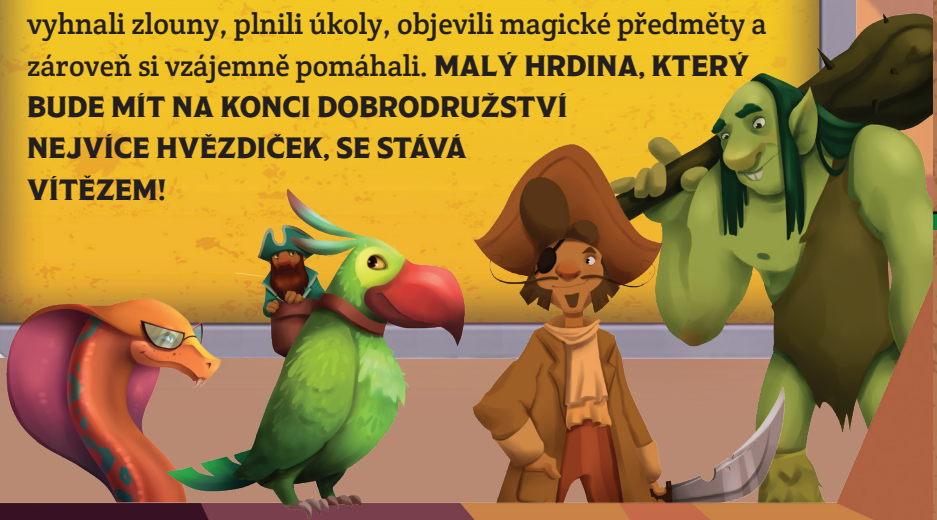
MALÍ
HRDINOVÉ
PRAVIDLA

SLYŠTE, SLYŠTE, VŠICHNI DOBRODRUZI, ode dneška se stanete součástí odvážného týmu **MALÍ HRDINOVÉ**. Malí hrdinové jsou skupinou nejmoudřejších, nejodvážnějších, nejsilnějších a nejmilejších mladých obyvatel Království zlatých vodopádů, co tam kdy žili.

Jako Malí hrdinové máte nejvyšší povinnost chránit království před spiklenectvím bláznivých zlounů a prozkoumávat krajiny plné záhad, pokladů a dobrodružství.

Vaším dalším úkolem bude prozkoumat magickou jeskyní Tolka Moudrého, mocného čaroděje, který záhadně zmizel před dávnými časy. Tolkova jeskyně byla kdysi dávno jeho domovem a magickou laboratoří, ale teď, když už tu není, je opuštěná a ukrývá různé příšery, poklady, magické předměty a mnoho dalšího.

Během tohoto dobrodružství budou dva až čtyři Malí hrdinové prozkoumávat Tolkovu jeskyni, aby našli poklady, vyhnali zlouny, plnili úkoly, objevili magické předměty a zároveň si vzájemně pomáhali. **MALÝ HRDINA, KTERÝ BUDE MÍT NA KONCI DOBRODRUŽSTVÍ NEJVÍCE HVĚZDIČEK, SE STÁVÁ VÍTĚZEM!**



SEZNAMTE SE S MALÝMI HRDINY

INGRID

MOCNÁ VIKINGSKÁ BOJOVNICE

Ingrid je rozenou vůdkyní. Je silná, sebevědomá, důvtipná a umí se ohánět velkou sekerou.

ARTUR

ŠIBALSKÝ VÁLEČNÍK

Artur je tak chytrý a odvážný, jak jen to jde, je ale trošku posedlý poklady a ukrývá svou tajuplnou minulost.

LUNA

ELFÍ PRINCEZNA

Luna je rychlá a milá princezna, která má pro strach uděláno. Nosí s sebou dlouhý elfí luk, se kterým střílí přesně a s grácií.

FELIX

MLADÝ ČARODEJ

Felix je nejmladší z Malých hrdinů, a i když se mu nedaří všechna jeho kouzla, pilně studuje a vždy pomáhá svému týmu, kdykoliv je to potřeba.

RYCHLÝ PŘEHLED HRY

1.

