

## 2) POHYB TRPASLÍKA

Po zahrání nebo odhození karet se **může** hráčův trpaslík pohnout **až o 3 karty**. Za tímto účelem hráč posune figurku svého trpaslíka po stávajících cestách o vybraný počet karet.

**Příklad:** Po zahrání karty hráč přesune svou figurku trpaslíka po již existujících cestách o 3 karty dále.

Při pohybu trpaslíků je třeba dbát na následující skutečnosti:

- Jestliže trpaslík začíná svůj pohyb na kartě s táborákem, smí se pohnout dokonce až o **5 karet**.
- Na kartu cesty s překážkou, která dosud nebyla pomocí odpovídajícího vybavení překonána, nesmí trpaslík vstoupit ani se přes ni přesunout.
- Na skalách a kartách s překonanými překážkami smí stát v každém okamžiku pouze 1 trpaslík. Na takové karty nesmí žádný jiný trpaslík vstoupit ani se přes ně přesunout.
- Troll blokuje propojení cest, na němž stojí. Přes toto propojení nelze na příslušnou kartu cesty vstoupit nebo ji opustit.
- Pokud se při svém pohybu dostane trpaslík na pole s pastí, ztrácí jeho hráč okamžitě jednu kartu z ruky. Jeho soused po levici mu náhodně vytáhne jednu kartu z ruky a položí ji na odkládací hromádku, aniž by se na ni někdo díval.

**Pozor:** Jestliže hráč nemá **na začátku** svého tahu žádné karty v ruce, nesmí se v daném kole nadále pohybovat ani jeho trpaslík. Takový hráč až do konce příslušného kola vypadává ze hry.

### Doly a jejich poklady

Pokud se hráč dostane se svým trpaslíkem jako první do některého dolu, otočí jeho kartu lícem nahoru. Natočí ji tak, aby se na daném místě napojovala ideálně na stávající síť cest. Tímto pohyb trpaslíka **končí** a jeho figurka zůstává stát na kartě dolu.

**Pozor:** Při odkrytí dolu může dojít k tomu, že nebude bezchybně pasovat k sousedním kartám cest. V takovém případě hráč musí kartu dolu natočit tak, aby se tam jeho trpaslík mohl dostat po cestě, kterou k němu původně směřoval.

Existují čtyři různé doly: tři s pokladem a jeden, který střeží drak.



Pokud hráčův trpaslík stojí **na konci** svého pohybu na kartě dolu, vezme si hráč **jeden** z pokladů, který k tomuto dolu patří, jestliže je poklad dosud k dispozici. Tento poklad si položí lícem dolů před sebe. V případě, že se daný trpaslík bude nacházet na konci hráčova dalšího tahu ve stejném dolu, jelikož s ním hráč nepohyboval, může si vzít další kartu odpovídajícího pokladu. Pokud se v mezičase dostane do téhož dolu trpaslík jiného hráče, může si také nabrat příslušný poklad, je-li ještě k dispozici.



**Příklad:** Hráč přesune figurku svého trpaslíka na zakrytý důl. Odkryje ho a vrátí jeho kartu na herní plán natočenou patřičným způsobem. Jedná se o zlatý důl, a proto si hráč vezme jeden zlatý poklad, který si položí lícem dolů před sebe.



#### Důl s drakem

Pokud hráč odkryje důl s drakem, protože se k němu dostal jako první, **musí** si vzít **žeton draka** a položit ho před sebe. Na konci kola se za něj odečtou 2 vítězné body.

Následně se s tímto dolem zachází jako s běžnou kartou cesty, takže se na něj dá bez omezení vstupovat nebo přes něj přecházet.

## 3) DOBÍRÁNÍ KARET

Na konci svého tahu si hráč **musí** dobrat karty. Jestliže zahrál kartu cesty nebo akční kartu, vezme si do ruky 1 kartu z dobíracího balíčku. Pokud hráč pouze odhazoval karty, dobere si právě tolik karet (1 nebo 2), kolik jich odhodil.

