2–5

12+

60–90 min

Pravidla hry

Velká kniha strašlivých čar

Hru vyčaroval Maxime Rambourg

Štětcem ji oživil Naïade

ROX

Čarodějná univerzita již po celé generace vyučuje mladé a nadějné čaroděje v ovládání mocných elementů: vody, ohně, země a vzduchu. Váš první rok vás však zrovna nenadchnul. Zatím dokážete sotva zažehnout jiskru mezi uhlíky. Většinu času trávíte šprtáním nudných teoretických pouček a všechna ta mocná slavná kouzla, kvůli kterým jste si tento obor zvolili, nejsou nikde k vidění.

Je známo, že se ve sklepení Univerzity nachází největší magická knihovna světa. Mezi studenty se šušká, že je tam uložena i legendární Velká kniha strašlivých čar, prastarý grimoár obdařený tajemnou mocí. Prváci do této sekce nesmějí vůbec a učitelé varují všechny ostatní, že otevřít tuto knihu je největší chyba, jakou může čaroděj udělat… ale to jsou určitě jen plané výhrůžky, kterými si profesoři uzurpují ta nejlepší kouzla jen pro sebe!

Dnes v noci jste se tedy rozhodli vplížit do zapovězené knihovny a konečně získat tu moc, jež vám právem náleží. Plni vzrušení a zvědavosti jste nadzdvihli obálku gigantického manuskriptu na podstavci uprostřed místnosti. Ten náhle ožil ve výtrysku světla a začal sám sebou listovat!

Okamžitě vám došlo, jaký průšvih jste způsobili. Velká kniha strašlivých čar je totiž ve skutečnosti vězení, kde jsou lapeny hrůzné magické nestvůry, z nichž každá může rozpoutat nepředstavitelné pohromy… a vy jste je vypustili na svět. Jak jen je teď pochytat?

Musíte se z okolních knih rychle naučit pokročilá kouzla, ovládnout síly elementů a zachránit se; kdybyste jen dávali ve škole víc pozor! Je však nutné postupovat opatrně, protože jediný pohled na ta strašná stvoření prý dokáže člověka vyděsit k smrti!

Úvod

Chopíte se role čarodějnických učňů, kteří nerozvážně otevřeli prastarou magickou knihu věznící mocné nestvůry. Vaším cílem je znovu zapečetit strany grimoáru, jednu po druhé, a přemoci vůdce monster, aniž by vás děs udolal.

Jedná se o kooperativní hru, což znamená, že hráči vyhrají nebo prohrají všichni společně.

Obsah hry

- **48 karet kleteb**

- **136 karet elementů**
  (34 v každém ze 4 elementů)
  - **18 karet hodnoty 1**
  - **10 karet hodnoty 2**
  - **6 karet hodnoty 3**

- **35 karet děsu**

- **56 karet kouzel**

20 základních kouzel (s bílými okraji, 4 pro každého hráče)

36 kouzel z knihovny (s černými okraji)

- **8 archů čarodějů (na zadní straně je shrnutí hry)**

- 17 karet grimoáru
  - 4 karty první strany (nestvůra na rubu) 1,
  - 12 karet vnitřních stran (herní efekty na líci, nestvůra na rubu) 2,
  - 1 karta poslední strany (efekt finální nestvůry na líci, přebal na rubu) 3.
- 1 žeton zaříkávání (kniha)

- 1 ukazatel kola (klobouk)

- 16 žetonů elementů (4 v každém ze 4 elementů)

- 1 žeton aktivního hráče

- 1 herní plán

- Tato pravidla hry

Karty děsu

V průběhu hry budete dostávat karty děsu, kdykoli je váš balíček prázdný, nebo když na vás nestvůry sešlou kletby. Máte-li příliš mnoho karet děsu, riskujete ochromení strachem a s ním i společnou prohru.

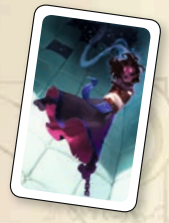
Pokaždé, když si máte do ruky dobrat novou kartu (nebo zničit horní kartu z balíčku) a váš dobírací balíček je prázdný, přidejte do své odkládací hromádky jednu kartu děsu, poté hromádku zamíchejte a vytvořte si z ní nový dobírací balíček.

Poznámka: *Karet děsu se dá zbavit tím, že je umístíte do sdílené podpory, že je zničíte, nebo že je zaženete za pomoci kouzel a elementů.*

Příprava

- Položte herní plán (1) na stůl.
- V závislosti na počtu hráčů odpočítejte karty děsu (2) a položte je na okno na plánu. Toto je balíček děsu.

