

Sabotér

TEMNÁ JESKYNĚ

Autor: Frederic Moyersoén
Ilustrace: Alexander Jung
Hra plná lsti a klamu pro 2–8 hráčů
od 10 let s herní dobou cca. 45 minut



Herní materiál

50 karet cest

(19× I, 17× II, 14× III)

32 akčních karet

(10× I, 10× II, 12× III)

1 startovní karta

4 cílové karty

10 klanových karet

8 karet trpaslíků

5 přehledových

karet

8 figurek trpaslíků

(s podstavci)

3 nestvůry (s podstavci)

3 pavučiny

46 žetonů zlata (nugetů)

Myšlenka a cíl hry

Kartu za kartou vytváříte společně cestu jeskyní, abyste dosáhli spásného východu. Cestu vám budou znesnadňovat nestvůry a pavučiny, zatímco žebříky a tunely představují vítané zkratky, které vám mohou pomoci z nejedné slepé uličky. Postupujte se svými trpaslíky rychle kupředu, než voda v chodbách stoupne a znesnadní vám pohyb. Na konci se bude počítat pouze zlato, jež členové vašeho klanu dostanou ven. Ale pozor! V každém klanu se může rovněž skrývat sabotér, který se spolčil s vašimi soupeři. Vítězem se stane klan s nejcennějším zlatým pokladem.

Trpasličí klany

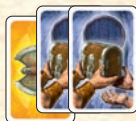
Ve hře *Sabotér – Temná jeskyně* představují hráči členy dvou soupeřících trpasličích klanů – modrých a žlutých. Až čtyři trpaslíci z každého klanu se budou probíjet temnotou jeskyně. Ovšem ne všichni jsou svému klanu také bezvýhradně oddáni. Pro vlastní klan vždy pracují až tři věrní trpaslíci. Vše, co naleznou, položí na konci hry na společnou hromadu, a spoléhají se na své kamarády.

V každém klanu se skrývají jeden či dva *sabotéři*. Ti předstírají, že pracují pro vlastní klan, ale ve skutečnosti stojí na straně soupeře. Poklady, které získají, přijdou do truhlice druhého klanu, a jestliže tento klan zvítězí, zařadí se mezi vítěze i oni.



Trpasličí klany

Věrní trpaslíci obou klanů



Sabotéři
uvnitř
klanů

Poznámka: Vyobrazení jednotlivých komponentů naleznete na bocích krabice.

► **Poznámka:** Mnoho příběhů vypráví pouze o činech mužů trpasličí rasy. Ale v našich dobrodružstvích se mezi legendy zařadilo i mnoho trpaslic, i když se v záznamech mluví pouze o „trpasličích“.

Příprava hry

- 1 **Startovní kartu** položte doprostřed stolu.
- 2 Zamíchejte všechny **4 cílové karty** a vyložte je **lícem dolů** do rohů herní plochy. Ve hře 2–5 hráčů má herní plocha velikost 9 × 9 karet, ve hře 6–8 hráčů 7 × 7 karet.
- 3 V závislosti na počtu hráčů budou zapotřebí tyto **klanové karty**:

2 hráči: 1 karta věrného trpaslíka z každého klanu

3–4 hráči: všechny karty **jednoho klanu** bez 1 karty věrného trpaslíka

5–8 hráčů: **všechny karty** bez 1 karty sabotéra z každého klanu

Zamíchejte vybrané klanové karty a každému hráči dejte jednu lícem dolů. Na svou kartu se podívejte, ale nikomu jinému ji neukazujte a položte ji **lícem dolů** před sebe. U každého hráče musí být jasné, ke kterému klanu patří (podle rubu karty), ale svou postavu (líc karty – věrný trpaslík/sabotér) udržuje až do konce hry v tajnosti. Nepřidělené klanové karty položte stranou, aniž by se na ně někdo díval. Budete je potřebovat až ve chvíli, kdy se první trpaslík dostane z jeskyně.

- 4 Vezměte si jednu figurku **trpaslíka** ze svého klanu a jí odpovídající **kartu trpaslíka**. Postavte trpaslíka na startovní kartu a jeho kartu vyložte před sebe. Kromě toho si vezměte z banku 3 nugety a položte je na kartu svého trpaslíka.
- 5 Roztřídte **karty cest** a **akční karty** podle zadních stran na hromádky **I, II a III**. Všechny hromádky odděleně zamíchejte. Poté odpočítejte z každé lícem dolů 5 karet a vraťte je do krabice, aby nikdo neviděl jejich líc. V této hře už je nebudete potřebovat. Nyní **rozdejte každému hráči 5 karet** následujícím způsobem podle počtu hráčů:

2–4 hráči: 5 karet **I**

5–6 hráčů: 4 karty **I** a 1 kartu **II**

7–8 hráčů: 3 karty **I** a 2 karty **II**

Ze zbývajících karet vytvořte lícem dolů dobírací balíček. Dospod přijdou karty **III**, na ně karty **II** a zcela nahoru karty **I**, pokud už nebyly předtím rozdány. Vedle dobíracího balíčku nechte místo na odkládací hromádku pro karty zahrané a odhozené během hry (i sem přijdou karty lícem dolů).

- 6 Do banku připravte **3 nestvůry**, **3 pavučiny** a **zbylé nugety**.

Počáteční rozstavení pro 6 hráčů



Průběh hry

Nejdůvěryhodnější hráč začíná a dále se postupuje po směru hodinových ručiček. Jakmile přijde hráč na řadu, provádí ve svém tahu následující kroky v uvedeném pořadí:

1. Musí zahrát 1 kartu, nebo odhodit 1–2 karty z ruky.
2. Může pohnout svým trpaslíkem až o 3 pole.
3. Musí si dobrat 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, jeho tah se přeskočí.

1. HRANÍ/ODHOZENÍ KARET

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

- A – vyložit 1 kartu cesty
- B – zahrát 1 akční kartu
- C – odhodit 1–2 karty z ruky

A. VYLOŽENÍ 1 KARTY CESTY

Díky těmto kartám vzniká na herní ploše síť podzemních cest vedoucích od startovní karty uprostřed k cílovým kartám. Novou kartu cesty je nutné přiložit ke startovní kartě, k některé již vyložené kartě cesty nebo k již odkryté cílové kartě (viz str. 11). Všechny karty cest musí mít stejnou orientaci. Všechny okraje cest na všech stranách na sebe musí bezchybně navazovat. Každá nově vyložená karta musí prodlužovat některou stávající cestu. Síť cest je možné rozšiřovat libovolným směrem, dokonce i za hranice herní plochy.

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

Příklady špatně umístěných karet cest:

1. Není přiložena k některé již vyložené kartě.
2. Je přiložena napříč k ostatním kartám.
3. Všechny okraje cest na sebe správně nenavazují.
4. Není prodloužena žádná stávající cesta.



