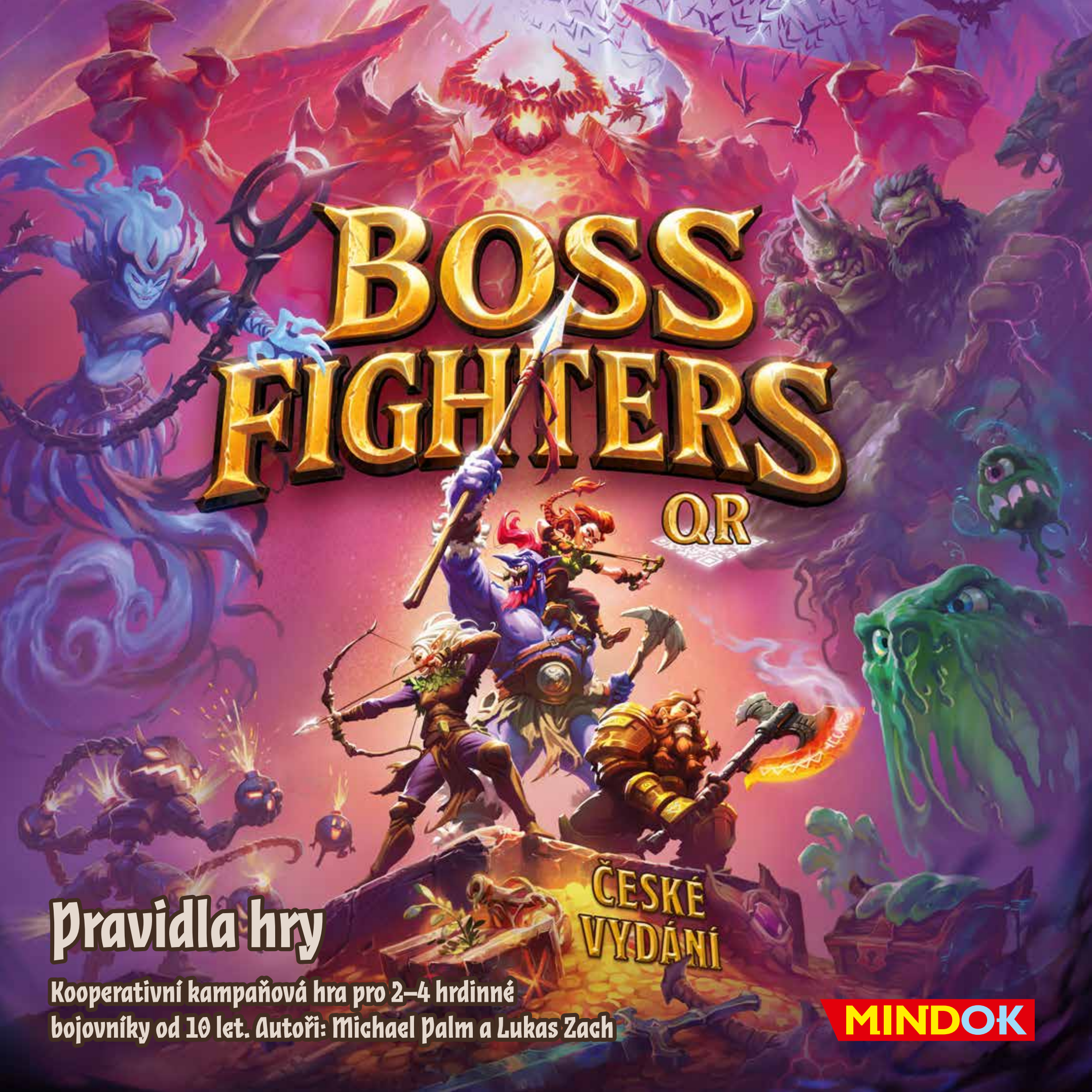


The background of the cover is a vibrant, fantastical illustration. At the top center, a large, fiery, winged demon-like creature with a crown of thorns and a glowing orange core is the central focus. To its left, a blue-skinned, horned demon with long, flowing blue hair and a mischievous grin holds a large, ornate key. To the right, a green, goblin-like creature with a large, bushy beard and a single horn looks on. Below these, a large, green, tentacle-like monster with multiple eyes and a wide, toothy mouth is visible. In the center, a group of four adventurers are depicted in a dynamic pose. One is a blue-skinned, horned demon with a large, ornate key. Another is a red-haired, horned demon with a large, ornate key. A third is a green-skinned, horned demon with a large, ornate key. A fourth is a brown-skinned, horned demon with a large, ornate key. They are all holding various weapons like bows, axes, and a staff. The overall color palette is dominated by purples, pinks, and oranges, with a dark, swirling background.

BOSS FIGHTERS

QR

Pravidla hry

Kooperativní kampaňová hra pro 2–4 hrdinné bojovníky od 10 let. Autoři: Michael Palm a Lukas Zach

ČESKÉ
VYDÁNÍ

MINDOK

Ve hře **Boss Fighters QR** vytvoříte tým, který se utká s 10 různorodými bossy. Každý boss má své jedinečné schopnosti a bojovou taktiku. Uspějete pouze v případě, že rozpoznáte jejich slabiny i přednosti a přijmete na strategii, jak jim čelit.

Než se utkáte s prvním skutečným bossem, musíte dokázat svou sešranost v krátkém tréninkovém souboji.

Herní materiál

Všechny karty jsou již roztříděny a seřazeny. Jednotlivé krabičky otvírejte pouze v případě, že k tomu dostanete pokyn!



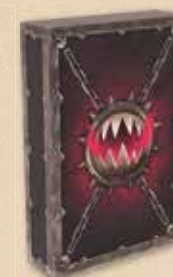
3 krabičky kořisti s utajeným obsahem
(bronzová: 64 karet, stříbrná: 64 karet, zlatá: 53 karet)



1 úložná krabička
na začátku se 62 kartami



4 krabičky hrdinů



1 krabička na žetony
stavu a předmětů

Žetony stavu a předmětů

Ty budete potřebovat až dále v kampani.
Pro začátek je uložte do vyhrazené krabičky.



30 žetonů jedu



12 žetonů paniky



12 žetonů ochromení



18 žetonů ohně



4x



11 žetonů předmětů

4 počítadla životů

Před první hrou složte
všechna 4 počítadla dle obrázku.



Před první partií si nainstalujte doprovodnou aplikaci. Ke hře je nutná, ale stačí jeden telefon či tablet pro všechny hráče. Najdete ji na <https://mindok.cz/bossfightersapp> (nebo načtete QR kód). Aplikaci spusťte, až k tomu dostanete pokyn.



