

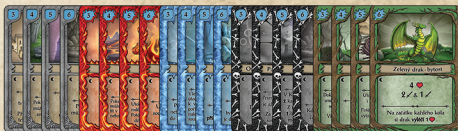
# Škoda kouzla, které padne vedle: velké rozšíření

Pravidla verze Beta

**Komponenty:**



58 karet rozšíření  
(černý měsíc, hodnoty 3-6)



4 karty sudů, 4 karty truhel  
(černý měsíc, bez hodnoty)

2 karty úrovní  
(oboustranné)



6 karet čarodějek (oboustranné)



4 karty počítadel životů  
(oboustranné)



2x13 karet základního balíčku  
(černá hvězdička, hodnoty 2-3)



8 karet rozšíření zákl. balíčku  
(bílá hvězdička, hodnota 2)



## Nová pravidla:

### Usmrcení kletbou

Pokud má některý z hráčů na začátku svého tahu 15 nebo více kleteb, je bez ohledu na svůj stav životů zabit a vyřazen ze hry (při hře na společné srdce prohrává ihned celá jeho strana).

### Útoky na dva a více cílů za sebou

Karty s útokem na dva cíle za sebou jsou v rozšíření označeny pouze symboly v horní části karty (např. **1** & **1**). Některé z nich mají jednu z částí útoku silnější (např. **2** & **1**). V tomto případě útok zasáhne první krajní kartu za 2 životy a následující kartu za 1 život. Vždy můžete vybrat směr, kterým útok zasáhne vyloženou řadu karet soupeře, nicméně správnou sílu částí útoku je nutné dodržet ve stejném pořadí, ve kterém čtete útok na kartě.

Ve hře se také vyskytuje karta s útokem na tři po sobě jdoucí cíle **1** & **1** & **1**. Při vyhodnocování postupujeme stejně jako u útoku na dva cíle za sebou. Pokud soupeř nemá vyložený dostatečný počet karet, vyhodnotí se maximální možný počet cílů a další části útoku se nerealizují.

### Pasti a chycení bytosti

Chytit bytost lze pomocí karet pastí, které mají v popisu klíčové slovo "chycení". Popisek na kartě pak uvádí podmínky, za kterých je bytost chycena. Když dojde k chycení bytosti, odstraň z její karty veškeré žetony a vlož ji pod kartu pasti tak, aby byla vidět pouze její ilustrace a bylo tak zřejmé, že past je obsazená. Každá past může chytit maximálně jednu bytost. Chycená bytost je vyřazena ze hry, nemůže do ní nijak zasahovat a nemá životy. Nepočítá se také mezi vyložené karty při kontrole barvy magie.

Pokud je bytost chycena během svého útoku, nedochází v tu chvíli k žádnému poškození pasti, na kterou je útok veden. Pokud má karta útočící bytosti přidružený efekt, který lze realizovat, tento efekt proveďte (např. kletba u Čarodějnice, Kostěného draka nebo přidání magie u Ducha).

Pokud při útoku na past bytost útočí zároveň na dva cíle za sebou nebo do všech vyložených karet, pamatujte, že útok je nutné vyhodnotit jako celek. Zasažené karty standardně ztrácí po útoku příslušný počet životů, ale neobsazená karta pasti zůstane nezraněna a zároveň útočící bytost chytí.

Bytost zůstává v pasti chycena do té doby, než je daná past zničena, nebo jinak odstraněna z řady vyložených karet (např. kartami Obrát čas nebo Propast). Po odstranění pasti se bytost ihned vrací zpět do ruky majitele karty.

Ve hře existují navíc karty, díky kterým můžete při splnění podmínky soupeřovu bytost přímo umístit do neobsazené pasti (Pavouk, Lávoový golem, Lovec draků).

### chycená bytost





V následujícím příkladu zaútočí Kostěný drak směrem od karty Amulet. Drak má útok **2&1**. Amulet je jako první cíl zničen, protože ztrácí 2 životy. Druhým cílem se stane Ohnivá past. Je neobsazená, proto své životy neztrácí, ale chytne draka. V popisu karty Kostěný drak je navíc dodatek, že pokud drak zaútočí, soupeřův čaroděj obdrží kletbu. Tento efekt se tedy vyhodnotí i přesto, že byl drak chycen.



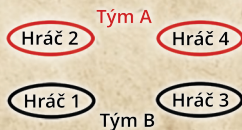
Pokud by bytost zaútočila na více karet jejichž výsledný efekt by se vylučoval (chycení bytosti, vrácení bytosti do ruky, celkové zničení bytosti), jeden výsledný efekt vybere hráč, jehož karty jsou útokem zasaženy.

