

Pravidla hry

Cíl hry

Hráči jsou rozděleny na dva týmy. Dva hrdinové se snaží dostat do hradu. Pán hradu se jim v tom naopak snaží zabránit. K tomu může stavět zdi a útočit na ně se třemi nestvůrami. Obě strany navíc mohou ještě používat různá kouzla.

Herní plán

Herní plán je složen z šestiúhelníkových políček. Nestvůry začínají ve třech rozích na jedné straně plánu, zatímco hrdinové začínají uprostřed dvou stran na druhé straně plánu.

Ještě před začátkem samotné hry rozestaví pán hradu pasti, poklady, klíče a události. Rozestavení by mělo probíhat tajně, aby hrdinové nevěděli, kde se co nachází. Pán hradu se navíc musí řídit následujícími pravidly:

- dva předměty stejného typu musí být minimálně ve vzdálenosti 3
- dva předměty různého typu musí být minimálně ve vzdálenosti 2

Vzdáleností se rozumí nejmenší počet kroků, které by figurka musela udělat z jednoho pole na druhé.

Navíc pán hradu umístí políčko hradu. To se nepočítá jako předmět a může být tudíž umístěno na libovolné prázdné políčko.

Hrdinové se mohou po herním plánu pohybovat pouze po cestách. Ty postupně pokládají, jak herní plán objevují. Nestvůry se však mohou pohybovat libovolně a cesty stavět nemusí.

Průběh hry

Na začátku hry si pán jeskyně lízne čtyři karty a každý z hrdinů dvě karty.

Hru začíná jeden z hrdinů. Během svého tahu má k dispozici dva akční body. Každý akční bod může využít k jedné z následujících akcí:

- přesun na sousední neprozkoumané pole, odkrytí případného předmětu na tomto poli a položení nové cesty na toto pole
- až dva kroky po cestách na již prozkoumaných polích
- otočení cesty na prozkoumaném poli ve vzdálenosti nejvýše 1

Při vstupu na políčko s předmětem se stane následující:

- truhla (5x) – hrdina si lízne dvě karty
- past (5x) – otočí se karta pasti, provede se její efekt a pán jeskyně si lízne kartu
- událost (4x) – otočí se karta události a provede se její efekt
- klíč (2x) – hrdinové získají jeden z klíčů k odemčení hradu

Hráč může vstoupit i na políčko s hradem. Z toho vede cesta jakýmkoliv směrem.

Následuje tah druhého hrdiny, který probíhá stejným způsobem.

Nakonec hraje pán hradu. Ten může využít jeden akční bod pro každou nestvůru. Jedinou možností, jak mohou nestvůry utratit akční body, je pohyb. Za jeden akční bod může nestvůra učinit až 2 kroky. Při tomto pohybu se nepokládají cesty. Nestvůra se může vždy pohybovat libovolným směrem, nehledě na cesty.

Pán hradu navíc může umístit až jednu zeď a zablokovat tak hrdinům přímou cestu mezi dvěma políčky. Zdi však nemohou být dvě vedle sebe. Celkově má pán hradu k dispozici 10 zdí, které může během hry umístit.

Souboj

Jakýkoliv hráč se může rozhodnout zaútočit na jiného hráče, pokud jsou jejich figurky ve vzdálenosti 1. Tato akce nestojí žádné akční body. Souboj probíhá následovně:

1. útočící hráč může zahrát zaklínadla
2. bránící hráč může zahrát zaklínadla
3. oba hráči zároveň hodí kostkami podle síly jejich postav
4. postavy obou hráčů přijmou zároveň poškození podle útoku soupeře
5. postavy, které mají 0 nebo méně životů, umřou

Pokud umře hrdina, přesune se na jeden ze dvou startovních pozic, obnoví si životy na maximum, odhodí všechny karty v ruce, dobere si jednu novou kartu do ruky a počítadlo kol se zvýší o 3.

Pokud umře nestvůra, je její figurka a karta vyřazena ze hry.

Kouzla

Vyložení nějaké karty kouzla a provedení jejího efektu rovněž nestojí žádný akční bod. Kouzla se dělí na dva typy, podle možností zahrání:

- zaklínadla jde zahrát pouze během svého tahu (mimo souboj) a v první nebo druhé fázi souboje
- instantní kouzla jde zahrát kdykoliv (i v reakci na jiné kouzlo nebo mezi dvěma fázemi souboje)