**Pozor:** Pokud karty v dobíracím balíčku dojdou, tento krok se přeskakuje.

## KONEC KOLA A HODNOCENÍ

Kolo **okamžitě** končí, jestliže nastane některá z následujících situací:

- Dobírací balíček je prázdný a žádný z hráčů již nemá žádné karty v ruce.
- Všechny poklady jsou rozebrány.

**Poznámka:** Můžete se mezi sebou dohodnout, že kolo skončí rovněž ve chvíli, kdy se jeden či více dolů stanou nedosažitelnými a nebude možné z nich získat poklady.

### Přidělování vítězných bodů

Nyní všichni hráči otočí své karty trpaslíků a prozradí tak, za jakou postavu hráli. Poté se odkryjí nashromážděné poklady, převedou se na vítězné body a rozdělí mezi trpaslíky. Postupujte následovně:

- Sobečtí trpaslíci** dostanou tolik vítězných bodů, kolik činí hodnota pokladů, které sami nashromáždili.
- Všichni ostatní hráči se semknou kolem svého klanu. Jestliže se mezi trpaslíky nachází **sabotéři**, přičítají se jimi nashromážděné poklady konkurenčnímu klanu. Sečtěte hodnotu všech pokladů každého klanu a převedte ji na vítězné body.
- Získané body se mezi příslušné hráče rozdělí rovnoměrně. Zbývající vítězné body získá hráč, který se zmocnil nejcennějšího pokladu. Jestliže je takových hráčů více, opět se mezi ně rozdělí zbývající body, pokud možno rovnoměrně. Jestliže i poté ještě zbývají nějaké body, nedostane je nikdo.
- Nakonec musí hráč, který získal **žeton draka**, odečíst **2 body od zisku, který mu přísluší v tomto kole**. Pokud získal pouze jeden či žádný vítězný bod, odečte si pouze tento jeden bod, resp. nic.

**Příklad:**

- Oba věrní žlutí trpaslíci společně nashromáždili celkem 8 vítězných bodů, které si rozdělí mezi sebe.
- Rovněž 8 vítězných bodů shromáždili oba věrní modří trpaslíci společně se sabotérem ze žlutého klanu. Tyto body si rozdělí mezi sebe – přebývající dva body dostane žlutý sabotér, protože našel poklad s hodnotou 4. Jeden z modrých věrných trpaslíků však získal i žeton draka. Proto si musí své dva získané body opět odečíst a z tohoto kola vyjde naprázdno.
- Sobečtý trpaslík z modrého klanu si smí ponechat všechny poklady, kterých se zmocnil, a tak získává 3 vítězné body.



### Začíná druhé kolo

Druhé kolo se připraví úplně stejně jako první. Znovu zamíchejte karty dolů, vyložte karty pokladů a každému hráči dejte novou kartu trpaslíka, příp. i novou figurku a k ní příslušný žeton. Opět zamíchejte dohromady všechny karty cest a akční karty, 10 z nich vytrďte a nakonec rozdejte každému hráči do ruky 5 karet (4 karty ve hře 7–9 hráčů).

Nové kolo začíná hráč nalevo od toho, kdo v předchozím kole zahrál poslední kartu.

## KONEC HRY

Hra končí po druhém kole. Hráč, který nashromáždil celkově nejvíce vítězných bodů, se stává vítězem. V případě bodové shody má hra vítězů více.

**Poznámka:** Samozřejmě se můžete dohodnout, že budete hrát na tři či více kol. Každé další kolo prodlouží herní dobu o cca 20 minut.



