

# Hrdíinové

HLUBOKÉHO HVOZDU



Pravidla

TLMM  
games



# Hrdinové HLUBOKÉHO HVOZDU

Hrdinové Hlubokého hvozdů je kooperativní hra o průzkumu a dobrodružství pro 1 až 4 hráče. Jedna partie zabere zhruba 40 minut.

Přehled hry (běžného módu): Během hry budete prozkoumávat Hluboký hvozd, bojovat s příšerami, získávat schopnosti a vybavení a pokusíte se porazit zloducha. Hra probíhá na jednotlivá kola do doby, než dosáhnete vítězství... nebo utrpíte porážku.



## Herní materiál

- 1 pravidla
- 4 desky hrdinů 1
- 4 figurky hrdinů 2
- 4 kostky hrdinů (červené) 3
- 4 bojové kostky (černé) 4
- 4 kostky moci v následujících barvách: 1 fialová, 1 zelená, 1 modrá, 1 oranžová 5
- 4 červené kostičky (určené k počítání zdraví hrdinů) 6
- 6 modrých kostiček (určené k počítání sfér hrdinů a úrovně hrozby zloducha) 7
- 24 desek hvozdů (představující místa, která budou hráči prozkoumávat) 8
- 25 karet předmětů 9
- 12 karet událostí 10
- 4 karty schopností hrdinů 11
- 8 karet jeskyní 12
- 5 karet hostince 13
- 6 karet zloduchů 14
- 3 karty trnů 15
- 1 karta rozrušených příšer 16
- 1 karta rozrušených zloduchů 17
- 20 žetonů příšer těchto druhů: 18
  - 4 houby
  - 4 rostliny
  - 4 přízraky
  - 4 kostlivci
  - 4 hadi
- 5 žetonů truhel 19
- 3 žetony událostí 20
- 5 žetonů jedu 21
- 5 žetonů trnů 22
- 4 žetony krystalů 23
- 1 žeton mrazu 24
- 3 žetony listových štítů 25
- 3 žetony +1 obrana 26
- 1 žeton +1 bojová kostka 27
- 22 žetonů úkolů následujících druhů:
  - 6 žetonů hub 28
  - 2 žetony prázdných lahvíček 29
  - 4 žetony táborů 30
  - 10 žetonů zkázy 31

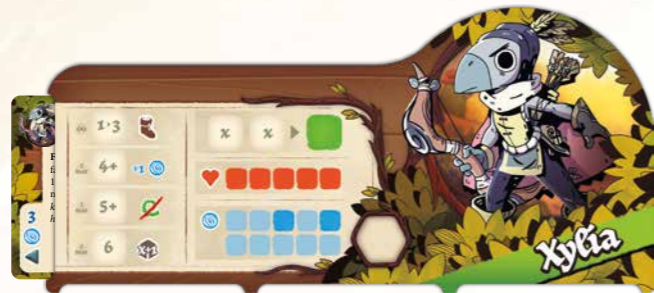
# Příprava hry

**1** - Každý hráč si vybere hrdinu a vezme si odpovídající desku hrdiny, kartu schopností a figurku. Také si vezme 1 červenou a 1 modrou kostičku. Tyto kostičky umístí na následující hodnoty na své desce hráče:



**Červená stupnice:** Zdraví (♥) na hodnotu 5. Hrdinovo zdraví ♥ nikdy nesmí překročit 5.  
**Modrá stupnice:** Sféry (☁) na hodnotu 0. Žádný hrdina nemůže mít nikdy víc než 10 sfér ☁.

Kartu schopnosti svého hrdiny zasuňte pod levý okraj desky hrdiny tak, aby byl vidět její okraj a šla později vysunout.



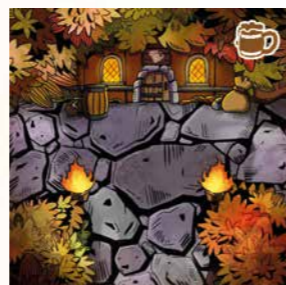
**2** - Najděte a dejte stranou **počáteční desku hvozdu** (má jiný rub, aby šla lépe najít), **desku zloducha** a **desku hostince**. Počáteční desku umístíte doprostřed herní oblasti, na dosah všech hráčů. Poté zamíchejte všechny zbylé desky hvozdu a utvořte z nich sloupec. Vezměte 2 vrchní desky ze sloupce, aniž byste se na ni podívali. K těmto dvěma deskám přidejte desku zloducha a zamíchejte je. Tyto tři desky poté umístíte dospod sloupce desk hvozdu, aniž byste se na ně podívali.



Počáteční deska



Deska zloducha



Deska hostince

**3** - Zamíchejte žetony příšer a umístěte je lícem dolů poblíž herní oblasti. Tím utvoříte zásobu příšer.

**4** - Zamíchejte karty předmětů a utvořte z nich balíček lícem dolů. Poté proveďte to samé s kartami událostí a zloduchů, takže vzniknou 3 balíčky (jeden pro každý druh karet).

**4.5** - Pokud chcete hrát s minirozšířením jeskyně, zamíchejte 4 karty jeskyní A a 4 karty jeskyní B a umístěte je lícem dolů poblíž ostatních balíčků. Tím utvoříte 2 balíčky jeskyní.

Pokud chcete hrát s minirozšířením hostince, zamíchejte desku s hostincem mezi desky hvozdu. Také zamíchejte 5 karet hostince a umístěte je lícem dolů poblíž ostatních balíčků. Tím utvoříte balíček hostince.

**5** - Všechny herní žetony a kostky umístěte na dosah všech hráčů. Tvoří společnou zásobu.

**6** - Hra může začít! Hráč, který četl pravidla, bude první na tahu a začne partii. Začne fází 1 (průzkum). Prvního hráče můžete také vybrat náhodně.

## Herní fáze

Každé kolo hry je tvořeno dvěma fázemi: fáze 1 (průzkum), po které následuje fáze 2 (dobrodružství).

### Fáze 1: Průzkum

Během fáze průzkumu každý hrdina odhalí a umístí 1 desku hvozdu.

Počínaje prvním hráčem a poté dál po směru hodinových ručiček vezme každý hráč horní desku ze sloupce desk hvozdu, otočí ji lícem vzhůru a přiloží ji k deskám hvozdu které jsou ve hře, přičemž si může vybrat, jak novou desku natočí. Nová deska se musí dotýkat celou hranou alespoň 1 další desky hvozdu, a navíc musí cesta (popř. cesty) na nové desce navazovat na některou cestu na desce stávající. Pokud přiložíte desku tak, že se dotýká více desk naráz, nesmíte vytvořit slepou uličku (pokud je to možné). Pokud máte na výběr z více platných umístění nové desky, musíte si vybrat takové, kdy budou cesty na nové desce navazovat na co nejvíce stávajících cest. Pokud nemůžete přiložit desku tak, aby navazovala na stávající cesty, umístěte tuto desku dospod sloupce a vezměte si novou desku.



**Příklad platného umístění:** Každá deska je přiložena tak, že na sebe cesty navazují a je možné se přesouvat z jedné desky na druhou.

**Důležité:** Pokud máte během fáze průzkumu přiložit desku, sloupec desk hvozdu je prázdný a zároveň karta zloducha dosud nebyla odhalena, okamžitě otočte kartu zloducha lícem vzhůru a umístěte modrou kostičku na první pole zloduchovy stupnice hrozby (viz Stupnice hrozby, str. 16).

Jakmile každý hráč odehrál fázi 1 (tzn. přiložil desku), přejděte k fázi 2 (dobrodružství).

## Fáze 2: Dobrodružství

### 2a) Ovládání hrdinů

Během fáze dobrodružství probíhá hra po směru hodinových ručiček, počínaje prvním hráčem. Když je hráč na tahu, stane se tzv. aktivním hráčem: hodí a přiřadí 4 kostky hrdinů a poté bude ovládat svého hrdinu v závislosti na výsledku kostek, které si ponechal.

Než aktivní hráč hodí 4 kostkami hrdinů, ujistí se, že nemusí aplikovat efekt jedu (viz Jed, str. 13) a obrátí své karty předmětů s omezeným využitím lícem vzhůru (str. 8).

Aktivní hráč na začátku svého tahu hodí 4 kostkami hrdinů a podívá se na výsledek hodu. V tuto chvíli se může hráč rozhodnout ponechat si výsledky prvního hodu, nebo přehodit jednu či více kostek. Ovšem pozor: přehodit smí hráč maximálně jednou a musí si před přehozením ponechat alespoň 1 kostku z prvního hodu. Po hodu (popř. přehození) vezme aktivní hráč kostky a umístí je na svoji desku hráče k polím, která odpovídají hodnotám kostek. Jakmile jsou kostky na desce, již s nimi nelze házet.

Na některá pole lze umístit pouze 1 kostku, na některé lze přiřadit i více kostek. Toto vám připomene deska samotná:



∞: Sem lze umístit libovolný počet kostek hrdinů.

1 max: Sem lze umístit maximálně 1 kostku hrdinů.