### Hra pro 2 hráče

Všechny karty rozšíření se symbolem černého měsíce a hodnotami 3-6 můžete použít také ve hře pro 2, 3 nebo 4 hráče. Všechny karty lze přimíchat do čarodějnického obchodu. Další možností je původní počet karet obchodu ponechat a provést pouze výměnu stávajících karet za karty nové při zachování barvy a stejné hodnoty. Doporučujeme také vyzkoušet některé z nových modifikací a variant hry (viz níže), které výrazně mění celý herní zážitek.

### Standardní hra pro 4 hráče:

Ve čtyřech hrají vždy 2 a 2 ve společném týmu. Hráči se v kolech střídají v pevně určeném pořadí (podle čísel hráčů viz obr.).



Své první kolo odehrají všichni hráči se 3 kartami v ruce a následující kola už dobírají po 5. Doporučujeme hru hrát také s vyloženou knihovnou (varianta *Čarodějové v knihovně* viz str. 10).

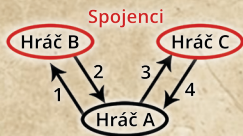
Hráči mohou ve svém kole vést útoky libovolně na jakéhokoli soupeře a jeho vyloženou řadu karet. Řada vyložených karet patří vždy konkrétnímu čaroději, proto např. také plošné útoky zraní pouze jednoho z nich a s tím i jeho karty. Spojenci si mohou vzájemně léčit bytosti, přidávat životy a odstraňovat kletby.

**Společné srdce:** Spoluhráči v týmu sdílejí společné životy. Jejich výši vyznačte umístěním jednoho žetonu života na počítadle na domluvené hodnotě (alespoň 10 jako v modifikaci *Vyšší základ životů*). Pokud by měl být podle pravidel hry zraněn čaroděj, tento útok vždy směřuje do společných životů.

Kletby společné nejsou, ale týkají se vždy konkrétního čaroděje. Následný postih v případě **4+** nebo **7+** kleteb kteréhokoliv z čarodějů způsobí ztrátu společných životů. V případě postupu některého z čarodějů na 2. úroveň se společné životy zvyšují vždy o 1.

### Standardní hra pro 3 hráče:

Ve třech je hra asymetrická, kde jeden samotný hráč bojuje proti dvěma spojencům. První kolo odehrají všichni hráči se třemi kartami v ruce, poté už dobírají po 5. Hraje se kyvadlově, tzn. samotný hráč začíná a útočí na prvního ze spojenců, pak má kolo a útok vrací ten na koho útočil. Poté útočí znovu samotný hráč na druhého ze spojenců a ten mu v následujícím kole opět útok vrací (pořadí hráčů viz šipky na obr.).



Spojenci si mohou vzájemně léčit bytosti, přidávat životy nebo odstraňovat kletby a mají *Společné srdce* (viz hra ve 4). Doporučujeme hru hrát také s vyložnou knihovnou (varianta *Čarodějové v knihovně*). Oba spojenci mají každé kolo k příjmu magie **+1**. Základ životů samotného hráče bude **o 1 vyšší** než u Spojenců. (Hlavní výhodou samotného hráče je, že má více času na vylepšení svého balíčku)

### Vyřazovačka pro 3 hráče

Hraje se stejným způsobem jako základní hra pro 3 hráče s výjimkou toho, že spojenci nemají společné srdce, ale každý své životy. Je možné hrát i se standardními 7 životy, nebo s domluveným *Vyšším základem životů* (viz str. 10). Spojenci si mohou vzájemně léčit bytosti i čaroděje, přidávat životy a odstraňovat si kletby. Pokud jeden ze spojenců přijde o všechny své životy v kole samostatného hráče, je zcela vyřazen ze hry a další útoky v tomto kole směřuje už na druhého ze spojenců. Spojenec, který ve hře pokračuje, si může ponechat karty o celkové hodnotě až 10 ze všech karet hráče, který byl ze hry vyřazen. Vybrané karty položí na svůj odhazovací balíček a může s nimi hru dokončit. Celá hra se následně proměňuje ve standardní hru pro 2 hráče.

### Přestřelka pro 3 a 4 hráče

Každý hraje sám za sebe. Hráči se v kolech střídají v předem domluveném pořadí. Každý má své vlastní životy a jakmile je vyřazen, vypadává ze hry. Svě první kolo odehrají všichni hráči se 3 kartami v ruce a následující kola už dobírají po 5. Během svého kola může hráč útočit na libovolného soupeře a jednotlivé útoky směřovat i na různé hráče. Doporučujeme hrát zároveň s modifikací *Vyšší základ životů* (alespoň cca 10 a více) a variantou *Čarodějové v knihovně*.