Na následujících stránkách se dozvíte, jak hru připravit a absolvovat tréninkový souboj. Nepředbíhejte ve čtení, dokud se nebudete chtít pustit do kampaně!

Začátek kampaně

Vaše kampaň začíná krátkým tréninkovým bojem proti Panu Strašákovi, realistické figuríně bez zvláštních schopností. Během něj se naučíte pravidla hry.

Do tréninkového boje se pustíte s omezeným balíčkem karet vhodných pro začátečníky a méně zkušené deskovkáře.

Jakmile trénink dokončíte, získáte zbytek karet určených pro vaši postavu i povolání a budete se moci pustit do prvního skutečného boje s bossem.

Po každém souboji s bossem si zpřístupníte nové, prozatím tajné herní prvky a pravidla, takže se připravte na nejedno překvapení!

Příprava hry

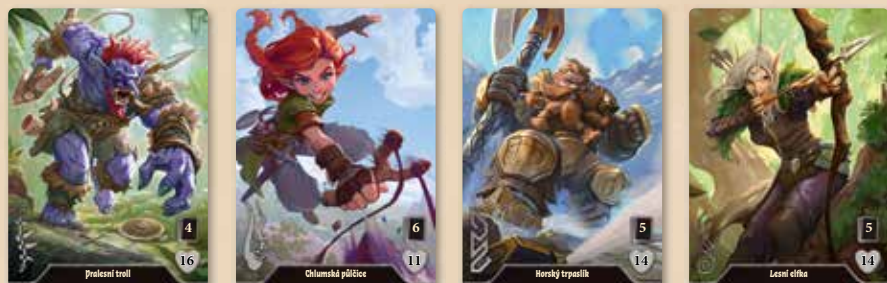
Krok 1

Otevřete úložnou krabičku a otočte horní kartu STOP. Za ní najdete **4 balíčky hrdinů** a **4 balíčky povolání**.

Balíček hrdiny se skládá z **1 karty hrdiny** a **6 akčních karet**.

Balíček povolání se skládá z **1 karty povolání** a **6 akčních karet**.

Pozor: Karty jsou již předem roztríděné. Kdyby se vám smíchaly, můžete je roztrdit dle dekoru u spodního okraje karet (počáteční karty **nemají** symbol  vpravo dole).



4 balíčky hrdinů:

pralesní troll, chlumská půlčice, horský trpaslík, lesní elfka



4 balíčky povolání: bojovník, mág, tulák, druid



V každém balíčku je 6 počátečních akčních karet
(na obrázku jsou akční karty lesní elfky)

Krok 2

Každý hráč si vybere **1 balíček hrdiny** a **1 balíček povolání**, s nimiž bude hrát. Vezměte si všechny karty vybraných dvou balíčků a položte je před sebe na stůl.

Příklad: Lucka si vybere jako hrdinu *důlního trpaslíka* a povolání *bojovník*. Vezme si všech 14 karet – 7 karet každého z balíčků.

Poznámka: Hrajete-li v méně než 4 hráčích, vložte nepoužívané karty hrdinů do patřičné *krabičky hrdinů*. Do ní vložte i všechny karty patřící nevyužitému povolání.

Mezi souboji si můžete vyměnit zvoleného hrdinu a/nebo povolání.

Krok 3

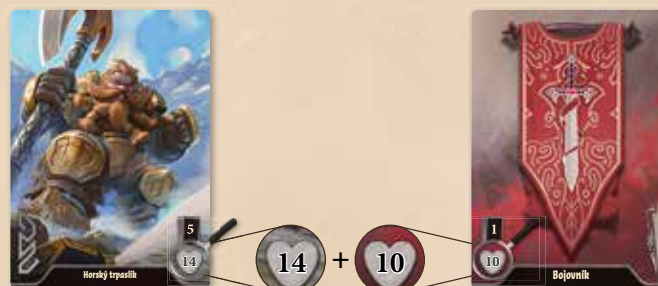
Svou kartu hrdiny a povolání si vyložte na stůl jednu vedle druhé **A**.

Zamíchejte svých **12 akčních karet** (6 z každého balíčku) a položte si je jako **osobní dobírací balíček lícem dolů B** pod svou kartu povolání. Vlevo ponechte místo pro svou **osobní odkládací hromádku lícem vzhůru C** a vpravo pro své **zahrané karty D**.

Krok 4

Každý si vezme **počítadlo životů E** a nastaví na něm svůj počáteční počet životů:

Sečtete počet životů uvedený na vaší **kartě hrdiny** a **kartě povolání**.



Příklad: Lucka hraje za trpaslíka-bojovníka. Její počáteční počet životů je $14 + 10 = 24$.

Krok 5

Za kartami balíčků hrdinů a povolání najdete i **4 přehledové karty**.

Každý hráč si jednu vezme a položí před sebe vzhůru stranou s **Přehledem kola F**.

Krok 6

Připravte na stůl **žetony jedu**.



Krok 7

Zapněte **aplikaci** a položte **smartphone** či **tablet** doprostřed stolu (pochopitelně displejem vzhůru).

Poznámka: Dbejte na to, aby byl přístroj nabitý, nebo připojte nabíječku. Pokud se přístroj během souboje vybije, budete se muset s bossem utkat znovu. Aplikaci během boje nevypínejte. Připojení k internetu však není ke hře potřeba.

Když spustíte aplikaci poprvé, vyžádá si právo přístupu k přední kameře. Kameru používá aplikace ke skenování QR kódů na rubu karet, které budete hrát.

Poté zadejte do aplikace **jméno vaší skupiny**. Pak ťapněte na tlačítko **Qrrr na ně!**

Poznámka: Ťapnete-li na název skupiny, otevře se menu, kde si můžete založit skupinu jinou. Budete-li pro novou skupinu potřebovat roztrdit karty do původního stavu, v krabici najdete list s návodem, jak na to.

Krok 8

Nyní musíte do aplikace zadat, kde který hráč sedí.

Jeden po druhém naskenujte **nejdříve svou kartu hrdiny, poté kartu povolání**. Kartu podržte **lícem vzhůru (tedy QR kódem dolů)** zhruba **15 cm nad přední kamerou** ležícího přístroje. Aplikace cinkne a detekuje, za jakého hrdinu a povolání hrajete. Poté ťapněte na pole **Tvoje jméno**, napište jméno své postavy a potvrďte jej. Nakonec si vyberte **místo u stolu**, které odpovídá poloze vaší židle okolo přístroje.

Poznámka: Vyberete-li místo u stolu špatně či zapomenete zadat jméno, můžete ťapnout na svého hrdinu a vrátit se k jeho výběru. Hrdinu můžete smazat ťapnutím na symbol koše .

Jakmile si každý nastaví svého hrdinu, povolání, jméno i sedadlo, ťapněte na zelenou šipku  pro pokračování.

