

ČARODĚNÍ

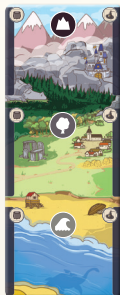
Michal Pechl

Veronika Vondrová

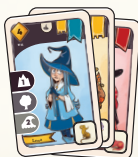


Ve hře Čarodění povedete vlastní klan čarodějnic, do kterého budete přijímat nové nadané kouzelnice. Ty budete nejdříve posílat pro suroviny a nástroje, které využijí k vaření mocných lektvarů. Jen tak se totiž ukáže, zda jsou hodny stát se součástí právě vašeho klanu!

Obsah



1 herní plán



50 karet
čarodějek



50 karet
lektvarů



5 karet
startovních
lektvarů



10 karet
novicек
(5 párů)



6 klanových
karet (1 pro
sólo hru)



15 žetonů cílů



65 žetonů surovin



9 žetonů pro sólo hru

Karta klanu



Startovní lektvar



Pořadí hráče

Dvě novicky se stejným symbolem



Příprava hry

1. Určete prvního **hráče**. Bude jím ten, kdo naposledy viděl černou kočku.
2. Před každého **hráče** položte jednu kartu klanu, vpravo od ní položte startovní lektvar (s písmenem S vpravo dole), a to podle toho, kolikátý bude hrát (číslo v trojúhelníku).
3. Dejte každému do ruky dvě karty novicек se stejným symbolem vpravo dole.
4. Položte **herní plán** doprostřed mezi hráče.
5. Nad herní plán umístěte pytlík s žetony **surovin**.
6. Herní plán je rozdělený na tři lokace – (shora) hory, les a jezero. Na každou z nich umístěte tři náhodné žetony surovin z pytlíku a otočte je lícem nahoru.
7. Doleva vedle žetonů surovin umístěte balíček lektvarů lícem dolů. Položte ke každé lokaci jeden lektvar lícem nahoru.
8. Doprava vedle žetonů surovin umístěte balíček čarodějek lícem dolů. Položte ke každé lokaci jednu čarodějkou lícem nahoru.
9. *Při hře 3 nebo více hráčů dejte 5 náhodných lektvarů a 5 náhodných čarodějek do krabice.*
10. Dolů pod herní plán umístěte žetony cílů podle počtu hráčů. Každý žeton cíle má světlou stranu (snadný) a tmavou stranu (těžký). Tahejte náhodné žetony, dokud nebudete mít tyto počty:

5 hráčů: 8 cílů, z toho 4 těžké a 4 snadné

4 hráči: 7 cílů, z toho 4 těžké a 3 snadné

3 hráči: 6 cílů, z toho 4 těžké a 2 snadné

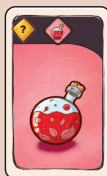
2 hráči: 5 cílů, z toho 3 těžké a 2 snadné



Pokud hrajete hru poprvé, vynechte zcela strany žetonů se zvířaty. Pravidla k této variantě hry najdete na straně 7.

Pytlík se surovinami

Karty lektvarů



Karty čarodějek



Řada žetonů cílů pro partii 3 hráčů

Pokud byste měli chuť na delší hru, můžete experimentovat s počty cílů na jednotlivou partii. Pro delší hru doporučujeme přidat jeden těžký cíl navíc.

Průběh a cíl hry

Hráči se střídají v tazích po směru hodinových ručiček až do chvíle, kdy splní předposlední cíl pod herním plánem nebo dojde balíček čarodějek či lektvarů. Tím je spuštěn konec hry.

Hráči se snaží získat co nejvíce vítězných bodů za čarodějky ve svém klanu, za uvařené lektvary a za získané magické nástroje. Jakmile čarodějka uvaří kterýkoliv lektvar, ona i lektvar se stanou součástí hráčova klanu a ten za ně na konci hry získá vítězné body.

Čarodějky a lektvary

Ve hře jsou dva základní druhy karet, a to čarodějky a lektvary. V průběhu hry získáte několik karet od každého druhu a budete se snažit co nejvíce z nich přesunout do svého klanu.

Karty lektvarů

Vášim cílem bude uvařit co nejvíce kouzelných lektvarů. Aby se vám to povedlo, potřebujete nasbírat určitou kombinaci surovin a nástrojů a zároveň zahrát čarodějku, která daný lektvar dokáže uvařit.

