

RODOZÁŘ

BEZCITOVÁ LABORATOŘ



PRAVIDLA

VÍTEJTE VE SVĚTĚ ATIOSU.

Po tisíciletích se vrátily Bezhvězdné noci. Kamkoliv padne jejich Temnota, krajiny se změňí k nepoznání a celá města mizí beze stopy. Jedině světlo rodozáře dokáže chránit před Bezhvězdnými nocemi a jediné město, o kterém je známo, že ještě má maják rodozáře, je Din'Lux.

Z jeho bran se vydávají členové Cechu Hledačů, třímají své rodozárné lucerny, jež jim umožňují cestovat mimo chráněnou oblast, aniž by se museli obávat Temnoty.

PŘEHLED HRY

Rodozář: Bezcitova laboratoř je kooperativní hra pro 1 až 2 hráče, zhruba na hodinu. Hráči se zhostí rolí Hledačů vyslaných do jedné z tajemných, magických Studní Atiosu. Hráči musí pracovat jako tým, aby se dokázali dostat až na dno Studny, porazit jejího pána a zabránit tomu, aby byl vypuštěn na svět.

Poznámka: S Hledači z dalších her Rodozář můžete hrát až ve 4 lidech.

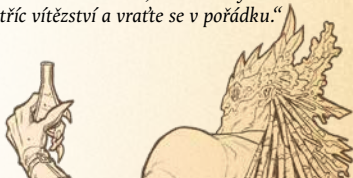
VAŠE POSLÁNÍ

Cechmistryně Leera, vůdkyně Cechu Hledačů, k vám promlouvá, než vás vyšle na vaši misi:

„Od chvíle, kdy se navrátily Bezhvězdné noci, se vynořily i další mýty dávnověku.

Jedním z nich jsou Studny Atiosu. Tyto Studny jsou místy, kde běžná pravidla neplatí, a samotná realita je pokřivena vlivem Pánů Studní, kteří je přetvářejí podle své podstaty. Naši mágové zjistili, že Studny z legend jsou skutečné a jejich moc neustále roste. Pokud jejich energie pravidelně nerozptýlíme s pomocí rodozárných luceren, jejich Páni budou vypuštěni do světa, aby tam konali, jak se jim líbí.

Dnes vás vysílám k Studni známé jako **Bezcitova laboratoř**. Buďte velice opatrní, protože jedna z našich nejlepších hledačských skupin, Bronzové jehly, při průzkumu té oblasti zmizela. Co víme jistě – okolo Studny začalo vše umírat, i sama krajina. Vydejte se vstříc vítězství a vraťte se v pořádku.“



OBSAH

STRÁNKA

| | |
|--|-----------------------|
| PŘEHLED HRY | 1 |
| HERNÍ SOUČÁSTI | 3 |
| VÝZNAM BAREV KARET | 4 |
| ZDRAVÍ | 4 |
| PŘÍPRAVA HRY | 5 |
| TAH HRÁČE | 7 |
| POKUS O ZDOLÁNÍ VÝZVY | 8 |
| ÚSPĚCHY | 11 |
| DOBRÁNÍ NOVÝCH KARET A VYČERPÁNÍ | 15 |
| PÁN STUDNY | 16 |
| DOSAŽENÍ DNA STUDNY | 16 |
| SOUBOJ S PÁNEM: ZÁVĚREČNÝ BOJ | 16 |
| HERNÍ VARIANTY | 18 |
| AUTOŘI | 20 |
| RYCHLÝ PRŮVODCE HROU | 21 |
| SLOVNÍČEK POJMŮ | 22 |
| VÝZNAM IKON | ZADNÍ STRANA PRAVIDEL |

HERNÍ SOUČÁSTI

Mimo tato pravidla obsahuje hra následující komponenty.



3 KARTY PÁNA



57 KARET STUDNY



4 KARTY PÁNOVÝCH
ZKOUŠEK



6 KARET
VYČERPÁNÍ



2 KARTY POSTAV



2 KARTY
RODOZÁŘNÝCH
LUCEREN



36 KARET
DOVEDNOSTÍ
HLEDAČŮ





1 POČITADLO



3 KOSTKY
DOVEDNOSTÍ



1  A  KOSTKA



28
ŽETONŮ POKROKU



10
ŽETONŮ POKROKU

Poznámka: Rub každé karty Hledače můžete použít jako alternativní obrázek postavy v deskové hře Kinfire Chronicles.


