

PENDRAGON
GAME STUDIO

MŮŽE BÝT NĚCO
HLOUPĚJŠÍHO,
NEŽ UKRÁST POKLAD
TEMNÉMU
PÁNOVI?

AUTOŘI HRY:
FEL BARROS
& MARCO PORTUGAL

ILUSTRACE:
RICCARDO CROSA

LŮŘI

RIGOR MORTIS



PRAVIDLA HRY



Temný pán Rigor Mortis a jeho nohsledi kvůli neodkladnému úkolu opustili Věž černé magie. Ještě před odchodem pověřil Rigor dohledem nad věží svého přítele, válečníka Romola. Ten sice nebyl zrovna nejbystřejším chlapíkem, ale byl vždy ochotný tvrdě pracovat. Romolo (a další kouzelníkovy výtvoři a pokusy) mají za úkol ochránit Rigorův vzácný poklad, který se náhodou zmenší pokaždé, když Temný pán na pár hodin opustí svou věž.

Vypadá to, že nějací zatracení zloději našli způsob, jak proklouznout do sklepení věže, nazývané též Bludiště šílených myší. Zde dábelský génius pracuje na svých nekalých magických experimentech.

Avšak čaroděj si nikdy neuvědomil, že vzduch nasáklý magií z pokusů infikoval také myši žijící v labyrintu. Hlodavci magickou nákazu přenesli na skupinu koček, které si čaroděj pořídil, aby se zbavil myší a... Zkrátka u těch koček se rozvinula nepřirozená a tak trochu zvrácená inteligence. A teď jsou z nich LOTŘI! Druh chaoticky vyvinutých kočkovitých šelem bez jakýchkoliv zábran.

Jsou to právě tito lotři, kdo pomalu, ale jistě zmenšuje velikost pokladu! Jsou to pohotoví zloději zlákaní blyštěním mincí a vidinou hezkých prázdnin daleko od šedých ledových hor, kde Rigor vystavěl svou věž. Ovšem nejsou zdaleka jediní, kdo po pokladu touží. I tvorové, které čaroděj pověřil strážním věže, včetně samotného Romola, si z pokladu Temného pána čas od času vezmou mince nebo dvě.

Podají se lotřům získat více mincí než jejich protivníkům dříve, než je chytí strážce, a hlavně před tím, než se vrátí sám dábelský génius? Ale tentokrát Rigor tajně zaplnil bludiště kouzelnými alarmy...

2

HERNÍ SOUČÁSTI

60 KARET LOTRŮ

- 1 Životy
- 2 Jméno
- 3 Síla
- 4 Popis dovednosti



4 KARTY RIGORA MORTISE



42 ŽETONŮ ŽIVOTŮ



36 ŽETONŮ MINCÍ



6 KOSTEK



6 KARET NÁPOVĚD

1 PRAVIDLA



3

PŘÍPRAVA

Náhodně určete prvního hráče. Zamíchejte balíček karet lotrů. Rozdejte 3 karty prvnímu hráči a po 4 kartách všem ostatním hráčům.

První hráč by to nikdy neměl mít moc jednoduché, nemyslíte?

Zamíchejte 4 karty Rigora Mortise do druhé poloviny balíčku lotrů a balíček položte lícem dolů do středu stolu. Tyto karty tvoří herní balíček (Věž).

Jakmile Temný pán opustí svou Věž černé magie, mnoho tvorů se pod rouškou temnoty začne plížit vstříc jeho drahocennému pokladu.

Poblíž herního balíčku ponechejte místo na odhazovací hromádku. Kdykoli hráč odhodí kartu, umístí ji tam, lícovou stranou nahoru. Tato hromádka se nazývá hřbitov.

Zde odpočívají nechvalně proslulí mrtví zloději, kteří byli zabiti, zničeni nebo obětováni ve jménu vznešeného, i když doposud nedoceněného, umění drancování.



CÍL HRY

Cílem hry je shromáždit dostatek mincí k opuštění Věže černé magie a co nejrychleji utéct co nejdále do bezpečí, mimo dosah Temného pána.