Barva lektvaru

Body za uvařený lektvar

Suroviny potřebné k uvaření lektvaru

Nástroje potřebné k výrobě lektvaru

Nástroj na zadní straně karty, který můžete získat namísto lektvaru



Na zadních stranách karet lektvarů je pět druhů nástrojů. Některé nástroje budete potřebovat k uvaření specifických lektvarů.

Karty čarodějek

Čarodějky při hře shání suroviny, nástroje a lektvary. Každá čarodějka v jednom tahu obstará tolik předmětů z herního plánu, kolik má akčních bodů. Čarodějky také vaří lektvary. Každá z nich dokáže uvařit lektvary jedné či více barev.

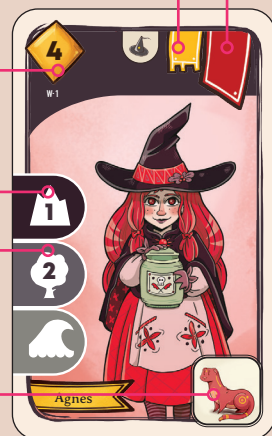
Barvy lektvarů, které čarodějka dokáže uvařit

Body za čarodějku v klanu

Akční body, které můžete ve svém tahu využít

Zvíře na zadní straně karty, které můžete získat namísto čarodějky

Vedlejší barva
Hlavní barva

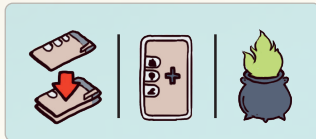


Na zadních stranách karet čarodějek je pět druhů zvířat. Pokud hrajete variantu se zvířaty (pravidla na straně 7), můžete je ve svém tahu získat namísto čarodějek.

Průběh tahu: Ve svém tahu můžete provést jednu ze dvou akcí: **Sběr** nebo **Odpočinek**.

Akce SBĚR

Při sběru vždy zahrajete čarodějkou z ruky a vyhodnotíte ji. Po akci Sběr také smíte uvařit jeden lektvar.



Zahrajte čarodějkou z ruky a vyložte ji před sebe na stůl. Pokud už na stole máte čarodějky z předešlých kol, položte zahraniou kartu přes ně tak, aby byla ta **právě zahraniá** nahoře. Tu nazýváme **aktivní**.

Každá čarodějka má v levé části tři symboly lokací ve stejném uspořádání jako lokace na herní desce (shora: hory, les, jezero). Když čarodějkou vyšlete na sběr, využijte všechny její akční body (čísla na ikonách dané lokace). Při vyhodnocování sběru postupujte shora dolů. Za každý získaný předmět doplňte na jeho místo nový. V jednom tahu si takto můžete vzít i právě doplněné předměty.



Při akci Sběr můžete za každý akční bod zahranié čarodějky získat následující:

Surovina – Vezměte si jednu ze tří surovin v lokaci a položte ji před sebe na stůl.

Lektvar – Vezměte si kartu lektvaru a položte ji napravo od své klanové karty.

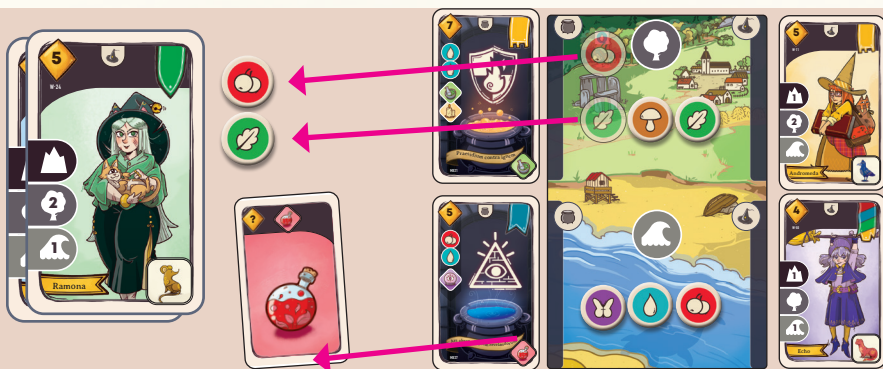
Nástroj – Vezměte si kartu lektvaru, otočte ji na stranu s nástrojem a položte ji napravo od své klanové karty.