Karty cest

Karty cest I, II a III se od sebe liší počtem vyobrazených polí. Čím více polí se na kartě nachází, tím více pohybů trpaslík potřebuje, aby tuto kartu překonal.



Karty cest „I“ obsahují jedno velké pole.

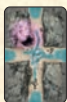


Karty cest „II“ obsahují už více polí a trpaslík potřebuje k jejich překonání 2 pohyby.

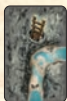


Karty cest „III“ obsahují nejvíce polí a trpaslík potřebuje k jejich překonání 3 pohyby.

Zvláštní karty cest



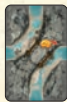
Temné doupe ($9 \times 1 \times$ cílová karta)
Z těchto doupat se v průběhu hry vynořují nestvůry, jež trpaslíky ohrožují (viz str. 8).



Žebřík ($4 \times +$ startovní karta + $1 \times$ cílová karta)
Všechny žebříky jsou mezi sebou navzájem propojené. Trpaslíkovi stačí pro přesun z jednoho pole se žebříkem na jiné pole se žebříkem pouze 1 pohyb.



Most ($4 \times$)
Obě křížující se cesty na těchto kartách **nejsou navzájem propojené** (nachází se na různých úrovních). Trpaslík nemůže přejít na cestu, jež je kolmá na tu, po které na kartu dorazil. Jestliže se trpaslík pohybuje po úzkém dřevěném mostě, ztrácí jeho hráč okamžitě 1 kartu z ruky. Hráč nalevo od něj mu náhodně vytáhne jednu kartu z ruky a položí ji na odkládací hromádku lícem dolů, aniž by se na ni díval. Postižený hráč bude mít až do konce hry maximální počet karet v ruce o 1 menší za každý most, po němž jeho trpaslík přešel.



Dvojitá zatáčka s tunelem ($5 \times$)
Obě cesty na kartě jsou spojeny tunelem. Tunel vždy představuje samostatné pole.

Jestliže trpaslík prochází tunelem, ztrácí jeho hráč **okamžitě 1 nuget** (vrátí žeton zlata z karty trpaslíka zpět do banku).

► **Pozor:** Jestliže hráč už žádné zlato nemá, smí jeho trpaslík přesto vstoupit do tunelu (žádný nuget pak pochopitelně neztrácí).

Zlatá žíla ($2 \times + 1 \times$ cílová karta)

Jakmile hráč vyloží do sítě cest kartu zlaté žíly, umístí na ni **okamžitě 1 nuget** z banku (na symbol zlata). Pokud na zlaté žíle skončí svůj pohyb některý trpaslík, vezme si jeho hráč odsud zlatý nuget a položí ho na svou kartu trpaslíka.

► **Pozor: Když hráč získá nuget ze zlaté žíly, musí okamžitě odhalit svou totožnost (jeho klanová karta bude po zbytek hry vyložena lícem nahoru).**

B. ZAHŘÁNÍ 1 AKČNÍ KARTY

Pomocí akčních karet se mohou hráči dostat k tajným informacím, získávat výhody, blokovat cesty, měnit karty v ruce nebo přilákat nejrůznější nestvůry.

Akční karty s okamžitými akcemi

Pomocí těchto karet provádí hráč jednorázové akce. Při zahrání tuto kartu ukáže ostatním a poté ji lícem dolů umístí na odkládací hromádku (**výjimka: Pavučina**). Následně vyhodnotí příslušnou akci.



Tajné informace (5x)

Tyto karty nabízí **dvě možnosti**. Hráč se pro jednu z nich rozhodne a provede její efekt. Získané informace si nechává pro sebe, prohlédnuté karty neukazuje ostatním.



Podívá se na jednu dosud neodkrytou **cílovou kartu**. Poté ji vrátí lícem dolů zpět na její místo.



Podívá se na **klanovou kartu** jiného hráče. Poté ji vrátí lícem dolů zpět na její místo.



Zával (3x)

Hráč odstraní ze sítě cest **libovolnou kartu cesty, na níž nestojí žádný trpaslík ani nestvůra**.

► **Pozor: Zával nelze použít** na startovní kartu ani na cílové karty. Pokud hráč takto odstraní kartu, na jejímž otevřeném konci se nachází pavučina, odstraní se i pavučina. Za otevřený konec cesty se považuje takový, na který nenavazuje cesta z jiné karty. Pokud hráč odstraní zlatou žílu s nugetem, vrátí se zlato do banku.



Výměna karet (2x)

Hráč si vybere jiného spoluhráče a odevzdá mu **všechny své karty** z ruky. Za to si vezme všechny karty z ruky postiženého spoluhráče. Počet takto vyměněných karet nemusí být stejný.

► **Pozor:** Na konci tahu hráče, který Výměnu karet zahrál, si **nedobere kartu on, ale spoluhráč, s nímž si karty vyměnil** (viz str. 11).



Pavučina (3x)

Hráč vyloží tuto kartu **lícem nahoru před sebe**, vezme si z banku pavučinu s odpovídajícím symbolem (viz str. 7) a položí ji stranou **2** nahoru...

- buď na **místo, kde na sebe navazují** dvě karty cest prostřednictvím cesty, **nebo**
- na **otevřený konec** některé cesty.

Na jednom místě se smí nacházet vždy pouze jedna pavučina. Pavučina blokuje příslušný úsek cesty pro všechny trpaslíky a nestvůry **po dobu dvou kol**. Na **začátku** svého dalšího tahu otočí hráč, který Pavučinu zahrál, její žeton ze strany **2** na stranu **1**. Jakmile přijde znovu na řadu a pavučina bude stranou 1 nahoru, odstraní ji ze hry a karta pavučiny přijde na odkládací hromádku.

► **Pozor:** Pokud se pavučina nachází na otevřeném konci cesty, je možné k tomuto konci přiložit vhodnou kartu cesty, aby cesta mohla pokračovat. Karta cesty se v takovém případě podsune pod pavučinu, aby tato ležela na rozhraní obou karet.



Příklady povoleného umístění pavučiny

Aby bylo možné udržet si přehled, náleží ke každé **kartě Pavučina** jeden odpovídající žeton. Podle symbolů ●, ▲, ◆ na kartách Pavučina poznáte, jaký žeton patří k jaké kartě. Když odstraníte pavučinu z herní plochy, odhodte i příslušnou akční kartu.

Akční karty vybavení

Díky těmto kartám jsou trpaslíci lépe připraveni čelit nástrahám jeskyně. Hráč, který hraje kartu vybavení, ji vyloží **lícem nahoru** před sebe nebo jiného hráče.



Boty (3x)

Trpaslík hráče, který má před sebou vyložené boty, se může v každém tahu pohnout o **1 pole navíc** (viz str. 10).

► **Pozor:** Před každým hráčem smí být vyložena pouze jedna **karta Boty**.



