

# PAPÍROVÉ DOUPĚ



**TLAM**  
games

## PRAVIDLA HRY

 1-8

 10+

 30

Ve hře Papírové doupě se každý hráč stane vůdcem čtyřčlenné družiny tradičních fantasy hrdinů prahnoucích po cti a slávě. Vydáte se na nebezpečné dobrodružství do útrob podzemního doupěte plného netvorů, pastí a pokladů. Po dobu osmi kol budete v podzemí zlepšovat schopnosti hrdinů, zápolit s nebezpečnými netvory a jejich přísluhovači a v neposlední řadě se pokusíte najít nějaký ten drahokam.

Na konci hry se hrdinové vrátí do vesnice a v krčmě budou štamgastům vyprávět o svých činech. Hráč, který odvypráví ten nejvelkolepější příběh, se stane vítězem!

## HERNÍ MATERIÁL

 6 kostek  
(3 bílé, 3 černé)

 12 karet  
podzemí

 12 karet  
netvorů


 16 karet  
úkolů



 16 karet  
schopností

 16 karet  
cílů


 100 herních  
listů


## PŘÍPRAVA HRY

1. Dejte každému hráči 1  **herní list** a tužku nebo pero. Na herní list budete zaznamenávat celý průběh hry.



2. Náhodně vyberte 1  **kartu podzemí**. Vložte ji lícem vzhůru doprostřed stolu. Na kartě je vyobrazena mapa **podzemí**, které budou všichni prozkoumávat. Na **kartě podzemí** také najdete seznam netvorů, kteří tam na vás číhají. Každý hráč na svůj list vyznačí netvory a zdi přesně podle nákresu na kartě. Patřičné netvory zakroužkujte a do kroužku vždy vepište číslo 1, 2 nebo 3 (*toto jsou místnosti, ve kterých jednotliví netvoři číhají*). Najděte 3 odpovídající  **karty netvorů**. Můžete použít ty, které jsou vyobrazeny na zadní straně karty podzemí, nebo 3 náhodné netvory patřičných druhů. Poté **karty netvorů** vložte lícem vzhůru doprostřed stolu.

❗ *Všichni hráči prozkoumávají stejné **podzemí**, ale každý hráč tak činí nezávisle na ostatních, na svém vlastním listu. Většina akcí, které provedete, nemá žádný vliv na postup ostatních.*



3. Všech 6  **kostek** položte doprostřed stolu.

4. Náhodně vyberte 3  **karty úkolů**. Položte je lícem vzhůru doprostřed stolu.

❗ *Pokud hrajete poprvé, doporučujeme hrát bez  karet úkolů.*

5. Dejte každému hráči náhodně 2  **karty schopností** a 2  **karty cílů**. Každý hráč si ponechá 1 kartu schopnosti a 1 kartu cíle. Tyto karty vyloží před sebe na stůl, lícem vzhůru. Zbylé karty odhodte.

6. Nepoužité karty podzemí, netvorů, úkolů, schopností a cílů vraťte zpět do krabice.

7. Podívejte se na spodní část své  **karty cíle**. Černé a bílé čtverečky u symbolů hrdinů představují „výcvikové metody“ vašich hrdinů (*tzn. jakou barvu kostky použijete k vylepšení válečníka, čaroděje, klerika a zloděje*). Malé čtverečky u dvou symbolů hrdinů na svém  **listu** vyplňte tak, aby odpovídaly čtverečkům na kartě cíle.



## HERNÍ LIST

Stupnice hrdinů  
(jejich povolání  
a úrovně, str. 7)

Toto je „dějství“.

Toto je „kolo“.

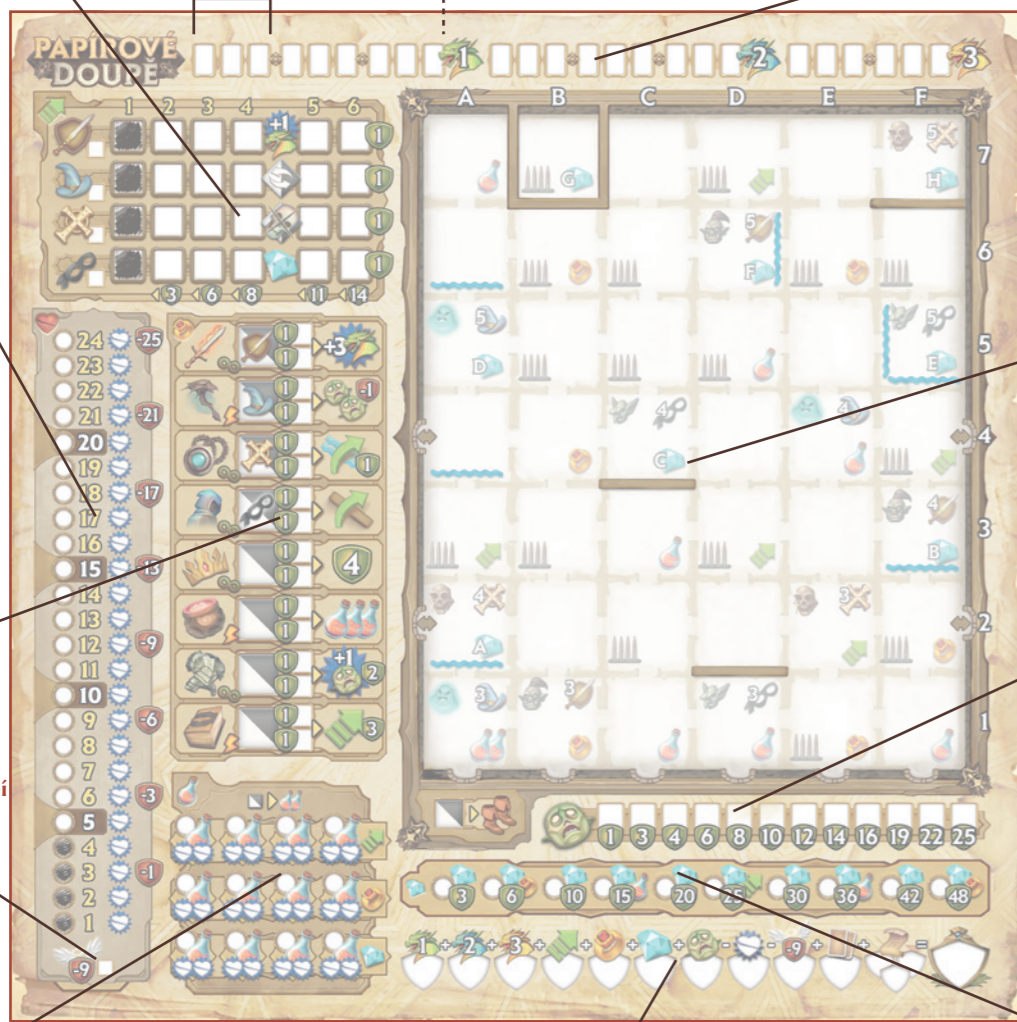
Počítadlo kol, znázorňující  
navíc **netvora**, se kterým  
budete bojovat na konci  
každého **dějství** (str. 11)

