## HRA ZE ZEMĚPLOCHY

# ČARODĚJKY

**Hra „Čarodějky“ si půjčuje některé postavy a situace z knižního cyklu Úžasná Zeměplocha autora Terryho Pratchetta. Ve hře se stanete mladou učednicí čarodějného řemesla, například Toničkou Bolavou či Petulií Chrupavkovou. Vyslali vás do Lancre, abyste se ve svém umění zlepšila, což, jak se zdá, bude výuka praxí. Čarodějky řeší problémy jiných lidí – to někdy znamená léčit prase nebo spravovat zlomenou nohu, jindy odrážet invazi krvelačných elfů nebo se vypořádat se Zimodějem. Záleží, co je zrovna za den v týdnu.**

„Čarodějky“ jsou v podstatě dobrodružnou hrou. V roli čarodějné učednice se pohybujete po herním plánu a snažíte se řešit problémy, které přichází ve dvou typech: snadné a obtížné. Ze začátku byste se měli spíše snažit řešit ty snadné, protože jejich vyřešení zvýší limit počtu karet, které můžete držet. Díky tomu jste silnější, až se nakonec vyrovnáte i s těmi obtížnými problémy. Všechny problémy se řeší stejně, hodíte kostkami a podíváte se, zda jste dosáhli požadovaného součtu. Můžete zvýšit své šance pomocí hlavologie i magie (jen si musíte dát pozor, abyste se přemírou magie nezměnili v „Černou Alissu“). Karty vám také mohou pomoci uspět v hodech nebo přinést jiné výhody. Řešení problémů přináší body, a kdo jich má na konci nejvíce, je vyhlášen vítězem.

Hráči si musí dávat pozor, aby nenechali vypuknout příliš mnoho krizí, protože ty mohou hru ukončit předčasně s tím, že všichni prohrají.

„Čarodějky“ je hra pro jednoho až čtyři hráče s hracím časem kolem 90 minut. Nelekněte se mnohastránkových pravidel – samotná hra není příliš komplikovaná, ale může nastat spousta situací, kde je třeba stanovit pravidla jasně, což vede k nárůstu počtu stránek. K pochopení principů hry dobře poslouží Pomocná karta hráče. Na tento manuál se pak můžete obrátit, když si některé pravidlo či situace vyžádá bližší vysvětlení.

# Komponenty

**Krom tohoto manuálu a herního plánu byste měli mít i následující herní prvky:**

**čtyři figurky čarodějek**

**čtyři čarodějné kostky**

**třicet dílků Snadných problémů**

**sedmnáct dílků Obtížných problémů**

**Pomocnou kartu**

**čtyři desky čarodějné učednice**

**jeden dílek Neviditelnosti**

**jeden dílek Uzdravení prasete**

**jeden dílek Magie**

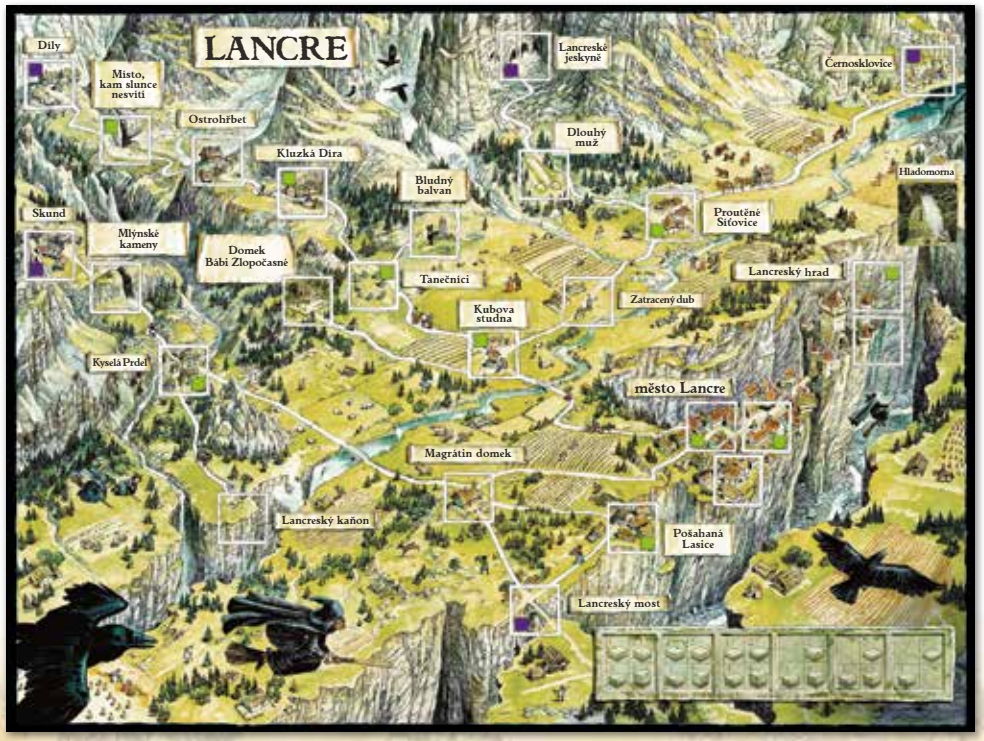
**padesát pět hracích karet**

**šestnáct žetonů Chichotání**

**dvanáct žetonů Krize**

**dvanáct dílků Černé Alissy**

# Herní plán



# Příprava hry

**Zamíchejte Obtížné problémy (fialové čtvercové dílky) lícem dolů a umístěte po jednom lícem dolů na všechny lokace označené fialovým čtvercem (kterých je ve hře pět).**

Poté umístěte určitý počet dílků Obtížných problémů lícem dolů do problémových rámečků podél spodní strany plánu, jak je naznačeno níže. Počty dílků závisí na počtu hráčů. Všimněte si, že při určitých počtech hráčů zůstanou některé rámečky prázdné.