Počet hráčů	Počet karet děsu
2	20
3	25
4	30
5	35



- Roztřiďte karty kleteb (3) podle jejich typu (vodní, zemské, ohnivé, vzdušné a víceživlové) a každou hromádku zamíchejte. Pak z nich utvořte pět balíčků vedle herního plánu, lícem dolů.
- Karty elementů o hodnotách 2 a 3 roztřiďte dle typu a hodnoty a těchto osm balíčků karet položte každý zvlášť lícem vzhůru vedle herního plánu (4).
- Každý hráč si vezme čtyři základní kouzla (*Vzplanutí*, *Led*, *Pučení* a *Telepatii*) (5). Tato čtyři kouzla si všichni položí na stůl před sebe, lícem vzhůru.
- Každý hráč si vybere čaroděje (6). Neváhejte výběr mezi sebou prodiskutovat, obzvlášť s přihlédnutím k rozdělení elementů na startovních kartách. Každý hráč si sestaví startovní balíček dle svého archu čaroděje. Všechny zbylé karty o hodnotě 1 vraťte do krabice. Jakmile všichni hráči obdrží karty dle svého archu, zamíchají je a utvoří z nich svůj dobírací balíček, který položí před sebe lícem dolů.

- Sestavte grimoár (7):
  - Na pravou stranu pultíku položte kartu poslední strany, efekty výhry/prohry vzhůru.
  - Zamíchejte karty vnitřních stran grimoáru, náhodně z nich vylosujte 5 a ty položte na kartu zadní strany, opět herními efekty vzhůru (nestvůrou dolů).
  - Vylosujte náhodně jednu ze čtyř karet první strany a položte ji nahoru na takto vzniklý balíček, přebalem vzhůru a nestvůrou dolů. Grimoár je tím hotov.

- Roztřiďte karty kouzel z knihovny (8) dle jejich elementu. Od každého elementu náhodně vylosujte po jednom kouzlu o hodnotách 1, 2 a 3. Z těchto karet utvořte čtyři balíčky s kartami lícem dolů, v každém balíčku budou karty jednoho elementu, kde hodnota 3 bude dole a hodnota 1 nahoře. Toto je 12 kouzel z knihovny, která se v této partii můžete naučit. Otočte horní kartu hodnoty 1 na každém balíčku lícem vzhůru.

- Položte ukazatel kol (9) na počítadlo kol na herním plánu na římské číslo obtížnosti, kterou si přejete hrát (viz „Počítadlo kol“ níže). Při první partii doporučujeme hrát obtížnost I. Počítadlo kol ukazuje, kolika kletbám navíc budete dané kolo čelit.
- Položte žeton zaříkávání (10) na políčko zaříkávání na počítadle tahů.

- Žetony elementů (11) položte na hromádku poblíž herního plánu. Budete je potřebovat jen pro některé kletby.

- Začíná hráč, který naposledy dočetl nějakou knihu. Tento hráč si vezme žeton aktivního hráče (12). Potom si každý z hráčů dobere do ruky 6 karet.

Jste připraveni zahájit hru.

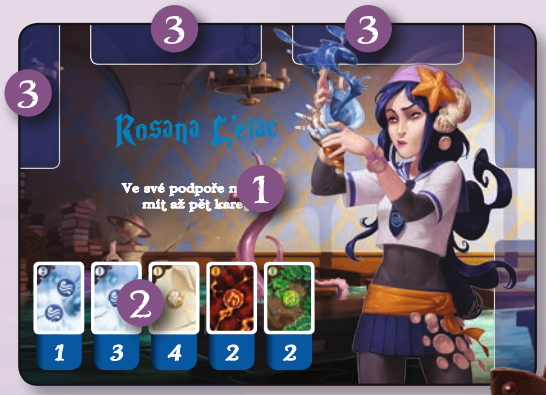
Počítadlo kol

Počítadlo kol má formu tabulky. Řádky ukazují, kolikáté je kolo hry. Sloupce představují různé úrovně obtížnosti (I: Snadná, II: Střední, III: Obtížná). Na začátku partie si vyberete jednu úroveň obtížnosti, platnou pro celou hru. V první partii doporučujeme obtížnost I.

Ikony (/) znázorňují počet víceživlových kleteb, které máte přidat: 0 (není-li tam žádná ikona), 1 karta () nebo 2 karty ().

Čaroděj

1. Schopnost čaroděje
2. Karty elementů ve startovním balíčku
3. Místa na karty sdílené podpory



8

1

3

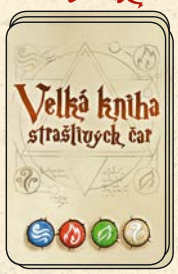
4

11

12

6

Dobírací balíček



Odkládací hromádka

Herní oblast jednoho hráče

5

Páté kouzlo

Jak číst grimoár

Přehled hry

K dosažení vítězství musíte zdolat nestvůru na poslední straně *Velké knihy strašlivých čar* a nenechat se vyděsit k smrti. Máte na to šest kol. Každé kolo znamená příchod nové nestvůry, která na vás uvrhne kletby. Abyste ji přemohli, musíte zlomit všechny kletby, než žeton zaříkávání oběhne kolo a otočí se další strana grimoáru. Dokážete-li to, dostanete bonus ! Pokud ale nestvůru v předepsaném počtu tahů nezdoláte, strana se i tak otočí, nestvůra unikne a vy utrpíte postih . Pamatujte, že k výhře stačí zdolat pouze finální nestvůru. Nejprve se k ní však musíte dostat!