Konec hry

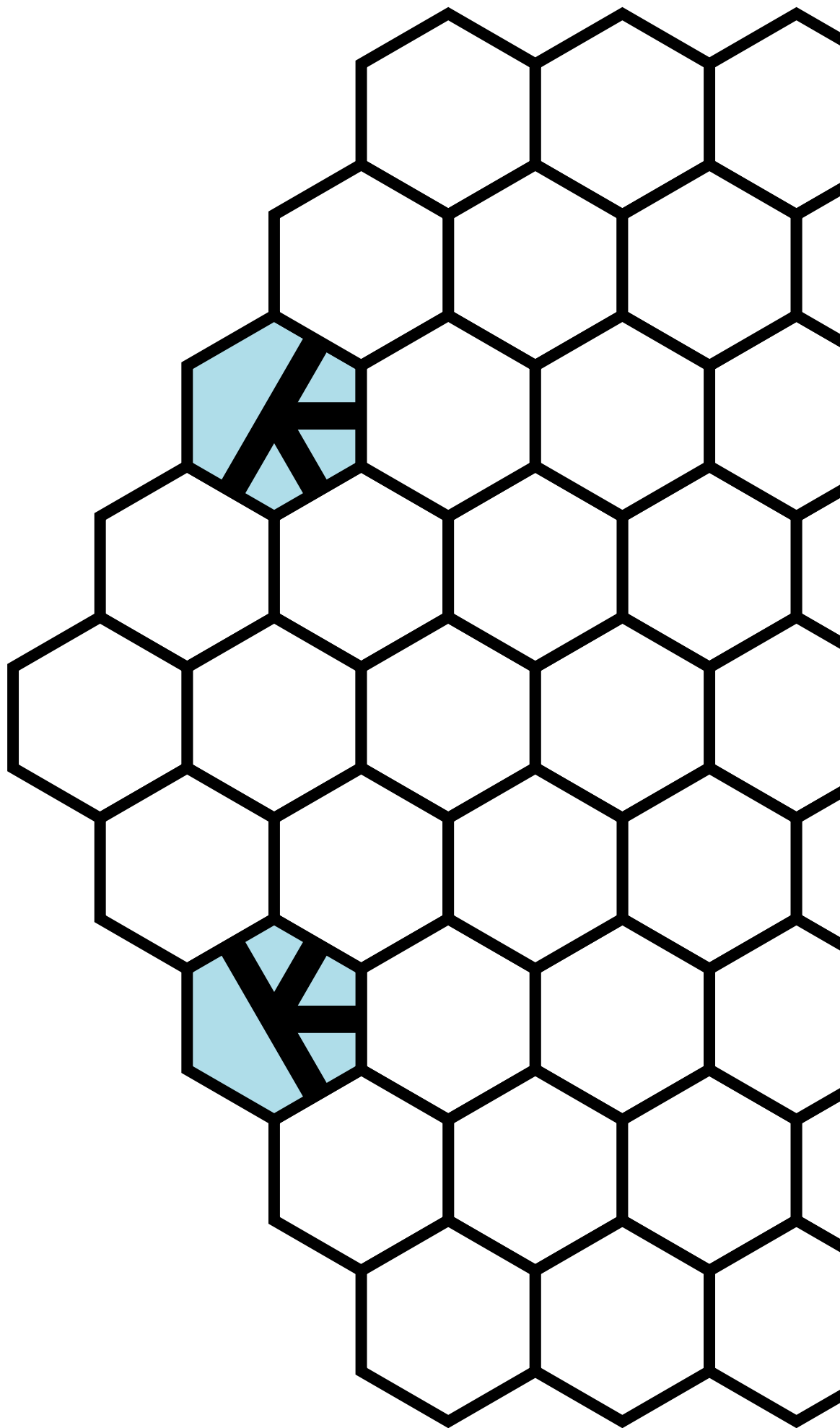
Konec hry může zapříčinit jedna ze dvou situací.