**Jeden hráč – 1, 1, 1, 0, 0, 0** **Dva hráči – 1, 1, 2, 1, 1, 1**

**Tři hráči – 2, 2, 2, 2, 2, 2** **Čtyři hráči – 2, 2, 2, 2, 2, 0**

Poté zamíchejte Snadné problémy (zelené dílky) lícem dolů a umístěte po jednom do každé lokace označené zeleným čtvercem (těch je na plánu deset). Po rozmístění obraťte tyto dílky lícem vzhůru. Poté rozmístěte určité počty do problémových rámečků, jak je naznačeno níže.

**Jeden hráč – 2, 2, 1, 0 0 0** **Dva hráči – 2, 2, 1, 2, 1, 1**

**Tři hráči – 2, 2, 2, 2, 2, 2** **Čtyři hráči – 4, 4, 4, 3, 3, 0**

Otočte všechny hromádky Snadných problémů obrázkem nahoru. Všechny zbývající dílky Problémů dejte zpět do krabice, aniž byste se na ně dívali. Ještě jednou se ujistěte, že všechny Snadné problémy leží lícem vzhůru a všechny Obtížné zůstaly lícem dolů. Obtížné problémy budou odhaleny, pouze když hráč navštíví jejich lokaci nebo je na to zahrána karta.

***Příklad:*** *Zde je příklad úvodního rozmístění dílků v problémových rámečcích ve čtyřech hráčích. Pět rámečků má po dvou Obtížných problémech lícem dolů a na nich leží čtyři Snadné v prvních třech rámečcích a tři Snadné v dalších dvou rámečcích. Poslední, šestý rámeček je prázdný.*

Žetony Chichotání budou hráči dostávat během partie z různých důvodů, které si vysvětlíme později. Celkový **počet žetonů Chichotání** ve hře je **čtyřnásobkem počtu hráčů** (tedy čtyři žetony pro jednoho hráče až šestnáct žetonů pro čtyři hráče):

**Jeden hráč – čtyři žetony Chihotání.**
**Dva hráči – osm žetonů Chihotání.**
**Tři hráči – dvanáct žetonů Chihotání.**
**Čtyři hráči – šestnáct žetonů Chihotání.**

Případné nepoužité žetony Chichotání vraťte do krabice.

Žetony Krize a Černé Alissy položte na hromádky vedle herního plánu.

Nyní se rozhodne, který hráč si jako první vybere postavu své čarodějnické učednice. Každý hráč by měl hodit všemi čtyřmi čarodějnými kostkami. Ten, kdo hodí nejvyšší číslo, si bude jako první vybírat mezi deskami čarodějnických učednic. Symbol Chichotání na kostkách má číselnou hodnotu nula. V případě shodného nejvyššího součtu házejte ještě jednou. Jakmile si hráč s nejvyšším hodem vybere svou desku, další si vybírá hráč po jeho levici, pak i po jeho levici, dokud nemají všichni svoji postavu.

Nyní si každý vezme figurku, která barvou sedí k jeho desce učednice.

Deska, kterou si vyberete, vám říká, za kterou mladou čarodějku budete hrát. Ve hře jsou čtyři osobnosti, z nichž každá má nějakou jednorázovou speciální schopnost:

**Tonička Bolavá** začíná hru s dílkem Neviditelnosti. Může ji použít jednou za hru, aby využila výhodu neviditelnosti. Tato schopnost je detailně rozebraná na konci pravidel, v části, která popisuje efekty jednotlivých karet.

**Anagrama Vydřiduchová** začíná hru s jedním dílkem Magie a jedním Chichotáním (vybraným z těch, která jsou během hry dostupná). Tento dílek Magie se dá využít stejně jako karta se symbolem Magie, což znamená, že si za jeho použití musíte vzít jedno Chichotání. Dá se použít jen jednou.

**Petulie Chrupavková** má k dispozici jeden dílek Uzdravení prasete. Ten může použít jednou za hru a automaticky vyřešit jeden Problém zahrnující prase.

**Drobnodara Zmatečníková** hraje jako první.

Nakonec zamíchejte hrací karty a rozdejte každému hráči tři lícem dolů. Zbylé karty položte vedle hracího plánu lícem dolů, budou tvořit dobírací balíček. Jeden hráč by se měl dobrovolně balíčku ujmout a dohlížet na to, že před tahem každého hráče bude tažena karta. Hodí se vybrat někoho zodpovědného s dobrou pamětí.

