



# WITCHES

Tervezte: Ken Fisher és Joe Andrews



**Játékosok:** 3-6    **Ajánlott:** 10 éves kortól    **Játékidő:** kb.: 45perc

**Tartalom:** 60 karakterkártya, 1 pontozótömb, 1 játékszabály

## Valamikor réges-rég...

...volt egy hatalmas birodalom, aminek a neve Nordánia.

Uralkodója egy bölcs király volt.

Csaknem 100 éve ült a trónon, amikor súlyosan megbetegedett.

Halálos ágya mellett megeskette négy lányát, hogy békében és barátságban együtt vezetik tovább a birodalmat.

Mind a négy lány nagy erejű boszorkány volt. Három nővér hamar megegyezett, mert a szívük a mágikus hármásban együtt vert, de a legidősebb bezárta a szívét és saját terveit szötte.


Hosszú éveken át tartó hatalmi harc kezdődött Nordániában, amely a birodalom népét is sújtotta. A birodalom bölcs varázslói véget vetettek a harcnak és újra egyesítették a birodalmat.

Évszázadokkal később készült egy játék a négy boszorkány harcáról. Ezt tartod most a kezvedben.

A te szíved melyik boszorkánnyal dobban együtt?

## A feladat

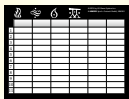
A célod a játékban: Minél kevesebb olyan ütést begyűjteni, amelyiken tűzpont van.

A tűzpontos kártyákon ezt a szimbólumot látod: 

Ha sikerül az ütéseiddel az összes tűzpontos kártyát begyűjtened, akkor átadhatod azokat a játékosársaidnak. Minden „ütéskör” után fel kell jegyezned a pontokat. Amikor valaki elérte, vagy meghaladta a 70 tűzpontot, a játék véget ér. A játékot közületek az nyeri meg, akinek a legkevesebb tűzpontja van.

## Előkészületek

Vedd magadhoz a pontozótömböt, ha te leszel az, aki minden ütéskör után felírja a pontokat. Keverd meg a kártyákat és oszd szét a játékosok között. Mindig **minden** kártyát ki kell osztanod.



Miután kiosztottad a kártyákat, **mindenki** lefordítva átadja a kártyáinak egy részét valamelyik játékosársának, aki a kapott lapokat a kezébe veszi.

**Három játékos** esetén 4 kártyát - **négy és öt játékos** esetén 3 kártyát - **hat játékos** esetén pedig 2 kártyát kell átadni.

**Három és öt játékos** esetén az első ütéskör előtt a lapokat balra kell átadnod, a második ütéskör előtt pedig jobbra, a harmadik ütéskör előtt ismét balra kell átadnod és így tovább.

**Négy és hat játékos** esetén a lapokat először balra kell adnod, a második ütéskör előtt jobbra, a harmadik előtt pedig a veled szemben ülőnek kell adnod. A negyedik ütéskör előtt ismét balra kell adnod a lapokat és így tovább.

Miután a kezetekbe vettétek a kapott lapokat, kezdődik az első ütéskör. Ha te vagy az osztó, akkor a tőled balra ülő játékos kezd. Őt követitek majd az óramutató járásával megegyező irányban.

## **Küzdelem az ütésért**

### **Mi egy ütés?**

Sorban egymás után letesztek egy-egy lapot a kezetekből az asztalra. Ezek a lapok adják az ütést. Egy ütéskörben annyi lapot játszottok ki, amennyi lap van a kezetekben.

Ha te vagy a soron, akkor leteszel egy általad választott lapot a kezedből az asztalra. A lapod színét a többi játékosnak „tartania” kell. (Kivéve a varázsló, de ezt majd a varázslónál elolvashatod). Ha valaki nem tudja tartani a lapod színét, az letehet egy másik színű lapot, vagy varázslót.

### **Mit jelent az, hogy „tartani” egy színt?**

Aki sorra kerül, annak olyan színű lapot kell letennie, mint az elsőnek kijátszott lap.

**Az elsőnek kijátszott lap színében** a legnagyobb értékű lap viszi az egész ütést. Aki elvitte az ütést, az a lapokat lefordítva maga elé teszi.





Más színű lappal nem viheted el az ütést, akkor sem, ha a lapod értéke magasabb, mint az elsőként kijátszott lap értéke.

Aki elvitte az ütést, az játssza ki az első lapot a következő ütéshez. Az utolsó ütés után az ütéskör véget ér.

Számold meg a játékosok pontjait és írd fel a pontozótömbre.

## A karakterkártyák

4 különböző színben vannak:

Szimbólum	Szín	Nép	Táj
	Piros	Goblinok	Vulkánföld
	Zöld	Pigmeusok	Esőerdő
	Sárga	Mongolok	Sivatagi puszta
	Kék	Indiánok	Viharhegy

A kártyák legnagyobb értéke „14”, a legalacsonyabb pedig „1”.

## A varázslók



- A játékban négy varázslót találtok. Ők nem tartoznak egyik színhez sem és értékük alacsonyabb, mint „1”.  
A varázslók jelölése fehér „0”.
- A varázslókkal nem kell tartanod az elsőként kijátszott lap színét. Tehát akkor is leteheted, ha van a kezvedben abból a színből lap, amelyiket tartanod kellene.
- Ha az elsőként kijátszott lap egy varázsló, akkor az ütés színét a varázslóra elsőként lerakott színes lap adja meg.
- Varázslóval csak akkor nyerhetsz meg egy ütést, ha az ütésben csak varázslólapok vannak. Ilyen esetben azé az ütés, aki az első varázslólapot játszotta ki.

## Tűzkártyák

Minden tűzkártya (kivéve a tűzboszorkány) egy tűzpontot jelent az ütésben.