### Upřesnění efektu Zmrazení ve hře 3 a 4 hráčů

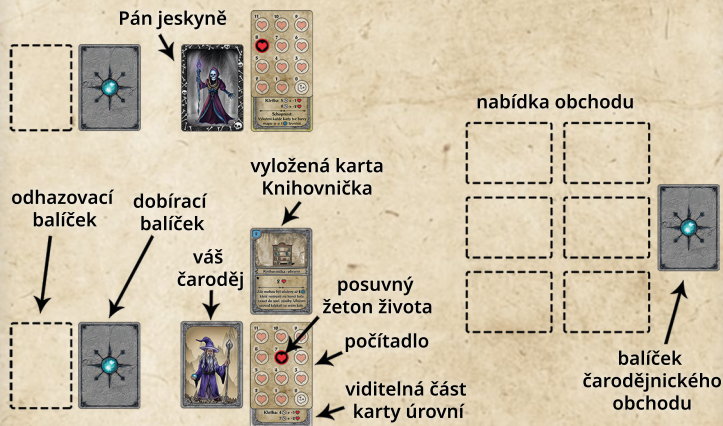
Platí ve všech typech her. Pokud vy nebo vaše bytost obdrží zmrazení v kole soupeře, musíte vždy celé své následující kolo v tomto stavu odehrát a na jeho konci krystal odebrat. Termín "*příští kolo*" na kartách zde znamená vždy vaše příští kolo. Pokud zmrazení obdržíte ve svém kole kvůli kartám Mrazivé brnění nebo Mrazivá past, zmrazení platí celé aktuální kolo a navíc celé vaše následující kolo.

## Sólo mód

*V srdci pradávného světa se zachvěla křehká magická rovnováha. Jeden z nejmocnějších čarodějů propadl temnotě a proměnil se v děsivého Pána jeskyně. V labyrintu podzemních chodeb tento padlý mistr magie shromažďuje armádu hrůzostrašných bytostí z jiných dimenzí a s každým úderem srdce roste jeho vliv a síla. Dokážeš proniknout do hlubin, čelit nástrahám a zastavit Pána jeskyně dříve, než bude příliš pozdě?*

Vášim úkolem bude porazit mocného Pána jeskyně (dále jen PJ) v jeho vlastním doupěti. PJ představuje čaroděje na 2. úrovni s 8 životy a má také příslušnou barvu magie. Váš čaroděj začíná na 1. úrovni se 7 životy. Životy PJe i vašeho čaroděje vyznačte na počítadle umístěním jednoho žetonu života na příslušnou hodnotu. Pod počítadla umístěte karty úrovní tak, aby byly vidět pouze informace ohledně kletby a schopností čaroděje. Váš čaroděj začíná hru již s vyloženou kartou Knihovnička a 5 kartami v ruce. Nabídku obchodu připravte pouze z karet základní hry.

### Příprava hry:



První kolo hry začíná PJ a vyloží v něm celkem 3 karty (1. doprostřed, 2. vpravo a 3. vlevo). PJ poté v každém dalším kole vykládá 2 karty bez ohledu na jejich hodnotu. První vyloží kartu vpravo a druhou vlevo do své řady. V jednotlivých fázích kola postupujte podle běžných pravidel hry. Pokud je vyložená karta kouzlem, realizuje se hned. Pokud jde o bytost nebo obranu, karta zůstává ve hře. Když je PJ zmrazený, útočná kouzla se nerealizují a jdou rovnou na odhazovací balíček. V Sólo módu je příjem magie hráče 1 za kolo, jinou hodnotu nenastavujte.



Základní útoky vyložených kouzel a bytostí PJ realizuje tak, že útok směřuje vždy svou největší silou na bytosti s nejméně životy, až poté na obrany s nejméně životy. U cílených útoků vybírá PJ přímo vašeho čaroděje. Pokud by z útoku nevzniklo žádné poškození, nebo by za něj hrozil herní postih (zranění, kletba apod.), PJ realizuje útok z jiné strany. Efekty **Léčení** a **Přidání** životů PJ směřuje nejdříve na svého čaroděje, poté na bytosti s nejméně životy, případně další karty s nejméně životy. Efekt **Zmrazení** PJ cílí na bytosti s nejvyšším útokem.

Pokud PJ na začátku svého kola už nemá karty v dobíracím balíčku, nastupuje jeho "**Kruté kouzlo**". Od této chvíle už karty nevykládá, ale každé kolo způsobí vašemu čaroději 2 zranění a všem vašim kartám 1 zranění (V případě hry proti **Temnému** PJi vašemu čaroději způsobí 1 zranění, přidá 1 kletbu a všem vašim kartám způsobí 1 zranění). Kruté kouzlo už nelze zastavit žádným efektem karty ani zmrazením a PJ ho provádí dokud nezvítězí nebo neprohraje. Při nástupu Krutého kouzla již nelze PJi vrátit karty zpět do balíčku.