Pokud si žádný hráč nevybral Drobnodaru, je začínajícím hráčem ten, který si vybíral desku učednice jako poslední.

Počínaje prvním hráčem, každý položí svou figurku čarodějnice na prázdnou lokaci na herním plánu (čili lokaci, která neobsahuje dílek Problému). Více čarodějek může začínat na téže lokaci.

# Karty

**Karty obsahují tři nebo čtyři různé informace a při každém použití či zahrání karty se vždy využívá jen jedna z nich. Tyto jsou:**

## Symbol

Každá karta obsahuje buď symbol „Magie“, „Hlavologie“ nebo „Koště“. Karty Magie a Hlavologie se používají při řešení Problémů, Koště k rychlému přesunu po hracím plánu.

*Magie*

*Hlavologie*

*Koště*

## Výhoda

Všechny karty mají na sobě popsanou výhodu. Kartu můžete zahrát k využití její výhody kdykoli během svého tahu, to se nepočítá jako akce. Počet výhod, které během jednoho tahu zahrajete a využijete, není omezen.

## Síla trojice

Zahrajete-li tři karty s nápisem „Síla trojice“, z nichž na každé je jiná postava, automaticky vyřešíte kterýkoli jeden Problém.

## Lokace

Na začátku každého tahu je otočena jedna karta a nový Problém přibude na lokaci určené nápisem vespod karty.

# Průběh hry

**Nyní můžete zahájit hru. Hráči se střídají po tazích ve směru hodinových ručiček kolem stolu. Jeden hráčův tah znamená tyto tři fáze:**

1. **Umístit nový dílek Problému.**
2. **Pohnout čarodějkou – tuto akci je možné za tah provést dvakrát.**
3. **Dobrat si karty do svého limitu.**

Poté je na tahu další hráč. Hra takto pokračuje, dokud není splněna jedna z koncových podmínek. Hra končí při kterékoli z těchto možností:

- Na konci tahu, během nějž byl položen poslední Problém.
- Je-li třeba přidat žeton Krize a již žádný není v zásobě.
- Jakmile jsou na plánu tři elfí žetony lícem vzhůru.

## 1. Umístit dílek Problému

**Hráč, který přijal zodpovědnost za dobírání karty každý tah, nyní vezme horní kartu z dobíracího balíčku a podívá se, do jaké lokace by se měl přidat nový Problém. Vezme horní dílek Problému ze sloupečku nejvíc vlevo a umístí jej do dané lokace.**

Leží-li v této lokaci už nějaký Problém, umístí na něj žeton Krize. Pokud tam už ležel žeton Krize, další se nepřidává, tedy jeden Problém může mít na sobě maximálně jeden žeton Krize. Potom se táhne další karta na umístění toho původního, v tomto tahu přidávaného Problému. Opakujte tento proces, dokud je to nutné, takže za jeden tah může přibýt řetěz Krizí.

Když umisťujete Problém do města Lancre nebo do Lancreského hradu, měl by být položen na prázdné místo, je-li to možné. Pokud to možné není, aktivní hráč rozhoduje, kam bude položen žeton Krize, než se táhne další karta. Jsou-li v městečku nebo hradu zrovna čarodějky, nepokládá se žeton Krize, pouze táhněte další kartu.

Karty použité k určování lokace poté položte lícem vzhůru do odhazovacího balíčku.

Je-li nutné položit žeton Krize a žádné už nezbývají, hra okamžitě končí a nikdo nevyhrál.

***Příklad:*** *Péťa se přihlásila o kontrolu nad balíčkem, čímž je velmi důležitá. Je začátek Hančina tahu. Péťa táhne kartu, aby se rozhodlo, kam umístit nový Problém (což je Snadný problém jménem „Zlomenina“). Na kartě je napsáno „Díly“, ale protože tam už Problém leží, Péťa na něj položí žeton Krize a táhne novou kartu. Ta říká „Ostrohřbet“, který je prázdný, položí tedy „Zlomeninu“ do něj.*

Problém nemůže být položen do lokace, která obsahuje jednu nebo více čarodějek. Pokud nastane taková situace, měli byste vzít jinou kartu. V podstatě budete dobírat karty po jedné tak dlouho, dokud se nenajde použitelné místo, kam položit nový Problém.

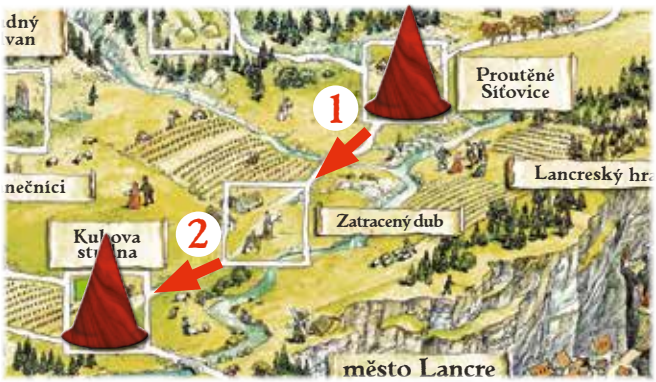
Když pokládáte Obtížný problém, měl by zůstat lícem dolů.

Hra skončí na konci tahu, během nějž se pokládá poslední Problém.