**1. Példa:** *Ubul* ütésében három tűzkártya van (nincs benne a tűzboszorkány). Ubulnak 3 tűzpontot írtok fel.



## A boszorkányok és a pigmeus királynő

Ismerd meg a boszorkányok („11” értékkel) és a pigmeus királynő („12” értékkel) különleges tulajdonságait!



12



5



3

Tűzboszorkány

Vízboszorkány

Levegőboszorkány



5



10

Földboszorkány

Pigmeus királynő

- A tűzboszorkány megduplázza a tűzpontjaidat (maximum 15 tűzpontig), de ő maga nem hoz tűzpontot.

**2. Példa:** Aladár ütésében  
6 tűzkártya van (nála van  
a tüzboszorkány is). Aladárnak  
 $2 \times 5 = 10$  tűzpontot írtok fel.



**3. Példa:** József ütésében 10 tűzkártya van (nála van a tüzboszorkány is).  
Józsefnek a maximum 15 tűzpontot írjátok fel.



- A vízboszorkány 5 tűzpontot hoz.
- A pigmeus királynő 10 tűzpontot hoz.
- A földboszorkány a saját ütésében 5-tel csökkenti a tűzpontokat.  
A földboszorkánnyal 0-ig csökkentheted a tűzpontotok számát.

**4. Példa:** Aladár ütésében  
3 tűzkártya van (a tüzboszor-  
kány nincs nála). A vízboszor-  
kány és a földboszorkány benne  
van az ütésében. Aladárnak  
 $3 + 5 - 5 = 3$  tűzpontot írtok fel.



**5. Példa:** József ütésében 3 tűzkártya  
van (nála van a tüzboszorkány is).  
A földboszorkány benne van  
az ütésében. Józsefnek  $2 \times 2 = 4 - 5 = 0$   
tűzpontot írtok fel.



- Ha az ütésedben benne van a levegőboszorkány, akkor az semlegesíti a vízboszorkányt és/vagy a pigmeus királynőt. Ennek a három kártyának nem kell egy ütéseden belül lenniük. Lehetnek több ütésedben is.

**6. Példa:** *Ubul ütésében benne van a pigmeus királynő a vízboszorkány és a levegőboszorkány. 0 tüzpontot kap, mert a levegőboszorkány semlegesíti a másik két kártya tüzpontjait.*



## A tűzvarázslat

Ismerd meg a három különböző tűzvarázslatot! Ha ütéseidben megszerezted az összes tűzkártyát („1”-„14” értékkel) és a vízboszorkányt és/vagy a pigmeus királynőt (a többi boszorkánynak nincsen jelentősége) minden játékosársadnak felírdjátok a megfelelő tüzpontot. Te ebben az ütés körben nulla tüzpontot kapsz.

**A vízvarázslat:** Minden tűzkártya (maximum 15 pont) és a vízboszorkány (5 pont) összesen **20 tüzpontot** eredményeznek.

**A pigmeus-varázslat:** Minden tűzkártya (maximum 15 pont) és a pigmeus királynő (10 pont) összesen **25 tüzpontot** eredményeznek.

**A nagy tűzvarázslat:** Minden tűzkártya (15), a vízboszorkány (5), és a pigmeus királynő (10 pont) összesen **30 tüzpontot** eredményeznek.

**Figyelem:** Ha sikeresen viszel véghez egy tűzvarázslatot, akkor a játékosársaid ütéseiben elveszítik a különleges képességeiket a boszorkányok vagy a pigmeus királynő.

**7. Példa:** *Ubul ütésében az ütéször végén 14 tűzkártya van és még a pigmeus királynő. Ezzel Ubul egy pigmeus varázslatot szerzett. Így neki 0 tűzpontot írtok fel, a játékosársainak viszont 25 tűzpontot kell felírni. Aladár ütésében a levegőboszorkány és a földboszorkány és József ütésében a vízboszorkány elveszítik különleges képességeiket és hatásuk nem érvényesül.*

**Különleges eset:** Sikeres tűzvarázslattal fejezed be az ütészört és ezután az ütéször után egy másik játékos lesz a játék nyertese. Ebben az esetben a játékosársak nem kapnak tűzpontot, te lehúzhatsz a pontozólapról a tűzvarázslat pontjaidat (maximum 0 pontig). Ezzel megakadályoztad, hogy a játék véget érjen így esélyed maradt a játék megnyerésére.

## A játék vége

Amint egy játékos elérte, vagy meghaladta a 70 tűzpontot, a játék véget ér. A játékot az nyeri, aki a legkevesebb tűzpontot gyűjtötte. A játék kezdete előtt megegyezhettek eltérő ponthatárban, vagy esetleg a lejátszott ütészörök számában.

## Variáció a földboszorkánnyal

A földboszorkány 5 pontot jelent. Ezzel 5 ponttal lecsökkentheted a tűzkártyák, a levegőboszorkány és a pigmeus királynő tűzpontjait. Ha ütésedben kevesebb, mint 5 tűzpont van, akkor a fennmaradó részt levonhatod a pontozótábládra felírt tűzpontokból (maximum 0 pontig).

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

**AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH,  
Waldstraße 23-D5,  
D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de,  
E-Mail: hotline@amigo-spiele.de



Importálja és forgalmazza  
a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100.  
Tel.: 388-4122  
email: piatnik@piatnik.hu  
Szármaszási hely: EU

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXIV Version 2.0





# WITCHES

Navrhl: Ken Fisher a Joe Andrews



**Počet hráčů:** 3-6

**Doporučený věk:** od 10 let

**Doba hraní:** cca 45 minut.

**Obsah balení:** 60 karet s postavami, 1 bodovací zápisník,  
1 pravidla hry

## Kdysi v dávných časech...

...byla jedna obrovská říše, která se jmenovala Nordanien. Vedl ji rozvážný král. Seděl na trůně už téměř 100 let, když v tom vážně onemocněl. Na své smrtelné posteli zapřísahal čtyři dcery své, že budou společně nadále vést říši v míru a v přátelství.