**Příklad:** Agnes hodila 4 kostkami. Získala následující hodnoty: pohyb (1), pohyb (3), (4) a (4). Rozhodne se ponechat 1 kostku (4). Zbylé 3 přehodí. Po přehození padly hodnoty pohyb (1), pohyb (1) a zvláštní akce (6). Tyto kostky přidá k (4) z předchozího hodu.

Jakmile je tento krok hotov, hráč využije konečné hodnoty na kostkách k provedení akcí. Jednotlivé akce lze provádět v libovolném pořadí. Každá hodnota kostky odpovídá některé akci popsané níže:

### Pohyb, soustředění, zvláštní akce, vyvolání

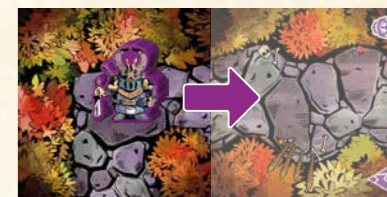
#### Pohyb (hodnoty 1, 2 a 3 na kostkách hrdinů)

Za každou kostku, kterou hrdina umístí na toto pole, se smí pohnout na sousedící desku hvozdu. Jakmile je kostka použita k pohybu, odhodte ji.



Jakmile se hrdina pohne na desku hvozdu, musí aplikovat efekty desky. Teprve poté se smí pohnout na další desku (viz Desky, str. 9). Pohyb může také způsobit boj (viz Boj, str. 14).

**Průzkum naslepo:** Pokud se hráč rozhodne, smí se po cestě pohnout na místo, kde dosud není deska hvozdu. V takovém případě si dobere desku hvozdu a umístí ji na místo, kam se chystá pohnout. Cesty na nové desce tím pádem musí navazovat na cestu na desce, na které se hrdina aktuálně nachází, a zároveň musí dodržet pravidla popsána v sekci Průzkum (str. 5). Jakmile je deska umístěna, hráč na ni okamžitě pohne hrdinou, aplikuje její efekty a hra pokračuje normálně dál. Navíc platí, že pokaždé když hrdina objeví desku hvozdu tímto způsobem, získá 1 (4).



#### SOUSTŘEDĚNÍ: (hodnota 4 a více na kostkách hrdinů)



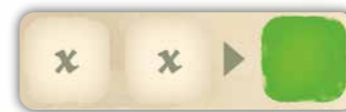
Na toto pole smí hrdina umístit kostku o hodnotě 4 nebo více a získat na konci tahu 1 (4) zdarma. Tuto sféru smí použít až v následujícím tahu. Tuto (4) nelze nikdy použít ve stejném tahu, kdy byla získána.

#### ZVLÁŠTNÍ AKCE (hodnoty 5 a 6 na kostkách hrdinů)



Každý hrdina má 2 jedinečné zvláštní akce, které lze aktivovat kostkami s hodnotami 5 a 6. Plné znění jednotlivých akcí najdete na stranách 11 a 12.

#### VYVOLÁNÍ (libovolná hodnota, vyžaduje 2 kostky)



Každý hrdina smí použít 2 kostky v libovolné kombinaci, a vyvolat tak 1 kostku moci až do konce svého tahu. Kostky umístěné na tato pole již nelze ve zbytku tahu použít.

Takto získanou kostku moci smí hrdina použít během každého boje ve zbytku probíhajícího tahu. Tuto kostku hrdina přidá ke svým dostupným bojovým kostkám. Na konci tahu ji vrátí do společné zásoby. Každou kostku moci lze použít maximálně jednou za hod. Například není možné vyvolat zelenou kostku moci a poté použít zelenou hůl během stejného boje.

Některé příšery mají slabiny, odolnost nebo imunitu vůči kostkám moci (viz str. 13).

**Příklad:** Pokud na toto pole umístíte 3 kostky, smíte se pohnout až třikrát.

**Nezapomeňte:** Pohyby a jiné akce lze provádět v libovolném pořadí.


**Příklad:** Bruno může získat kostku moci po zbytek tahu, pokud obětuje libovolné 2 kostky hrdinů a umístí je na patřičné pole. Učiní tak a vezme si zelenou kostku ze společné zásoby.


## 2b) Použití karet předmětů

Karty předmětů získáte v průběhu hry a můžete je využívat ve fázi dobrodružství. Existuje několik druhů karet předmětů:

Permanentní předměty na sobě nemají žádný symbol a jejich efekt je vždy platný (např. karta těžké zbroje).

Karty s omezeným využitím na sobě mají symboly, které určují, kdy je lze použít. Karty svých předmětů smí hráč použít pouze když je na tahu.

 Karty předmětů s tímto symbolem musíte po použití obrátit lícem dolů. Budou vám k dispozici opět na začátku vašeho následujícího tahu.

 Karty předmětů s tímto symbolem musíte po použití odhodit.

Každý hrdina má pod deskou 3 místa na karty předmětů. Pokud má získat čtvrtý předmět, musí jím nahradit jeden ze svých stávajících předmětů. Nahrazený předmět odhodí.

Pokud se na stejné desce hvozdu nachází dva či více hrdinů a zároveň na této desce nejsou žádné příšery, aktivní hráč smí předat jeden či více svých předmětů (pouze těch lícem vzhůru) jinému hrdinovi.

## 2c) Stupnice sfér a použití sfér

Pozice modré kostičky na vaší stupnici sfér určuje, kolik aktuálně máte. Nikdy nesmíte mít více než 10.

**Nezapomeňte:** Hru začínáte s 0.



Lze použít na 3 věci:

**Přehození bojové kostky** (viz Boj, str. 14).

Aktivní hráč smí přehodit 1 bojovou kostku za každou zaplacenou. Při boji nelze použít k přehození kostek moci.

**Nákup u obchodníků**

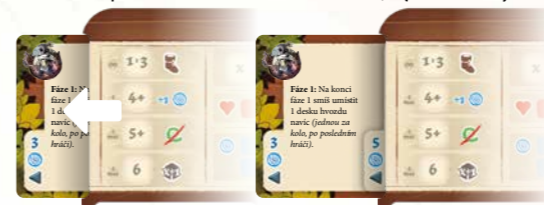
(podle ceny na obchodnickové desce či kartě).



**Zaplacení za odemknutí jedinečné schopnosti** (viz Hrdinové, str. 11 a 12). Všichni hrdinové mají jedinečné schopnosti, které lze odemknout následujícím způsobem:

- Jakmile má hrdina 3 na své stupnici, může zaplatit 3 a získat první jedinečnou schopnost. Pokud tak učiní, vysune svoji kartu schopností tak, aby byla vidět první schopnost.

- Jakmile má hrdina odemčenou první schopnost a získá 5, smí těchto 5 zaplatit za odemčení druhé schopnosti. Pokud tak učiní, vysune svoji kartu schopností tak, aby byla vidět i druhá schopnost.



Karty schopností hrdinů

Jakmile všichni hráči odehráli tah ve fázi dobrodružství, tato fáze končí a nastane nové kolo počínaje fází 1.

## Desky hvozdu

Ve hře je několik druhů desek. Na některých vás čeká boj, na jiných poklady či jiná překvapení. Pokud je na desce více symbolů (např. trny a příšera), vždy vyhodnoťte nejprve nejvyšší vyobrazený symbol a poté pokračujte níže. Význam a efekty jednotlivých symbolů najdete níže:

**Poklad:** Pokud odhalíte a přiložíte desku s tímto symbolem, umístěte na desku 1 žeton truhly. Aktivní hráč, jehož hrdina se nachází na desce s žetonem truhly (a zároveň na desce nejsou příšery), smí odhodit tento žeton a okamžitě si vzít vrchní kartu z balíčku předmětů.

**Událost:** Pokud odhalíte a přiložíte desku s tímto symbolem, umístěte na desku žeton události. Aktivní hráč, jehož hrdina se pohne na desku s žetonem události, musí tento žeton odhodit a vzít si vrchní kartu z balíčku událostí. Aktivní hráč přečte tuto kartu nahlas a aplikuje její efekty. Pokud vám efekt přikáže získat nebo ztratit nějaké předměty (např.) a hráč dané předměty nemá, nic se nestane.

**Příšera:** Pokud odhalíte a přiložíte desku s tímto symbolem, objeví se na ní příšera. Za každý symbol příšery, který je na desce, náhodně vytáhněte 1 žeton příšery ze zásoby a umístěte jej na desku lícem dolů. Jakmile se některý hrdina poprvé pohne na tuto desku, obraťte všechny žetony příšer na desce lícem vzhůru. Aktivní hráč, jehož hrdina začne tah na desce s příšerami nebo se na ni pohne, musí okamžitě zahájit boj (viz Boj, str. 14).

