



Frederic Moyersoer
Ilustrace: Andrea Boekhoff



Obsah:

74 hracích karet:



Myšlenka a cíl hry

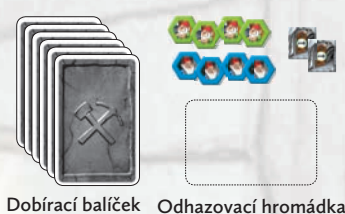
Kdo jinému jámu kopá... Oba dva trpaslíci se musí rozhodnout: budou stavět jeden společný tunel, nebo to zkusí každý sám? V každém případě jde o to soupeře v pravou chvíli sabotovat, ať už rozbitým krumpáčem, závalem v tunelu nebo zamčenými dveřmi. Rafinovanější trpaslík si zkrátka zajistí rozhodující výhodu, aby mu zlato neuniklo. Po třech kolech vítězí hráč s větším počtem zlatých nugetů. A pokud není zrovna pro ruce nikdo další, může si trpaslík vyzkoušet i sólovou hru. Podarí se mu vybudovat správný tunel a zároveň se cestou vyhnout všem překážkám?

Příprava hry

Karty cest, akční karty, cílové karty a obě karty trpaslíků se roztřídí. Každý hráč dostane jednu kartu trpaslíka a vyloží si ji před sebe lícem dolů (místo karet trpaslíků lze použít i jejich figurky se stojánky). Mezi 36 kartami cest se nachází 2 startovní karty (na každé je vyobrazen žebřík a trpasličí čepička). 18 cílových karet se zamíchá a 6 z nich se rozloží lícem dolů společně se startovními kartami na stůl, jak ukazuje níže uvedené schéma. Zbývající cílové karty budou zapotřebí až v následujících kolech. V průběhu hry bude vznikat na stole bludiště, začínající u startovních karet. Karty cest je možné vykládat do všech směrů a libovolné vzdálenosti.



Zbývající karty (i akční) se zamíchají a každý hráč dostane do ruky 6 karet. Nerozdané karty se položí jako dobírací balíček lícem dolů na dosah obou hráčů. Vedle něj bude v průběhu hry vznikat odhazovací hromádka. Rovněž tak se připraví do banku 8 žetonů trpaslíků a 2 klíče. První kolo začíná zelený trpaslík, poté se hráči v tazích střídají.



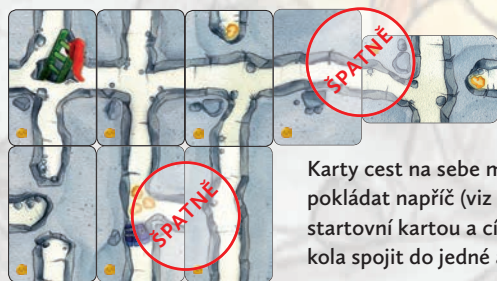
Průběh hry

Hráč, který je momentálně na tahu, si musí vybrat právě jednu z těchto 4 možností: Dobráním 1 nebo 2 karet je tah u konce a na řadu přichází další hráč.

Akce	dobraných karet
A. Umístění 1 karty cesty do bludiště	1
B. Zahrání 1 akční karty	1
C. Odhození 2 karet z ruky a odstranění 1 karty před sebou	1
D. Vzdání se tahu a odhození 1 nebo 2 karet lícem dolů	1 nebo 2

Pozor: Pokud karty v balíčku dojdou, dobírání odpadá. Hráč si i přesto musí vybrat pro svůj tah jednu ze čtyř možností. Jestliže už nemá v ruce žádné karty, pro zbytek kola ze hry vypadává.

Kolo končí, jestliže je odkryto všech 6 cílových karet nebo bylo použito všech 8 žetonů trpaslíků nebo jestliže došly karty v dobíracím balíčku a oba hráči již nemají žádné karty v ruce.



A) Umístění jedné karty cesty: Vykládáním karet cest vzniká bludiště cest mezi startovními a cílovými kartami. Nově umístěná karta cesty musí být přiložena k některé již vyložené kartě cesty.

Karty cest na sebe musí přesně navazovat na všech stranách a nesmí se pokládat napříč (viz obr.). Každý hráč se snaží vytvořit cestu mezi svou startovní kartou a cílovými kartami. Přitom se mohou obě cesty v průběhu kola spojit do jedné a od této chvíle ji budou využívat oba hráči.

