



Čeněk: Přinesl jsem prototyp nové deskovky.

Martin: Nežlob se na mě, ale vždyť je to ta nejklaasičtější deskovka, to každý zná.

Zuzka: Úplně ne, ty delší rovinky jsou o jednu delší.

Žaneta: Hlavně tam nejsou klasické figurky, ale všelijaké postavy.

Čeněk: Takže k pravidlům: hrajeme dva a dva proti sobě, třeba já se Zuzkou a Martin se Žanetou. My budeme hrát za dobro a vy za zlo.

Martin: Jede se klasicky po směru hodinových ručiček a střídá se dobro a zlo?

Čeněk: Přesně tak. Teď si každý vybereme 4 postavy, za které budeme hrát.

Zuzka: Tady čtu, že útočník vždy vyhrává, zvláštní.

Žaneta: Z toho celkem jasně plyne, že když můžu útočit, tak útočím.

Martin: Zabitá postava padne do Věčné temnoty! To se mi zdá důležité.

Zuzka: Ještě pro jistotu: V každém tahu se nejprve musím pohnout právě jednou svou postavou a až poté, pokud můžu, tak útočím, je to tak?

Žaneta: Takže může nastat situace, kdy bych mohla útočit, ale protože se musím nejprve pohnout, tak se mi může stát, že o tu možnost přijdu.

Čeněk: Ano, přesně tak, máte obě pravdu. Pohyb je klasicky, nejprve veřejné komunikace a až na konec případně soukromé.

Zuzka: Čeněk nasazuje na prvním políčku a Žaneta až na 37.

Žaneta: Takže domečky máme až úplně nahoře.

Martin: Možná jsem úplně slepý, ale nikde nevidím proč se hra jmenuje Hroby.

Čeněk: To zrovna nás čtyři zajímat nemusí, jdeme hrát!

Čeněk:	63	Kyklop	
Martin:	64	Kovář	
Zuzka:	63	Paladin	
Žaneta:	63	Vodník	
Čeněk:	64	Duch	
Martin:	664	Ježibaba	
Zuzka:	65	Saň	†
Žaneta:	62	Poustevník	
Čeněk:	61	Víla	
Martin:	65	Panoš	
Zuzka:	661	Jezinka	
Žaneta:	665	Salamandr	
Čeněk:	4	Kyklop	
Martin:	662	Jánošík	
Zuzka:	4	Jezinka	†
Žaneta:	61	Voják	
Čeněk:	65	Sudička	
Martin:	4	Panoš	
Zuzka:	5	Saň	†
Žaneta:	1	Vodník	
Čeněk:	62	Víla	
Martin:	1	Kovář	†
Zuzka:	4	Paladin	
Žaneta:	2	Salamandr	
Čeněk:	62	Kyklop	
Martin:	61	Panoš	
Zuzka:	4	Saň	†
Žaneta:	663	Salamandr	
Čeněk:	5	Sudička	
Martin:	3	Kovář	
Zuzka:	6662	Saň	
Žaneta:	1	Voják	
Čeněk:	665	Duch	
Martin:	1	Kovář	
Zuzka:	3	Paladin	
Žaneta:	2	Salamandr	†