**Zloduch:** Pokud odhalíte a přiložíte desku s tímto symbolem, objeví se na ní zloduch. Náhodně vezměte 1 kartu zloducha a umístěte ji na desku lícem dolů. Kartu obrátíte lícem vzhůru, jakmile se některý hrdina poprvé pohne na tuto desku nebo pokud nemůžete umístit desku hvozdu, protože sloupec desek je prázdný (viz *Fáze 1: Průzkum*, str. 5). Aktivní hráč, jehož hrdina začne tah na desce se zloduchem nebo se na ni pohne, musí okamžitě zahájit boj.

**Jeskyně:** Hráč na desce s jeskyní do ní může ve svém tahu vstoupit akcí zdarma. Pokud je na stejné desce s jeskyní více hráčů, mohou se připojit k aktivnímu hráči a vstoupit do jeskyně společně (v *libovolném* počtu) (viz *Minirozšíření: Jeskyně*, str. 20).

**Portál:** Aktivní hráč, jehož hrdina vejde na desku s portálem nebo se na ní nachází, může zaplatit 1 a teleportovat se na počáteční desku.

**Studnice síly:** Když je odhalena tato deska, umístěte na ni lícem dolů tolik , kolik je ve hře hráčů. Aktivní hráč, jehož hrdina vejde na desku se studnicí nebo se na ní nachází (a zároveň se na ní nenachází žádné příšery), si smí vzít 1 jako akci zdarma. Odhalí žeton lícem vzhůru a připočítá ke svým stávajícím tolik , kolik je na žetonu. Žeton ponechá poblíž své desky hrdiny. Každý hráč smí získat maximálně 1 žeton krystalu.

**Tábořiště:** Aktivní hráč, jehož hrdina ukončí tah na tábořišti, okamžitě obnoví veškeré své .

**Trny:** Když se na tuto desku pohne hrdina, aktivní hráč okamžitě hodí 1 kostkou a podívá se na kartu trnů. Poté aplikuje efekt přiřazený k dané hodnotě kostky. Pokud se na stejnou desku s trny pohne více hrdinů ve stejný okamžik, efekt hodu kostkou se aplikuje na všechny tyto hrdiny.

**Příklad:** Cyril ovládá Bethrase a pohne jím na desku se symbolem (nebo žetonem) trnů. Než udělá cokoli dalšího, musí hodit 1 kostkou. Padne 2. Bethras je po zbytek tahu paralyzován a nemůže se pohnout.

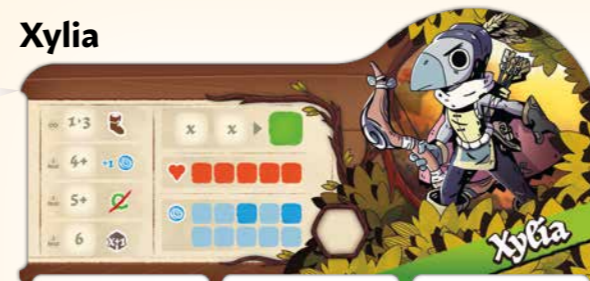
**Runy:** Některé události mohou zapříčinit umístění příšer na tyto runy. Runy také využijete, pokud hrajete s pokročilými pravidly (viz str. 18 a 19) a v kampaňových scénářích (viz str. 21).

**Obchodníkův stánek:** Jakmile se některý hrdina poprvé pohne na tuto desku, vezměte 3 vrchní karty z balíčku předmětů a umístěte je lícem vzhůru poblíž herní oblasti. Toto je obchodníkova nabídka. Každý z předmětů stojí 3 . Tyto karty zůstanou na místě, dokud je někdo nekoupí. Po nákupu je doplňte.  
**Obchodníkovi můžete také prodávat předměty:** Odhodte své karty předmětů a získejte 1 za každou takto odhozenou kartu. Pokud chtějí hrdinové prodávat nebo kupovat předměty, musí být na desce s obchodníkem.

**Dvojitý slepý konec:** Na této desce jsou dva slepé konce. Když hráč přikládá tuto desku, rozhodne se, zda ke stávající desce přiloží stranu s , nebo s .

## Hrdinové

### Xylia



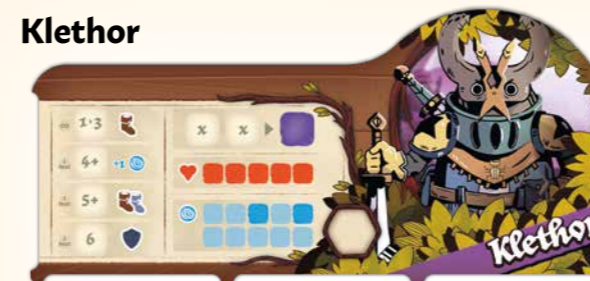
**Kostka moci:** Xylia může získat zelenou kostku moci.

#### Zvláštní akce:

**5+** Během svého tahu ignoruje trny. Neplatí pro spojence. Kostku ponechte na poli až do konce tahu jako připomínku.

**6** Přičtete +1 ke Xyliiným hodům kostkami v boji, a to až do konce tahu. Kostku ponechte na poli až do konce tahu jako připomínku.

### Klethor



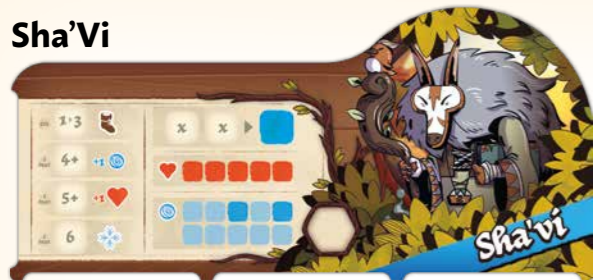
**Kostka moci:** Klethor může získat fialovou kostku moci.

#### Zvláštní akce:

**5+** Pokud je jeden či více dalších hrdinů na stejné desce jako Klethor, může Klethor během tohoto tahu při pohybu vzít jednoho či více hrdinů s sebou (ovšem pouze pokud s tím hráč/hráči souhlasí). Klethorovi spojenci (myšleno ostatní hrdinové) mohou souhlasit se všemi či jen některými možnostmi pohybu. Nemusí se tedy pohybovat s Klethorem při všech jeho pohybech. Tuto zvláštní akci lze použít i k pohybu hrdinou, který je omráčený.

**6** Klethor oblékne svoji zbroj. Umístěte použitou kostku na patřičné pole na desce hrdiny. Kostku odstraníte, jakmile nepřítel zaútočí na Klethora. Útok nezpůsobí žádné zranění.

## Sha'Vi



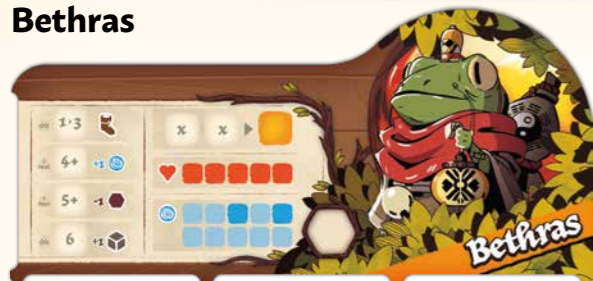
**Kostka moci:** Sha'vi může získat modrou kostku moci.

### Zvláštní akce:

**5+** Každý hrdina nacházející se na desce s Sha'vi si obnoví 1 ♥. Po použití kostku odhodte.

**6** Sha'vi zmrazí nepřítele nacházejícího se na desce s ní. Na zmraženého nepřítele umístíte žeton mrazu. Až do příštího Sha'vina tahu tento nepřítel neútočí, po boji neaplikuje efekty „prohraného boje“ a neustupuje. Tuto akci lze použít před bojem, i po prohraném boji, kterého se Sha'vi zúčastnila. Po použití kostku odhodte. Na zmraženého nepřítele lze zaútočit. Zloduchy nelze zmrazit.

## Bethras



**Kostka moci:** Bethras může získat oranžovou kostku moci.

### Zvláštní akce:

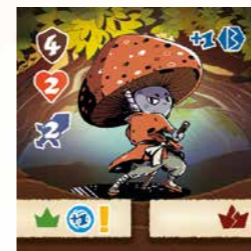
**5+** Může odstranit 1 žeton stavu (♣, ♠) z desky s libovolným hrdinou.

**6** Za každou kostku na tomto poli má 1 kostku navíc při každém boji v tomto tahu. Takto použité kostky odhodíte na konci tahu. Maximum: 4 kostky.

## Příšery

Jakmile se aktivní hrdina nachází na desce s příšerou, nastane boj, pokud tedy hrdina neuteče (viz str. 15). Otočte žeton příšery lícem vzhůru (pokud nebyl dosud odhalen) a prohlédněte si jej. Najdete na něm veškeré vlastnosti příšery. Ve hře je pět druhů příšer (přízraky, rostliny, houby, kostlivci a hadi). Každý z nich má odlišné vlastnosti.

Například příšera níže má tyto vlastnosti:



- 4** Při boji musíte na libovolné kostce hodit 4 a více, abyste mohli této příšeře způsobit 1 zranění. Hodnoty kostek nelze sčítat. Každá kostka představuje samostatný útok.
- 2** Pokud této příšeře způsobíte 2 a více zranění ve stejném boji, je poražena. Tuto příšeru tedy nelze nikdy porazit pouze 1 kostkou.
- 2** Počet zranění (zde 2), která příšera způsobí hrdinovi, pokud jej hrdina neporazí nebo pokud hrdina uteče.

