



# MALÍ HRDINOVIA

**PRAVIDLÁ**

## PODÍĎTE BLIŽŠIE, DOBRODRUHOVIA!

Dnes sa stanete súčasťou odvážneho tímu **MALÍ HRDINOVIA**. K Malým hrdinom patria tí najmúdrejší, najsmelší, najsilnejší a najlákavejší mladí obyvatelia Kráľovstva zlatých vodopádov, ktorí ho kedy obývali.

Ako Malí hrdinovia máte posvätnú povinnosť chrániť kráľovstvo pred bláznivými zlosynmi a objavovať tajomstvá, poklady a dobrodružstvá svojej krajiny.

Vašou nasledujúcou úlohou bude prebádať čarovné jaskyne Tolka Múdreho, mocného čarodejníka, ktorý záhadne zmizol pred dávnymi vekmi. Jaskyňa mu kedysi bola domovom a založil si v nej aj svoje čarovné laboratórium, no teraz, keď v nej neprebýva, je opustená a zakrádajú sa ňou príšery, skrývajú sa v nej poklady, čarovné predmety a mnoho ďalšieho.

Počas tohto dobrodružstva budú dvaja až štyria Malí hrdinovia skúmať Tolkovu jaskyňu, aby našli poklady, odstrášili zloduchov, splnili úlohy, objavili čarovné predmety, a zároveň pomáhať svojim priateľom. **MALÝ HRDINA, KTORÝ BUDE MAŤ NA KONCI DOBRODRUŽSTVA NAJVIAC HVIEZDIČIEK, VYHRÁVA HRU!**



# ZOZNÁMTE SA S MALÝMI HRDINAMI

## INGRID

### MOCNÁ VIKINGSKÁ BOJOVNÍČKA

Ingrid je rodená vodkyňa. Je silná, sebavedomá, bystrá a brutálne sa oháňa sekerou.



## ARTUR

### PREŠIBANÝ RYTIER

Artur patrí k tým najmúdrejším a najodvážnejším, no je tak trochu posadnutý pokladmi a má tajuplnú minulosť.



3

## LUNA

### ELFSKÁ PRINCEZNÁ

Luna je rýchla, nebojácna a láskavá princezná. Zo svojho dlhého elfského luku strieľa presne a s gráciou.



## FELIX

### MLADÝ ČARODEJNÍK

Felix je najmladší z Malých hrdinov, a aj keď sa mu nevydarí každé kúzlo, neustále sa vzdeláva a vždy stojí pri svojich kamarátoch, keď ho potrebujú.





# RÝCHLE PRAVIDLÁ

1.



## VYTVORTE PODZEMNÚ JASKYŇU

Zamiešajte zelené, sivé a červené dlaždice podzemia a lícom nadol ich rozložte na hrací plán.

(pozri stranu 8)

2.

## VYBERTE SI HRDINU

Vyberte si svojho Malého hrdinu či hrdinku, zoberte si príslušnú figúrku aj plán hráča a dobrodružstvo sa začína!



(pozri strany 10 – 11)

3.



## PRESKÚMAJTE DLAŽDICU

Vo svojom ťahu si vyberiete dlaždicu podzemia, ktorú chcete preskúmať. Zelené sú vždy dobré, v sivých sa môže zakrývať zloduch a v červených sa ukrýva najväčšie nebezpečenstvo, no nájdete tam aj najväčšie poklady!

(pozri strany 12 – 13)

4.

## ZÍSKAJTE SCHOPNOSTI

Odhaľte karty schopností, čo vám dajú silu, kúzla a múdrosť, ktoré môžete počas dobrodružstva využiť.



(pozri stranu 14)



5.



### ZAŽEŇTE PRIŠERY

Ak odhalíte zloduchov či prišery, na ich odstrašenie použite svoje karty schopností.

(pozri stranu 15)

6.



### POMÔŽTE SI

Ak narazíte na zloducha, ktorého nedokážete odplašiť, o pomoc môžete poprosiť niekoho zo svojich kamarátov.