Náš tip: Má-li aplikace problém rozeznávat karty, zkuste podložit přístroj velkým bílým papírem, což pomůže odrážení světla. Pokud je to možné, rozsviňte v místnosti více světel.

Krok 9

Na následující obrazovce si **vybíráte bosse**.

Ťapněte na **pana Strašáka**, otevře se obrazovka s **informacemi o bossovi**.

Informace o bossovi

V textu **Legendy** si můžete přečíst krátký popis bosse (je i na rubu bossovy karty). V klidu si jej prostudujte, někdy v něm můžete najít užitečné tipy do souboje – obzvlášť u pokročilejších bossů.

Ve spodní části obrazovky můžete upravit obtížnost souboje.

Až budou všichni připraveni, zahajte souboj ťapnutím na šipku .



Průběh hry

Průběh kola

Každý souboj s bossem se skládá z několika **kol** a končí buď tím, že **bossovy životy** klesnou na 0 (příčemž **všichni vyhráváte**), nebo životy **JEDNOHO hrdiny** klesnou na 0 (čímž **všichni prohráváte**).

Každé kolo se skládá ze **7 fází** v pevně daném pořadí:

- 1. fáze plánování:** Boss si naplánuje útoky na hrdiny.
- 2. fáze štítů:** Boss připraví své štíty.
- 3. fáze akcí:** Zde se budete střídat na tahu a hrát karty.
- 4. fáze útoku:** Boss provede útoky naplánované ve fázi 1.
- 5. fáze stavu:** Jed působí.
- 6. fáze odložení:** Nyní odložíte všechny zahrané karty a navíc libovolné karty z ruky.
- 7. fáze dobrání:** Doberte si nové karty.

Karty v ruce

Na začátku každého souboje si doberte karty ze svého balíčku do ruky a držte je tak, že pouze vy vidíte jejich líc. Celkový počet karet, které můžete držet v ruce, je určen součtem hodnot (uvedených v symbolu karty) na vaší kartě hrdiny i povolání – podobně jako celkový počet vašich životů.



***Příklad:** Lucka hraje za trpasličího bojovníka, takže si dobírá do 5 + 1 = šesti karet.*

Na obrazovce se mezi tím vrtí **malý čtvereček se symbolem odškrtnutí**. Kdykoli jej vidíte, znamená to, že aplikace čeká na vaše potvrzení. Ťapněte na symbol a první kolo může začít.

Prozatím čtěte dál.

1. kolo

1. fáze plánování

Fázi 1 provede aplikace automaticky. Uvidíte, že se vedle každé podobizny vašich hrdinů objeví symbol a číslo. To je naplánovaný **útok bosse**. Ve fázi 4 utrpí každý hrdina tolik zranění, kolik je **síla bossova útoku** (číslo u symbolu). Naštěstí předtím proběhne fáze akcí, v níž můžete hrát své karty a potenciálně sílu připravovaného bossova útoku snížit – v ideálním případě na 0.

2. fáze štítů

Tuto fázi aplikace v prvním kole přeskočí. Vrátime se k ní později.

3. fáze akcí

Toto je hlavní fáze, v níž budete hrát karty a provádět akce. **Na začátku fáze 3 vždy vyberte, kdo bude začínat** ťapnutím na jeho podobiznu.

Počínaje vybraným hráčem se budete střídat na tahu ve směru hodinových ručiček. **Každý hráč v této fázi odehraje celkem 3 tahy** a v každém smí **provést jen 1 akci**.

Nad vašimi podobiznami v aplikaci vidíte **modré tečky** znázorňující, kolik akcí vám v tomto kole ještě zbývá.

V tuto chvíli **1 akce znamená zahrát 1 kartu z ruky** – další možnosti se vám otevrou v pozdějším průběhu kampaně.

Efekty karet

Každá karta má 1 či více efektů, které se provádějí v uvedeném pořadí. Efekty karet jsou následujících druhů:



Zahrajete-li kartu s klíčovým pojmem **útok**, udělíte bossovi zranění ve výši **síly útoku**. Ve hře jsou **3 druhy útoků: na blízko, na dálku a kouzlem**.



Podpora funguje podobně jako **útok**. Zahrajete-li podporu, udělíte bossovi zranění ve výši **síly podpory**. Podpora však **účinkuje pouze tehdy, byl-li v daném kole již zahrán útok stejného typu** – ať už tento útok zahrál kterýkoli hráč (včetně vás). Mějte na paměti, že podpora se nepovažuje za útok. **Některé efekty ve hře se odkazují specificky na útok a v tom případě se nevztahují na podporu** (a naopak).



Obrana sníží zranění, které boss udělí hrdinovi v následující fázi (4. fáze bossova útoku). Jak bylo uvedeno, vedle vaší podobizny je u symbolu  číslem uvedena síla bossova útoku na vás. Kdykoli zahrajete kartu s obranou, smíte vybrat kteréhokoli hráče (včetně sebe), ťapnout na jeho podobiznu a síla bossova připravovaného útoku se sníží o hodnotu právě zahrané obrany.



Hrajete-li kartu s **bleskem**, smíte **OKAMŽITĚ** poté provést ještě 1 akci (tedy zahrát z ruky další kartu). Nad vaší podobiznou se objeví žlutá tečka , která akci navíc znázorňuje.



Zahrajete-li **uzdravování**, získáte životy navíc. Zvyšte počet životů svého hrdiny na počítadle o hodnotu hojení.

Pozor: Váš hrdina nikdy nemůže mít více životů než na začátku souboje (tj. než kolik odpovídá součtu hodnot životů na vaší kartě hrdiny a vaší kartě povolání).



Utrpíte-li **zranění**, snižte počet životů svého hrdiny na počítadle o uvedenou hodnotu. Klesne-li počet životů **kteréhokoli hrdiny na 0, celá skupina okamžitě prohrává.**



Dobírání umožňuje dobírat nové karty z osobního dobíracího balíčku do ruky. Ve fázi akcí můžete držet v ruce více karet, než je váš limit. Limit karet na ruce je důležitý až ve fázích 6 a 7.



Tento symbol označuje **speciální efekt**, který je popsán textem na kartě.

Můžete diskutovat o svých kartách v ruce a jejich efektech, ale nesmíte si navzájem sdělovat číselné hodnoty efektů karet.

Takto se budete střídat v hraní karet z ruky – zahranou kartu vždy podržte zhruba 15 cm nad přední kamerou přístroje, dokud aplikace nezobrazí název karty. Aplikace poté i patřičně vyhodnotí efekt karty.

Pozor: Zahrané karty umísťujte do své zóny zahraných karet. Na svou odkládací hromádku je odložíte až ve fázi 6 – fázi odložení téhož kola.