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH  
Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de



**Distributor:**  
ALBI Česká republika a.s.  
Thámová 289/13, 186 00 Praha 8  
www.albi.cz

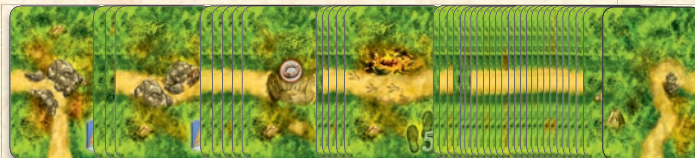
**Příklad:** Václav Pražák

# Sabotér ztracené doly

CZ

Frederic Moyersoer, ilustrace Alexander Jung  
Počet hráčů: 3–9 Věk: od 10 let Herní doba: cca 45 minut

## HERNÍ MATERIÁL



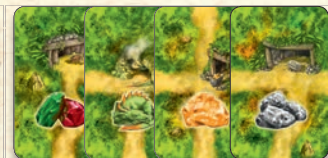
40 karet cest



23 akčních karet



2 startovní karty



4 karty dolů

1 herní plán



12 karet pokladů



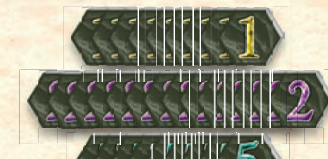
10 karet trpaslíků



10 figurek trpaslíků (s podstavci)



10 žetonů trpaslíků



32 žetonů vítězných bodů



14 žetonů lesa



1 žeton draka

## MYŠLENKA A CÍL HRY

Na druhé straně prastarého lesa se nachází zapomenuté doly. Vydejte se po nich pátrat se svým trpasličím klanem a společně překonávejte překážky, vyhýbejte se pastím a trollům, ale především – hledejte cenné poklady! Dávejte si však pozor na draka a buďte stále ve střehu, neboť je možné, že někteří členové vašeho klanu hrají proti vám.

Kartu za kartou vytváříte společně cestu lesem. Trollové vám budou blokovat cestu, pasti vás budou nutit odhazovat karty z ruky a k překonávání překážek budete potřebovat odpovídající vybavení. Vaši trpaslíci putují po vytvořených cestách ke čtyřem dolům, aby v nich pátrali po pokladech. Na konci kola dojde na dělení: všichni členové klanu obdrží svůj podíl, ale jeden z nich hraje jen sám za sebe a jiný dokonce pracuje pro konkurenční klan. Vyhrává ten, kdo během dvou kol nashromáždí nejcennější poklady, a tedy i nejvíce vítězných bodů.



## TRPASLIČÍ KLANY

Ve hře **Sabotér – Ztracené doly** představují hráči členy dvou soupeřících trpasličích klanů – modrých a žlutých. Až pět trpaslíků z každého klanu se vydává pátrat po pokladech. Ovšem ne všichni trpaslíci jsou svému klanu bezvýhradně oddáni!



Trpasličí klaný

Věrní trpaslíci obou klanů



V každém klanu se vyskytuje jeden **sobecký trpaslík**. Pracuje pouze ve svůj vlastní prospěch a na konci kola si nechá veškeré jím nalezené poklady před sebou. Neúčastní se však rozdělování toho, co nashromáždili věrní členové jeho klanu.