Čarodějka – Vezměte si kartu čarodějky a přidejte si ji do ruky k ostatním zatím nezahraným čarodějkám, pokud nějaké máte.

Zvíře – Vezměte si kartu čarodějky, otočte ji na stranu se zvířetem a položte ji napravo od své klanové karty. (Pravidla varianty se zvířaty najdete na straně 7.)



Některé čarodějky mají nad akčními body symbol obnovy. Zahrajete-li takovou čarodějkou, můžete ještě před sběrem obměnit nabídku buď všech karet čarodějek, nebo lektvarů, nebo surovin na jedné lokaci. Karty obnovte tak, že tři vyložené vrátíte dospodu příslušného balíčku a odshora dolů vyložíte tři nové. Suroviny obnovte tak, že trojici žetonů z jedné lokace vrátíte do pytlíku a na jejich místo vyložíte tři nové. Až po obměně nabídky využijete akční body vámi zahranié čarodějky.



Příklad: Hráč vyslal tuto čarodějkou a položil ji na své dřívě zahranié karty. K dispozici má tři akční body, dva v lese a jeden na jezeře. V lese si prvně vzal žeton listu. Místo něj doplnil žeton bobulí. Ten si hned vezme za druhý akční bod v lese a opět za něj doplní novou náhodnou surovinou.

Za poslední akční bod si z jezera vezme kartu lektvaru a otočí ji na stranu s baňkou. Získal tak nástroj baňka. Ten si umístí napravo od své klanové karty.

Vaření lektvaru

Pokud máte na konci akce Sběr **všechny** potřebné suroviny a případně nástroje k uvaření některého z vašich lektvarů a **zároveň vaše aktivní čarodějka** umí uvařit lektvar této barvy (má praporek stejné barvy), smíte ho v tuto chvíli uvařit. **Na konci každého tahu smíte uvařit právě jeden lektvar.**

Vraťte do pytlíku všechny suroviny vyžadované k uvaření lektvaru. Poté přesuňte hotový lektvar i s čarodějkou, která ho uvařila, do svého klanu tak, že je položíte nalevo od své karty klanu. Pokud jste uvařili lektvar, který ke svému vyhotovení potřeboval nástroj, přesuňte do svého klanu i tento nástroj.

Jakmile uvaříte lektvar, podívejte se na cíle pod herním plánem. Je možné, že jste některý z nich splnili. Cíle jsou vysvětleny na další straně.

- **Jakmile se čarodějka stane součástí vašeho klanu, už ji nemůžete zahrát pro akci Sběr. Je v klanu až do konce hry.**
- **Novicky neumí vařit lektvary (musí dospět do patřičného věku).**



Symbol klanu je na levé straně vaší klanové karty.

Zisk ze sběru

Příklad: Hráč poslal červenou čarodějkou na sběr. V horách si vybral nový lektvar a bylinky. Obojí položí napravo od své karty klanu. V lese si vybral modrou čarodějkou, kterou si ponechá v ruce.

Nyní má potřebné suroviny a krystal, což mu umožňuje uvařit červený lektvar. Vezme tedy svou aktivní čarodějkou s červeným praporkem a přesune ji i s uvařeným lektvarem nalevo od své klanové karty. Přesune tam také krystal, který k uvaření lektvaru použil.

Nástroje

Jakmile nástroj použijete k uvaření lektvaru, stává se součástí vašeho klanu. Od té doby ho smíte používat k vaření dalších lektvarů, které daný nástroj potřebují. Nástroje ve svém klanu tedy můžete chápat jako slevu na vaření dalších lektvarů.

Na konci hry dostanete body za různé nástroje ve svém klanu, jak je naznačeno dole na vaší klanové kartě.



Tento symbol najdete jako požadavek na některých kartách lektvarů. K uvaření takového lektvaru můžete použít libovolný nástroj. Můžete tedy zvážit, jestli použít některý z těch, které už máte v klanu, nebo zda použijete nový nástroj, který se poté přesune do klanu a vy za něj na konci hry získáte další body.



Karty lektvarů a čarodějek mají čtyři barevné praporky, které určují typ lektvaru a to, zda ho daná čarodějka dokáže uvařit. Startovní lektvary a některé další mají světlý praporek s otazníkem. Ten může uvařit čarodějka s libovolnou vlajkou. Za takové lektvary však kvůli snadnosti jejich výroby získáte méně bodů.



