

ČARODĚNÍ



Michal Peichl



Veronika Vondrová



V hre Čarodianie povediete vlastný klan čarodejníc, do ktorého budete prijímať nové nadané kúzelníčky. Tie budete najprv posilať po suroviny a nástroje, ktoré učnice využijú na varenie mocných elixírov. Len tak sa totiž ukáže, či sa môžu stať súčasťou práve vášho klanu.

Obsah



1 herný plán



50 kariet
čarodejníc



50 kariet
elixírov



5 kariet
štartovacích
elixírov



10 kariet
novíciek
(5 párov)



6 klanových
kariet
(1 pre sólo hru)



15 žetónov cieľov



65 žetónov surovín

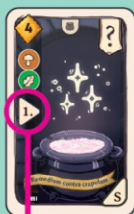


9 žetónov pre sólo hru

karta klanu



štartovací
elixír



poradie
hráča

dve novicky
s rovnakým
symbolom



Príprava hry

1. Určite prvého **hráča**. Bude ním ten, kto naposledy videl čiernu mačku.
2. Pred každého **hráča** položte jednu kartu klanu, vpravo od nej položte štartovací elixír (s písmenom S vpravo dole), a to podľa toho, koľký bude hrať (číslo v trojuholníku).
3. Dajte každému do ruky dve karty novíciek s rovnakým symbolom vpravo dole.
4. Položte **herný plán** doprostred medzi hráčov.
5. Nad herný plán umiestnite vrečko so žetónmi **surovín**.
6. Herný plán je rozdelený na tri lokácie – (zhora) hory, les a jazero. Na každú z nich umiestnite tri náhodné žetóny surovín v vrečka plánom.
7. Doľava vedľa žetónov surovín umiestnite balíček elixírov lícom dolu. Položte jeden elixír lícom hore ku každej lokácii.
8. Doprava vedľa žetónov surovín umiestnite balíček čarodejníč lícom dolu. Položte jednu čarodejnicu lícom hore ku každej lokácii.
9. **Pri hre 3 alebo viacerých hráčov dajte 5 náhodných elixírov a 5 náhodných čarodejníč do škatule.**
10. Dolu pod herný plán umiestnite žetóny cieľov podľa počtu hráčov. Každý žetón cieľa má svetlú stranu (jednoduchý) a tmavú stranu (ťažký). Ťahajte náhodné žetóny, kým nebudete mať tieto počty:

5 hráčov: 8 cieľov, z toho 4 ťažké a 4 jednoduché

4 hráči: 7 cieľov, z toho 5 ťažkých a 2 jednoduché

3 hráči: 6 cieľov, z toho 4 ťažké a 2 jednoduché

2 hráči: 5 cieľov, z toho 3 ťažké a 2 jednoduché



Ak hráte hru prvýkrát, vynechajte úplne strany žetónov so zvieratami. Pravidlá k tomuto variantu hry nájdete na strane 7.

vrečko so surovinami



karty
elixírov



karty
čarodejníč



rad žetónov cieľov pre partiu 3 hráčov

Keby ste mali chuť na dlhšiu hru, môžete experimentovať s počtami cieľov na jednotlivú partiu. Pre dlhšiu hru odporúčame pridať jeden ťažký cieľ navyše.

Priebeh a cieľ hry

Hráči sa striedajú na ťahu v smere hodinových ručičiek až do chvíle, kým hráči nespĺnia predposledný cieľ pod herným plánom alebo kým sa neminie jeden balíček čarodejníc či elixírov. Tým sa spustí koniec hry.

Hráči sa snažia získať čo najviac víťazných bodov za čarodejnice vo svojom klane, za uvarené elixíry a získané magické nástroje. Keď čarodejnica uvarí ktorýkoľvek elixír, ona i elixír sa stanú súčasťou klanu hráča a ten za ne na konci hry získava víťazné body.

Čarodejnice a elixíry

V hre sú dva základné druhy kariet, a to čarodejnice a elixíry. V priebehu hry získate niekoľko kariet z každého druhu a budete sa snažiť čo najviac z nich presunúť do svojho klanu.