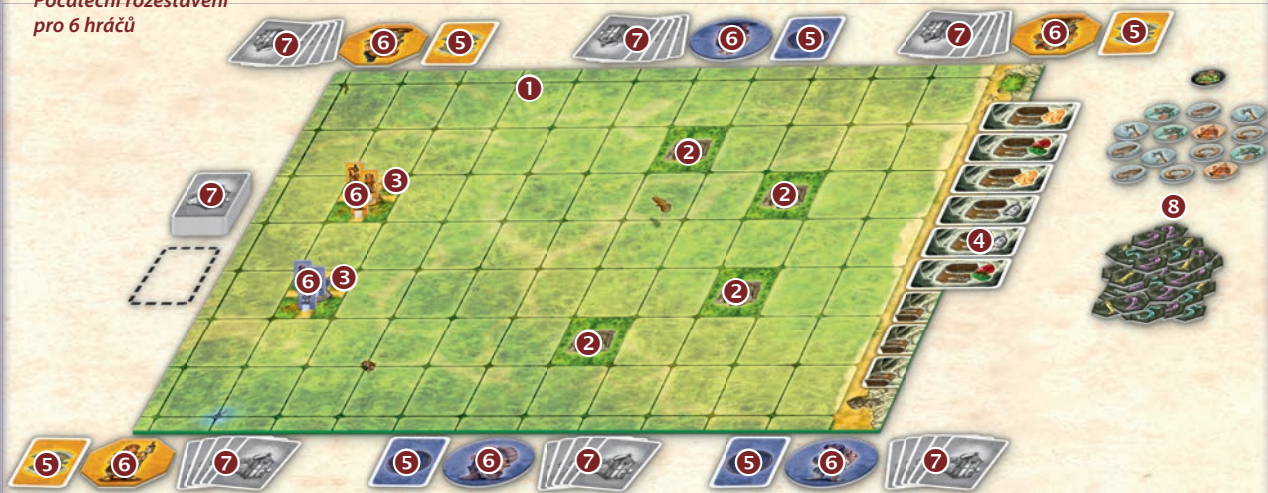


Kromě toho se v každém klanu skrývá rovněž jeden **sabotér**. Předstírá, že pracuje pro vlastní klan, ale ve skutečnosti stojí na straně protivníka. Poklady, které získá, přijdou na hromadu druhého klanu a stejně tak má i on následně podíl na zisku konkurence.

## PŘÍPRAVA HRY

- Herní plán** rozlozte před sebe na stůl.
- Zamíchejte všechny **4 doly** a jejich karty položte **lícem dolů** na příslušná pole na herním plánu.
- Obě **startovní karty** umístěte na určená pole.
- Zamíchejte **karty pokladů** a položte na okraj herního plánu **lícem dolů** tolik karet, kolik hráčů se účastní hry. Zbývající karty nebudete v tomto kole potřebovat – položte je stranou, aniž by se na ně někdo díval.

Počáteční rozestavení pro 6 hráčů



- Zamíchejte **karty trpaslíků** a každému hráči dejte jednu. Hráči se na své karty skrytě podívají a vyloží je **lícem dolů** před sebe. U každého hráče musí být jasné, ke kterému klanu patří (podle rubu karty), ale svou postavu (líc karty) udržujete až do konce kola v tajnosti. Nepřidělené karty trpaslíků položte stranou, aniž by se na ně někdo díval.

**Pozor:** Jestliže hraje méně než 7 hráčů, odstraňte **ze hry** před mícháním karet trpaslíků:

- v 5–6 hráčích 1 věrného trpaslíka z každého klanu,
- ve 3–4 hráčích 2 věrné trpaslíky z každého klanu.

- Vezměte si libovolnou **figurku trpaslíka** svého klanu a k němu příslušný **žeton trpaslíka**. Postavte figurku trpaslíka na startovní kartu svého klanu a žeton položte před sebe, aby ho všichni dobře viděli.
- Zamíchejte dohromady všechny **karty cest** a **akční karty**. Ze vzniklého balíčku odpočítejte lícem dolů 10 karet a položte je stranou, aby nikdo neviděl jejich líc – v tomto kole už je nebudete potřebovat. Ve 3–4 hráčích rozdejte každému lícem dolů 5 karet, v 6–7 hráčích 4 karty. Zbývající karty položte jako dobírací balíček vedle herního plánu. Vedle něj ponechte místo na odkládací hromádku, která bude během hry vznikat a na niž se budou pokládat karty lícem dolů.
- Do banku připravte **žetony lesa**, **žeton draka** a **žetony vítězných bodů**.

## PRŮBĚH HRY

Hráč, který má největší skloný k dobrodružství, začíná první kolo, dále se postupuje po směru hodinových ručiček. Jakmile přijde hráč na řadu, provádí ve svém tahu následující kroky v uvedeném pořadí:

- Musí zahrát 1 kartu nebo odhodit 1–2 karty z ruky.
- Může pohnout svým trpaslíkem až o 3 karty dále.
- Musí si vzít 1 nebo 2 karty z dobíracího balíčku do ruky.