## 2. Pohnout čarodějkou

Nyní můžete pohnout čarodějkou. Za jeden tah můžete učinit dva pohyby, přičemž oba se pokládají za samostatnou akci. Jsou dva způsoby, jak se pohnout, chůze nebo koště. Pohyb není povinnost, můžete se rozhodnout zůstat, kde stojíte.

### Chůze




V rámci jedné chůze můžete přejít jednu nebo dvě pěšiny a navštívit tedy až dvě lokace. Nesmíte ale projít skrz lokaci obsahující Problém nebo jinou čarodějku, v takovém případě byste se museli pokusit Problém vyřešit nebo si dát čaj, podle situace. Je ale možné projít skrz obsazenou lokaci bez zastavení pomocí Neviditelnosti.

Všimněte si, že město Lancre a Lancreský hrad jsou propojeny pěšinou.

### Koště

Chcete-li použít koště, musíte zahrát některou kartu se symbolem koštěte. Pak se můžete posunout do jakékoli lokace na herním plánu. Protože letíte, nemusíte si lámat hlavu s Problémy na lokacích, které cestou míjíte.

### Vícemístné lokace

Pokud se pohnete do Lancre nebo Lancreského hradu, vybíráte si, na které místo v rámci dané lokace pokládáte svou čarodějku. Můžete se tak vyhnout Problémům nebo jiným čarodějkám, pokud je v dané lokaci aspoň jedno volné místo, a tedy i pokračovat v chůzi, pokud si to přejete.

Pokud už jste v městě Lancre nebo Lancreském hradu a přejete si přesunout se na jiné místo v rámci té jedné lokace, stále se to považuje za pohybovou akci.

***Příklad:*** *Tonička Bolavá je v Magrátině domku. Rozhodla se raději jít než použít koště, takže může přejít dvě na sebe navazující pěšiny. Ze svého místa se může jednou chůzí dostat do libovolné lokace označené červeným zatržením. Nemůže dojít na „Mlýnské kameny“ ani do „Lancreského kaňonu“, protože se musí zastavit v „Kyselé Prdeli“, aby se vypořádala s Problémem, který tam leží. Může ale projít skrz „město Lancre“ až do „Lancreského hradu“, protože město obsahuje prázdná místa. Kdyby na všech třech místech v Lancre ležel nějaký Problém, musela by tam zastavit a jeden z nich se pokusit řešit.*

## Sekundární akce

Poté, co jste dokončili pohyb, musíte provést jednu ze sekundárních akcí, určenou dle lokace, do které jste docestovali. Jsou tři možnosti sekundární akce:

**Řešit Problém**, o což se musíte pokusit, pokud v dané lokaci leží dílek Problému.

**Dát si čaj**, což musíte, pokud v dané lokaci je jedna čarodějka nebo více jiných.

**Nedělat nic**, což musíte, když skončíte pohyb v prázdné lokaci.

Tyto sekundární akce si nyní vysvětlíme podrobněji.

## Řešení Problému

Pokud se pohnete do lokace obsahující dílek Problému, musíte se pokusit jej vyřešit.

Jedná-li se o Obtížný problém, který zatím ležel lícem dolů, obraťte jej.

Snadné i Obtížné problémy se řeší stejně, házením čarodějných kostek.

Problémový dílek má stupeň obtížnosti ukázaný v pravém spodním rohu. To je číslo, které se snažíte kostkami dorovnat nebo přehodit.

Žeton Krize ležící na Problémovém dílku zvyšuje jeho obtížnost o dva, tedy na vyléčení horečky byste potřebovali hodit aspoň 9 a alespoň 25 na poražení Lilith Zlopočasné.

Napřed hodíte dvěma čarodějnými kostkami. Symbol „Chichotání“ na kostkách má hodnotu nula.

Nyní můžete utéct, nebo se dál snažit Problém řešit. Pokud se rozhodnete pokračovat, můžete si kartami zvýšit svůj celkový hod.

Každá karta se symbolem „Hlavologie“ zvýší váš celkový součet o jedna. Každá karta se symbolem „Magie“ zvýší součet o dva, ale také za každou zahranou kartu „Magie“ si musíte vzít jeden žeton Chichotání.

Pak hodíte zbylými dvěma kostkami. Sečtete si hodnoty na všech čtyřech kostkách a kartách, které jste zahráli. Po hodu druhým párem kostek již nelze přidávat další karty Hlavologie ani Magie. Můžete nicméně i po hodu hrát karty pro jejich výhody. Také za každé dva Obtížné problémy na své čarodějné desce přidáváte k celkovému součtu +1.

Pokud se váš součet rovná stupni obtížnosti na dílku Problému nebo jej převyšuje (zvýšený o dva, leží-li na Problému žeton Krize), pak jste jej úspěšně vyřešili. Pokud ne, selhali jste.

I když na prvním páru kostek hodíte dost, abyste Problém vyřešili, musíte hodit druhým párem kostek kvůli případnému Chichotání, které můžete dostat.

## Úspěch!

Když uspějete v řešení Problému, položíte si dílek Problému na svou desku učednice. Případný žeton Krize, který na Problému ležel, se vrátí do společné zásoby.