Pozor: Od nově umístěné karty musí v okamžiku jejího vyložení vést nepřerušovaná cesta k některé startovní kartě.

Cílové karty: Jestliže hráč vytvoří nepřerušované spojení mezi jednou ze startovních karet a cílovou kartou lícem dolů, cílovou kartu otočí a odpovídajícím způsobem ji přiloží k sousedním kartám cesty. Jestliže karta nabízí více možností pro natočení, smí si jednu z nich vybrat.

Pozor: Při odkrytí cílové karty může dojít k tomu, že se nebude hodit ke všem příslušným kartám cest. Pouze v tomto případě lze cílovou kartu umístit tak, že nebude všude přesně navazovat.

Zvláštní karty cest:

Most (2x) a zdvojená zatáčka (2x): Jednotlivé cesty na kartách nejsou navzájem propojené. Při vykládání musí být alespoň jedna z cest na dané kartě přímo spojena s některou startovní kartou.

Cesta se zlatem (5x): Vyobrazené nugety nemají vliv na vytváření cesty. Hráči je ale mohou sbírat (viz „Zajištění zlata“).

6 – Cílová karta
5
4
3
2
1 – Startovní karta

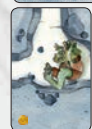


Cesta s dveřmi (6x + 8x na cílových kartách): Cestu s modrými nebo zelenými dveřmi smí využívat pouze trpaslík odpovídající barvy. Pro druhého trpaslíka představují takové dveře překážku, dokud nepoužije klíč, aby je odemkl (viz „Zahrání akční karty“).



Cesta se žebříkem (2x): Žebřík představuje přímé spojení se stejnobarevnou startovní kartou. Tuto kartu je možné přiložit k jakékoli kartě cesty, nesmí se však přikládat přímo k žádné cílové kartě nebo kartě cesty s vyobrazenými nugety.

Pozor: Při umísťování této karty není třeba brát ohled na její spojení se startovní kartou.



Cesta s trollem (3x): Troll blokuje cestu za sebou. Pokud kolem něj chtějí hráči projít, musí ho uplatit 1 zlatým nugetem. Jestliže se pro to nějaký hráč ve svém tahu rozhodne, vezme si žeton trpaslíka a položí ho svou stranou nahoru na obrázek trolla. Na konci kola musí odevzdat 1 nuget.

Pozor: Jakmile trolla někdo uplatí, je cesta uvolněná pro oba hráče.

Zajištění zlata: Jestliže hráč vytvoří nepřerušovanou cestu od své startovní karty ke kartě se zlatem, vezme si z banku žeton trpaslíka a položí ho svou stranou nahoru na dané zlato. Na konci kola toto zlato získá, i kdyby později došlo k přerušení spojení této karty s jeho startovní kartou.

Pozor: Pokud hráč ve svém tahu spojí cestou kartu se zlatem se startovní kartou protihráče místo se svou, umístí žeton trpaslíka na zlato protihráče.

B) Zahrání jedné akční karty: Pomocí akčních karet lze sabotovat protihráče, dosáhnout výhody pro sebe, odstranit karty z bludiště nebo získat informace o cílových kartách.



Karta sabotáže se vykládá lícem nahoru před protihráče. Jestliže má hráč před sebou vyloženou kartu sabotáže, nemůže ve svém tahu vykládat karty cest do bludiště. Všechny ostatní možnosti (hraní akční karty/odhození 2 karet z ruky/vzdání se tahu) má ale i nadále k dispozici. Před žádným hráčem nesmí být vyloženo více totožných akčních karet!



Karty oprav slouží k tomu, aby hráč mohl odstranit karty sabotáže, které má vyložené před sebou. Při tom musí zahrát kartu opravy se zeleným symbolem, který odpovídá červenému symbolu na kartě sabotáže. Karta opravy i sabotáže se poté odhodí. Jestliže hráč zahraje kartu opravy se dvěma zelenými symboly, může s její pomocí odstranit pouze jednu příslušnou kartu sabotáže, nikoli dvě.



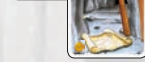
Kartou klíče může hráč odemknout dveře protihráčovy barvy. V takovém případě si vezme z banku žeton klíče a položí ho na příslušné dveře. Ty jsou pro něho až do konce kola otevřené. Karta klíče se posléze odhodí.

Pozor: Zahráním karty klíče se hráč může případně dostat ke zlatu, na němž dosud neleží žádný žeton trpaslíka. V takovém případě si ho vezme z banku a položí ho svou barvou nahoru na zlato.