### Slabiny, odolnosti a imunity:

- +1** **Slabina** (na příkladu výše modrá): Pokud proti takovéto příšeře nebo zloduchovi použijete modrou kostku moci, přičtete k její konečné hodnotě 1.
- 1** **Odolnost** (kupříkladu oranžová): Pokud proti takovéto příšeře nebo zloduchovi použijete oranžovou kostku moci, odečtete od její konečné hodnoty 1.
- Imunita** (kupříkladu fialová): Pokud proti takovéto příšeře nebo zloduchovi použijete fialovou kostku moci, její konečná hodnota se vůbec nepočítá.

Příšera na příkladu výše má pouze slabinu proti modré kostce moci. Nemá žádnou odolnost ani imunitu.

**Příklad:** Agnes hodila modrou kostkou moci a padla 3. Proti příšeře z příkladu výše by se 3 počítala jako 4. Díky tomu způsobí příšeře 1 zranění!

V této části žetonu najdete odměnu, kterou získáte za porážení příšery. V této části žetonu najdete postih, který utrpíte po prohraném boji.


Na příkladu výše by za porážku příšery získal hráč 1.


Na příkladu výše nastane po boji v případě porážky příšery událost.

U některých příšer najdete speciální symboly popsané níže:

Tato příšera šíří jed. Pokud prohraje boj nebo utečete před takovouto příšerou, bude váš hrdina otráven! Otrávený hrdina si vezme žeton jedu a umístí jej na svoji desku hrdiny. (Každý hrdina může mít pouze 1 žeton jedu.)

Když je na desce hrdina žeton jedu, tento hrdina ztratí 1 ♥ na začátku každého svého tahu (těsně před hodem kostkami ve fázi 2). Různé efekty (jako protijedy nebo Bethrasova zvláštní akce 5+) vás mohou žetonů jedu zbavit. Omráčený hrdina okamžitě odhodí žeton jedu, pokud jej má na desce.


 Tento symbol znamená, že tato příšera se zamíchá zpět do zásoby příšer, když je poražena.

 Některé události a příšery mohou zamotat hrdiny do trní. Zamotaný hrdina si okamžitě vezme žeton trní a umístí jej na svoji desku hráče. Dokud je žeton trní na desce hrdiny, jeho hráč musí hodit kostkou dvakrát vždy, když vstoupí na desku s trním. Aplikuje oba efekty. (Každý hrdina může mít pouze 1 žeton trní.)

## BOJ

Když se aktivní hrdina dostane do boje, hodí dostupnými kostkami a porovná výsledek s vlastnostmi příšery.


**Poznámka:** Každý hrdina má do každého boje 1 bojovou kostku zdarma. Vždy tedy bude házet alespoň 1 kostkou.


**Příklad:** Dita ovládá Bethrase, který bude bojovat s příšerou vyobrazenou na předchozí straně. Během fáze 2 umístila 1 kostku na zvláštní akci svého hrdiny, takže získá 1 bojovou kostku navíc. V tomto kole se rozhodla nezískat kostku moci. Bude tedy házet 2 kostkami. Na jedné padne 2 a na druhé 5. Protože ke zranění příšery je potřeba hodit 4 a více, Dita způsobí příšeře 1 zranění. Ovšem protože příšera má 2 ♥, příšeru neporazí a v boji prohrává. Kdyby příšeru porazila, získala by 1  a vzala by si 1 kartu události.

Pokud v boji příšeru neporazíte, zůstane lícem vzhůru na své desce hvozdu a před dalším bojem si obnoví veškeré ♥. Navíc příšera způsobí zranění a jiné postihy aktivnímu hráči. Po boji s příšerou je možno vyléčit hrdiny na desce s příšerou (i pokud daná příšera nebyla poražena).

Pokud hrdinovo ♥ dosáhlo 0, je omráčen. Položte jeho figurku na bok. Hrdina odhodí všechny žetony stavů (otrava, trny apod.) a jeho tah okamžitě končí. Ale vše ještě není ztraceno.

Karta léčivého lektvaru vám umožní přidat 2 ♥ omráčenému hrdinovi a postavit jej na nohy. Léčivý lektvar můžete použít na libovolného hrdinu na vaší desce hvozdu.

**První pomoc:** Aktivní hrdina může ve svém tahu postavit na nohy omráčeného hrdinu. Pokud tak chce učinit, musí být na stejné desce jako omráčený hrdina a musí zaplatit tolik , kolik je hrdinů ve hře +1. Takto postavený hrdina umístí svoji červenou kostičku na 1 ♥.


**Příklad:** Xylia je omráčená poté, co při hře 3 hráčů prohrála boj. Hráč ovládající Bethase jím pohne na její desku a zaplatí 4  (3+1). Xylia se postaví na nohy a umístí svoji červenou kostičku na 1 ♥.



- Sha'vina zvláštní akce 5+ vám neumožňuje postavit na nohy omráčeného hrdinu.

- Klethorova zvláštní akce 5+ vám umožní přesunout omráčeného hrdinu.

**Pokud jsou omráčeni všichni hrdinové, prohráváte.**

Pokud porazíte příšeru v boji, odeberte její žeton z desky a lícem vzhůru jej umístěte poblíž hromádky příšer (pokud se nejedná o přízrak, viz pravidla přízračných příšer).




**Přehození kostek:** Aktivní hráč smí v boji zaplatit 1  za každou bojovou kostku, kterou chce přehodit. Kostku moci nelze nikdy přehodit.

Počet , které smíte utratit za přehození kostek v boji, není nijak omezen. Nesmíte použít své  k přehození kostek jiného hrdiny. Pouze aktivní hráč smí takto přehazovat kostky.

**Skupinový boj:** Pokud se ve fázi 2 nachází více hrdinů na stejné desce a nastane boj, neaktivní hráči hodí svými kostkami a podpoří aktivního hráče. Neaktivní hráči nemohou k podpoře aktivního hráče použít své kostky moci či karty (kromě trvalých předmětů).

**Příklad:** Bruno a Cyril jsou na stejné desce. Bruno je aktivní hráč a chystá se bojovat s příšerou. Hodí svými bojovými kostkami jako obvykle. Navíc hodí Cyril svoji 1 kostkou + 1 kostkou za palcát. Každá kostka, jejíž hodnota překročí obranu příšery, způsobí příšeře 1 zranění.

Během boje mohou neaktivní hráči utrpět každý maximálně 1 zranění. Pouze aktivní hráč utrpí zranění způsobená příšerou v plné výši. Také ostatní postihy způsobené příšerou utrpí pouze aktivní hráč. Odměny za poražení příšer lze libovolně rozdělit mezi hráče, kteří se na boji podíleli.

**Příklad:** Bruno a Cyril jsou na stejné desce a právě porazili příšeru, která jako odměnu poskytuje +2 . Každý z nich si smí vzít 1  nebo si jeden z nich může vzít 2 .

## Skupinový boj a schopnosti hrdinů:

- Pokud je odemčena **Klethorova** schopnost, smí pomocí své schopnosti přehodit bojové kostky, i když není aktivní hráč.  
- **Xyliina** druhá schopnost jí umožňuje podpořit aktivní hrdiny, kteří jsou od ní vzdáleni 1 desku. Pokud Xylia takto podpoří hrdinu, nezíská žádné odměny, ale také nemůže ztratit ♥.

**Útěk:** Pokud má hrdina dostatek pohybů, může odejít z desky s příšerou. Hrdinové nemohou utéct z desky se zloduchem. Hrdinové mohou utéct před bojem nebo po boji. Pokud hrdina uteče, ztratí tolik ♥, kolik by způsobil útok příšery, a utrpí postihy příšery (pokud je příšera způsobuje). Poté se hrdina pohne na sousedící desku nebo provede průzkum naslepo. Pokud hrdina uteče po prohraném boji, utrpí zranění a případné postihy podruhé.

**Skupiny příšer:** Pokud je na desce více příšer, aktivní hrdina vždy začne bojem s příšerou, která má nejmenší obranu (hodnota ve štítu). Pokud má více příšer stejnou nejnižší obranu, aktivní hráč si vybere, se kterou příšerou bude bojovat jako první. Kostky hodíte zvlášť pro každý boj.



## Boj se zloduchem



Jakmile je hrdina na desce se zloduchem, musí nastat boj. Pokud je na desce se zloduchem také 1 či více příšer, musíte nejprve bojovat s příšerami a až pak smíte bojovat se zloduchem. Pozor! Zloduší jsou mnohem náročnější protivníci než příšery.