Pusťte se do fáze akcí a pokračujte ve čtení, až vám k tomu aplikace dá pokyn!

Jakmile žádnému hráči nezbyvají akce, fáze 3 končí a následuje:

4. fáze útoku

Ve **fázi 4** boss provede své připravené útoky. Každý hrdina, u nějž se nepodařilo snížit sílu připravovaného útoku na hodnotu 0, nyní utrpí zranění. Aplikace každému zvlášť řekne, jak má vyhodnotit útok na svého hrdinu. Poté stiskněte tlačítko  a po vyhodnocení všech bossových útoků pokračujte ve čtení.

5. fáze stavu

Tu v prvním kole také přeskočíme a pokračujeme k fázi 6.

6. fáze odložení

Ve **fázi 6** každý hráč přesune veškeré karty, které v tomto kole zahrál, na svou osobní odkládací hromádku.

Zkontrolujte svůj **limit počtu karet v ruce** (součet uvedeného počtu karet na vaší kartě hrdiny a kartě povolání). Máte-li v ruce více karet než je váš limit, musíte některé odložit.

Můžete navíc odložit kterékoli další karty z ruky, pokud máte pocit, že je v příštím kole nebudete potřebovat. Díky tomu si v příští fázi doberete karty jiné, které se mohou k aktuální taktice hodit víc.

Jakmile každý hráč odložil všechny zahrané karty a všechny karty z ruky, které chtěl, opět ťapněte na .



7. fáze dobrání

Ve **fázi 7** si každý hráč dobere karty ze svého dobíracího balíčku do ruky, a to tak, aby v ruce držel počet karet dle svého limitu (stejně jako na začátku souboje).

Pozor: Je-li váš dobírací balíček vyčerpán, **ihned** zamíchejte svou odkládací hromádku a utvořte si balíček nový.

K tomu může dojít i během 3. fáze akcí. V tom případě dbejte na to, abyste do balíčku **nezamíchali** karty ze své zóny zahraných karet. Ty odložíte na odkládací hromádku až ve fázi 6.

Jakmile si každý hráč dobere karty do svého limitu, ťapněte v aplikaci na tlačítko , čímž zahájíte nové kolo.

2. kolo

1. fáze plánování

Ve 2. kole si můžete povšimnout, že vedle vašich podobizen se krom síly požadovaného útoku (vlevo u symbolu ) objeví i další efekt napravo od vaší podobizny. Tomu se říká **dodatečný efekt útoku**.

To znamená, že během 4. fáze útoku utrpí váš hrdina nejen zranění dle síly útoku, ale i vedlejší efekt (v tomto případě dostane **žetony jedu**). Obdržené žetony položte na svou kartu hrdiny, jejich účinek se projeví ve fázi 5. fáze stavu.

Pokud se vám podaří během 3. fáze akcí snížit hodnotu bossova útoku na 0, daný hrdina neutrpí **ani zranění, ani dodatečný efekt útoku**.

2. fáze štítů

Tuto fázi provádí aplikace automaticky. Boss v ní vztyčí své **3 štíty**, viditelné na displeji pod obrazem bosse. Když na bosse zaútočíte, body zranění se nejprve projeví snižováním hodnoty štítu daného typu (štít na blízko, na dálku či proti kouzlům) – teprve až hodnota štítu klesne na 0 a štít je zničen, začnou útoky daného typu snižovat bossův počet životů.

Nebojte, není povinné v každém kole zničit všechny tři štíty. Obvykle se vyplatí se domluvit a vzhledem k typům karet v ruce se soustředit na 1 nebo 2 ze štítů.

5. fáze stavu

Jed účinkuje ve fázi 5 (kterou jsme v prvním kole přeskočili). Za každý žeton jedu, který u sebe hráč má, utrpí jeho hrdina 1 zranění. Aplikace neudrzuje počítadla životů, ale účinek jedu vám připomene.

Pozor: Žetony jedu (a další žetony stavu, které přijdou do hry u pozdějších bossů) nemůžete jen tak odhodit, zůstávají vám **do konce souboje**. To znamená, že zranění za jed utrpíte na konci každého kola.

**To je zatím vše, pokuste se pana Strašáka porazit.
Až se vám to podaří, čtete dál.**



Blahopřejeme, úspěšně jste absolvovali tréninkový souboj.



Otevřete **bronzovou krabičku kořisti**. Uvnitř najdete první část **balíčku kořisti**. Karty jsou seřazeny, nemíchejte je dohromady. Otočte první kartu balíčku kořisti a následujte uvedené instrukce.

Poté si přečtete další pravidla na následujících stranách.

Další pravidla

Nové akční karty

Právě jste získali zbývající, o něco komplexnější akční karty svého hrdiny a povolání. Prohlédněte si je a přečtěte si je navzájem nahlas. Poté si je přidejte do balíčku. **Před každým soubojem svůj balíček zamíchejte.**

Bude-li vám ohledně nových akčních karet něco nejasného, zkuste se podívat na str. 11, kde jsou některé z nich podrobněji vysvětlené.

Cíl efektů

Mnohé efekty cílí přesně na 1, 2 nebo všechny hrdiny. To určuje symbol u efektu:

-  : Efekt cílí na 1 hrdinu.
-  : Efekt cílí na 2 různé hrdiny.
-  : Efekt cílí na všechny hrdiny.

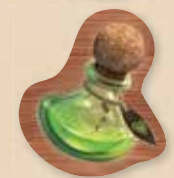
Předměty

Získali jste první 2 předměty: **léčivý lektvar** a **batoh**. Vyložte jejich karty někam doprostřed stolu. Na kartu batohu položte **žeton batohu** a na kartu léčivého lektvaru položte **tolik žetonů lektvarů, kolik hraje hráčů** (doporučujeme položit žetony na ilustraci karty, abyste nezakryli text efektu).

Nyní máte nový způsob, jak využít ve svém tahu akci: **namísto** hraní karty **využijete 1 předmět**. Vezměte patřičný žeton předmětu a podržte jej nad kamerou vašeho přístroje.



Po využití **batohu** si doberte **3 karty** ze svého dobíracího balíčku. Batoh lze využívat **libovolně opakovaně**.



Po využití **léčivého lektvaru** může hráč, který jej využil, určit libovolného hrdinu (včetně svého). Určený hrdina **získá 8 životů**.

Během každého souboje budete mít k dispozici **tolik lektvarů, kolik hraje hráčů**. Jeden hrdina může využít více lektvarů. Žetony využitých lektvarů odložte na zbytek souboje stranou.

Pozor: Léčivé lektvary využívejte včas, obzvlášť má-li některý hrdina méně než 10 životů. V opačném případě můžete souboj prohrát dřív, než se nadějete!

