

*Malá*  
**VELKÁ**  
PODZEMÍ  
**ZVĚSTI**

**DOBRODRUHŮV ZVĚSTNÍK**



## PŘEDSTAVENÍ ROZŠÍŘENÍ

I když hrdiny utěšuje teplo ohně, kolem kterého se schoulili, trápí je okolní nebezpečný les. Všichni dobrodruhové, kteří dorazili na Pobřeží goblinů z nejrůznějších koutů Zvrácostřeží, zaslechli cestou zvěsti, o které se mohou podělit se svými novými známostmi. Někteří se na cestu vydali kvůli slávě a věhlasu, jiní kvůli bohatství a někteří z nich mají podlejší úmysly. V tuto chvíli se však z těchto nepravděpodobných společníků stávají spojenci, kteří se rozhodli společně čelit svému znepokojivému poslání – proniknout do podzemí, porazit jeho vládce, prověřit ony zvěsti a zachránit celý svět.

## OBSAH ROZŠÍŘENÍ

Toto rozšíření obohacuje hru o dva moduly: **Zvěsti** představují úkoly, které hrdinové musí splnit, aby se mohli utkat s vládcem podzemí (podrobněji na straně 3).

**Spletité podzemí** nabízí výzvu v podobě 3 odlišných podzemí, ve kterých najdete více vládců podzemí! Součástí této výzvy mohou být i zvěsti, aby hra potrápila hráče ještě více (podrobněji na straně 4).



8 desk hrdinů

8 figurek hrdinů



12 karet vybavení



2 karty goblinů



2 karty služebníků  
a 2 žetony služebníků



2 desky vládce podzemí



2 ukazatele  
zdraví nepřítele

1 žeton  
vládce podzemí



8 karet zvěsti



2 žetony zvěsti



5 karet podzemí

# ZVĚSTI

Pokud chcete, aby hra představovala větší výzvu, doplňte ji o kartu zvěsti. A pokud si chcete užít ještě větší zábavu, doplňte ji rovnou o dvě. Kromě porážky vládce podzemí teď musí vaše družina splnit navíc i další úkoly.

## KOMPONENTY:

### PŘÍPRAVA HRY



8 karet zvěsti



2 žetony zvěsti



4 karty podzemí

Před vytvořením **balíčku podzemí**:

- Zamíchejte **karty zvěsti** tak, aniž by je kdokoli viděl, a vyberte z nich jednu (nebo dvě, pokud chcete, aby hra byla obtížnější). Vybranou kartu nebo karty umístěte na stůl a všechny zbývající karty zvěsti vraťte do krabice.
- Poblíž vybrané karty zvěsti umístěte **žeton zvěsti** s písmenem „A“. Pokud jsou ve hře dvě karty zvěsti, druhou z nich umístěte napravo od první a umístěte k ní žeton zvěsti s písmenem „B“.
- Nahlas přečtěte obě strany vybraných karet zvěsti a proveďte uvedené kroky přípravy hry. Většinou je součástí přípravy přimíchání konkrétní karty podzemí do balíčku nebo umístění žetonu zvěsti na specifické místo.

*Jakmile připravíte hru podle pravidel pro **Zvěsti**, pokračujte v přípravě zbytku hry.*

### PŘÍPRAVA BALÍČKU PODZEMÍ

Pokud je v přípravě na kartě zvěsti zmíněna nějaká konkrétní karta podzemí, najdete ji a poté ji vložte do balíčku podzemí podle toho, co uvádějí pokyny pro přípravu hry na kartě zvěsti. Pokud pokyny uvádějí: „Rozdělte 2. balíček balíčku podzemí na 2 poloviny,“ znamená to, že jej máte rozdělit na 2 co možná nejpodobnější poloviny (obě poloviny nemusí nutně obsahovat stejný počet karet). Do uvedené části balíčku pak zamíchejte všechny potřebné karty, aby byly ve hře k dispozici.



(Pokud jsou ve hře 2 karty zvěsti)

*Karta podzemí vyžadovaná kartou zvěsti*



2. balíček

## DALŠÍ PRAVIDLA KE ZVĚSTEM...

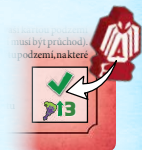


### ŽETONY ZVĚSTÍ

Žetony zvěstí představují určitou součást úkolu spojeného se zvěstí. Konkrétní účel žetonu je vždy uveden na rubové straně každé karty zvěstí. Pokud jsou součástí hry dvě karty zvěstí, použijte pro každou zvěst jeden z žetonů.