Na své desce můžete mít až osm Snadných problémů. Pokud jich vyřešíte víc, pokládejte je vedle své desky – na konci za ně získáte vítězné body, ale už se nepočítají do zvyšování vašeho limitu na počet karet v ruce.

Pokud jste právě porazili hraběte Bélu de Strakupír, podívejte se do pravidel na další následky vašeho úspěchu.

## Selhání!

Pokud při řešení Problému selžete, ať už je Snadný či Obtížný, musíte z dané lokace utéct A ZÁROVEŇ si vzít jedno Chichotání. Utéct znamená přesunout se do sousední lokace, která neobsahuje Problém ANI čarodějku. Můžete utéct do jakékoli prázdné lokace, pokud předtím zahrajete kartu koštěte. Je také povoleno utéct do prázdného místa v rámci téže lokace, pokud jste byli v Lancre nebo v Lancreském hradě.

Není-li vůbec možné dle těchto pravidel nikam utéct, vezměte si ještě jedno Chichotání a přesuňte čarodějku na libovolné prázdné místo na plánu (nesmí na něm být jiná čarodějka). Pokud jste selhali při řešení Obtížného problému, utrpíte i nějaký další následek – podívejte se dozadu do pravidel.

## Útěk

Pokud jste se po hodu prvními dvěma kostkami rozhodli utéct, musíte se přesunout do sousední lokace, která neobsahuje Problém ANI čarodějku. Můžete utéct do jakékoli prázdné lokace, pokud předtím zahrajete kartu koštěte. Je také povoleno utéct do prázdného místa v rámci téže lokace, pokud jste byli v Lancre nebo v Lancreském hradu. Pokud podle těchto pravidel utéct nemůžete, není vám povolen útěk a musíte se pokusit v řešení Problému pokračovat.

Když se rozhodnete utéct, neutrpíte následky porážky jako při selhání.

## Žetony Chichotání

Každý symbol Chichotání z vašeho hodu vám přinese jeden žeton Chichotání. Pokud můžete znovu hodit kostkami na základě výhody z karet, ignorujte Chichotání z prvního hodu.

Nemůžete-li si vzít Chichotání ze společné zásoby, vezměte si je od hráče, jenž má nejvíc Chichotání. Pokud je takových hráčů víc, je na vašem výběru, od kterého hráče si žeton vezmete. Pokud si ale máte dobrat Chichotání, ve společné zásobě není a VY jste hráč (nebo jeden z hráčů), který jich už má nejvíc, dobíráte místo každého nového Chichotání jeden dílek Černé Alissy. Každá Černá Alissa ve vaší zásobě vás na konci hry stojí jeden vítězný bod.

## Síla trojice

Zahrajete-li tři karty označené nápisem „Síla trojice“, z nichž na každé je **jiná** postava, automaticky uspějete v řešení Problému. Můžete je zahrát v kterémkoli okamžiku svého tahu, dokonce i poté, co hodíte všemi čtyřmi kostkami; případné Chichotání z hodu vám ale zůstává, i když nakonec řešíte Problém pomocí trojice, a nikoli body z kostek. Anežka Nulíčková a Perdita X. Zasněná se považují za různé postavy.

Vyřešení Problému tímto způsobem je pak bráno stejně jako vyřešení pomocí kostek.

Ať se ve vašem tahu děje cokoliv, všechny zahrané karty položte na odhazovací balíček.

***Příklad:*** *Anagrama se rozhodla dojít do Dílů. Otočí Obtížný problém v Dílech obrázkem nahoru. Je to Zlojroj. Nyní hodí dvěma čarodějnými kostkami. Padlo „Chichotání" a „5". Naštěstí má kartu „Igor a Přešívka", což jí dá výhodu házet znovu jednou nebo oběma kostkami. Rozhodne se hodit znovu tou kostkou, kde padlo „Chichotání", a podruhé jí padne „4". Všimněte si, že si tím pádem nemusí brát žeton Chichotání. Anagrama se nyní musí rozhodnout, zda utéct, nebo zůstat. Rozhodla se zůstat a zahrát dvě karty se symbolem Hlavologie a jednu se symbolem Magie. Také se rozhodla přiložit dílek Magie, což je její speciální schopnost, kterou doposud nepoužila. Na své desce už má dva Obtížné problémy, které vyřešila v předchozích tazích. Její nynější součet je tedy šestnáct.*

*Protože má na sobě Zlojroj žeton Krize, jehož obtížnost je 22 + 2, musí Anagrama na dvou zbývajících kostkách hodit alespoň 8. Padlo jí „2" a „4", což je málo. Naštěstí je její poslední karta „Nac Mac Fíglové", která jí jako výhodu poskytne +2 k součtu. Všimněte si, že tuto kartu nehraje pro symbol Magie či Hlavologie, to by v tuto chvíli už nemohla, ale pro její výhodu. Její celkový součet je tedy 24, což je přesně číslo, které potřebovala. Zlojroj je poražen.*

*Vezme si dílek Problému „Zlojroj" a položí ho na svou desku učednice. Žeton Krize se vrací do společné zásoby. Protože Anagrama použila dvě „dávky" Magie, musí si teď vzít dva žetony Chichotání. Karty, které zahrála, jsou všechny položeny do odhazovací hromádky. Svůj speciální žeton Magie by také měla odložit stranou nebo do krabice, protože jej může použít jen jednou za hru.*

## Dát si čaj

Pokud se dvě nebo více čarodějek setká na jednom políčku, musejí se zastavit a dát si čaj – tak velí etiketa. Aktivní čarodějka zahodí až tři žetony Chichotání, zatímco ostatní čarodějky z téhož dýchánku zahodí každá až dva žetony Chichotání (je-li to možné).