Karty elixírov

Vaším cieľom bude uvariť čo najviac kúzelných elixírov. Na to potrebujete nazbierať určitú kombináciu surovín a nástrojov a zároveň zahrať čarodejnicu, ktorá daný elixír dokáže uvariť.

farba elixíru

body za uvarený elixír

suroviny potrebné na uvarenie elixíru

nástroje potrebné na výrobu elixíru

nástroj na zadnej strane karty, ktorý môžete získať namiesto elixíru



Na zadných stranách elixírov je päť druhov nástrojov. Niektoré nástroje budete potrebovať na uvarenie špecifických elixírov.

Karty čarodejníc

Čarodejnice pri hre zháňajú suroviny, nástroje a elixíry. Každá čarodejnica v jednom ťahu zaobstará toľko predmetov z herného plánu, koľko má akčných bodov. Čarodejnice tiež varia elixíry. Každá z nich dokáže uvariť elixíry jednej či viacerých farieb.

farby elixírov, ktoré čarodejnica dokáže uvariť

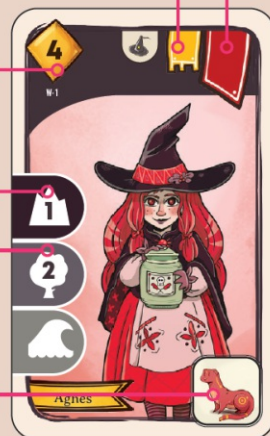
body za čarodejnicu v klane

akčné body, ktoré môžete vo svojom ťahu využiť

zvieratko na zadnej strane karty, ktoré môžete získať namiesto čarodejnice.

vedľajšia farba

hlavná farba



Na zadných stranách čarodejníc je päť druhov zvierat. Ak hráte variant so zvieratami (pravidlá na strane 7), môžete ich vo svojom ťahu získať namiesto čarodejnic.

Priebeh ťahu: vo svojom ťahu môžete vykonať jednu z dvoch akcií: **Zber** alebo **Odpčinok**.

Akcia ZBER

Pri Zbere vždy zahráte čarodejnicu z ruky a vyhodnotíte ju. Po akcii Zber tiež môžete uvariť jeden elixír.

Zahrajte čarodejnicu z ruky a vyložte ju pred seba na stôl. Ak už na stole máte čarodejnice z predchádzajúcich kôl, položte zahranú kartu cez ne tak, aby bola tá **práve zahraná** hore. Tú nazývame **aktívnou**.

Každá čarodejnica má v ľavej časti tri symboly lokácií v rovnakom usporiadaní ako lokácie na hernej doske (zhora: hory, les, jazero). Keď čarodejnicu pošlete na Zber, využite všetky jej akčné body (čísla na ikonách danej lokácie). Pri vyhodnocovaní Zberu postupujte zhora dolu. Za každý získaný predmet doplňte na jeho miesto nový. V jednom ťahu si takto môžete vziať aj práve doplnené predmety.

Pri akcii Zber môžete za každý akčný bod zahranej čarodejnice získať nasledujúce:

Surovina – vezmite si jednu z troch surovín v lokácii a položte ju pred seba na stôl.

Elixír – vezmite si kartu elixíru a umiestnite ju pred seba na stôl.

Nástroj – vezmite si kartu elixíru, otočte ju na stranu s nástrojom a položte ju pred seba na stôl.

Čarodejnica – vezmite si kartu čarodejnice a pridajte si ju do ruky k ostatným zatiaľ nezahraným čarodejnicám, ak nejaké máte.

Zviera – vezmite si kartu čarodejnice, otočte ju na stranu so zvieraťom a položte ju pred seba na stôl (pravidlá variantu so zvieratami nájdete na strane 7).



Niektoré čarodejnice majú nad akčnými bodmi symbol obnovenia. Ak zahráte takú čarodejnicu, môžete ešte pred Zberom obmeniť ponuku buď všetkých kariet čarodejníc, alebo elixírov, alebo surovín na jednej lokácii. Karty obnovte tak, že tri vyložené vrátite dospodu príslušného balíčka a zhora dolu vyložte tri nové. Suroviny obnovte tak, že trojicu z jednej lokácie vrátite do vrečka a na ich miesto vyložte tri nové. Až po obmene ponuky využijete akčné body vami zahranej čarodejnice.