Všechny čtyři ženy byly silné čarodějnice. Tři sestry se rychle shodly, protože v magickém triu bila jejich srdce najednou, ale nejstarší z nich si své srdce zavřela a kula své vlastní plány.

V říši Nordanien se začal dlouhá léta trvající mocenský boj, který sužoval obyvatele říše. S boji skoncovali až moudří čarodějové a říši znovu sjednotili.

O mnoho staletí později vznikla jedna hra, podle boje těchto čtyř čarodějnic. Právě tuto hru držíš nyní v ruce.

Ke které straně tíhne tvé srdce?

## Cíl hry

Tvým cílem ve hře je utržit co nejméně takových „úderů“, které obsahují ohnivé body. Karty obsahující ohnivé body jsou označeny tímto symbolem: 

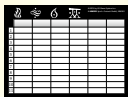
Pokud se ti svými údery podaří sesbírat všechny karty s ohnivými body, tak je můžeš předat ostatním hráčům. Po každém „úderném kole“ je třeba si poznamenat body. Hra skončí, pokud někdo dosáhne nebo přesáhne 70 ohnivých bodů. Vyhrává ten hráč, který má nejméně ohnivých bodů.

## Příprava

Vezmi si bodovací zápisník, pokud ty budeš ten, kdo bude po každém kole zapisovat body.

Zamíchej karty a rozdej je mezi hráče.

Vždy musíš rozdat **všechny** karty.



	♣	♠	♠	♠	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

Po rozdání karet **všichni** předají část svých karet jinému hráči rubem (zadní stranou) nahoru. Hráč, který převzal předané karty, je vezme do rukou.

**Pokud hraje tři**, předáváte jinému hráči **4 karty** - v případě, že **hraje čtyři nebo pět** předáváte **3 karty** - v případě, že **vás hraje šest**, předáváte **2 karty**.

**Pokud hrají tři nebo pět hráčů**, před prvním úderným kolem předávají karty hráči, který je od nich nalevo, před druhým úderným kolem předávají karty doprava, před třetím opět doleva a tak dále.

**Pokud hrají čtyři nebo šest hráčů**, před prvním úderným kolem předávají karty doleva, před druhým úderným kolem předávají karty doprava a před třetím je odevzdávají hráči naproti (uprostřed). Před čtvrtým úderným kolem se předávají karty zase doleva a tak dále.

Poté, co vezmete přidělené karty do rukou, začíná se první úderné kolo. Hru začíná hráč, který je nalevo od rozdávajícího. Ostatní hráči hrají po něm v pořadí po směru hodinových ručiček.

## Boj o úder

### Co je jeden úder?

Za sebou vykládáte karty z rukou na stůl, každý po jedné kartě. Tyto karty tvoří úder. V jednom úderném kole postupně vykládáte tolik karet, kolik jich máte v rukou.

Pokud jsi na řadě, tak vyložíš z ruky na stůl kartu dle vlastní volby. Barvu tvé karty musí „dodržet“ i ostatní hráči po tobě. (Výjimku tvoří čaroděj, ale o tom si více přečteš v popisu karty čaroděje.) Pokud někdo nemůže dodržet barvu vyložené karty, může vyložit kartu jiné barvy nebo kartu čaroděje.

### Co znamená „dodržet“ barvu?

Hráč, který je na řadě, musí vyložit kartu takové barvy, jakou měla první z vyložených karet.

Karta s nejvyšší hodnotou v **barvě první vyložené karty** bere celý úder (všechny karty vyložené v daném kole). Hráč, který si vzal úder, složí karty obráceně před sebe.

S kartou jiné barvy si nelze vzít úder ani tehdy, je-li hodnota tvé karty vyšší, než hodnota první vyložené karty.

Ten, kdo si vzal úder, vyloží první kartu pro další úder. Po posledním úderu se skončí úderné kolo.

Spočítej body hráčů a zaznamenej je do bodovacího zápisníku.

## Karty postav

Existují v 4 různých barvách:

Symbol	Barva	Národ	Země
	Červená	Goblini	Země sopek
	Zelená	Pygmejové	Prales
	Žlutá	Mongolové	Pouštní pustina
	Modrá	Indiáni	Bouřková hora

Karta s nejvyšší hodnotou má hodnotu „14“, karta s nejnižší hodnotou má „1“.

## Čarodějové



- Ve hře najdete čtyři čaroděje. Oni nepatří k žádné barvě a jejich hodnota je nižší než „1“. Čarodějové jsou označováni bílou „0“.
- S čaroději nemusíš dodržet barvu první vyložené karty. Čili čaroděje můžeš vyložit i tehdy, pokud máš v ruce kartu takové barvy, která by se měla dodržet.
- Pokud první vyložená karta je čaroděj, tak barvu úderu udává první barevná karta vyložená na čaroděje.
- S čarodějem můžeš vyhrát úder pouze tehdy, pokud jsou v daném úderu vyložené pouze karty s čaroději. V takovém případě bere úder ten hráč, kteří vyložil první kartu s čarodějem.

## Ohnivé karty

Každá ohnivá karta (s výjimkou ohnivé čarodějnice) představuje jeden ohnivý bod v úderu.

**1. příklad:** V Jirkově úderu jsou tři ohnivé karty (úder neobsahuje ohnivou čarodějnici). Jirkovi připíšeme 3 ohnivé body.



## Čarodějnice a královna Pygmejů

Poznej speciální schopnosti čarodějnic (mají hodnotu „11“) a královny Pygmejů (má hodnotu „12“)!



**x2**

Ohnivá  
čarodějnice



**5**

Vodní  
čarodějnice



**x3**

Čarodějnice  
vzduchu



Čarodějnice  
země

**5**



Královna  
Pygmejů

**10**

- **Ohnivá čarodějnice** zdvojnásobí počet získaných ohnivých bodů (maximálně do 15 ohnivých bodů), ale ona sama nepřináší ohnivý bod.