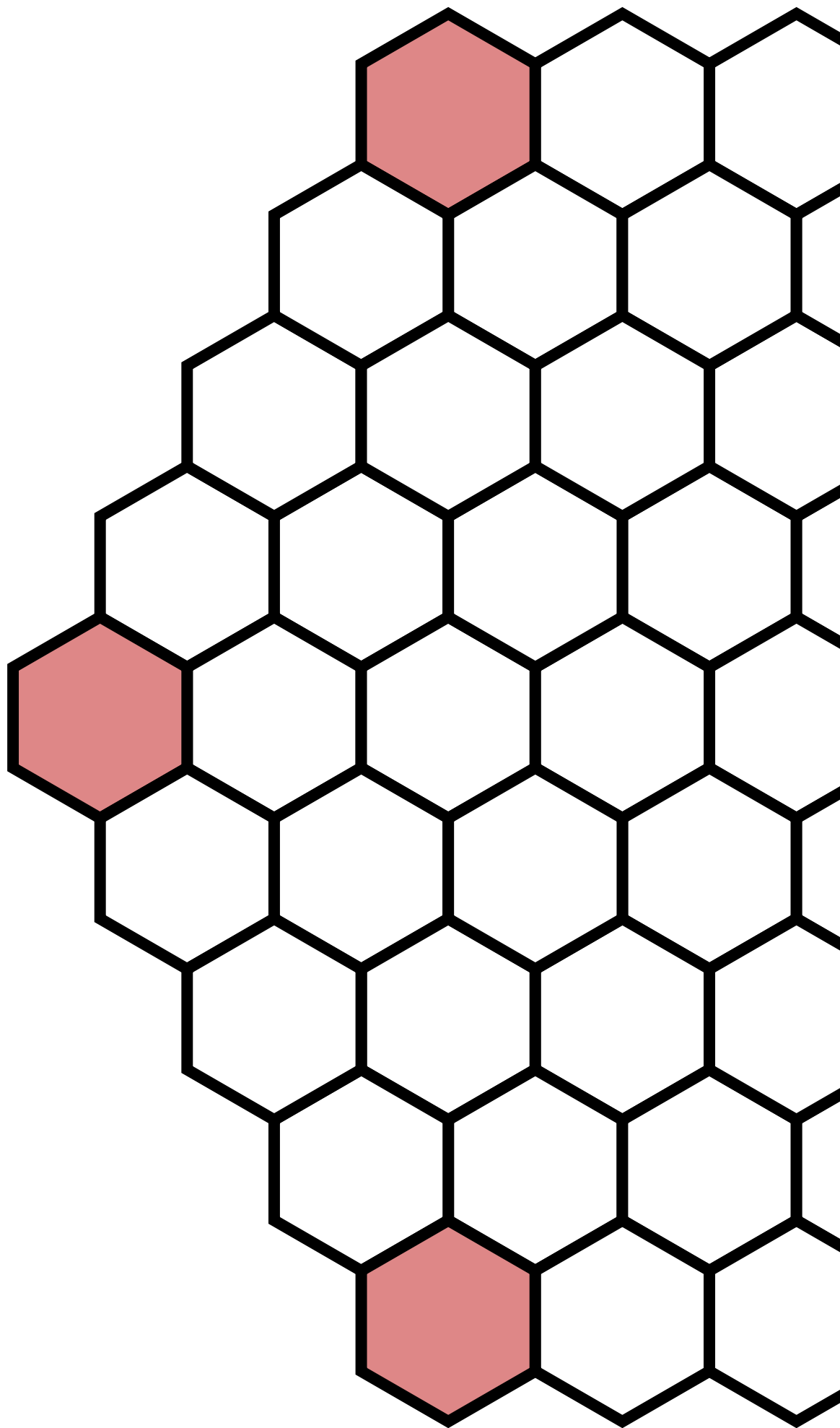
Pokud skončí dvacáté kolo, hra končí a vítězem se stává pán hradu.

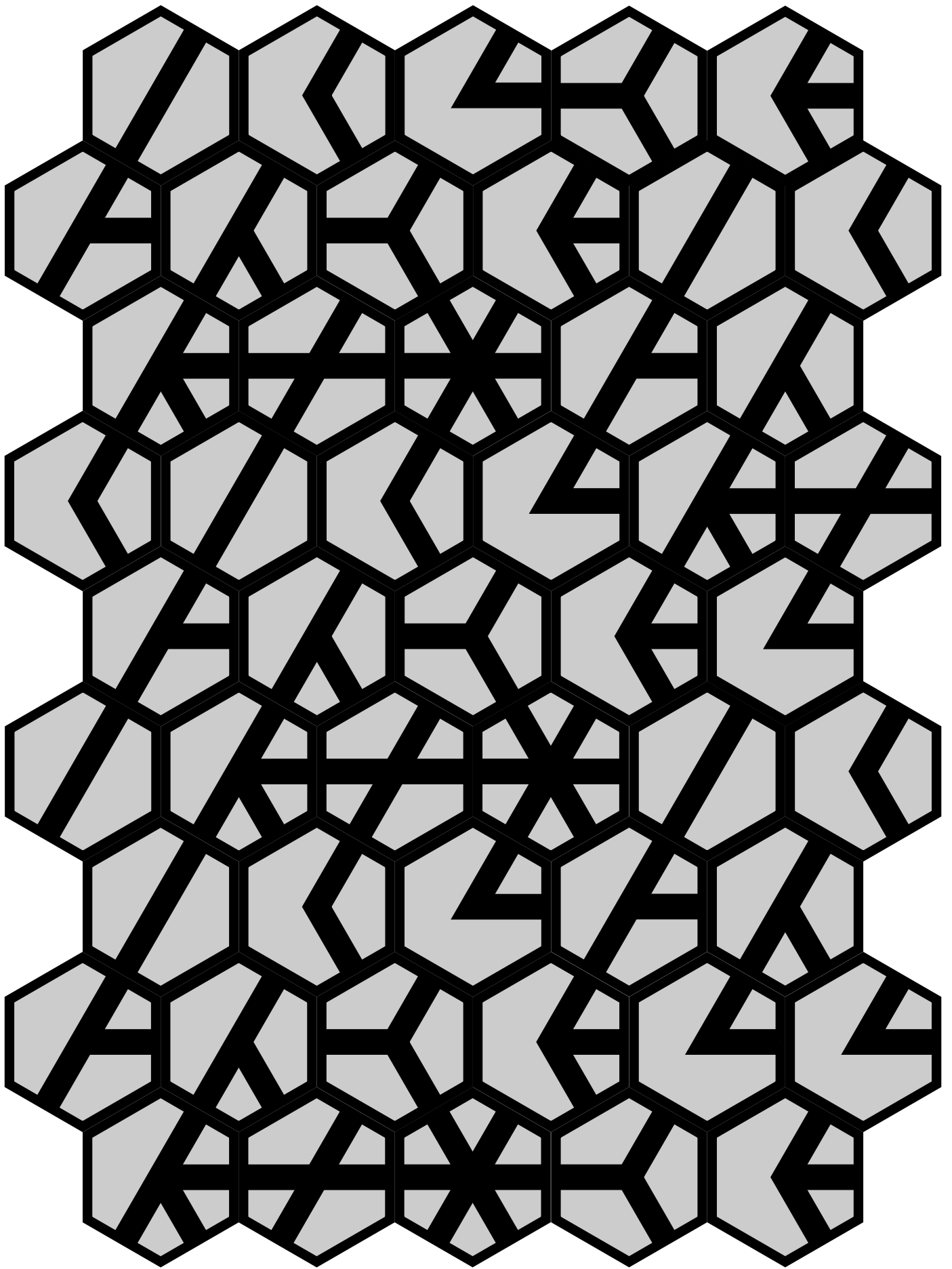
Pokud hrdinové vlastní oba klíče a jeden z hrdinů stojí na políčku hradu, hra končí a vítězem se stávají hrdinové. Nezáleží přitom, který z hrdinů jednotlivé klíče získal.