Kolik budete potřebovat? To závisí na počtu hráčů:

2 HRÁČI – vítězí hráč, který jako první získá 15 mincí.

3 AŽ 4 HRÁČI – vítězí hráč, který jako první získá 10 mincí.

5 AŽ 6 HRÁČŮ – vítězí hráč, který jako první získá 7 mincí.

POZNÁMKA: Tato čísla jsou doporučena s ohledem na obvyklé trvání cest Rigora Mortise na sousední kontinent Kragmortha. Množství požadované kořisti můžete změnit, aby hra byla kratší nebo delší. V tomto případě však nemůžeme zajistit bezpečnost vašich lotrů.

Nezapomeňte, věž je prošpikovaná magickými alarmy a různými kouzly, které dříve či později začnou pěkně nahlas ječet a přitáhnou pozornost Temného pána, ať už bude kdekoliv.



PRŮBĚH HRY

Ve hře Lotři se hráči střídají ve svých tazích, počínaje prvním hráče a dále ve směru hodinových ručiček. Hra pokračuje do chvíle, kdy některý hráč získá počet mincí potřebných k vítězství, NEBO do okamžiku, kdy se Temný pán vrátí ze své cesty.

Kdykoliv si nějaký hráč z balíčku lízne kartu Rigora Mortise, umístí ji do středu stolu, kde tímto způsobem postupně vznikne celý obraz Temného pána. Pak si tento hráč lízne novou kartu.

Jakmile si nějaký hráč lízne čtvrtou kartu Rigora Mortise, obraz Temného pána tím dokončí a hra končí. Rigor se vrátil do Věže černé magie a všechny nešťastné zloděje, které přistihne v bludišti svého sklepení, stihne krutý trest.



VÁŠ TAH

Každý herní tah je rozdělený do čtyř kroků v následujícím pořadí:

- 1 PRVNÍ FÁZE VERBOVÁNÍ
- 2 FÁZE SKLEPENÍ
- 3 DRUHÁ FÁZE VERBOVÁNÍ
- 4 FÁZE OBĚTOVÁNÍ

Na konci čtvrté fáze váš tah končí. Pak pokračuje svým tahem další hráč v pořadí.

6

FÁZE 1 PRVNÍ FÁZE VERBOVÁNÍ

V této fázi máte dvě možnosti. Vyberte pouze jednu:

Naverbovat jednoho lotra NEBO líznout jednu kartu

VERBOVÁNÍ

Při verbování lotra zahrajte jednu kartu lotra ze své ruky u položte ji lícem vzhůru před sebe. Na kartu umístíte tolik žetonů životů, kolik životů je uvedeno v levém horním rohu karty.

Životy představují počet zranění, které lotr může utřít před tím, než je přesunut na hřbitov. Ouha!

LÍZNUTÍ KARTY

Lízněte si kartu z vrchu herního balíčku a přidejte ji do své ruky.

Během hry to budete muset dělat často, jinak byste mohli skončit bez karet. Ale jste si jistí, že lotři ve vaší ruce jsou lepší než dva lotři ve sklepení?



FÁZE 2 FÁZE SKLEPENÍ

Čas prozkoumat sklepení! Všichni vaši lotři ve hře jsou uvězněni ve sklepení pod čarodějovou věží. Při každém vašem tahu může jeden z vašich lotrů provést jednu z následujících akcí:

- Hledat kořist!
- Útočit
- Použít speciální dovednost

Život je nespravedlivý a mnoho lotrů neví o magii ani ň! Tito lotři bez zvláštních dovedností mohou vybírat pouze z prvních dvou možností.

Vyberte jednu z možností pro každého lotra, kterého ovládáte. Každý z nich může provést jinou akci.

Své lotry můžete aktivovat v pořadí dle své libosti. Pro každého z nich zvolte jednu akci a proveďte ji.

HLEDÁNÍ KOŘISTI

Při prohledávání sklepení hodte tolika kostkami, kolik životů je uvedeno na kartě. Pokud je výsledek stejný nebo nižší než síla (číslo v pravém horním rohu karty), získáte jednu minci za každý úspěšný hod.

Jemné umění drancování vyžaduje kombinaci dvou vlastností: Lotra dostatečně zdravého, aby unesl vlastní kořist, a s dostatekem síly, aby unikl všem skrytým nástrahám. Pozor, poklad není nikdy nechráněný. To by všichni lotři měli mít vždy na paměti.