Počítadla  
zdraví  
a zranění  
(str. 6)

Inventář  
předmětů  
(str. 8 a 15)

Pole, které  
vyplníte po  
zmrtvýchvstání  
(str. 6)

Počítadlo  
získaných  
a použitých  
lektvarů (str. 9)



**Štíty určené pro závěrečné bodování.**  
Body slávy získáte během hry (str. 11)  
nebo na konci hry (str. 14)

Mapa podzemí

Počítadlo  
poražených  
přísluhovačů  
(str. 10)

Počítadlo  
drahokamů  
(str. 11)



## KARTY ÚKOLŮ

Během každé partie budou na stole vyloženy 3 **karty úkolů**. Na kartách úkolů najdete podmínku pro jejich splnění a odměnu 4 bodů slávy. Úkoly jsou pro všechny hráče společné, o jejich splnění se může pokusit kdokoli. Odměnu ovšem dostane pouze ten, kdo úkol splní jako první.

Hráč, který jako první splní podmínku na kartě úkolu, oznámí tuto skutečnost na konci kola ostatním hráčům. Tento hráč získá 4 body slávy (které zapíše do patřičného štítu podél spodního okraje svého listu) a odstraní kartu splněného úkolu ze hry. Ostatní hráči již tento úkol nemohou splnit. Pokud některý úkol splní více hráčů ve stejném kole, získá každý z nich 4 body slávy.



## KARTY CÍLŮ

Během přípravy hry si každý hráč vybere 1 **kartu cíle**. Toto je váš osobní cíl a můžete jej splnit pouze vy. Na konci hry vám přinese 2/4/6 bodů slávy podle toho, zda jej splníte pouze částečně nebo zcela (*samozřejmě můžete úkol ignorovat a nezískat žádné body*). Body slávy za splnění cíle (*ať už částečně nebo celé*) získáte až na samém konci hry.

Ve spodní části karty cíle také najdete „výcvikové metody“ svých hrdinů (*jedná se o barvu kostky, kterou budete potřebovat k vylepšení daného hrdiny*). Výcvikové metody musíte během přípravy hry zaznamenat na svůj list.



## SCHOPNOSTI

Během přípravy hry si každý hráč vybere 1 **kartu schopnosti**. Tato karta vám poskytuje jedinečnou schopnost, kterou můžete během hry využít k překonání nástrah podzemí. Ve hře jsou 3 různé druhy karet schopností, přičemž každá se aktivuje během různých fází hry. Některé se aktivují během přípravy hry a poskytnou vám okamžitou výhodu, některé se aktivují ve chvíli, kdy je splněna určitá podmínka, a jiné se aktivují kdykoli jedenkrát za kolo, podle hráčova rozhodnutí. Na některých schopnostech jsou také body slávy, které získáte nebo ztratíte na konci hry. Kompletní seznam všech karet schopností a jejich efektů najdete na str. 15 a 16 těchto pravidel.

## KOSTKY

Na **kostkách** jsou symboly, pomocí kterých budete vykonávat akce a vyplňovat různé části svého **listu**. Můžete s jejich pomocí **vylepšovat** své hrdiny, vyrábět předměty a prozkoumávat **podzemí**.

Na kostkách je 7 různých symbolů: **meč a štít (válečník)**, **klobouk (čaroděj)**, **kříž (klerik)**, **maska (zloděj)**, **čtyřlístek (žolík, pouze na bílé kostce)**, **boty (trojitý pohyb, pouze na černé kostce)** a **lebka**.

Na kostkách jsou u všech symbolů (kromě lebky) malá čísla. Ta nehrají roli při vykonání akcí, ale slouží k zaznamenávání symbolů, které si v daném kole vyberete.

Na začátku každého kola, po hodů kostkami, utrpí všichni hráči zranění za hozené **lebky** (1 zranění za každou lebku). Lebky neslouží během hry žádnému jinému účelu. **Čtyřlístek** je **žolík** a symbol **čtyřlístku** lze tedy použít jako černou či bílou kostku se symbolem válečníka, čaroděje, klerika nebo zloděje. Čtyřlístek nelze nikdy použít jako symbol **tří bot** nebo **lebky**.

Symbol **tří bot** lze použít pouze k pohybu a umožní vám provést až 3 kroky v podzemí.



## PRŮBĚH HRY

Partie hry **PAPÍROVÉ DOUPĚ** trvá 8 kol. Těchto 8 kol se dělí na tři dějství (*první dějství trvá 3 kola, druhé také 3 kola a třetí dějství trvá 2 kola*).

V každém kole budete zlepšovat svoji družinu hrdinů, vyrábět čarovné předměty, míchat obranné lektvary a prozkoumávat podzemí. Na konci každého dějství (*tedy na konci třetího, šestého a osmého kola*) se postavíte obávaným netvorům a budete zápolit o hodnotné odměny a především o **body slávy**.

Hra končí po souboji se třetím netvorem. Poté všichni hráči sečtou své body a vítězem se stane hráč s nejvyšším počtem **bodů slávy**.