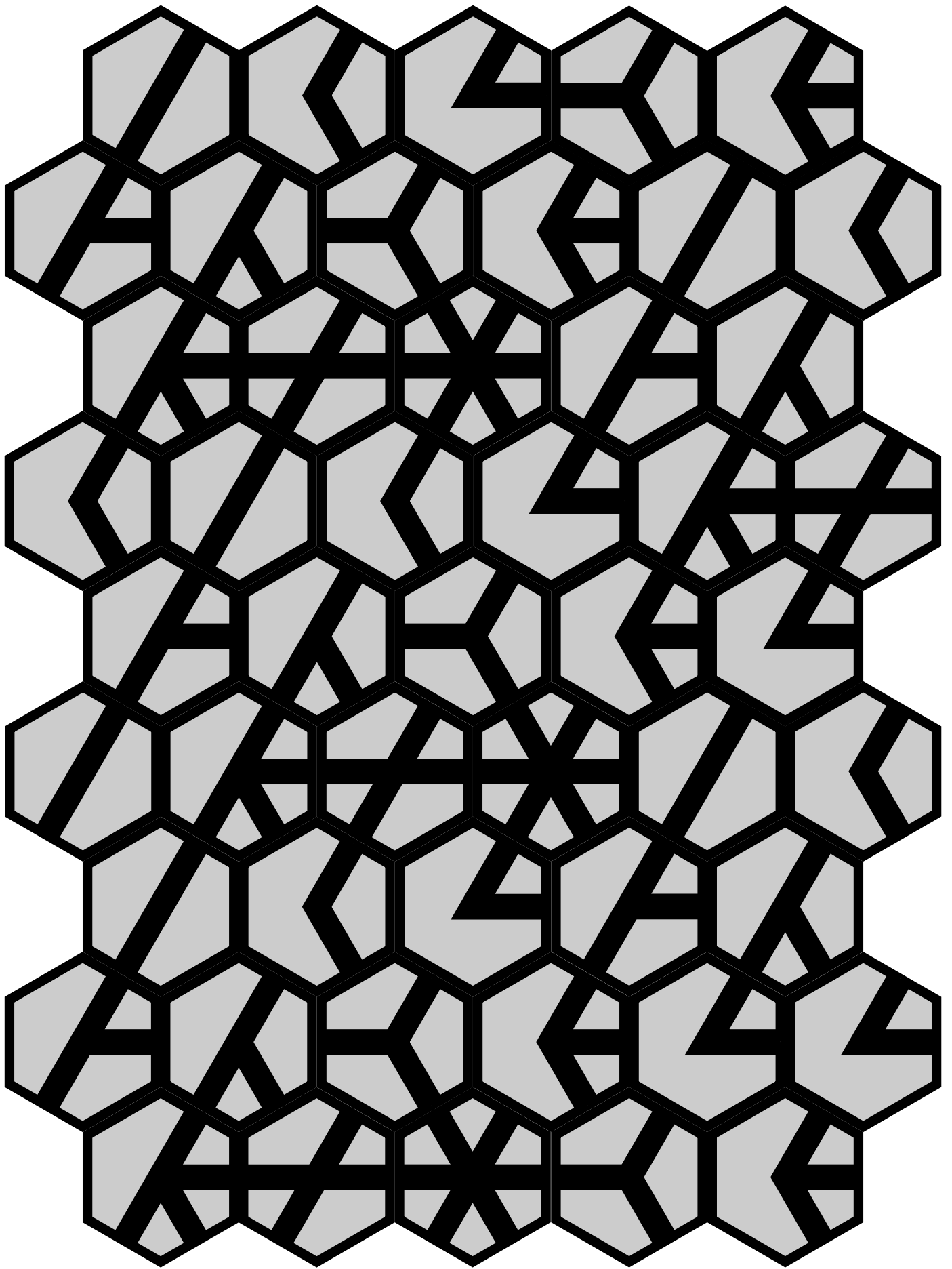
Kromě vytištěných propriet je potřeba navíc:

