

SLET ČARODĚJNIC

*hra od Hanna
a Wilfrieda Kuhna*



Hráči: 2-5 osob

Věk: od 8 let

Hrací doba: cca 30 minut

Herní materiál



75 karet čarodějnic v 5 barvách, v každé barvě karty s hodnotami 1-15



45 karet
čarodějných knih
v 5 barvách

Myšlenka hry

Každý, kdo už někdy viděl čarodějnici na koštěti, jak si fičí povětřím, musí uznat, jak elegantně přitom vypadá. Ale jen málokomu už dojde, kolik úsilí jí muselo stát, než se to naučila. Do čarodějné školy kouzel se navíc dostanou jen ty opravdu nejtalentovanější čarodějnice. Všechno své letecké umění mohou v plné parádě předvést o Valpuržině noci, kdy se již odpradávná schází skupinky pěti čarodějnic, aby společně vyrazily na sabat. Jako jejich učitel po nich budete samozřejmě chtít, aby doletěly pokud možno co nejdál a co nejvýš. Pokud některá z čarodějnic úspěšně absolvuje svůj let včetně závěrečného přezkoušení, odmění se svému učiteli knihou kouzel. Který z hráčů bude mít na konci hry nejvíce čarodějných knih, stane se vítězem a bude se minimálně až do další Valpuržiny noci honosit titulem nejváženějšího učitele letu na koštěti.

Příprava hry

- Podle počtu hráčů se ze hry odstraní příslušný počet karet s kouzelnickými knihami. Při hře **dvou hráčů** se vrátí do krabice ještě před začátkem hry dvě karty čarodějných knih od každé barvy, při hře **tří hráčů** jedna kniha od každé barvy. Pokud hrají čtyři nebo pět hráčů, zůstanou ve hře všechny karty.
- Všechny karty čarodějnic se zamíchají a vyloží obrázkem dolů doprostřed stolu jako dobírací balíček.
- Napravo od tohoto balíčku se budou v průběhu hry obrázkem nahoru vykládat **společné karty**.
- Nalevo od dobíracího balíčku se v průběhu hry vytvoří společný **odkládací balíček**, také obrázkem nahoru.
- Karty čarodějných knih se roztřídí do 5 balíčků podle barev a tyto se umístí pod místo pro společné karty.

Odkládací balíček Dobírací balíček Společné karty



Balíčky s čarodějnými knihami

- Začíná nejmladší hráč, po něm bude hra probíhat ve směru hodinových ručiček.

Průběh hry

Hráč, který je na tahu, může čarodějnice nechat **vyletět a přistát**. Hráč může nechat postupně vyletět i více čarodějnic. Teprve poté, kdy některá z čarodějnic přistane nebo spadne, končí jeho kolo. Pokud hráč nechal některou z čarodějnic přistát, může nechat některou okamžitě přezkoušet.

Vzlétnutí čarodějnic

Hráč vynáší jednotlivé karty buď z dobíracího balíčku, nebo ze společných karet. Po každé zahrané kartě musí zkontrolovat:

- zda ji nemůže nebo nechce přiložit do své vlastní letky,
- zda čarodějnici z balíčku nechce nebo nemusí umístit do společných karet,
- zda čarodějnice tažená z balíčku nespadá z košty.

PŘÍLOHA čarodějnice do vlastní letky

Z vynášených čarodějnic tvoří hráči své vlastní soukromé letky. Karty se vykládají veřejně a tvoří se z nich sloupce, v jednom sloupci smí být pouze čarodějnice jednoho druhu. Karty ve sloupcích se řadí podle hodnot vzestupně tak, aby byla stále vidět čísla všech již umístěných karet. Karta nesmí být do sloupce umístěna, pokud je její hodnota nižší než hodnota nejvyšší karty tohoto sloupce.



Příklad: Do sloupce na obrázku již nesmí být umístěna zelená čarodějnice s hodnotou 10.

Umístění čarodějnice mezi společné karty

Vynese-li hráč kartu čarodějnice, kterou nemůže nebo nechce umístit do své letky, umístí ji místo toho mezi společné karty. Toto ovšem smí hráč udělat pouze **jednou v průběhu svého kola**.

Upozornění: Hráč smí během svého kola přiložit do své letky libovolný počet karet ze společné zásoby. Nicméně kartu, kterou umístil v tomto tahu mezi společné karty, již nemůže vzít do své letky.