Každé kolo má 2 fáze:

1. Hod kostkami.
2. Provedení 3 akcí.

### 1. HOD KOSTKAMI

Nejprve vezměte všech 6 **kostek** a hodte s nimi uprostřed stolu (*hod může provést kterýkoli hráč*). Pokud hodíte 3 a více **lebek** nebo 3 a více **čtyřlístků**, hodte kostkami znovu. Házejte tak dlouho, dokud nepadne ani jeden ze zakázaných výsledků.

## UTRPĚNÍ ZRANĚNÍ

Mnoho nástrah ve hře vám způsobí **zranění**. Může jít o **lebky** na začátku kola, souboje s **přísluhovači**, souboje s **netvory** nebo **pasti v podzemí**.

Pokaždé když utrpíte **zranění**, musíte vyplnit srdce na **počítadle zranění**. Za každé 1 utrpěné **zranění** musíte vyplnit právě 1 srdce. Srdce na **počítadle zranění** vyplňujete odspoda nahoru. Výjimka nastane v případě, že máte srdce na **počítadle lektvarů** (str. 9). Pokud máte srdce na **počítadle lektvarů**, pak přednostně vyplňujete vždy srdce na **počítadle lektvarů** a až poté srdce na **počítadle zranění**.

**Počítadlo zdraví** představuje celkové zdraví vaší družiny. To je vždy rovno součtu **úrovní** všech vašich **hrdinů**. Pokaždé když některý z vašich **hrdinů** postoupí na novou **úroveň**, vyplňte zároveň jedno další **pole** na **počítadle zdraví**. Počítadlo zdraví vyplňujete vždy odspoda nahoru. Pokud počet vyplněných srdcí na vašem počítadle **zranění** překročí počet **vyplněných polí** na počítadle zdraví, jste mrtví a na konci hry utrpíte postih (*viz zmrtvýchvstání níže*).

Na konci hry také ztratíte **body slávy** podle toho, kolik srdcí na vašem **počítadle zranění** je vyplněno (*srdce na počítadle lektvarů na konci hry nehrají roli*).

## SMRT A ZMRTVÝCHVSTÁNÍ

Pokud počet vyplněných srdcí na vašem **počítadle zranění** překročí počet vyplněných **polí** na **počítadle zdraví**, jste mrtví – ale okamžitě **vstanete z mrtvých!** Jakmile taková situace nastane, vyplňte pole zmrtvýchvstání pod počítadly zdraví a zranění. Po zmrtvýchvstání pokračujete dál ve hře. Podruhé už zemřít nemůžete, ale na konci hry ztratíte **9 bodů slávy**.

Po **zmrtvýchvstání** zaznamenávejte **zranění** a zdraví dál jako dříve. Nyní už vůbec nezáleží na tom, zda vyplněná srdce překročí vyplněná **pole** na **počítadle zdraví**. Ale pamatujte, na konci hry stále ztratíte body slávy v závislosti na tom, kolik srdcí máte vyplněných na **počítadle zranění**.

## 2. PROVEDENÍ 3 AKCÍ

Ještě než provedete akce, musíte všichni utpět **zranění** za **lebky** na kostkách. Každý hráč nyní utpí 1 zranění za každou lebku (*viz „Utrpění zranění“ na str. 5*). Kostky s lebkami můžete odložit stranou, ve zbytku kola je nepoužijete.

Nyní všichni hráči provedou své akce. Akce provádějí všichni současně a nemusejí na sebe čekat. Každý hráč provede právě **3 akce**. Ke každé z provedených akcí musí použít jinou **kostku** (*její barvu a/nebo symbol*) a výsledek akce zaznamená na svůj **list**.

Kostky na stole jsou společné pro všechny hráče. Hráči vybírají kostky samostatně a více hráčů si může vybrat stejnou kostku.

Akce smíte provádět v libovolném pořadí a libovolné kombinaci, včetně opakovaného provádění stejné akce. Ovšem stále za dodržení podmínky, že ke každé akci musíte použít jinou kostku.

Aby bylo zcela jasné, které 3 kostky používáte, запиšte malá čísla na použitých kostkách do malých čtverečků na **počítadle kol** podél horního okraje vašeho **listu**.

Pomocí **akcí** budete vyplňovat různá pole na svém **listu** (*viz následující odstavec*) nebo se **pohybovat** v podzemí a prozkoumávat jej (*viz akce pohyb na str. 9*).

## AKCE

Ve hře jsou 4 různé akce, které budete zaznamenávat na svůj **list**. Jedná se o akce **vylepšení hrdiny**, **výroba poloviny předmětu**, **míchání lektvarů** a **pohyb**. Nyní popíšeme jednotlivé akce.

### 1. VYLEPŠENÍ HRDINY

Díky této akci budete zvyšovat úroveň jednotlivých hrdinů ve své družině. Úroveň hrdinů zaznamenáváte do stupnice hrdinů v levé horní části listu. Vaše družina je složena ze čtyř hrdinů: **válečníka**, **čaroděje**, **klerika** a **zloděje**.

Pokud chcete provést akci **vylepšení hrdiny**, vyberte potřebnou kostku a použijte ji ke zvýšení **úrovně** odpovídajícího **hrdiny**. Aby bylo možné tuto akci provést,

musí symbol a barva vybrané **kostky** odpovídat **vylepšovanému** hrdinovi a jeho „**výcvikovým metodám**“ (*černá či bílá kostka*). Poté smíte vyplnit další prázdné pole (*zleva doprava*) na stupnici tohoto hrdiny.

Pokaždé když vylepšíte hrdinu, nezapomeňte také vyplnit 1 pole na vašem **počítadle zdraví** (*vaše celkové zdraví se vždy rovná součtu úrovní všech hrdinů ve vaší družině*). **Zvýšená úroveň** navíc zvýší celkovou sílu vaší skupiny.

U každého sloupku stupnice hrdinů jsou čísla (*1 až 6*), která určují úroveň vašich hrdinů. Součet úrovní všech vašich hrdinů představuje celkovou sílu vaší družiny a zároveň její maximální zdraví. Úroveň hrdinů a síla družiny hrají roli především při soubojích s **přísluhovači** a **netvory**.