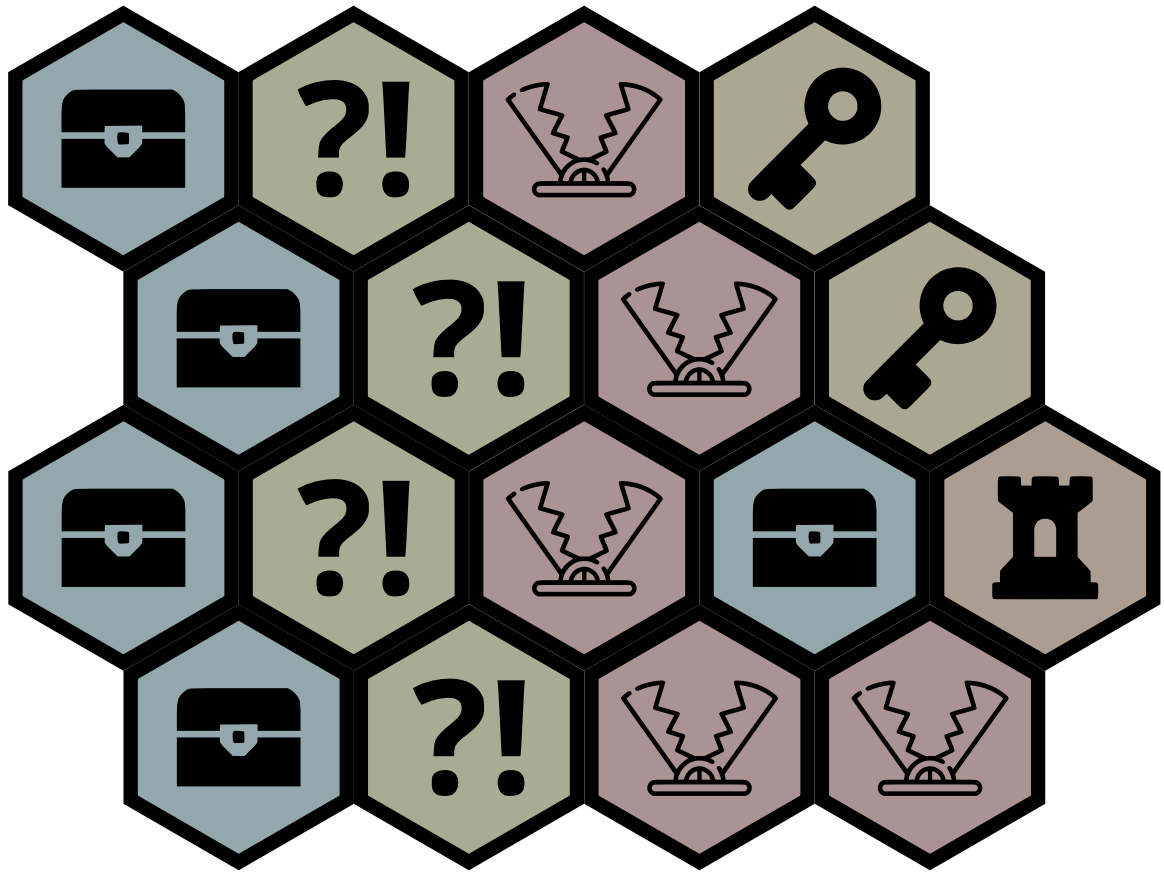
- 5 různobarevných figurek (2 pro hrdiny, 3 pro nestvůry)
- alespoň 3 kostky od každé velikosti (D4, D6, D10, D12, D20) pro souboje a počítání životů
- 10 žetonů pro zdi (například krátké dřevěné tyčinky)
- 2 žetony pro značení políček s klíči (například žluté kostičky)











SHAMAN

Talk with the Earth
Objev 1 skryté políčko kdekoli v herním poli

Power of the Nature
Jednou za hru může vyléčit 2 životy přátelskému hrdinovi

D6 D6 D6

10

WARRIOR

Shield of Argal
Pasivní: Sníží veškeré bojové poškození o 2.

