

Čarodejnica rodinná hra pre 2 – 5 hráčov od 8 rokov
 Autor: Rüdiger Dorn
 Ilustrácie: Graham Howells (SGA Illustration Et Design Agency)
 Design: Graham Howells, Ravensburger
 Ravensburger Spiele® č. 26 248 9

OBSAH

- 1 kúzelná hora s 5 cestami, ktoré sa umiestnia na horu
- 4 dediny
- 25 škriatkov (5 z každej farby s očíslovaním od 1 do 5)
- 60 kariet (v hodnotách od 1 do 5 po 11 kusoch a k tomu 5 žolíkov)
- 9 kúzelných kameňov
- 20 akčných doštičiek (4x tajná chodba, 3x strašidlo, 3x havran, 3x krištáľová guľa, 3x veterná smršť, 2x lietajúca karta, 2x padacia jama)
- 1 veža



Nájdite akčnú doštičku „Tajná chodba“ a zatiaľ ju odložte bokom. Zvyšné akčné doštičky sa obrátia obrázkom nadol, premiešajú sa a potom sa ukladajú na polia prvých troch úrovní, ktoré sú označené **magickým symbolom**. Prítom zostanú dve akčné doštičky neumiestnené. Premiešajte ich s akčnou doštičkou „Tajná chodba“, ktorú ste si odložili na začiatku hry, a potom ich položte na pole štvrtéj úrovne – samozrejme tiež obrázkom nadol.

Kúzelné kamene položte na polia označené **odtlačkom kameňa**. Na vrchol hory postavte **vežu**.

Každý hráč dostane päť **škriatkov** jednej farby, ktorých **musí** ľubovoľne rozmiestniť do **troch** zo štyroch dedín. Najstarší hráč začne a umiestni jedného škriatka do niektorej z dedín. Spoluhráči potom pokračujú v smere hodinových ručičiek tak dlho, kým nie sú všetci škriatkovia rozmiestnení.

Karty sa dobre zamiešajú. Každému hráčovi sa rozdajú tri karty a to tak, aby ostatní nevideli, čo na nich je. Zvyšné karty sú otočené obrázkom nadol a tvoria balík pre snímanie.

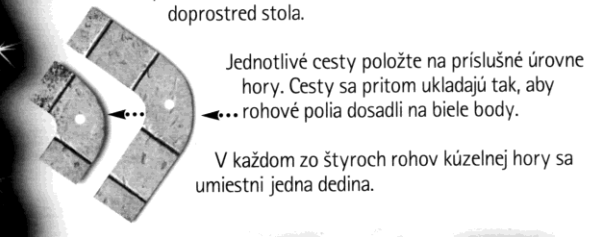
LEGENDA A CIEĽ HRY

Ocitnete sa v úlohách mladých čarodejov, ktorí sa stretnú na úpätí kúzelné hory, aby spolu zviadli zápas s pomocou svojich škriatkov. Škriatkovia sa zhromaždia v štyroch okolitých dedinách a ich cieľom je vyliezť čo najrýchlejšie na kúzelnú horu. Víťazom sa stane čarodej, ktorý ako prvý dovedie jedného zo svojich škriatkov na vrchol kúzelné hory do tajomnej veže.

PRÍPRAVA

Pred prvou hrou:
 Opatrne uvoľnite vyznačené časti z vyseknutého kartónu.

Pred každou ďalšou hrou:
 Vyberte **kúzelnú horu** z krabice a umiestnite ju doprostred stola.



PRIEBEH HRY

Najstarší hráč začína. Spoluhráči potom postupne pokračujú v hre v smere hodinových ručičiek. Keď je hráč na rade, môže

- buď vyniesť 2 alebo 3 karty za sebou, aby mohol pohybovať so svojimi škriatkami,
- alebo si vymeniť ľubovoľný počet svojich kariet.



Vynesenie kariet a pohyb škriatkov

Hráč, ktorý je na ťahu, určuje vynesenie svojich kariet, ako ďaleko ktorý škriatok pôjde:

- Hodnota prvej vynesenej karty určuje škriatka, s ktorým má hráč tiahnuť.
- Hodnoty druhej a prípadne tretej karty určujú počet polí, o ktoré môže tento škriatok postúpiť.

Namiesto obvyčajnej karty môže byť vyneseny aj žolík. Žolík nahradzuje akúkoľvek kartu s ľubovoľnou hodnotou. Pri jednom ťahu sa smie hrať s viacerými žolíkmi.

Po vynesení druhej karty smie škriatok zmeniť smer pohybu. Škriatok sa najskôr pohybuje na najnižšej úrovni. Najbližšiu vyššiu úroveň dosiahne len s pomocou iného (vlastného alebo cudzieho) škriatka (viď príklad 1), resp. s pomocou akčnej doštičky „Tajná chodba“.