VYTVOŘTE PODZEMNÍ JESKYNI

Zamíchejte zelené, šedé a červené dílky podzemí a umístěte je na herní plochu lícem dolů.

(viz strana 8)

2.

VYBERTE SI HRDINU

Vyberte si jednoho z Malých hrdinů, vezměte si jeho figurku a hráčskou desku a dobrodružství může začít!

(viz strana 10–11)

3.

PROZKOUMEJTE DÍLEK

Během svého tahu si hráč vybere dílek k prozkoumání. Zelené dílky jsou vždy dobré, v šedých se mohou schovávat zlouni a červené dílky představují největší riziko, ALE skrývají i největší poklady.

(viz strana 12–13)

4.

ZÍSKEJTE SCHOPNOSTI

Odkryjte karty schopností, které vám dají sílu, kouzla nebo moudrost, které budete během dobrodružství potřebovat.

(viz strana 14)

5.

ZAŽEŇTE PŘÍŠERY

Pokud odkryjete nějakého zlouna, použijte své karty schopností, abyste ho vystrašili a odehnali.

(viz strana 15)

6.

POMÁHEJTE SI

Pokud narazíte na zlouna, kterého nedokážete porazit sami, požádejte o pomoc jednoho ze svých kamarádů.

(viz strana 16)

7.

NAJDĚTE POKLADY A SPECIÁLNÍ PŘEDMĚTY

V každém dobrodružství v podzemí musí být poklad! Na vaší cestě naleznete různé poklady, drahokamy a další speciální předměty.

(viz strana 17–18)

8.

SPOČÍTEJTE HVĚZDIČKY

Jakmile prozkoumáte poslední dílek podzemí a vypořádáte se náležitě se všemi zlouny, spočítejte všechny hvězdičky, které jste nasbírali během dnešního dobrodružství. Hru vyhrává ten Malý hrdina, který jich má nejvíce!

(viz strana 20)

OBSAH KRABICE

6

HERNÍ PLÁN

4 FIGURKY HRDINŮ

(28 karet kamarádství)

(11 karet úkolů)

(20 karet zdraví)

(42 dílků podzemí – 12 zelených, 12 šedých a 18 červených)

(60 karet schopností)

KARTY

6 DRAHOKAMŮ

(Měšec na poklady)

(25 žetonů pokladu)

ŽETONY SKRYTÝCH POKLADŮ

PŘÍPRAVA HRY

1. Umístěte **HERNÍ PLÁN** do středu stolu.

2. Zamíchejte **ZELENÉ** a **ŠEDÉ DÍLKY PODZEMÍ** a rozmístěte je lícem dolů na vyobrazené čtverce do místností s čísly 1, 2, 3 a 4. Zamíchejte **ČERVENÉ DÍLKY PODZEMÍ** a rozmístěte je lícem dolů do místností s čísly 5, 6 a 7.

3. Zamíchejte balíčky karet **SCHOPNOSTÍ**, **ZDRAVÍ**, **ÚKOLŮ** a **KAMARÁDSTVÍ** a umístěte je lícem dolů na jejich určená místa na herní ploše.

4. Vložte **ŽETONY POKLADŮ** do **MĚŠCE NA POKLADY**.

5. Každý hráč si vybere figurku svého **MALÉHO HRDINY** a jeho **HRÁČSKOU DESKU**.

6. **KAŽDÝ HRÁČ ZAČÍNÁ HRU SE TŘEMI KARTAMI ZDRAVÍ** a **JEDNOU KARTOU ÚKOLŮ** (váš úkol NEMUSÍTE ukrývat před ostatními hráči).

7. Každý hráč si vezme jednu kartu schopností podle hrdiny:

- Ingrid: **1 SÍLA**
- Artur: **1 SÍLA**
- Luna: **1 MOUDROST**
- Felix: **1 KOUZLO**

8. Umístěte svou **FIGURKU MALÉHO HRDINY** ke vchodu do jeskyně. V tahu se střídejte ve směru hodinových ručiček. V tomto pořadí hrajte až do konce hry. **HRU ZAČÍNÁ HRÁČ, KTERÝ JAKO POSLEDNÍ ZAŽIL NĚJAKÉ DOBRODRUŽSTVÍ.**

PRŮZKUM DÍLKŮ PODZEMÍ

V každém kole může hráč ve svém tahu **PROZKOUMAT NOVÝ DÍLEK** nebo **NAVŠTÍVIT ODKRYTÝ DÍLEK, KTERÝ JEŠTE NEBYL VYŘEŠEN.**

Pokud chce hráč dílek **PROZKOUMAT**, přesune svou figurku na vybraný dílek, ke kterému vede cesta, otočí ho lícem nahoru a odhalí, co je na druhé straně.