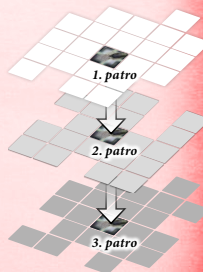
### SPLNĚNÍ ÚKOLU

Do doupěte vládce podzemí nemůžete proniknout, dokud nesplníte všechny úkoly uložené vaší družině použitými kartami zvěstí. Jakmile je úkol splněn, umístíte odpovídající žeton zvěstí na místo úspěchu na kartě zvěstí a ihned **posuňte žeton pochodně o 3 pole směrem nahoru** na stupnici desky temnoty (odměna za splnění úkolu). Pokud může řešení úkolu skončit neúspěchem, bude to uvedeno na kartě zvěstí.



## SPLETITĚ PODZEMÍ

Připravte své hrdiny na poněkud náročnější výpravu, kterou představuje Spletitě podzemí! V tomto případě musí družina překonat **3 patra podzemí** a porazit hned několik vládců podzemí. Podzemí se v této variantě hry skládá ze 3 pater: hrdinové začínají své putování v 1. (nejvyšším) patře a jejich výprava končí ve 3. (nejspodnějším) patře, na němž narazí na celkem 2 vládcy podzemí. Tato varianta hry využívá pravidel základní hry *Malá velká podzemí*, a to včetně pravidel rozšíření *Zvěsti*, nicméně zahrnuje mírně odlišnou přípravu jednotlivých pater a jejich rozložení. Kdykoli se hrdinové přesouvají z **karty schodů** do dalšího (tj. nižšího) patra, mohou **doplnit síly** a ponechat si všechny předměty, které jsou součástí jejich výbavy (podrobněji na straně 5), přičemž zároveň připraví nové patro podzemí k prozkoumání.



### KOMPONENTY:



Všechny komponenty  
základní hry a rozšíření Zvěsti



1 červený žeton  
vládce podzemí



1 karta schodů



# I. PATRO SPLETITÉHO PODZEMÍ: ZAČÁTEK

Během přípravy 1. patra Spletitého podzemí proveďte následující:

1. Doberte **1 kartu zvěsti** a společně s **žetonem zvěsti s písmenem „A“** ji umístěte na stůl. Poblíž připravte konkrétní kartu podzemí, pokud to dobraná karta zvěsti vyžaduje. Pokud chcete, aby byla hra obtížnější, doberte **2 karty zvěsti** a nezapomeňte na žeton zvěsti s písmenem „B“.
2. Vytvořte **balíček podzemí** s následujícími úpravami:
  1. **balíček:** Stejná příprava jako v základní hře, takže beze změn.
  2. **balíček:** Do balíčku zamíchejte následující počet karet střetnutí: **2 hrdinové – 1 karta střetnutí, 3 nebo 4 hrdinové – 2 karty střetnutí**. Poté do balíčku zamíchejte všechny karty podzemí, které jste si připravili stranou podle pokynů na kartách zvěsti.
  3. **balíček:** Místo karty dveří do doupěte zamíchejte do balíčku **kartu schodů**.
3. Pro 1. patro **nepřipravujte** desku vládce podzemí, žeton vládce podzemí ani žetony oltáře. Všechny tyto komponenty ponechte bokem – použijete je později.



## ZMĚNY V PRŮBĚHU HRY

V 1. patře není žádný vládce podzemí, místo něj musíte najít **kartu schodů**. Tím pádem se deska temnoty neobrací na stranu 2. dějství a nejsou zapotřebí deska vládce podzemí, žeton vládce podzemí ani žetony oltáře. (A) Po splnění úkolů všech karet zvěsti ve hře (B) musí všichni hrdinové vykonat obyčejný čin **sejít po schodech** (podrobněji na straně 6) na kartě schodů dříve, než jim vyhasne pochoděn. (C) Během toho může každý hrdina vykonat obyčejný čin **doplnění sil** (podrobněji na straně 6). Sejít po schodech můžete, i pokud jste ještě nezabili všechny služebníky. Kdykoli však zabijete služebníka, odložte jeho ukazatel zdraví nepříteli stranou.



## Hlavní úkoly I. patra

- Splňte úkoly všech karet zvěsti ve hře.
- Nalezněte kartu schodů a **sejděte po schodech** (podrobněji na straně 6).