Válečná sekera (3x)

Pokud má hráč před sebou vyloženu válečnou sekeru, smí ji použít následovně:

- Jestliže se jeho trpaslík ocitne kdykoli během svého tahu na poli s **pavučinou**, může válečnou sekeru odhodit a otočit pavučinu ze strany **2** na stranu **1**, resp. zcela ji odstranit, pokud už je stranou **1** nahoře.
- Jestliže jeho trpaslík dorazí na **pole s nestvůrou**, resp. nestvůra na pole s trpaslíkem, může hráč použít válečnou sekeru, aby danou nestvůru zneškodnil dříve, než zaútočí. V tom případě kartu Válečná sekera odhodí a odstraní nestvůru z herní plochy. Hráč, který má před sebou vyloženou akční kartu této nestvůry, ji rovněž odhodí.

► **Pozor:** Aby mohl hráč válečnou sekeru použít, musí jí mít **vyloženu před sebou** již ve chvíli, kdy nastane některá výše popsaná situace. **Nemůže ji zahrát** jako reakci přímo z ruky.

Akční karty nestvůr – přilákání a pohyby

Pomocí těchto karet hráči lákají **nejrůznější nestvůry** z jejich temných doupat na cesty, resp. pohybují jimi po cestách, aby zaútočily na ostatní trpaslíky. Každá nestvůra má svůj jedinečný útok (viz str. 9).



Jestliže hráč zahraje kartu nestvůry, vyloží ji lícem **nahoru před sebe**. Poté si vezme odpovídající nestvůru z banku a umístí ji na libovolné temné doupě, které je již na herní ploše.

► **Pozor:** Pokud se v síti cest dosud žádné temné doupě nenachází, nelze ani žádnou nestvůru přilákat, tj. zahrát její kartu.

Nakonec přesune nestvůru po stávajících cestách o tolik polí, kolik udává číslo na její akční kartě.

Při pohybu nestvůr je třeba dbát na následující pravidla:

- Nestvůra se nemusí pohnout o plný počet polí. Hráč může nechat libovolný počet pohybů propadnout.
- Nestvůra se může pohybovat tam a zpět.
- Jakmile nestvůra narazí na některého **trpaslíka**, ihned se na poli s trpaslíkem zastaví. V pohybu dále nepokračuje a na trpaslíka zaútočí. Pokud se na daném poli nachází více trpaslíků, zaútočí na všechny. Jestliže některý trpaslík použije na zneškodnění nestvůry válečnou sekeru, zabrání tím útoku na všechny přítomné.
 - **Pozor:** K útoku dojde i tehdy, jestliže trpaslík vstoupí na pole s nestvůrou (viz str. 10).
- Nestvůra se může bez omezení pohybovat po **žebřících, mostech** a skrz **tunely**, nedostane se však přes **pavučinu**.
- Pokud nestvůra vstoupí na dosud zakrytou cílovou kartu, nedojde k jejímu odkrytí.

Nestvůra zmizí **po jednom kole** z herní plochy, ale může být přilákána znovu. **Na začátku** dalšího tahu hráče, který její kartu zahrál, se nestvůra odstraní z herní plochy a příslušná karta přijde na odkládací hromádku.

Pokud je již nestvůra ve hře

Jestliže hráč zahraje akční kartu nestvůry, jež se už nachází ve hře, **nepřesouvá ji** na žádné temné doupě. Místo toho ji přesune z pole, na kterém momentálně stojí. Jestliže se jedná o pole, kde se nachází jeden či více trpaslíků, může na ně zaútočit až tehdy, pokud na něj znovu vstoupí.

Hráč, jenž měl dosud před sebou vyloženou akční kartu dané nestvůry, ji odhodí. Nestvůra zůstane nyní ve hře tak dlouho, dokud nenastane další kolo hráče, který její kartu zahrál jako poslední.

Nestvůry a jejich útoky



Krysa (5x)

Krysa se může pohnout až o **3 pole**. Pokud vstoupí na pole s trpaslíkem, ztrácí jeho hráč **okamžitě** 1 kartu z ruky. Hráč nalevo od něj mu náhodně vytáhne jednu kartu z ruky a položí ji na odkládací hromádku **lícem dolů, aniž by se na ni díval**. Postižený hráč bude mít až do konce hry maximální počet karet v ruce o 1 menší za každý úspěšný útok krysy na svého trpaslíka.



Plazoun (4x)

Plazoun se může pohnout až o **4 pole**. Pokud vstoupí na pole s trpaslíkem, na jedno kolo ho ochromí. Figurka daného trpaslíka se **okamžitě** položí na bok. Na začátku svého dalšího tahu ji jeho hráč postaví, trpaslík se však nemůže pohybovat.



Skřet (4x)

Skřet se může pohnout až o **5 polí**. Pokud vstoupí na pole s trpaslíkem, ztrácí hráč daného trpaslíka **okamžitě** 1 nuget (vrátí žeton zlata z karty trpaslíka zpět do banku).

► **Pozor:** Jestliže hráč trpaslíka už žádné zlato nemá, nemůže mu skřet pochopitelně nic ukrást. V každém případě však na poli s trpaslíkem ukončí svůj pohyb.



► **Příklad:** Hráč vykládá kartu Krysa. Vyloží ji před sebe a umístí krysu na pole s temným doupětem. Následně může s krysou popojít až o 3 pole. Po dvou krocích se krysa dostane na pole s modrým trpaslíkem, na kterého zaútočí. Kvůli tomuto útoku ztratí hráč modrého trpaslíka jednu kartu z ruky.

C. ODHOZENÍ 1-2 KARET Z RUKY BEZ ÚČINKU

Pokud hráč nechce nebo nemůže zahrát žádnou kartu podle pravidel akcí A nebo B, **musí** pouze odhodit z ruky **1 nebo 2 karty**. Tyto karty se umístí **lícem dolů na odkládací hromádku**.

2. POHYB TRPASLÍKA

Po zahrání nebo odhození karet se **může** hráčův trpaslík pohnout o **1–3 pole**. Za tímto účelem hráč posune figurku svého trpaslíka po stávajících cestách o vybraný počet polí.



► **Příklad:**
Po zahrání své karty přesune hráč svého žlutého trpaslíka po již existujících cestách o 3 pole dále.