**2. příklad:** V Pavlově úderu je 6 ohnivých karet (je v něm i ohnivá čarodějnice). Pavlovi připíšeme  $2 \cdot 5 = 10$  ohnivých bodů.



**3. příklad:** V Klárině úderu je 10 ohnivých karet (je v něm i ohnivá čarodějnice). Kláře připíšeme  $2 \cdot 10 = 20$ , maximum bodů je však 15, čili připíšeme pouze 15 ohnivých bodů.



- Vodní čarodějnice přináší 5 ohnivých bodů.
- Královna Pygmejů přináší 10 ohnivých bodů.
- Čarodějnice země ve vlastním úderu snižuje ohnivě body o 5 bodů.
- S čarodějnicí země je možné snížit body maximálně na hodnotu 0.

**4. příklad:** V Pavlově úderu jsou 3 ohnivě karty (ohnivá čarodějnice v něm není). Vodní čarodějnice a čarodějnice země jsou v jeho úderu. Pavlovi připíšeme  $3 + 5 - 5 = 3$  ohnivých bodů.



**5. příklad:** V Klárině úderu jsou 3 ohnivě karty (je v něm i ohnivá čarodějnice). Její úder obsahuje čarodějnicí země. Kláře připíšeme  $2 \cdot 2 = 4 - 5 = 0$  ohnivých bodů.



- Pokud máš ve svém úderu čarodějnici vzduchu, tak ta eliminuje vodní čarodějnici a/nebo královnu Pygmejů. Tyto tři karty nemusí být v témže úderu. Můžeš je mít ve více úderech.

**6. příklad:** V Jiřího úderu je královna Pygmejů, vodní čarodějnice a čarodějnice vzduchu. Jirka dostane 0 ohnivých bodů, protože čarodějnice vzduchu eliminuje ohnivě body ostatních dvou čarodějnic.



## Ohnivá kouzla

Poznej všechny tři druhy ohnivých kouzel. Pokud máš přes své údery shromážděny všechny ohnivě karty (s hodnotami „1” - „14”) a vodní čarodějnici a/nebo královnu Pygmejů (ostatní čarodějnice to neovlivňují), každému hráči připíšeme příslušné ohnivě body. Ty získáváš v tomto úderném kole nula ohnivých bodů.

**Vodní kouzlo:** Všechny ohnivě karty (maximum 15 bodů) a vodní čarodějnice (5 bodů) tvoří dohromady **20 ohnivých bodů**.

**Pigmejské kouzlo:** Všechny ohnivě karty (maximum 15 bodů) a královna Pygmejů (10 bodů) tvoří dohromady **25 ohnivých bodů**.

**Velké ohnivě kouzlo:** Všechny ohnivě karty (15) a vodní čarodějnice (5) a královna Pygmejů (10 bodů) tvoří dohromady **30 ohnivých bodů**.

**Pozor:** Pokud se ti podaří udělat ohnivě kouzlo, tak čarodějnice nebo královna Pygmejů v úderech ostatních hráčů ztratí svoje speciální schopnosti.

**7. příklad:** V Jiřího úderu na konci úderného kola je 14 ohnivých karet a je tam i královna Pygmejů. Tímto Jirka získal pygmejské kouzlo. Jiřímu připišete 0 ohnivých bodů, ostatním hráčům je ale třeba přičíst 25 bodů. V Pavlově úderu ztratí svoje speciální schopnosti čarodějnice vzduchu a čarodějnice země a v Kláříně úderu ztratí svoje speciální schopnosti vodní čarodějnice, čili se neprojeví jejich účinek.

**Zvláštní případ:** Úderné kolo ukončíš úspěšným ohnivým kouzlem a po tomto úderném kole vyhraje jiný hráč. V takovém případě ostatní hráči nedostanou ohnivé body ale ty si můžeš snížit své body na bodovacím listu (maximálně po úroveň 0 bodů). Tímto odvrátíš ukončení hry a získáš možnost vyhrát.

## Konec hry

Jakmile některý hráč dosáhne nebo přesáhne 70 ohnivých bodů, hra končí. Vyhrává ten hráč, který nasbíral nejméně ohnivých bodů. Před zahájením hry můžete dohodnout jinou prahovou hodnotu bodů, případně počet odehraných úderných kol.

## Variace s čarodějnicí země

Čarodějnice země představuje 5 bodů. S ní můžeš snížit ohnivé body ohnivých karet, čarodějnice vzduchu a královny Pygmejů. Pokud máš ve svém úderu méně než 5 ohnivých bodů, zbylou hodnotu můžeš odečíst z ohnivých bodů zaznamenaných na tvé bodovací tabulce (maximálně po úroveň 0 bodů).

Ke hře Vám přeje hodně zábavy firma Piatnik Praha s.r.o.



**AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH,  
Waldstraße 23-D5,  
D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de,  
E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

Dovozce a distribútor:  
Piatnik Praha s.r.o.  
Lužná 591 CZ-160 00 Praha 6.  
www.piatnik.cz  
Země původu: EU

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXIV Version 2.0





# WITCHES

Navrhol: Ken Fisher a Joe Andrews



**Počet hráčov:** 3-6

**Odporúčaný vek:** od 10 rokov

**Doba hrania:** cca 45 min

**Obsah:** 60 kariet s postavami, 1 bodovací zápisník,  
1 pravidlá hry

## Kedysi v dávnych časoch...

...bola jedna obrovská ríša, volala sa Nordanien. Viedol ju rozvážny kráľ. Sedel na tróne už takmer 100 rokov, keď v tom vážne ochorel. Na svojej smrteľnej posteli zaprisahal svoje štyri dcéry, že budú spoločne naďalej viesť ríšu v miere a v priateľstve.


