

Michael Luu

DOLE V DOLE

Pro 2–5 hráčů ve věku od 10 let; herní doba: 20 minut

V opuštěné důlní šachtě hluboko v podzemí se to hemží příšerami! Ale bohužel je tam dole docela nuda. Co tedy může být lepšího, než postavit vlak duchů, aby příšery opět našly svůj smysl života?

HERNÍ KOMPONENTY



5 oboustranných
hráčských desek



1 bodovací bloček



5 přehledových karet
(oboustranných)



78 destiček kolejí



1 žeton lampy
(startovní žeton)



5 vozíků
(složených ze dvou částí)

Před první hrou
složte vozíky dle
obrázku.

10+

2-5

20'

asmodee

PŘÍPRAVA

- 1 Každý hráč si vezme náhodnou **hráčskou desku** a položí ji před sebe libovolnou stranou nahoru.
- 2 Vezměte si také **přehledovou kartu** a **vozík** a položte je vedle své hráčské desky.
- 3 Všechny **destičky kolejí** otočte lícem dolů a důkladně je zamíchejte. Poté si každý hráč vezme **jednu destičku koleje** a položí ji **lícem dolů** před sebe. Na líc své destičky se můžete **kdykoli** podívat, ale ostatním hráčům ji **neukazujte**.
- 4 Ze zbývajících destiček vytvořte **8 hromádek lícem dolů** a položte je stranou. Počet destiček v každé hromádce závisí na počtu hráčů:

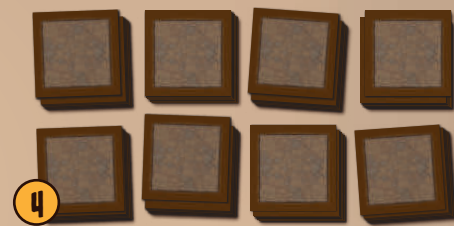
POČET HRÁČŮ	2	3	4	5
POČET DESTIČEK V HROMÁDCE	6	7	8	9

Veškeré přebytečné destičky vraťte do krabice – nebudete je potřebovat.

- 5 Určete začínajícího hráče a dejte mu **žeton lampy**. Bodovací bloček si nechte poblíž – budete ho potřebovat na konci hry.

Nyní jste připraveni začít!

PŘÍPRAVA HRY (PRO 2 HRÁČE)



CÍL HRY

V každém kole budete stavět koleje, abyste rozšířili svoji strašidelnou trať a naplnili ji různými příšerami, z nichž každá má své vlastní zvláštnosti a potřeby. Hráč, který nejlépe splní potřeby každé příšery a nejšikovněji postaví své tratě, vyhrává.



PRŮBĚH HRY

Hraje se na osm kol. V každém kole si nejprve vezmete destičku koleje z aktuální hromádky a poté ji umístíte na svou hráčskou desku. Po osmi kolech musí každý umístit svou tajnou destičku (viz 3. krok přípravy hry), aby dokončil svou desku, která bude následně obodována.

ZISK DESTIČKY KOLEJE

Na začátku každého kola přesuňte jednu z hromádek (viz 4. krok přípravy hry) doprostřed herní plochy. Ta se stane **aktuální hromádkou** pro dané kolo. Počínaje hráčem s žetonem lampy poté každý hráč provede jeden nebo více tahů, dokud si **všichni hráči** nevezmou jednu destičku kolejí.



Během svého tahu musíte provést **jednu z následujících dvou akcí**:

A) Vezměte destičku koleje z aktuální hromádky a položte ji lícem nahoru vedle ní. Poté se rozhodněte, zda si ji chcete **vzít**. Pokud ano, **položte svůj vozík na tuto destičku**. V opačném případě ji nechte lícem nahoru vedle hromádky. I když jsou již vedle hromádky destičky **lícem nahoru**, můžete označit pouze tu, kterou jste právě vyložili.



NEBO

B) Vyberte si jednu z destiček lícem nahoru, která ještě nebyla označena jiným hráčem, a položte na ni svůj vozík. Tato akce není k dispozici, dokud vedle hromádky nejsou neoznačené destičky (akce A). Můžete si vybrat destičku, kterou jste tam umístili v předchozím tahu, ale nemusíte. Během této akce se z hromádky nevykládají žádné destičky.

Poznámka: Podrobný příklad naleznete na další straně.



Poté je na tahu další hráč po směru hodinových ručiček. Přeskočte všechny hráče, kteří si již v tomto kole označili destičku (jejichž vozík je na destičce uprostřed stolu).

Důležité! Jakmile zbývá pouze jeden hráč, který si má vzít destičku koleje, otočte **všechny zbývající destičky** v aktuální hromádce (pokud nějaké zbyly) lícem nahoru. Tento hráč pak musí provést akci B a vybrat si destičku koleje z pěti dostupných destiček.