Můžete se rozhodnout svou čarodějkou nehýbat, pokud už stojí na políčku s jinou, a dát si čaj.

***Příklad:*** *Tonička Bolavá má víc žetonů Chichotání, než je jí milé, celkem šest. Přijde k Zatracenému dubu a potká se s Anagramou Vydřiduchovou. Teď si musí dát čaj. Tonička vrátí tři Chichotání do společné zásoby. Anagrama má jediné Chichotání, vrátí tedy jen to. Kdyby se Tonička chtěla zbavit i svých zbývajících tří Chichotání, může se rozhodnout v rámci své druhé pohybové akce setrvat a znovu si dát čaj, ačkoli se nepohnula.*

## Nedělat nic

Tato akce snad bližší vysvětlení nepotřebuje.

## 3. Dobrat si do ruky

Nyní si doplňte karty v ruce do svého limitu. Na začátku hry je váš limit tři karty. Tento limit se zvyšuje v závislosti na počtu Snadných problémů, které jste vyřešili. Za každé dva Snadné problémy na vaší desce čarodějné učednice se váš limit zvýší o jednu kartu, tedy máte-li pět Snadných problémů, váš limit karet na ruce je pět. V rámci dobírání karet si nikdy nemůžete dobrat do více karet než sedmi, ať už máte jakýkoli počet vyřešených Problémů.

Pokud v této chvíli máte v ruce stejně nebo více karet, než je váš limit, nic nezahazujete, ale ani si nic nedobíráte.

Při vyčerpání dobíracího balíčku zamíchejte odhazovací balíček a utvořte nový dobírací balíček.

# Konec hry

**Hra končí okamžitě, pokud se má přiložit žeton Krize a žádný už není v zásobě, nebo pokud na plánu leží na konci tahu tři elfí žetony obrázkem vzhůru (to jsou Obtížné problémy „Elfové“, „Král Elfů“, „Královna Elfů“ a „Elfí šlechtic Hladhuben“). V obou těchto případech všichni hráči prohrávají.**

Jinak hra končí, když byl na plán přiložen poslední žeton Problému z rámečku ve spodní části plánu a aktivní hráč dokončil svůj tah. Hráči si nyní sečtou body na dílcích Problémů, které vyřešili a mají u sebe. Vítězné body za každý dílek jsou v levé spodní části dílku v růžovém šestiúhelníku.

Každý dílek Černé Alissy svému majiteli přináší penaltu jednoho vítězného bodu.

Hráč s nejvyšším skóre je vítěz. V případě remízy vyhrává hráč s nejmenším počtem dílků Chichotání a Černé Alissy dohromady. Je-li to stále remíza, vítězí ten s nejvíce body za Obtížné problémy. Je-li i toto remíza, vítězí hráč s nejtěžším dílkem Obtížného problému, co do obtížnosti. Pokud se doteď nerozhodlo o vítězi, hráči vítězství sdílí.

***Příklad:*** *Anagrama skončila hru s dílky na obrázku. Její výsledné skóre je 22.*

# Popis karet

**Každá karta může přinést nějakou výhodu, která je v její spodní části slovy popsána. Během svého tahu můžete zahrát libovolný počet karet pro výhody, které přinášejí. Kartu pro její výhodu je možno hrát v kterékoli části tahu.**

***Příklad:*** *Řekněme, že jste hodili méně, než potřebujete. Pokud máte karty na Transmutaci nebo Karty navíc, můžete je nyní zahrát v naději, že mezi nově dobranými kartami bude některá, která vám pomůže uspět, jako např. Přehození nebo Bonus +2/4. Tu byste mohli okamžitě zahrát.*

**Bonus +2/4 k součtu kostek** – Tuto kartu můžete zahrát až po hodu, abyste si zvýšili součet. Některé karty jsou specificky určené proti některým nepřátelům.

**Karty navíc** – Zahrajte tuto kartu a doberte si nové dvě karty. Můžete si dobrat i přes svůj limit. Některé karty s touto výhodou vás také donutí vzít si žeton Chichotání.

**Nemocná ovce** – Tuto kartu můžete zahrát a automaticky vyřešit jakýkoli jeden Problém zahrnující nemocnou ovci. Můžete ji zahrát až po hodu kostkami, ALE získané žetony Chichotání si necháváte.

**Neviditelnost** – Tato výhoda vám umožní projít skrz lokaci, aniž byste museli řešit Problém v ní ležící nebo se zastavovat na čaj. Pokud je to dílek Obtížného problému lícem dolů, můžete se na něj podívat a pak se rozhodnout se s ním zkusit vypořádat, nebo pokračovat v přesunu – v případě dalšího přesunu jej položte znovu lícem dolů. Můžete pokračovat v chůzi, pouze pokud máte ještě jeden krok (v rámci této pohybové akce) nebo pokud vám stále zbývá druhá pohybová akce, kterou pak musíte využít k přesunu. Dílek Neviditelnosti, se kterým začíná Tonička Bolavá, funguje úplně stejně.