Všetky štyri ženy boli silné čarodejnice. Tri sestry sa rýchlo zhodli, pretože v magickom triu bili ich srdcia naraz, ale najstaršia z nich si svoje srdce zatvorila a kula svoje vlastné plány.

V ríši Nordanien sa začal dlhé roky trvajúci mocenský boj, ktorý sužoval aj obyvateľov ríše. S bojmi skoncovali až múdri čarodejníci a ríšu znova zjednotili.

O mnohé stáročia neskôr vznikla jedna hra podľa boja týchto štyroch čarodejníc. Práve túto hru držíš teraz v ruke.

Ku ktorej strane ťahá Tvoje srdce?

## Cieľ hry

Tvojím cieľom v hre je utržiť čím menej takých „úderov“, ktoré obsahujú ohnivé body. Karty obsahujúce ohnivé body sú označené takýmto symbolom: 

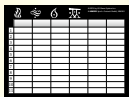
Ak sa Ti svojimi údermi podarí zozbierať všetky karty s ohnivými bodmi, tak ich môžeš odovzdať ostatným hráčom. Za každým „úderným kolom“ si treba poznačiť body. Hra sa skončí, ak niekto dosiahne alebo presiahne 70 ohnivých bodov. Vyhráva ten hráč, ktorý má najmenej ohnivých bodov.





## Príprava

Vezmi si bodovací zápisník, ak Ty budeš ten, kto bude po každom údernom kole zapisovať body.

Zamiešaj karty a rozďaj ich medzi hráčmi.

Vždy musíš rozdať **všetky** karty.



Po rozdání kariet **všetci** odovzdajú časť svojich kariet inému hráčovi rubom (zadnou stranou) dohora. Hráč, ktorý prevzal odovzdané karty, ich vezme do rúk.

**Ak hráte traja**, odovzdávate inému hráčovi **4 karty** – v prípade, že hráte **štyria alebo piati** odovzdávate **3 karty** – v prípade, že hráte **šiesti**, odovzdávate **2 karty**.

**Ak hráte traja alebo piati**, pred prvým úderným kolom odovzdávaš karty hráčovi, ktorý je od Teba naľavo, pred druhým úderným kolom ich odovzdáš doprava, pred tretím opäť doľava a tak ďalej.

**Ak hráte štyria alebo šiesti**, odovzdávaš karty doľava, pred druhým úderným kolom ich odovzdáš doprava a pred tretím ich odovzdáš hráčovi naproti. Pred štvrtým úderným kolom odovzdávaš karty zase doľava a tak ďalej.

Po tom, ako vezmete pridelené karty do rúk, začína sa prvé úderné kolo. Hru začína hráč, ktorý je naľavo od rozdávača. Ostatní hráči prichádzajú po ňom v poradí podľa smeru hodinových ručičiek.

## Boj o úder

### Čo je jeden úder?

Zaradom vykladáte karty z rúk na stôl každý po jednej karte. Tieto karty tvoria úder. V jednom údernom kole povykladáte toľko kariet, koľko ich máte v rukách.

Ak si na rade, tak vyložíš z ruky na stôl kartu podľa vlastnej voľby. Farbu tvojej karty musia „dodržať“ aj ostatní hráči po Tebe. (Výnimku tvorí čarodejník, ale o tom si viac prečítaš v opise karty čarodejníka.) Ak niekto nevie dodržať farbu vyloženej karty, môže vyložiť kartu inej farby alebo čarodejníka.

### Čo znamená „dodržať“ farbu?

Hráč, ktorý je na rade, musí vyložiť kartu takej farby, akú mala prvá z vyložených kariet.

Karta s najvyššou hodnotou vo farbe **prvej vyloženej karty** berie celý úder (všetky karty vyložené v danom kole).

Hráč, ktorý si zobral úder, zloží karty obrátene pred seba.

S kartou inej farby si nemôžeš zobrať úder ani vtedy, ak je hodnota Tvojej karty vyššia, než hodnota prvej vyloženej karty.

Ten, kto si zobral úder, vyloží prvú kartu pre ďalší úder.

Po poslednom údere sa skončí úderné kolo.

Spočítaj body hráčov a poznač ich do bodovacieho zápisníka.

## Karty postáv

Existujú v 4 rôznych farbách:

Symbol	Farba	Národ	Krajina
	Červená	Goblini	Zem sopiek
	Zelená	Pigmejovia	Prales
	Žltá	Mongolovia	Púštna pustatina
	Modrá	Indiáni	Búrková hora

Karta s najvyššou hodnotou má hodnotu „14“, karta s najnižšou hodnotou má „1“.

## Čarodejníci



- V hre nájdete štyroch čarodejníkov. Oni nepatria ku žiadnej farbe a ich hodnota je menej ako „1“. Čarodejníci sú označovaný bielou „0“.
- S čarodejníkmi nemusíš dodržať farbu prvej vyloženej karty. Čiže čarodejníka môžeš vyložiť aj vtedy, ak máš v ruke kartu takej farby, ktorá by sa mala dodržať.
- Ak prvá vyložená karta je čarodejník, tak farbu úderu udáva prvá farebná karta vyložená na čarodejníka.
- S čarodejníkom môžeš vyhrať úder len vtedy, ak sú v danom údere vyložené len karty s čarodejníkmi. V takomto prípade berie úder ten hráč, ktorí vyložil prvú kartu s čarodejníkom.

## Ohnivé karty

Každá ohnivá karta (s výnimkou ohnivej čarodejnice) predstavuje jeden ohnivý bod v údere.

**1. Príklad:** V Jurajovom údere sú tri ohnivé karty (úder neobsahuje ohnivú čarodejnicu). Jurajovi pripíšeme 3 ohnivé body.



## Čarodejnice a kráľovná Pigmejov

Spoznaj špeciálne schopnosti čarodejníc (majú hodnotu „11“) a kráľovnej Pigmejov (má hodnotu „12“)!