(pozri stranu 16)

5

7.

### OBJAVTE POKLADY A Špeciálne predmety

V každom fantazijnom dobrodružstve sa dajú nájsť poklady! Počas svojej cesty odhalíte poklady, drahokamy a ďalšie špeciálne predmety.



(pozri strany 17 – 18)

8.

### SPOČÍTajte hviezdičky

Keď preskúmate aj poslednú dlaždicu podzemia a porátate sa so všetkými zloduchmi, spočítajte hviezdičky, ktoré ste počas dobrodružstva získali. Hru vyhráva Malý hrdina, ktorý ich má najviac!



(pozri stranu 20)

# ČO OBSAHUJE VAŠA HRA

6



## HRACÍ PLÁN



## 4 FIGÚRKY HRDINOV





28 kariet kamarátstva



11 kariet úloh



20 kariet zdravia



42 dlaždíc podzemia (12 zelených,  
12 sivých a 18 červených)



60 kariet schopností

## KARTY

7



## 6 DRAHOKAMOV

Mešec na poklady



25 žetónov pokladov

## ŽETÓNY SKRYTÝCH POKLADOV



# PRÍPRAVA HRY

1. Doprostred stola položte **HRACÍ PLÁN**.
2. Zamiešajte **ZELENÉ** aj **SIVÉ DLAŽDICE PODZEMIA** a lícom nadol ich umiestnite na štvorce v 1., 2., 3. a 4. miestnosti. Zamiešajte **ČERVENÉ DLAŽDICE PODZEMIA** a lícom nadol ich umiestnite do 5., 6. a 7. miestnosti.

8



**3.** Balíčky kariet **SCHOPNOSTÍ, ZDRAVIA, ÚLOH** a **KAMARÁTSTVA** umiestnite na ich určené plochy na hracom pláne. Karty kamarátstva a úloh by mali byť zamiešané a položené licom nadol.

**4.** **ŽETÓNY POKLADOV** vložte do mešca na poklady.





**5.** Každý hráč si vyberie svojho **MALÉHO HRDINU**, s ktorým sa vydá na dobrodružstvo, a prislúchajúci **PLÁN HRÁČA**.

**6.** KAŽDÝ HRÁČ ZAČÍNA HRU S 3 KARTAMI ZDRAVIA a JEDNOU KARTOU ÚLOHY (svoju úlohu pred ostatnými hráčmi NEMUSÍTE skrývať).

10





**7.** Každý hráč si zoberie 1 kartu schopnosti na základe postavy, ktorú si vybral:

• Ingrid: **1 SILA**



• Artur: **1 SILA**



• Luna: **1 MÚDROST**



• Felix: **1 KÚZLO**



**8.** Svoju **FIGÚRKU MALÉHO HRDINU** položte pred vchod do jaskyne. Hráči postupne vyhodnocujú svoje ťahy v smere hodinových ručičiek. V takomto poradí hrajte až do konca hry. **PRVÝ IDE HRÁČ, KTORÝ AKO POSLEDNÝ ZAŽIL NEJAKÉ DOBRODRUŽSTVO.**

11



# SKÚMANIE DLAŽDÍC PODZEMIA

Hráč smie v každom ťahu buď **PRESKÚMAŤ NOVÚ DLAŽDICU PODZEMIA**, alebo **NAVŠTÍVIT UŽ ODHALENÚ DLAŽDICU PODZEMIA, KTORÁ NEBOLA VYHODNOTENÁ**.

Ak chce hráč dlaždicu podzemia **PRESKÚMAŤ**, presunie figúrku na danú dlaždicu a odhalí, čo sa skrýva na jej druhej strane.