Je možné doletět na lokaci koštětem za první pohybovou akci, podívat se na dílek a pak použít Neviditelnost, abyste svou druhou akcí odešli pryč, pokud si to přejete. Rozhodnutí, zda po nahlédnutí na Problém využít Neviditelnost, je na vás.

Pokud jste v městě Lancre nebo v Lancreském hradu, můžete využít Neviditelnost k prohlédnutí Problému na jiném políčku stejné lokace a potom případně odejít, maje stále k dispozici možnost přejít dvě pěšiny nebo použít koště.

**Pendul** – Otočte jeden Obtížný problém lícem vzhůru. Teď je dobrá chvíle zkontrolovat, zda se na herním plánu nenacházejí tři elfí žetony lícem nahoru.

**Pohyb navíc** – Můžete se v rámci tohoto pohybu přesunout ještě o další dvě pěšiny, tedy dvakrát dál než obyčejně.

***Příklad:*** *Tonička by ráda došla k nemocné ovci, která už dosáhla kritického stavu. Přesune se k Zatracenému dubu. Nyní má právo prohlédnout si Obtížný problém, jenž tam leží – a to je Lilith Zlopočasná. Toničce se ještě nechce čelit Lilith, a tak zahraje kartu s výhodou Neviditelnosti a pokračuje v chůzi až do Proutěných Síťovic. Kdyby její první pohybová akce skončila u Zatraceného dubu, mohla by pořád použít Neviditelnost a přesunout se do Síťovic pomocí druhé pohybové akce.*

**Pomocná ruka** – Odstraňte jeden žeton Krize z Problému dle svého výběru. Touto kartou můžete odstranit i Krizi z Problému, proti kterému jste právě těsně selhali, pokud vám snížení obtížnosti tohoto Problému o 2 stačí, abyste uspěli.

**Přehodit** – Tuto kartu můžete použít na přehození jedné nebo obou z jednoho páru kostek. Pokud přehazujete kostku se symbolem Chichotání, nemusíte si brát žeton Chichotání na základě prvního hodu – druhý hod ale platí. Můžete přehazovat jen z posledně hozeného páru kostek, takže pokud jste už hodili druhým párem, nemůžete přehazovat kostky z prvního páru.

**Sebeuvědomění** – Můžete vrátit až dva žetony Chichotání do společné zásoby.

**Smrt** – Tuto kartu můžete zahrát a automaticky vyřešit jakýkoli jeden Problém zahrnující smrt. Můžete ji zahrát až po hodu kostkami, ALE získané žetony Chichotání si necháváte.

**Transmutace** – Můžete zahodit jednu nebo víc svých karet a dobrat si stejný počet nových, včetně jedné karty za tuto transmutační.

**Záchrana** – Tuto kartu můžete zahrát, pokud selžete v řešení Problému. To vám umožní utéci stejně, jako byste utekli po hodu prvními dvěma kostkami. To znamená, že jste „neselhali“, a tudíž se nespustí následek selhání. Nemůžete-li utéct do sousední prázdné lokace, přesuňte se do libovolné lokace na herním plánu.

**Zapůjčení** – Můžete se podívat na dva Obtížné problémy na herní desce a znovu je položit obrázkem dolů.

# Důsledky selhání

**Pokud selžete při řešení Obtížného problému, pak kromě dobrání jednoho nebo dvou žetonů Chichotání utrpíte vy (a možná i ostatní čarodějky) nějaké následky popsané níže. Existuje i jeden příjemný důsledek úspěchu.**

### Úskočný muž

Všechny figurky čarodějek se přesunou do hladomorny. Viz sekce „Vévoda Felmet a lady Felmetová“ s popisem, jak uniknout z hladomorny. Ačkoli se všechny čarodějky spolu přesunuly do hladomorny, nedají si čaj!

### Královna elfů, Král elfů, Elfí šlechtic Hladhuben a Elfové

Pokud na konci hráčova tahu jsou na herním plánu tři elfí dílky lícem vzhůru, hra okamžitě končí a nikdo nevyhrál.

### Vévoda Felmet a Lady Felmetová

Přesuňte svou figurku do hladomorny. Váš tah tím skončil, ale i přesto si doplníte karty na ruce do vašeho limitu. Ve vašem příštím tahu se můžete přesunout pryč z hladomorny pomocí karty se symbolem koštěte, nebo výhodou karet „Záchrana“ nebo „Neviditelnost“. Pokud žádnou takovou kartu zahrát nemůžete, přicházíte o svou první akci a zachráníte se na začátku své druhé akce. Tou se přesuňte na libovolnou lokaci na plánu a dokončete svůj tah jako obyčejně.

### Zlojroj

Vezměte si jeden dílek Černé Alissy.