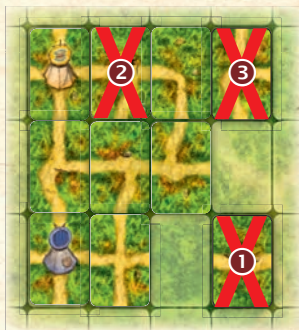
Tím jeho tah končí a na řadu přichází další hráč.

**Pozor:** Jestliže karty v dobíracím balíčku dojdou, dobírání odpadá a třetí krok se už neprovádí. Pokud hráč nemá **na začátku** svého tahu v ruce žádné karty, do konce kola ze hry vypadá.

### 1) HRANÍ/ODHOZENÍ KARET

Na začátku svého tahu **musí** hráč provést jednu z následujících akcí:

- A – vyložit na herní plán 1 kartu cesty,**
- B – zahrát 1 akční kartu**
- C – nebo odhodit 1–2 karty bez účinku z ruky.**



#### A – Vyložení 1 karty cesty na herní plán

Díky těmto kartám vznikají na herním plánu cesty vedoucí od startovních karet k dolům. Novou kartu cesty je nutné přiložit k jedné z obou startovních karet, k některé již vyložené kartě cesty nebo k odkrytému dolu (viz str. 5). Přitom na sebe musí navazovat všechny okraje cest na všech stranách. Každá nově vyložená karta musí prodlužovat některou stávající cestu.

**Pozor:** Karta, kterou hráč vyložil, **nemusí** navazovat na jeho startovní kartu nebo na kartu cesty s vlastním trpaslíkem, pokud jsou dodržena výše uvedená pravidla.

- Příklady špatné umístěných karet cest:** ❶ není přiložena k některé již vyložené kartě; ❷ všechny okraje cest na sebe správně nenavazují; ❸ není prodloužena žádná stávající cesta.

#### Zvláštní karty cest

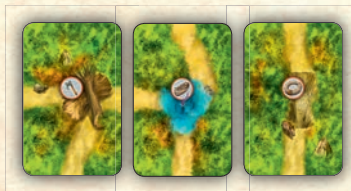
**Překážky:** Překážky cestu blokují. Trpaslíci se mohou na resp. přes tyto karty posunout jen tehdy, jestliže je zahráno vhodné vybavení, s jehož pomocí je možné překážku překonat. Existují tři druhy překážek: polomy, jezera a jámy.



**Skály:** Skály zužují cestu. Na této kartě může stát pouze 1 trpaslík a v takovém případě přes ni nemůže žádný jiný trpaslík projít.



**Táborák:** Pokud trpaslík stojí na začátku svého pohybu na kartě s táborákem, může se pohnout až o 5 karet (místo o 3 – viz str. 5 „Pohyb trpaslíka“).



#### B – Zahrání 1 akční karty

Pomocí akčních karet mohou hráči překonat překážky, dostat se k tajným informacím, klást pasti, přilákat trolly nebo odstranit z herního plánu žetony lesa či karty cest.

#### Akční karty s vybavením

Ke každému druhu překážky existuje vybavení, jež ji umožňuje překonat. Vybavení je možné zahrát pouze tehdy, jestliže se na herním plánu nachází odpovídající překážka. Pokud hráč takovou kartu zahraje, ukáže ji ostatním a následně položí lícem dolů na odkládací hromádku. Poté si vezme z banku odpovídající žeton lesa a umístí ho přes překážku. Ta se od této chvíle považuje za překonanou a je průchozí pro všechny trpaslíky.



Sekera → Polom



Člun → Jezero



Lano → Jáma

**Pozor:** Pokud byla past překonána, smí na její kartě stát pouze 1 trpaslík a v takovém případě přes ni nemůže žádný jiný trpaslík projít (stejně jako u karty Skály).



#### Akční karty poskytlující informace

Díky těmto kartám lze získat informace o dolech, pokladech nebo spoluhráčích. Pokud hráč takovou kartu zahraje, ukáže ji ostatním a následně položí lícem dolů na odkládací hromádku. Každá karta nabízí **dvě možnosti** – hráč se pro jednu z nich rozhodne a provede její efekt.