Každý hráč má svůj balíček z karet elementů a (později) karet děsu. Neříká-li efekt jinak, máte povoleno dobírat karty jen ze svého balíčku.

Pokud máte dobrat či zničit kartu ze svého dobíracího balíčku a ten je prázdný, musíte přidat novou kartu děsu (z balíčku děsu na herním plánu) do své odkládací hromádky, tu pak zamíchat a utvořit z ní nový dobírací balíček.

Ve své herní oblasti máte další dvě zóny. Jednu označují obdélníky na vašem archu čaroděje. To jsou okénka na pokládání karet do podpory; karty v podpoře u všech hráčů tvoří dohromady sdílenou podporu (viz stranu 8, „Hráčova podpora a sdílená podpora“). Další zónou jsou vaše kouzla. Kouzla (ať už základní nebo z knihovny) se nepočítají do vašeho balíčku, nýbrž leží na stole před vámi lícem vzhůru.

K sesílání kouzel potřebujete karty elementů. Elementy můžete také využít k ničení kleteb, k naučení se mocnějších kouzel či k pořizování dalších karet elementů. Každý hráč by si měl sestavit co nejlepší balíček a měl by se přitom pokud možno vyhýbat kartám děsu.

Průběh hry

Počínaje hráčem s žetonem aktivního hráče se hráči střídají v tazích po směru hodinových ručiček.

Během svého tahu jste aktivním hráčem. Každý tah má čtyři fáze:

- **Fáze soustředění**
- **Fáze grimoáru**
- **Fáze akcí**
- **Fáze zotavení**

Po dokončení těchto čtyř fází předejte žeton aktivního hráče sousedovi po vaší levici a ten zahájí svůj tah opět soustředěním, a tak dále, dokud buď nezavřete grimoár, nebo vás úděs zcela neparalyzuje.

Poznámka: *Ve hře 5 hráčů by jeden z vás byl prvním hráčem pro všechny nestvůry. Pokud vám to připadá příliš stresující, zkuste tuto variantu:* ***Pouze v 5 hráčích je poslední hráč každého kola také prvním hráčem kola následujícího.*** *Má tedy dva tahy po sobě, napřed s žetonem zaříkávání na č. 5 a poté s novou nestvůrou a žetonem na č. 1.*

1. Fáze soustředění

Nyní můžete obnovit všechna svá kouzla.

Použité kouzlo

Použité kouzlo znamená, že je jeho karta otočena o 90°.

Když kouzlo sesíláte, stane se použitým a musíte jeho kartu otočit na stranu.

Toto kouzlo nelze seslat znovu, dokud jej neotočíte zpět do normální polohy (neobnovíte).

2. Fáze grimoáru

Ve fázi grimoáru se spouští všechny pohromy, které kniha na hráče sesílá. V této fázi odtikává zbývající čas na zdolání nestvůry a hráči trpí následky neodstraněných kleteb.

Fáze grimoáru se dělí do dvou kroků:

- **Postoupit žetonem zaříkávání o 1 políčko (povinně).**
- **Spustit efekt nového políčka (případně).**

Postoupit žetonem zaříkávání

Posuňte žeton zaříkávání na počítadle tahů o jedno políčko proti směru hodinových ručiček (1, 2, 3 atd.).

Spustit efekt nového políčka

- **Skončil-li žeton na políčku 2 až 5:**
Pokud je na tomto políčku kletba, spusťte její efekt (viz „Spuštění kleteb“ napravo). Pokud zde žádná kletba není, nic se neděje. Pro teď jste v bezpečí.

- **Skončil-li žeton na políčku zaříkávání:**
Zkontrolujte, zda na herním plánu zůstaly nějaké kletby.
  - **Pokud zůstala byť jen jediná kletba:**
  Všichni hráči utrpí postih za neúspěch, popsaný na pravé straně grimoáru. Potom vraťte karty neodstraněných kleteb dospod příslušných balíčků.
  - **Jestliže byly všechny kletby zlomeny:**
  Zdolali jste nestvůru!
  Všichni hráči mohou uplatnit bonusový efekt, který je také popsaný na pravé straně grimoáru.

- Ať už jste právě nestvůru zdolali nebo vůči ní selhali, ihned posuňte žeton zaříkávání na políčko 1: nová nestvůra. Poté otočte grimoár na další stranu a odhalte novou nestvůru. Ihned se na všechny spustí efekt při jejím příchodu, popsaný na levé straně grimoáru dole.