### **Obtížnost hry**

**Základní stupně obtížnosti:**

1. **Nejlehčí** - Před začátkem hry můžete koupit z obchodu karty až do hodnoty 15.
2. **Lehká** - Před začátkem hry můžete koupit z obchodu karty až do hodnoty 10.
3. **Střední** - Před začátkem hry můžete koupit z obchodu karty až do hodnoty 5.
4. **Těžká** - Začínáte pouze se základním balíčkem.
5. **Ukrutná** - Začínáte pouze se základním balíčkem. PJ je zranitelný až od chvíle kdy mu zcela dojdou karty v jeho balíčku a nastupuje Kruté kouzlo. Během hry můžete zničit jen to co vyloží. PJ může být během hry ale zmrazen nebo obdržet kletbu.
6. **Pekelná** - Stejná jako Ukrutná, ale Kruté kouzlo navíc PJi každé kolo vyléčí 1 život.

Před začátkem hry provádíte běžný nákup jako ve hře pro 2 hráče a za 1 magii můžete také opakovaně v průběhu nákupu vyměňovat až 2 karty v obchodě. Karty které jste nakoupili vmíchejte do dobíracího balíčku před rozdělením karet do ruky.

### ***Boss fight***

Volitelné pravidlo, které doporučujeme využít. Pokud do hry PJ vyloží kartu s hodnotou 6, náhodně vyberte jednu z bytostí příslušné barvy magie z odhazovacího balíčku a vyložte ji ihned vedle karty s hodnotou 6. Karty s hodnotou 6 v této variantě hry navíc nelze vyřadit z balíčku PJe kouzlem Křišťálová koule nebo Vysátí magie.

### ***Karta Truhla***

Obtížnost hry lze dále nastavovat také pomocí karty Truhla. Karta Truhla je speciální v tom, že může mít dvě různé vlastnosti (Truhla A, Truhla B), a také 1–3 životy jako své maximum. Před začátkem hry proto musíte vybrat, jakou obtížnost a variantu Truhly pro hru nastavíte. Pro krátké verze balíčku PJe vyberte pro začátek Truhlu A s 2 životy. Pro delší variantu balíčku zvolte Truhlu B s 1 nebo 2 životy. Pokud je do hry vyložena Truhla, ihned na ní umístěte odpovídající počet žetonů života podle vámi vybrané herní varianty.

### ***Životy PJe***

Pokud byste zvládli porazit PJe i na nejvyšší možnou obtížnost, můžete navíc zvýšit na počítadle životy samotného PJe. Zvyšovat doporučujeme max. po 2 životech.

## Sestavení balíčku Pje

Před hrou musíte sestavit balíček Pje, z kterého bude proti vám vykládat karty. Máte na výběr z krátké (23 karet) a dlouhé (31 karet) verze balíčku v pevném nebo náhodném pořadí karet. Pro první hry doporučujeme krátkou verzi v pevném pořadí karet.

### Krátké verze balíčku s pevným pořadím:

Temný PJ	Lesní PJ	Ledový PJ	Ohnivý PJ
1. Truhla	1. Truhla	1. Truhla	1. Truhla
2. Ukrutná lebka	2. Sud	2. Sud	2. Bulvaj
3. Sud	3. Zrcadlo	3. Zrcadlo	3. Velitelský stan
4. Zrcadlo	4. Gnóm	4. Ledový obelisk	4. Sud
5. Otrávený lektvar	5. Trnitá past	5. Sněhová koule	5. Zrcadlo
6. Pavučina	6. Bludička	6. Mrazivý přízrak	6. Bomba
7. Pavouk	7. Trnitá koule	7. Truhla	7. Ohnivá past
8. Truhla	8. Truhla	8. Sud	8. Truhla
9. Sud	9. Druid	9. Propadliště	9. Lektvar rychlosti
10. Netopýr	10. Sud	10. Ledový šíp	10. Lávový golem
11. Kostěná koule	11. Propadliště	11. Ledová věž	11. Berserk
12. Bodáky	12. Vlk	12. Ochránce	12. Sud
13. Prokletý paprsek	13. Trnitý šíp	13. Mrazivá past	13. Klecová past
14. Truhla	14. Truhla	14. Truhla	14. Ohnivý déšť
15. Sud	15. Sud	15. Sud	15. Truhla
16. Klecová past	16. Klecová past	16. Bodáky	16. Kultista
17. Nekromant	17. Zaříkávač	17. Ostnatec	17. Sud
18. Prokletý šíp	18. Lektvar zkamenění	18. Síla ledu	18. Bodáky
19. Mumie	19. Zemětřesení	19. Sud	19. Sud
20. Sud	20. Sud	20. Klecová past	20. Propadliště
21. Propadliště	21. Bodáky	21. Lektvar námrazy	21. Ohnivý šíp
22. Truhla	22. Truhla	22. Truhla	22. Truhla
23. Kostěný drak	23. Zelený Drak	23. Ledový drak	23. Arcidémon

### Krátká verze s náhodným pořadím (celkem 23 karet):

K přípravě balíčku použijte 11 karet rozšíření od jedné barvy magie (tedy buď všechny temné, lesní, ledové nebo ohnivé se symbolem černého měsíce), dále neutrální karty Klecová past, Bodáky, Propadliště, Zrcadlo, 4 sudy a 4 truhly. První kartou na vrchu balíčku bude Truhla, poslední kartou vespod bytost s hodnotou 6. Všechny ostatní karty (celkem 18) kromě truhel zamícháme a rozdělíme na 3 hromádky po 6 kartách. Pod každou z těchto hromádek přidáme ještě kartu Truhly. Hromádky dáte na sebe a balíček je připraven.