VÝZNAM BAREV KARET

Většina karet v této hře má jednu ze tří barev: červenou, modrou a zelenou. Každá barva symbolizuje jednu ze tří dovedností: červená sílu, zelená obratnost a modrá moudrost.

Tváří v tvář výzvám Studní můžete hrát pouze takovou kartu dovednosti ze své ruky, **kteřá odpovídá barvě dané karty výzvy**. To znamená, že čelíte-li kartě výzvy červené barvy, můžete hrát pouze kartu dovednosti červené barvy.

Některé karty dovedností mají dvě barvy a můžete při zahrání zvolit libovolnou barvu. Několik karet dovedností je bílých, což znamená, že můžete volit libovolně ze tří barev. Má-li karta více možností, musíte při jejím použití předem ohlásit její barvu.

ZDRAVÍ

Všichni hledači sdílejí společnou zásobu zdraví (). Počet bodů zdraví sledujte pomocí jednoho ukazatele zdraví (10stěnné kostky), který na začátku hry začíná na hodnotě 10 (normální obtížnost) nebo 8 (těžká obtížnost). Klesne-li zdraví hledačů na 0, hledači jako tým prohrávají hru. Mějte na paměti, že i když ve hře nějaké léčení existuje, je velmi vzácné. Pamatujte také, že zdraví hledačů nikdy nesmí překročit počáteční hodnotu.

PŘÍPRAVA HRY

1. Rozdělte karty dle různých druhů.
2. Zamíchejte 3 karty Pána, jednu z nich náhodně vyberte a položte lícem dolů do středu herní plochy, aniž byste se na ni dívali. Zbylé 2 karty Pána vraťte do krabice, také aniž byste se podívali.
3. Žetony pokroku a kostky umístěte v dosahu všech hráčů.
4. Každý hráč si vybere Hledače a vezme si kartu postavy daného Hledače, jeho kartu lucerny a balíček 18 karet dovedností.
 - A. Umístěte svou kartu Hledače otočenou **lícem vzhůru** před sebe a kartu lucerny otočenou **lícem dolů** vedle ní.
 - B. Zamíchejte balíček dovedností svého hledače a doberte si karty do ruky. Počet karet se liší podle počtu hráčů.

| | | | |
|--------------------------------------|---------|-----------|---------|
| 1 HLEDAČ | 8 KARET | 2 HLEDAČI | 7 KARET |
| Vyžaduje další krabičku hry Rodozář. | | | |

3 HLEDAČI
6 KARET
4 HLEDAČI
5 KARET

5. 4 karty Pánových zkoušek odložte zatím stranou.
6. Zamíchejte balíček 6 karet Vyčerpání a položte jej otočený lícem dolů v dosahu všech hráčů.
7. Zamíchejte balíček 57 karet Studny. Doberte vrchní 4 a vyložte je kolem karty Pána, jak je naznačeno na obrázku.

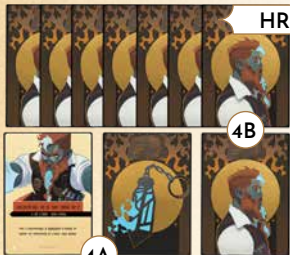
A. Hrajete-li svou první hru, vyberte v balíčku tyto

4 konkrétní karty:

TRJČATA
BEZCITOVA ŠIFRA
LEPIVÁ LOUŽE
PLANETÁRIUM

8. Vrchní 3 karty balíčku Studny odhodte a vytvořte tak vedle odhazovací hromádku.

HRÁČ 1



HRÁČ 2



BALÍČEK
KARET
STUDNY



ODHAZOVACÍ
HROMÁDKA
STUDNY



MÍSTO PRO
ZDOLANÉ

9. Počítadlo zdraví (10stěnnou kostku) nastavte na 10 a položte ji v dosahu hráčů. Chcete-li hrát vyšší obtížnost, nastavte ji na 8 (v případě první hry vám to nedoporučujeme).

10. Zvolte si začínajícího hráče. Například toho z vás, který byl naposled nachlazený. Začíná hru a dále



pokračujete ve směru hodinových ručiček.