> ***Poznámka:*** *Na začátku prvního tahu celé partie je grimoár zavřený. Přesuňte žeton zaříkávání na políčko 1, otevřete grimoár, odhalte první nestvůru a spusťte její efekt.*

- Posuňte ukazatel kol (v tabulce s římskými číslicemi na herním plánu) dolů o jedno políčko. Pod ukazatelem je znázorněno, kolik víceživlových kleteb (0, 1 nebo 2) máte položit na políčka na karty kleteb pod počítadlo tahů (jednu na každé políčko, počínaje číslem 2).
- Nakonec vezměte tři karty kleteb odpovídající elementům pod nestvůrou na levé straně grimoáru. Položte je lícem vzhůru za víceživlové kletby na počítadlo tahů, jednu na každé políčko (nejsou-li na počítadle žádné víceživlové kletby, začněte políčkem 2). První kletbu dle elementu vlevo u nestvůry, pak nahoře, pak vpravo. Pamatujte, že v tahu č. 3 jsou dvě kletby!

Spuštění kleteb

Kletba se spouští jen jednou, když žeton zaříkávání dorazí na její políčko. Kletby na políčkách před ní nemají už žádný další efekt. Když posunete žeton zaříkávání, podívejte se, zda na daném políčku leží kletba.

> ***Poznámka:*** *Kletba zůstává ležet na svém políčku i po spuštění, dokud není zlomena hráčem nebo dokud žeton zaříkávání nedorazí na políčko zaříkávání.*

- **Pokud zde žádná kletba není:** Nic se neděje. Přejděte na fázi akcí.
- **Pokud zde leží kletba:** Spusťte její efekt. Není-li řečeno jinak, kletba se uplatní na všechny hráče, počínaje aktivním a po směru hodinových ručiček. Nemůže-li hráč spustit efekt kletby, nic se mu nestane a kletba pokračuje na dalšího hráče. Vzácně se může stát, že se kletba nespustí na nikoho; pak ji prostě ignorujte.

> ***Poznámka:*** *Na políčko 3 se pokládají dvě kletby. Jsou-li zde dvě kletby ve chvíli, kdy na něj dorazí žeton zaříkávání, napřed spusťte levou kletbu na všechny hráče, potom pravou kletbu.*

Příklad efektů po posunu žetonu zaříkávání:

- *Pokud se žeton posunul na políčko 2 nebo 4 (obrázek níže), nic se neděje.*

- *Pokud se žeton posunul na políčko 3 nebo 5, došel na kletbu. Spusťte efekt této kletby.*
- *Pokud se žeton posunul na políčko zaříkávání, hráči musí utrpět postih za neúspěch proti nestvůře na pravé straně grimoáru, protože ve hře ještě zůstaly nezlomené kletby. Potom zbývající kletby navraťte pod jejich balíčky a otočte stranu grimoáru.*

Kletba

1. Elementy nutné ke zlomení kletby
2. Efekt kletby, který se spustí, pokud žeton zaříkávání dorazí na její políčko

3. Fáze akcí

Během *Fáze akcí* můžete používat karty elementů a kouzel k ničení kleteb, vylepšování svých možností a zadržování nestvůry v grimoáru. Máte pět možných akcí:

- **Seslat kouzlo**
- **Naučit se nové kouzlo**
- **Pořídit si kartu elementu**
- **Zlomit kletbu**
- **Zahnat děs**

Každá z těchto akcí stojí nějaký počet elementů, které platíte odkládáním karet ze své ruky, ze sdílené podpory nebo z kombinace obojího. Dokud máte na zaplacení, můžete spustit kolik akcí chcete, v jakémkoli pořadí a jakkoli opakovaně.

Když platíte cenu za akci, musíte odložit dostatečné množství karet elementů, aby daly dohromady požadovaný počet a typ elementů. **Elementy, které takto přeplatíte, jsou ztraceny a nedají se použít na další akci.**

To znamená, že jedna karta elementu, byť má vyšší hodnotu, se nedá „rozdrobit" mezi více akcí.

> ***Příklad:*** *Pokud akce vyžaduje 3, můžete odložit tři karty produkující po 1, nebo jednu kartu produkující 1 a jednu kartu produkující 2, nebo jednu kartu produkující 3.*
>
> *Můžete také odložit dvě karty, z nichž každá produkuje 2, ale takto ztratíte 1.*

Jakmile nemůžete nebo si nepřejete konat další akce, přejděte k *Fázi zotavení*.

Seslání kouzla

Můžete **seslat jedno ze svých kouzel**, které není použité (otočené).

K seslání kouzla musíte zaplatit jeho **cenu za seslání** tím, že odložíte patřičný počet elementů. Poté spusťte efekt popsaný na kouzlu a otočením o 90° naznačte, že bylo použito.

Máte i povoleno zesilovat efekt daného kouzla pomocí zvyšování sesílací ceny.

Cenu za seslání můžete násobně přeplatit. O stejný násobek se potom zvednou i **faktory kouzla** (X).