## DLAŽDICE PODZEMIA MAJÚ TRI RÔZNE FARBY:

12



**ZELENÉ** dlaždice sú vždy **DOBRE**.



**SIVÉ** dlaždice môžu ukrývať zloducha, no nájdete na nich **LEPŠIE ODMENY**.



**ČERVENÉ** dlaždice obsahujú tie najlepšie poklady, no aj najhorších **ZLO-  
DUCHOV**.

**DÔLEŽITÉ:** Keď dlaždicu podzemia vyhodnotíte, odstráňte ju z hracieho plánu a umiestnite na odhadzovaciu kôpku alebo na hrací plán hráča (ak sú na nej hviezdičky).



# AKO PRECHÁDZATE PODZEMÍM

Pre Malých hrdinov je prechod cez jaskyňu pomerne jednoduchý. Vo svojom kole sa môžu presunúť na akúkoľvek dlaždicu podzemia, ktorá susedí s už preskúmaným priestorom (**HRÁČI SA NEMÔŽU POSÚVAŤ DIAGONÁLNE**).

## HRÁČI NEMAJÚ OBMEDZENÝ POČET KROKOV.

Môžu sa presunúť na akúkoľvek dlaždicu podzemia bez ohľadu na to, kde v jaskyni sa nachádzajú, pokiaľ tá dlaždica susedí s už preskúmaným priestorom **A** hráč nemusí prejsť cez stenu na to, aby sa k nej dostal.

Na jednej dlaždici podzemia môžu stáť aj viacerí hráči a hráči sa na novú dlaždicu podzemia **MÔŽU PRESUNÚŤ AJ CEZ PRESKÚMANÚ, NO NEVYHODNOTENÚ** dlaždicu podzemia.

13

Tolkova jaskyňa je členitá a jednotlivé miestnosti oddelujú **NE-PRIECHODNÉ STENY**. Vstúpiť do nich môžete cez **VODOROVNÉ CI ZVISLÉ DVERE, KTORÉ SÚ ZVÝRAZNENÉ ŽLTÝM SVETLOM**.



## DLAŽDICE PODZEMIA SO SCHOPNOSTAMI

Pomocou dlaždíc podzemia so schopnosťami získavajú hráči karty schopností, ktoré **ODHADZUJÚ**, ak chcú počas dobrodružstva odstrašiť zloduchov alebo získať špeciálny predmet. Na dlaždici podzemia so schopnosťou je napísané, koľko kariet konkrétnej schopnosti si má hráč zobrať z balíčka v hornej časti veľkého hracieho plánu a umiestniť pod vlastný hrací plán.

Môžete získať tri rôzne schopnosti:



14

Príklad: Ingrid sa rozhodla preskúmať dlaždicu podzemia a našla dlaždicu so schopnosťou „**+2 SILA**“. Vezme si teda **DVE FIALOVÉ KARTY SILY** z balíčka v hornej časti hracieho plánu a položí si ich pod plán hráča.

Príklad: Artur sa rozhodol preskúmať dlaždicu podzemia a našiel dlaždicu so schopnosťou „**+3 ČOKOLÍVEK**“. Môže si teda vybrať akúkoľvek kombináciu troch schopností alebo žetónov pokladov (3 sily, 3 poklady, 2 kúzla a 1 poklad atď.).





## DLAŽDICE PODZEMIA S PRÍŠERAMI

Vďaka dlaždiciam podzemia s príšerami sa do hry zapájajú zloduchovia. Keď hráč odhalí zloducha, môže sa okamžite pokúsiť odstrašiť ho!

Felix musí odhodiť  
**3 KARTY MÚDROSTI**  
a **1 KARTU SILY**, aby odplašil  
Úlisníka!

Ak Felix Úlisníka odplaší, získa  
**4 HVIEZDIČKY!** Hráč si ho umiestni  
na svoj plán hráča. Dobrá práca!



15

### NEPODARILO SA VÁM ODPLAŠIŤ PRÍŠERU?

Ak hráč zloducha neodplaší, **STRATÍ JEDNU KARTU ZDRAVIA**. Ak už žiadne karty zdravia nemá, keď sa mu nepodari odplašiť príšeru, musí preskočiť svoj ďalší ťah, **NO ZÍSKA JEDNU KARTU ZDRAVIA**.