Před Petrovým kolem:

Odkládací balíček

Dobírací balíček

Petrova letka



Společné karty

Příklad 1: Petr je na tahu. Nejprve si postupně vezme všechny tři černé čarodějnice ze společných karet a umístí je do své letky. Poté vezme ze společných karet ještě zelenou čarodějnici hodnoty 9 a umístí ji na svoji s hodnotou 6. Nyní vynese z balíčku bílou pětku a rozhodne se ji umístit do své letky. Poté vezme bílou čarodějnici s číslem 8 a umístí ji na ni. Další kartu, kterou vytáhne z balíčku, je bílá 13, kterou umístí také do své letky (viz obrázek níže).

Po Petrově kole:

Odkládací balíček



Dobírací balíček



Společné karty



Petrova letka

Měkké přistání

Pokud hráč v průběhu svého kola prozatím neumístil žádnou čarodějnici mezi společné karty, může nechat jednu měkce přistát. To znamená, že se hráč rozhodl v tomto kole již nevynášet žádné další karty a místo toho si vzít jeden celý sloupec karet ze své letky na ruku. V předchozím případě by si tedy Petr mohl vzít jeden ze svých čtyř sloupců.

Tvrdé přistání

Pokud již hráč umístil jednu kartu do společné zásoby, je možné ještě tvrdé přistání. To se liší od měkkého tak, že si na ruku vezme řadu čarodějnic s nejmenším počtem karet. V příkladě výše by to tedy byla řada fialových čarodějnic pouze s jednou kartou.

Pokud je ve více řadách stejné množství karet, může si hráč vybrat, kterou řadu si vezme na ruku. Po tvrdém přistání již hráč nevynáší žádné další karty.

Pád z koštěte

Pokud hráč již umístil mezi společné karty jednu čarodějnici, ale nerozhodl se ještě přistát, může s každou taženou kartou dojít k pádu.

Pokud hráč vynese takovou kartu, kterou nemůže přiložit do své letky, musí ji i všechny ostatní karty čarodějnic stejné barvy ze své letky umístit mezi společné karty. Po pádu jeho kolo končí.

Začátečnický bonus:

Pokud hráč nemá ještě ani jednu knihu v barvě právě spadlé čarodějnice, může si kartu, která tento pád vyvolala vzít na ruku. Všechny čarodějnice příslušné barvy ze své letky musí ale umístit do společné zásoby.

Přezkoušení čarodějnice

Pokud hráč skončí své kolo měkkým nebo tvrdým přistáním, může jednu čarodějnici přezkoušet.

Hráč si vybere libovolnou barvu čarodějnice, které má na ruce alespoň 3 karty (s výjimkou použití žolíka, viz níže). Pro přezkoušení je nutné zahodit 3-5 karet čarodějnice stejné barvy z ruky na odhazovací balíček. Za to hráč obdrží 1-3 karty s čarodějnickou knihou v příslušné barvě (pokud jich tolik ještě je v balíčku). Tyto karty si hráč vyloží veřejně před sebe.

<i>Počet zahozených karet čarodějnice</i>	3	4	5
<i>Počet získaných knih</i>	1	2	3

Pozor: Po pádu se nesmí zkoušet!

Žolík:

Během zkoušení může hráč zahodit z ruky i karty čarodějníc, které se neshodují barvou s právě zkoušenou čarodějnící. Pro zahrání „žolíků“ platí následující pravidla:

- Hráč smí jako žolíka použít pouze tu čarodějnici, od jejíž barvy má alespoň jednu knihu.
- Každý žolík musí mít vyšší hodnotu než je hodnota nejvyšší karty zkoušené čarodějnice.
- Od každé barvy smí být použita jako žolík maximálně jedna karta.



Příklad 2: Klára chce přezkoušet bílou čarodějnici. Vezme ze své ruky tedy bílou 2, bílou 7 a jako žolíky k nim přidá fialovou 10 a zelenou 12. Za to dostane Klára dvě bílé kouzelnické knihy.

Černá kočka

Na každé kartě s hodnotou 15 je vyobrazena černá kočka. Pokud je vynesena karta s černou kočkou, musí všichni hráči snížit počet svých karet v ruce na 5. Přebývající karty odložte na odkládací balíček. Poté, co všichni příslušní hráči odložili své karty, je čarodějnice s černou kočkou vyhodnocena jako jakákoli jiná karta.