Pokud zaplatíte cenu za seslání, jak je vytištěna na kartě, efekt kouzla se spustí také tak, jak je popsán. Můžete zaplatit i dvojnásobek ceny za seslání a faktory vynásobit dvěma, nebo trojnásobek ceny a faktory vynásobit třemi. Vyšší násobky nejsou povoleny.

> ***Příklad:*** *Kouzlo vyžaduje 1. Dá se tedy spustit trojnásobně zaplacením 3, když jej sesíláte.*

Ať už jste zaplatili jakýkoli násobek ceny za seslání, kouzlo se dá použít jen jednou za tah. Jakmile bylo sesláno, otočte jeho kartu o 90°, čímž naznačíte, že se nedá seslat znovu, dokud jej neobnovíte.

Vždy musíte aplikovat co největší část efektu kouzla, i kdybyste jej nemohli splnit celý.

> ***Příklad:*** *Efekt **Oka hurikánu** zní „Každý z hráčů odloží z ruky (1) kartu a poté si (1) kartu dobere." I hráč, který kartu z ruky neodložil, protože žádné neměl, si dobírá kartu.*

Element

1 Množství elementu, který karta produkuje

2 Typ elementu, který karta produkuje

Hráčova podpora a sdílená podpora

Některá kouzla umožňují položit kartu do podpory. To znamená vybrat si jednu kartu z ruky a umístit ji lícem nahoru do jednoho z volných míst na podporu na vašem archu čaroděje. Čaroděj může mít v podpoře až 3 karty.

Karta zůstává v podpoře, dokud není odložena v rámci platby za akci nebo efektu kouzla či kletby.

> ***Příklad:*** *K zaplacení ceny za akci potřebujete 1, ale v ruce už žádný nemáte. Nicméně jeden je v podpoře u jiného hráče. A protože podpory všech hráčů tvoří dohromady **sdílenou podporu**, můžete použít i tuto kartu. Ta se potom přesouvá do odkládací hromádky jejího majitele.*

Kouzlo

1

Úroveň kouzla a jeho cena za seslání:
Počet elementů nutných k seslání kouzla. Můžete zaplatit i dvojnásobek nebo trojnásobek.

2

Cena za naučení

3

Efekt kouzla

Faktor (X): Proměnlivé číslo v efektu kouzla, které roste dle násobku ceny za seslání

Příklad: *Seslání* ***Polárního kruhu*** *stojí 3 , Zaplatíte-li za seslání alespoň 6 , zdvojnásobí se jeho efekt – faktory kouzla vynásobíte dvěma.*
Efekt kouzla tedy bude: „Každý hráč položí do své podpory (2) karty a poté si (2) karty dobere.“

Kletba spojená s určitým elementem: *Zlomení této kletby stojí 4 , které můžete zaplatit například pomocí dvou karet elementů, každé s hodnotou 2 .*

Víceživlová kletba: *Zlomení této kletby stojí 1 , 1 , 1 a 1 .*

Naučení nového kouzla

Dokud jsou dostupná, můžete se **naučit jedno nové kouzlo** z knihovny (karta kouzla s černým okrajem).

Lze se naučit pouze jedno z kouzel, která leží lícem vzhůru na jednom z balíčků kouzel. K jeho naučení musíte zaplatit 2 elementy stejného typu jako dané kouzlo.

Když se naučíte nové kouzlo, položte si jej před sebe k ostatním kouzlům v obnovené poloze, připravené k okamžitému seslání. Kartu kouzla v knihovním balíčku, kterou jste tímto odkryli, otočte lícem vzhůru.

Poznámka: *Pokud máte dost elementů k zaplacení, můžete se v tomtéž tahu ihned naučit i právě odkryté kouzlo.*

Každý čaroděj udrží v hlavě jen pět kouzel. Když se naučíte šesté kouzlo, musíte zničit jedno z vašich dosavadních kouzel (obnovené nebo použité), než si před sebe položíte to nové. Zničené kouzlo odstraňte ze hry.

Kouzlo můžete seslat přímo v tahu, kdy jste se jej naučili.

Pořízení nové karty elementu

Mezi své karty si můžete pořídit **1 kartu elementu o hodnotě 2 či 3**, dokud jsou dostupné na stole. Cena za pořízení přesně odpovídá dané kartě, tedy počtu i typu elementů:

- **Karta o hodnotě 2:** 2 elementy
- **Karta o hodnotě 3:** 3 elementy

Tedy za například vzdušnou kartu o hodnotě 3 musíte zaplatit dohromady 3 elementy vzduchu.

Pořízenou kartu dostáváte do své odkládací hromádky.

Zlomení kletby

Můžete **zlomit jednu kletbu** tím, že zaplatíte 4 elementy zobrazené v její horní části. Kartu kletby odstraňte ze hry.