TAH HRÁČE

Ve svém tahu si **vyberte jednu ze 4 karet Studny**

aktuálně rozložených kolem karty Pána.
V balíčku karet Studny se nachází dva typy karet: události a výzvy. Akce, které můžete provést, záleží na druhu karty.



se kterou si vyberete interagovat.

1. UDÁLOSTI

Když si zvolíte kartu události, přečtete si na ní napsané instrukce

a v uvedeném pořadí je vykonejte.

Poznámka: Kartu události, abyste ji aktivovali, si musíte vybrat ve vlastním tahu. Není-li to na kartách výslovně uvedeno, neaktivují se automaticky při jejich zahrání.

2. VÝZVY

Když se rozhodnete interagovat s kartou výzvy, „pokusíte se ji zdotat“, jak je popsáno v části „Pokus o zdotání výzvy“.

Nachází-li se po ukončení vašich akcí kolem Pána méně než 4 karty Studny, doberte a vyložte další karty, dokud zde opět nebudou ležet 4 karty Studny otočené lícem vzhůru.

Jakmile doplníte karty, váš tah končí a pokračuje hráč po vaší levici.

Takto pokračujte, dokud Hledači nevyhrají nebo neprohrají.

POKUS O ZDOLÁNÍ VÝZVY

01. NÁZEV VÝZVY

02. DRUH VÝZVY

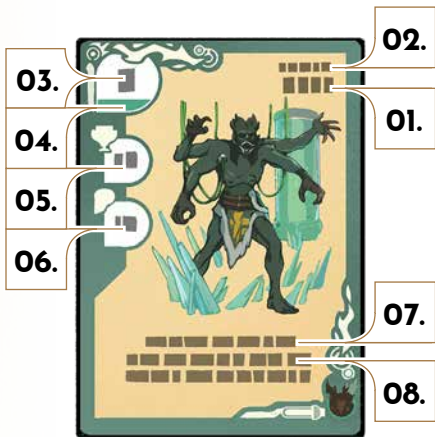
Na kartách naleznete čtyři druhy výzev: **Boj**, **Překážky**, **Hádanky** a **Pasti**. Některé karty mají speciální efekty podle druhu výzev.

03. OBTÍŽNOST

Počet žetonů pokroku, které musíte na výzvu umístit, abyste ji dokončili.

04. BARVA

Barva výzvy je určena okrajem karty a ukazatelem pod její uvedenou obtížností.



05. ODMĚNA

Odměna za úspěšné dokončení výzvy.

06. POSTIH

Postih, který utrpíte, když se pokusíte o zkolání výzvy, ale neuspějete.

07. PŘÍBĚHOVÝ TEXT

Zábavný nebo zajímavý text vztahující se k atmosféře nebo příběhu, který nemá žádný herní význam, je uveden *kurzívou*.

08. SCHOPNOSTI KARET

Jakékoli speciální schopnosti nebo pravidla platící pro danou výzvu. Je-li text schopnosti tučně, platí po celou dobu, kdy je ve hře, nikoli jen v okamžiku, kdy se pokoušíte o její zkolání.

Když se ve svém tahu pokoušíte o zkolání

výzvy, doufáte, že budete schopni umístit dost **bodů (žetonů) pokroku** na její kartu, abyste vyrovnali nebo převýšili hodnotu její obtížnosti. Body pokroku přidávejte jako výsledek zahrání karty, hodu kostkami nebo speciálních efektů.

Podaří-li se vám úspěšně dokončit výzvu, obdržíte **odměnu**. Pokud se však pokusíte výzvu zkolat a neuspějete, obdržíte namísto toho **postih**.

Pokus o zkolání výzvy sestává ze 4 kroků.

Zahrajte kartu dovednosti jako akci (pokud chcete).

Až dvakrát tuto akci posilte.

Hoďte kostkami.

Zdolejte výzvu, anebo v ní selžete.

KROK 1: ZAHRAJTE KARTU DOVEDNOSTI JAKO AKCI (POKUD CHCETE)

01. NÁZEV DOVEDNOSTI

02. HODNOTA

Hodnota dovednosti určuje, kolik bodů pokroku přidáte na kartu výzvy.



KARTA DOVEDNOSTI

02.

03.

07.

06.



01.

04.

05.

Jakékoli speciální schopnosti nebo pravidla platí, když kartu zahrájete jako akci.