Při pohybu trpaslíků je třeba dbát na následující skutečnosti:

- ▶ Jestliže má hráč před sebou vyloženou **kartu Boty**, smí se jeho trpaslík pohnout **až o 4 pole**.
 - ▶ Na překonání karty **II** či **III** jsou zapotřebí 2, resp. 3 pohyby.
 - ▶ Na každém poli může stát libovolný počet trpaslíků.
 - ▶ Na přesun mezi dvěma **žebříky** potřebuje trpaslík 1 pohyb.
 - ▶ Pokud se při svém pohybu dostane trpaslík na **most**, ztrácí jeho hráč **okamžitě** 1 kartu z ruky.
 - ▶ Když trpaslík vstoupí **do tunelu**, ztrácí jeho hráč okamžitě 1 nuget. Žeton zlata z karty trpaslíka se vrátí do banku.
 - ▶ **Pavučina** blokuje cestu. Pokud hráč nechce nebo nemůže použít válečnou sekeru, není možné přes dané místo pokračovat v cestě.
 - ▶ Jestliže **trpaslík vstoupí na pole s nestvůrou**, jeho pohyb okamžitě končí a nestvůra na něj zaútočí (viz str. 8–9). Pokud má hráč trpaslíka k dispozici válečnou sekeru, může s ní nestvůru zneškodnit.
- ▶ **Pozor:** Nemá-li hráč **na začátku svého tahu** žádné karty, jeho trpaslík se nemůže pohybovat a daný tah se přeskočí.

Dosažení cílové karty

Jestliže trpaslík dorazí jako první na některou cílovou kartu, tato karta se odkryje. Natočí se tak, aby se na daném místě napojila na stávající síť cest. Dotyčný trpaslík se postaví na první pole otočené cílové karty a jeho pohyb tím končí.

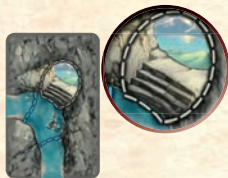


► **Příklad:** Žlutý trpaslík se ve svém tahu dostal na cílovou kartu. Předtím než na ni vstoupí, se tato karta odkryje a natočí tak, aby na ni žlutý trpaslík dokázal vstoupit. Jeho figurka se postaví na první pole cílové karty a jeho pohyb tak končí.

► **Pozor:** Po odkrytí cílové karty může dojít k tomu, že nebude přesně pasovat na všech stranách ke stávajícím kartám cest. V takovém případě je třeba ji natočit tak, aby prodlužovala cestu, po které na ni trpaslík vstoupil.

Východ z jeskyně

Východ z jeskyně se nachází pouze na jedné ze čtyř cílových karet. Aby mohl trpaslík jeskyni opustit, musí se dostat na pole s východem. Jeho hráč poté **okamžitě** vezme figurku trpaslíka z cílové karty a postaví ji před sebe. Navíc otočí svou klanovou kartu. Hry se dále účastní tým, že hraje a dobírá karty.



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 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 hry a hodnocení

Hra okamžitě končí, jestliže nastane některá z těchto situací:

- ▶ Dobírací balíček je prázdný a žádný hráč již nemá v ruce žádné karty.
- ▶ **Všichni trpaslíci, kteří pracují pro stejný klan**, se dostali ven východem z jeskyně. Jestliže se na začátku hry daly stranou nějaké klanové karty, hráč, jehož trpaslík se dostal z jeskyně jako první, se na tyto karty skryté podívá. Díky tomu může přesně určit, kolik trpaslíků z každého klanu je ve hře, a tím pádem lépe odhadnout konec hry.
- ▶ **Poznámka:** Můžete se mezi sebou dohodnout, že hra skončí rovněž ve chvíli, kdy už se žádný trpaslík nebude schopen dostat ven z jeskyně.

Dělení zlata

Nyní všichni hráči otočí své klanové karty a prozradí tak svou totožnost. Komu se **nepodařilo opustit** jeskyni, vrátí své zlato zpět do banku. Poté spočítejte zlato, které zachránil každý klan, a určete celkovou hodnotu jeho pokladu. Nezapomeňte, že sabotéři shromažďují zlato vždy pro konkurenční klan. Hodnota pokladu se určí takto:

Počet zachráněných nugetů × **Počet trpaslíků, kteří pracovali pro konkurenční klan**

Vítězí klan s cennějším pokladem. V případě shody vyhrává klan, jehož trpaslík se dostal z jeskyně jako první – buď vlastní věrný trpaslík, nebo sabotér z konkurenčního klanu.

Příklad vyhodnocení pokladu ve hře 5 hráčů:

Pro žlutý klan pracovali dva trpaslíci. Třetí trpaslík ze žlutého klanu je sabotér ve službách modrého klanu. Z jeskyně se podařilo uniknout dvěma trpaslíkům z každého klanu. Zlato třetího modrého trpaslíka je bohužel ztraceno, protože se nedostal ven.

- ▶ Žlutý klan: $2 + 2 = 4$ nugety $\times 3$ (počet trpaslíků pracujících pro modrý klan) = **12**
- ▶ Modrý klan: $2 + 3 + 0 = 5$ nugetů $\times 2$ (počet trpaslíků pracujících pro žlutý klan) = **10**

Oba věrní trpaslíci ze žlutého klanu vynesli ven cennější poklad, a proto se stávají vítězi.



Sabotér

TEMNÁ JASKYŇA

Autor: Frederic Moyersoen
Ilustrácie: Alexander Jung
Hra plná ľsti a klamu pre 2 – 8 hráčov
od 10 rokov s herným časom cca 45 minút



Herný materiál

50 kariet ciest

(19x „I“, 17x „II“, 14x „III“)

32 akčných kariet

(10x „I“, 10x „II“, 12x „III“)

1 štartovacia karta

4 cieľové karty

10 klanových kariet

8 kariet trpaslíkov

5 prehľadových

kariet

8 figúrok trpaslíkov

(s podstavcami)

3 netvory (s podstavcami)

3 pavučiny

46 žetónov zlata (nugetov)

Myšlienka a cieľ hry

Kartu za kartou vytvárate spoločne cestu jaskyňou, aby ste dosiahli vytúžený východ. Cestu vám budú sťažovať netvory a pavučiny, zatiaľ čo rebríky a tunely predstavujú vítané skratky, ktoré vám môžu pomôcť z nejednej slepej uličky. Postupujte so svojimi trpaslíkmi rýchlo vpred, než voda v chodbách stúpne a sťaží vám pohyb. Na konci sa bude počítať iba zlato, ktoré členovia vášho klanu dostanú von. Ale pozor! V každom klane sa môže skrývať tiež sabotér, ktorý sa spojil s vašimi súpermi. Víťazom sa stane klan s najcennejším zlatým pokladom.

Trpasličie klany

V hre *Sabotér – Temná jaskyňa* predstavujú hráči členov dvoch súperiacich trpasličích klanov – modrých a žltých. Až štyria trpaslíci z každého klanu sa budú prebíjať temnotou jaskyne. Ale nie všetci sú svojmu klanu bezvýhradne oddaní. Pre vlastný klan vždy pracujú až traja verní trpaslíci. Všetko, čo nájdú, položia na konci hry na spoločnú hromadu, a spoliehajú sa na svojich kamarátov.

V každom klane sa skrývajú jeden či dvaja *sabotéri*. Tí predstierajú, že pracujú pre vlastný klan, ale v skutočnosti stoja na strane súpera. Poklady, ktoré získajú, skončia v truhlici druhého klanu, a ak tento klan zvíťazí, zaradia sa medzi víťazov aj oni.