Symboly schopností bossů

Každý z bossů má různé schopnosti, které ovládá a vyhodnocuje aplikace. Bossovy schopnosti se dělí dle časování aktivace na 5 druhů. U každé bossovy schopnosti vždy najdete symbol časování, které ji aktivovalo.



Tento symbol značí **bossovy útoky** (připravované ve fázi 1, vyhodnocované ve fázi 4).



Tento symbol značí schopnost aktivovanou v okamžiku, kdy bossův počet životů klesne pod přednastavený **práh**.



Tento symbol značí schopnosti, které jsou **přímou reakcí na vaše akce**. Pokud přijdete na to, jaký druh vaší akce bossovu reakci vyvolá, můžete se jeho reakci do budoucna vyhnout.



Tento symbol značí **pravidelně aktivované schopnosti** (např. na konci každého kola, na konci každého druhého kola apod.). Zjistíte, v jakém rytmu je tato schopnost u každého bosse aktivovaná, abyste se mohli připravit na příště.



Tento symbol značí **efekty bossových štítů**.

Cílení bossových schopností

U některých schopností bossů je přesně uvedeno, na kterého hrdinu cílí. Pokud dané specifikaci vyhovuje více hrdinů, vyberte (po dohodě) libovolně **jednoho z těchto hrdinů**.

Příklad: Boss využívá schopnost Zteč: „Hrdina, který má nejvíce životů, ztratí 3 životy.“ Má-li v tu chvíli více hrdinů shodně nejvyšší počet životů, vyberte jednoho z nich, který 3 životy ztratí.

Zlaté pravidlo bossů

V každém souboji s bossem můžete narazit na věci, které v této brožuře nejsou vysvětleny. To je záměr. Pokud instrukce v aplikaci odporuje pravidlu v této brožuře, má aplikace přednost. Vaším úkolem je vždy společně zjistit, jaké schopnosti a efekty bossové mají a jak jim nejlépe čelit.

Pozor: Pro úspěch (i zábavu) je důležité spolu komunikovat!

Čas na odpočinek

Mezi souboji si vaši hrdinové vždy důkladně odpočinou, aby nabrali sílu do další řežby. Na začátku každého souboje nastavte svou úroveň životů na plný počet (součet dle vaší karty hrdiny a karty povolání), odhodte všechny své žetony stavu a zamíchejte všechny své akční karty do nového balíčku.

Porážka

Klesnou-li životy **kteréhokoli hrdiny na 0** (nebo níže), **všichni jste prohráli**. V aplikaci ťapněte na **lebku**  v horní části obrazovky a vzdejte se.

Proč aplikace nepočítá i životy hrdinů?

Protože ve hře je spousta efektů i karet ovlivňujících váš počet životů, autoři se rozhodli zaznamenávat životy hrdinů fyzicky, nikoli v aplikaci.

Většinu z těchto efektů lze snadno vyhodnotit rychlým pootočením počítadla. Kdyby se i počet životů vašich hrdinů udržoval v aplikaci, znamenalo by to podstatně větší interakci s aplikací, potvrzování a skenování karet, což by kazilo svižnost hry.

Ukládání průběhu hry

Uložit stav **během** souboje s bossem není možné. Chcete-li si uložit stav hry na příště mezi jednotlivými souboji, uložte všechny své karty (karta hrdiny, povolání i akční karty) do odpovídající *krabičky hrdiny*. Všechny žetony stavu vraťte do *krabičky na žetony stavu a předmětů* a veškeré ostatní obecné karty (které jste si během kampaně již zpřístupnili) do *úložné krabičky*.

Nastavení aplikace

Změnu nastavení aplikace můžete provést ťapnutím na **ikonu** .

Karty pravidel

Všechny karty pravidel vyložte během hry doprostřed stolu. Budou vám připomínat, jak se vyhodnocují žetony stavu a další pravidla.

Boss 0: Princ

Nyní jste připraveni vrhnout se na první ostrý souboj s bossem. Ťapněte na prvního bosse v menu: **Prince**. Opět se tím otevře obrazovka s **informacemi o bossovi**.

Tam se vždy dozvíte úvodní informace s důležitým přehledem v horní části: bossův počet životů, kolo souboje, v němž se boss rozzuří, a žetony stavu, které boss může udílet. Některé z těchto informací najdete i na bossově kartě.

Zvolte si **úroveň obtížnosti** (viz násl. odstavec) a pusťte se do boje.

Úroveň obtížnosti

U každého bosse si (na obrazovce s informacemi o bossovi) můžete vybrat jednu ze 4 úrovní obtížnosti:



Začátečnická (pro rodiny): Určená pro příležitostné hráče, kteří nejčastěji hrají jednoduché hry s krátkými pravidly.



Pokročilá (pro rodiny a znalce): Určená pro hráče, kteří hrají deskové hry častěji, ale málokdy ty opravdu komplexní.



Profesionální (pro znalce a zavilé hráče): Určená pro ty, kdo mají rádi složité hry se spoustou pravidel a zbožňují výzvy. A také jsou připraveni čelit bossům dvakrát či třikrát, bude-li to nutné.



Šílená (pro skutečné nerdy): Cítíte se na nejvyšší výzvu a jste připraveni si to s tímtož bossem rozdat několikrát? Nechcete přece úspěch zadarmo!

Vyberte si obtížnost, jaká vám vyhovuje. Můžete ji měnit **před každým soubojem**, pokud budete mít pocit, že poslední souboj byl pro vás příliš obtížný či příliš snadný.

Bližší vysvětlení karet

Na této stránce najdete vysvětlení některých karet s o něco složitějšími efekty.

Pozor: Efekty některých karet vám dovolí nahlížet na horní kartu vašeho dobíracího balíčku nebo ji hrát. Pokud nemáte v dobíracím balíčku dostatek karet, napřed nahlédněte na všechny karty, které v něm ještě zbývají (či je zahrajte), poté si utvořte nový dobírací balíček zamícháním odkládací hromádky a zbytek efektu proveďte na novém balíčku.

Anti-boss 3000

Anti-boss 3000 lze zahrát jen **jednou** za celý souboj s bossem. Poté kartu zasunete do své *krabičky hrdiny*.

Bossova schopnost , která by se aktivovala nejdříve po zahrání karty *anti-boss 3000*, je zcela ignorována. Aplikace vám sdělí, že schopnost byla ignorována, ale nikoli, co by bylo efektem této schopnosti. Tuto kartu je nejlepší zahrát ve chvíli, kdy tušíte, které bossovy schopnosti chcete předejít.

