

HEROES OF Tenefyr



Pravidla

◆ Úvod ◆

Heroes of Tenefyr je kooperativní karetní hra, ve které musí hráči spolupracovat, aby vylepšovali své herní balíčky, zvyšovali sílu svojí skupinky dobrodruhů a byli tak schopni čelit blížící se hrozbě.

Součásti hry



4 karty hrdinů
zobrazující 4 hrdiny



4 karty dovedností
1 unikátní
pro každého hrdinu



48 Základních karet
24 Základních 0 karet
a 24 Základních 1 karet



70 karet jeskyní
14 pro každou úroveň



16 karet Zla
4 karty pro každé
ze 4 různých Zel



20 karet s odměnami
4 pro každou úroveň



1 cesta Zla



1 žeton
prvního hráče



1 žeton
aktivní jeskyně



1 figurka Zla



14 oddělovačů karet



1 seznam úspěchů



- 3 Seřadte karty jeskyní podle jejich úrovně (číslo v pravém horním rohu od 1 do 5) a pro každou úroveň náhodně nalosujte 2 balíčky, z nichž každý se bude skládat ze 4 karet. Položte tyto balíčky lícem dolů doprostřed stolu. Výsledkem je celkem 10 balíčků jeskyní (dva pro 1. úroveň, dva pro 2. úroveň atd.). Obráťte horní kartu každého balíčku lícem vzhůru. Tyto balíčky představují jeskyně plné monster.
- 4 Všechny zbývající karty jeskyní odložte stranou lícem dolů (nemíchejte jednotlivé úrovně jeskyní) a vytvořte tak rezervu. Některé další karty, jako například karta dovednosti Zlodějky, s kartami v rezervě interagují.
- 5 Seřadte karty odměn podle úrovně (číslo v levém horním rohu) a ke každé jeskyni přiřadte lícem nahoru jednu odměnu příslušné úrovně. (Jeskyně 1. úrovně dostane kartu odměny 1. úrovně, jeskyně 2. úrovně dostane kartu odměny 2. úrovně atd.) Jedná se o odměny za vyčištění celé jeskyně. Zbývající karty odměn odložte zpátky do krabice. Během této hry nebudou použity.
- 6 Vyberte Zlo, buď náhodně, nebo zvolte to, se kterým chcete na konci hry bojovat. Vezměte všechny 4 karty patřící tomuto Zlu a zamíchejte je lícem dolů. Vytvoříte tak balíček Zla. Umístěte balíček Zla napravo od jeskyní a obraťte horní kartu lícem vzhůru. Ostatní karty Zla vraťte do krabice. Během této hry nebudou použity.
- 7 Umístěte cestu Zla vedle balíčku Zla základní stranou nahoru a postavte figurku Zla na startovní pozici dle obtížnosti – nízkou, normální či vysokou.
- 8 Určete, náhodně nebo dohodou, kdo získá žeton prvního hráče.

◇ Cíl hry ◇

Hráči vstupují do jeskyní, aby porazili monstra a získali kořist, kterou si vylepší své balíčky, dřív, než zaútočí ultimátní Zlo. Pokud se vám podaří Zlo porazit, všichni vyhráváte! Pokud ne, všichni jste prohráli. Toto je kooperativní hra, což znamená, že všichni spolupracujete, abyste Zlo porazili.

◆ Tvůj balíček ◆

Každý hráč má vlastní balíček karet, který reprezentuje jeho hrdinu. Tvůj balíček je nejdřív malý a jednoduchý, ale jak budeš porážet nepřátele, bude růst díky kořisti, kterou nashromáždíš. Tvůj hrdina tak bude sílit. Každý hráč (obvykle) začíná s dvanácti Základními kartami a jednou unikátní kartou dovednosti. Výjimkou je hra jednoho a dvou hráčů, rozdíly jsou popsány v pravidlech. Základní karty jsou dvojího druhu: Základní 1 a Základní 0. Základní 1 představuje zásah se silou 1. Základní 0 představuje minutí cíle (síla 0).

Karty dovedností mají zvláštní silné schopnosti, které lze použít při jejich zahrání, a jsou unikátní pro každého hrdinu.

Každý hráč má také vlastní odhazovací hromádku. Když hráč odhazuje kartu či karty, přesouvá je na svoji odhazovací hromádku. Karty v odhazovací hromádce jsou přístupnou informací, což znamená, že odhazovací hromádku můžete kdykoli projít a podívat se, jaké karty byly použity.