Trpasličie klany

Verní trpaslíci oboch klanov



Sabotéri vnútri klanov

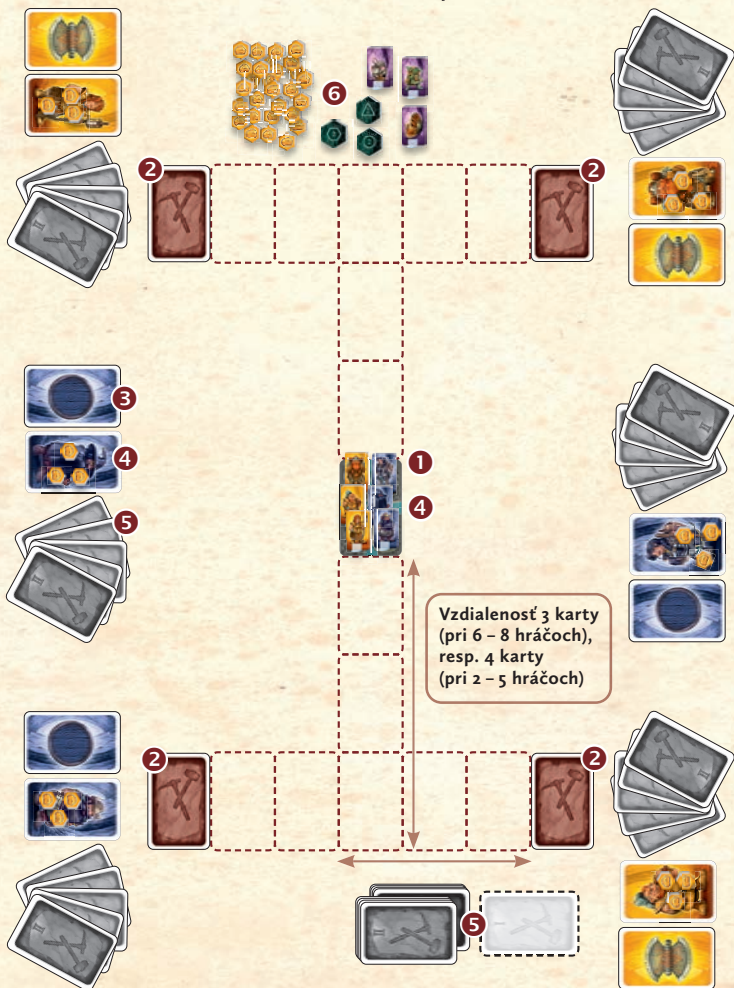
Poznámka: Vyobrazenie jednotlivých komponentov nájdete na bokoch škatule.

► **Poznámka: Mnoho príbehov rozpráva iba o činoch mužov trpasličej rasy. Ale v našich dobrodružstvách sa medzi legendy zaradilo i mnoho trpaslíc, aj keď sa v záznamoch rozpráva iba o „trpaslíkoch“.**

Príprava hry

- 1 **Štartovaciu kartu** položte doprostred stola.
- 2 Zamiešajte všetky **4 cieľové karty** a vyložte ich lícom dolu do rohov hernej plochy. V hre 2 – 5 hráčov má herná plocha veľkosť 9 × 9 kariet, v hre 6 – 8 hráčov 7 × 7 kariet.
- 3 V závislosti od počtu hráčov budú potrebné nasledujúce **klanové karty**:
2 hráči: 1 karta verného trpaslíka z každého klanu,
3 – 4 hráči: všetky karty **jedného klanu** bez 1 karty verného trpaslíka,
5 – 8 hráčov: **všetky karty** bez 1 karty sabotéra z každého klanu.
Zamiešajte vybrané klanové karty a každému hráčovi dajte jednu lícom dolu. Na svoju kartu sa pozrite, ale nikomu inému ju neukazujte a položte ju lícom dolu pred seba. V prípade každého hráča musí byť jasné, ku ktorému klanu patrí (podľa rubu karty), ale svoju postavu (líc karty – verný trpaslík/sabotér) udržuje až do konca hry v tajnosti. Nepridelené klanové karty odložte nabok bez toho, že by sa na ne niekto pozeral. Budete ich potrebovať až vo chvíli, keď sa prvý trpaslík dostane z jaskyne.
- 4 Vezmite si jednu figúrku **trpaslíka** zo svojho klanu a zodpovedajúcu **kartu trpaslíka**. Postavte trpaslíka na štartovaciu kartu a jeho kartu vyložte pred seba. Okrem toho si vezmite z banku 3 nugety a položte ich na kartu svojho trpaslíka.
- 5 Roztriedte **karty ciest** a **akčné karty** podľa zadných strán na kôpky I, II a III. Všetky kôpky oddelene zamiešajte. Potom odpočítajte z každej lícom dolu 5 kariet a vráťte ich do škatule, aby nikto nevidel ich líca. V tejto hre ich už nebudete potrebovať. Teraz **rozdajte každému hráčovi 5 kariet** nasledujúcim spôsobom podľa počtu hráčov:
2 – 4 hráči: 5 kariet I,
5 – 6 hráčov: 4 karty I a 1 kartu II,
7 – 8 hráčov: 3 karty I a 2 karty II.
Zo zostávajúcich kariet vytvorte lícom dolu doberací balíček. Naspodok dajte karty III, na ne karty II a úplne hore karty I, ak už neboli predtým rozdané. Vedľa doberacieho balíčka nechajte miesto na odkladáciu kôpku pre karty zahrané a odhodené počas hry (aj tu budú karty lícom dolu).
- 6 Do banku pripravte **3 netvorov**, **3 pavučiny** a **zvyšné nugety**.

Začiatkové rozostavenie pre 6 hráčov



Priebeh hry

Najdôveryhodnejší hráč začína a ďalej sa postupuje v smere hodinových ručičiek. Keď príde hráč na rad, vykonáva vo svojom ťahu nasledujúce kroky v uvedenom poradí:

1. Musí zahrať 1 kartu alebo odhodiť 1 – 2 karty z ruky.
2. Môže pohnúť svojim trpaslíkom až o 3 polia.
3. Musí si dobrať 1 alebo 2 karty z doberacieho balíčka do ruky.

Tým jeho ťah končí a na rad prichádza ďalší hráč.

► **Pozor:** Ak sa karty v doberacom balíčku minú, doberanie odpadá a tretí krok sa už nevykonáva. Ak hráč nemá na začiatku svojho ťahu v ruke žiadne karty, jeho ťah sa preskočí.