## OBYČEJNÝ ČIN: SEJÍT PO SCHODECH



Jakmile jsou všechny úkoly patra splněny, můžete vykonat tento obyčejný čin, pokud se právě nacházíte na **kartě schodů**. V tu chvíli odeberete figurku svého hrdiny z karty a umístíte ji na desku svého hrdiny. Tímto způsobem znázorníte, že se už nenacházíte v aktuálním patře podzemí a že se do podzemí vrátíte po přípravě dalšího patra. Následně můžete ihned vykonat obyčejný čin *doplnění sil* (podrobněji níže). Dokud je alespoň jeden hráč v podzemí a vy máte být opět na tahu, vynechejte svůj tah (a neposouvejte žeton pochodně na desce temnoty).



## OBYČEJNÝ ČIN: DOPLNĚNÍ SIL


Po vykonání obyčejného činu *sejít po schodech* můžete *doplnit síly*. Spočítejte, o kolik polí je žeton pochodně na desce temnoty vzdálen od pole s lebkou (včetně něj) a získáte **1**  a **1**  za každé takové pole.



*Vzdálenost 6 polí hráči přinese 6  + 6 .*

## 2. PATRO SPLETITÉHO PODZEMÍ: STŘED

Jakmile všichni hrdinové vykonali obyčejné činy *sejít po schodech* a *doplnění sil*, připravte 2. patro podzemí, a to následovně:

1. Sesbírejte všechny **karty podzemí** (z 1. patra, dobíracího i odkládacího balíčku podzemí) kromě **karty vstupu** () , kterou ponechejte na stole. Ze všech karet vytvořte oddělené balíčky **karet místností, střetnutí, schodů** a **dveří do doupěte**.
2. Všechny karty zvěstí, které byly součástí 1. patra, vraťte do krabice a doberte **1 kartu zvěstí** z balíčku doposud nevyužitých karet zvěstí; poté ji umístíte na stůl společně s **žetonem zvěstí s písmenem „A“**. Poblíž připravte konkrétní kartu podzemí, pokud to dobraná karta zvěstí vyžaduje. Všechny zbývající karty zvěstí vraťte do krabice.
3. Všechny **služebníky**, které jste zabili v 1. patře, odložte stranou – ve 2. patře se neobjeví.
4. Sesbírejte a zamíchejte všechny **karty goblinů**, abyste vytvořili nový balíček goblinů. Všechny žetony goblinů, které byly v 1. patře, umístíte zpět na desku temnoty, aby byly připraveny pro 2. patro.



## DALŠÍ PRAVIDLA KE 2. PATRU SPLETITÉHO PODZEMÍ

5. Vytvořte **balíček podzemí** s následujícími úpravami:

- 1. balíček:** Nepřipravujte tento balíček (odložte stranou všechny jeho karty).
  - 2. balíček:** Do balíčku zamíchejte tolik **karet střetnutí**, kolik jich uvádí příprava v pravidlech základní hry, a k tomu navíc **1 další kartu místnosti** za každou přidanou kartu střetnutí.
  - 3. balíček:** Do balíčku zamíchejte **kartu dveří** do doupěte i **kartu schodů**.
6. Zamíchejte desky **vládců podzemí**, vyberte z nich jednu, aniž byste odhalili její líčovou stranu, umístěte ji na stůl a poblíž připravte žeton vládce podzemí a žetony oltáře.
7. Umístěte **žeton pochodně** na pole v horní řadě desky temnoty, které odpovídá počtu hrdinů ve hře.
8. Všichni hráči umístí **figurku svého hrdiny** na kartu vstupu. Hru zahájí hráč, jehož hrdina jako první sešel po schodech do 2. patra.

## ZMĚNY V PRŮBĚHU HRY

Abyste mohli proniknout do doupěte a porazit vládce podzemí, musíte nejdříve splnit úkol určený kartou zvěsti a zabít všechny služebníky. Během poslední bitvy se držte obvyklých pravidel, tedy využívejte ukazatele zdraví nepřítelů padlých služebníků. Vládce podzemí však není jediný, s kým se musíte vypořádat, kromě něj musíte porazit i služebníka vládce podzemí (podrobněji níže). Jakmile jsou oba mrtví, můžete vstoupit na **kartu schodů** a **sejít** po schodech do 3. patra.