Na tomto příkladu chcete vylepšit svého **válečníka** na **2. úroveň**. Jeho výcvikové metody jsou černé. K vylepšení válečníka tedy musíte použít **černou kostku** se symbolem **válečníka** (výsledek č. 5) nebo **čtyřlístek** (výsledek č. 9). Poté vyplníte prázdné pole na **stupnici válečníka**. Váš válečník je nyní na 2. úrovni a vaše **celkové zdraví** stouplo ze 4 na 5. Nezapomeňte tedy vyplnit pole na **počítadle zdraví**.



Všichni hrdinové začínají na **1. úrovni** (pole 1. úrovně všech hrdinů na vašem listu jsou předem vyplněná). To znamená, že na začátku hry je **celkové zdraví družiny 4** (tato pole jsou také předem vyplněná) a celková **síla družiny** je také 4.

Jakmile dosáhne hrdina **4. úrovně**, okamžitě získáte speciální schopnost v závislosti na povolání tohoto hrdiny:

**Válečník:** Přičtete +1 ke své celkové síle při souboji s netvorem (neplatí pro přísluhovače).

**Čaroděj:** Při vylepšování hrdiny můžete ignorovat „výcvikové metody“ hrdinů a použít k vylepšení kostku libovolné barvy (stále potřebujete odpovídající symbol).

**Klerik:** Nikdy neutrpíte zranění za hozené lebky.

**Zloděj:** Získáte bonusový drahokam. Vyplňte další prázdné pole (zleva doprava) na svém počítadle drahokamů (viz str. 11).

Na konci hry získáte body slávy za stupnici hrdinů, respektive za svého hrdinu s nejnižší úrovní. Určete, který z vašich hrdinů má nejnižší úroveň. Poté získáte tolik bodů slávy, kolik je vyobrazených pod sloupkem úrovně, které tento hrdina dosáhl. Také získáte 1 bod slávy za každého svého hrdinu, který dosáhl 6. úrovně.

**Například, pokud je na nejnižší úrovni váš čaroděj a má 3. úroveň, pak za stupnice hrdinů získáte 6 bodů slávy.**



Nahoře vidíte počáteční stav vaší družiny. Všichni hrdinové začínají na 1. úrovni. Na tomto příkladu musíte k vylepšení válečníka a klerika použít černou kostku s odpovídajícím symbolem a k vylepšení čaroděje a zloděje potřebujete bílou kostku s odpovídajícím symbolem.

## 2. VÝROBA POLOVINY PŘEDMĚTU

Pomocí této akce můžete vyrobit polovinu čarovného předmětu, který vám může poskytnout výhodu během hry a body slávy na konci hry. Každý předmět má dvě poloviny. Musíte vyrobit obě a teprve poté je tento předmět dokončen a vy jej můžete použít.

Na příkladu vpravo se vám už podařilo vyrobit obě poloviny planoucího meče a hrdinské zbroje. Také se vám podařilo vyrobit 1 polovinu nehmotného pláště a 1 polovinu alchymistova kotlíku. Planoucí meč přidává +3 k vaší celkové síle během souboje s netvorem (neplatí pro přísluhovače). Hrdinská zbroj přidává +1 k vaší síle při souboji s přísluhovači (neplatí pro netvory). Na konci hry vám také přinese 2 body slávy navíc. Ostatní předměty nejsou dokončené, takže zatím nemáte jejich schopnost.



Pokud chcete provést tuto akci, nejprve vyberte kostku. Poté vyberte předmět a vyplňte jedno z jeho polí. Na barvě kostky nikdy nezáleží. Vrchní 4 předměty vyžadují kostku s odpovídajícím symbolem (válečník, čaroděj, klerik, zloděj) nebo se symbolem čtyřlístku. Na výrobu spodních 4 předmětů můžete použít zcela libovolnou kostku.

Jakmile vyrobíte obě poloviny předmětu (vyplníte obě jeho pole), je tento předmět dokončen a vy získáváte jeho schopnost. Okamžitě předměty vám poskytnou svoji schopnost okamžitě, ale pouze jednou. Trvalé předměty vám poskytují schopnost až do konce hry.

Na konci hry získáte 1 bod slávy za každé vyplněné pole každého předmětu, nezávisle na tom, zda je předmět dokončený. Za dokončení některých předmětů získáte na konci hry body slávy navíc. Za dokončení některých předmětů můžete body naopak ztratit.

**Na str. 15 najdete detailní popis všech předmětů a jejich schopností.**

## 3. MÍCHANÍ LEKTVARŮ

Pomocí této akce použijete kostku k umíchaní lektvarů s léčivými účinky.

Použijte libovolnou kostku a umíchejte dva lektvary. Na symbolu a barvě kostky vůbec nezáleží. Vyplňte další pole na počítadle lektvarů v levé spodní části vašeho listu. Při vyplňování polí na počítadle lektvarů postupujte vždy po jednotlivých řádcích, zleva doprava a odshora dolů (tzn. nejprve musíte zleva doprava vyplnit všechna pole prvního řádku a až poté smíte přejít k druhému řádku). Jakmile umíchejte celý řádek lektvarů (tedy jakmile umíchejte čtvrtý, osmý a dvanáctý lektvar), okamžitě získáte odměnu. Čtvrtý lektvar: vylepšete libovolného hrdinu, osmý lektvar: vyrobte polovinu libovolného předmětu (při provedení těchto akcí nepotřebujete kostku a ignorujete jakékoli požadavky na symbol nebo barvu), dvanáctý lektvar: získáte bonusový drahokam.

Umíchané lektvary mají léčivé účinky: sice nevyléčí stávající zranění, ale „pohltní“ budoucí zranění a vy nebudete vyplňovat srdce na počítadle zranění. Každý lektvar vám



Doposud se vám podařilo umíchat 6 lektvarů. Umíchaní čtvrtého lektvaru a vyplnění prvního řádku vám umožnilo navíc okamžitě vylepšit jednoho hrdinu. Prozatím vaše lektvary vstřebaly 3 zranění. Vaše lektvary ještě „pohltní“ 9 dalších zranění, protože máte 9 prázdných srdcí navíc.

poskytne 2 srdce navíc. Pokud utrpíte zranění, vyplňujete nejprve dostupná srdce na počítadle lektvarů, a teprve pokud už na počítadle lektvarů dostupná srdce nemáte, vyplníte srdce na počítadle zranění.