Jako odměnu za zlomení kletby obdržíte libovolnou kartu elementu o hodnotě 2 z těch na stole, kterou si přidáte do své odkládací hromádky. Pokud už žádné takové karty nezbývají, nedostanete nic.

Zahnání jedné karty děsu

Můžete **zahnat 1 kartu děsu ze své ruky nebo sdílené podpory** tím, že zaplatíte jakékoli 2 elementy stejného typu. Zahnaný děs vraťte do balíčku děsu na herním plánu.

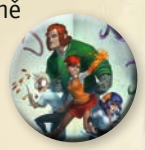
Poznámka: *Děs v kterékoli podpoře může zahnat kterýkoli hráč.*

4. Fáze zotavení

Na konci svého tahu musíte mít v ruce **přesně 6 karet** (karty ve vaší podpoře se do tohoto limitu nezapočítávají). Máte-li méně než 6 karet, doberte si na 6. Máte-li více než 6, musíte nyní odložit nějaké karty, aby vám zůstalo přesně 6. **Ve fázi zotavení nesmíte odkládat karty děsu.** Napřed odložit pod 6 karet a pak dobírat také není dovoleno.

Nezapomeňte: *Když máte dobírat karty do ruky a váš dobírací balíček je prázdný, přidejte 1 kartu z balíčku děsu do vaší odkládací hromádky, pak ji zamíchejte a utvořte si nový dobírací balíček.*

Máte-li na konci fáze zotavení v ruce šest karet děsu, jste vyděšení k smrti a **vypadáváte ze hry** (karty děsu v podpoře se mezi těchto 6 nepočítají). Vraťte všechno své jmění do krabice, včetně svých kouzel. Ostatní hráči pokračují bez vás.



Po dokončení zotavení **váš tah končí**. Předejte žeton aktivního hráče sousedovi po své levici. Tento hráč začíná svůj tah novou fází soustředění.

Konec hry

Všichni vyhráváte, pokud otočíte všechny strany grimoáru a přemůžete poslední nestvůru.

Všichni prohráváte, pokud:

- **si některý hráč musí vzít kartu děsu, ale balíček děsu je prázdný,**
- **nedokážete zdolat nestvůru z poslední strany grimoáru,**
- **jsou všichni hráči vyřazeni ze hry kvůli plné ruce děsu.**

Herní módy

Velká kniha strašlivých čar nabízí tři různé herní módy:

Klasika	Dle běžných herních pravidel.
Hrůza	Každý hráč začíná partii s kartou děsu zamíchanou do svého dobíracího balíčku. Tyto karty vezměte z balíčku děsu.
Noční můra	Každý hráč si do startovního balíčku vezme kartu hodnoty 1 stejného elementu namísto předepsané hodnoty 2.

Slovníček a vysvětlivky

- Kletby, efekty nestvůr či kouzel a schopnosti čarodějů mohou popírat běžná herní pravidla. Text karty má vždy přednost před herními pravidly.
- Pokud je možné efekt karty uplatnit, je to povinné.
- Pokud je možné efekt karty uplatnit částečně, uplatněte všechny části, které můžete, počínaje aktivním hráčem a poté dál po směru hodinových ručiček. Zbytek ignorujte.
- Pokud nemůžete uplatnit efekt, ignorujte jej. Stále může ovlivnit ostatní hráče.

Jiný hráč spustí akci

Některá kouzla umožní jinému hráči spustit akci ve vašem tahu. Tento hráč může spustit jakoukoli akci, jako by to byl jeho tah. Neobnovuje si však svá kouzla a nedoplní si ruku do 6 karet – fáze obnovení a zotavení spouští až ve svém vlastním tahu.

Vysvětlení některých karet

- Je-li kouzlo *Vtělení* spuštěno násobně, každá karta ve sdílené podpoře může být využita jen na jednu z akcí.

- Efekt *Černokněžníka* je „umístěte jeden děs pod každou kletbu. Hráč, který zlomí danou kletbu, si její děs bere do odkládací hromádky.“ Pokud na konci kola zbývají nějaké nezlomené kletby, karty děsu pod nimi se vrací do balíčku děsu.

- Jakákoli kouzla umožňující odložit nebo zničit karty je možné aplikovat i na karty děsu. Pokud cílíte kouzla *Glaciál* či *Kamenná kůže* na karty děsu, nedostanete za ně žádnou kartu s hodnotou vyšší o 1, protože žádná taková neexistuje.

Odložit

Není-li specifikováno jinak, vámi odkládaná karta musí pocházet z vaší ruky nebo ze sdílené podpory.

Je ovšem na vás, kterou možnost preferujete, **není** povinné odkládat primárně z ruky. Karta z podpory se vždy přesouvá do odkládací hromádky jejího majitele. Odkládání karet elementů vám produkuje tolik elementů, kolik ukazuje daná karta, a těmi můžete platit své akce.