1



2



3



Příklad (hry dvou hráčů):

- 1 Začalo nové kolo. Adam má žeton lampy a otáčí horní destičku z aktuální hromádky lícem nahoru, ale rozhodne se neoznačit ji.
- 2 Teď je na řadě Marie. Mohla by si vzít destičku, kterou Adam vyložil z hromádky, ale raději chce vyložit novou. Líbí se jí ta, kterou vyložila, a tak na ni položí svůj vozík.
- 3 Protože Adam je poslední, kdo neoznačil destičku, otočí všechny destičky z hromádky a musí si vybrat jednu z pěti dostupných destiček bez vozíku, na kterou položí svůj vozík.

UMÍSTOVÁNÍ KOLEJÍ

Jakmile si všichni hráči vezmou destičku koleje, musí svou destičku umístit na neobsazené místo na své hráčské desce a vzít si svůj vozík, aby byl připraven na další kolo.

Pravidla umísťování:

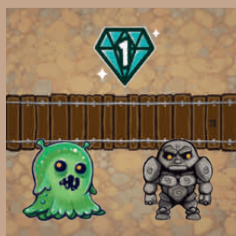
- Destičku můžete libovolně otáčet (*nikoli ale lícem dolů*).
- Nová destička se **nemusí** dotýkat jiné destičky.
- Tratě mohou mít slepé konce, tj. koleje nemusí navazovat. Z důvodu bodování byste se však slepým koncům měli vyhýbat.
- **Nesmíte** přemístit ani zakrýt destičku, kterou jste umístili v předchozím tahu.



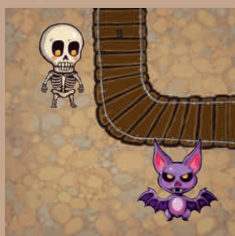
Příklad: Adam umístil destičku, kterou si právě vzal, tak, jak je vyobrazeno. Mohl ji umístit na jakékoli jiné neobsazené místo, jakkoli natočenou.

Zbývající čtyři destičky koleje uprostřed stolu vraťte do krabice a předejte žeton lampy hráči po své levici. Poté odehrajte další kolo stejným způsobem.

Typy kolejí



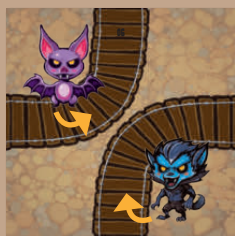
rovná kolej



zatáčka



most



dvojitá zatáčka

Rovné koleje a zatáčky znázorňují vždy **jen jeden úsek tratě**. Mosty a dvojitě zatáčky znázorňují **dva úseky tratě**. Příšery vždy patří k tomu úseku tratě, ke kterému jsou nejbližší svými nohama (viz obrázek). To je důležité pro bodování satyrů (viz str. 6).

KONEC HRY

Na konci 8. kola musí všichni hráči umístit svou **tajnou destičku** na poslední volné místo na své hráčské desce. Poté si vezmete bodovací bloček a obodujete své hráčské desky následujícím způsobem:



Draci: Spočítejte, kolik máte draků, a podle následující tabulky zjistíte, kolik získáváte bodů. **Ztrácíte 5 bodů**, pokud **žádného nemáte**.

DRACI	0	1	2	3	4	5	6	7	8
BODY	-5	1	4	9	16	25	36	49	64



Duchové: Na tratích s **alespoň 3 duchy** má každý duch hodnotu **6 bodů**. Všichni ostatní duchové mají hodnotu pouze **3 body** každý.



Golemové: Spočítejte, kolik máte golemů, kteří **nesousedí** stranou s jiným golemem, a podle následující tabulky zjistíte, kolik bodů získáváte.

GOLEMOVÉ	0	1	2	3	4	5
BODY	0	4	10	18	28	40



Satyrové: Každý satyr vám přinese tolik bodů, kolik **různých** druhů příšer se nachází na stejné trati jako daný satyr, včetně jeho.



Kostlivci: Každý kostlivec vám přinese tolik bodů, kolik **symbolů diamantů** se nachází na vašich destičkách, bez ohledu na jejich hodnotu.



Slizáci: Každý slizák vám přinese tolik bodů, kolik **zatáček** se nachází na vašich destičkách. Dvojité zatáčky se počítají jako dvě zatáčky.



Netopýři: Každý netopýr má hodnotu **5 bodů**, pokud jeho destička sousedí stranou s minimálně jednou další destičkou s netopýrem. Izolovaní netopýři nepřinášejí žádné body.



Vlkodlaci: Každý vlkodlak má hodnotu **4 body**. Pokud máte nejvíce vlkodlaků, získáváte dalších **10 bodů** (i v případě remízy).

Výjimka: Ve hře 2 hráčů získáváte pouze dodatečných **5 bodů** (ne 10), pokud máte nejvíce vlkodlaků.



Světlušky: Spočítejte, kolik máte celkem světlušek, a podle následující tabulky zjistíte, kolik bodů získáváte **za každou světlušku**.

POČET SVĚTLUŠEK	0-3	4-6	7 A VÍCE
BODY ZA KAŽDOU SVĚTLUŠKU	3	4	5



Diamanty: Sečtete vyobrazené hodnoty všech diamantů na svých destičkách.



Trasa se vchody z kostí: Zkontrolujte, zda mezi jedním a druhým vchodem z kostí vede nepřerušená trasa. Pokud ano, získáváte **2 body** za každý úsek dané trasy.