06. **SCHOPNOSTI POSÍLENÍ**
Počet žetonů pokroku přidanych k efektu akce, pokud tuto dovednost využijete k jejímu posílení. Všimněte si, že barva dovednosti při posílení se může lišit od barvy dovednosti při jejím využití jako akce.
07. **IKONY EFEKTŮ**
Někteří Hledači mají v balíčku karty akcí s ikonami efektů. Tyto ikony mohou spustit efekty na jiných kartách dovedností nebo schopností Hledačů.

Když se pokoušíte zdolat výzvu, můžete zahrát **jednu** kartu dovednosti, která **odpovídá barvou výzvě**, kterou se snažíte zdolat. Pokud například zkoušíte zdolat

zelenou výzvu, můžete zahrát pouze zelenou nebo bílou kartu dovednosti, protože bílá dovednost platí za všechny tři barvy. Karta dovednosti pak přidá na výzvu tolik bodů pokroku, kolik je její uvedená hodnota.

***Příklad:** Rolandova karta „Kladivo a kleště“ má hodnotu 3 a jedná se o modro-zelenou kartu, takže ji můžete zahrát a přidat 3 body pokroku ke zdolání modré nebo zelené výzvy.*

Text schopnosti na kartě dovednosti uplatníte,

03. **BARVA**
Barva dovednosti je určena okrajem karty a ukazatelem pod její uvedenou obtížností.
04. **PŘÍBĚHOVÝ TEXT**
Zábavný nebo zajímavý text vztahující se k atmosféře nebo příběhu, který nemá žádný herní význam, je uveden *kurzívou*.
05. **SCHOPNOSTI KARTY**

ÚSPĚCHY

Pokud si chcete hru ještě více okořenit, můžete se pokusit dosáhnout následujících úspěchů. Dosáhnete-li některého z nich, zaškrtněte si jej. Pouze ti opravdu věci oddaní (a klikaři) je dokončí všechny.

SNADNÉ •



POKUSNÝ EXEMPLÁŘ ZÍSKÁN

Zdolejte „Anomálii“.



KONEČNĚ! MÁM DOKONALÝ LÉK!

Prohrajte hru odstraněním všech žetonů pokroku z Bezcita před dosažením dna Studny.



KAM SE HRABOU KOČKY...

Prohrajte hru kvůli „Hypnotickému oku“.



...ALE VŠECHNO JEDNOU KONČÍ

Poražte Bezcita se všemi kartami Pánových zkoušek lícem dolů.



DEJ SI VORAZ, KÁMO

Vyhrajte hru, když jsou ve hře „Bezcit se nudí“, „Bezcit se zlobí“ a „Dej mi svou esenci!“.



TOLIKO K TĚM KRÁSNÝM MUŠLÍM

Zdolejte „Test inteligence“.

ZÁLUDNÉ ••



SMRT SI PŘIJDE PRO NÁS VŠECHNY

Prohrajte hru odhozením „Náhrobku“.



MÁ TO V SOBĚ ELEKTROLYTY

Odhodte „Skořepinu“ pomocí „Ukradené esence“.



BACHA FRANTO, PADÁ!

Poražte „Giganta“ (bonusový bod získáte, pokud tak učiníte díky Valořině „Skvělé stopaře“).

NEPRAVDĚPODOBŇÉ ••••



POŘÁD MI ZVONÍ V UŠÍCH

Selžete ve výzvě alespoň 3× v jednom tahu díky kopiím „Rezonujícího kamene“.



KONEC NESMRTELNOSTI

Vyhrajte hru díky „Konci nesmrtnosti“.



NEZAPOMEŇ SI DÁT SVOU...

Zdolejte „Bezcitovu šifru“.

Kinfire Chronicles: Night's Fall
je kooperativní kampaňová hra
pro 1 až 4 hráče, která spojuje
fantasy dobrodružství
s taktickými a napínavými boji.

Prozkoumejte rozsáhlé město
Din'Lux, bojte se zlými silami
a odemkněte více než 200 akcí –
včetně dovedností, magických
předmětů a kouzel – a upravte
si balíčky svých Hledačů.



Bonus: Vaše karty postav z *Rodozáře: Bezcitova laboratoř* můžete
využít jako alternativní obrázky postav v *Kinfire Chronicles!*



NAŠTIVTE
KINFIRECHRONICLES.COM

KINFIRETM
CHRONICLES

INCREDIBLE
DREAM

pokud ji zahrajete jako akci.