Počet lektvarů je omezený a nikdy nesmíte získat víc než 12 lektvarů. Pokud máte získat lektvar ve chvíli, kdy jich máte 12, je tento lektvar ztracen.

## 4. POHYB

Pomocí této akce použijete kostku k pohybu v podzemí. To vám umožní prozkoumat místnosti, bojovat s přísluhovači a netvory. Také spustíte pasti a možná najdete poklady.

Pokud chcete provést tuto akci, vyberte libovolnou kostku a posuňte se až o 2 kroky v podzemí. Nebo vyberte kostku se symbolem bot a posuňte se až o 3 kroky.

Podzemí je rozděleno na místnosti. Své kroky v podzemí zaznamenávejte pomocí šipek do mapy podzemí. Pohybovat se budete mezi sousedními místnostmi a 1 šipka značí 1 váš krok.



Do podzemí vstoupíte vchodem do místnosti C1 a získáte poklad v této místnosti (umícheáte 1 lektvar). Poté přejdete do místnosti D1, kde je skřet 3. úrovně. Musí se mu postavit váš zloděj, který je na 2. úrovni. Skřet je poražen, ale vy utrpíte 1 zranění. Po boji získáte poklad v této místnosti (umícheáte 1 lektvar).

Úplně první krok, který provedete, musí vést z libovolného vchodu (jednoho ze šesti podél spodního okraje mapy podzemí) do přilehlé místnosti.

Každý další krok musí vést dveřmi do sousedící místnosti. Smíte se vracet, překřížit své předchozí kroky a navštívit místnosti, které jste navštívili dříve. Nesmíte se pohybovat přes zdi (ať už ty předtisknuté nebo nakreslené během přípravy hry) ani přes vodu (tato pravidla smíte porušit, pokud máte nehmotný plášť či medailon Khar).

V podzemí jsou 2 dvojice protilehlých místností, které jsou označeny symbolem dvojité šipky a průchodem. Každá dvojice protilehlých místností je propojená. Smíte se tedy pohybovat mezi místnostmi

A2 a F2 nebo mezi A4 a F4 (pozor, dvojice nejsou propojené navzájem, nelze tedy např. přejít z A2 do F4).

Jakmile vejdete do místnosti, automaticky ji „prozkoumáte“. To znamená, že musíte bojovat se všemi **přísluhovači** a spustit všechny **pasti**, které se v místnosti nacházejí (pokud tam nějaké jsou). Po případném souboji a spuštění pastí smíte získat poklad v dané místnosti.

Jak již bylo řečeno, smíte se vrátit do místnosti, kterou už jste **prozkoumali**. Pokud tak učiníte, nebojujete s poraženým přísluhovačem a nezískáte poklad. **Ovšem pozor!** **Past** musíte spustit pokaždé, když do místnosti vstoupíte!

Aby bylo jasné, že jste již danou místnost prozkoumali, přeškrtněte na mapě poražené **přísluhovače** a zakroužkujte získané poklady (tzn. symboly **výroby poloviny předmětu**, **vylepšení hrdiny**, **lektvaru** a **drahokamu**). Drahokamy, které získá některý protivník dříve než vy, musíte přeškrtnout (viz *drahokamy* na str. 11).

Nyní detailně projdeme situace, které nastanou při prozkoumání místnosti:

- **Souboj s přísluhovačem**
- **Spuštění pastí**
- **Získání pokladu**

## SOUBOJ S PŘISLUHOVAČEM

Pokaždé když vstoupíte do místnosti s přísluhovačem, musíte s ním bojovat. Ve hře jsou 4 různé **přísluhovači** a každého z nich musí porazit jiný hrdina: **duchy** může porazit pouze čaroděj, **skřety** může porazit pouze zloděj, **zlobry** může porazit pouze válečník a **nemrtvé** může porazit pouze klerik. Který **hrdina** musí bojovat s daným přísluhovačem, vám připomene **symbol** v pravém horním rohu dané **místnosti**. U tohoto symbolu je zároveň vyznačena úroveň přísluhovače v této místnosti.

Pokud má přísluhovač stejnou nebo nižší **úroveň** než váš **hrdina**, pak tento hrdina porazí přísluhovače a vy neutrpíte žádné zranění. Pokud má přísluhovač vyšší úroveň než váš hrdina, hrdina přísluhovače i přesto porazí, ale vy utrpíte tolik **zranění**, kolik činí rozdíl mezi **úrovněmi přísluhovače** a **hrdiny**. S přísluhovačem musíte bojovat vždy.



Na příkladu použijete svůj první **krok** a vstoupíte do podzemí **vchodem** do místnosti **F1**. Automaticky ji **prozkoumáte** a získáte **poklad** v této místnosti (**umícháte 1 lektvar**). Pomocí druhého **kroku** přejdete do místnosti **E1**, kde nejprve spustíte **past** a utrpíte 1 **zranění**. Poté získáte **poklad** (**vyrobíte polovinu předmětu**).

Pokaždé když porazíte **přísluhovače**, **přeškrtněte** jej a vyplňte další prázdné pole (zleva doprava) na svém počítadle poražených přísluhovačů.

## SPUŠTĚNÍ PASTI

Pokaždé když vstoupíte do místnosti s **pastí**, spustíte ji a utrpíte 1 **zranění**. Past spustíte pokaždé, i pokud místnost vaše družina již prozkoumala.

## ZISK POKLADU

V některých **místnostech** jsou poklady. Může jít o **lektvar**, **polovinu předmětu** nebo **vylepšení hrdiny** (*najdete zde i drahokamy, ale ty jsou vysvětleny na následující straně, protože fungují odlišně*). **Poklad** získáte, jakmile v místnosti porazíte **přísluhovače** a spustíte případné **pasti**.

**Lektvar:** Pokud získáte tento poklad, smíte umíchat 1 **lektvar**. Vyplňte další pole na **počítadle lektvarů** podle běžných pravidel.

**Výroba poloviny předmětu a vylepšení hrdiny:** pokud získáte jako poklad symbol **poloviny předmětu** nebo **vylepšení hrdiny**, provedete danou akci dle běžných pravidel a vyplníte příslušná pole na svém **listu**. Vyrobíte polovinu libovolného předmětu, popř. vylepšíte libovolného hrdinu. Nepotřebujete kostku a ignorujete jakékoli požadavky na symbol nebo barvu.