HLEDÁNÍ KOŘISTI - PŘÍKLAD

Chutůl, démon z jiné dimenze, hledá poklady. Má 3 životy, takže hodí 3 kostkami. Výsledky jsou: 2, 3 a 5. Protože jeho síla je 3, výsledky 2 a 3 znamenají každý 1 minci. Výsledek 5 už je nad jeho síly.



PAMATUJTE - hra končí, jakmile získáte dostatek mincí potřebných k vítězství, nebo když se Rigor Mortis vrátí do věže.

ÚTOK

Vaši lotři mohou ve sklepení zaútočit na jakékoliv jiné lotry. Můžete dokonce zaútočit na jednoho z vašich vlastních lotrů, pokud vám to pomůže na cestě k vytouženému cíli.

Ano, Temný pán je pryč, ale to neznamená, že přežít v hlubinách Bludiště šílených myší je snadná věc...

Při útoku musíte nejprve ohlásit svůj cíl a poté hodit tolika kostkami, kolik má váš lotr aktuálně životů. Za každý výsledek stejný nebo nižší než síla vašeho lotra způsobíte 1 zranění napadenému lotrovi – z jeho karty odeberete 1 žeton života za každý úspěšný hod. Jakmile lotr nemá na své kartě žádný žeton života, zemře. Jeho kartu umístěte na hřbitov.

Nemusíte se cítit špatně za to, že jste zabili lotra. Koneckonců nekromancie je ve Věži černé magie zcela běžnou praxí. Ba co víc, znovuoživení je třetí nejoblíbenější činností v celém Kragmorthu (hned po boji a drancování). To neplatí pro lotry, kteří si zahrávají s magií. Ti už moc dobře ví, že umírání není ani trochu zábavná zkušenost.

ÚTOK - PŘÍKLAD

Viking Rollork útočí na nepotřebného krále krys. Právě teď má Rollork 2 životy, takže hodí 2 kostkami: 1 a 4! Pouze 1 je nižší než je jeho síla (2), takže král ztratí 1 život.



POUŽITÍ SPECIÁLNÍ DOVEDNOSTI

Někteří lotři mají zvláštní schopnosti. Pokud je v textu na kartě vašeho lotra uvedené slovo „Aktivace“, můžete tuto dovednost použít jako akci. Nemusíte házet žádnou kostkou, jednoduše postupujte podle pokynů na kartě.

Doopravdy zná magii jen několik lotrů, i když za zkušené kouzelníky se prohlašují mnozí. Přesto jsou tyto lotři velmi vyhledávaní, i když vlastně nejsou silní, ale spíš velice arogantní! Ve sklepení nemá nikdo rád magické fušery, co se akorát chvástají. To je skutečně nezdvůřilé.

POUŽITÍ SPECIÁLNÍ DOVEDNOSTI

- PŘÍKLAD

Tajemný ninja může použít svou speciální akci k odstranění jakéhokoliv lotra ve hře bez ohledu na jeho životy.



FÁZE 3

DRUHÁ FÁZE VERBOVÁNÍ

Jakmile všichni lotři dokončí své akce, začíná druhá fáze verbování. Tato fáze je přesně stejná jako ta první. (Koho by to napadlo, že?)

Je to zvláštní, ale z nějakého neznámého důvodu mnoho lotrů stále zapomíná, že po dokončení svých vlastní nekalých aktivit mohou do sklepení povolát další lotry. Že by vzrušení z kořisti způsobovalo nějakou podivnou ztrátu paměti? Některé lotři se tomu snaží bránit tak, že si na paži nechali vytetovat: „Nezapomeň na druhou fázi verbování.“ Pokud si myslíte, že takové tetování na vlastní tělo není dostatečně frajerské, můžete jako připomínku použít přehled na kartě nápovědy.

FÁZE 4

FÁZE OBĚTOVÁNÍ

Pokud máte ve hře více než tři lotry, musíte obětovat tolik nadbytečných lotrů, aby vám zůstali pouze tři. Obětované lotry odhodte na hřbitov.