Zloduchovia, ktorých sa vám nepodari odstrašiť, zostávajú na hracom pláne. Iný hráč sa vo svojom kole môže namiesto skúmania novej dlaždice rozhodnúť, že sa pokúsi odplašiť už odhaleného zloducha.



# KARTY KAMARÁSTVA

Keď hráč odhalí dlaždicu s príšerou a nemá potrebné karty schopností na to, aby ju odplašil, môže poprosiť o pomoc ostatných hráčov. Ak hráč kamarátovi pomôže, vezme si kartu kamarátstva.

**KARTY KAMARÁSTVA SÚ VŽDY DOBRÉ** a hráči vďaka nim dostanú nápomocné predmety ako karty zdravia navyše, karty schopností, hviezdičky a iné. **KARTY KAMARÁSTVA** môžete použiť **KEDYKOĽVEK** počas hry aj počas **KTORÉHOKOĽVEK ŤAHU**.

- **HRÁČ SI ZOBERIE JEDNU KARTU KAMARÁSTVA ZA KAŽDÚ KARTU SCHOPNOSTÍ, KTORÚ DAL INÉMU HRÁČOVI.**

16

Príklad: Artur potrebuje **2 KÚZLA** a **1 SILU** na to, aby odstrašil príšeru, no má len **1 KÚZLO**. Luna dá Arturovi **1 KÚZLO**, Felix mu dá **1 SILU** a obaja si vezmú **1 KARTU KAMARÁSTVA**.

Možnosť pomôcť kamarátovi dostanú hráči v opačnom poradí, než prebiehajú ťahy (proti smeru hodinových ručičiek). Prvý kamarát môže ponúknuť jednu kartu a potom ďalší môže ponúknuť jednu kartu. Takto to pokračuje, až kým sa nedostanete znova k prvému hráčovi, ktorý môže ponúknuť druhú kartu, a tak ďalej.





## DLAŽDICE PODZEMIA SO ŠPECIÁLNYMI PREDMETMI

Dlaždice podzemia so špeciálnymi predmetmi obsahujú cenné predmety z Tolkovej jaskyne, za ktoré na konci hry dostanete hviezdičky. Hráči môžu tieto predmety získať tak, že odhodia karty schopností.



17

Ak hráč nemá karty schopností potrebné na získanie špeciálneho predmetu, daná dlaždica podzemia zostáva na hracom pláne. Iný hráč sa vo svojom ťahu môže namiesto skúmania novej dlaždice rozhodnúť, že sa pokúsi získať špeciálny predmet.

Keď odhalíte dlaždicu s drahokamom, umiestnite na ňu drahokam, a keď niekto drahokam získa, umiestnite ho do priestoru s nápisom „**ŠPECIÁLNE PREDMETY**“ na pláne hráča.

**HRÁČI SI NEMÔŽU NAVZÁJOM POMÔCT PRI ZÍSKAVANÍ ŠPECIÁLNEHO PREDMETU.**

## DLAŽDICE PODZEMIA S POKLADMI

Hráči môžu počas skúmania **DLAŽDÍ PODZEMIA** a získaním **KARIET KAMARÁTSTVA** ODHALIŤ POKLADY.



18

Keď hráč odhalí symbol pokladu, potiahne si **ŽETÓN SKRYTÉHO POKladu** z **MEŠCA NA POKLADY**.

Ak túto truhlicu pokladov dostane Felix, Artur alebo Ingrid, získajú jednu hviezdičku. — — — — — →

Ak túto truhlicu pokladov dostane Luna, získa tri hviezdičky! — — — — — →



Vďaka väčšine žetónov pokladov si na konci hry **PRIPOČÍTATE HVIEZDIČKY**, no **V MEŠCI NA POKLADY SA MÔŽU ZAKRÁDAŤ AJ NEPRÍJEMNOSTI, KTORÉ VÁS PRINÚTIA HVIEZDIČKY ODPOČÍTAT**.