Tvoje karta hrdiny pouze ukazuje, který hrdina aktuálně jsi, a zůstává ležet na stole před tebou. Není součástí tvého balíčku.



◆ Základní průběh hry ◆

Hrdinové společně vstoupí do jeskyně a několik kol bojují proti různým nepřátelům, dokud není jeskyně vyčištěna, nebo ji hrdinové neopustí. Porážením nepřátel vylepšují hráči své balíčky o nasbíranou kořist – otočené karty jeskyně.

Když se podaří jeskyni vyčistit, získají hráči odměnu, což často vede k dalšímu vylepšení jejich balíčku nebo poskytuje dočasnou výhodu.

Během hry se figurka Zla pohybuje kupředu po cestě Zla, než dorazí na místo označené lebkou. V tu chvíli Zlo zaútočí a po boji s ním hra končí.

◆ Ukázka karty jeskyně ◆

Všechny karty jeskyní se skládají ze dvou částí. Části nepřítele a části kořisti. Část nepřítele (horní) se používá v jeskyních. Když hrdina porazí nepřítele, získává kořist. Část kořisti (spodní) představuje nalezený předmět nebo nově naučenou techniku boje, díky čemuž má hrdina v boji další možnosti.



- 1 **Síla**
Síla nepřítele závisí na počtu hráčů. Při hře tří hráčů má tato karta sílu 5.
- 2 **Úroveň jeskyně**
Tato karta patří do jeskyně 1. úrovně.
- 3 **Jméno**
Tento nepřítel je ork.
- 4 **Zvláštní pravidla**
Mnoho nepřátel má speciální pravidla, která se projeví před, během nebo po souboji.
- 5 **Síla**
Když hrdina použije tuto kartu, má sílu 1.
- 6 **Jméno**
Tento útok je Rychlý výpad.
- 7 **Zvláštní pravidla**
Většina karet má zvláštní pravidla, která se projeví při zahrání karty.
- 8 **Doplňující text**
Nemá žádný vliv na hru.

◆ Vstup do jeskyně ◆

Hráči společně vyberou jeskyni, do které vstoupí. Doporučuje se začít s jeskyní 1. úrovně, ale volba je čistě na vás. V jeskyni jsou 4 nepřátelé, které je nutné porazit. Vrchní karta je lícem vzhůru. První nepřítel je tak vidět. Ostatní nepřátelé jsou ale na začátku skrytí.

◆ Boj ◆

Po vstupu do jeskyně je čas bojovat s prvním nepřítelem. Většina nepřátel má speciální pravidla, která se projeví na začátku boje nebo v jeho průběhu. Síla nepřítele je uvedena v levém horním rohu karty a závisí na počtu hráčů. V průběhu boje se postupně střídají hráči na tahu, od prvního hráče a dále po směru hodinových ručiček.

Hráčův tah se skládá z těchto fází:

Fáze lízání

Nejdřív si lízni 3 karty ze svého balíčku. Pokud máš v balíčku méně než 3 karty, lízni si všechny (některé karty nepřátel můžou způsobit, že budeš lízat více nebo méně než 3).

Prohlédni si karty a rozhodni se, jestli s nimi chceš hrát. Pokud ano, přejdi k fázi hraní. Pokud s těmito kartami hrát nechceš, odhod' je na odhazovací hromádku a lízni si nové 3 karty (pokud karta nepřítele neříká něco jiného). Tento krok můžeš opakovat, kolikrát chceš, dokud ti nedojdou karty v balíčku.

Fáze hraní

Během fáze hraní musíš zahrát všechny karty z ruky, ale můžeš je odehrát v pořadí dle svého uvážení. Když hraješ kartu, položíš ji před sebe a vyřešíš efekt, který je na ní uvedený. Teprve pak hraješ další kartu z ruky. Všechny karty mají v levém horním rohu uvedenou sílu, která se přičítá k celkové síle v tomto boji.

Mnoho karet má zvláštní účinky, které se projeví, když je karta zahrána. Některé karty budou žádat, abys odhodil karty z ruky nebo svého balíčku. Karta, která byla zahrána, už není ve tvé ruce, takže ji nemůžeš odhodit. Musíš zahrát všechny karty, které máš v ruce, i kdyby se ti hodilo některou kartu neodehrát.

Všechny zahrané karty před tebou zůstanou až do konce boje.