Došel balíček?

Dojde-li kdykoli během hry k tomu, že již nejsou v dobíracím balíčku karty, zamíchá se odkládací balíček a vytvoří se z něj nový dobírací.

Konec hry

Při hře **dvou nebo tří hráčů** končí hra ve chvíli, kdy již zbývají knihy pouze **tří barev**. Ve hře **čtyř nebo pěti hráčů** končí hra ve chvíli, kdy zůstávají ve hře pouze knihy **dvou barev**.

Vyhrává hráč s nejvíce body. Každá získaná kouzelnická kniha přinese svému majiteli jeden bod.

Dále jeden bod obdrží hráči za každou sadu pěti knih, po jedné knize od každé barvy.

Při nerozhodném výsledku vyhrává hráč, kterému zbylo na konci hry nejvíce karet na ruce.

V několika málo případech může hra skončit předčasně v momentě, kdy došel dobírací balíček a odkládací balíček je prázdný.

Hru **SLET ČARODĚJNIC** spolu s mnoha dalšími zajímavými hrami distribuuje firma **CORFIX DISTRIBUTION s. r. o.**

Bližší informace o hrách naleznete na webových stránkách **www.corfix.cz**
Budete-li mít nápady, návrhy, či poznámky ke hře, kontaktujte nás:

CORFIX DISTRIBUTION s. r. o.

Komárovské nábřeží 1, 617 00 Brno

Tel: +420 545 423 100

Fax: +420 545 423 110

Mobil: +420 737 279 550

E-mail: corfix@corfix.cz

Web: www.corfix.cz



ZLET ČARODEJNÍC

*hra od Hanna
a Wilfrieda Kuhna*



Hráči: 2-5 osôb

Vek: od 8 rokov

Hracia doba: cca 30 minút

Hrací materiál



75 kariet čarodejníc v 5 farbách, v každej farbe karty s hodnotami 1-15



45 kariet
čarodejných kníh
v 5 farbách

Myšlienka hry

Každý, kto už niekedy videl čarodejnicu na metle ako fičí povetrím, musí uznať, že pri tom vyzerá elegantne. Ale len málokto si uvedomí, koľko úsilia ju muselo stáť, než sa to naučila. Do čarodejnej školy kúziel sa navyše dostanú len tie naozaj najtalentovanejšie čarodejnice. Všetko svoje letecké umenie môžu v plnej paráde predviesť vo Valpurginu noc, kedy sa už odpradávná schádzajú skupinky piatich čarodejníc, aby spoločne vyrazili na sabat. Ako ich učiteľ od nich budete samozrejme chcieť, aby doleteli pokiaľ možno čo najďalej a čo najvyššie. Ak niektorá z čarodejníc úspešne absolvuje svoj let vrátane záverečného preskúšania, odmení sa svojmu učiteľovi knihou kúziel. Ten hráč, ktorý bude mať na konci hry najviac čarodejných kníh, sa stane víťazom a bude sa minimálne do ďalšej Valpurginej noci honosiť titulom najväženejšieho učiteľa letu na metle.

Príprava hry

- Podľa počtu hráčov sa z hry odstráni príslušný počet kariet s čarodejnými knihami. Pri hre **dvoch hráčov** sa vrátia do krabice ešte pred začiatkom hry dve karty čarodejných kníh každej farby, pri hre **troch hráčov** jedna kniha každej farby. Ak hrajú štyria alebo piati hráči, zostanú v hre všetky karty.
- Všetky karty čarodejníc sa zamiešajú a položia obrázkom dolu doprostred stola ako doberacia kôpka.
- Napravo od tejto kôpky sa budú v priebehu hry obrázkom nahor vykladať spoločné karty.
- Naľavo od doberacej kôpky sa v priebehu hry vytvorí spoločná odkladacia kôpka, tiež obrázkom nahor.
- Karty čarodejných kníh sa roztriedia do 5 balíčkov podľa farieb a tieto sa umiestnia pod miesto pre spoločné karty.

Odkladacia kôpka Doberacia kôpka Spoločné karty



Balíčky s čarodejnými knihami

- Začína najmladší hráč, po ňom bude hra prebiehať v smere hodinových ručičiek.