Závalem odstraní hráč jednu libovolnou kartu z bludiště. Odstraněná karta i karta závalu se poté odhodí.

Pozor: Závalem není možné odstraňovat startovní a cílové karty, stejně jako karty se zlatem a trollem.



Kartou mapy si hráč může prohlédnout jednu ze zakrytých cílových karet. Danou cílovou kartu poté vrátí opět lícem dolů na její místo. Karta mapy se poté odhodí.

C) Odhození 2 karet: Jestliže hráč odhodí lícem dolů 2 karty z ruky, může tím odstranit jakoukoli kartu sabotáže, která je vyložená před ním. Zde je třeba mít na paměti, že si hráč i v tomto případě smí dobrat pouze 1 kartu. Každá tato akce proto snižuje po zbytek kola počet jeho karet v ruce o 1.

D) Vzdání se tahu: Pokud hráč nemůže nebo nechce zahrát žádnou kartu, musí se vzdát tahu a odhodit 1 nebo 2 karty z ruky lícem dolů. V tomto případě si dobere stejný počet karet.

Konec kola

Kolo končí, jakmile nastane jedna z následujících situací:

- Hráči odkryli všech 6 cílových karet.
- Hráči použili všech 8 žetonů trpaslíků.
- Karty v dobíracím balíčku došly a oba hráči už nemají v ruce žádné karty.

Každý hráč si vezme karty se zlatem, na nichž je položen žeton trpaslíka v jeho barvě. Tyto karty si vyloží před sebe, v dalších kolech už se ve hře nepoužijí.

Jestliže byli v daném kole podpláceni trollové, musí jim hráči nyní zaplatit. Každý podplácený troll požaduje od příslušného hráče 1 nuget. Pokud daný hráč nemůže zaplatit přesně, bude se muset vzdát cennější karty. „Rozměnit si“ není možné. Karty použité k zaplacení se vrátí zpět do krabičky. Všechny cílové karty, které dosud případně nebyly otočeny, se rovněž vrátí do krabičky, aniž by se na ně někdo díval.

Začíná nové kolo

Startovní karta a nových 6 cílových karet se vyloží na stůl stejně jako předtím. Všechny akční karty a zbývající karty cest se dobře zamíchají a připraví jako balíček lícem dolů. Každý hráč dostane opět do ruky po 6 kartách. Všechny žetony trpaslíků a klíče jsou opět k dispozici v banku. Nové kolo začíná hráč, který vlastní méně zlata. V případě shody začíná modrý trpaslík.

Konec hry

Hra končí po 3. kole. Hráč, který nashromáždil celkem nejvíce zlata, se stává vítězem.

Sabotér pro 1 hráče: Sólóvá hra se řídí stejnými pravidly jako Duel s následujícími výjimkami:

Průběh hry

Hráč si vybere trpaslíka jedné barvy a kartu trpaslíka i startovní kartu druhé barvy vrátí do krabičky. Navíc bude mít k dispozici pouze 6 žetonů trpaslíků. Rozestup mezi startovní kartou a cílovými kartami má šířku 7 karet.

Startovní karta

Meziprostor o šíři 7 karet



Na začátku každého kola hráč odstraní z dobíracího balíčku 10 karet, aniž by se na ně díval. Tyto karty se položí stranou a použijí se opět až v dalších kolech.

Průběh hry – akční karty

Jestliže si hráč dobere z balíčku kartu sabotáže, musí ji ihned vyložit před sebe a dobere si za ni novou kartu. Pokud se jedná o kartu sabotáže, kterou už před sebou má, odhodí ji bez dalšího efektu na odhazovací hromádku. Jestliže si hráč dobere zával, musí ho okamžitě zahrát. Odstraní z bludiště naposledy umístěnou kartu cesty, na níž nejsou vyobrazeni troll ani zlato.

Průběh hry – začíná nové kolo

10 karet, jež se před začátkem kola daly stranou, se zamíchá zpět do balíčku. Poté proběhne příprava hry výše popsaným způsobem.

Konec hry

Hráč se snaží až do konce hry nashromáždít co nejvíce nugetů. Podle jejich počtu se určí výsledek:

0–14 nugetů	Nestálo to za řeč...
15–19 nugetů	Dobře odvedená práce!
20–24 nugetů	Máš čuch na zlato!
25+ nugetů	Vládce dolu!