Příklad: Rolandova karta „Kladivo a kleště“ uvádí, že pokud ve výzvě selžete, můžete ignorovat postih, který byste normálně obdrželi.

Poznámka: Když se pokoušíte zdolat výzvu, nemusíte hrát akci. Pokud žádnou nehrajete, můžete přeskočit až na krok 3, protože bez akce ji nemůžete ani posílit.

POUŽITÍ VAŠÍ LUCERNY.

Svou kartu lucerny máte na začátku hry otočenou lícem dolů, ale lze ji **nabít** (otočit lícem vzhůru) úspěšným zdoláním výzvy (viz Odměny) nebo díky zahrání určitých karet dovedností. Jakmile máte lucernu nabitou, můžete ji použít místo zahrání karty dovednosti jako akci. Chová se jako karta

dovednosti – můžete ji posílit jako kteroukoli jinou akci, ale po vyhodnocení ji namísto odhození otočíte opět lícem dolů. Využití lucerny je extrémně mocnou schopností, proto byste měli

dobře zvažovat, kdy ji použijete.

KROK 2: POSILTE ZAHRANOU AKCI AŽ DVAKRÁT



Pokud zahrajete kartu dovednosti jako akci, ostatní Hledači mohou své vlastní karty dovedností zahrát jako

posílení.

Posílení přidává další žetony pokroku na výzvu, kterou se pokoušíte zdolat. Hodnota posílení dané karty dovednosti se nachází na spodním okraji karty. Aby mohla být karta zahrána jako posílení,

musí její barva posílení odpovídat barvě výzvy, kterou se hráč pokouší zdolat.

Když zahrajete kartu dovednosti, ostatní Hledači mohou zahrát až **2 posílení celkem**. Ve hře dvou a více Hledačů nemůžete posilovat své vlastní akce.

Výjimka:

V sólové hře s 1 Hledačem můžete své vlastní akce posílit až 2×.

Ignorujte jakýkoli text schopnosti na kartách zahraniých jako posílení. Tento text uplatňujete pouze tehdy, když kartu hrajete jako akci ve svém tahu.

Příklad: Zahrajete-li Rolandovu kartu „Knihomol“ jako posílení, dává bonus +1 ke zdolání výzvy jakékoli barvy (protože barva posílení je bílá) nebo +3, pokud se jedná o výzvu typu Hádanka jakékoli barvy.

TIP: Užívání příliš mnoha karet jako posílení je neefektivní a může vás přivést do nesnázi. Chcete-li vyhrát, užívejte posílení s rozmyslem.

KROK 3: HOĎTE KOSTKAMI

Poté, co jste zahráli kartu akce (pokud jste zahráli) a všechna případná posílení, hodte všemi 4 kostkami. Za každý výsledek na kostce, který odpovídá barvě výzvy, kterou se snažíte zdolat, přidejte 1 bod pokroku. Bílá (♠) platí za všechny barvy, černá (♠) za žádnou.

Příklad: Pokoušíte se zdolat červenou výzvu a hodíte 2 červené, zelenou a ♠. Přidáte si tedy 3 žetony

pokroku navíc (+2 za 2 červené a +1 za ♠).

Musíte vždy házet všemi 4 kostkami, pokud vám karta nebo schopnost neřekne, že házet nemáte. Jestliže vám karta nebo schopnost dovolí kostky přehodit, musíte přehodit všechny 4.

KROK 4: ZDOLEJTE NEBO SELŽETE VE ZDOLÁNÍ VÝZVY

Sečtěte celkový počet bodů pokroku získaných z vaší akce, posílení a kostek. Výsledný počet žetonů pokroku umístěte na kartu výzvy, kterou se pokoušíte zdolat.

Příklad: Zahrajete-li kartu s 2 body jako akci, od ostatních Hledačů obdržíte dvě posílení (+2 a +1), a navíc hodíte dva výsledky na kostkách odpovídající barvě výzvy, přidáte na výzvu celkem 7 žetonů pokroku.

Jakmile přidáte všechny získané žetony pokroku, zkontrolujte, zda jste ve výzvě uspěli, nebo ne.

Je-li celkový počet žetonů pokroku na výzvě (včetně případného zůstatku z předchozích tahů) **roven nebo vyšší** než její obtížnost, pak **jste ji zdolali**.