Defensive Stand
Jednou za hru může do konce tahu zdvojnásobit efekt Shield of Argal.

D4

12

HARPY

Pasivní: Na jeden akční bod může udělat o krok více

D6 + 1

8

WYVERN

D12

12

SPHINX

Pasivní: Může se odkudkoliv přesouvat na odhalená políčka s klíčem. Počítá se jako jeden akční bod

D6

12

TORNADO

Každý hráč předá karty ve svojí ruce hráči po své pravici

THE GREAT VORTEX

Všechny figurky se posunou na herním plánu o 60° po směru hodinových ručiček vůči středovému políčku.

ECLIPSE

Toto a následující kolo nesmí žádný z hráčů používat kouzla ani efekty svých karet.

CASTLE FEST

Všechny postavy se přiblíží o 2 políčka směrem ke hradu, pokud není cesta tak jí postaví

DEADLY SPIKES

Ubere hráči počet životů podle toho v kterém tahu se nachází

ANTI-MAGIC SHELL

Hráč nesmí toto a následující kolo používat kouzla ani schopnosti svého hrdiny.

DARK RESURRECTION

Jedna mrtvá nestvůra se vrátí do hry.

SIDE BRAVE

Každý hráč odhodí jednu kartu, kartu vybírá pán jeskyně.

LORDS DELIVERY

Pán jeskyně si lízne 2 karty (celkem 4).

PARALYSIS

Hráčův hrdina se nesmí hýbat po dobu následujících 2 kol. Může ho osvobodit druhý hráč, pokud dostane svého hrdinu do dosahu 1.

<p>Rune of Protection</p> <p>Zruší efekt právě aktivované pasti, události nebo kouzla.</p> <p>instant</p>	<p>Rune of Protection</p> <p>Zruší efekt právě aktivované pasti, události nebo kouzla.</p> <p>instant</p>	<p>Rune of Protection</p> <p>Zruší efekt právě aktivované pasti, události nebo kouzla.</p> <p>instant</p>
<p>Repulsion</p> <p>Posuň vybraného hrdinu/nestvůru vybraným směrem o 5 polí.</p> <p>instant</p>	<p>Repulsion</p> <p>Posuň vybraného hrdinu/nestvůru vybraným směrem o 5 polí.</p> <p>instant</p>	<p>Repulsion</p> <p>Posuň vybraného hrdinu/nestvůru vybraným směrem o 5 polí.</p> <p>instant</p>
<p>Repulsion</p> <p>Posuň vybraného hrdinu/nestvůru vybraným směrem o 5 polí.</p> <p>instant</p>	<p>Twist Reality</p> <p>Po hodu kostkou kostku přetoč přes 1 hranu.</p> <p>instant</p>	<p>Twist Reality</p> <p>Po hodu kostkou kostku přetoč přes 1 hranu.</p> <p>instant</p>

<p>Twist Reality</p> <p>Po hodu kostkou kostku přetoč přes 1 hranu.</p> <p>instant</p>	<p>Holy Shield</p> <p>Vybraný hrdina/nestvůra nemůže do konce tahu dostat žádné poškození.</p> <p>instant</p>	<p>Holy Shield</p> <p>Vybraný hrdina/nestvůra nemůže do konce tahu dostat žádné poškození.</p> <p>instant</p>
<p>Holy Shield</p> <p>Vybraný hrdina/nestvůra nemůže do konce tahu dostat žádné poškození.</p> <p>instant</p>	<p>Holy Shield</p> <p>Vybraný hrdina/nestvůra nemůže do konce tahu dostat žádné poškození.</p> <p>instant</p>	<p>Time Distortion</p> <p>Vybraný hráč háže znovu, počítá se nový výsledek.</p> <p>instant</p>
<p>Time Distortion</p> <p>Vybraný hráč háže znovu, počítá se nový výsledek.</p> <p>instant</p>	<p>Time Distortion</p> <p>Vybraný hráč háže znovu, počítá se nový výsledek.</p> <p>instant</p>	<p>Time Distortion</p> <p>Vybraný hráč háže znovu, počítá se nový výsledek.</p> <p>instant</p>