Keď z mešca vytiahnete posledný poklad, v Tolkovej jaskyni sa ich už viac neskryva.



# KARTY ÚLOH

Na začiatku hry dostane hráč kartu úlohy. **KAŽDÁ OBSA-  
HUJE JEDINEČNÚ ÚLOHU, KTORÚ MÁ HRÁČ SPLNIŤ, ABY  
ZÍSKAL HVIEZDIČKY.** Kartu úlohy nemusíte skrývať pred  
ostatnými hráčmi.



**PRÍKLAD: NA SPLNENIE TEJTO  
ÚLOHY** potrebuje mať Artur  
**NA KONCI SVOJHO KOLA 3  
KARTY SILY** na pláne hráča. Ak  
sa to stane, splnil úlohu, kartu  
úlohy presunie do priestoru  
na karty s hviezdikami a po-  
tiahne si novú kartu úlohy.

19

## NA SPLNENIE ÚLOHY HRÁČ NEMUSÍ KARTY ODHADZOVAŤ!

Hráči môžu za jedno kolo splniť len jednu úlohu a pri jej  
splnení im nemôžu pomáhať iní hráči. Ak sa karty úloh  
minú, hráči si už nebudú ťahať žiadne karty úloh.

**NA KONCI HRY VÁM NEHROZÍ ŽIADNA  
POKUTA, AK SA VÁM ÚLOHU NEPO-  
DARÍ SPLNIŤ.** ←



# KONIEC HRY

**HRA SA SKONČÍ**, keď hráči **PRESKÚMAJÚ** všetky **DLAŽDICE PODZEMIA**. Všetci hráči potom môžu odohrať ďalšie dva ťahy na to, aby sa porátali so **ZLODUCHMI** alebo získali **ŠPECIÁLNE PREDMETY**. Hra sa **MÔŽE** skončiť, aj keď na hracom pláne zostanú nejakí zloduchovia či špeciálne predmety.

**ZÁVEREČNÉ BODOVANIE: VÍTAZOM SA STANE** Malý hrdina, **KTORÝ BUDE MAŤ NA KONCI DOBRODRUŽSTVA NAJVIAC HVIEZDIČIEK**. Hviezdičky môžete získať za: odplašenie príšer, špeciálne predmety, karty zdravia, karty úloh a žetóny pokladov.

Ak by ste chceli použiť **ZLOŽITEJŠÍ SYSTÉM BODOVANIA**, ktorý dbá na rôzne štýly hry, spočítajte si

20

aj tieto bonusy:

- Najviac kariet kamarátstva = **+4 HVIEZDIČKY** (v prípade remízy +3 HVIEZDIČKY)
- Najviac kariet zdravia = **+3 HVIEZDIČKY** (v prípade remízy +2 HVIEZDIČKY)
- Najviac žetónov pokladov = **+3 HVIEZDIČKY** (v prípade remízy +2 HVIEZDIČKY)
- Najviac odplašených príšer = **+3 HVIEZDIČKY** (v prípade remízy +2 HVIEZDIČKY)



Ak po spočítaní všetkých hviezdičiek nastane remíza, hru vyháva hráč s najvyšším počtom kariet kamarátstva. Ak remíza pretrváva, oslávte spoločné víťazstvo s rešpektom a so ctou!

## VIDEONÁVOD

Naskenujte tieto QR kódy kamerou telefónu a pozrite si videonávody pre hru Malí hrdinovia.



~ Bohemian Games (CZ) ~



~ The Dice Tower (EN) ~

POĎAKOVANIE: Autor hry – Dustin McMillian, autorka ilustrácií – Apolline Etienne, vizuálny dizajn a stratégia Culture Pilot, České a slovenské vydanie: Ivana Tilkeridu, Václav Petr, Eva Piarová, Peter Černák, Jiří Neděla.



Našu kompletnú ponuku hier nájdete na stránkách [www.bohemiangames.cz](http://www.bohemiangames.cz)