Konečná fáze

Zkontroluj, jestli byl nepřítel poražen. Pokud je součet síly všech hráčů stejný nebo vyšší než síla nepřítele, nepřítel je poražen a boj končí. Pokud nepřítel nebyl poražen, zahájí svůj tah další hráč po směru hodinových ručiček. Pokud nepřítel nebyl poražen a všichni už odehráli své tahy, jsou poraženi hráči a boj končí.

Pokud hráči dojdou karty v balíčku, je vyčerpaný. Dostane se na tah jako obvykle, ale nemá možnost jakkoli přispět.

◇ Ukázka boje ◇



Tento kobold má ve hře tři hráčů sílu 3. Jan si lízne tři karty a zahraje jednu Základní 1 a dvě Základní 0. Má tak celkovou sílu 1. Zuzana si lízne tři Základní 0. Rozhodne se odhodit karty z ruky a tentokrát si lízne dvě Základní 1 a jednu Základní 0. Jan a Zuzana mají dohromady sílu 3, což na porážení kobolda stačí. Zuzana si vezme kořist a Jiří, třetí hráč, svůj tah nemusí odehrát, protože kobold už je poražen.

◇ Konec boje ◇

Na konci boje se projeví zvláštní pravidla některých nepřátel či kořisti. Vždy přesuňte žeton prvního hráče k dalšímu hráči po směru hodinových ručiček. Každý hráč si přesune všechny karty, které během tohoto boje zahrál, na svou odhazovací hromádku.

Boj může skončit dvěma způsoby:

1. Součet síly všech hráčů je stejný nebo vyšší než síla nepřítele: Hrdinové vyhráli!
2. Všichni hráči odehráli svůj tah, ale součet jejich síly je nižší než síla nepřítele: Nepřítel vyhrál!

Vítězství v boji

Hráč, během jehož tahu byl nepřítel poražen, si bere jeho kartu a otočí ji tak, aby byla strana kořisti snadno čitelná, a odloží ji na svou odhazovací hromádku. Hráči se společně rozhodnou, jestli chtějí postoupit dál do jeskyně, nebo ne (aniž by se podívali na další kartu v jeskyni).

- Pokud se rozhodnete pokračovat: Obrátte vrchní kartu současné jeskyně lícem vzhůru a začnete další kolo boje.
- Pokud se rozhodnete nepokračovat: Opustíte jeskyni a odpočinete si. Viz „Opuštění jeskyně“ na straně 8.

Pokud byli poraženi všichni nepřátelé v jeskyni, byla jeskyně vyčištěna. Opustíte jeskyni a získáte odměnu. Viz „Opuštění jeskyně“ a „Odměny za vyčištění jeskyně“ na straně 8.

Prohra v boji

Pokud nepřítel nebyl poražen a všichni hráči již odehráli svůj tah, nepřítel vítězí a hráči jsou vyhnáni z jeskyně.

- Nechte kartu nepřítele lícem vzhůru na balíčku jeskyně.
- Podívejte se na „Opuštění jeskyně“ na straně 8.

◆ Opuštění jeskyně ◆

Když opustíte jeskyni, ať už dobrovolně či nedobrovolně, stane se několik věcí:

- Pokud jste jeskyni opustili dobrovolně, posuňte figurku Zla na jeho cestě o jeden krok.
- Pokud jste byli z jeskyně vyhnáni nepřítelem, posuňte figurku Zla na jeho cestě o dva kroky.
- Pokud je na balíčku jeskyně karta lícem dolů, obraťte ji teď lícem vzhůru, aby byl vidět další nepřítel.
- Všichni hráči zamíchají své odhazovací hromádky a přidají je zpět do svých balíčků.
- Pokud jste opustili jeskyni, protože jste porazili posledního nepřítele dané jeskyně, získáváte odměnu. Viz „Odměny za vyčištění jeskyně“ níže.



◆ Odměny za vyčištění jeskyně ◆

Za porážení všech nepřátel v jeskyni získáte odměnu. Vyhodnocení efektu karty odměny musí proběhnout okamžitě po vrácení karet z odhazovací hromádky do balíčku hráče. Karty odměny jsou dvojího typu:

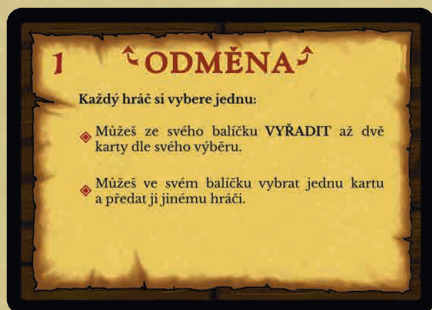
Každý hráč si vybere jednu

V tomto případě si každý hráč volí sám za sebe a každý hráč získává vlastní odměnu.