## DRAHOKAMY

V podzemí je rozmístěno 8 **drahokamů**, které fungují jinak než ostatní **poklady**. Jakmile některý hráč získá drahokam, tento drahokam zmizí pro ostatní hráče.

Stejně jako u ostatních pokladů platí, že jej získáte, až když v **místnosti** porazíte **přísluhovače** a spustíte případné **pasti**. Pokud získáte **drahokam**, vyplňte další prázdné pole (zleva doprava) na svém **počítadle drahokamů**. Jakmile získáte druhý, čtvrtý, šestý, osmý a desátý drahokam, okamžitě získáte **odměnu**. To vám připomenou **symboly** pod počítadlem drahokamů – druhý a desátý drahokam: proveďte akci **výroba poloviny předmětu** (*libovolného*), čtvrtý a osmý drahokam: umíchejte 1 **lektvar**, šestý

drahokam: proveďte akci **vylepšení hrdiny** (*libovolného*).

Všichni hráči, kteří získali 1 či více **drahokamů** z **podzemí**, musí na konci toho samého kola (*jakmile všichni hráči vykonali všechny své akce*) oznámit tuto skutečnost ostatním hráčům (*například: „Získala jsem drahokam B!“*). Všichni ostatní hráči **musí** přeškrtnout daný drahokam na své mapě **podzemí**. Přeškrtnuté drahokamy nelze nikdy získat. Ovšem stejný drahokam může ve stejném kole získat více hráčů.

**Drahokamy** lze získat i mimo **podzemí**. Tyto **bonusové** drahokamy mohou získat všichni hráči a nikdy nemizí, pokud je ostatní hráči získají dříve než vy. Jeden drahokam získáte, jakmile **vylepšíte** **zloděje** na **4. úrovni**. Další získáte za umíchání dvanáctého **lektvaru**.

## SOUBOJ S NETVOREM

Souboje s **netvory** jsou jednou z hlavních součástí Papírového doupěte. **Hrdinové** prahnoucí po slávě se statečně postaví bájným bytostem, které číhají v podzemí na neohrožené dobrodruhy.

Na **konci** každého **dějství** (*tedy na*

*konci třetího, šestého a osmého kola*) zaútočí na hráče ten **netvor**, který je vyobrazený na odpovídající části počítadla kol. Na konci třetího kola zaútočí **netvor**, na konci šestého **netvor** a na konci osmého kola **netvor**.

Souboje s netvorem se zúčastní pouze ti hráči, jejichž družina prozkoumala místnost s netvorem, který právě útočí. Je jedno, zda vaše družina prošla místností s odpovídajícím netvorem dříve nebo v ní právě stojí. Pokud vaše družina místnost s netvorem vůbec neprozkoumala, nebudete s daným netvorem bojovat a automaticky utečete. Pokud vaše družina dojde k tomuto netvoru



Na konci prvního dějství (*třetího kola*) se nacházíte v místnosti s poraženým duchem a lektvarem. V předchozím kole vaše družina prozkoumala místnost, ve které se skrývá **netvor**. Budete s ním tedy bojovat, i když se nenacházíte přímo v jeho místnosti.

později, nic se nestane. V souboji se pokusíte na netvora zaútočit co největší **silou**, získat **body slávy** a odměny.

Ve spodní části **karty netvora** jsou 3 symboly představující **rozsahy síly**, kterých se pokusíte dosáhnout. Vedle těchto rozsahů také vidíte menší symboly, které představují **následky souboje**. Čím větší silou na netvora zaútočíte, tím více bodů slávy získáte a tím méně **zranění** utrpíte.

**Souboj s netvorem** provedou všichni hráči **současně** a nemusejí na sebe čekat. Každý hráč bojuje s netvorem **samostatně** a při souboji používáte **celkovou sílu** pouze své družiny. Celková síla vaší družiny je rovna součtu úrovní všech vašich hrdinů. V souboji s netvorem získáte navíc několik bonusů.

Každý **netvor** má **slabinu** proti útokům některého **hrdiny** (*válečníka, čaroděje, klerika nebo zloděje*), kterou představuje symbol „x2“ na kartě

daného **netvora**. Při souboji s tímto netvorem **zdvojnásobte** úroveň odpovídajícího hrdiny.

K celkové síle připočtete také **bonusy** získané z karty schopnosti, 4. úrovně **válečníka** nebo **plamenného meče**. Pokud se máte úspěšně postavit **netvorovi**, musí vaše celková síla dosáhnout alespoň **nejmenší hodnoty síly** vyobrazené na kartě daného **netvora**.

Pokud vaše družina **neprozkoumala** místnost s netvorem, nebo je vaše celková síla nižší než nejnižší hodnota síly na kartě netvora, musíte



- I. **Identifikátor:** písmeno a barva netvora.
- II. **Slabina:** Při výpočtu celkové síly družiny vynásobte úroveň tohoto hrdiny x2.
- III. **Odměna:** Hráč s nejvyšší celkovou silou získá tuto odměnu. Při shodě a sólové variantě hry se odměna neuděluje.
- IV. **Postih:** Pokud nebojujete s tímto netvorem (*tzv. neprozkoumali jste jeho místnost nebo nemáte dostatečnou sílu*), utrpíte tento postih.
- V. **Ztracené drahokamy:** Pokud hrajete variantu mizející drahokamy nebo sólovou variantou, přeškrtněte po boji tyto drahokamy na mapě. Získané drahokamy neztrácíte.
- VI. **Síla:** Síly potřebné k útoku na netvora
- VII. **Sláva:** Body slávy získané po souboji s netvorem, v závislosti na tom, jaké hodnoty dosáhla vaše celková síla.
- VIII. **Zranění:** Zranění utrpěná po souboji s netvorem, v závislosti na tom, jaké hodnoty dosáhla vaše celková síla.