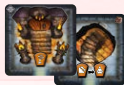


## SLUŽEBNÍK VLÁDCE PODZEMÍ

Jakmile proniknete do doupěte vládce podzemí, a odhalíte tak vládce podzemí, doberte 1 kartu z balíčku služebníků a umístěte ji napravo od desky vládce podzemí. Následně umístěte ukazatel zdraví nepřítelů na pole stupnice zdraví dobraného služebníka, a to na nejvyšší hodnotu. Jeho žeton poté umístěte na kartu vstupu. **Abyste mohli sejít po schodech do dalšího patra, musíte kromě vládce podzemí zabít i jeho služebníka.** Odměnu za jeho zabití dostanete stejnou jako v případě zabití jiných služebníků, pouze v tomto případě **posunete žeton pochodně pouze o 3 pole** namísto 6. Ukazatel zdraví zabitého služebníka vládce podzemí neumístujte na desku vládce podzemí.

Bez 1. balíčku

+1 karta  
místnosti  
za každé



## Hlavní úkoly 2. patra

- Splňte úkol karty zvěsti.
- Zabijte všechny služebníky, abyste mohli proniknout do doupěte.
- Porazte vládce podzemí a služebníka vládce podzemí.
- Nalezněte kartu schodů a **sejděte po schodech**.

### 3. PATRO SPLETITÉHO PODZEMÍ: FINÁLE

Jakmile všichni hrdinové vykonali obyčejné činy *sejít po schodech* a *doplnit síly*, připravte 3. patro podzemí, a to následovně:

1. Obdobně jako během přípravy 2. patra sesbírejte všechny **karty podzemí** kromě karty vstupu, kterou ponechtejete na stole. Ze všech karet vytvořte oddělené balíčky karet místností, střetnutí a dveří do doupěte. **Karty schodů** vraťte zpátky do krabice.
2. Všechny zbývající karty zvěstí vraťte do krabice (ve 3. patře nejsou potřeba).
3. Vytvořte poslední balíček podzemí s následujícími úpravami:
  1. **balíček:** Tento balíček nepřipravujte (odložte stranou všechny jeho karty).
  2. **balíček:** Do balíčku zamíchejte tolik karet střetnutí, kolik jich uvádí příprava v pravidlech základní hry. Za každou přidanou kartu střetnutí však **odeberte 1 kartu místnosti**.
  3. **balíček:** Z tohoto balíčku odeberte **1 kartu místnosti** a zamíchejte do něj kartu **dveří do doupěte**.

-1 karta  
místnosti  
za každé



Žádný  
1. balíček



-1 kartu  
místnosti



4. Zamíchejte desky vládců podzemí, **vyberte z nich dvě**, aniž byste odhalili jejich lícovou stranu, umístěte je na stůl a poblíž připravte **žetony vládců podzemí**. **Šedý žeton vládce podzemí** představuje vládce podzemí nalevo, zatímco **červený žeton vládce podzemí** představuje toho napravo. Poblíž umístěte **5 žetonů oltáře**.

5. **Všechny služebníky**, které jste zabili ve 2. patře, vraťte do krabice (pokud se hry účastní 4 hrdinové a hru nehrajete s rozšířením *Lektvary a nástrahy*, náhodně vyberte 1 poraženého služebníka a zamíchejte ho do balíčku služebníků). Sesbírejte a zamíchejte všechny **karty goblinů**, abyste vytvořili nový balíček goblinů. Všechny **žetony goblinů**, které byly ve 2. patře, umístěte zpět na desku temnoty, aby byly připraveny pro 3. patro.
6. Otočte **desku temnoty** na stranu 1. dějství a umístěte žeton pohodně na pole v její horní řadě, které odpovídá počtu hrdinů ve hře.
7. Všichni hráči umístí **figurku svého hrdiny** na kartu vstupu. Hru zahájí hráč, jehož hrdina jako první sešel po schodech do 3. patra.



#### Hlavní úkoly 3. patra

- Zabijte všechny služebníky, abyste pronikli do doupěte.
- Porazte oba vládce podzemí, abyste zvítězili!



## ZMĚNY V PRŮBĚHU HRY

Poté, co zabijete všechny služebníky, můžete proniknout do doupěte vládců podzemí. Jakmile otočíte desku temnoty na stranu 2. dějství:

1. Otočte obě desky **vládce podzemí**, a odhalte tak jejich identitu. Umístěte **ukazatele zdraví nepřítelů** na pole s hodnotou 8 jejich stupnice zdraví, a to podle počtu hrdinů:
  - **2 hrdinové:** umístěte po 1 ukazateli zdraví nepřítelů na každou z desek vládců podzemí.
  - **3 hrdinové:** umístěte po 2 ukazatelích zdraví nepřítelů na každou z desek vládců podzemí.
  - **4 hrdinové:** umístěte po 3 ukazatelích zdraví nepřítelů na každou z desek vládců podzemí.
2. **Šedý žeton vládce podzemí** umístěte na desku vládce podzemí, která je nalevo, a **červený žeton vládce podzemí** umístěte na desku vládce podzemí, která je napravo (tyto žetony představují 2 různé vládců podzemí).
3. Umístěte po jednom **žetonu oltáře** na každý symbol oltáře na všech kartách podzemí. Všechny žetony, které vám poté zbyly, umístěte na kartu vstupu (může jich tam být více najednou).