Vyberte jednu společně

V tomto případě se odměna vybírá společně, a pokud je odměnou karta, získává ji (zpravidla) pouze jeden z hráčů.





Po vyčištění jeskyně se hrdinové vracejí do vesnice, aby si vybrali svoji odměnu. Všichni zamíchají své odhazovací hromádky zpátky do svých balíčků a pak vybírají. Zuzana si vybrala vyřazení dvou Základních 0 karet ze svého balíčku. Jiří udělá totéž.

Jan získal kartu, o které si myslí, že by se do balíčku hodila spíše Jiřímu, takže mu tuto kartu věnuje.

Každý hráč si po prohledání svého balíčku karet balíček zamíchá a je připraven k dalšímu dobrodružství.

◆ Konec hry ◆

Figurka Zla postupuje po cestě Zla vždy, když hrdinové opustí jeskyni. Když figurka Zla dosáhne konce cesty Zla (místo označené lebkou), Zlo zaútočí a hrdinové s ním po odpočinku musí bojovat.

Můžete se také rozhodnout bojovat se Zlem dřív, než dosáhne konce cesty Zla. S balíčkem Zla pracujete stejným způsobem jako s jinými jeskyněmi, souboje odehrávejte jako obvykle, ovšem Zlo neposkytuje kořist (přesto ale v balíčku Zla mohou být běžná monstra, ze kterých můžete kořist získat).

Každé Zlo má 4 různé karty představující různé fáze boje. Nemůžete odejít, takže je nutné porazit postupně všechny karty v balíčku Zla.

Pokud se hrdinům podaří porazit všechny karty v balíčku Zla, vyhráváte hru! Pokud ne, prohráváte.

◆ Volitelné pravidlo ◆

Při hře jednoho nebo tří hráčů nebudou použiti někteří hrdinové. Hru si lze zjednodušit, když před přípravou odstraníte karty jeskyní, které obsahují kořist zmiňující nepoužité hrdiny. Tyto karty lze snadno poznat podle symbolu hrdiny v pravém horním rohu.



◆ Objasnění karet a klíčových slov ◆

Pokud karta odporuje těmto pravidlům, říd' se kartou, nikoli pravidly. Pokud karta říká, že máš udělat něco, co momentálně není možné, proved' tolik, kolik můžeš. Pokud to ovšem není podmínka (viz níže). Pokud karta například říká: „Můžeš si líznout tři karty navíc“, a ty máš v balíčku jen jednu, můžeš si prostě líznout tu poslední kartu.

Odhození karty

Na některých kartách to není explicitně uvedeno, ale odhozením karty se vždy myslí její přesun na odhazovací hromádku hráče.

Vyřazení karty

Vyřazení karty z tvého balíčku či odhazovací hromádky znamená, že se karta přesouvá do rezervy. Vyřazení Základních 0 karet je dobrý způsob, jak vylepšit svůj balíček.

Na začátku boje

Spousta nepřátel má schopnost, která se projeví „Na začátku boje“. Takové schopnosti vyhodnotte před tím, než začnou hráči odehrávat své tahy.



Na konci boje

Toto se děje ve chvíli, kdy byl nepřítel poražen.

Jeskyně

Pokud karta zmiňuje jeskyni, lze text aplikovat i na balíček Zla. Například pokud karta umožňuje přerovnat karty v aktuální jeskyni, můžeš také přerovnat karty v balíčku Zla, pokud právě bojujete se Zlem.

Podmínka

Když karta zmiňuje podmínku pro to, aby bylo možné něco provést, a ty tuto podmínku nemůžeš splnit, účinek karty se nedostaví. Pokud například karta říká: „Odhod' dvě horní karty svého balíčku a zdvojnásob tak celkovou sílu jiného hráče“, a ty máš v balíčku poslední kartu, nelze využít účinek této karty. Kartu ale přesto můžeš zahrát a využít její základní sílu.

Prohledávání

Některé karty ti umožní najít v balíčku určitou kartu. Když to uděláš, vždy potom svůj balíček zamíchej.

Načasování

V některých případech záleží na tom, v jakém pořadí se projeví účinky karet. V takovém případě rozhoduje hráč, který je na tahu.

Pokud například karta nepřítele dává všem Základním 1 kartám -1 k síle a ty máš Základní 1 kartu společně s kartou, která zdvojnásobuje sílu jiné karty, můžeš se rozhodnout nejprve zdvojnásobit sílu Základní 1 karty a teprve poté aplikovat -1 od nepřítele.