**Nezapomeňte:** Hrdinové nemohou utéct z boje se zloduchem.

Vlastnosti zloduchů jsou podobné vlastnostem příšer, ale mají dvě důležité oblasti navíc:

- **Stupnice hrozby**

- **Tabulku bojových schopností**

### Stupnice hrozby

Jakmile odhalíte kartu zloducha, okamžitě umístíte modrou kostičku na první pole zloduchovy stupnice hrozby. Kostička určuje úroveň hrozby. Úroveň hrozby se může zvýšit třemi způsoby:



- Po tahu každého hráče, dokud je zloduch naživu, se kostička pohne o jedno pole doprava na stupnici hrozby.

- Po každém kole, dokud je zloduch naživu, se kostička pohne o jedno pole doprava na stupnici hrozby (po tahu posledního hráče kola se tedy kostička pohne o 2 pole).

- Zvýšení hrozby mohou také způsobit některé herní efekty, např. šestá bojová schopnost zloducha výše (viz *Schopnosti zloduchů na následující straně*).

**Pozor! Jakmile modrá kostka na stupnici hrozby doputuje na poslední pole, prohráváte!**

## Bojové schopnosti zloduchů

Před každým bojem se zloduchem musí aktivní hráč hodit 1 kostkou a podle její hodnoty vyhodnotit zloduchovu schopnost podle tabulky na kartě zloducha.



Například schopnosti tohoto zloducha jsou:

- 1- Přidejte 1 na tuto desku
- 2- V tomto boji je zloduch imunní proti modré kostce moci.
- 3- V tomto boji je zloduch imunní proti zelené kostce moci.
- 4- V tomto boji je zloduch imunní proti fialové kostce moci.
- 5- V tomto boji je zloduch imunní proti oranžové kostce moci.
- 6- Zloduch ukradne 1 každému hrdinovi zapojenému do tohoto boje. Navíc se zvedne úroveň zloduchovy hrozby o 1 za každou takto ukradenou sféru.

### Ostatní zloduší mají tyto schopnosti:

- Pokud je vyhodnocena tato schopnost, vyobrazená hodnota obrany nahradí zloduchovu obvyklou obranu až do konce tahu.
- Pokud je vyhodnocena tato schopnost, zloduch okamžitě způsobí 1 zranění každému hrdinovi na desce se zloduchem.
- Pokud je vyhodnocena tato schopnost, zloduchova úroveň hrozby okamžitě stoupne o 1.
- Pokud je aktivována tato schopnost, zloduch ihned otráví všechny hrdiny na desce se zloduchem.
- Pokud je vyhodnocena tato schopnost, každý hrdina na desce se zloduchem musí okamžitě otočit lícem dolů 1 ze svých karet s tímto symbolem. Po celé kolo tedy tyto karty nebudou dostupné. Pokud hráč nemůže takovou kartu otočit, nic se nestane.
- Pokud je vyhodnocena tato schopnost, hodte 1 kostkou a vyhodnoťte trny podle karty trnů jako obvykle.
- Pokud je vyhodnocena tato schopnost, umístěte na tohoto zloducha žeton listového štítu. Pokud je alespoň 1 listový štít na zloduchově kartě a zloduch má utrpět zranění, odstraňte namísto toho 1 listový štít. Na kartě zloducha smí být i více listových štítů.
- Pokud je vyhodnocena tato schopnost, zloduch je imunní proti všem kostkám moci.
- Pokud je aktivována tato schopnost, každý hrdina na desce se zloduchem musí odhodit jednu kartu předmětu. Pokud to není možné, nic se nestane.
- Pokud je aktivována tato schopnost, každý hrdina na desce se zloduchem bude mít při svém hodě o jednu bojovou kostkou méně.

# Dodatek

## Hra jednoho hráče

Pokud chcete hrát Hrdiny Hlubokého hvozdu sólo, ovládáte 2 hrdiny. Hra probíhá stejně jako při hře 2 hráčů.

## Úprava obtížnosti

Ještě před začátkem hry mohou hráči vybrat, kterou kartu trnů použijí – snadnou, běžnou nebo obtížnou.

## Pokročilá pravidla: Rozzuřené příšery



Jakmile odehrajete několik partií, doporučujeme vám zapojit do hry kartu rozzuřených příšer. Na této kartě najdete rozzuřené schopnosti každé příšery, které upravují jejich základní vlastnosti.



**Přízračné příšery:** Rozzuřené přízračné příšery musíte okamžitě vrátit zpět do hry, když je poprvé porazíte. Musíte s nimi okamžitě bojovat podruhé. Pokud tuto příšeru porazíte znovu ve stejném tahu, je odstraněna ze hry. Pokud příšeru neporazíte znovu ve stejném tahu, musíte ji v některém z dalších tahů opět porazit dvakrát, aby byla odstraněna ze hry.



**Hadí příšery:** Rozzuřené hadí příšery otráví každého hrdinu, který stojí na desce s nimi a který se podílí na boji proti nim, a to nezávisle na tom, jak boj dopadne.



**Kostlivé příšery:** V boji proti rozzuřeným kostlivým příšerám nesmíte přehazovat bojové kostky.



**Rostlinné příšery:** Rozzuřené rostlinné příšery mají listový štít. Jakmile se tato příšera objeví na desce, umístěte listový štít na její žeton. Pokud je listový štít na rostlinné příšere a tato příšera má utrpět zranění, odstraňte namísto toho listový štít.

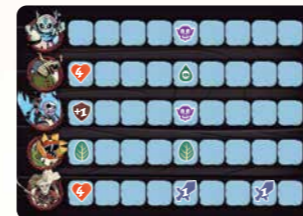


**Houbové příšery:** Rozzuřené houbové příšery vždy útočí první a způsobí hrdinům zranění nezávisle na tom, jak boj dopadne.

## Varianta hry: Rozzuřené příšery

Pokud chcete snížit obtížnost hry s rozzuřenými příšerami, použijte následující pravidlo. Každá příšera má svoji rozzuřenou schopnost pouze tehdy, pokud je daná příšera na desce s runou.

## Pokročilá pravidla: Rozzuření zloduší



Jakmile odehrajete několik partií, doporučujeme vám zapojit do hry kartu rozzuřených zloduchů. Na této kartě najdete rozzuřené schopnosti každého zloducha, které upravují jejich základní vlastnosti.



**Přízračný zloduch:** Jakmile úroveň zloduchovy hrozby dojde na pole 5, přidejte na desku se zloduchem 1 příšeru.



**Hadí zloduch:** Tento zloduch má nyní 4 zdraví. Jakmile úroveň zloduchovy hrozby dosáhne 5, hrdinové na desce se zloduchem jsou otráveni.



**Kostlivý zloduch:** Obrana tohoto zloducha je o 1 vyšší. Jakmile úroveň zloduchovy hrozby dosáhne 5, přidejte na desku se zloduchem 1 příšeru.



**Rostlinný zloduch:** Když úroveň zloduchovy hrozby dosáhne 1, přidejte na desku s ním žeton listového štítu. To samé nastane, když úroveň dosáhne 5.



**Houbový zloduch:** Tento zloduch má nyní 4 zdraví. Jakmile úroveň zloduchovy hrozby dosáhne 5, způsobí 1 zranění všem hrdinům, kteří se podílí na tomto boji. To samé nastane, když úroveň dosáhne 8.



## Minirozšíření: Hostinec

### Pravidla

Když některý hrdina poprvé ve hře vstoupí na desku hostince, otočte vrchní kartu z hromádky hostince, přečtěte ji nahlas a aplikujte její efekt. *(Během jedné partie můžete otočit pouze jednu kartu hostince.)*



## Minirozšíření: Jeskyně

### Pravidla

**Nezapomeňte:** *Hráč nacházející se na desce jeskyně smí ve svém tahu vstoupit do jeskyně akcí zdarma. Pokud je na desce 1 či více dalších hrdinů, mohou se k hrdinovi připojit a vstoupit do jeskyně společně.*

Pokud se hráč rozhodne vstoupit do jeskyně, vezměte a otočte kartu jeskyně A. Přečtěte její úvod a zvláštní pravidlo. Poté vezměte a otočte kartu jeskyně B a přiložte ji ke kartě A, jako na příkladu níže.



Karta A představuje vstup do jeskyně a najdete na ní:

- 1 Úvod
- 2 Zvláštní pravidlo, které platí pro celou jeskyni (každá jeskyně je tvořena kartou A a B)
- 3 Hodnoty výsledných hodů kostkou
- 4 První pole stupnice postupu

Jakmile vyhodnotíte první událost, hráči přejdou ke kartě B.

- 5 Hodnoty výsledných hodů kostkou
- 6 Další pole stupnice postupu
- 7 Odměny za jeskyně
- 8 Postih jeskyně

Abyste prošli celou jeskyní je potřeba splnit minimálně 3 události.