Ohnivá  
čarodejnica



Vodná  
čarodejnica



Čarodejnica  
vzduchu



Čarodejnica  
zeme



Kráľovná  
Pigmejov

- Ohnivá čarodejnica zdvojnásobí počet Tvojich ohnivých bodov (maximálne do 15 ohnivých bodov), ale ona samotná neprináša ohnivý bod.

**2. Príklad:** V Alojzovom údere je 6 ohnivých kariet (je u neho aj ohnivá čarodejnica). Alojzovi pripíšete  $2 \cdot 5 = 10$  ohnivých bodov.



**3. Príklad:** V Jozefovom údere je 10 ohnivých kariet (je u neho aj ohnivá čarodejnica). Jozefovi pripíšete maximum, čiže 15 ohnivých bodov.



- Vodná čarodejnica prináša 5 ohnivých bodov.
- Kráľovná Pigmejov prináša 10 ohnivých bodov.
- Čarodejnica zeme vo vlastnom údere znižuje ohnivé body o 5 bodov.
- S čarodejnicou zeme je možné znížiť body maximálne po hodnotu 0.

**4. Príklad:** V Alojzovom údere sú 3 ohnivé karty (ohnivá čarodejnica nie je u neho). Vodná čarodejnica a čarodejnica zeme sú v jeho údere. Alojzovi pripíšete  $3 + 5 - 5 = 3$  ohnivých bodov.



**5. Príklad:** V Jozefovom údere sú 3 ohnivé karty (je u neho aj ohnivá čarodejnica). Jeho úder obsahuje čarodejnicu zeme. Jozefovi pripíšete  $2 \cdot 2 = 4 - 5 = 0$  ohnivých bodov.



- Ak máš vo svojom údere čarodejnicu vzduchu, tak tá eliminuje vodnú čarodejnicu a/alebo kráľovnú Pigmejov. Tieto tri karty nemusia byť v tom istom údere. Môžeš ich mať vo viacerých úderoch.

**6. Príklad:** V Jurajovom údere je kráľovná Pigmejov, vodná čarodejnica a čarodejnica vzduchu. Dostane 0 ohnivých bodov, pretože čarodejnica vzduchu eliminuje ohnivé body ostatných dvoch čarodejnic.



## Ohnivé kúzla

Spoznaj všetky tri druhy ohnivých kúziel. Ak máš cez svoje údery zozbierané všetky ohnivé karty (s hodnotami „1”-„14”) a vodnú čarodejnicu a/alebo kráľovnú Pigmejov (ostatné čarodejnice to neovplyvňujú), každému hráčovi pripíšete príslušné ohnivé body. Ty získavaš v tomto údernom kole nula ohnivých bodov.

**Vodné kúzlo:** Všetky ohnivé karty (maximum 15 bodov) a vodná čarodejnica (5 bodov) tvoria dokopy **20 ohnivých bodov**.

**Pigmejské kúzlo:** Všetky ohnivé karty (maximum 15 bodov) a kráľovná Pigmejov (10 bodov) tvoria dokopy **25 ohnivých bodov**.

**Veľké ohnivé kúzlo:** Všetky ohnivé karty (15) a vodná čarodejnica (5) a kráľovná Pigmejov (10 bodov) tvoria dokopy **30 ohnivých bodov**.

**Pozor:** Ak sa ti podarí spraviť ohnivú kúzlo, tak čarodejnice alebo kráľovná Pigmejov v úderoch ostatných hráčov stratia svoje špeciálne schopnosti.

**7. Príklad:** V Jurajovom údere na konci úderného kola je 14 ohnivých kariet a je tam aj kráľovná Pigmejov. Týmto Juraj získal pigmejské kúzlo. Jurajovi pripíšete 0 ohnivých bodov, ostatným hráčom treba ale pripísať 25 bodov. V Alojzovom údere stratí svoje špeciálne schopnosti čarodejnica vzduchu a čarodejnica zeme a v Jozefovom údere stratí svoje špeciálne schopnosti vodná čarodejnica, čiže sa neuplatní ich účinok.

**Zvláštny prípad:** Úderné kolo ukončíš úspešným ohnivým kúzlom a po tomto údernom kole vyhrá iný hráč. V takomto prípade ostatní hráči nedostanú ohnivé body, Ty si môžeš znížiť svoje body na bodovacom hárku (maximálne po úroveň 0 bodov). Týmto odvrátiš ukončenie hry a získaš možnosť vyhrať.

## Koniec hry

Akonáhle niektorý hráč dosiahne alebo presiahne 70 ohnivých bodov, hra sa skončí. Vyhráva ten hráč, ktorý pozbieral najmenej ohnivých bodov. Pred začatím hry môžete dohodnúť inú hraničnú hodnotu bodov, prípadne počet odohraných úderných kôl.

## Variácie s čarodejnicou zeme

Čarodejnica zeme predstavuje 5 bodov. S ňou môžeš znížiť ohnivé body ohnivých kariet, čarodejnice vzduchu a kráľovnej Pigmejov. Ak máš vo svojom údere menej ako 5 ohnivých bodov, zvyšnú hodnotu môžeš odrátať z ohnivých bodov poznačených na tvojej bodovacej tabuľke (maximálne po úroveň 0 bodov).

Ku hre Vám praje veľa zábavy firma Piatnik Praha s.r.o.