Rezerva

Rezerva se skládá z nepoužitých karet jeskyní od 1. do 5. úrovně.

Pokud ti karta řekne, aby sis vzal kartu z rezervy, a v rezervě už nejsou karty příslušné úrovně, můžeš si vzít kartu o úroveň nižší, než je příslušná úroveň.

Obtížná rozhodnutí

Pokud hrdinové musí společně něco rozhodnout (například vybrat odměnu nebo určit, zda budou postupovat jeskyní dál) a nedokážete se dohodnout, má rozhodující slovo hráč s žetonem prvního hráče.

Monstra v pohybu

Někteří nepřátelé se budou přesouvat do jiné jeskyně. Pokud nemají jeskyni, do které by se přesunuli, vytvořte novou jeskyni s tímto jedním nepřítelem, ale nepřidávejte žádnou kartu odměny. Nezapomeňte předat žeton prvního hráče dalšímu hráči, i když jste třeba s nepřítelem vlastně nebojovali.

Průběžný účinek

V případě, že není uvedeno jinak, jsou účinky z karty nepřítele aktivní během tahu všech hráčů.

Pokud například karta nepřítele uvádí: „Tento nepřítel dostává -1 k síle za každou Základní 0 kartu ve všech odhazovacích hromádkách“ a hráč během svého tahu odhodí Základní 0 kartu, oslabí tím nepřítele.

Žeton aktivní jeskyně

Tento žeton můžete používat, abyste si udrželi přehled, ve které jeskyni právě jste.

◆ Hra jednoho hráče ◆

Hru Heroes of Tenefyr je možné s několika změnami hrát i v jednom hráči.

Tvůj balíček

Vyber si dva hrdiny a vezmi si jejich karty hrdiny i dovednosti. Přidej 12 Základních 1 karet a 12 Základních 0 karet do svého startovního balíčku.

Boj

Síla nepřítele je stejná jako při hře dvou hráčů.

Máš až dva tahy na to, abys nepřítele porazil. Sčítej sílu z obou tahů.

I když karta přímo zmiňuje jiné hráče, můžeš ji vztáhnout na sebe.

Pokud karta zmiňuje prvního hráče, vztahuje se její účinek pouze na první tah.

◆ Rychlá hra ◆

Rychlá hra umožňuje díky několika změnám odehrání zkrácené verze.

Příprava

Obraťte cestu Zla na stranu označenou „Rychlá hra“.

Pro každou úroveň jeskyně vytvořte pouze jeden balíček. Budete tak mít 5 balíčků jeskyní. Nepřidávejte balíček Zla.

Průběh hry

Jeskyni páté úrovně považujte za balíček Zla. Jakmile figurka Zla dosáhne lebky, vyčistěte pátou úroveň a zvítězíte.

Pokaždé, když posunete figurku Zla, získáte z rezervy nové karty, které můžete dle svého uvážení přidat do balíčků hráčů.

Pokud postoupíte o dva kroky, získáváte karty z obou symbolů. Například tento symbol znamená, že si z rezervy vezmete 3 náhodné karty 1. úrovně.



◇ Často kladené otázky ◇

Proč je krabice tak velká? Zdá se, že by se do ní vešlo víc karet. – Krabice je větší, aby do ní bylo možné vložit karty v obalech. Karty jsou sice z kvalitního materiálu, ale i tak může při míchání docházet k jejich opotřebení, proto je doporučujeme obalit. Při výběru obalů budeš potřebovat znát rozměr karet. Ten je 63 x 88 mm. Karty je pak i s rozdělovníky nutné vložit lehce zešikma.

Jak fungují nepřátelské schopnosti typu „první hráč bojuje s tímto nepřítelem sám“ v případě hry jednoho hráče? – V případě hry jednoho hráče máš pouze jeden tah na porážení daného nepřítele. Můžeš lízat a odhazovat karty, ale nemáš k dispozici druhý tah pro zvýšení síly.

Mám tu 4 stejné karty Kamenného titána, je to v pořádku? – Ano, je to v pořádku. Kamenný titán je silné monstrum, ale také je pomalý a předvídatelný, takže je možné mu přizpůsobit strategii.

Síla Pavoučí královny v jednom případě s rostoucím počtem hráčů klesá. Proč? – S vyšším počtem hráčů se mění rozložení silných karet. Síla nepřítele tedy klesá kvůli vyváženosti a hratelnosti.