Príklad: Hráč vyslal túto čarodejnicu a položil ju na svoje predtým zahrané karty. K dispozícii má tri akčné body, dva v lese a jeden na jazere. V lese si prvýkrát vzal žetón listu. Namiesto neho doplnil žetón bobúľ. Ten si hneď vezme za druhý akčný bod v lese a opäť zaň doplní novú náhodnú surovinu. Za posledný akčný bod si z jazera vezme kartu elixíru a otočí ju na stranu s bankou. Získal tak nástroj banka. Ten si umiestni vpravo od svojej karty klanu.

Varenie elixíru

Ak máte na konci akcie Zber **všetky** potrebné suroviny a prípadne nástroje na uvarenie niektorého z vašich elixírov a zároveň **vaša aktívna čarodejníca** vie uvariť elixír tejto farby (má vlajku rovnakej farby), smiete ho v tejto chvíli uvariť. **Na konci každého ťahu smiete uvariť iba jeden elixír.**

Vráťte do vrečka všetky suroviny vyžadované na uvarenie elixíru. Potom presuňte hotový elixír aj s čarodejnicou, ktorá ho uvarila, do svojho klanu tak, že ho položíte vľavo od svojej karty klanu. Všimnite si žetón klanu, ktorý označuje všetky karty, ktoré sú už súčasťou vášho klanu. Ak ste uvarili elixír, ktorý na vyhotovenie potreboval nástroj, presuňte do svojho klanu aj tento nástroj.

Po uvarení elixíru sa pozrite na ciele pod herným plánom. Je možné, že ste niektorý z nich splnili. Ciele sú vysvetlené na ďalšej strane.

- **Ked' sa čarodejníca stane súčasťou vášho klanu, už ju nemôžete zahrať pre akciu Zber. Je v klane až do konca hry.**
- **Novícky variť elixíry nevedia (musia dorásť do patričného veku).**



Príklad: Hráč poslal červenú čarodejnicu na Zberu. V horách si vybral nový elixír a bylinky. Oboje položí vpravo od svojej karty klanu. V lese si vybral modrú čarodejnicu, ktorú si ponechá v ruke.

Teraz má potrebné suroviny a krištál, čo mu umožňuje uvariť červený elixír. Vezme teda svoju aktívnu čarodejnicu s červenou vlajkou a presunie ju aj s uvareným elixírom vľavo od svojej karty klanu. Presunie tam tiež prsteň, ktorý použil na uvarenie elixíru.

Nástroje

Ked' nástroj použijete na uvarenie elixíru, stáva sa súčasťou vášho klanu. Odvtedy ho smiete používať na varenie ďalších elixírov, ktoré daný nástroj potrebujú. Nástroje vo svojom klane teda môžete chápať ako zľavu na varenie ďalších elixírov.

Na konci hry dostanete body za rôzne nástroje vo vašom klane, ako je naznačené dole na vašej karte klanu.



Tento symbol nájdete ako požiadavku na niektorých kartách elixírov. Na uvarenie takého elixíru môžete použiť ľubovoľný nástroj. Môžete teda zvážiť, či použijete niektorý z tých, ktoré už máte v klane, alebo či použijete nový nástroj, ktorý sa potom presunie do klanu a vy zaň na konci hry získate ďalšie body.



Karty elixírov a čarodejníč majú štyri farebné vlajky, ktoré určujú typ elixíru a to, či ho daná čarodejníca dokáže uvariť. Startovacie elixíry a niektoré ďalšie majú svetlú vlajku s otáznikom. Ten môže uvariť čarodejníca s ľubovoľnou vlajkou. Za také elixíry však získate pre jednoduchosť ich výroby menej bodov.



Platba surovín a nástrojov



Akcia ODPOČINOK



Žetóny cieľov a koniec hry

(počty sú uvedené na strane 2). Tieto žetóny určujú, čo by ste mali získať do svojho klanu, aby ste dostali body navyše. Ide o konkrétne nástroje čarodejnice a o elixíry a čarodejnice určitej farby. U nich sa môžete okrem podoby orientovať aj podľa farebnej vlajky.

Keď ktorýkoľvek hráč splní podmienku, okamžite daný žetón získa a na konci hry si pripočíta body na tomto žetóne. Žiadny iný hráč už nezíska bonusové body z tohto žetónu. Žetóny cieľov majú svetlú jednoduchú stranu a tmavú ťažkú stranu.