Příliš mnoho lotrů přesolí polévku... Nebo tak nějak.

OMEZENÍ KARET V RUCE

Na konci fáze obětování nemůžete mít v ruce více než 10 karet. Pokud byste měli, odhodte potřebný počet nadbytečných karet.

GLOSÁŘ

Na kartách vašich lotrů mohou být uvedena některá důležitá klíčová slova. Tato slova určují, kdy a jak mohou lotři použít své speciální dovednosti:

AKTIVACE – Tuto dovednost můžete použít jako akci ve fázi sklepení.

(Místo bojování a drancování? Pche!)

POSLEDNÍ PŘÁNÍ – Tato schopnost se aktivuje, jakmile je nebohý lotr umístěn na hřbitov. Nezáleží, zda byl zabit, zničen nebo **obětován** (nicméně to neplatí, pokud jste lotra jednoduše odhodili z ruky).

VERBOVÁNÍ – Tato dovednost se aktivuje, jakmile lotr poprvé vstoupí do sklepení. Nezáleží na tom, jak se to stane: z balíčku, z ruky nebo ze hřbitova. Dovednost **verbování** se nespustí v případě, když se lotr přesune z jedné kontrolované oblasti do jiné.

OBĚTOVÁNÍ – To znamená, že vyberete jednoho z vámi ovládaných lotrů a umístíte ho na hřbitov. Někdy je to „požadavek“, který musíte splnit, abyste mohli použít dovednost. Někteří lotři mohou přimět jiného hráče obětovat lotra bez důvodu, vlastně jen tak pro zábavu.

KRÁDEŽ – To znamená, že můžete sebrat jednu minci z kořisti jiného hráče a přidat ji ke svým (místo toho, abyste ji brali z pokladu).

Obvykle můžete ukrást kořist pouze tomu nejbohatšímu hráči. Koneckonců, okrást hráče, který už stejně prohrává, je dost nesportovní.

VÝSMĚCH – Pokud je protivník natolik pošetilý, aby z nějakého důvodu zaútočil na vaše lotry (běžným útokem, magií nebo jako výsledek **verbování**), musí si jako první cíl zvolit lotra s dovedností **výsměch**, pokud takového máte. Pokud ovládáte více než jednoho lotra s **výsměchem**, váš soupeř si vybere jednoho z nich.

Někteří lotři jsou opravdu hluchí. Ostatní jsou příliš velcí na to být ignorováni (většinou to bývají taková hovádka, co moc rozumu nepobrali). Určitě vám nemusíme připomínat, že přitahovat na sebe pozornost ve smrtícím podzemí není zrovna dobrý nápad. Tak či onak, určitě najdete způsob, jak by vám i tihle chlápci mohli být užiteční.

ZÁVĚR HRY

Hra končí OKAMŽITĚ, jakmile některý hráč získá množství mincí potřebné pro výhru. V případě vytažení čtvrté karty Rigora Mortise před tím, než některý hráč získá dostatek mincí pro vítězství, se vítězem stává hráč s největším počtem mincí. V případě nerozhodného stavu vítězí hráč, který má ve hře více lotrů. Pokud je stále mezi několika hráči nerozhodný stav, všichni tito hráči prohrávají a vítězí nejbohatší hráč ze zbývajících (v případě další shody tento postup opakujte).

Rigor Mortis nenávidí remízy. Dvojitě remízy nenávidí ještě více. V takovém případě nebude váhat a vypustí svou zlobu – obrazně i doslovně – na tyto hráče... A jejich duše zůstanou uvězněny ve Věži černé magie navěky.

VÝSMĚCH - PŘÍKLAD

Berserkr, medička a viking vejdou do baru... Ne, počkat, tohle je podzemí! A pokud jsou tihle tři lotři pohromadě, můžete zaútočit pouze na vikinga Rollorka, protože má dovednost **výsměch**. Je jasné, že byste chtěli odpravit tu otravnou medičku, ale tak to prostě je.



ZVLÁŠTNÍ SITUACE, KTERÉ MOHOU PŘI HŘE NASTAT

Co se stane, když naverbují golema Rrugha a přitom neovládám žádného jiného lotra?