## CHIMÉRA

Všichni bojujete proti chiměře. Slabinou tohoto netvora jsou zloději. Místnost s netvorem navštívili všichni hráči. **Hráčka A** má celkovou **sílu** 16. Tím pádem dosáhla na nejnižší hodnotu síly na kartě chiméry (14), ale už nedosáhla na druhou hodnotu (18). Hráčka A tedy získá 3 **body slávy** a utrpí 4 zranění. **Hráč B** má celkovou **sílu** pouhých 13. To je méně než nejnižší hodnota síly na kartě chiméry. **Hráč B** tedy musí **utéct** a ztratit 4 **body slávy**. **Hráč C** má celkovou **sílu** 22, což je přesně tolik, kolik činí nejvyšší hodnota síly na kartě chiméry. **Hráč C** získá 7 **bodů slávy** a utrpí pouhých 2 **zranění**. **Hráč C** má zároveň **nejvyšší sílu** ze všech, takže získá **odměnu** (vyrobí *polovinu libovolného předmětu*).



**utéct.** Neutrpíte žádná zranění, ale ztratíte tolik **bodů slávy**, kolik činí postih na kartě **netvora**.

Ti, kdo nejsou nuceni **utéct**, musí **bojovat** s netvorem. Pokud jste navštívili jeho místnost a máte dostatečně velkou **sílu**, nemůžete se rozhodnout utéct.

Získáte tolik **bodů slávy** a utrpíte tolik **zranění**, kolik je vyobrazeno u nejvyšší hodnoty síly, které vaše celková síla dosáhla. Zapište **body slávy** do odpovídajícího štítu u spodního okraje vašeho listu.

Hráč s nejvyšší celkovou **silou** navíc získá **odměnu** vyobrazenou na

kartě. Pokud nastane shoda, odměnu nezíská nikdo.

❗ *Při sólové variantě hry se neuděluje odměna za nejvyšší celkovou sílu.*

## KONEC HRY

Hra končí po **souboji** se třetím **netvorem**, na konci **osmého kola**.

## ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Sečtete všechny získané **body slávy**. **Hráč s nejvyšším počtem bodů slávy se stává vítězem**. Pokud nastane **shoda**, vyhrává ten, kdo **prozkoumal** více místností v **podzemí**. Pokud shoda dále trvá, hráči se o vítězství dělí.

K počítání bodů slávy použijte štíty podél spodního okraje vašeho **listu**. Do některých štítů můžete zapisovat body již během hry, např.: za souboje s **netvory** nebo splněné **úkoly**. Všechny ostatní body získáte až nyní, na konci hry. Body získáváte za tyto kategorie:

- A. **První netvor:** Body získané nebo ztracené za souboj s prvním **netvorem**.
- B. **Druhý netvor:** Body získané nebo ztracené za souboj s druhým **netvorem**.
- C. **Třetí netvor:** Body získané nebo ztracené za souboj se třetím **netvorem**.

**D. Hrdinové:** Určete, který z vašich **hrdinů** má nejnižší **úroveň**. Získejte tolik bodů, kolik je vyobrazeno na štítě pod sloupkem této úrovně. Získejte 1 bod navíc za každého hrdinu, který dosáhl **6. úrovně**.

**E. Předměty:** Každé vyplněné **pole** má hodnotu 1 bodu, na dokončených i nedokončených **předmětech**. Pokud máte dokončené žezlo, ztraťte 1 bod. Pokud máte dokončený medailon, zbroj, grimoár nebo korunu, získejte za ně odpovídající množství bodů (1, 2, 3 nebo 4).

**F. Drahokamy:** Získejte body vyobrazené u posledního vyplněného **pole** na vašem **počítadle drahokamů**.

**G. Přísluhovači:** Získejte body vyobrazené u posledního vyplněného pole na vašem **počítadle poražených přísluhovačů**.

**H. Zranění:** Ztraťte body vyobrazené na vašem počítadle zranění u nejvyššího postihu, u kterého máte vyplněné **srdce**.

**I. Zmrtvýchvstání:** Pokud vaše družina vstala z mrtvých, ztraťte 9 bodů slávy.

**J. Karty cílů a schopností:** Získejte body za částečně nebo zcela **splněné karty cílů** a ztraťte nebo získejte body podle toho, zda je na vaší kartě **schopnosti** malý bonus nebo postih.

**K. Úkoly:** Získejte body za každý **splněný úkol**.

**L. Součet:** Sečtěte body ve všech štítech A až K. **Hráč s nejvíce body slávy vítězí!**

## VARIANTY HRY

Na začátku hry se můžete rozhodnout použít některou z **variant** hry. Doporučujeme je použít až po **odehrání několika partií bez variant**.

### MIZEJÍCÍ DRAHOKAMY

Po souboji s netvory na konci třetího a šestého kola se podívejte na kartu daného netvora a vyškrtněte z mapy patřičné **drahokamy**. Všichni hráči musí vyškrtnout oba drahokamy. Nelze je již nikdy získat.

Na pravé straně karty netvora jsou vyobrazeny 2 drahokamy s písmeny. Po souboji s netvorem tyto drahokamy přeškrtněte. Drahokamy, které jsou již přeškrtnuté, protože je někdo získal, přeškrtnávat nemusíte. Získané drahokamy nemůžete ztratit.

## KAMPAŇ

Svět Papírového doupěte je plný bájí a legend a součástí hry je i příběhová kampaň. Připojte se k družině hrdinů putující napříč Západními zeměmi ve snaze zapsat svá jména do dějin.

Ve hře jsou čtyři příběhové linky. Příběhové linky můžete hrát jednotlivě (každá má 3 kapitoly), nebo je všechny spojit do epické velekampaně (a odehrát všech 12 kapitol). Při hraní příběhové linky se řiďte podle písmen v **pravém dolním rohu karet podzemí**. Karty podzemí představují jednotlivé kapitoly příběhu a pořadí písmen je zároveň pořadí, v jakém budete kapitoly hrát. **Kapitoly hrajte v tomto pořadí:**

<b>Lovci banditů:</b>	A, B, C
<b>Mumie z Hamnapy:</b>	D, E, F
<b>Věž černokněžníků:</b>	G, H, I
<b>Napříč královstvím:</b>	J, K, L

Na začátku každé kapitoly si přečtěte příběh na rubu dané karty podzemí. Partie hry probíhá podle běžných pravidel, ale mezi jednotlivými kapitolami zapisujte skóre všech hráčů. Na konci příběhové linky sečtěte všechny body slávy jednotlivých hráčů (pokud hraje velekampaně, sečtěte body až na konci 12. kapitoly). Hráč, který napříč kapitolami získal nejvíce bodů slávy, se stává vítězem kampaně.