Keď ktorýkoľvek hráč získa **predposledný** z žetónov cieľov, spustí sa **koniec hry**. Dohrajte aktuálne kolo a potom ešte jedno ďalšie. Následne spočítajte body a určite víťaza hry. Posledný nesplnený cieľ je možné stále splniť.

Ak sa minie balíček: ak sa minie balíček čarodejníčok či elixírov, skôr než sa splní predposledný cieľ, dohrajte aktuálne kolo a zahrajte ešte jedno ďalšie. Na zvyšok hry použite karty odložené na začiatku hry do škatule.

Záverečné bodovanie

Spočítajte si víťazné body za:

1. **Uvarené elixíry v klane**
2. **Čarodejnice v klane**
3. **Rôzne nástroje v klane:** maximálny zisk je 15 bodov za 5 rôznych nástrojov
4. **Získané žetóny cieľov**
5. **Získate 1 bod za každú rôznu surovinu, ktorá vám zostala** (max. 5 bodov za 5 rôznych surovín)
6. **Zvieratá v klane** (ak hráte variant so zvieratami): maximálny zisk je 25 bodov za 5 rôznych zvierat v klane

Ak nemôžete zohnať konkrétne suroviny alebo nástroje, smiete pri varení elixíru nahradiť akúkoľvek surovinu či nástroj akýmkoľvek párom rovnakých surovín. Nevymieňajte žetóny fyzicky, iba nimi platte priamo pri varení elixíru. Použité suroviny umiestnite späť do vrečka.

Akciu Odpočinok zahrajte vo chvíli, keď už nechcete hrať ďalšiu čarodejnicu z ruky a zároveň máte aspoň jednu zahraniť. Ak však žiadnu čarodejnicu v ruke nemáte, akciu Odpočinok zahrať **musíte**.

Vezmite si do ruky všetky svoje zahraniť čarodejnice. Potom z herného plánu získajte dve ľubovoľné suroviny. Keďže sa novicky v hre nemôžu stať súčasťou klanu, pri Odpočinku sa vždy vrátia do ruky.

V hre je pätnásť žetónov cieľov, z ktorých na každú partiu použijete inú kombináciu



1 modrá čarodejnica



2 modré čarodejnice



nástroj guľa



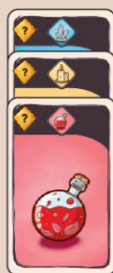
1 červený elixír



elixíry či čarodejnice troch odlišných farieb



6 bodov



18 bodov



24 bodov



9 bodov



celkovo



Tip: Ak chcete mať v klane poriadok, dávajte rovnaké typy kariet do stĺpikov.

Zvieratá

Keď budete s hrou dostatočne oboznámení, vyskúšajte variant so zvieratami. Každá čarodejníca má na zadnej strane zviera, ktoré môžete získať tak, že si pri akcii Zber túto kartu vezmete a položíte ju pred seba rubom hore.

Ak na konci svojho ťahu nevaríte elixír, máte aktívnu čarodejnicu a máte potrebnú surovinu, smiete získať jedno zviera do klanu. Ku každému zvieraťu sa viaže jedna surovina, ktorú musíte zaplatiť.



Ak si dáte prácu so zháňaním zvierat, môžete na konci hry získať až 25 bodov, ak nazbierate všetkých päť druhov. V klane nikdy nesmiete mať dve rovnaké zvieratá. Súhrn k variantu so zvieratami nájdete na zadnej strane svojej karty klanu.



POZOR! Novicky nedokážu skrotiť zviera, iba čarodejnice majú možnosť zviera skrotiť natoľko, že sa stane súčasťou vášho klanu.



K variantu so zvieratami sa viažu niektoré žetóny cieľov – smiete ich do hry kedykoľvek pridať. Keďže získať zvieratá je pomerne jednoduché, odporúčame pridať do hry jeden či dva ciele na zvieratá nad rámec počtu cieľov uvedeného v časti Príprava hry.

Sólo hra

Zber, a keď má všetko potrebné, uvarí elixír. Na žiadny nepotrebuje nástroje, stačí jej nazbierať suroviny a mať čarodejnicu s vhodnou vlajkou. Ak Ostara nemá potrebné suroviny, môže zaplatiť dve iné, ale rovnaké.

