna, Marcela, Peťa, Bára, Yim, Vytick, Paul, Jirka Bauma, Delí, David, Radka, Petr, Flygon, Yurri, Markéta, Fanda, Michal, Patrik, Mišo, Bobo, Nef, Šimůnkovic klan a další aspirující dungeonlordy z brněnského deskového klubu, Spiel am See zájezdu a mnohých českých i mezinárodních deskobních akcí.

Poděkování: Drewovi Sonnenbergovi, Chrise Wilczekimu a Mattu Eyo-Tonkovi, jejichž nápady byly použity pro některé z nových karet Zvláštních událostí. Jejich mysl je zvrácená tím správným způsobem.

Zvláštní poděkování: Davidovi Cochardovi za další dávku úžasných obrázků, Filipovi za... on ví, za co, a všem v CGE a MindOKu za péči, kterou Vládčům a jejich rozšíření dávají.

CGE
Czech Games Edition

© Czech Games Edition, Listopad 2012
www.CzechGames.com

MINDOK

Distributor pro ČR a SR:
MINDOK s.r.o., Korunní 104, Praha 10,
www.mindok.cz