### Dlouhá verze s náhodným pořadím (celkem 32 karet):

K přípravě balíčku použijte stejné karty jako u předchozí krátké verze + vezměte navíc 9 karet stejné barvy magie z balíčku obchodu základní hry. Ze všech karet dejte na stranu karty Truhel a dvě bytosti s hodnotou 6. Zbylé karty zamíchejte a budou tvořit základ přípravného balíčku. Ze všech karet připravte balíček Pje s následující strukturou: Truhla + 7 karet + Truhla + 6 karet + bytost (hodnota 6) + Truhla + 7 karet + Truhla + 6 karet + Drak příslušné barvy (hodnota 6)

## Dopňující informace ke kartám PJe

**Karta Sud** - Pokud je do hry vyložen sud, vložte pod něj vždy následující kartu z balíčku lícem dolů aniž byste se na ni dívali. Pokud je sud odstraněn ze hry, karta pod ním bude ihned otočena a vyhodnocena tak, jako by byla právě vyložena do hry. Např. všechny bytosti zaútočí vždy až na začátku následujícího kola PJe, tzn. nikoli v kole kdy byl sud odstraněn. Pokud byl sud odstraněn útokem, který dále pokračuje, směřuje na kartu ukrytou pod sudem pokud se jedná o bytost nebo obranu.

V případě, že pod sudem bylo skryté kouzlo, jeho efekt vyhodnotíte ihned po rozbití sudu. Pokud je pod odstraněným sudem útočné kouzlo v kole, kdy je PJ zmrazený, kouzlo se přesto uskuteční.

**Bludička** - PJ směřuje útok jedné vaší bytosti s nejvyšším útokem tak, aby byla primárně chycena do pasti, zraněna, nebo aby nezpůsobila zranění bytostem PJe.

**Gnóm** - Opravuje primárně karty obrany, které umožňují postih soupeře, případně ty s nejméně životy

**Klecová past** - chytí bytost s nejvyšším útokem. V případě shody tu s více životy.

**Kultista** - obrací útok zpět na tu stranu řady, kde je bytost s vyšším útokem.

**Lektvar zkamenění** - zkamení bytost s nejvyšší hodnotou, popř. s nejvyšším útokem.

**Zemětřesení** - Vrátí do ruky bytost s nejvyšším počtem životů, v případě shody s nejvyšším útokem.

**Nekromant** - Pokud v odhazovacím balíčku najde více bytostí, oživí tu s vyšší hodnotou a v případě shody s vyšším útokem.

**Lávový golem** - Preferuje chycení bytostí, popř. umístění útočící bytosti na kraj řady.

**Pavouk** - Do pasti přesune bytost s nejvyšším útokem, popř. nejvyšším počtem životů.

**Ohnivý šíp** - Za cíl vybere kartu obrany, pokud by ji mohl zranit za 4. Jinak útok cílí na čaroděje.

## Změny efektů vašich karet

**Křišťálová koule** - nahlédněte na první dvě karty z dobíracího balíčku PJe a jednu z nich dejte na odhazovací balíček. V příštím kole PJ vyloží sice opět dvě nové karty, ale ve hře se už se nikdy neobjeví karta, kterou jste vyřadili.

**Niživý kámen** - Z prvních dvou karet na dobíracím balíčku PJe vyberete náhodně jednu a tu dáte na jeho odhazovací balíček.

**Vysátí magie** - nahlédněte na první dvě karty z dobíracího balíčku PJe a jednu z nich dejte na jeho odhazovací balíček. Ihned získáte magii podle hodnoty dané karty. Za vyřazení karet Sud a Truhla nezískáváte nic.

**Obrať čas** - jednu vyloženou kartu PJe vrátíte na vrch jeho dobíracího balíčku. Následující kolo ji PJ vyloží do hry znovu na kraj řady.

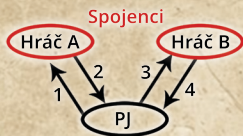
**Telekineze (modifikace hry)** - Kartu Telekineze je možné zařadit i do Sólo a Kooperativního módu. Kartu buď do základního balíčku přidejte, nebo pokud chcete zvýšit obtížnost, Telekinezí nahraďte Křišťálovou kouli.