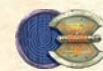
Získané informace si hráč nechává pro sebe, neukazuje příslušné karty ostatním hráčům!



Podívejte se tajně na jeden dosud neodkrytý **důl**. Poté ho položte zpět na jeho místo.



Podívejte se tajně na jeden **poklad**, kterého se dosud nikdo nezmocnil. Poté ho položte zpět na jeho místo.



Podívejte se tajně na **kartu trpaslíka** jiného hráče. Poté ji vraťte zpět na její místo.

#### Akční karty s událostmi

Pokud hráč zahraje akční kartu **Past**, ukáže ji ostatním a následně položí lícem dolů na odkládací hromádku. Poté si vezme z banku žeton lesa **Past** a položí ho...

- buď na místo, kde se spojují dvě cesty na sousedních kartách cest, nebo
- na otevřený konec cesty, tj. takový, který vede k poli herního plánu, na němž dosud neleží žádná karta.

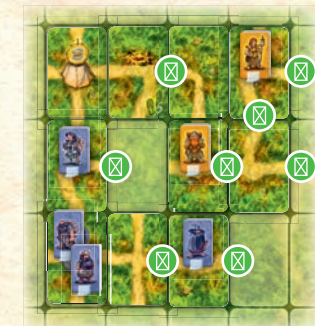
Kdykoli se nějaký trpaslík pohybuje přes kartu s pastí, ztrácí **ihned jednu** kartu z ruky. Jeho soused po levici mu náhodně vytáhne jednu kartu z ruky a položí ji na odkládací hromádku, **aniž by se na ni někdo díval**. Postižený hráč bude mít **po zbytek kola** maximální počet karet v ruce o 1 menší za každou past, na niž jeho trpaslík vstoupí.



Pokud hráč zahraje akční kartu **Troll**, ukáže ji ostatním a následně položí lícem nahoru před sebe. Poté si vezme z banku žeton lesa **Troll** a položí ho...

- buď na místo, kde se spojují dvě cesty na sousedních kartách cest, nebo
- na otevřený konec cesty, tj. takový, který vede k poli herního plánu, na němž dosud neleží žádná karta.

Troll blokuje daný úsek cesty pro všechny trpaslíky tak dlouho, dokud hráč, který ho zahrál, nepřijde znovu na řadu. Na začátku svého **dalšího** tahu odstraní žeton trolla z herního plánu a akční kartu položí lícem dolů na odkládací hromádku.



Několik příkladů povoleného umístění pasti a trolla.

**Pozor:** Pokud se past nebo troll nachází na otevřeném konci cesty, je možné k tomuto konci přiložit vhodnou kartu cesty, aby cesta mohla pokračovat. Karta cesty se v takovém případě podsuně pod žeton lesa, aby žeton ležel na rozhraní obou karet.



Pokud hráč zahraje akční kartu **Bouře**, ukáže ji ostatním a následně položí lícem dolů na odkládací hromádku. Poté odstraní z herního plánu **jakoukoli kartu cesty, na niž nestojí žádný trpaslík**. Jestliže se na zvolené kartě nachází nějaké vybavení (sekera, člun nebo lano), odstraní se rovněž. Odstraněná karta přijde na odkládací hromádku. Past nebo trolla lze takto odstranit pouze tehdy, jestliže by po odebrání příslušné karty cesty zůstal žeton pasti/trolla ležet na rozhraní **dvou polí** herního plánu, **na nichž by se nenacházely žádné karty cest**.

**Pozor:** Bouří nelze hrát na startovní karty ani na doly.

#### C – Odhození 1–2 karet z ruky bez účinku

Pokud hráč nechce nebo nemůže zahrát žádnou kartu v souladu s akcemi A nebo B, **musí** se vzdát svého tahu a odhodit z ruky **1 nebo 2 karty**. Tyto karty se umístí **lícem dolů na odkládací hromádku**.