Ostara hrá prvá. Keď zahráte päť kôl, zamiešajte všetky Ostarine žetóny a vytvorte nový stĺpik na ďalšiu etapu. Ostarine čarodejnice umiestňujte vždy vedľa seba, všetky sú aktívne.

Príprava sólo hry

Na stôl položte Ostarinu **kartu klanu**. Pod ňu umiestnite stĺpik jej **žetónov**. Ostara získa jeden náhodný **začiatkový elixír**. Žetóny **cieľov** zorad'te do radu od jednoduchých po ťažké zľava doprava.

Ak nechcete hrať variant so zvieratami, vráťte do škafule tieto dva Ostarine žetóny.



Príklad: Hráč zahrál červenú čarodejnicu a využil jej akčné body. Keďže hráč nemá na žiadny svoj elixír dostatok surovín, žiadny nevarí. Namiesto toho môže do klanu získať hada. Zaplatí zaň jeden žetón bylín a hada si pridá do klanu.



Ostarine žetóny obsahujú objekty jej záujmu, ale tiež kritériá, podľa ktorých si ich vyberá.

Prvý riadok určí, čo Ostara vo svojom ťahu získa.

Ďalšie riadky určujú kritériá priority.



Čarodejníca alebo elixír – ak má menej čarodejníč, získa elixír a naopak. Ak má oboje rovnako, získa to, čo je v riadku prvé.



Čarodejníca a elixír.



Zviera – Ostara získa buď zviera, alebo suroviny, ak už zvieratá v ponuke má. Vždy si vezme prvé zviera zhora a umiestni ho priamo do klanu.



Jedna alebo dve suroviny (samostatne, alebo spolu s kartami či surovinami).



Ostara získa kartu, pomocou ktorej je možné splniť cieľ.



Ostara získa kartu, ktorá svojou vlajkou súhlasí s inou jej kartou opačného typu (čarodejníca s elixírom a naopak).



Ostara získa kartu, ktorá má najvyššiu bodovú hodnotu.



Kedykoľvek kritériá nestačia, vezmite prvý objekt zhora (v prípade surovín v riadku).

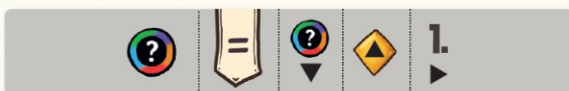


Príklad vyhodnotenia Ostarinho žetónu:

Ostara získa čarodejnícu či elixír. Oboje má rovnako, a preto získa čarodejnícu (klobúk je v riadku prvý).

Ďalej chce čarodejnícu potrebnú na splnenie cieľa. Ciele plní vždy zľava doprava od jednoduchých po ťažké. Ako prvé by si zvolila žltú čarodejnícu, ale pretože nie je dostupná, získa Ostara zelenú. Keďže sú v ponuke dve, rozhoduje ich bodová hodnota. Ostara si vezme spodnú zelenú čarodejnícu s ôsmimi bodmi.

Nakoniec získa dve suroviny. Postupujte po riadkoch zhora a hľadajte, ktoré suroviny môže použiť. V tomto prípade získa z lesa bobule a z jazera list, vďaka čomu môže začarovať červený elixír červenou čarodejnicou.



Ostara zbiera suroviny podľa týchto priorít:

1. Elixíry, ku ktorým má čarodejnicu s rovnakou vlajkou
2. Elixír s najnižším počtom surovín na splnenie
3. Bodovo najhodnotnejší elixír
4. Elixír najviac vľavo (najskôr získaný)

Koniec hry

Po pätnástich kolách hra končí. Spočítajte si body ako obvykle. Ostara vždy získa body za čarodejníce, elixíry a zvyšné suroviny. Nikdy nezíska body za nástroje.

Za **ciele** získa Ostara body len ak hráte ťažšiu obťažnosť. Za **zvieratá** získa Ostara body, len v prípade, že ste sa rozhodli ich do hry zapojiť.

Obťažnosti sólo hry

Nová učníca: Ostara vôbec neplní ciele.

Skúsená čarodejníca: hrajte s piatimi ťažkými cieľmi.

Veľmajsterka klanu: hrajte s piatimi ťažkými cieľmi.

Tie nesplnené na konci hry získa Ostara.