**Pozor:** V Sólo a koop. módu z balíčku obchodu zcela vyřadte karty Propast a Zloděj.



## Kooperativní mód

V kooperativním módu bojují dva spojenci proti Pji, ale samotná hra i její příprava probíhá podle pravidel Sóló módu. Hráči se střídají v kolech kyvadlově, tzn. PJ nejprve útočí na prvního ze spojenců, který v následujícím kole útočí zpět na Pje. Poté útočí PJ na druhého ze spojenců a ten mu v následujícím kole opět útok vrací (pořadí hráčů viz šipky na obr.).



Pokud Pji dojdou karty v balíčku, **Kruté kouzlo** se realizuje také kyvadlově, tzn. zasáhne vždy jen jednoho ze spojenců, který je poté následně na tahu.

Když hráči ve vybrané obtížnosti provádějí nákup, každý hráč provádí nákup do stanovené hodnoty. Ten který nakupuje jako druhý, může nabídku obchodu pouze doplnit a z ní nakupovat, nebo vyložit zcela nový obchod. Po nákupu druhého hráče se obchod už pouze doplní a hra může začít prvním kolem Pje. V Kooperativním módu je příjem magie každého z hráčů 1 za kolo. Pro obtížnosti Těžká, Ukrutná a Pekelná můžete příjem pro každého zvýšit na 2 za kolo.

Každý ze spojenců začíná se standardními 7 životy a PJ s 8 životy. Spojenci se mohou vzájemně léčit, přidávat životy a odstraňovat si kletby. Pokud jeden ze spojenců přijde o všechny své životy v kole Pje, je zcela vyřazen ze hry a další útoky v tomto kole směřují už na druhého ze spojenců. Spojenec, který ve hře pokračuje, si může ponechat karty o celkové hodnotě až 10 ze všech karet hráče, který byl ze hry vyřazen. Vybrané karty položí na svůj odhazovací balíček a může s nimi hru dokončit. Celá hra se po vyřazení jednoho z hráčů proměňuje ve standardní *Sóló mód*.

## Všechny modifikace hry

**Slabší Křišťálová koule** - Pro hru 2,3 a 4 hráčů je možné využít kartu Křišťálová koule se symbolem bílé hvězdičky místo původní karty s černou hvězdičkou. Nový efekt je mírně oslabený a vyřazená karta putuje na vrch dobíracího balíčku.

**Karta Telekineze** - Pro hru ve 2, 3 i 4 je možné základní balíček rozšířit kartou Telekineze. Základní balíček tak bude obsahovat 14 karet. Kartu Telekineze je možné zařadit i do Sóló a Kooperativního módu (Kartu buď do základního balíčku přidejte, nebo pokud chcete zvýšit obtížnost, Telekinezí nahradte Křišťálovou kouli).

**Relativní soupeř** - Jakýkoli efekt kouzla, které by mělo směřovat na soupeře, je možné nasměřovat i na sebe a vlastní karty. Výhodné je to např. u karty Obrát čas, kdy vrácením karty do ruky zachráníte bytost s posledním životem nebo se tak zbavíte efektu zkamenění.

**Pozvolný start** - Při hře 2 hráčů má v prvním kole začínající hráč 3 karty v ruce a druhý hráč 4 karty. Ve všech dalších kolech oba hráči dobírají už vždy po 5 kartách.

**Zbývající magie** - Pokud některému z hráčů zbydou nějaké žetony magie, které by musel vracet do spol. zásoby, předá je místo toho na konci svého tahu soupeři.

**Silnější ruka** - Oba hráči si během hry dobírají 6 karet, nikoliv 5. V tomto nastavení má začínající hráč v prvním kole 4 karty v ruce, druhý 5 a pak už oba dobírají po 6. Doporučujeme kombinovat s *Čarodějové v knihovně*, *Vyšší základ životů* a *Kartou Telekineze*.

**Vyšší základ životů** - V rozšíření najdete 4 karty počítadel životů, které umožňují posouváním jednoho žetonu vyznačit životy čaroděje až do hodnoty 23. Při hře 2,3 nebo 4 hráčů se tak můžete domluvit na vyšším základním počtu životů čaroděje. Ve hře pro 2 pak při přestupu na 2. úroveň čaroděj obdrží 2 životy namísto 1 a bude pro to tedy i o 2 zvýšen maximální počet životů. Při hře na *Společné srdce* ve 3 nebo ve 4 se zvedá společný základ vždy jen o 1 za každého vylepšeného čaroděje. Domluvená hodnota základu může být libovolně vysoká. Při použití počítadel vezměte kartu úrovní a zasuňte jí pod počítadlo tak, aby z ní byly vidět pouze údaje o kletbě a schopnosti čaroděje. S vyšším základem životů bude hra delší a máte více času reagovat na útoky soupeře.