DÍLKY PODZEMÍ MAJÍ TŘI RŮZNÉ BARVY:

ZELENÉ dílky jsou vždy **DOBRÉ**.

ŠEDÉ dílky mohou skrývat zlouna, ale také **LEPŠÍ ODMĚNY**.

ČERVENÉ dílky obsahují nejcennější poklady, ale také největší **ZLOUNY**.

DŮLEŽITÉ: Poté, co je dílek podzemí vyřešen, odstraňte jej z herní plochy a odložte na odhazovací balíček nebo na hráčovu desku (pokud jsou na dílku hvězdičky).

POHYB JESKYNÍ

Pohyb v jeskyni je pro Malé hrdiny poměrně jednoduchý. Během svého tahu se mohou přesunout na kterýkoli dílek podzemí, který sousedí s již dříve prozkoumaným dílkem **(HRÁČI SE NESMÍ POHYBOVAT DIAGONÁLNĚ).**

HRÁČI NEJSOU OMEZENI VZDÁLENOSTÍ MEZI DÍLKY. Mohou se přesunout na kterýkoli dílek, ať stojí kdekoli v jeskyni, pokud cílový dílek sousedí s již dříve prozkoumaným **A** hráč neprochází zdí, aby se tam dostal.

Na jednom dílku podzemí může stát více hráčů a hráči se na nový dílek **MOHOU POHYBOVAT SKRZ PROZKOUMANÉ, ALE JEŠTE NEVYŘEŠENÉ DÍLKY**, aby ho prozkoumali.

Tolkova jeskyně je členitá a jednotlivé prostory oddělují **NEPROPUSTNÉ ZDI**. Vstoupit do těchto prostor můžete skrze **VODOROVNÉ ČI SVISLÉ DVEŘE, KTERÉ JSOU ZVÝRAZNĚNY ŽLUTÝM SVĚTLEM.**

DÍLKY PODZEMÍ S ODMĚNOU

Dílky podzemí s odměnou přinášejí hráčům zisk karet schopností, které **SE ODHAZUJÍ**, pokud je hráč během svého podzemního dobrodružství využije k zastrašení zlounů nebo zisku speciálních předmětů. Dílek určuje, kolik a jaké schopnosti si má hráč vzít z dobíracího balíčku v horní části herního plánu a umístit na vlastní hráčskou desku.

Ve hře můžete získat tři různé schopnosti:

SÍLA **MOUDROST** **KOUZLO**

Př.: Ingrid objevila dílek podzemí, na kterém je napsáno: "**+2 SÍLY**". Vezme si tedy **DVĚ FIALOVÉ KARTY SÍLY** z balíčku.

Př.: Felix objeví dílek podzemí, na kterém stojí: "**+3 COKOLIV**". Může si tedy vybrat libovolnou kombinaci tří schopností nebo pokladu, které bude chtít (3 karty síly; 3 poklady; 2 kouzla a 1 poklad; 1 sílu, 1 moudrost a 1 kouzlo; atd.)

DÍLKY PODZEMÍ S PŘÍŠERAMI

Dílky s příšerami přináší do hry zlouny. Když je zloun objeven, může se ho hráč ihned pokusit zastrašit.

Felix potřebuje zahodit **3 KARTY MOUDROSTI** a **1 KARTU SÍLY**, aby vyhnal Syčáka!

Pokud Felix zastraší Syčáka, tak dostane **4 HVĚZDIČKY**! Kartu zastrašeného zlouna si dá na svou hráčskou desku. Dobrá práce!

NEPODAŘILO SE TI ZASTRAŠIT ZLOUNA?