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,  
Waldstraße 23-D5,  
D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de,  
E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

Dovozca a distribútor:  
Piatnik Praha s.r.o.  
Lužná 591 CZ-160 00 Praha 6.  
www.piatnik.cz  
Krajina pôvodu: EU

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXIV Version 2.0





# WITCHES

Projekt: Ken Fisher i Joe Andrews



**Gracze:** 3-6

**Zalecane:** od 10 roku życia

**Czas gry:** ok. 45 minut


**Zawartość:** 60 kart, 1 notes do punktów i opis gry.

## Dawno, dawno temu...

...było sobie potężne imperium, które nazywało się Nordania. Panował w nim bardzo mądry król. Siedział już na tronie prawie 100 lat, gdy ciężko zachorował. Na łożu śmierci odebrał od swoich czterech córek przysięgę, że będą razem, w pokoju i przyjaźni, kierować imperium. Wszystkie cztery córki były wiedźmami, obdarzonymi wielką mocą. Trzy młodsze siostry prędko się porozumiały, gdyż ich serca biły wspólnie w magicznym rytmie, jednak najstarsza zamknęła przed nimi swoje serce i snuła własne plany.

W Nordanii rozpoczęła się trwająca wiele lat walka o władzę, która dotknęła także lud imperium. Mądrzy czarnoksiężnicy imperium doprowadzili do zakończenia walk i na nowo zjednoczyli imperium. Wiele stuleci później opracowano grę na temat walki czterech wiedźm. Trzymasz ją właśnie w ręku. Dla której ze stron bije Twoje serce?

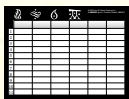
## Zadanie

Twoim celem jest zebranie w grze jak najmniej takich lew, w których będzie karta ognia. Na kartach ognia widnieje taki symbol: 

Jeżeli zbierzesz w Twoich lewach wszystkie punkty ognia, to możesz je przekazać innym graczom. Po każdej rundzie należy zapisać punkty. Gra kończy się, gdy ktoś osiągnie lub przekroczy 70 punktów ognia. Wygrywa gracz, który ma najmniej punktów ognia.

## Przygotowania

Jeden z graczy bierze notes i po każdej rundzie zapisuje zdobyte punkty. Tasuje on karty i rozdaje graczom. Należy zawsze rozdać **wszystkie karty**.



Po rozdaniu kart każdy gracz odwraca koszulką do góry część swoich kart i przekazuje innemu graczowi, który zatrzymuje te karty w ręce.

W przypadku **trzech graczy** należy oddać **4 karty**, przy **czterech lub pięciu graczach** - **3 karty**, a jeżeli **graczy jest sześciu** - oddaje się **2 karty**.

W przypadku **trzech i pięciu graczy** na początku pierwszej rundy oddaje się karty sąsiadowi z lewej strony, na początku drugiej - sąsiadowi z prawej strony, w trzeciej rundzie znowu z lewej i tak dalej.

W przypadku **czterech i sześciu graczy** najpierw oddaje się karty sąsiadowi z lewej strony, na początku drugiej rundy - sąsiadowi z prawej strony, a w trzeciej rundzie sąsiadowi z naprzeciwka. Przed czwartą rundą karty oddaje się znowu sąsiadowi z lewej strony i tak dalej.

Po wzięciu kart do rąk zaczynamy pierwszą rundę. Grę zaczyna gracz siedzący po lewej ręce rozdającego. Po nim następują gracze w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

## Walka o lewę

### Co to jest lewa?

Gracze zrzucają kolejno po jednej karcie z ręki na stół. Te karty tworzą lewę. W jednej rundzie zrzuca się tyle lew, ile każdy ma w ręce kart.

Gracz zaczynający rundę zrzuca z ręki na stół dowolnie wybraną przez siebie kartę. Pozostali gracze muszą dokładać karty w kolorze wybranym przez pierwszego gracza. (Nie dotyczy to kart wiedźm, o czym przeczytasz w opisie tych kart). Jeżeli gracz nie może dołożyć karty we właściwym kolorze, dokłada kartę w innym kolorze lub kartę wiedźmy.

### Co to znaczy „dokładać się do koloru”?

Gracz zrzucający kartę musi położyć na stół kartę w takim samym kolorze, jak karta zrzuczona przez pierwszego gracza.

Lewę bierze gracz, który zrzucił kartę o najwyższej wartości, **w kolorze odpowiadającym karcie zrzuczonej przez pierwszego gracza**. Gracz, który wziął lewę, kładzie ją przed sobą z kartami odwróconymi koszulką do góry.

Nie można wziąć lewy na kartę innego koloru, choćby jej wartość była wyższa niż najwyższej karty w kolorze odpowiadającym karcie zrzuczonej przez pierwszego gracza. Gracz, który wziął lewę, zrzuca pierwszą kartę do następnej lewy. Runda kończy się po wzięciu ostatniej lewy. Należy wtedy obliczyć punkty zdobyte przez każdego z graczy i zanotować je w tabeli.

## Karty z postaciami

Karty są w czterech kolorach:

Symbol	Kolor	Lud	Kraina
	Czerwony	Gobliny	Kraina wulkanów
	Zielony	Pigmeje	Las deszczowy
	Żółty	Mongołowie	Step pustylny
	Niebieski	Indianie	Góry Burzowe

Najwyższa wartość karty to „14”, najniższa - „1”.

## Wiedźmy



- W grze znajdziecie cztery karty wiedźm. Nie należą one do żadnego koloru, a ich wartość jest mniejsza niż „1”. Oznaczenie wiedźm to biała cyfra „0”.
- Zrzucając kartę wiedźmy nie trzeba dostosowywać się do koloru pierwszej zrzuconej karty. Możesz więc rzucić kartę wiedźmy także wtedy, gdy masz w ręku karty o tym kolorze, który powinieneś dokładać.
- Jeżeli jako pierwsza zostanie zrzucona karta wiedźmy, to kolor lewy nadaje pierwsza karta zrzucona na kartę wiedźmy.
- Kartą wiedźmy można wziąć lewę tylko wtedy, jeżeli w lewie są same karty wiedźmy. W takim przypadku lewę bierze ten, kto pierwszy rzucił kartę wiedźmy.

## Karty ognia

Każda karta ognia (z wyjątkiem wiedźmy ognia) oznacza w lewie jeden punkt ognia.