Dějà vu

Po zahrání karty *dějà vu* můžete znovu zahrát libovolnou kartu ze své odkládací hromádky. Můžete se podívat na všechny karty v odkládací hromádce. Je-li hromádka prázdná nebo z ní žádnou kartu hrát nechcete, zahrajte horní kartu svého dobíracího balíčku.

Pozor: Karty, které jste zahráli v tomto kole, jsou ve vaší zóně zahráných karet a ještě se nepřesunuly na vaši odkládací hromádku – tyto karty nelze zahrát znovu v rámci efektu karty *dějà vu*.

Roj meteorů

Roj meteorů zasáhne bosse všemi typy útoků: na blízko, na dálku i kouzlem. Každý z nich mu ušetří 1, 2 nebo 3 body zranění. Všechny tři výsledky (1–3) jsou stejně pravděpodobné a každopádně po zahrání *roje meteorů* budou po zbytek kola účinkovat všechny karty podpory.

Fénik-sova

Efekt *fénik-sovy* funguje pouze v případě, že po ní zahrajete kartu **útoku**. Zahrajete-li namísto toho kartu **podpory** či jinou, nikdo životy nezíská. Aplikace vás o tom každopádně informuje.

Dýmovnice

Efekt této karty je nejlepší mířit na hrdinu, na nějž má boss připravený útok s dodatečným efektem. Nejen že díky tomu že snížíte sílu bossova připravovaného útoku, ale také se zcela zbavíte dodatečného efektu (např. udělení žetonu jedu).

Rytířská výpomoc

Pomocí této karty kompletně přesměrujete na sebe útok, který boss připravuje na jiného hrdinu. Útok, který boss připravoval na vás, se tím zcela vyruší – obvykle tento „výměnný obchod“ stojí za to.

Krkavčí prokletí

Tuto kartu vyložte lícem vzhůru vedle své karty hrdiny. Tam bude ležet, dokud se nerozhodnete blokovat efekt 1 bossovy schopnosti  na vašeho hrdinu.

Vždy, když je váš hrdina cílem bossovy schopnosti s časováním  (případně i s jinými hrdiny), můžete tuto kartu odložit na svou odkládací hromádku a bossovu schopnost ignorovat.

Pozor: Efekt *Krkavčího prokletí* ochrání před bossovou schopností jen vás – míří-li schopnost na víc hrdinů, ostatní ji musí vyhodnotit.

Příklad 1: Boss používá schopnost *Jedovatý dech*. Každý hrdina má utrpět 3 zranění a dostat 2 žetony jedu. Leží-li vedle vaší karty hrdiny karta *Krkavčí prokletí*, můžete ji odhodit a efektu se vyhnout. I v tom případě musejí ostatní hráči pro své hrdiny efekt vyhodnotit.

Příklad 2: Boss používá schopnost *Seknutí tlapou*. Hrdina, který má nejvíce životů, má utrpět 5 zranění. Protože tím hrdinou nejste vy, nemůžete *Krkavčí prokletí* použít.

Otrávené ostří, hadí zub

Tyto karty udělují „virtuální žetony jedu“ bossovi (můžete na kartu bosse pokládat skutečné žetony jedu, ale není to nutné – počet bossových jedů udržuje aplikace). Boss ztrácí 1 život za každý svůj jed ve fázi 5, stejně jako hrdinové – to také vyhodnocuje aplikace.

Nová pravidla pro bosse 1

Karty kořisti

Právě jste získali prvních 5 **karet kořisti** z balíčku kořisti. Po každé výhře nad bossem získáte další. Karty kořisti snadno rozeznáte – vypadají jako akční karty, ale mají zlatý okraj a v levém spodním rohu zlatou hvězdu 🌟.

Společně si přečtete efekty všech pěti karet. Poté si každý hráč vybere jednu z nich, kterou si přidá do svého balíčku.

Nevybrané karty kořisti uschovejte do *úložné krabičky*. Před každým soubojem si můžete karty kořisti libovolně vyměnit.

Pozor: Každý hráč smí ve svém balíčku mít **nejvýše jednu kartu kořisti každé úrovně** (tj. konkrétního čísla ve zlaté hvězdě 🌟).

Příprava k boji s pokročilými bossy

Od této chvíle smíte svůj balíček akčních karet před každým bossem uzpůsobit. Za každou kartu kořisti, kterou jste již získali, smíte před soubojem 1 kartu ze svého balíčku vyřadit. Smíte vyřadit méně karet, než na kolik máte nárok – jedinou podmínkou zůstává, aby celý váš balíček měl na začátku souboje **alespoň 20 karet**.

Nový předmět: Talisman pro štěstí



Máte k dispozici nový předmět: *talisman pro štěstí*. Položte jej během přípravy souboje k ostatním dostupným předmětům.

Chcete-li jej využít, podržte ve svém tahu žeton *talismanu* nad kamerou přístroje a poté zahrajte horní kartu svého dobíracího balíčku.

S trochou štěstí to bude karta, která vám v aktuální situaci vypomůže.

Pozor: Má-li karta zahraná díky efektu *talismanu* symbol blesku (akce navíc), symbol je ignorován a žádnou akci navíc nedostanete!

Udělalí jste chybu?

V zápalu boje se to holt může stát. Aplikace pozná, pokud hrajete základní kartu hrdiny či povolání hráče, který není na tahu, ale u karet kořisti či u žetonu předmětu to program rozpoznat nemůže.

V tom případě si nelamte hlavu! Ve hře není žádné tlačítko „vrátit zpět“, protože by si odporovalo s některými mechanikami. Zkuste přijít na férový způsob, jak chybu odčinit. Pokud na nic nepřijdete, prostě jen pokračujte ve hře dle správných pravidel.

Pár tipů do hry

Některé z těchto rad mohou pomoci rozhodnout mezi vítězstvím či porážkou. Nebo už jste na ně přišli sami?

1. Vybírejte pečlivě, kdo z vás bude začínat kolo. Ten hráč může skupině pomoci tím, že umožní jinému dobrat víc karet či zahraje jisté útoky, aby fungovala podpora daného typu.
2. Domluvte se, na který typ útoků se budete soustředit. Často je efektivnější zničit bossovi jen jeden nebo dva druhy štítů. Poškozovat štít, který nezničíte zcela nebo po jeho zničení udělíte jen pár zranění bossovi – to zní jako proplývané tahy.
3. Nevyužívejte obranu, akce navíc či možnost dobírat karty pouze pro sebe. Někdy z nich mohou více těžit jiní hrdinové a hra je přece kooperativní! Mluvte o svých možnostech s ostatními.
4. Máte-li pocit, že karty zbylé v ruce jsou vám k ničemu, pamatujte, že pomocí předmětu *batoh* si můžete kdykoli dobrat karty nové.
5. A co je **nejdůležitější**: Nezapomeňte na *léčivé lektvary*! Můžete je využívat (tj. „zaplatit“ svojí akcí) i pro jiné hrdiny, nejen svého vlastního. Neotálejte dlouho, hrdina s životy na nule znamená prohru všech!