**Doplňkové pravidlo obchodu** - Chcete-li zvýšit strategické možnosti hry, přidejte do ní následující pravidlo: V případě nákupu karty v čarodějnickém obchodě si můžete připlatit magii navíc a namísto odhazovacího balíčku položit kartu na vrch balíčku dobíracího. Koupená karta se vám tak může dostat do ruky ihned v následujícím kole. Pro karty v ceně 3 a 4 zaplatte navíc 2 žetony magie, pro karty v ceně 5 a 6 zaplatte navíc 3.

**Jiné zmrazení** - Ve hře můžete vyzkoušet také modifikaci efektu zmrazení. Při zmrazení bytostí ponechte efekt stejný, ale v případě čaroděje upravte pravidlo následovně: Při zmrazení přichází čaroděj o **příjem magie**, ale vykládat smí jakékoli karty bez omezení. Po dobu zmrazení je pozastavena také schopnost čaroděje 2. úrovně uvedená na kartě úrovní. Tuto modifikaci doporučujeme při nastaveném příjmu magie 2-3 za kolo.

### Všechny varianty hry

**Čarodějové v knihovně** - Všichni čarodějové začínají už s vyloženou kartou Knihovnička (Je možné hrát ve 2,3 i 4 hráčích).

**Souboj mistrovských balíčků** - Každý hráč začíná hru jako čaroděj na 2. úrovni s vybranou barvou magie. Kromě toho si do svého základního balíčku už od začátku přidá karty své barvy - od každé hodnoty jednu. Tzn. celkem 4 karty o hodnotě 6, 5, 4 a 3.

**Magické svitky** - Hráč může karty v obchodě použít jako jednorázový svitek. Kouzlo z obchodu je ihned uskutečněno, případně bytost nebo obrana ihned vyložena do hry. Po vyhodnocení efektu kouzla je karta zcela vyřazena ze hry. Podobně jsou vyřazené také obrany a bytosti poté co ztratí své životy. Abychom vyznačili jednorázovost karet obrany a bytosti, přidáme na jejich kartu při vyložení žeton kletby. Ten bude připomínkou, že karta se po zničení nevrací na odhazovací balíček. Za magické svitky bude ale třeba připlatit. Cena magie za vyložení je  $2 \times (\text{hodnota karty}) - 1$ . Tzn. zaplatíte 5 magie za karty s hodnotou 3, 7 za 4, 9 za 5 a 11 za 6.

### **Hra se sudy**

Při hře ve 2 dostane každý z hráčů dva sudy, při hře ve 3 a 4 jen jeden. Sud si hráči připraví vedle hrací plochy a nepočítá se mezi karty v ruce. Každý hráč může během kola vyložit maximálně 1 sud. Za vyložení sudu neplatíte magii, ale platíte za kartu z ruky, kterou pod sud musíte ihned umístit. Pokud je sud odstraněn ze hry, hráči ho už podruhé nemohou využít.

## **Lovci pokladů**

Variantu je možné hrát ve 2 nebo 4 hráčích. K přípravě obchodu je možné použít karty ze zákl. hry, nebo je doplnit libovolně kartami z rozšíření. Na stranu si připravte si 2 karty Magický prsten ze zákl. hry, 4 karty truhel a Amulet z rozšíření (celkem 7 karet). Poté vyložte nabídku obchodu (6 karet). Rozdělte zbylé karty obchodu do 7 podobných hromádek a do každé z nich vmíchejte jednu ze 7 připravených karet. Balíčky pak dejte na sebe a připravte z nich tak balíček obchodu.

Hra ve 2 nebo ve 4 bude probíhat běžným způsobem kromě následujících úprav:

- ⊕ obchod se doplňuje ihned když hráč koupí kartu
- ⊕ za výměnu 1 libovolné karty v obchodě nyní platíte 2 magie
- ⊕ kdo ve svém tahu v obchodě objeví kartu truhly, položí ji vedle karty svého čaroděje a ihned získá 4 magie. Získané karty truhel nijak nezasahují do hry.
- ⊕ čarodějové ve hře jsou nezranitelní a nemají vlastní životy. Zranit a zničit lze jen vyložené karty. V případě že by útok směřoval na čaroděje, útočník získá po útoku ihned 2 magie za každou 1 sílu útoku.
- ⊕ vítězí hráč nebo tým, který získá více bodů. 1 bod lze získat za každou kartu Truhla a také za karty Amulet a Magický prsten (ve hře je celkem 7 bodů).

**Dva druhy magie** – Z balíčku čarodějnického obchodu náhodně nebo dle domluvy odeberte 2 barvy magie (kromě neutrální šedé – tu nechte v balíčku). Během hry bude snadnější dosáhnout přeměny na čaroděje 2. úrovně. Ze základního balíčku žádné karty neodebírejte, ale nechte v něm všechny karty. Dvě vybrané barvy je možné také doplnit přidáním kartet rozšíření se symbolem černého měsíce.