Odkládací hromádky

Svou odkládací hromádku můžete kdykoli probrat. Nemáte dovoleno dívat se na karty ve svém dobíracím

balíčku. Když přidáváte nový děs a mícháte svou odkládací hromádku v rámci vytvoření nového balíčku, můžete si karty před zamícháním prohlédnout.

Určení cíle kouzla

Efekt kouzla vždy popisuje, které hráče ovlivní.

- **Ty:** Hráč, který kouzlo seslal.
- **Všichni ostatní hráči:** Každý hráč krom toho, kdo kouzlo seslal.
- **Všichni hráči:** Každý hráč zvlášť je kouzlem ovlivněn, včetně sesilatele.
- **Jeden hráč:** Hráč dle vašeho výběru (může to být i přímo sesilatel).

Zničit

Když ničíte kartu, odstraňujete ji ze hry a dáváte stranou. Některé efekty ji mohou i poté vrátit do hry.

Je možné ničit i karty děsu. To je také odstraní ze hry, na rozdíl od akce zahánění děsu, která tyto karty vrací zpět do balíčku na herním plánu.

Zničené karty si můžete kdykoli prohlédnout.

Zamíchat

Pokud máte míchat svůj balíček, ruku nebo hromádku díky efektu kouzla, nedostáváte k tomu novou kartu děsu. Tu dostáváte jen tehdy, když máte prázdný dobírací

balíček a musíte si dobrat nebo zničit jeho horní kartu.

Neutralizovat

Některé efekty vás mohou donutit neutralizovat kletbu nebo kouzlo. Otočte neutralizovanou kartu lícem dolů. Karta nyní nemá žádný efekt, ale stále je ve hře.

Neutralizované kouzlo se nedá seslat, ale počítá se do vašeho limitu pěti kouzel. Když se naučíte nové kouzlo přes limit, můžete se rozhodnout zničit i neutralizované kouzlo. Nové kouzlo potom dostáváte obnovené a lícem vzhůru jako obyčejně. Pokud neutralizujete použité kouzlo, zůstane použité i poté, co neutralizace případně skončí.

Neutralizovaná kletba nemá efekt, ale nedá se zlomit. Následující tah se karta kletby otočí opět lícem vzhůru a znovu je možné ji zlomit.

Pokud na konci kola zbývají na plánu již jen neutralizované kletby, nestvůru jste nezdolali a utrpíte postih za neúspěch.

Dobrat

Když si dobíráte kartu, vezměte si do ruky horní kartu ze svého dobíracího balíčku. Během svého tahu můžete mít v ruce libovolný počet karet, ale na konci tahu, ve fázi zotavení, musíte tento počet srovnat na šest (viz fáze zotavení).

Pokud je váš dobírací balíček prázdný a vy si máte dobrat kartu, přidejte do své odkládací hromádky jednu novou kartu děsu, zamíchejte ji a utvořte z ní nový dobírací balíček, z nějž si ihned doberete.

Čarodějova schopnost

Každý čaroděj má unikátní schopnost platnou po celou dobu hry, kterou smí nicméně využít jen jednou za svůj tah (krom Alice).

Vyměnit

Karta, kterou dává hráč v rámci „výměny“ jinému hráči, jde do příjemcovy ruky, nikoli do jeho odkládací hromádky.

Dostat 1 kartu děsu

Když dostáváte novou kartu děsu, vezměte ji z balíčku děsu na herním plánu a položte ji do své odkládací hromádky (není-li specifikováno jinak). Pokud si máte vzít děs a na plánu žádná karta nezbývá, grimoár zcela paralyzoval váš tým a prohráli jste.

Dostat 1 děs do podpory

Když máte dostat novou kartu děsu do podpory a vaše místa na karty v podpoře jsou již plná, stále tuto kartu dostáváte. To váš limit nezmění, jen máte dočasně jednu kartu nad limit. Musíte se tedy nějak zbavit dvou karet (efektem či akcí), než budete moci přidat novou kartu do své podpory.

Zahnání děsu

Když zaženete kartu děsu, vraťte ji do balíčku děsu na herním plánu. Zahnání děsu v rámci efektu kouzla, bonusu za zdolání nestvůry nebo schopnosti čaroděje není nutné platit dalšími elementy.

Podpora

Určitá kouzla vám umožní položit karty do podpory. To znamená vybrat jednu kartu ze své ruky (není-li specifikován jiný zdroj) a položit ji lícem vzhůru přes místa na podporu na vašem archu čaroděje. Čaroděj může mít v podpoře až tři karty. Karta v podpoře zůstává, dokud není odložena v rámci placení za akce nebo efektu kletby.

Podpory u všech hráčů tvoří dohromady **sdílenou podporu**. Hráč může použít jakýkoli počet karet a kterékoli karty ze sdílené podpory. Může i odkládat karty z vlastní ruky a používat součet elementů z ruky i sdílené podpory na placení svých akcí.

Odkládaná karta ze sdílené podpory se vždy přesouvá do odkládací hromádky hráče, který ji do podpory dal, bez ohledu na to, který hráč ji využil.