Pokud hráč nepřiměje zlouna k útěku, **ZTRÁCÍ JEDNU KARTU ZDRAVÍ**. Pokud už nemá žádné karty zdraví, příští kolo nehraje – **DOSTANE VŠAK JEDNU KARTU ZDRAVÍ ZPĚT.**

Zlouni, které se nepodařilo odehnat, zůstávají na herní ploše. Jiný hráč se během svého tahu může pokusit vyhnat už odkrytého zlouna, pokud nechce prozkoumávat nový dílek.

KARTY KAMARÁDSTVÍ

Když hráč odkryje dílek s příšerou a nemá dostatek karet schopností, aby ho mohl zastrašit, může poprosit o pomoc ostatní dobrodruhy. Pokud jiný hráč svému kamarádovi pomůže, vezme si za to kartu kamarádství.

KARTY KAMARÁDSTVÍ JSOU VŽDY DOBRÉ a dodávají užitečné předměty jako karty zdraví navíc, karty schopností, hvězdičky a jiné. **KARTY KAMARÁDSTVÍ** lze během hry zahrát **KDYKOLIV**, a to i během **TAHU JINÉHO HRÁČE.**

HRÁČ OBDRŽÍ JEDNU KARTU KAMARÁDSTVÍ ZA KAŽDOU KARTU SCHOPNOSTI, KTEROU DAROVAL JINÉMU HRÁČI.

Př.: Felix potřebuje **2 KARTY KOUZEL** a **1 KARTU SÍLY**, aby zastrašil příšeru, má ale jen **1 KARTU KOUZEL**. Luna mu dává **1 KARTU KOUZEL** a Artur mu dá **1 KARTU SÍLY**. Luna a Artur si oba vezmou **1 KARTU KAMARÁDSTVÍ**.

Možnost pomáhat příteli v nouzi se nabízí hráčům v opačném pořadí (proti směru hodinových ručiček). První přítel může darovat jednu kartu a poté dostane možnost další hráč, který může darovat kartu. Pokud se vrátíme k prvnímu příteli, tak může přidat druhou kartu. Takto se pokračuje, dokud není doložen dostatek karet schopností.

DÍLKY PODZEMÍ SE SPECIÁLNÍMI PŘEDMĚTY

Tyto dílky obsahují cenné předměty z Tolkovy jeskyně, za které hráči na konci hry získávají hvězdičky. Hráči mohou tyto předměty získat tak, že za ně odhodí karty schopností.

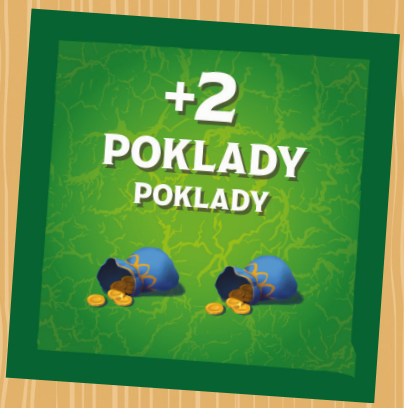
Pokud hráč nemá dostatek schopností pro získání speciálního předmětu, zůstane dílek podzemí na herní ploše. Jiný hráč si může ve svém tahu předmět vzít, pokud nechce prozkoumávat nový dílek.

Ke každému dílku patří i drahokam stejné barvy.
Po odkrytí dílku drahokam na dílek položte a hráč, který dílek získá, přesune drahokam do části "**SPECIÁLNÍ PŘEDMETY**" na své herní desce.

HRÁČI SI V ZÍSKÁVÁNÍ SPECIÁLNÍCH PŘEDMĚTŮ NESMÍ VZÁJEMNĚ POMÁHAT.

DÍLKY PODZEMÍ S POKLADEM

Během svého dobrodružství mohou hráči při zkoumání **DÍLKU PODZEMÍ** nebo získáváním **KARET KAMARÁDSTVÍ ODKRÝVAT POKLADY**.



Pokud hráč narazí na symbol pokladu, vytáhne si **ŽETON S POKLADEM** z **MĚŠCE NA POKLADY**.

Pokud tento poklad vytáhnou Artur, Felix nebo Ingrid, bude mít hodnotu jedné hvězdičky.