1. HRANIE/ODHODENIE KARIET

Na začiatku svojho ťahu musí hráč vykonať jednu z nasledujúcich akcií:

- A – vyložiť 1 kartu cesty
- B – zahrať 1 akčnú kartu
- C – odhodiť 1 – 2 karty z ruky

A – VYLOŽENIE 1 KARTY CESTY

Vďaka týmto kartám vzniká na hernej ploche sieť podzemných ciest vedúcich od štartovacej karty uprostred k cieľovým kartám. Novú kartu cesty je nutné priložiť k štartovacej karte, k niektorej už vyloženej karte cesty alebo k už odkrytej cieľovej karte (pozri str. 11). Všetky karty ciest musia mať rovnakú orientáciu. Všetky okraje ciest na všetkých stranách na seba musia bezchybne nadväzovať. Každá novovyložená karta musí predlžovať niektorú existujúcu cestu. Sieť ciest je možné rozširovať ľubovoľným smerom, dokonca aj za hranice hernej plochy.

► **Pozor:** Karta, ktorú hráč vyloží, nemusí nadväzovať na štartovaciu kartu alebo na kartu cesty s vlastným trpaslíkom, ak sú dodržané vyššie uvedené pravidlá.

Príklady nesprávne umiestnených kariet ciest:

1. Nie je priložená k niektorej už vyloženej karte.
2. Je priložená naprieč k ostatným kartám.
3. Všetky okraje ciest na seba správne nenadväzujú.
4. Nie je predĺžená žiadna existujúca cesta.



Karty ciest

Karty ciest I, II a III sa od seba líšia počtom vyobrazených polí. Čím viac polí sa na karte nachádza, tým viac pohybov trpaslík potrebuje, aby túto kartu prekonal.



Karty ciest „I“
obsahujú jedno veľké pole.

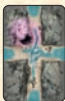


Karty ciest „II“
obsahujú už viac polí a trpaslík potrebuje na ich prekonanie 2 pohyby.



Karty ciest „III“
obsahujú najviac polí a trpaslík potrebuje na ich prekonanie 3 pohyby.

Zvláštne karty ciest



Temný brloh (9x + 1x cieľová karta)
Z týchto brlohov sa v priebehu hry vynárajú netvory, ktoré trpaslíkov ohrozujú (pozri str. 8).

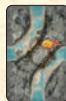


Rebrík (4x + štartovacia karta + 1x cieľová karta)
Všetky rebríky sú medzi sebou navzájom prepojené. Trpaslíkovi stačí na presun z jedného poľa s rebríkom na iné pole s rebríkom iba 1 pohyb.



Most (4x)
Obidve križujúce sa cesty na týchto kartách nie sú navzájom prepojené (nachádzajú sa na rôznych úrovniach). Trpaslík nemôže prejsť na cestu, ktorá je kolmá na tú, po ktorej na kartu prišiel. Ak sa trpaslík pohybuje po úzkom drevenom moste, stráca jeho hráč okamžite 1 kartu z ruky. Hráč naľavo od neho mu náhodne vytiahne jednu kartu z ruky a položí ju na odkladaciu kôpku lícom dolu bez toho, že by sa na ňu pozrel. Za interesovaný hráč bude mať až do konca hry maximálny počet kariet v ruke o 1 menší za každý most, po ktorom jeho trpaslík prešiel.

Dvojitá zákruta s tunelom (5x)
Obidve cesty na karte sú spojené tunelom. Tunel vždy predstavuje samostatné pole.

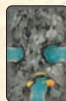


Ak trpaslík prechádza tunelom, stráca jeho hráč okamžite 1 nuget (vráti žetón zlata z karty trpaslíka späť do banku).

► **Pozor:** Ak hráč už žiadne zlato nemá, smie jeho trpaslík napriek tomu vstúpiť do tunela (žiadny nuget potom pochopteľne nestráca).

Zlatá žila (2x + 1x cieľová karta)

Keď hráč vyloží do siete ciest kartu zlatej žily, umiestni na ňu okamžite 1 nuget z banku (na symbol zlata). Ak na zlatej žile skončí svoj pohyb niektorý trpaslík, vezme si jeho hráč odtiaľ zlatý nuget a položí ho na svoju kartu trpaslíka.



► **Pozor:** Keď hráč získa nuget zo zlatej žily, musí okamžite odhaliť svoju totožnosť (jeho klanová karta bude po zvyšok hry vyložená lícom nahor).

B – ZAHRAŇIE 1 AKČNEJ KARTY

Pomocou akčných kariet sa môžu hráči dostať k tajným informáciám, získavať výhody, blokovať cesty, meniť karty v ruke alebo prilákať najrôznejších netvorov.

Akčné karty s okamžitými akciami

Pomocou týchto kariet vykonáva hráč jednorazové akcie. Pri zahraní túto kartu ukáže ostatným a potom ju lícom dolu umiestni na odkladaciu kôpku (výnimka: Pavučina). Následne vyhodnotí príslušnú akciu.



Tajné informácie (5x)

Tieto karty ponúkajú **dve možnosti**. Hráč sa pre jednu z nich rozhodne a vykoná jej efekt. Získané informácie si necháva pre seba, prezreté karty neukazuje ostatným.



Pozrie sa na jednu doteraz neodkrytú **cieľovú kartu**. Potom ju vráti lícom dolu späť na jej miesto.



Pozrie sa na **klanovú kartu** iného hráča. Potom ju vráti lícom dolu späť na jej miesto.



Zával (3x)

Hráč odstráni zo siete ciest **ľubovoľnú kartu cesty, na ktorej nestojí žiadny trpaslík ani netvor**.

► **Pozor: Zával nemožno použiť** na štartovaciu kartu ani na cieľové karty. Ak hráč takto odstráni kartu, na ktorej otvorenom konci sa nachádza pavučina, odstráni sa aj pavučina. Za otvorený koniec cesty sa považuje taký, na ktorý nenadväzuje cesta z inej karty. Ak hráč odstráni zlatú žilu s nugetom, zlato sa vráti do banku.



Výmena kariet (2x)

Hráč si vyberie iného spoluhráča a odovzdá mu **všetky svoje karty** z ruky. Za to si vezme všetky karty z ruky zainteresovaného spoluhráča. Počet takto vymenených kariet nemusí byť rovnaký.

► **Pozor:** Na konci ťahu hráča, ktorý Výmenu kariet zahral, si **nedoberie kartu on, ale cieľový spoluhráč** (pozri str. 11).



Pavučina (3x)

Hráč vyloží túto kartu lícom nahor pred seba, vezme si z banku pavučinu so zodpovedajúcim symbolom (pozri str. 7) a položí ju stranou 2 nahor...

- **buď namiesto, kdenasebanadväzujú dve karty ciest prostredníctvom cesty, alebo**
- **na otvorený koniec niektorej cesty.**

Na jednom mieste sa smie nachádzať vždy iba jedna pavučina. Pavučina blokuje príslušný úsek cesty pre všetkých trpaslíkov a netvorov **po dobu dvoch kôl**. Na začiatku svojho ďalšieho ťahu otočí hráč, ktorý Pavučinu zahral, jej žetón zo strany **2** na stranu **1**. Keď príde znova na rad a pavučina bude otočená stranou 1 nahor, odstráni ju z hry a kartu Pavučina dá na odkladaciu kôpku.