K určení události hodte kostkou a umístěte ji na patřičné pole stupnice postupu. U vstupu do jeskyně ji umístěte na pole 1 a poté ji posouvajte dál na 2 a 3, podle toho, o kolikátou událost se jedná. Poté se podívejte na hodnotu kostky a podle hodnot výsledných hodů na kartě si přečtěte určitou událost. Jakmile je událost hotova:

- **Pokud šlo o úspěch:** Posuňte kostku dál po stupnici postupu, hodte kostkou znovu a opakujte tento postup, dokud nesplníte tolik událostí, kolik vyžaduje stupnice postupu.
- **Pokud šlo o neúspěch:** Dobrodružství v jeskyni okamžitě končí. Vyhodnoťte postih popsany na kartě B. Do této jeskyně již nesmíte vstoupit.

Některé události ovlivňují pohyb kostky po stupnici postupu. Pokud tato situace nastane, posuňte kostku po stupnici postupu a pokračujte v prohledávání jeskyně.

Jakmile jeskyni prozkoumáte, získajte případné odměny či postihy a odhodte karty, které jeskyni tvořily. Tyto karty již nejsou po zbytek hry dostupné.

## Kampaň

Kromě běžného herního módu můžete hrát příběhovou kampaň o pěti kapitolách. Jednotlivé kapitoly můžete samozřejmě hrát i odděleně jako samostatné partie. Změny přípravy hry najdete u každé kapitoly. Pokud chcete hrát příběhovou kampaň, dodržujte pravidla níže:

### Postup z kapitoly do kapitoly

Jakmile úspěšně dokončíte kapitolu, odhodte žetony stavů ze své desky. Pokud není v pravidlech řečeno jinak, vyléčíte veškerá zranění a své vrátíte na 0. Pokud jste získali předměty, smíte si je ponechat nebo libovolně předávat mezi hráči. Schopnosti , které hrdinové získali, si mohou ponechat napříč kapitolami. Doporučujeme zapisovat postup v kampani.

Pokud kapitolu prohrajete, musíte se vrátit na její začátek. Navíc musí každý hrdina odhodit 1 předmět, který měl na začátku kapitoly. Poté začnete kapitolu znovu. Než přejdete k další kapitole, musíte kapitolu úspěšně splnit.

### Hvozd se probouzí

Po každé úspěšně splněné kapitole sečtete příšery, které se vám podařilo porazit. Ten druh příšery, kterého jste v kapitole porazili nejvíc, bude od příští kapitoly rozružený (viz str. 18) a zůstane rozružený po zbytek kampaně. Pokud jste porazili nejvíce příšer toho druhu, který je již rozružený, vezměte 1 žeton příšery od každého druhu, který dosud rozružený není. Tyto žetony zamíchejte a náhodně vytáhněte jeden z nich. Tažený druh příšery bude rozružený po zbytek kampaně. Při shodě dvou druhů, kterých jste porazili nejvíce, vyberte náhodně jeden z nich.

**Poznámka:** Protože přízračné příšery mají speciální symbol a po poražení se vrací do zásoby příšer, nikdy nebudou na konci hry ve vaší hromádce poražených příšer. Rozružit se tedy mohou pouze náhodným tažením.

### Nová akce: Prohledání

Některé kapitoly vám umožní provést novou akci – prohledání.

Pokud hrdina provede akci prohledání, otočí lícem vzhůru 1 žeton úkolu na desce hvozdu (na které se právě nachází), vezme jej a umístí na 1 ze svých 3 polí určených pro předměty. Pokud je to potřeba, hrdina musí odhodit kartu předmětu, aby uvolnil místo pro žeton. V 1 poli pro předměty smí mít hrdina libovolný počet žetonů úkolu.

Pokud si hrdina nepřeje odhodit předmět nebo si jednoduše nechce žeton úkolu vzít, smí jej ponechat na desce hvozdu, kde jej našel. Později jej smí vzít jiný hrdina, který má volné pole pro předměty.

## Kapitola 1 - Houbičky pro stařešinu

Hvozd se během posledních týdnů proměňuje. Tvorové v něm jsou čím dál agresivnější a vytratila se přírodní rovnováha. Jako by nebylo starostí málo, při sbírání bylinek uštknul vesnického stařešinu a místního obchodníka velký had. Sužují jej horečky a žádný lék nepomáhá. Léčitelka potřebuje silnější odvar. Musíte neprodleně vyrazit hluboko do hvozdů a najít potřebné přísady.

### Úkol kapitoly

Sesbírejte všechny přísady a uvařte 2 protijedy pro vesničany: 6 hub ve 3 různých barvách a 2 prázdné lahvičky.

### Příprava hry

- V této kapitole nepoužívejte desky jeskyní, obchodníka, zloducha, hostince a studnice síly.
- V této hře nepoužívejte karty protijedu.
- Vezměte těchto osm žetonů úkolů, zamíchejte je a utvořte z nich hromádku lícem dolů.



6 hub

2 prázdné lahvičky

Zbýlá příprava hry je stejná jako obvykle.

### Zvláštní pravidla

- 1) Pokaždé když odhalíte desku hvozdů s runou, vezměte jeden náhodný žeton úkolu a umístěte jej na pole runy.** Pokud hrdina ve svém tahu vstoupí na desku s žetonem úkolu, smí provést akci prohledání (viz str. 21) a vzít si tento žeton.
- 2) Pokud chcete uvařit protijed, musíte být na desce s tábořištěm (🔥).** Pokud chcete tuto akci provést, musíte ukončit svůj pohyb na desce s tábořištěm a odhodit následující předměty ze své osobní zásoby:
  - 3 houby různých barev
  - 1 prázdnou lahvičku
  - 2 🌀Jakmile je protijed hotov, odhozené žetony vraťte do krabice.
- 3) Příšery vás sledují! Nesmíte použít tábořiště k vyléčení zranění či uvaření protijedu, pokud jsou přítomny příšery.** Jakmile je hotov druhý protijed, náhodně vezměte 1 žeton příšery, plus 1 žeton příšery za každého hrdinu ve hře. Tyto žetony umístěte na desku tábořiště.

**Porážka:** Kapitola končí porážkou, pokud jsou všichni hrdinové naráz omráčeni.

**Vítězství:** Kapitola končí vítězstvím, pokud se vám podaří uvařit 2 protijedy a porazit všechny příšery na desce tábořiště.

**Kampaň:** Pokud se vám podařilo zvítězit, přidejte před příští kapitolou do balíčku předmětů 2 karty **protijedu**.

## Kapitola 2 - Strom života (část 1.)

Stařešina vám děkuje za záchranu života a prosí vás, abyste zjistili, co za zlou sílu šíří Hluboký hvozd. Vděčný obchodník vám na oplátku slíbil, že vás zavede ke studnici síly, kterou našel na svých cestách. Prvních pár dní cesty vás doprovází, ale pak již pokračujete sami po svých. Putujete, dokud v dálce pod rozložitým kaštanem nespazíte mihotající modré světélko. Studnici síly někdo poškodil, nejspíš příšery, a síla z ní utíká pryč jako krev tekoucí z rány. Strom života tím ztrácí svoji životadárnou moc. Musíte najít všechny krystaly magických sfér a ránu jimi zacelit dřív, než strom doslova vykrvácí.

### Úkol kapitoly

Musíte obnovit sílu studnice tím, že do ní vložíte co nejvíce 🌀.

### Příprava

- V této kapitole nepoužívejte desky jeskyní, hostince a zloducha.
- Desky studnice síly a portálu dejte stranou před vytvořením sloupce desek hvozdů. Desky studnice a portálu poté zamíchejte do druhé poloviny sloupce.
- Nakonec zamíchejte a rozdělte 4 🌀 mezi hráče.

**Příklad hry z hráčů:** 2 hráči si vezmou po 1 🌀 a jeden hráč dostane 2.

### Zvláštní pravidla

- 1) Sledování příšerami:** Každého hrdinu, který má alespoň 1 🌀, sledují příšery, které dosud nemají žádný 🌀. Na konci každého kola se každá příšera pohne o 1 desku blíže k tomu hrdinovi s krystalem, kterého má nejbliž. Pokud je více hrdinů s krystalem stejně daleko, příští aktivní hráč rozhodne, ke komu se příšera pohne.
- 2) Rostoucí napětí:** Jakmile je odhalena deska se studnicí síly, příšery sledující hrdiny se na konci každého kola pohnou o 2 desky blíže (namísto 1).
- 3) Prohraný boj:** Pokud prohrávejte boj ve chvíli, kdy máte alespoň 1 🌀, příšera vám jej okamžitě sebere. Umístěte na 🌀. Pokud máte více 🌀, ztratíte maximálně 1 🌀 za každý prohraný boj. Na každé 🌀 může být i více 🌀.

**4) Zloději krystalů:** Na konci každého kola se s pohnou o 2 desky blíž k počáteční desce. Pokud začne svůj pohyb na počáteční desce, , které měla, jsou navždy ztraceny! Pokud se příšera s pohne na desku portálu, skončí zde svůj pohyb a na konci příštího kola se teleportuje na počáteční desku.

**Pozor!** Pokud jsou takto ztraceny všechny 4 , prohráváte!

Po porážce nestvůry, která má , získáte automaticky.