Škriatok smie svoj ťah ukončiť na inom škriatkoví, na kúzelnom kameni alebo na akčnej doštičke. Smie tiež preskakovať iných škriatkov, kúzelné kamene alebo akčné doštičky.

Nie je však dovolené, aby škriatok pri svojom postupe preskočil škriatka, na ktorom už sedí iný škriatok.

Po vynesení druhej alebo tretej karty a po premiestnení škriatka môžu nastať tieto situácie. Škriatok pristane presne:

- **na voľnom poli.** V tomto prípade sa už nič ďalšieho nedeje.
- **na kúzelnom kameni.** Hráč vezme kúzelný kameň a položí si ho pred seba. **Od tohto okamihu** smie mať v ruke ešte jednu kartu navyše. Pozor: Jeden hráč nesmie mať **nikdy viac než dva kúzelné kamene**. Ak hráč už má dva kúzelné kamene a jeho škriatok pristane na ďalšom, hráč kúzelný kameň zoberie a vráti ho do krabice. S týmto kúzelným kameňom sa už nehra. Hráči, ktorí majú jeden alebo dva kúzelné kamene, môžu mať síce v ruke jednu alebo dve karty navyše, ale napriek tomu nemôžu **nikdy vynášať viac než tri karty**. Výnimka: Akčná doštička „Lietajúca karta“ umožňuje vyniesť štvrtú kartu.

- **na akčnej doštičke.** Hráč sa na doštičku pozrie, vykoná, čo má podľa doštičky vykonať, a opäť ju položí na miesto obrázkom nadol. Ak ide o „Krištálovú guľu“, alebo o „Havrana“, hráč už tieto doštičky do hry nevracia (viď „Význam akčných doštičiek“).

- **na inom škriatkoví.** Ak hráč so svojim škriatkom po vynesení druhej karty pristane na inom (vlastnom alebo cudzom) škriatkoví, má dve možnosti:

bud' ukončí svoj ťah a zablokuje tým škriatka, ktorý sedí pod ním, **alebo** vynesie svoju tretiu kartu a použije jej hodnotu na to, aby sa dostal do najbližšej vyššej úrovne.

Predpoklady na dosiahnutie ďalšej úrovne:

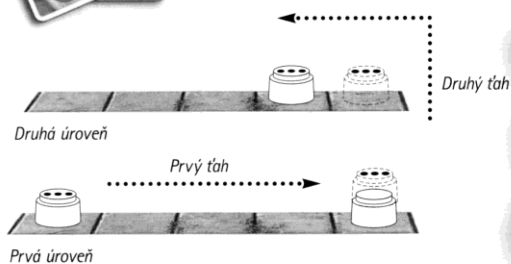
- Do ďalšej úrovne sa nesmie prechádzať z rohových polí jednotlivých úrovní.
- Susedné pole najbližšej vyššej úrovne nesmie byť obsadené iným škriatkom.

Príklad 1

Alenka vynesie karty „3“, „4“ a „2“.



Prvý ťah: Alenka posunie svojho „škriatka číslo tri“ o 4 polia a na konci ťahu pristane na Paľkovom škriatkoví. Druhý ťah: Alenka prejde do vyššej úrovne a posunie sa ešte o jedno pole v ľubovoľnom smere.



Ak hráč pristane so svojim škriatkom po vynesení tretej karty presne na inom škriatkoví, je jeho ťah ukončený, pretože nesmie vyniesť viac než tri karty. Prechod do ďalšej úrovne je teda možný až v budúcom kole.

Ak hráč pristane so svojim škriatkom na inom škriatkoví, ktorý stojí na akčnej doštičke, akcia sa ignoruje.

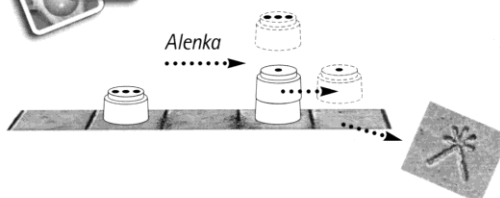
- **Na škriatkoví, ktorý už sedí na inom škriatkoví (dvojica).** V tomto prípade posunie prichádzajúci škriatok horného škriatka z dvojice o jedno pole v smere ťahu. Ak sa tento škriatok potom ocitne na akčnej doštičke alebo na kúzelnom kameni, **okamžite** sa vykoná príslušná akcia. Ak škriatok pristane na inej dvojici, aj tu sa opäť horný škriatok z dvojice posunie o jedno pole v smere ťahu atď.

Príklad 2

Alenka vynesie karty „3“ a „2“ a ocitne sa so svojim „škriatkom číslo tri“ na dvojici škriatkov.



Alenka posunie Paľkovho „škriatka číslo jedna“ o jedno pole. Paľko pristane na akčnej doštičke a okamžite vykoná to, čo má podľa doštičky vykonať. Alenka by teraz ešte mohla vyniesť svoju tretiu kartu.