Kletby



V balíčku kořisti je **17 karet kleteb**. Na začátku souboje je všechny zamíchejte a utvořte z nich na stole **balíček kleteb** lícem dolů. Ponechte místo na **odhazovací hromádku** karet kleteb.

Kdykoli hrdina **dostane kletbu**, daný hráč si **vezme horní kartu z balíčku a BEZ NAHLÍŽENÍ ji položí ke své kartě hrdiny**.

Na začátku nejbližší následující **fáze 3: fáze akcí** otočí všichni hráči všechny své karty kleteb lícem vzhůru (aplikace to připomene). Kletby jsou nyní **aktivní**. Vyhodnoťte jejich efekty.

Většina karet kleteb se odhazuje na konci **fáze akcí**. **Okamžité kletby** se vyhodnotí hned po odhalení karty a kartu odhodte hned poté. **Trvalé kletby** zůstávají hráči do konce souboje.

Je-li dobírací balíček karet kleteb prázdný, zamíchejte odhazovací hromádku a utvořte balíček nový.

Boss 1: Lovkyně duší

Čeká vás nový boss: **Lovkyně duší**. Přečtěte si její kartu, pokud jste tak ještě neučinili, a případně upravte obtížnost. A qrrrr na ni.

Nová pravidla pro bosse 2

Nový předmět: Lékárnička



Máte k dispozici nový předmět: *lékárničku*. Přidejte danou kartu a žeton k ostatním předmětům jako obvykle. Pokud ve svém tahu naskenujete žeton lékárničky, můžete **odhodit až 2 své žetony stavu**.

Žetony paniky



Žetony paniky jsou **žetony stavu** – pokud je dostanete, pokládejte je na svou kartu hrdiny. Máte-li u sebe žetony paniky, musíte **karty z ruky hrát pouze náhodně**:

Chcete-li hrát kartu z ruky, zamíchejte všechny karty v ruce, jednu náhodně vylosujte a zahrajte. **Hned poté odhodte 1 svůj žeton paniky**.

Chcete-li ve svém tahu využít předmět, to je možné normálně – na to žetony paniky nemají vliv (a po využití předmětu žeton paniky neodhazujete). Žetony paniky můžete odhodit pomocí efektů, které umožňují odhazovat žetony stavu – např. předmět *lékárnička*.



Pár dalších tipů do hry

Myslíte si, že už porazíte bosse s prstem v nose? Zde je pár dalších tipů a triků na cestě k profesionalitě, pokud jste na ně nepřišli sami:

1. V ideálním případě byste měli obranu využívat tak, abyste snížili bossův připravovaný útok přesně na 0, ne níže (a neproplýtváte tak body obrany). Upřednostňujte útoky, u nichž je i dodatečný efekt – připomínáme, že ten po zmenšení síly útoku na 0 také zmizí.
2. Nesoustřeďte se jen na svou obranu, ale i na zraňování bosse. Dříve nebo později se rozzuří a pak bude nepříjemno.
3. Snažte se odhalit rytmus či podmínky, kdy boss aktivuje různé schopnosti. Mnohé z nich se opakují pravidelně nebo jako odezva na jistý druh vaší akce. Teprve až poznáte přesné podmínky aktivace bossovy schopnosti, můžete se připravovat, až se aktivuje příště.
4. Ve fázi 6 si důkladně promýšlejte, které karty odložit a které si nechat do příštího kola. Radťe se spolu.
5. Hrdinům, kteří mají nízký počet životů, podejte *léčivý lektvar* co nejrychleji. Bossové mohou provádět nečekané věci a souboj by tím mohl nepříjemně rychle skončit.
6. A co je nejdůležitější: Mluvte spolu, mluvte spolu, mluvte spolu. Probírejte akce namísto jejich tichého provádění. Zasvěťte ostatní do svých plánů, aby celý tým byl v obraze. Každý může mít své představy a plány a nejlépe uspějete, když je všechny sladíte. Až vaši hrdinové po zkušenostech získají odlišné asymetrické schopnosti, bude diskuse ještě důležitější.

Boss 2: Éterový drak

Jste připraveni postavit se **Éterovému drakovi**? Přečtěte si jeho kartu, pokud jste tak ještě neučinili, a případně upravte obtížnost. A hurá do toho.

Nová pravidla pro bosse 3

Žetony ochromení



Žetony ochromení jsou **žetony stavu** – pokud je dostanete, pokládejte je na svou kartu hrdiny.

Za každý váš žeton ochromení je váš **limit karet v ruce nižší o 1**. To je důležité jen ve fázích 6 a 7 – *fáze odložení* a *fáze dobrání*.

Ve *fázi akcí* můžete v ruce držet více karet, než je váš limit (díky efektům s dobíráním karet či díky tomu, že jste žeton ochromení teprve dostali).

Žetony ochromení si musíte ponechat do konce souboje, ale lze je odhazovat, když vám to výslovně povolí určitý efekt (např. *lékárníčka*).

Hrdinové na úrovni 2

Vaši hrdinové získali zkušenosti a postoupili na vyšší úroveň. Od této chvíle má každý hrdina svou jedinečnou schopnost. Přečtěte si je navzájem nahlas.

Nové předměty: čtůra a dědovo skleněné oko

Máte k dispozici dva nové předměty: *čtůru* a *dědovo skleněné oko*.

Položte *čtůru* doprostřed stolu k ostatním předmětům. *Dědovo skleněné oko* může využívat pouze troll, položte žeton i kartu tohoto předmětu poblíž trollovy karty hrdiny. Pokud za trolla nikdo nehraje, žeton i kartu tohoto předmětu vložte do trollovy krabičky hrdiny.



Po využití *čtůry* přidejte svému hrdinovi **3 životy** (na rozdíl od *léčivého lektvaru* se může *čtůrou* léčit jen hrdina, který ji ve své akci využívá).



Když troll využívá *dědovo skleněné oko* (ať už pomocí akce či díky své schopnosti hrdiny), může se hráč za trolla podívat na horní 3 karty svého dobíracího balíčku a vrátit je navrch balíčku v libovolném pořadí.

Připomínáme: Máte-li si dobrat více karet, než kolik zbývá ve vašem dobíracím balíčku, nejprve si doberte všechny zbývající karty, poté si vytvořte nový dobírací balíček zamícháním své odkládací hromádky a z něj si doberte zbývající počet karet.

Boss 3: Kamenný golem

Jste připraveni postavit se **Kamennému golemovi**. Přečtěte si jeho kartu, případně upravte obtížnost, a vzhůru do akce!