**Porážka:** Kapitola končí porážkou, pokud jsou všichni hrdinové naráz omráčeni nebo pokud jsou všechny 4 ztraceny.

**Vítězství:** Kapitola končí vítězstvím, pokud se všem hrdinům podaří setkat se na desce studnice energie s dostatkem . , které stále vlastníte, přičtete ke svým získaným v průběhu hry. Jakmile jste společně na desce studnice, zaplatte potřebný počet a vyhráváte!

Potřebný počet : 2 hráči: 15 /// 3 hráči: 16 /// 4 hráči: 18.

**Příklad:** Ve hře 3 hráčů zbývají hráčům 2 s hodnotami 3 a 2 . Hráči musí zaplatit 5 pomocí odhození svých 2 a poté 11 dalších , aby dosáhli 16 .

**Kampan:** Pokud se vám podařilo zvítězit, přečtěte úvod následující kapitoly, ale nelečte si ani nevracejte na o!

## Kapitola 3 - Strom života (část 2.)

Magické sféry jsou konečně ve studnici, ale nyní ji musíte ubránit před náporom příšer, dokud se řemeslníkům nepodaří opravit poškozené stěny. Není příliš času na přípravu. Zpoza stromů už slyšíte řev příšer – nejspíš těch samých, co studnici poškodily. Už jsou skoro u vás a zdá se, že se před ničím nezastaví.

### Úkol kapitoly

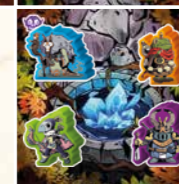
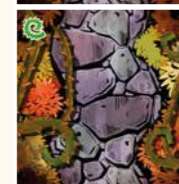
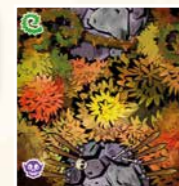
Musíte ubránit studnici před náporom příšer. K vítězství musíte porazit 1 a celkem 10 při hře 2 hráčů, 12 při hře ve 3 a 15 při hře ve 4. Přízračné se do počtu poražených příšer nepočítají.

### Příprava hry

**Důležité:** Všichni hrdinové začínají na desce studnice síly.




**Kampan:** Hrdinové si vyléčí pouze 1 zranění a smí si ponechat z předchozí kapitoly.


Připravte mapu složenou z 11 desek přesně podle nákresu zde. Poté umístěte hrdiny na studnici síly. Nakonec umístěte všechny potřebné žetony lícem dolů na každý symbol. Bude potřeba umístit 1 žeton , 3 žetony a 7 žetonů (na desku studnice síly neumísťujte žádné ani ).





## Zvláštní pravidla

- 1) Hra začíná fází dobrodružství.
- 2) Během fáze průzkumu a dobrodružství hráči nemohou umísťovat nové desky hvozdu.
- 3) V této kapitole nefunguje obvyklý efekt studnice síly.
- 4) Není možné utéct, pokud je s vámi na desce 2 a více příšer.
- 5) Zjevení a pohyb příšer: Po každém kole se podívejte do této tabulky a aplikujte její efekt:

První kolo	Příšery se <b>přiblíží</b> o 1 desku směrem ke studnici síly.
Druhé kolo	Příšery se <b>přiblíží</b> o 2 desky směrem ke studnici síly.
Třetí kolo	Umístěte 2  na každou desku s runou.
Čtvrté kolo	Příšery se <b>přiblíží</b> o 2 desky směrem ke studnici síly.
Páté kolo	Umístěte <b>kartu zloducha</b> na patřičnou desku (pokud tam žádný není) a tuto kartu odhalte.
Šesté kolo	Umístěte 1  na každou desku s runou.
Sedmé kolo	Příšery se <b>přiblíží</b> o 1 desku směrem ke studnici síly.
Osmé a každé další kolo:	Příšery se <b>přiblíží</b> o 1 desku směrem ke studnici síly. Poté umístěte 1  na každou desku s runou.

**Porážka:** Kapitola končí porážkou, pokud jsou všichni hrdinové naráz omráčeni nebo pokud je na konci kola alespoň 1  na desce studnice síly.

**Vítězství:** Kapitola končí vítězstvím, pokud porazíte alespoň 1  a potřebný počet , který najdete na začátku pravidel této kapitoly.

**Kampaň:** Pokud jste v této kapitole zvítězili, přidejte studnici síly mezi ostatní desky hvozdu.

## Kapitola 4 - Ševelení v temné noci




*Smráká se. Po dlouhém a náročném boji jste vyčerpaní. Rozhodnete se proto utábořit u kořenů majestátní borovice. Při rozbití tábora vás ale znepokojují podivné zvuky a šustění listů v okolí. Na poslední chvíli se rozhodnete, že oželíte tábor a uspíte se na silných větvích borovice. A bylo to velice moudré rozhodnutí! Ráno se vzbudíte a vidíte, že vaše stany jsou úplně zdemolované! Dobrá zpráva je, že jste uvyázli celí. Špatná zpráva je, že všechno vybavení je pryč! Naštěstí z koruny stromu vidíte tábořiště lupičů, kteří vás okradli. Zdá se, že se tu budete muset ještě chvíli zdržet a dát jim co proto!*

### Úkol kapitoly

Musíte navštívit alespoň 3 nepřátelské tábory a získat zpět své vybavení!

### Příprava hry

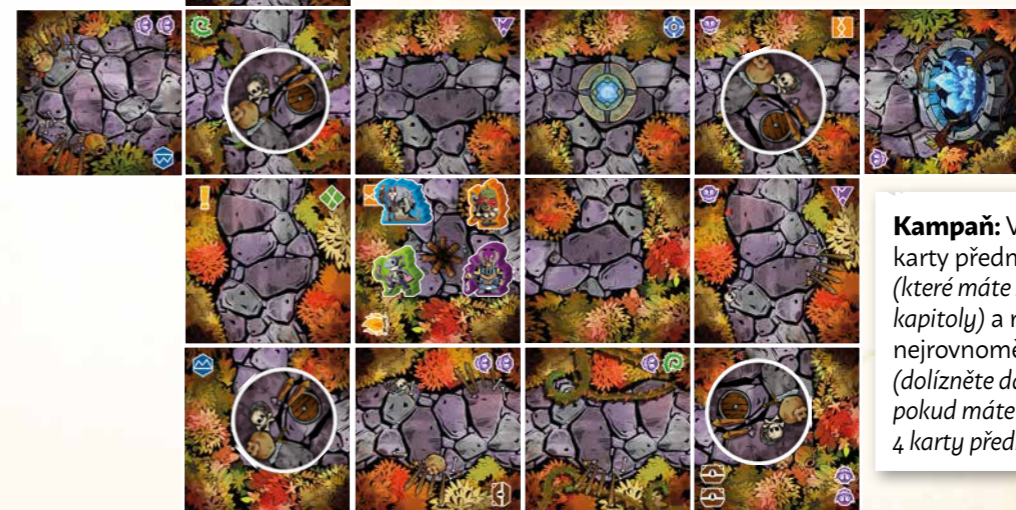
**Důležité:** Hráči začínají na desce tábořiště.

Připravte mapu z desek přesně podle nákresu zde. Poté umístěte hrdiny na desku tábořiště. Nakonec umístěte všechny potřebné žetony lícem dolů na každý symbol. Bude potřeba umístit 11 , 3  a 1 .

**Samostatná kapitola:** Vezměte 2 karty předmětů + 1 kartu předmětu za každého hráče ve hře, zamíchejte je a rozdělte na 4 co nejrovnoměrnější hromádky, které umístíte lícem dolů poblíž herního prostoru.



**Příklad 3 hráčů:** Vezmete celkem 5 karet předmětů (2 + 3). Vytvoříte tři hromádky o 1 kartě a jednu hromádku o 2 kartách.



**Kampaň:** Vezměte všechny karty předmětů všech hráčů (které máte z předchozí kapitoly) a rozdělte je na 4 co nejrovnoměrnější hromádky (dolízněte další karty předmětů, pokud máte celkem méně než 4 karty předmětů).

## Zvláštní pravidla

1) Během fáze průzkum a dobrodružství hráči nemohou umísťovat nové desky hvozdu.

2) Během této kapitoly nefunguje obvyklý efekt desky portálu.

3) Žetony táborů:

- Když vstoupíte na desku s žetonem tábora lícem dolů, musíte bojovat s přítomnými . Po poražení všech na desce otočte žeton tábořiště lícem vzhůru a vyhodnoťte jeho efekt (viz níže). Poté přidejte a bojujte s nimi.

- Kromě přidání příšer má každý žeton tábora svůj vlastní efekt:

Když vstoupíte do tohoto tábora, uslyšíte zatroubit válečný roh. Všichni nepřátelé vzdálení 3 a méně desek od tohoto tábora se okamžitě přesunou přímo na tento tábor.

Když vstoupíte do tohoto tábora, je zcela opuštěný. V ohništi vidíte ohořelé zbytky svého vybavení. Pouze jeden předmět přežil žár plamenů. Z jedné hromádky vašich předmětů náhodně odhazujte karty, dokud nezbyde jen jedna.