## SÓLOVÁ VARIANTA HRY

Slávu lze hledat i na vlastní pěst.

Pokud si chcete zahrát hru pouze v jednom hráči. Připravte hru beze změn. V průběhu hry ovšem použijete několik změn:

**Zprvé, netvoři:** protože nemůžete porovnat sílu s ostatními hráči, při souboji s netvorem nikdy nezískáte odměnu za největší celkovou sílu.

**Zadruhé, úkoly:** Body slávy získané za splnění úkolu se odvíjejí od toho, v jakém kole úkol splníte. Body slávy pro hru jednoho hráče jsou vyobrazeny podél pravého okraje každého úkolu. V levém sloupku najdete číslo kola, v pravém sloupku najdete body slávy, které získáte za splnění úkolu v daném kole.

**A konečně, mizející drahokamy:** při hře jednoho hráče musíte vždy hrát s variantou „Mizející drahokamy“ popsanou na předchozí straně.

## PODĚKOVÁNÍ

Autor hry by rád poděkoval všem, kteří se na tomto projektu podíleli, obzvláště „Mansão das Peças“, bez nichž by tato hra nikdy nespátřila světlo světa.

## VYSVĚTLIVKY

### PŘEDMĚTY

**Plamenný meč:** +3 k celkové síle při souboji s **netvorem** (neplatí pro přísluhovače).

**Žezlo smrti:** Zabij 2 libovolné **přísluhovače** kdekoli na mapě. Přeškrtni je a vyplň 2 další prázdná pole (zleva doprava) na svém počítadle poražených přísluhovačů. Na konci hry ztratíš 1 bod slávy, protože tento předmět je prokletý.

**Medailon Khar:** Odteď smíš **překročit vodu**. Na konci hry získáš 1 bod slávy navíc.

**Nehmotný plášť:** Odteď smíš **procházet zdmi**.

**Koruna spravedlivého krále:** Na konci hry získáš 4 body slávy navíc.

**Alchymistův kotlík:** Získej 3 **lektvary**.

**Hrdinská zbroj:** Při boji s **přísluhovačem** přičti ke své síle +1 (neplatí pro netvory). Na konci hry získáš 2 body slávy navíc.

**Grimoár moudrosti:** Okamžitě **vylepši** jednoho libovolného **hrdinu**. Na konci hry získáš 3 body slávy navíc.

## SCHOPNOSTI

**Alchymista:** Umíchej **lektvar** navíc pokaždé, když pomocí kostky provedeš akci **míchání lektvarů**. Na konci hry ztratíš 1 bod slávy.

**Zabiják:** Během přípravy hry **zabij** 2 **přísluhovače** kdekoli na mapě. Přeškrtni je a vyplň 2 další prázdná pole (zleva doprava) na svém **počítadle poražených přísluhovačů**.

**Barbar:** Při souboji s **netvorem** nikdy neutrpíš žádná **zranění**.

**Pán šelem:** Pokaždé když porazíš 3 **přísluhovače** (tedy ve chvíli, kdy porazíš třetího, šestého, devátého a dvanáctého přísluhovače), proved akci **výroba poloviny předmětu** (libovolného). Na konci hry ztratíš 2 body slávy.

**Zběsilec:** Při souboji s **netvorem** přičti ke své celkové síle +2 (neplatí pro přísluhovače). Na konci hry ztratíš 2 body slávy.

**Kovář:** Během přípravy hry si vyber 2 různé **předměty** a vyrob 1 **polovinu každého z těchto předmětů**. Na konci hry ztratíš 3 body slávy.



**Veterán:** Během přípravy hry vyber 2 své **hrdiny**, kteří začnou na 2. **úrovni** (vyplň první prázdné pole na dvou různých stupnicích hrdinů a vyplň 2 pole na svém počítadle zdraví). Na konci hry ztratíš 3 **body slávy**.

**Jasnovidec:** Vždy když na začátku kola utrpíš zranění za hozené **lebkky**, utrpíš o 1 zranění méně. Na konci hry získej 2 **body slávy**.

**Léčitel:** Během přípravy hry umístěj 2 **lektvary**. Vyplň 2 první pole v prvním řádku na svém počítadle lektvarů. Na konci hry získej 2 **body slávy**.

**Šlechtic:** Pokaždé když některý tvůj hrdina dosáhne 5. úrovně, proved akci **výroba poloviny předmětu** (libovolného). Na konci hry ztratíš 1 **bod slávy**.

**Obchodník:** Pokaždé když získáš **drahokam**, ať už z mapy **podzemí** nebo jako bonus, získej 1 **lektvar**.

**Telepat:** Jednou za kolo smíš **černou kostku** použít, jako by byla **bílá**, a naopak.

**Hraničář:** Pokud máš dokončený medailon Khar, získáš 1 **krok** navíc, kdykoli pomocí medailonu překročíš vodu. Na konci hry ztratíš 1 **bod slávy**.

**Zvěd:** Nikdy neutrpíš **zranění**, když spustíš **past**. Na konci hry ztratíš 2 **body slávy**.

**Šaman:** Pokaždé když porazíš 3 **přísluhovače** (tedy ve chvíli, kdy porazíš třetího, šestého, devátého a dvanáctého přísluhovače), získej 1 **lektvar**. Na konci hry získáš 3 **body slávy**.

**Lovec pokladů:** Během přípravy hry získáš 1 **drahokam** (jako bonus, ne z podzemí). Vyplň první prázdné pole (zleva doprava) na svém počítadle drahokamů.

## TVŮRCI:

Návrh hry: Leandro Pires

Ilustrace a grafická úprava:  
Dan Ramos

Vedoucí projektu: Diego Bianchini

Vývoj: Gerson Lopes

Korektury: Márcio Botelho

Pravidla: Thiago Leite



## DISTRIBUCE PRO ČR A SR:

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

[www.tlamagames.com](http://www.tlamagames.com)

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Daniel Knápek

Grafická úprava: Michal Hubáček