### Hrabě de Strakupír, Vlad de Strakupír, Lacrimosa de Strakupírová, Hrabě Béla de Strakupír

Na dílek upíra, proti kterému jste právě selhali, musíte položit jeden žeton Krize, a to dokonce i tehdy, když tam už jeden žeton Krize nebo víc leží. Přidávání žetonů tímto způsobem je jedinou výjimkou z pravidla, že na jednom Problému může ležet maximálně jeden žeton Krize. Je-li na dílku tohoto Problému více žetonů Krize, každý z těchto žetonů přidá +2 k celkové obtížnosti.

### Lilith Zlopočasná

Vezměte si jeden dílek Černé Alissy.

### Zimoděj

Každý hráč zahodí jeden Snadný problém ze své desky učednice. To ovlivňuje i limit vašeho počtu karet, ale jen při dobírání karet na konci tahu.

## Důsledek úspěchu

### Hrabě Béla de Strakupír

Pokud porazíte hraběte Bélu, pak ostatní dílky „de Strakupír“, které leží lícem nahoru, také zmizí z plánu (úplně ze hry, nepřesouvají se hráči na desku učednice). Strakupírové, kteří vejdou do hry později, zůstanou normálně na plánu.

## Čistě kooperativní a sólová varianta

Pokud chcete, můžete hrát čistě kooperativní verzi hry, kde všichni vyhrají nebo prohrají společně. Pro tento účel je potřeba mírně upravit úvodní přípravu hry.

V jednom hráči (tedy sólové hře) máte čtyři žetony Chichotání, čtyři dílky Černé Alissy a deset žetonů Krize. Pouze v sólo verzi hry se můžete přesunout do domku Bábi Zlopočasné a za akci zahodit dvě Chichotání (ale jen pokud zde neleží Problém).

Ve dvou hráčích je šest Chichotání, pětkrát Černá Alissa a devět Krizí.

Ve třech hráčích devět Chichotání, šestkrát Alissa a osm Krizí.

Ve čtyřech hráčích dvanáct Chichotání, sedmkrát Alissa a sedm Krizí.

Pokud potřebujete dobrat dílek Černé Alissy a žádný už není v zásobě, hra končí a všichni prohráli.

Pokud hra dvou nebo více hráčů končí kvůli tomu, že byl položen poslední dílek Problému, pak hráči vyhrávají, leží-li na herním plánu méně než čtyři Obtížné problémy. Pokud na konci hry leží na plánu čtyři nebo víc Obtížných problémů, čarodějky prohrály.

Hrajete-li sólovou hru, snažíte se dosáhnout co nejvyššího skóre. Při skóre třicet až čtyřicet jste obhájila svou čarodějnickou licenci. Skóre nad čtyřicet znamená, že jste prospěla s vyznamenáním. A skóre pod 30 značí, že je vám předurčena dráha manželky chovatele prasat.

Všechna ostatní pravidla platí beze změny.

## Pokročilá kompetitivní varianta

Pokud jste hru již párkrát odehráli a přáli byste si větší výzvu, můžete zkusit některou nebo obě z těchto změn pravidel:

- Začínat partii jen s osmi žetony Krize.
- Dovolit, aby na Problému ležel více než jeden žeton Krize.

I kooperativní verze může být složitější s více než jedním žetonem Krize na jeden Problém.

# Královsky se bavte!

### Na hře se podíleli

Hru vytvořil Martin Wallace

Ilustrace: Peter Dennis, Ian Mitchell pod správou The Discworld Emporium

Grafický design: Solid Colour

Překlad českých jmen a názvů: Jan Kantůrek

Český překlad: Michal Gross

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová, Michal Gross, Michal Široký, Martin Hrabálek, Kamil Smola, David Müller, Jiří Tomášek

Grafická úprava: Jiří Tomášek

Testeři hry: Simon Bracegirdle, Andy Ogden, Chris Boote, Pat Harkin, Geoff Brown, Sue Underdown, John Webley, Stewart Pilling, Jerry Elsmore, Tim Cockitt, Guy Cockitt, Oliver Cockitt, Andrew Smith, Daniel Smith, Don Oddy, Graham Evans, Elizabeth Evans, Heather Evans, Brett Warburton Danielle Clarke, Krystel Hewett, Candace Warburton, Kaspar Wake, Maxwell Morgan, Amiria a Robin Bayne, Louise McCully, Katherine Boag, Nathan Grange, David George a mnoho, mnoho milých lidí v klubu Beyond Monopoly, the Variable Magers, Hogswatch, the Irish Discworld Convention, the UK Discworld Convention, Nullus Anxietus V a Boardgames by the Beach.

Poděkování patří těmto lidem: Sir Terry Pratchett, Bernard Pearson, Isobel Pearson, Ian Mitchell, Reb Voyce, Colin Smythe, Rob Wilkins, Sandra Wilkins, Robert Flach, Jason Anthony a Andrew Raby.

Distributor pro ČR a SK: Rexport s. r. o., Údolní 42, 60200 Brno

**obchod@rexhry.cz | www.rexhry.cz**



*© Terry Pratchett 2013.*
*Zeměplocha je registrovaná ochranná známka patřící Terrymu Pratchettovi. ČARODĚJKY je oficiální stolní hra DISCWORLD®, a proto ji chrání celosvětový copyright.*


**www.treefroggames.com**