<p style="text-align: center;">Time Distortion</p> <p>Vybraný hráč háže znovu, počítá se nový výsledek.</p> <p style="text-align: center;">instant</p>	<p style="text-align: center;">Aura of Confidence</p> <p>Přidej k hodů jednu kostku, počítá se lepší výsledek.</p> <p style="text-align: center;">sorcery</p>	<p style="text-align: center;">Aura of Confidence</p> <p>Přidej k hodů jednu kostku, počítá se lepší výsledek.</p> <p style="text-align: center;">sorcery</p>
<p style="text-align: center;">Aura of Confidence</p> <p>Přidej k hodů jednu kostku, počítá se lepší výsledek.</p> <p style="text-align: center;">sorcery</p>	<p style="text-align: center;">Fireball</p> <p>Uděl 4 poškození bytosti do vzdáleností 3 polí.</p> <p style="text-align: center;">sorcery</p>	<p style="text-align: center;">Fireball</p> <p>Uděl 4 poškození bytosti do vzdáleností 3 polí.</p> <p style="text-align: center;">sorcery</p>
<p style="text-align: center;">Fireball</p> <p>Uděl 4 poškození bytosti do vzdáleností 3 polí.</p> <p style="text-align: center;">sorcery</p>	<p style="text-align: center;">Fireball</p> <p>Uděl 4 poškození bytosti do vzdáleností 3 polí.</p> <p style="text-align: center;">sorcery</p>	<p style="text-align: center;">Renewing Mist</p> <p>Obnoví životy přátelského hrdiny/nevůry na maximum.</p> <p style="text-align: center;">instant</p>

<p style="text-align: center;">Renewing Mist</p> <p>Obnoví životy přátelského hrdiny/nestvůry na maximum.</p> <p style="text-align: center;">instant</p>	<p style="text-align: center;">Renewing Mist</p> <p>Obnoví životy přátelského hrdiny/nestvůry na maximum.</p> <p style="text-align: center;">instant</p>	<p style="text-align: center;">Sprint</p> <p>Vybraný hrdina/nestvůra má tento tah o 1 akční bod více.</p> <p style="text-align: center;">instant</p>
<p style="text-align: center;">Sprint</p> <p>Vybraný hrdina/nestvůra má tento tah o 1 akční bod více.</p> <p style="text-align: center;">instant</p>	<p style="text-align: center;">Sprint</p> <p>Vybraný hrdina/nestvůra má tento tah o 1 akční bod více.</p> <p style="text-align: center;">instant</p>	<p style="text-align: center;">Sprint</p> <p>Vybraný hrdina/nestvůra má tento tah o 1 akční bod více.</p> <p style="text-align: center;">instant</p>
<p style="text-align: center;">Hook</p> <p>Přesune vybranou nepřátelskou nestvůru/hrdinu v dosahu 3 k tvému hrdinovi/nestvůře a ihned s ní zahájí souboj.</p> <p style="text-align: center;">sorcery</p>	<p style="text-align: center;">Hook</p> <p>Přesune vybranou nepřátelskou nestvůru/hrdinu v dosahu 3 k tvému hrdinovi/nestvůře a ihned s ní zahájí souboj.</p> <p style="text-align: center;">sorcery</p>	<p style="text-align: center;">Scroll of Relocation</p> <p>Vymění pozice obou hrdinů.</p> <p style="text-align: center;">instant</p>

<p style="text-align: center;">Scroll of Relocation</p> <p>Vymění pozice obou hrdinů.</p> <p style="text-align: center;">instant</p>	<p style="text-align: center;">Blood Strike</p> <p>Uděl tolik poškození, kolik životů chybí tvému hrdinovi nebo tvé nejméně zraněné nestvůře do plného počtu.</p> <p style="text-align: center;">sorcery</p>	<p style="text-align: center;">Blood Strike</p> <p>Uděl tolik poškození, kolik životů chybí tvému hrdinovi nebo tvé nejméně zraněné nestvůře do plného počtu.</p> <p style="text-align: center;">sorcery</p>
<p style="text-align: center;">Air Blast</p> <p>Posuň všechny nestvůry a hrdiny v dosahu 4 o 3 pole ve směru od tvého hrdiny/nestvůry.</p> <p style="text-align: center;">instant</p>	<p style="text-align: center;">Air Blast</p> <p>Posuň všechny nestvůry a hrdiny v dosahu 4 o 3 pole ve směru od tvého hrdiny/nestvůry.</p> <p style="text-align: center;">instant</p>	<p style="text-align: center;">Jump</p> <p>Přemístí tvého hrdinu/nestvůru na jiné políčko v dosahu 3.</p> <p style="text-align: center;">instant</p>
<p style="text-align: center;">Jump</p> <p>Přemístí tvého hrdinu/nestvůru na jiné políčko v dosahu 3.</p> <p style="text-align: center;">instant</p>	<p style="text-align: center;">Jump</p> <p>Přemístí tvého hrdinu/nestvůru na jiné políčko v dosahu 3.</p> <p style="text-align: center;">instant</p>	<p style="text-align: center;">Jump</p> <p>Přemístí tvého hrdinu/nestvůru na jiné políčko v dosahu 3.</p> <p style="text-align: center;">instant</p>