Pokud tento poklad vytáhne Luna, získá tři hvězdičky!

Pomocí většiny žetonů pokladů si na konci hry **HVĚZDIČKY PŘIPOČTĚTE**, ale v **MĚŠCI NA POKLADY SE MOHOU UKRÝVAT TAKÉ NEPŘÍJEMNOSTI, KTERÉ VÁS PŘINUTÍ HVĚZDIČKY NA KONCI HRY ODEČÍST.**

Pokud se z měšce vytáhne poslední poklad, tak už v Tolkově jeskyni žádný další není.

KARTY ÚKOLŮ

Na začátku hry dostane každý hráč kartu s úkolem. **KAŽDÁ TATO KARTA MÁ UNIKÁTNÍ CÍL, KTERÝ MUSÍ HRÁČ SPLNIT, ABY OBDRŽEL HVĚZDIČKY.** Tyto karty není třeba ukrývat před spoluhráči.

PŘÍKLAD: KE SPLNĚNÍ TOHOTO ÚKOLU potřebuje Artur získat **3 KARTY SÍLY** a mít je na své hráčské desce **NA KONCI SVÉHO TAHU.** Jakmile tuto podmínku splní, přemístí si kartu k nalezeným pokladům a z balíčku si vytáhne novou kartu s úkolem.

ABY HRÁČ SPLNIL ÚKOL, NEMUSÍ SE ZBAVOVAT KARET SCHOPNOSTÍ!
Hráči mohou splnit jen jeden úkol za kolo a nesmí obdržet pomoc od jiného hráče, aby úkol splnili. Jakmile je balíček s úkoly prázdný, tak jste splnili všechny úkoly a další nejsou.

ZA NESPLNĚNÝ ÚKOL NA KONCI HRY NEHROZÍ HRÁČŮM POSTIH.

KONEC HRY

HRA KONČÍ, jakmile jsou všechny **DÍLKY PODZEMÍ ODHALENY.** Každý hráč poté získá dvě další kola, aby se zbavil zbývajících **PŘÍŠER** nebo získal **SPECIÁLNÍ PŘEDMĚTY.** Hra **MŮŽE** skončit i v případě, že na herní ploše nějaké příšery či speciální předměty zůstávají.

ZÁVĚREČNÉ SKÓRE: vítězem se stává ten z Malých hrdinů, který má **NA KONCI DOBRODRUŽSTVÍ NEJVÍCE HVĚZDIČEK.** Hvězdičky můžete získat za zastrašené příšery, speciální předměty, karty zdraví, karty úkolů a žetony s pokladem.

Pokud chcete zkusit **POKROČILÉ BODOVÁNÍ**, které podporuje různé způsoby hraní, započítejte si na konci hry tyto bonusové body:

- Nejvíce karet kamarádství = **+4 HVĚZDIČKY** (remíza +3 HVĚZDIČKY)
- Nejvíce karet zdraví = **+3 HVĚZDIČKY** (remíza +2 HVĚZDIČKY)
- Nejvíce žetonů s pokladem = **+3 HVĚZDIČKY** (remíza +2 HVĚZDIČKY)
- Nejvíce odehnaných zlounů = **+3 HVĚZDIČKY** (remíza +2 HVĚZDIČKY)

Pokud po sečtení všech hvězdiček nastane na konci hry remíza, vyhrává Malý hrdina s větším počtem karet kamarádství. Pokud remíza přetrvává, užijte si společné vítězství se ctí a slávou!

VIDEONÁVODY

Naskenujte tyto QR kódy kamerou v telefonu, abyste se mohli podívat na videonávody pro hru Malí hrdinové.

~ Bohemian Games (CZ) ~

~ The Dice Tower (EN) ~

PODĚKOVÁNÍ: Herní designer – Dustin McMillian, Výtvarník – Apolline Etienne, Vizuální designer a stratég – Culture Pilot, České a slovenské vydání: Ivana Tilkeridu, Václav Petr, Eva Piarová, Peter Černák, Jiří Neděla

Naši kompletní nabídku her najdete na stránkách www.bohemiangames.cz