Priebeh hry

Hráč, ktorý je na ťahu, môže čarodejnice nechať vyletieť a pristáť. Hráč môže nechať postupne vyletieť i viac čarodejníc. Jeho kolo končí až keď niektorá z čarodejníc pristane alebo spadne. Ak hráč nechal niektorú z čarodejníc pristáť, môže ktorúkoľvek svoju čarodejnicu nechať okamžite preskúšať.

Vzlietnutie čarodejníc

Hráč vynáša jednotlivé karty buď z doberacej kôpky, alebo zo spoločných kariet. Po každej zahranej karte musí skontrolovať:

- či ju nemôže alebo nechce priložiť do svojej vlastnej letky,
- či čarodejnicu z kôpky nechce alebo nemusí umiestniť medzi spoločné karty,
- či čarodejnica vytiahnutá z kôpky nespadá z metly.

Uloženie čarodejníc do vlastnej letky

Z vynášaných čarodejníc tvoria hráči svoje vlastné súkromné letky. Karty sa vykladajú verejne a tvoria sa z nich stĺpce, pričom v jednom stĺpci môžu byť len čarodejnice jednej farby. Karty v stĺpcoch sa radia podľa hodnôt vzostupne tak, aby boli stále vidieť čísla všetkých už umiestnených kariet. Karta nemôže byť do stĺpca umiestnená, ak je jej hodnota nižšia než hodnota najvyššej karty tohto stĺpca.



Příklad: Do stĺpca na obrázku už nesmie byť umiestnená zelená čarodejnica s hodnotou 10.

Umiestnenie čarodejnice medzi spoločné karty

Ak hráč vynesie kartu čarodejnice, ktorú nemôže alebo nechce umiestniť do svojej letky, umiestni ju namiesto toho medzi spoločné karty. Toto ale smie hráč urobiť len **raz v priebehu svojho kola**.

Upozornenie: Hráč môže počas svojho kola priložiť do svojej letky ľubovoľný počet kariet zo spoločnej zásoby. Ale kartu, ktorú umiestnil v tomto ťahu medzi spoločné karty, už nemôže vziať do svojej letky.

Pred Petrovým kolom:

Odkladacia kôpka

Doberacia kôpka

Petrova letka



Spoločné karty

Příklad 1: Najprv si postupne vezme všetky tri čierne čarodejnice zo spoločných kariet a umiestni ich do svojej letky. Potom vezme zo spoločných kariet ešte zelenú čarodejnicu s hodnotou 9 a umiestni ju na svoju s hodnotou 6. Teraz vynesie z kôpky bielu päťku a rozhodne sa ju umiestniť do svojej letky. Potom vezme bielu čarodejnicu s číslom 8 a umiestni ju na ňu. Ďalšia karta, ktorú vytiahne z kôpky, je biela 13, ktorú umiestni tiež do svojej letky (viď obrázok nižšie).

Po Petrovom kole:

Odkladacia kôpka

Doberacia kôpka

Spoločné karty



Petrova letka

Mäkké pristátie

Ak hráč v priebehu svojho kola zatiaľ neumiestnil žiadnu čarodejnicu medzi spoločné karty, môže nechať jednu mätko pristáť. To znamená, že sa hráč rozhodol v tomto kole už nevynášať žiadne ďalšie karty a namiesto toho si vziať jeden celý stĺpec kariet zo svojej letky na ruku. V predchádzajúcom príklade by si teda Peter mohol vziať jeden zo svojich štyroch stĺpcov.

Tvrde pristátie

Ak už hráč umiestnil jednu kartu do spoločnej zásoby, je možné ešte tvrdé pristátie. To sa líši od mäkkého tak, že si na ruku vezme stĺpec čarodejníc s najmenším počtom kariet. V príklade vyššie by to teda bol stĺpec fialových čarodejníc len s jednou kartou.

Ak je vo viacerých stĺpcoch rovnaké množstvo kariet, môže si hráč vybrať, ktorý si vezme na ruku. Po tvrdom pristátí už hráč nevynáša žiadne ďalšie karty.

Pád z metly

Ak hráč už umiestnil medzi spoločné karty jednu čarodejnicu, ale nerozhodol sa ešte pristáť, môže s každou ťahanou kartou dôjsť k pádu.

Ak hráč vynesie takú kartu, ktorú nemôže priložiť do svojej letky, musí ju aj všetky ostatné karty čarodejníc rovnakej farby zo svojej letky umiestniť medzi spoločné karty. Po páde jeho kolo končí.