**Przykład 1:** W lewie wziętej przez Pawła są trzy karty ognia (nie ma wiedźmy ognia) Pawłowi należy zapisać trzy punkty ognia.



## Wiedźmy i królowa Pigmejów

Poznaj szczególne właściwości kart wiedźm (wartość „11”) i królowej Pigmejów (wartość „12”).



Wiedźma ognia

~~2~~



Wiedźma wody

5



Wiedźma powietrza

~~3~~



Wiedźma ziemi

5



Królowa Pigmejów

10

- **Wiedźma ognia** podwaja liczbę punktów ognia (maksymalnie do 15), ale sama nie oznacza punktu ognia.

**Przykład 2:** W lewie wziętej przez Olka jest 6 kart ognia (ma też kartę wiedźmy ognia).  
Olkowi należy zapisać  $2*5=10$  punktów ognia.



**Przykład 3:** W lewie wziętej przez Józka jest 10 kart ognia (ma też kartę wiedźmy ognia). Józkowi należy zapisać maksimum, czyli 15 punktów ognia.



- Karta wiedźmy wody daje 5 punktów ognia.
- Karta królowej Pigmejów daje 10 punktów ognia.
- Karta wiedźmy ziemi zmniejsza o pięć liczbę punktów ognia w lewie, w której występuje.
- Dzięki karcie wiedźmy ziemi możesz zmniejszyć posiadaną liczbę punktów do zera.

**Przykład 4:** W lewie wziętej przez Olka są 3 karty ognia (nie ma karty wiedźmy ognia). W lewie są też karty wiedźmy wody i wiedźmy ziemi. Olkowi należy zapisać  $3+5-5=3$  punkty ognia.



**Przykład 5:** W lewie wziętej przez Józka są 3 karty ognia (ma też kartę wiedźmy ognia). W lewie jest też karta wiedźmy ziemi. Józkowi należy zapisać  $2*2-4-5=0$  punktów ognia.



- Jeżeli w lewie jest karta wiedźmy powietrza, neutralizuje ona kartę wiedźmy wody i/lub królowej Pigmejów. Te trzy karty nie muszą znajdować się w jednej lewie. Mogą znajdować się w różnych lewach tego samego gracza.

**Przykład 6:** *V Jurajovom údere je kráľovná Pigmejov, vodná čarodejníca a čarodejníca vzduchu. Dostane 0 ohnivých bodov, pretože čarodejníca vzduchu eliminuje ohnivé body ostatných dvoch čarodejníc.*



## Zaklęcie ognia

Istnieją trzy różne zaklęcia ognia. Jeżeli gracz zebrał w swoich lewach wszystkie karty ognia (o wartościach od „1” do „14”) wiedźmę wody i/lub królową Pigmejów (pozostałe wiedźmy nie mają znaczenia) wszystkim innym graczom należy zapisać odpowiednią liczbę punktów ognia. W tej rundzie ten gracz otrzyma zero punktów.

**Zaklęcie wody:** Wszystkie karty ognia (maksymalnie 15 punktów) i wiedźma wody (5 punktów) dają w sumie **20 punktów ognia**.

**Zaklęcie Pigmejów:** Wszystkie karty ognia (maksymalnie 15 punktów) i karta królowej Pigmejów (10 punktów) dają w sumie **25 punktów ognia**.

**Wielkie zaklęcie ognia:** Wszystkie karty ognia (15), karta wiedźmy wody (5) i karta królowej Pigmejów (10) dają w sumie **30 punktów ognia**.

**Uwaga:** Jeżeli pomyślnie rzucisz zaklęcie ognia, w lewach zebranych przez pozostałych graczy wiedźmy i królowa Pigmejów utracą swoje szczególne właściwości.

**Przykład 7:** W lewie wziętej przez Pawła jest 14 kart ognia i karta królowej Pigmejów. Dzięki temu Paweł uzyskał zakłęcie Pigmejów. Pawłowi należy zapisać zero punktów ognia, a pozostałym graczom po 25 punktów ognia. W lewie wziętej przez Olka wiedźma powietrza i wiedźma ziemi oraz w lewie Józka wiedźma wody tracą swoje szczególne właściwości i nie działają.

**Przypadek szczególny:** Jeżeli gracz zakończy ostatnią rundę gry pomyślnie rzuconym zakłęciem ognia, to po tej rundzie zwycięzcą gry zostanie inny gracz. W takim przypadku inni gracze nie otrzymują punktów, a gracz, który rzucił zakłęcie ognia może odjąć od swoich punktów wpisanych do notesu liczbę punktów ognia wynikającą z zakłęcia ognia (maksymalnie do osiągnięcia zera punktów). W ten sposób zapobiegnie on zakończeniu gry, więc będzie miał jeszcze szansę na zwycięstwo.

## Koniec gry

Gra kończy się, gdy jeden z graczy osiągnie lub przekroczy 70 punktów ognia. Grę wygrywa ten gracz, który zebrał najmniej punktów ognia. Przed rozpoczęciem gry można ustalić inną granicę punktów, po której kończy się gra, ewentualnie liczbę rund.

## Wariant dotyczący wiedźmy ziemi

Karta wiedźmy ziemi daje 5 punktów ognia. O te punkty można zmniejszyć liczbę punktów ognia uzyskanych z kart ognia, karty wiedźmy powietrza i królowej Pigmejów. Jeżeli w zdobytej przez gracza lewie jest mniej niż 5 punktów ognia, to pozostałą część punktów można odjąć od punktów zapisanych w notesie (maksymalnie do osiągnięcia zera).

Piatnik Budapest Kft zyczy dobrej zabawy!

**AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH,  
Waldstraße 23-D5,  
D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de,  
E-Mail: hotline@amigo-spiele.de



Import i dystrybucja:  
Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100.  
Tel: 00-36-1-388-4122  
email: piatnik@piatnik.hu  
Kraj pochodzenia EU

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXIV Version 2.0