Získáte odměnu uvedenou na kartě výzvy v odpovídající sekci (pokud je nějaká). Poté vraťte všechny žetony pokroku z této výzvy do společné zásoby a kartu otočenou lícem dolů odhodte na hromádku zdolaných výzev (**nikoli** na odhazovací hromádku karet Studny).

Pokud je počet **menší** než její obtížnost, pak jste ve svém pokusu o zdolání **selhali**. Obdržíte postih uvedený na kartě výzvy v odpovídající sekci (pokud je nějaký). Tato výzva zůstává ve hře a veškeré položené žetony pokroku na ní zůstávají.

ZDOLÁNÍ VÝZVY MIMO POKUS O ZDOLÁNÍ

Některé schopnosti a akce vám umožňují pokládat žetony pokroku na karty výzev i mimo pokusy o zdolání. Má-li výzva kdykoli na sobě počet žetonů rovnající se nebo vyšší než její obtížnost, okamžitě ji splníte, i když se ji aktuálně nikdo nepokouší zdolat. **Hledač, který je momentálně na tahu**, získá její odměnu a umístí kartu na hromádku zdolaných výzev.

ODMĚNY A POSTIHY

Odměny a postihy, které můžete obdržet, jsou uvedeny na konci těchto pravidel.

KONEC TAHU

Odhodte všechny karty dovedností zahrané

toto kolo lícem vzhůru na odhazovací hromádku vedle svého dobíracího balíčku. Pokud

jiní Hledači zahráli své karty ve vašem tahu jako posílení, odhodí je také na své vlastní odhazovací hromádky.

Nyní pokračuje ve hře Hledač po vaší levici.

DOBRÁNÍ NOVÝCH KARET A VYČERPÁNÍ

Na rozdíl od mnoha jiných her si zde **nedobíráte** nové karty na začátku svého tahu. Abyste si mohli dobrat nové karty, musíte se na začátku svého tahu rozhodnout, že se vyčerpáte. Pokud nemáte v ruce žádné karty, **MUSÍTE** se na začátku svého tahu vyčerpat a dobrat si nové karty do ruky.

Když se rozhodnete vyčerpat (nebo jste nuceni), odhodte všechny zbylé karty ze své ruky. Poté doberte vrchní kartu balíčku Vyčerpání a položte ji otočenou lícem nahoru poblíž svého balíčku dovedností. Následně si doberte nové karty do ruky, v počtu odpovídajícím tomu, kolik Hledačů hraje,

a pokračujte ve svém tahu.

Pozor, vyčerpáním nepřeskakujete svůj tah.

1 HLEDAČ - 8 KARET

2 HLEDAČI - 7 KARET

3 HLEDAČI - 6 KARET

4 HLEDAČI - 5 KARET

EFEKTY KARET VYČERPÁNÍ

Je-li ve hře karta Vyčerpání, platí text na ní napsaný. Někdy vám to znesnadní hru, a jindy vás to může za určitých okolností přivést k prohře. Obecně platí, že mít kartu Vyčerpání je nevýhodné.

Jakmile je karta Vyčerpání ve hře, zůstane tam, dokud vám jiná karta nebo schopnost nedovolí ji odhodit. V takovém případě ji zamíchejte zpět do balíčku karet Vyčerpání.

KDYŽ VÁM DOJDOU KARTY V BALÍČKU

Kdykoli máte dobrotu a v balíčku dovedností žádnou nemáte, zamíchejte svou odhazovací



hromádku
a vytvořte
nový
balíček
dovedností,
ze kterého
doberete
tolik karet,
kolik

potřebujete.

Jsou-li zároveň prázdné jak váš dobírací balíček, tak odhazovací hromádka (tedy máte kompletní balíček v ruce), nemůžete si dobrot více karet.

PÁN STUDNY

Abyste se dostali až k Pánovi Studny a mohli absolvovat závěrečný boj, musíte se propracovat balíčkem karet Studny. Dokud se nedostanete až na dno balíčku Studny, karta Pána zůstává lícem dolů a její efekt platí.

Kdykoli vám efekt karty velí **připojit kartu** k Pánovi, umístěte ji pod kartu Pána. Karty připojené k Pánovi mohou spouštět efekty



v závěrečném boji.

DOSAŽENÍ DNA STUDNY

Kdykoli si máte dobrat kartu z balíčku Studny a již tam žádné nejsou, dosáhli jste

dna Studny. Už vám zbývá jen postavit se Pánovi Studny – a zvítězit či podlehnout.