**Souboj mistrů** – Každý z hráčů si vybere barvu čaroděje 2. úrovně a začne s ním hru. Ve hře tak už nebudete moci postoupit na další úroveň, ale můžete ve své strategii od začátku počítat s výhodou karet své barvy magie.

## **Vysvětlující poznámky ke kartám**

**Velitelský stan** - Pokud je vedle něj vyložena bytost s útokem na dva cíle za sebou, stan posílí obě složky útoku. Např. z útoku 1&1 se tak stane 2&2. Bytost Arcidémon, která má útok 1 do všech karet i čaroděje, provede útok 2 do všech.

**Lektvar rychlosti** - Stejně jako u velitelského stanu, lektvar posílí obě složky útoku pokud jde o útok se symbolem &. Stejně tak posílí o 1 do všech útok Arcidémona. Efekty lektvaru a Velitelského stanu je možné sčítat.

**Kultista** - Útok obrácený zpět provedte podle standardních pravidel. Např. pokud jde o základní útok, majitel Kultisty vybere směr, z kterého bude proveden. Tento útok smí směřovat i proti bytosti, která je jeho původcem.

**Lávový golem** - Pokud je golem zasažený útokem bytosti zároveň s neobsazenou kartou pasti, má přednost efekt pasti před golemovým. V případě že je golem zmrazený, svůj efekt realizovat nemůže. Pokud je golem zasažený útokem bytosti ve hře 3 popř. 4 hráčů, můžeš útočící bytost umístit i do neobsazené pasti svého spoluhráče.

**Ohnivý dešť** - pokud máš vyložené karty, které spouští efekt při zasažení útokem kouzla soupeře, tento efekt se v případě ohnivého deště obrátí proti tobě, i když jsi sesílatelem kouzla ty.



**Bludička** - Hráč s vyloženou bludičkou kontroluje v každém kole směr útoku jedné libovolné bytosti soupeře. Ve chvíli kdy se soupeř chystá s bytostí útok provést proto musí zareagovat a vybrat směr místo něj. Útok stále zasáhne jeho řadu, ale je možné ovlivnit, kam dopadne.

**Gnóm** - Ve hře 3 a 4 hráčů může doplnit život také kartě obrany vyložené v řadě spoluhráče.

**Lektvar zkamenění** - Pokud ve hře už zkamenělá bytost je, lektvar nelze znovu použít a je nutné kartu do té doby používat jen jako zdroj magie.

**Otrávený lektvar** - Nejedná se o útočné kouzlo se symbolem meče, čaroděj ho tedy může provést i ve stavu zmrazení. Magický prsten proti němu také nechrání.

**Pavouk** - Ve hře 3 a 4 hráčů. Pokud pavouk zasáhne útokem bytost, může ji umístit i do neobsazené pasti svého spoluhráče.

**Ledový šíp** - Cílem útoku nesmí být karty obrany.

**Lektvar námrazy** - Pokud ve hře není dostatek cílů, mezi které je možné přidat životy rozdělit, posilující efekt kouzla je díky tomu snížen.

**Ledová věž** - Je nutné sečíst životy všech karet vpravo i vlevo od věže a útok vést vždy z té strany, kde je součet nižší.

**Síla Ledu** - Nejedná se o útočné kouzlo se symbolem meče a může být tedy sesláno i ve stavu zmrazení.

**Pouto života** - Maximum životů bytostí a čaroděje během kouzla není možné překročit. Karta která měla navýšené životy pomocí efektu posílení si je nicméně může nechat, nebo je přemístit k ostatním kartám tak, aby opět nepřekročily maximum dané číslem na kartě. Každá z bytostí musí mít po provedení efektu alespoň 1 život.

**Zrcadlo** - Efekt vrácení karty do ruky nebo na vrch dobíracího balíčku není považován za útok (není zde symbol meče) a lze díky němu Zrcadlo odstranit z vyložené řady karet. Jedná se o efekty karet Obrat' čas a Propast. Stejně tak by proti zrcadlu fungoval i následný efekt útočného kouzla Zemětřesení.

### **Poděkování:**

Zvláštní poděkování bych chtěl věnovat rodině a všem přátelům, kteří mi poskytli zpětnou vazbu a měli se mnou nekonečnou trpělivost při testování a konzultacích.

Lidé, bez kterých by hra rozhodně nebyla taková jakou ji dnes vidíte:

**Petr Marek, Michal Knížek, Marek Valenta, Jan Chylík,  
Vojta Kelghor Růžička, Jiří Kučera, Miloš Kudělka**

Autor hry: **Jirka Hunyady ( jirka.hunyady@gmail.com )**  
**www.skodakouzla.cz**