

Minirozšíření
od Scotta Almese



VÝPRAVA ZA ZLATOU MUCHOMŮRKOU

„Pomozte mi!“ křičí muchomůrka uvězněná ve spárech ohavného goblina. Spěcháš k portálu, tasíš meč a věříš, že přemůžeš nepřítele a zachráníš jednoho muchomůrčana. Za tento čin budeš jistě odměněn! Jen si musíš hlídat záda, aby si někdo z tvých proradných soků nepřivlastnil tuto tvou zásluhu...

OBSAH

- 7 zlatých muchomůrek
- 3 karty mapy se zlatou jeskyní



PŘÍPRAVA HRY

Před přípravou hry proveďte tyto kroky:

1. Z karet mapy odstraňte karty s **muchomůrkovými jeskyněmi**, jejichž schopnosti (na světlejší straně karet) zní následovně:

- *Tvůj hrdina se může ve svatyni pohnout o 1...*
- *Zvýšení úrovně magie o 2* ...
- *Uděl 1*  *goblinům, s nimiž...*



2. Tyto karty nahradte 3 kartami mapy se **zlatými jeskyněmi**.



Po dokončení přípravy hry umístěte **1 figurku zlaté muchomůrky** ke každému Goblinímu portálu. Figurky položte na bok, abyste tím znázornili, že jsou zajaté.



PRŮBĚH HRY

Během hry se můžete pokusit zachránit zlaté muchomůrky z rukou jejich gobliních únosců. Pokud je bezpečně dostanete do hradu, na konci hry dostanete body navíc. Nebo je přivedte do některé zlaté jeskyně a ihned získáte výhodu! Ale je třeba se mít na pozoru. Ostatní hráči mohou muchomůrku ukrást. Ukradené muchomůrky pak může jejich zloděj dopravit do hradu či zlaté jeskyně a získá odměnu stejně, jakoby ji zachránil.



ZÁCHRANA MUCHOMŮREK

Když porazíš goblina, u kterého je uvězněná figurka muchomůrky, přemístí figurku muchomůrky a postav ji na svůj hrad.



KRADENÍ MUCHOMŮREK

Hráč může ukrást muchomůrku z hradu jiného hráče.

Musí to provést s hrdinou, který v tu chvíli nedoprovází jinou muchomůrku. Také musí mít v tom hradě více hrdinů než majitel hradu. *Například pokud*

má majitel hradu v hradu jednoho hrdinu, hráč, který chce krást, zde musí mít alespoň 2 hrdiny.

Poté si při pohybu pryč z hradu může s sebou vzít figurku muchomůrky.



DOPROVÁZENÍ MUCHOMŮRKY

Muchomůrky se mohou hýbat společně s hrdinou, ať už je ukradl, nebo si je vzal ze svého hradu. Muchomůrka pak hrdinu následuje při každém pohybu.

Jeden hrdina může doprovázet pouze 1 muchomůrku současně.

Je zde ale jedna výjimka, **muchomůrky hrdinu NENÁSLEDUJÍ DO SVATYNÍ**. Pokud se tam hrdina doprovázející muchomůrku pohne, muchomůrka je opuštěna (viz níže).

OPUŠTĚNÍ MUCHOMŮRKY

Při kterémkoli pohybu se hrdina může rozhodnout, že se **pohne bez muchomůrky**, kterou doprovází. Muchomůrka jednoduše zůstane stát na kartě mapy, ze které se hrdina pohnul. Taková muchomůrka se přidá ke kterémukoli hrdinovi, který na tuto kartu mapy vstoupí (a nedoprovází jinou muchomůrku).



UYČERPÁNÍ

Pokud je hráč *vyčerpán* (jeho  je 0) a některý z jeho hrdinů doprovází muchomůrku, hrdina se vrací do svého hradu, ale muchomůrku musí nechat na místě, kde stál.



ZLATÉ JESKYNĚ

Zlaté jeskyně dávají zásadní odměnu, ale pouze pokud sem hrdina doprovodí muchomůrku:

Pohyb přes jeskyně

Pokud se hrdina, který doprovází muchomůrku, **pohne přes jeskyni** (obyčejnou i zlatou), získá 1  za každou jeskyni, kterou prošel.

(Nezískává však  za karty, kde začal a skončil svůj pohyb.)



Vrácení muchomůrky do zlaté jeskyně

Hrdina doprovázející muchomůrku, který se pohne na zlatou jeskyni, zde může **muchomůrku vrátit** a získá tím silnou akci popsanou na zlaté jeskyni. Figurka muchomůrky pak umístí vedle zásoby žetonů goblinů (viz dále).



UMÍSTĚNÍ VRÁCENÝCH MUCHOMŮREK

Pokud jsou během *vyhodnocení* vedle zásoby žetonů goblinů nějaké vrácené muchomůrky, umístí se na mapu (na libovolné gobliní portály, kde není další muchomůrka) společně s novými žetony goblinů. O jejich umístění rozhoduje hráč, který má **nejméně žetonů goblinů**. V případě shody porovnejte *počet kouzel*, poté případně ještě počet splněných úkolů.

KONEC HRY

Na konci hry získá hráč navíc **2 vítězné body** za každou figurku muchomůrky ve svém hradu. Doprovázené muchomůrky jinde na mapě vítězné body nepřinášejí.





©2017 Gamelyn Games, LLC všechna práva vyhrazena.
Žádné části tohoto díla není dovoleno reprodukovat bez
výsloveného svolení. Tiny Epic Quest, Gamelyn Games,
a logo TEQ jsou ochranné známky Gamelyn Games, LLC.