Všechny zbývající karty Studny obklopující Pána odhodte, odstraňte z nich všechny žetony pokroku a otočte kartu Pána lícem vzhůru. Poté vezměte čtyři karty Pánových zkoušek a každou z nich vyložte k jedné hraně karty Pána.

SOUBOJ S PÁNEM: ZÁVĚREČNÝ BOJ

Kartu Pána jste otočili lícem vzhůru a obklopili 4 kartami Pánových zkoušek, také otočených lícem vzhůru.

Abyste porazili Pána Studny a vyhráli, musíte zdolat výzvu na Pánově kartě. Karta Pána je černou kartou výzvy, takže je imunní vůči kartám všech tří barev (a také bílým).

Dokud jsou všechny čtyři karty Pánových zkoušek otočené lícem vzhůru, nemůžete se pokusit zdolat Pánovu finální výzvu.

Když zdoláte kartu Pánovy zkoušky, **otočte ji lícem dolů** místo odhození. Otočení karty Pánovy zkoušky může odhalit jednu z Pánových zranitelností (i když ne vždy). Jakmile je Pán zranitelný některou barvou, můžete se pokusit zdolat jeho finální výzvu pomocí této barvy.



Příklad: Pokud zdoláte kartu Pánovy zkoušky a otočíte ji, můžete tam najít text „Pán je nyní zranitelný zelenými akcemi.“ Od té chvíle se můžete pokoušet zdolat jeho výzvu, jako by byla zelená.

Pokud by se Pán stal zranitelným více barvami, musíte před svým tahem (a pokusem jej zdolat) oznámit, kterou barvu použijete ke zdolání Pánovy výzvy.

Příklad: Je-li Pán zranitelný červenou i modrou barvou a vy ohlásíte „červená“, všechny karty dovedností, posílení a výsledky na kostkách musí být červené, abyste mohli přidat body pokroku k Pánově výzvě.

SESTUP NEBO ÚSTUP BĚHEM ZÁVĚREČNÉHO BOJE

Jakmile zahájíte závěrečný boj s Pánem, ignorujte veškeré další herní efekty, které by vám přikazovaly sestoupit hlouběji (♣) nebo ustoupit výše (♠). Z nejhlubší úrovně Studně není úniku, dokud Pána neporazíte nebo mu nepodlehnete. Jak se říká, „se štítem, nebo na štítě“.

ODHAZOVÁNÍ VÝZEV BĚHEM

ZÁVĚREČNÉHO BOJE S PÁNEM

Neříká-li karta Pánovy zkoušky jinak,

můžete ji odhodit prostřednictvím herních efektů jako kteroukoli jinou výzvu. Pokud se tak stane, otočte ji lícem dolů, jako byste ji zdolali. Kartu Pána ovšem



RODOZÁŘ



MARNIVOSTINA SÍŇ



POHRDOVA PEVNOST




BEZCITOVA

Použijte jakoukoli dvojici Hledačů z dvou a více produktů Rodozář, abyste se s Pánem mohli utkat až ve 4 hráčích.



nemůžete žádným efektem odhodit. Můžete ji zdolat jen klasickým způsobem. Ale dobrý pokus!


SELHÁNÍ V PÁNOVĚ VÝZVĚ

Pokud se pokusíte zdolat výzvu na kartě Pána a selžete, nemusíte vždy utrpět její postih. U většiny karet Pána utrpíte postih jen tehdy, pokud zároveň hodíte  na kostce Světla a Temnoty. Každá karta Pána je ale jedinečná, takže pozorně čtěte.



VÍTĚZSTVÍ VE HŘE

Jakmile zdoláte výzvu na kartě Pána, vyhráváte! Pán je poražen a vy se triumfálně vracíte k Cechmistryni Leeře. Hrozba ze Studny byla zažehnána... alespoň prozatím.



PROHRA

Klesne-li zdraví Hledačů někdy na hodnotu 0 , okamžitě prohráváte. Kromě toho mohou prohru způsobit jisté herní efekty (většinou z balíčku Vyčerpání), naplní-li se určité podmínky. Chytrí hráči si budou hledět svého zdraví a karet, jak nejvíce to půjde, a pokusí se nepodlehnout svodům osudu.