Nová pravidla pro bosse 4

K tomuto bossovi se nevážou žádná nová pravidla. Pojdme si namísto toho shrnout pravidla obvykle opomíjená:

1. Karty, které hrajete, vykládejte do své zóny zahraných karet. Do odkládací hromádky se přesouvají teprve ve fázi 6: *fáze odložení*.
2. Jakmile je váš dobírací balíček prázdný, **ihned** vytvořte nový zamícháním své odkládací hromádky.
3. Žetony jedu a ochromení si musíte ponechat na kartě svého hrdiny do konce souboje, neprovádíte-li efekt, pomocí kterého je výslovně smíte odhodit.

Boss 4: Trojhlavý zlobr

Už to znáte, před soubojem může být dobrý nápad pročíst bossovu kartu a případně upravit obtížnost. Tento text tedy pro další bossy opakovat nebudeme.

Nová pravidla pro bosse 5

Hrdinové na úrovni 3

Vaši hrdinové, zocelení všemi těmi souboji, znatelně posílili. Nyní mají vyšší počet životů! Více nových pravidel u bosse 5 není.

Nová pravidla pro bosse 6

Žetony ohně



Žetony ohně jsou **žetony stavu** – pokud je dostanete, pokládejte je na svou kartu hrdiny.

Za každý svůj žeton ohně musíte ve *fázi 5: fáze stavu* otočit 1 kartu ze svého dobíracího balíčku. Poté se musíte rozhodnout, zda ji **BUĎ** vyřadíte ze hry na zbytek souboje, **NEBO** ji odložíte na svou odkládací hromádku a váš hrdina ztratí 2 životy. Máte-li více žetonů ohně, musíte otočit za každý žeton 1 další kartu – další kartu vidíte teprve **POTÉ**, co jste se rozhodli (ne)vyřadit kartu předchozí.

Žetony ohně si musíte ponechat do konce souboje, ale lze je odhazovat, když vám to výslovně povolí určitý efekt (např. *lékárnička*).

Speciální případ: Máte-li si dobírat či otáčet karty ve vaší odhazovací hromádce ani dobíracím balíčku žádné karty nejsou, žádné karty nedobíráte – neděje se nic.

Schopnosti povolání

Od této chvíle získáváte novou speciální schopnost dle vylepšené karty povolání. I tyto schopnosti si navzájem přečtete.

Nová pravidla pro bosse 7

Tikající bomba



Pro tento souboj položte poblíž přístroje (telefonu či tabletu) žeton **tikající bomby**.

Nová pravidla pro bosse 8

Karty slizu a hromádka ztracených karet

Každý hráč bude mít svou vlastní **hromádku ztracených karet** poblíž své karty hrdiny. Na začátku souboje na těchto hromádkách žádné karty neleží. Během boje někdy dostanete pokyn odložit zahraniou kartu na hromádku ztracených. Takové kartě se poté říká **ztracená karta**.

Své ztracené karty nemůžete již po zbytek souboje použít, pokud je nezískáte zpět **zahráním karty slizu** (viz níže).

V balíčku kořisti najdete 20 stejných karet slizu. Z nich na začátku souboje vytvořte obecný balíček lícem vzhůru uprostřed stolu.

V průběhu souboje občas dostanete pokyn **dobrat si do ruky 1 kartu slizu** z obecného balíčku slizu. Tyto karty **není dovoleno** z ruky odkládat ve *fázi 6: fáze odložení* (a to dokonce ani tehdy, máte-li v ruce více karet slizu, než je váš limit)! Karty slizu vám zkrátka budou v průběhu boje překážet a zabírat místo pro karty v ruce.

Zahrajete-li během *fáze akcí* kartu slizu, ihned poté ji vraťte na obecný balíček karet slizu. Poté si přesuňte až 2 libovolné karty ze své hromádky ztracených karet na svůj odkládací balíček.

Nová pravidla pro bosse 9

Vúdú panenka



Pro tento souboj položte poblíž přístroje žeton **vúdú panenky**.

Finální boss: Madam Vúdú

Porvali jste se mnoha bossy a dokázali je všechny porazit. Jste připraveni i na poslední zkoušku, boj s **Madam Vúdú**?

Přečtete si její kartu, upravte obtížnost a... nechť je vám Štěstěna přízniva!

Konec cesty?

Zvládli jste to! Porazili jste všechny bossy! Živí a zdraví stojíte na konci cesty poseté mrtvolami mnoha méně úspěšných hrdinů. Je to však konec vašeho dobrodružství? Spíše ne – nová nebezpečí číhají za každým rohem a nebude dlouho trvat, než budete muset čelit novým výzvám i bossům. Kontrolujte pravidelně naše sociální sítě a aplikaci, abyste nepřišli o novinky. Můžete se také pokusit porazit všechny bosse s novými kombinacemi hrdinů a povolání či na vyšší obtížnosti.

Tiráž

Autoři hry: Michael Palm a Lukas Zach

Ilustrace na obálce: KRASS KOLLEKTIV (Artur Fast, Timo Mimus, Maximilian Jasionowski)

Ostatní ilustrace: Bartłomiej Kordowski, KRASS KOLLEKTIV (Artur Fast, Timo Mimus, Maximilian Jasionowski)

Vývoj aplikace: Brave Squire GmbH (Florian Feith)

Zvuky v aplikaci: GCRadix (Tiago Ring Inácio)

Grafický design: Jens Wiese

Vedoucí projektu: Sebastian Hein

Redakce: Simon Vierke

Česká verze: Michal Stárek, Karel Vlasák, MINDOK

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany.
© 2025 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Všechna práva vyhrazena. Tisk návodů, herního materiálu či ilustrací je povolen pouze s výslovným svolením původního vydavatele.

Autoři hry by rádi poděkovali mnoha testujícím hráčům za cennou zpětnou vazbu. Zvláštní poděkování zasluhují André, Andree, Anne-Kathrin, Annika, Babs, Benny, Clancy, Daniel, Demian, Eileen, Elena, Enno, Eric, Felix, Florian, Hannah, Hannes, Jacqui, Jakob, Justus, Jonathan, Josia, Klaus, Lars, Lisa, Maddie, Mario, Marta, Martin, Moe, Nathan, Nicky, Paul, Philipp, Phoebe, Ronja, Silas, Simon, Stivie, Thilini, Udo a Vanessa.

Další speciální poděkování zaslouží Sebastian, který bossy razantně vyleveloval, a Florian za to, že aplikaci vyvinul zcela sám.



Pegasus Spiele

Playing is Passion!
www.pegasus.de/en

**Výhradní
distributor
pro ČR a SR:**

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