Trasa se vchody ze zubů: Totéž platí pro vchody ze zubů.



Ostatní trasy: Za všechny ostatní trasy od jednoho vchodu k druhému získáte **1 bod** za každý úsek dané trasy. Trasy spojující pouze jeden nebo vůbec žádný vchod nepřinášejí žádné body.

Sečtěte body ze všech 13 kategorií. **Vítězem se stává hráč s nejvíce body.**

V případě shody bodů vítězí ten z remizujících hráčů, jenž má méně slepých kolejí (kolejí, které končí na prázdném okraji destičky). Pokud remíza stále trvá, užijte si společné vítězství!

Poznámka: Na další straně naleznete podrobný příklad bodování.



slepá kolej

VARLANTA PRO ZKUŠENÉ HRÁČE

V kroku 3 přípravy hry si vezměte **dvě** destičky koleje místo jedné a vyberte si jednu z nich, kterou si necháte jako tajnou destičku. Druhou destičku zamíchejte se zbytkem, než v kroku 4 vytvoříte osm hromádek.

TVŮRCI

Autor hry: Michael Luu
Vývoj hry: Grzegorz Kobiela
Umělecká vedoucí: Ricarda Kleine
Ilustrace a grafický návrh: Nele Diel
Korektury: Dale Yu, Tony Boydell

Žádná část pravidel této hry nesmí být reprodukována ani použita v jakékoliv formě k trénování technologií nebo systémů umělé inteligence.

Poděkování od autorů: Milá Lissy, tato hra existuje jen díky tomu, že jsi mi vždy stála po boku a podporovala mě v každém ohledu – za to ti moc děkuji! Velké díky patří také společnosti Lookout Games za zdokonalení této hry. Rád bych také poděkoval svému švagrovi a jeho rodině za jejich vášeň pro tento koníček a cennou podporu. V neposlední řadě patří velký dík všem mým testerům, kterými byli zejména: Lars, Björn, Nicola, Johannes, Han, Andre, Larissa a Michael. Jste úžasní!



Výrobce:
 © 2025 Lookout GmbH
 Elsheimer Straße 23
 55270 Schwabenheim
 Německo
www.lookout-games.de



S dotazy a návrhy ohledně pravidel nás kontaktujte na: rules@lookout-games.de

Ohledně chybějících či poškozených komponentů kontaktujte příslušného prodejce.

Ve všech ostatních záležitostech najdete pomoc na: <https://lookout-spiele.de/en/contact.php>

PŘÍKLAD BODOVÁNÍ:

Adam

Marie



	Adam	Marie
	1	1
	6	24
	4	4
	8	5
	8	4
	9	7
	10	15
	17	8
	6	9
	4	6
	6	10
	16	8
	2	1
	97	102

Marie a Adam právě dohráli hru a nyní bodují své desky:

Oba hráči mají jednoho draka, takže každý získává 1 bod.

Adamovi chybí třetí duch na jeho dlouhé trati, takže získává jen 6 bodů (3 za každého ducha). Marie má na jedné trati 4 duchy, což jí dává 24 bodů.

Oba hráči mají po jednom golemovi, takže každý získává 4 body.

Adamův satyr vidí na své trati 7 dalších druhů příšer (všechny kromě slizouna), takže tento satyr má hodnotu 8 bodů. Mariin satyr vidí 4 další druhy příšer, což jí přináší 5 bodů.

Adam má 4 kostlivce, ale pouze 2 diamanty, což je 8 bodů. Marie má naopak 4 diamanty, ale jen 1 kostlivce, takže získává 4 body.

Díky několika dvojitém zatáčkám má Adam celkem 9 zatáček, takže jeho jediný slizoun mu přináší 9 bodů. Mariin jediný slizoun má hodnotu 7 bodů.

Adam má 3 netopýry, ale pouze dva z nich spolu sousedí, takže získává jen 10 bodů. Marie má podobný problém: její spodní netopýr se nachází mimo ostatní.

Adam má o jednoho vlkodlaka více než Marie (3 vs. 2), takže získává 5 bonusových bodů, což je celkem 17 bodů ($= 3 \times 4 + 5$).

Ani jeden hráč nedosáhl další bodové úrovně pro světlušky. Marii chybí jen jedna světluška. Kdyby měla 4 světlušky, získala by $4 \times 4 = 16$ bodů místo $3 \times 3 = 9$ bodů.

Adam má diamant s hodnotu „1“ a „3“. Marie má o dva diamanty s hodnotou „1“ více než Adam.

Adamova trasa s vchody z kostí je složená ze 3 úseků.

Marie má trasu přes objížd'ku, která má 5 úseků.

Oba hráči získávají 2 body za úsek.

Adamova trasa s vchody ze zubů se klikatí přes 8 úseků (použil oba úseky středové destičky). Marie má krátkou trasu přes 4 úseky. Oba hráči získávají opět 2 body za úsek.

Adam má navíc další trať dole, která se skládá ze 2 úseků.

Marie má nahoře krátkou trať, která má 1 úsek.

Adam získává celkem 97 bodů, Marie získává o 5 bodů více a vyhrává.