

# VÝBUŠNÉ LEKTVARY



PRAVIDLA HRY

**MINDOK**



# \* SEZNAM ÚČINNÝCH INGREDIENCIÍ \*

(Codex componentorum potentorum)

## JEDNOROŽČÍ SLZY

Jednorožčí slzy jsou ve světě kouzel známy jako křišťálově čistá tekutá magie. Stačí pár kapek a všechna kouzla se přímo čarovně urychlí.

*Sbírat jednorožčí slzy je nečekaně snadné! Jednorožci jsou křehká a zakřiknutá stvoření. Stačí jednoho najít, chvíli si utahovat z jeho rohu a připravit se na sprchu. Vezměte si pořádné vědro.*

## DRAČÍ DÝM

Toxické výpary, které tyto děsivé plazi vydechují, jsou pro svou vysokou reaktivitu oblíbenou univerzální ingrediencí. Pozor, nevdechovat!

*Chcete-li získat dračí dým, stačí lechtat draka na nose, dokud se opravdu nenaštve. Vzniklé pramínky dýmu naberte do lahve. Jakmile se místo pramínků objeví plamínky, je čas se urychleně vzdálit.*

## ZLOBŘÍ HLEN

Tato mazlavá substance se jako zhušťovadlo přidává do prchavých elixírů. Se zlobřím hlenem vždy manipulujte v respirátoru!

*Bažinní zlobři se snadno nachladí. Chcete-li hlen nasbírat, vydejte se do bažin se (zl)obrovským balením kapesníků a následujte zvuk troubení. Nedoporučujeme činit tak s plným žaludkem.*

## VÍLÍ LUPY

Možná je dobře, že nikdo nevyrobí kondicionéry na tak malé vlasy. Vílí lupy jsou totiž velmi mocnou ingrediencí. Do obecného povědomí je dostal nějaký pan Petr – mladý muž, jenž odmítl dospět a do svého fantastního světa unášel i další děti.

*Chytněte vílu a jemně jí pročesejte vlasy. Myslete při tom na něco smutného, nebo hlavou prorazíte strop.*

*Drazí studenti,*

*každý rok se loučíme se studenty nejvyššího ročníku. Letos jste to vy.*

*Váš poslední ročník Lektvarnické školy pro mocné mágy a čiperné čarodějky se chýlí ke konci. Brzy budete skládat závěrečnou zkoušku!*

*Pravidla jsou již po léta neměnná: sbírejte účinné ingredience z laboratorního dávkovače a míchejte své lektvary. Pamatujte, že výbušná povaha ingrediencí vám může být k užítku! Konzumovat hotové lektvary je nejen povoleno, je to přímo doporučováno. Dokážete-li sílu lektvarů použít moudře, budete rychlí a efektivní a možná se právě vy budete pyšnit titulem Premiant roku.*

*Jakmile rozdělím předepsaný počet ocenění, zkouška končí. Pamatujte, že Premiantem se může stát jen jeden – ten, kdo namíchá nejobtížnější (a nejcennější) lektvary.*

*Nechť je vám magie příznivá!*

**Dalbonus Bumbál**  
Ředitel Lektvarnické školy v Mátopsicích



## ✧ HERNÍ MATERIÁL ✧

(*Ludi componenta summarum*)



1 dávkovač  
(v dolní části má šuplík  
k ukládání kuliček do krabice)

80 skleněných kuliček ingrediencí  
(po 20 kuličkách ve 4 barvách – v krabici  
najdete malý sáček náhradních kuliček,  
kdyby se některá ztratila)



15 žetonů ocenění



21 žetonů výpomoci



1 žeton začínajícího hráče



64 destiček lektvarů 8 druhů  
(lektvary téhož druhu mají  
shodný symbol efektu a stejnou zátku)



4 laboratorní desky

## ✧ PRINCIPY HRY ✧

(*Lectvaria inkostkata*)

V každém tahu získáte nové **kuličky ingrediencí** z dávkovače, přičemž je výhodné brát kuličky tak, aby se následně **srazily kuličky stejné barvy** (ty získáte také)! Čím větší **řetězovou reakci** srážek kuliček stejné barvy dokážete vyvolat, tím **rychleji dokončíte své lektvary!**

K dokončení každého lektvaru je zapotřebí 4–7 **kuliček ingrediencí**. To je znázorněno otvory v destičce lektvaru.