<p style="text-align: center;">Earthshock</p> <p>Vybraná nestvůra/hrdina v dosahu 4 se nemůže do začátku svého dalšího tahu hýbat, používat své schopnosti ani udělovat poškození. Může se ale účastnit soubojů.</p> <p style="text-align: center;">sorcery</p>	<p style="text-align: center;">Earthshock</p> <p>Vybraná nestvůra/hrdina v dosahu 4 se nemůže do začátku svého dalšího tahu hýbat, používat své schopnosti ani udělovat poškození. Může se ale účastnit soubojů.</p> <p style="text-align: center;">sorcery</p>	<p style="text-align: center;">Bard's Song</p> <p>Vybraný hráč ti ukáže karty. Jednu si vezmi.</p> <p style="text-align: center;">sorcery</p>
<p style="text-align: center;">Bard's Song</p> <p>Vybraný hráč ti ukáže karty. Jednu si vezmi.</p> <p style="text-align: center;">sorcery</p>	<p style="text-align: center;">Bard's Song</p> <p>Vybraný hráč ti ukáže karty. Jednu si vezmi.</p> <p style="text-align: center;">sorcery</p>	<p style="text-align: center;">Pleague</p> <p>Všechny postavy dostanou 2 dmg. Pokud některá umře, efekt se opakuje.</p> <p style="text-align: center;">instant</p>
<p style="text-align: center;">Pleague</p> <p>Všechny postavy dostanou 2 dmg. Pokud některá umře, efekt se opakuje.</p> <p style="text-align: center;">instant</p>	<p style="text-align: center;">Revelation</p> <p>Odkryj 2 pole okolo své figurky, nebo si lízni kartu.</p> <p style="text-align: center;">sorcery</p>	<p style="text-align: center;">Revelation</p> <p>Odkryj 2 pole okolo své figurky, nebo si lízni kartu.</p> <p style="text-align: center;">sorcery</p>

<p style="text-align: center;">Revelation</p> <p>Odkryj 2 pole okolo své figurky, nebo si lízni kartu.</p> <p style="text-align: center;">sorcery</p>	<p style="text-align: center;">Revelation</p> <p>Odkryj 2 pole okolo své figurky, nebo si lízni kartu.</p> <p style="text-align: center;">sorcery</p>	<p style="text-align: center;">Migration</p> <p>Vyměň pozice 2 nestvůr.</p> <p style="text-align: center;">instant</p>
<p style="text-align: center;">Migration</p> <p>Vyměň pozice 2 nestvůr.</p> <p style="text-align: center;">instant</p>	<p style="text-align: center;">Cheat</p> <p>Lízni si 2 karty.</p> <p style="text-align: center;">instant</p>	<p style="text-align: center;">Cheat</p> <p>Lízni si 2 karty.</p> <p style="text-align: center;">instant</p>
<p style="text-align: center;">Cheat</p> <p>Lízni si 2 karty.</p> <p style="text-align: center;">instant</p>	<p style="text-align: center;">Cheat</p> <p>Lízni si 2 karty.</p> <p style="text-align: center;">instant</p>	<p style="text-align: center;">Quake</p> <p>Odstraň jednu zeď z herního plánu. Pán hradu ji může v některém z dalších kol opět umístit.</p> <p style="text-align: center;">sorcery</p>

<p style="text-align: center;">Quake</p> <p>Odstraň jednu zeď z herního plánu. Pán hradu ji může v některém z dalších kol opět umístit.</p> <p style="text-align: center;">sorcery</p>	<p style="text-align: center;">Quake</p> <p>Odstraň jednu zeď z herního plánu. Pán hradu ji může v některém z dalších kol opět umístit.</p> <p style="text-align: center;">sorcery</p>	<p style="text-align: center;">Groundshake</p> <p>Otoč až 3 různá políčka libovolným směrem.</p> <p style="text-align: center;">sorcery</p>
<p style="text-align: center;">Groundshake</p> <p>Otoč až 3 různá políčka libovolným směrem.</p> <p style="text-align: center;">sorcery</p>	<p style="text-align: center;">Groundshake</p> <p>Otoč až 3 různá políčka libovolným směrem.</p> <p style="text-align: center;">sorcery</p>	<p style="text-align: center;">Teleport</p> <p>Přesuň vybraného hrdinu/nestvůru na druhou stranu herního plánu (symetricky vůči středu). V tomto tahu se už nemůže hýbat.</p> <p style="text-align: center;">instant</p>
<p style="text-align: center;">Teleport</p> <p>Přesuň vybraného hrdinu/nestvůru na druhou stranu herního plánu (symetricky vůči středu). V tomto tahu se už nemůže hýbat.</p> <p style="text-align: center;">instant</p>		