Začiatočnícky bonus:

Ak hráč nemá ešte ani jednu knihu farby práve spadnutej čarodejnice, môže si kartu, ktorá tento pád vyvolala vziať na ruku. Všetky čarodejnice príslušnej farby zo svojej letky musí ale umiestniť do spoločnej zásoby.

Preskúšanie čarodejnice

Ak hráč skončí svoje kolo mäkkým alebo tvrdým pristátím, môže jednu čarodejnicu preskúšať.

Hráč si vyberie ľubovoľnú farbu čarodejnice, ktorej má na ruke aspoň 3 karty (s výnimkou použitia žolíka, viď nižšie). Na preskúšanie je nutné zahodiť 3–5 kariet čarodejníc rovnakej farby z ruky na odkladaciu kôpku. Za to hráč obdrží 1–3 karty s čarodejnou knihou príslušnej farby (ak ich toľko ešte je v balíčku). Tieto karty si hráč vyloží verejne pred seba.

Počet zahodených kariet čarodejníc	3	4	5
Počet získaných kníh	1	2	3

Pozor: Po páde sa nesmie skúšať!

Žolík:

Počas skúšania môže hráč zahodiť z ruky i karty čarodejníc, ktoré sa nezhodujú farbou s práve skúšanou čarodejnicou. Pri zahranií „žolíkov“ platia nasledujúce pravidlá:

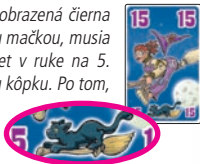
- Hráč môže ako žolíka použiť len tú čarodejnicu, ktorej farby má aspoň jednu knihu.
- Každý žolík musí mať vyššiu hodnotu než je hodnota najvyššej karty skúšanej čarodejnice.
- Z každej farby môže byť použitá ako žolík maximálne jedna karta.



Príklad 2: Klára chce preskúšať bielu čarodejnicu. Vezme zo svojej ruky teda bielu 2, bielu 7 a ako žolíky k nim pridá fialovú 10 a zelenú 12. Za to dostane Klára dve biele čarodejné knihy.

Čierna mačka

Na každej karte s hodnotou 15 je vyobrazená čierna mačka. Ak je vynesená karta s čiernou mačkou, musia všetci hráči znížiť počet svojich kariet v ruke na 5. Karty navyše sa odložia na odkladaciu kôpku. Po tom, čo všetci hráči odložili svoje karty, je čarodejnica s čiernou mačkou vyhodnotená ako akákoľvek iná karta.



Došla kôpka?

Ak sa kedykoľvek počas hry minú karty z doberacej kôpky, zamieša sa odkladacia kôpka a vytvorí sa z nej nová doberacia.

Koniec hry

Pri hre **dvoch alebo troch hráčov** končí hra vo chvíli, keď už ostávajú knihy len **troch farieb**. V prípade hry **štyroch alebo piatich hráčov** končí hra vo chvíli, keď zostávajú v hre len knihy **dvoch farieb**.

Vyhráva hráč, ktorý má najviac bodov. Každá získaná čarodejná kniha prinesie svojmu majiteľovi jeden bod. Ďalej jeden bod obdržia hráči za každú sadu piatich kníh, po jednej knihe každej farby. Pri nerozhodnom výsledku vyhráva hráč, ktorému ostalo na konci hry najviac kariet v ruke.

Vo výnimočných prípadoch môže hra skončiť predčasne v momente, keď došla doberacia kôpka a odkladacia kôpka je prázdna.

Hru **ZLET ČARODEJNÍČ** spolu s mnohými ďalšími zaujímavými hrami distribuuje firma **CORFIX SLOVAKIA s. r. o.**

Bližšie informácie o hrách nájdete na webových stránkach: **www.corfix.sk**
Ak máte nápady, návrhy, či poznámky ku hre, kontaktujte nás:

CORFIX SLOVAKIA s. r. o.

Boženy Němcovej 8, 811 04 Bratislava

Tel: +421 220 283 034

Mobil: +421 917 281 141

E-mail: info@corfix.sk

Web: www.corfix.sk



**Vyzkoušejte také další karetní hry
z naší nabídky**



Doporučujeme také řadu her v plechových krabičkách



Celý náš sortiment naleznete na:
obchod.corfix.cz