Do podpory je možné pokládat jakékoli karty z hráčských balíčků, i karty děsu.

Děs v podpoře se nepočítá mezi 6 karet děsu pro pravidlo vyřazování ze hry.

***Pamatujte:** „Podpora" mluví o kartách na archu jednoho čaroděje. „Sdílená podpora" je potom souhrnný název všech jednotlivých podpor ve hře.*

Přidat

Když přidáváte kartu, berete ji ze společné zásoby karet elementů na stole nebo z balíčku děsu (dle typu karty).

Na dobírací balíček

Když přidáváte kartu na dobírací balíček, položte ji lícem dolů na svůj dobírací balíček, takže to bude první karta, kterou při příštím dobírání dostanete do ruky.

Karta vyšší hodnoty

„Kartou vyšší hodnoty" je vždy myšlena karta elementu stejného typu, jejíž hodnota je přesně o 1 vyšší. Takže vyšší hodnotou je míněno z 1 na 2 nebo z 2 na 3, ale nikoli z 1 na 3 nebo z 1 na 2.

Zde je pár taktických tipů pro vaši první partii:

- **Své čaroděje vybírejte pečlivě, ať máte dobře vyvážené startovní balíčky.**
- **Neopomíjejte zahánět svůj úděs. Snažte se, aby v balíčku děsu vždy zůstávaly alespoň dvě karty na každého hráče.**
- **Když se zaměříte na jeden element, vaše kouzla budou silnější.**
- **Plňte si podporu! Jste pak flexibilnější, když jde do tuhého.**
- **Kouzla úrovně 2 a 3 jsou mocná a mohou obrátit vývoj hry. Neváhejte se učit kouzla úrovně 1, byť i jen kvůli odkrytí silnějších kouzel.**
- **Pokud snesete postih za neúspěch, někdy může být rozumné nestvůru nechat neporaženou a raději se v ušetřeném čase připravit na tu další…**

Tvůrci hry

Autor hry: Maxime Rambourg
Ilustrace a barevná paleta: Naïade
Vedoucí projektu: Cédric Barbé, Patrice Boulet a Gabriel Durnerin
Grafický návrh a úpravy pravidel: ORIGAMES
Koordinace a úprava: Guillaume Gille-Naves
Umělecký dohled: Igor Polouchine
Český překlad: Michal „Myyysha" Stárek a kolektiv
Grafická úprava: Jiří „Morthe" Tomášek
Jazyková úprava: Eliška „Elisa" Pospíšilová, Martin „Aneken" Hrabálek, Jiří „Morthe" Tomášek, Jan „Bříza" Březina, Kamil „Strejda" Smola a Radek „Amis" Bohunský

Poděkování:
Velké díky všem, co se za ty čtyři roky podíleli na vývoji této hry. Děkuji lidem od Iello, protože viděli, co se z Velké knihy může vyvinout, hra hodná jejich zájmu; obzvlášť Gabrielovi za jeho trpělivost, důvěru a nápady.

Díky Naïademu za jeho neskutečné výtvarné dílo, smekám čarodějný klobouk!

Díky mé rodině, která mě podporovala v mých rozmarech během tvůrčího procesu. Obzvlášť pak Maud, která celou dobu pravidelně nabízela svůj čas a stolek na kávu.

Díky Samovi a Popo za jejich práci.

Díky všem testerům, kterých bylo příliš mnoho, než abych je tu vypsal. Všichni jste přispěli svou konstruktivní kritikou během těch monstrózních seancí.

Palec nahoru herní kavárně Feinte de l'Ours a dobrovolníkům, kteří mi dovolili najít čas a dát toto dílko dohromady, mám vás rád. Také děkuji la Feinte: tam se tahle hra zrodila. Děkuju tiskárně a řezačce. Díky předem mé babičce, že na mě bude pyšná, tak jako moji rodiče a sestra, kteří mě vždy bezpodmínečně podporovali.

Všichni jste čarodějové! Děkuju vám.

Distribuce v ČR a SR:
REXport, s. r. o., Údolní 42, 602 00 Brno
www.rexhry.cz obchod@rexhry.cz

IELLO USA LLC
5550 Painted Mirage Rd. Suite 320 Las Vegas, Nevada 89149 USA
IELLO - 9 Avenue des Érables - Lot 341 54180 Heillecourt FRANCE

© 2015 IELLO USA LLC. IELLO, THE BIG BOOK OF MADNESS a jejich loga jsou obchodními značkami IELLO USA LLC. www.iellogames.com, info@iellogames.com
© 2015 ORIGAMES. ORIGAMES a jejich logo jsou obchodní značkou ORIGAMES.
© 2015 REXhry.cz. Veškerá práva vyhrazena.

VAROVÁNÍ! Tento výrobek obsahuje malé části. Nevhodné pro děti do tří let.
Vyrobeno v Číně.

Královsky se bavte!