Jsem zmatený z karty Temný mág – jak přesně funguje? – Je to prosté, například při hře dvou hráčů má Temný mág sílu 4. První hráč zahraje karty o celkové síle 3. Temný mág získává dvojnásobek této síly (tedy 6) a k tomu se přičítá Mágova základní síla (při hře dvou hráčů 4), síla Temného mága je tedy 10. První hráč už zasadil ránu silou 3, takže aby druhý hráč temného mága porazil, musí útočit alespoň silou 7.

Může si Barbarka díky své kartě dovednosti líznout i méně karet než tři? – Karta uvádí, že si můžeš líznout tři karty navíc (nikoli „až tři“), tedy je to volba buď všechny tři, nebo žádnou. Pokud máš v balíčku méně karet než tři, lízni si všechny, nebo žádnou.

K čemu je Zlodějčina dovednost při finálním souboji se Zlem? Zlo nemá žádnou úroveň jeskyně. – Zlodějčina dovednost je při finálním souboji k ničemu. Se správnou odměnou je možné se této karty před finálním soubojem zbavit.

Můžu současně plnit víc úkolů ze seznamu úspěchů? – To samozřejmě můžeš, ale pro zvýšení znovuhratelnosti doporučujeme plnit vždy jen jeden úkol. Není pak tak snadné je všechny zvládnout a je potřeba se i trochu snažit.

Máš jiné otázky? Není něco jasné? Najdi si Heroes of Tenefyry na zatrolenehry.cz a zeptej se tam. A navíc, pokud se ti tahle hra líbila, můžeš ji tam i ohodnotit.



Pokud jste narazili na zajímavou deskovou hru, která není v češtině, ale myslíte si, že by bylo dobré ji přeložit, napište na myonlycompany@gmail.com – možná se nám podaří s tím něco udělat.

◆ Hru vytvořili ◆

Návrh hry, vývoj, grafické zpracování: Pepijn van Loon.

Kresby: Emanoel Melo, Frank Attmannspacher, Manolis Frangidis, Jimmy Nijs.

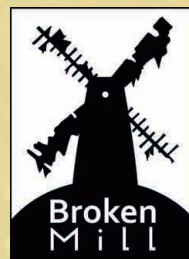
Český překlad: Tomáš Slavík.

Báseň: Theo Addair.

Testování hry: Nick Valk, Remco de Louw, Shannon Wijnands, Sander van der Ham, Douglas Pluijlaar, Luan Stotijn, Ronald Brans, Amber Wondergem, Alex Ottens, Gineke Tempelaars, Maurice Termorshuizen, Mitchel Voorjans, Jelle Bouman, Pim Arts, Jordi Stevens, Cor van Loon, Marco van Loon, Loek Iedema, Lars Kuijpers, Flip van Spaendonck.



Českou verzi vydává společnost
MY ONLY COMPANY s.r.o
www.myonlycompany.cz



© 2019 Broken Mill
www.brokenmillgames.com

◆ Přehled ◆

Společně si vyberte jeskyni a bojujte s prvním nepřítelem.

Boj

Když jsi na tahu:

Fáze lízání

Lízní si 3 karty.

Pokud se ti karty nelíbí, odhod' všechny na svou odhazovací hromádku a lízní si nové. Můžeš to opakovat kolikrát chceš, ale pozor na vyčerpání balíčku.

Fáze hraní

Zahraj všechny karty z ruky v pořadí dle svého uvážení.

Konečná fáze

Zkontroluj, jestli byl nepřítel poražen. Pokud ne, přichází na řadu další hráč.

Konec boje

Boj končí, když je nepřítel poražen, nebo když všichni hráči odehráli své tahy.

Pokud byl nepřítel poražen, předej kořist hráči, během jehož tahu k porážce došlo.

Odhod' všechny zahrané karty a předej žeton prvního hráče dalšímu hráči.

Pokud jste zvítězili

Rozhodněte se, jestli budete postupovat jeskyní dál, nebo ji opustíte.

Pokud jste prohráli

Opustte jeskyni.

Opuštění jeskyně

Posuňte figurku Zla o 1 krok. Pokud jste prohráli v boji, tak o 2 kroky.

Pokud je to nutné, obraťte kartu jeskyně lícem vzhůru.

Zamíchejte svoji odhazovací hromádku zpět do svého balíčku.

Pokud jste vyčistili jeskyni, využijte svoji odměnu.

Konec hry

Když figurka Zla dorazí na lebku, odpočňte si a pak se Zlem bojujte.