Platba surovin a nástrojů



Pokud nemůžete sehnat konkrétní suroviny nebo nástroje, smíte při vaření lektvaru nahradit jakoukoliv surovinou či nástroj libovolným párem stejných surovin. Nesměňujte žetony fyzicky, pouze jimi plaťte přímo při vaření lektvaru. Použité suroviny umístíte zpátky do pytlíku.

Akce ODPOČINEK



Akci Odpočinek zahrajte ve chvíli, kdy už nechcete hrát další čarodějku z ruky a zároveň máte alespoň jednu zahraniou. Pokud však žádnou čarodějku v ruce nemáte, akci Odpočinek zahrát **musíte**.

Vezměte si do ruky všechny své zahranié čarodějky. Poté z herního plánu získajte dvě libovolné suroviny. Protože se novicky ve hře nemohou stát součástí klanu, při odpočinku se vždy vrátí do ruky.

Žetony cílů a konec hry

(počty jsou uvedeny na straně 2). Tyto žetony určují, co byste měli získat do svého klanu, abyste dostali body navíc. Jde o konkrétní nástroje, lektvary a čarodějky určité barvy. U nich můžete kromě podoby orientovat i podle barevného praporku.

Jakmile kterýkoliv hráč splní podmínku, okamžitě daný žeton získá a na konci hry si přičte body uvedené na tomto žetonu. Žádný jiný hráč už bonusové body z tohoto žetonu nezíská.

Žetony cílů mají světlou snadnou stranu a tmavou těžkou stranu.

Jakmile kterýkoliv hráč získá **předposlední** z žetonů cílů, je spuštěn **konec hry**. Dohrajte současné kolo a poté ještě jedno další. Následně sečtete body a určete vítěze hry. Poslední nesplněný cíl je možné stále splnit.

Dojde-li balíček: Pokud dojde balíček čarodějek či lektvarů dříve, než je splněn předposlední cíl, dohrajte současné kolo a zahrajte ještě jedno další. Na zbytek hry použijte karty odložené na začátku hry do krabice.

Závěrečné bodování

Sečtete si vítězné body za:

1. **Uvařené lektvary v klanu**
2. **Čarodějky v klanu**
3. **Různé nástroje v klanu:** Maximální zisk je 15 bodů za 5 různých nástrojů.
4. **Získané žetony cílů**
5. **Získáte 1 bod za každou různou surovinu, která vám zbyla** (max 5. bodů za 5 různých surovin)
6. **Zvířata v klanu** (pokud hrajete variantu se zvířaty): Maximální zisk je 25 bodů za 5 různých zvířat v klanu.

Ve hře je patnáct žetonů cílů, z nichž na každou partii použijete jinou kombinaci



Tip: Chcete-li mít v klanu pořádek, dávejte stejné typy karet do sloupků.

Zvířata

Jakmile budete se hrou dostatečně obeznámeni, vyzkoušejte variantu se zvířaty. Každá čarodějka má na zadní straně zvíře, které můžete získat tak, že si při akci Sběr tuto kartu vezmete a položíte ji před sebe rubem nahoru.

Pokud na konci svého tahu nevaříte lektvar, máte aktivní čarodějku a máte potřebnou surovinu, smíte získat jedno zvíře do klanu. Ke každému zvířeti se váže jedna surovina, kterou musíte zaplatit.



Když si dáte práci se sháněním zvířat, můžete na konci hry získat až 25 bodů, pokud nasbíráte všech pět druhů. V klanu nikdy nesmíte mít dvě stejná zvířata. Souhrn k variantě se zvířaty najdete na zadní straně své klanové karty.



POZOR! Novicky nedokážou ochočit zvíře. Pouze čarodějky mají možnost zvíře ochočit natolik, že se stane součástí vašeho klanu.



K variantě se zvířaty se vážou některé žetony cílů – smíte je do hry kdykoliv přidat. Protože získat zvířata je poměrně snadné, doporučujeme přidat do hry jeden či dva cíle zaměřené na zvířata nad rámec počtů cílů uvedených v sekci Příprava hry.

Sólo hra

Sólo hra trvá přesně 15 kol a je rozdělena na tři etapy po pěti akcích. Při hře se budete střídát v tazích s mocnou čarodějkou Ostarou jako při hře dvou hráčů.