HERNÍ VARIANTY OBTÍŽNÝ REŽIM

Aby byla hra pro vás větší výzvou, začněte s 8  místo 10 .

RYCHLÁ HRA

Chcete-li kratší hru, odhodte na začátku hry místo 3 karet Studny 13 karet, a před začátkem hry obdržíte 2  a 1 .

AUTOŘI

PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

EDITOR

Martin Herman

PŘEKLAD

Jan Adam

KOREKTURY

Pavel Illichmann

GRAFICKÝ DESIGN A SAZBA

Pavel Illichmann

AUTOR HRY

Kevin Wilson

ILUSTRACE

Katarzyna Redesiuk

GRAFICKÝ DESIGN

A SAZBA

Ines Moźdzynska

VÝTVARNÁ

KONCEPCE

A ILUSTRACE

Katarzyna 'Ulvar' Bekus

Sandra 'Razuri'

Chlewińska

W. Kozyra (RonKoz)

Zuzanna Kapuścińska

JAZYKOVÁ REDAKTORKA

Cathy Bock

MARKETING & KOMUNITNÍ MANAGEMENT

Jane Chung Hoffacker

Ilya Ushakov

PROJEKTOVÉ ŘÍZENÍ A REALIZACE

Kris Green

Elle Lee

FINANCE & STRATEGIE

Robert Hunt

INCREDIBLE DREAM

Jamie Seltzer

Jane Chung Hoffacker

Tucker Roberts

SPECIÁLNÍ PODĚKOVÁNÍ

Nate St. Pierre

Risa Petrone

Matt Molandes

Lena Cass



PARTNEŘI

LongPack Games

Jamie Seltzers

PLAYTESTEŘI

Brandon Perdue

David Bock

Cathy Bock

Kandi J. Williams

Jake Perlman-Garr

Andrew Hoffacker

Jennifer Wong

Kassandra Lauriton

Nicole Lewis

Brandon Fryman

Dalana Fryman

Dana Castaneda

Michael J. Castaneda

Kris Green

Risa Petrone

Ines Moždzyńska

Nate St. Pierre


Tucker Roberts


Sandra „Razuri“ Chlewińska


Jane Chung Hoffacker


VÝZNAM IKON


ODMĚNY A POSTIHY


X  **Sestupte níže:** Odhodte X karet z vršku balíčku Studny na odhazovací hromádku. To vás přiblíží ke dnu Studny a k závěru hry.


X  **Ustupte výše:** Vraťte X karet z odhazovací hromádky karet Studny zpět do spodní části balíčku Studny. To vás naopak vzdálí od dna Studny a k závěru hry.


X  **Doberte karty:** Doberte X karet z balíčku dovedností svého Hledače.


-X  **Odhodte karty:** Odhodte X karet dle své volby z vaší ruky. Nemáte-li dostatek, odhodte všechny zbývající.


X  **Získejte zdraví:** Zvyšte svůj počet bodů zdraví o X, ale nikoli nad počáteční hodnotu.

X  **Utrpte zranění:** Ztraťte X bodů zdraví. Klesne-li kdykoli jejich počet na 0 nebo méně, Hledači okamžitě prohrávají.



-1  **Zbavte se Vyčerpání:** Zvolte si a odhodte 1 kartu Vyčerpání, kterou máte momentálně ve hře, a zamíchejte ji zpět do balíčku Vyčerpání.



X  **Utrpte Vyčerpání:** Doberte X karet z balíčku Vyčerpání a položte je do hry.

 **Nabijte svou lucernu: Otočte svou lucernu lícem vzhůru. Použití lucerny je popsáno na straně 10.**

***  **Speciální:** V textu karty se dozvíte, jaká je odměna nebo postih této výzvy.**

DALŠÍ IKONY

  **Ikony efektů Hledačů: Někteří Hledači mají speciální ikony, které mohou spouštět specifické efekty nebo schopnosti na jejich kartách dovedností nebo kartě postavy Hledače. Na kartách se dozvíte, co tyto ikony znamenají a co dělají.**

  **Světlo a Temnota: Když tyto ikony padnou na kostce Světla a Temnoty, mohou spustit určité efekty.**

POZOR! Některé výzvy vám mohou nabízet věci, které se tváří jako „odměny“, ale normálně byste je měli považovat za postihy. Mějte ohledně takových věcí oči na stopkách!