## BITVA SE DVĚMA VLÁDCI PODZEMÍ

Během bitvy s 2 vládci podzemí platí obvyklá pravidla poslední bitvy s následujícími úpravami:

- Když pronikáte do doupěte, můžete vstoupit na libovolnou desku vládce podzemí ve hře. Když se nacházíte na desce, můžete napadnout pouze jejího vládce podzemí a přítomné gobliny a pouze on a přítomní goblini mohou napadnout vás. Každý vládce podzemí je na desce zastoupen vlastním žetonem vládce podzemí (vládce podzemí nalevo šedým a vládce podzemí napravo červeným).
- Pokud se chcete přesunout z jedné desky vládce podzemí na druhou, musíte nejdříve opustit doupě, ve kterém se právě nacházíte, čímž se přesunete na kartu dveří do doupěte. Následně můžete vstoupit na druhou desku vládce podzemí.
- Goblini, kteří proniknou do doupěte, musí vstoupit na desku vládce podzemí, na které jsou zrovna hrdinové. Pokud jsou hrdinové na obou deskách, hráči rozhodnou, na kterou desku vstoupí. Vládce podzemí nemůže vstoupit na desku jiného vládce podzemí, ale oba se mohou v jednu chvíli nacházet na stejné kartě podzemí.
- Když hrdinové vykonají obyčejný čin *popichování vládce podzemí*, mohou posunout pouze jednoho vládce podzemí.
- Pokud chcete využít žeton oltáře na kartě vstupu, musíte z nich nejdříve přesunout vládce podzemí někam jinam, abyste je mohli opět využít.
- Když zabijete vládce podzemí, **posuňte žeton pochodně o 9 polí** směrem nahoru na stupnici desky temnoty, ale maximálně na pozici, na které jste začali hru.







# REJSTŘÍK SYMBOLŮ Z ROZŠÍŘENÍ

## OBYČEJNÉ ČINY NA KARTĚ SCHODŮ

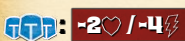


**Sejít po schodech** – Po splnění všech úkolů patra **sestupte** do dalšího.



**Doplnění sil** – Poté, co sejdete po schodech, získáte **1 zdraví a 1 výdrž** za každé pole, o které je žeton pochodně vzdálen od pole s lebkou.

## SCHOPNOSTI VLÁDCE PODZEMÍ



Všichni hrdinové ztratí **2 zdraví, NEBO 4 výdrže**.



Všichni hrdinové v dosahu se ihned přesunou na kartu vstupu.

## SYMBOLY NA KARTÁCH VYBAVENÍ



Schopnost, která může být provedena **pouze jednou za tah** (nemůže být provedena vícekrát za tah).



Proveďte **bezprostředně před** aktivací nepřátel.



Když útočíte, neházejte **kostkou nepřítele**.



U všech testů házejte **1 kostkou navíc** (stále však nemůžete házet více než 3 kostkami).



Můžete se přesouvat **skrze zdi**, ale pouze na odhalené karty podzemí (v takovém případě se nemusíte pohybovat skrze průchody mezi kartami podzemí).

## AUTOŘI

**Autor hry:** Scott Almes

**Ilustrace:** Ian Rosenthaler a Nikoletta Vaszi

**Grafická úprava:** Benjamin Shulman

**Vývoj:** Michael Coe a Sam Aho

**Výroba komponentů:** Chad Hoverter

**Redakce:** David Ladyman a Dylan Phillips

©2021 Gamelyn Games, LLC, všechna práva vyhrazena. Žádná část tohoto produktu nesmí být reprodukována bez svolení. Tiny Epic Dungeons, Stories, Potions & Perils, Gamelyn Games, Gamelyn Games logo a TED, Stories a P&P loga jsou registrované obchodní značky Gamelyn Games, LLC.

## ČESKÉ VYDÁNÍ

**Překlad:** Ondřej Šedý

**Grafická úprava:** Jakub Matlovič

**Jazyková úprava:** Eliška Pospíšilová

**Redakce:** Ondřej Kurka a Vladimír Smolík