V každém jejím tahu odhalíte vrchní žeton a vyhodnotíte jej. Ostara vždy provádí sběr, a když má vše potřebné, uvaří lektvar. Na žádný nepotřebuje nástroje, stačí jí nasbírat suroviny a mít čarodějku s vhodným praporkem. **Nemá-li Ostara potřebné suroviny, může platit dvě jiné stejné.**

Ostara hraje první. Jakmile zahrajete pět kol, zamíchejte všechny Ostařiny žetony a vytvořte nový sloupek na další etapu. Ostařiny čarodějky pokládejte vždy vedle sebe, všechny jsou aktivní.

Příprava sólo hry

Na stůl položte Ostařinu **klanovou kartu**. Pod ní umístěte sloupek jejích **žetonů**. Ostara získá jeden náhodný **počáteční lektvar**. Žetony **cílů** seřad'te do řady od lehkých po těžké zleva doprava.

Pokud nechcete hrát variantu se zvířaty, vraťte do krabice tyto dva Ostařiny žetony.



Příklad: Hráč zahrál červenou čarodějkou a využil její akční body. Protože hráč nemá na žádný svůj lektvar dostatek surovin, žádný nevaří. Namísto toho může do klanu získat hada. Zaplatí za to jeden žeton bylin a hada si přidá do klanu.



Ostařiny žetony obsahují objekty jejího zájmu, ale také kritéria, podle kterých si je vybírá.

První řádek určí, co Ostara ve svém tahu získá.

Další řádky určují kritéria priority.



Čarodějka nebo lektvar – má-li méně čarodějek, získá lektvar, a naopak. Má-li obého stejně, získá to, co je v řádku první.



Čarodějka a lektvar.



Zvíře – Ostara získá buď zvíře, nebo suroviny, pokud už zvířata v nabídce má. Vždy si vezme první zvíře shora a umístí ho přímo do klanu.



Jedna nebo dvě suroviny (samostatně, nebo spolu s kartami či surovinami).



Ostara získá kartu, s jejíž pomocí lze splnit cíl.



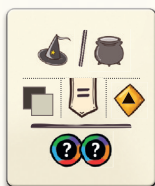
Ostara získá kartu, která svým praporekem odpovídá jiné její kartě opačného typu (čarodějka lektvaru a naopak).



Ostara získá kartu, která má nejvyšší bodovou hodnotu.



Kdykoliv kritéria nestačí, vezměte první objekt shora (v případě surovin v řádku).



Příklad vyhodnocení Ostařina

žetonu: Ostara má získat čarodějku či lektvar. Obého má stejně, a proto získá čarodějku (klobouk je v řádku první).

Dále chce čarodějku potřebnou ke splnění cíle. Ty plní vždy zleva doprava od snadných k těžkým. Prvně by si zvolila žlutou čarodějku, ale protože není dostupná, získá Ostara zelenou. Protože jsou v nabídce dvě, rozhoduje jejich bodová hodnota. Ostara si vezme spodní zelenou čarodějku s osmi body.

Nakonec získá dvě suroviny. Postupujte po řádcích shora a hledejte, které suroviny může upotřebit. V tomto případě získá z lesa bobule a z jezera list, díky čemuž může začarovat červený lektvar červenou čarodějku.



Ostara sbírá suroviny dle těchto priorit:

1. Na lektvar, k němuž má čarodějku se stejným praporekem
2. Na lektvar s nejnižším počtem surovin ke splnění
3. Na bodově nejhodnotnější lektvar
4. Na lektvar nejvíce vlevo (nejdříve získaný)

Konec hry

Po patnácti kolech hra končí. Sečtěte si body jako obvykle. Ostara vždy získá body za čarodějky, lektvary a zbylé suroviny. Nikdy nezíská body za nástroje.

Za **cíle** získá Ostara body, pouze pokud hrajete těžší obtížnost. Za **zvířata** získá Ostara body jen v případě, že jste se rozhodli je do hry zapojit.

Obtížnosti sólo hry

Nová učednice: Ostara vůbec neplní cíle.

Zkušená čarodějka: Hrajte s pěti těžkými cíli.

Velmistryně klanu: Hrajte s pěti těžkými cíli.

Ty nesplněné na konci hry získá Ostara.