Když vstoupíte do tohoto tábora, nedokážete zastavit prchající hlídku. Nepřátelé teď vědí, že se blížíte a budou připraveni. Umístěte 1 žeton +1 obrana na desku s táborem, který dosud nebyl otočen lícem vzhůru. Pokud byly všechny tábory odhaleny, umístěte žeton +1 obrana na tento tábor. Dokud je žeton +1 obrana na desce, všichni nepřátelé na této desce mají bonus +1 k obraně.

Když vstoupíte do tohoto tábora, spustíte past, která vám málem zlomí nohy. Aktivní hrdina ztratí 2 a umístí na svoji desku hrdiny.

**Hej! To je naše!:** Jakmile porazíte všechny příšery na desce s žetonem tábora, aktivní hrdina vezme jednu hromádku vašich předmětů a umístí je na svá pole pro předměty.

**Porážka:** Kapitola končí porážkou, pokud jsou všichni hrdinové naráz omráčeni.

**Vítězství:** Kapitola končí vítězstvím, pokud v jeden okamžik alespoň na třech deskách s odhalenými tábory není ani jedna . Pokud zvítězíte, můžete pokračovat ve hře a pokusit se vyčistit čtvrté tábořiště, nebo kapitolu ukončit.

**Kampaň:** Pokud se vám nepodařilo vyčistit čtvrtý tábor, odhodte poslední hromádku vašich předmětů. Vybavení padlo do rukou příšer!

## Kapitola 5 - Zkáza

Po předchozí šlamastice se cítíte zmožení a zoufalí. I přesto však putujete dál. Po dvoudenním pochodu hlouběji do hvozdu konečně dorazíte do cíle. Že jste tu správně poznáte nikoli podle kompasu, ale podle porostu. Veškerá zeleň v okolí září podivným světlem. Zdá se, že všechno živé tu očaroval temný krystal, který vidíte schovaný za křovím. Cítíte, že se schyluje k závěrečné bitvě o osud hvozdu. K bitvě, která prověří veškeré vaše schopnosti...

### Úkol kapitoly

Aktivujte 4 očistné totemy a zbavte hvozdu šířící se zkázy.

### Příprava



Připravte 10 žetonů zkázy (). Tři výše vyobrazené desky hvozdu připravte přesně podle nákrese výše. Umístěte 1 na desku vpravo. Ze zbylých 9 utvořte zásobu .

**Kampaň:** Pokud jste se v předchozí kapitole rozhodli nespěchat a prohledali jste všechny tábory, začnete na konci první fáze dobrodružství v této kapitole s úrovní zkázy +1 (viz níže).

### Zvláštní pravidla

1) **Zkáza se šíří:** Po každém kole se zkáza rozšíří. Každá deska s vyprodukuje 1 za každou dosud nezkaženou cestu vedoucí pryč z desky. Pokud cesta vede na desku hvozdu, na které není umístěte na ni žeton zkázy. Pokud cesta vede na prázdné místo, kde dosud deska není, umístěte do prostoru, kde se bude deska v budoucnu nacházet (po fázi průzkumu nebo po průzkumu naslepo).

- Na každé desce hvozdu smí být maximálně 1 .
- Pokud se zkáza rozšíří na desku s , tento žeton je odhozen.
- Pokud se zkáza rozšíří na desku s , tento zloduch je okamžitě odhalen a jeho stupnice hrozby je aktivována.

**2) Aktivace očistného totemu:** Pokud chcete aktivovat totem, musíte vyvolat kostku síly v okamžiku, kdy stojíte na desce hvozdů s runou stejné barvy (*runa představuje totem*). Danou kostku moci musíte na totem umístit. Pozor! Jakmile kostku moci umístíte na totem, již není dostupná po zbytek hry.

**3) Poslední záchrana:** Totem smí aktivovat i hrdina, který obvykle vyvolává kostku moci jiné barvy, ovšem pouze tehdy, pokud kromě obvyklého poplatku za vyvolání kostky (tzn. 2 kostky hrdinů na desku hrdiny) zaplatí také všechny své . Poté smí pro aktivaci totemu vyvolat kostku moci libovolné barvy.

**4) Očištění:** Existují 2 způsoby, jak ze hry odstranit . Pokaždé když aktivujete totem nebo porazíte zloducha, smíte vybrat 1 a odstranit jej z desky hvozdů. Pokud tak učiníte, vraťte žeton do zásoby.

**Důležité:** Nikdy nemůžete očistit desku se dvěma slepými konci na kterou byl umístěn první žeton zkázy při přípravě hry.

#### 5) Žetony zkázy ():

- Pokud se hrdina nachází na desce s nebo na ni vstoupí, podívejte se na tabulku níže a určete efekt žetonu v závislosti na celkovém počtu žetonů zkázy ve hře:

Počet desek hvozdů se zkázou:	Efekt na hrdiny na desce s	Efekt na ostatní na desce s
1–3	Bez efektu	= +1
4–8	-1 pohyb	= +1  a
9	-1 používání  nebo pokud hrdina nepoužívá , je omráčen.	+1  se objeví přímo na desce
10		Prohráváte hru.

**Porážka:** Kapitola končí porážkou, podobně jako v běžné hře, pokud úroveň hrozby zloducha dosáhne maxima. Také můžete prohrát, pokud se již zkáza nemůže dál šířit (tzn. zásoba je prázdná).

**Vítězství:** Kapitola končí vítězstvím, pokud jsou v jeden okamžik splněny tyto podmínky:

- Všechny 4 kostky moci jsou umístěny na totemech.
- Ve hře není odhalená karta zloducha.

Jakmile zvítězíte v této kapitole, podařilo se vám úspěšně dokončit celou kampaň. Gratulujeme! Přečtěte si pasáž na následující straně a dozvíte se, jak příběh skončil!

## Tuto pasáž smíte přečíst až po úspěšném dokončení kapitoly 5!

*Jen pár okamžiků po aktivaci posledního totemu se ozve obrovská rána. Kupředu vyletí mohutná tlaková vlna, která proletí lesem a srazí vás k zemi. Nastane dlouhé hrobové ticho. Když konečně přijdete k sobě, rozhlédnete se a vidíte, že i vaši přátelé jsou v pořádku. Vtom uslyšíte z koruny stromu ptačí zpěv. K prvnímu zpěvákovi se postupně přidávají další, až se celý hvozd rozezní líbeznou melodií, jako by vám děkoval za záchranu.*

*O pár minut později – když spokojeně a zaslouženě odpočíváte – spatříte před sebou rozzářený krystal, ze kterého se zčistajasna zjeví stařešina.*

*„Děkuji vám, drazí přátelé. Na světě není tolik slov, abych vám mohl dostatečně poděkovat. Dnes jste zachránili tento hvozd. Obávám se ovšem, že z okraje hvozdů se šíří znepokojivé zvěsti a vaše zkušenosti by mohly být nanejvýš užitečné. Až si odpočínáte, prosím, vydejte se do bažin a pomozte našim přátelům. Nechtě nad vámi bdí Strom života!“*

## Tvůrci

**Návrh hry & vedení projektu:** Geoffrey Wood

**Ilustrace:** Jiahui Eva Gao

**Grafická úprava:** From the Woods Studio

Děkujeme všem, kdo pomohl s korekturou pravidel, testováním hry a konstruktivní zpětnou vazbou. Těmito lidmi jsou: Raph R, Eugénie B, June W, Matthis G, Sunday, Tien, Lara A, Romain L, Rodolphe C, Tom V, Brieuc F, Maxime M, Charles B, Chris & Laura, Alexis B, Théo R, Laura & Olivier

Také díky Michaelovi a celému týmu Meeple on Board Vanguard za odvedení fantastické práce a našim partnerským vydavatelstvím za verze v ostatních jazycích!

## Česká verze hry

**TLAMA games – Miroslav Tlamicha**

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com

**Redakce:** Miroslav Tlamicha

**Překlad:** Ondřej Polák

**Korektury:** Marcel Ondrák

**Grafická úprava:** Michal Hubáček



## Nezapomeňte



Každý hrdina má do každého boje 1 (🎲) zdarma.  
Aktivní hrdina vždy začne bojem s příšerou s nejnižší obranou (♥).  
Neaktivní hrdinové, kteří jsou na stejné desce jako aktivní hrdina,  
hodí svými bojovými kostkami a podpoří aktivního hrdinu.  
Neaktivní hrdinové, kteří jsou na stejné desce jako aktivní hrdina, mohou utrpět každý maximálně 1 zranění.  
Odměny získané za porážení příšer smíte libovolně rozdělit mezi hrdiny, kteří se na boji podíleli.



Hrdinové nemohou utéct z boje se zloduchy.  
Úroveň hrozby se může zvýšit třemi způsoby:  
- Po tahu každého hráče, dokud je zloduch naživu.  
- Po každém kole, dokud je zloduch naživu.  
- Zvýšení hrozby mohou také způsobit některé herní efekty.  
Jakmile modrá kostička na stupnici hrozby doputuje na poslední pole, prohráváte!