► **Pozor:** Ak sa pavučina nachádza na otvorenom konci cesty, je možné k tomuto koncu priložiť vhodnú kartu cesty, aby cesta mohla pokračovať. Karta cesty sa v takom prípade podsunie pod pavučinu, aby táto ležala na rozhraní oboch kariet.



Príklady povoleného umiestnenia pavučiny

Na zachovanie prehľadu patrí ku každej **karte Pavučina** jeden zodpovedajúci žetón. Podľa symbolov ●, ▲, ● na kartách Pavučina poznáte, ktorý žetón patrí ku ktorej karte. Keď odstránite pavučinu z hernej plochy, odhodte aj príslušnú akčnú kartu.

Akčné karty vybavenia

Vďaka týmto kartám sú trpaslíci lepšie pripravení čeliť nástrahám jaskyne. Hráč, ktorý hrá kartu vybavenia, ju vyloží **lícom nahor** pred seba alebo iného hráča.



Topánky (3x)

Trpaslík hráča, ktorý má pred sebou vyložené topánky, sa môže v každom ťahu pohnúť o 1 pole navyše (pozri str. 10).

► **Pozor:** Pred každým hráčom smie byť vyložená iba jedna karta Topánky.



Bojová sekera (3x)

Ak má hráč pred sebou vyloženú bojovú sekeru, smie ju použiť takto:

- Ak sa jeho trpaslík ocitne kedykoľvek počas svojho ťahu na poli s pavučinou, môže bojovú sekeru odhodiť a otočiť pavučinu zo strany **2** na stranu **1**, resp. úplne ju odstrániť, ak už je otočená stranou **1** hore.
- Ak sa jeho trpaslík dostane na **pole s netvorom**, resp. netvor na pole s trpaslíkom, môže hráč použiť bojovú sekeru, aby daného netvora zneškodnil, skôr než zaútočí. V tom prípade kartu Bojová sekera odhodí a odstráni netvora z hernej plochy. Hráč, ktorý má pred sebou vyloženú akčnú kartu tohto netvora, ju tiež odhodí.

► **Pozor:** Ak chce hráč bojovú sekeru použiť, musí ju mať **vyloženú pred sebou** už vo chvíli, keď nastane niektorá vyššie opísaná situácia. **Nemôže ju zahrať** ako reakciu priamo z ruky.

Akčné karty netvorov – prilákanie a pohyb

Pomocou týchto kariet hráči lákajú najrôznejších netvorov z ich temných brlohov na cesty, resp. pohybujú nimi po cestách, aby zaútočili na ostatných trpaslíkov. Každý netvor má svoj jedinečný útok (pozri str. 9).



Ak hráč zahrá kartu netvora, vyloží ju lícom nahor pred seba. Potom si vezme zodpovedajúceho netvora z banku a umiestni ho na ľubovoľný temný brloh, ktorý je už na hernej ploche.

► **Pozor:** Ak sa v sieti ciest doteraz žiadny temný brloh nenachádza, nemožno ani žiadneho netvora prilákať, t. j. zahráť jeho kartu.

Nakoniec presunie netvora po existujúcich cestách o toľko polí, koľko určuje číslo na jeho akčnej karte.

Pri pohybe netvorov je potrebné dbať na nasledujúce pravidlá:

- Netvor sa nemusí pohnúť o plný počet polí. Hráč môže nechať ľubovoľný počet pohybov prepadnúť.
- Netvor sa môže pohybovať tam a späť.
- Keď netvor narazí na niektorého trpaslíka, ihneď sa na poli s trpaslíkom zastaví. V pohybe ďalej nepokračuje a na trpaslíka zaútočí. Ak sa na danom poli nachádza viac trpaslíkov, zaútočí na všetkých. Ak niektorý trpaslík použije na zneškodnenie netvora bojovú sekeru, zabráni tým útoku na všetkých prítomných.
 - **Pozor:** K útoku dôjde aj vtedy, keď trpaslík vstúpi na pole s netvorom (pozri str. 10).
- Netvor sa môže bez obmedzení pohybovať po rebríkoch, mostoch a cez tunely, nedostane sa však cez pavučinu.
- Ak netvor vstúpi na doteraz zakrytú cieľovú kartu, nedôjde k jej odkrytiu.

Netvor zmizne **po jednom kole** z hernej plochy, ale môže byť prilákaný znova. **Na začiatku** ďalšieho ťahu hráča, ktorý jeho kartu zahrál, sa netvor odstráni z hernej plochy a príslušná karta sa dá na odkladaciu kôpku.

Ak je už netvor v hre

Ak hráč zahrá akčnú kartu netvora, ktorý sa už nachádza v hre, **nepresúva ho** na žiadny temný brloh. Namiesto toho ho presunie z poľa, na ktorom momentálne stojí. Ak ide o pole, kde sa nachádza jeden či viac trpaslíkov, môže naň zaútočiť až vtedy, ak naň znova vstúpi.

Hráč, ktorý mal doteraz pred sebou vyloženú akčnú kartu daného netvora, ju odhodí. Netvor zostane teraz v hre tak dlho, kým nepríde na rad hráč, ktorý jeho kartu zahrál ako posledný.

Netvory a ich útoky



Krysa (5x)

Krysa sa môže pohnúť až o 3 polia. Ak vstúpi na pole s trpaslíkom, stráca jeho hráč okamžite 1 kartu z ruky. Hráč naľavo od neho mu náhodne vyťahne jednu kartu z ruky a položí ju na odkladaciu kôpku lícom dolu bez toho, aby sa na ňu pozrel. Napadnutý hráč bude mať až do konca hry maximálny počet kariet v ruke o 1 menší za každý úspešný útok krysy na svojho trpaslíka.



Plazúň (4x)

Plazúň sa môže pohnúť až o 4 polia. Ak vstúpi na pole s trpaslíkom, na jedno kolo ho ochromí. Figurka daného trpaslíka sa okamžite položí nabok. Na začiatku svojho ďalšieho ťahu ju jeho hráč postaví, trpaslík sa však nemôže pohybovať.



Škriatok (4x)

Škriatok sa môže pohnúť až o 5 polí. Ak vstúpi na pole s trpaslíkom, stráca hráč daného trpaslíka okamžite 1 nuget (vráti žetón zlata z karty trpaslíka späť do banku).

► **Pozor:** Ak hráč trpaslíka už žiadne zlato nemá, nemôže mu škriatok pochopiteľne nič ukradnúť. V každom prípade však na poli s trpaslíkom ukončí svoj pohyb.



► **Príklad:** Hráč vykladá kartu Krysa. Vyloží ju pred seba a umiestni krysu na pole s tmavým brlohom. Následne môže s krysou ísť až o 3 polia. Po 2 krokoch sa krysa dostane na pole s modrým trpaslíkom, na ktorého zaútočí. Vďaka tomuto útoku stratí hráč modrého trpaslíka jednu kartu z ruky.