Golem se zaměří pouze na vaše protivníky. To je chytré! Měli byste na sebe být opravdu hrdí!

V jakém pořadí se spouští dovednost **verbování golema a čarodějnice Elsarý?**

Začne aktivní hráč (ten, který ovládá lotry) a pokračuje se kolem stolu ve směru hodinových ručiček. Například hráč, který ovládá golema, by měl obětovat lotra jako první a potom pokračují ostatní hráči ve směru hodinových ručiček.

Mohu naverbovat lotra nebo aktivovat dovednost krasavice Prů, i když by to znamenalo, že budu mít ve hře více než tři lotry?

Samozřejmě! Počet lotrů kontrolujete pouze při fázi obětování. Dokonce můžete obětovat lotra, kterého ukradnete soupeři pomocí dovednosti Prů ještě před tím, než ho vrátíte zpět (což vlastně znamená, že ho zpět nikdy nevrátíte, protože ho obětujete před návratem do oblasti jeho vlastníka).

Vždy byste se měli držet kodexu lotrů! Beztak na jeho dodržování ve sklepení nikdo nedohlíží, takže budete mít dostatek času zbavit se některých lotrů z vlastní party dřív, než vás začne hryzat svědomí.

Pokud má při hře více hráčů největší kořist, kterému z nich mohu něco ukrást pomocí dovednosti krádež?

Vaše volba. Pokud jste jeden z hráčů s největší kořistí, nic ukrást nemůžete.

Samozřejmě vám doporučujeme okrást toho nejvíce soutěživého a darebného hráče kolem.

Mohu zaútočit na dva různé lotry s dovedností Bžlinka, nezdařeného experimentu?

Ano. Tyto útoky vyřešte jeden po druhém a pro druhý útok si můžete vybrat cíl až po kompletním vyřešení prvního útoku. Nicméně Bžlinka nemůže ve stejném tahu provést první útok a pak hledat kořist.



Autoři hry:

Fel Barros a Marco Portugal

Produkce

**Guilherme Goulart, Thiago Aranha, Carolina Negrão,
Sergio Roma a Silvio Negri-Clementi**

Ilustrace

Riccardo Crosa

Grafika

Riccardo Crosa e Mauro Pelosi

Pravidla

William Niebling

Dohled

David Preti

**Tuto verzi Lotři Rigor Mortis bylo možné vytvořit díky spolupráci
následujících osob:**

**Marika Beretta, Riccardo Crosa, Alessandra Negri Clementi,
Giovanni Negri Clementi, Massimo Lizzori,
Kelly Stocco a Andrea Vigiak.**

Příprava české verze

Gamerock Studio, s. r. o.

CZ: © 2019 CMON Global Limited. Žádná část tohoto produktu nesmí být bez zvláštního povolení reprodukována. Looters a Spaghetti Western Games jsou obchodní známkou CMON a CMON logo je registrovanou značkou CMON Global Limited. Všechna práva vyhrazena. Uchovejte tyto informace pro pozdější potřebu. Skutečné herní součásti se mohou od těch vyobrazených lišit. **UPOZORNĚNÍ:** Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části – nebezpečí udušení. Obal není hračka, před použitím ho odstraňte z dosahu dítěte, může způsobit zadušení. Použitý obal odhodte do koše. Vyrobeno v Číně.

SK: © 2019 CMON Global Limited. Žiadna časť tohto produktu nesmie byť bez zvláštného povolenia reprodukována. Looters a Spaghetti Western Games sú obchodnou známkou CMON a CMON logo je registrovanou značkou CMON Global Limited. Všetky práva vyhradené. Uchovajte tieto informácie pre neskoršiu potrebu. Skutočné herné súčasti sa môžu od tých vyobrazených líšiť. **UPOZORNENIE:** Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti – nebezpečenstvo zadusenía. Obal nie je hračka, pred použitím ho odstráňte z dosahu dieťaťa, môže spôsobiť zadusenie. Použitý obal odhodte do koša. Vyrobené v Číne.

Dovozce pro ČR/Dovozca pre Slovensko: ADC Blackfire Entertainment, s.r.o., Novozámecká 4

198 00 Praha 9, Česká republika, www.blackfire.cz • www.hraj.cz