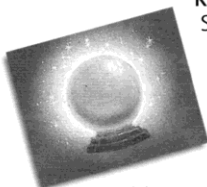
Všetky karty, ktoré hráč počas svojho ťahu vynesie, odkladá do balíka s odloženými kartami. Potom si z balíka, z ktorého sa snímajú karty, doberie toľko kariet, na koľko má nárok. Počet dovolených kariet sa pritom ľahko vypočíta: Tri karty plus počet kúzelných kameňov, ktoré hráč vlastní (hráč nesmie mať nikdy viac než päť kariet!). Keď sa snímací balík spotrebuje, odložené karty v odkladacom balíku sa premiešajú a vytvorí nový snímací balík.

Výmena kariet

Keď je hráč na ťahu a nechce alebo nemôže vynášať karty, smie si karty vymeniť. Odloží ľubovoľný počet kariet, ktoré má v ruke, na odkladací balík a zoberie si príslušný počet nových, neznámych kariet zo snímacieho balíka. Tým je jeho ťah ukončený a v hre pokračuje jeho sused po ľavici.

Význam akčných doštičiek

Pravidlom je, že všetky akčné doštičky sa opäť vrátia na svoje miesto obrázkom nadol, keď sa vykoná to, čo určuje obrázok. Výnimky: doštičky „Krištáľová guľa“ a „Havran“ sú vyradené z hry, keď sa vykoná príslušná akcia.



Krištáľová guľa

S pomocou krištáľovej gule musí hráč odkryť tri akčné doštičky. Krištáľová guľa sa potom vyradí z hry. Tri odkryté akčné doštičky zostanú viditeľné tak dlho, kým na nich nepristane niektorý škriatok a nevykoná príslušnú akciu alebo kým sa neodkryje „Veterná smršť“ (viď dolu). Potom sa doštičky opäť otočia obrázkom nadol.



Veterná smršť

Veterná smršť spôsobí, že všetky odkryté akčné doštičky sa opäť obrátia obrázkom nadol. Navyše musí hráč, ktorý je na ťahu, otočiť kúzelnú horu o 90°, teda o štvrtinu kruhu, v smere alebo proti smeru hodinových ručičiek. Dediny zostanú na svojich miestach, neotáčajú sa spolu s horou.



Lietajúca karta

Hráč, ktorý odkryje Lietajúcu kartu, si okamžite zoberie kartu zo snímacieho balíka a smie pri svojom ťahu vyniesť ešte jednu kartu navyše. Touto kartou môže byť buď tá, ktorú si práve vytiahol, alebo niektorá z kariet, ktoré má v ruke.



Havran

Hráč, ktorý odkryje Havrana, určí ľubovoľného hráča, ktorý musí odovzdať svoj kúzelný kameň. Tento kúzelný kameň je potom vyradený z hry. Postihnutý hráč musí okamžite odložiť na odkladací balík ľubovoľnú kartu, pretože teraz už nemá právo mať kartu navyše.

Potom sa Havran vyradí z hry.

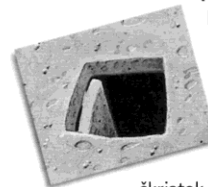
Ak je určený hráč, ktorý ešte nemá žiadny kúzelný kameň, zostáva pred ním Havran ležať tak dlho, kým hráč neobdrží kúzelný kameň. Potom odloží Havrana aj kúzelný kameň do krabice (pochopiteľne bez toho, aby si vzal ďalšiu kartu navyše!).



Tajná chodba

Tajnou chodbou sa škriatok dostane na susedné voľné pole najbližšej vyššej úrovne. Ak je toto pole už obsadené iným škriatkom, je tajná chodba zamknutá. V tomto prípade ide škriatok ďalej buď okamžite, alebo v niektorom ďalšom kole bez toho, aby prešiel do inej úrovne, alebo čaká tak dlho, kým sa pole neuvoľní.

Potom sa okamžite presunie na toto voľné pole najbližšej vyššej úrovne.



Padacia jama

Padacou jamou škriatok sklízne na susedné voľné pole najbližšej nižšej úrovne. Ak je toto pole obsadené, má šťastie a na nižšiu úroveň nemusí. Len v tom prípade, keď sa spodné pole uvoľní a škriatok stále ešte stojí na padacej jame, sa škriatok okamžite presunie smerom nadol.

Ak škriatok spadne do padacej jamy na najnižšej úrovni, musí sa okamžite vrátiť do ľubovoľnej dediny. Ťah tak končí.



Strašidlo

Škriatok, ktorý narazí na strašidlo, sa musí okamžite vrátiť do ľubovoľnej dediny. Ťah príslušného hráča sa tak končí.

KONIEC HRY

Hráč, ktorý sa s niektorým zo svojich škriatkov dostane ako prvý na vrchol hory, sa stáva víťazom a získava vežu ako symbol víťazstva. Vrchol hory pritom netreba dosiahnuť presným počtom bodov.