C - ODHODENIE 1 - 2 KARIET Z RUKY BEZ ÚČINKU

Ak hráč nechce alebo nemôže zahrať žiadnu kartu podľa pravidiel akcií A alebo B, musí iba odhodiť z ruky **1 alebo 2 karty**. Tieto karty sa umiestnia lícom dolu na odkladaciu kôpku.

2. POHYB TRPASLÍKA

Po zahraní alebo odhodení kariet sa **môže** hráčov trpaslík pohnúť o **1 – 3 polia**. S týmto cieľom hráč posunie figúrku svojho trpaslíka po existujúcich cestách o vybraný počet polí.



► **Príklad:**
Po zahraní svojej karty presunie hráč svojho žltého trpaslíka po už existujúcich cestách o 3 polia ďalej.

Pri pohybe trpaslíkov je potrebné dbať na nasledujúce skutočnosti:

- Ak má hráč pred sebou vyloženú kartu **Topánky**, smie sa jeho trpaslík pohnúť **až o 4 polia**.
 - Na prekonanie karty „II“ či „III“ sú potrebné 2, resp. 3 pohyby.
 - Na každom poli môže stáť ľubovoľný počet trpaslíkov.
 - Na presun medzi dvomi **rebríkmi** potrebuje trpaslík 1 pohyb.
 - Ak sa pri svojom pohybe dostane trpaslík na most, stráca jeho hráč okamžite 1 kartu z ruky.
 - Keď trpaslík vstúpi do tunela, stráca jeho hráč okamžite 1 nuget. Žetón zlata z karty trpaslíka sa vráti do banku.
 - **Pavučina** blokuje cestu. Ak hráč nechce alebo nemôže použiť bojovú sekeru, nie je možné cez dané miesto pokračovať v ceste.
 - Ak **trpaslík vstúpi na pole s netvorom**, jeho pohyb okamžite končí a netvor naň zaútočí (pozri str. 8 – 9). Ak má hráč trpaslíka k dispozícii bojovú sekeru, môže s ňou netvora zneškodniť.
- **Pozor:** Ak nemá hráč **na začiatku svojho ťahu** žiadne karty, jeho trpaslík sa nemôže pohybovať a daný ťah sa preskočí.

Dosiahnutie cieľovej karty

Ak sa trpaslík dostane ako prvý na niektorú cieľovú kartu, táto karta sa odkryje. Natočí sa tak, aby sa na danom mieste napojila na existujúcu sieť ciest. Dotyčný trpaslík sa postaví na prvé pole otočenej cieľovej karty a jeho pohyb tým končí.

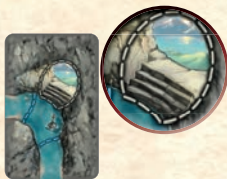


► **Príklad:** Žltý trpaslík sa vo svojom ťahu dostal na cieľovú kartu. Predtým, než na ňu vstúpi, sa táto karta odkryje a natočí tak, aby na ňu žltý trpaslík dokázal vstúpiť. Jeho figúrka sa postaví na prvé pole cieľovej karty a jeho pohyb tak končí.

► **Pozor:** Po odkrytí cieľovej karty môže dôjsť k tomu, že nebude presne pasovať na všetkých stranách k existujúcim kartám ciest. V takom prípade je potrebné ju natočiť tak, aby predlžovala cestu, po ktorej na ňu trpaslík vstúpil.

Východ z jaskyne

Východ z jaskyne sa nachádza len na jednej zo štyroch cieľových kariet. Aby mohol trpaslík jaskyňu opustiť, musí sa dostať na pole s východom. Jeho hráč potom **okamžite** vezme figúrku trpaslíka z cieľovej karty a postaví ju pred seba. Navyše otočí svoju klanovú kartu. Hry sa ďalej účastní tým, že hrá a doberá karty.



3. DOBIERANIE KARIET

Na konci svojho ťahu si hráč **musí** dobrať karty. Ak zahrал kartu cesty alebo akčnú kartu, vezme si do ruky 1 kartu z doberacieho balíčka. Ak iba odhadzoval karty, doberie si práve toľko kariet (1 alebo 2), koľko ich odhodil.

► **Pozor:** Ak sa karty v doberacom balíčku minú, tento krok sa preskakuje.

Koniec hry a hodnotenie

Hra okamžite končí, ak nastane niektorá z nasledujúcich situácií:

- ▶ Doberací balíček je prázdny a žiadny hráč už nemá v ruke žiadne karty.
- ▶ **Všetci trpaslíci, ktorí pracujú pre rovnaký klan**, sa dostali von východom z jaskyne. Ak sa na začiatku hry dali nabok nejaké klanové karty, hráč, ktorého trpaslík sa dostal z jaskyne ako prvý, sa na tieto karty skryte pozrie. Vďaka tomu môže presne určiť, koľko trpaslíkov z každého klanu je v hre, a tým pádom lepšie odhadnúť koniec hry.
- ▶ **Poznámka:** Môžete sa medzi sebou dohodnúť, že hra skončí tiež vo chvíli, keď sa už žiadny trpaslík nebude schopný dostať von z jaskyne.

Delenie zlata

Teraz všetci hráči otočia svoje klanové karty a prezradia tak svoju totožnosť. Komu sa **nepodarilo opustiť** jaskyňu, vráti svoje zlato späť do banku. Potom spočítajte zlato, ktoré zachránil každý klan, a určite celkovú hodnotu jeho pokladu. Nezabudnite, že sabotéri zhromažďujú zlato vždy pre konkurenčný klan. Hodnota pokladu sa určí takto:

Počet zachránených nugetov \times **Počet trpaslíkov, ktorí pracovali pre konkurenčný klan**

Víťazí klan s cennejším pokladom. V prípade zhody vyhráva klan, ktorého trpaslík sa dostal z jaskyne ako prvý – buď vlastný verný trpaslík, alebo sabotér z konkurenčného klanu.

Príklad vyhodnotenia pokladu v hre 5 hráčov:

Pre žltý klan pracovali dvaja trpaslíci. Tretí trpaslík zo žltého klanu je sabotér v službách modrého klanu. Z jaskyne sa podarilo uniknúť dvom trpaslíkom z každého klanu. Zlato tretieho modrého trpaslíka je, bohužiaľ, stratené, pretože sa nedostal von z jaskyne.

- ▶ Žltý klan: $2 + 2 = 4$ nugety $\times 3$ (počet trpaslíkov pracujúcich pre modrý klan) = **12**
 - ▶ Modrý klan: $2 + 3 + 0 = 5$ nugetov $\times 2$ (počet trpaslíkov pracujúcich pre žltý klan) = **10**
- Obaja verní trpaslíci zo žltého klanu vyniesli von cennejší poklad, a preto sa stávajú víťazmi.