Do každého otvoru musíte umístit **kuličku odpovídající barvy**: jakmile takto zaplníte všechny otvory, lektvar je hotov.

Každý hotový lektvar vám přinese **vítězné body**. Jejich počet závisí na počtu kuliček, jež lektvar vyžadoval, a na výhodnosti **efektu**, jež lektvar přináší.

Jakmile jeden hráč dokončí **sadu 3 lektvarů téhož druhu** či **sadu 5 lektvarů různých druhů**, získá jeden **žeton ocenění** a s ním 4 body.

Když si všichni hráči rozeberou **předepsaný počet žetonů ocenění** (v závislosti na počtu hráčů), nastává poslední kolo hry.

**Premiantem roku** – a vítězem hry – se stane ten, kdo dosáhne nejvyššího součtu bodů.



## \* PŘÍPRAVA HRY \*

### (Ludi preparatio)

1. Každý hráč si vezme jednu **laboratorní desku** a položí ji před sebe na stůl. Nechte si nad ní a po jedné její straně dost místa.
2. Hráč, který naposled připravil pití, bude začít a vezme si **žeton začínajícího hráče**. Ten se během hry nijak nepřesouvá a slouží jen jako připomínka, kdo začínal – aby všichni hráči absolvovali stejný počet tahů.
3. Z destiček lektvarů vyřadte **všechny lektvary dvou různých druhů** (tedy po 8 obou druhů), a to buď náhodně, nebo dle vaší preference. Vraťte je do krabice, v této partii je nepoužijete.

*V první partii doporučuji vyřadit z lektvarů Elixír slepé lásky a Lávový filtr. Jejich efekty více oceníte, až se se hrou blíže seznámíte.*



4. Ze zbývajících destiček lektvarů šesti druhů vyberte náhodně **2 startovní lektvary na každého hráče** (označené symbolem ★ vpravo v horní části, stranou receptury vzhůru – tj. stranou se šedou stužkou). Počínaje od **začínajícího hráče** a dále **po směru** hodinových ručiček si každý hráč jednu z těchto destiček vybere. Poté si každý vybere svou druhou destičku, počínaje **posledním hráčem** a **proti směru hodinových ručiček**.
5. Každý hráč položí své 2 startovní destičky lektvarů recepturou vzhůru do výřezů nad dvěma kahany své **laboratorní desky**. Zde budete po celou hru přechovávat své **rozpracované lektvary**.
6. Jakmile si všichni vyberou startovní lektvary, zamíchejte **zbylé destičky lektvarů dohromady** a rozdělte je do **5 zhruba stejně velkých sloupečků** ležících recepturou vzhůru.
7. Vysypte **80 kuliček** na víko **dávkovače** a bude-li třeba, drobným postrkováním zajistěte, aby se všech 5 sloupců zcela zaplnilo (viz *Doplňování dávkovače* na str. 7).
8. Položte **žetony výpomoci** a **žetony ocenění** na vhodné místo na stole. Vytvořte „**odpočtový sloupeček**“ žetonů ocenění v množství dle tabulky níže. Jakmile jsou žetony z tohoto sloupečku rozebrány, nastává poslední kolo hry (viz str. 9 – *Konec hry a vyhodnocení*).

počet hráčů	„odpočtový sloupeček“
2	4 žetony ocenění
3	5 žetonů ocenění
4	6 žetonů ocenění

Hra může začít!





# ✧ PRŮBĚH HRY ✧

## (*Gamessus progressus*)



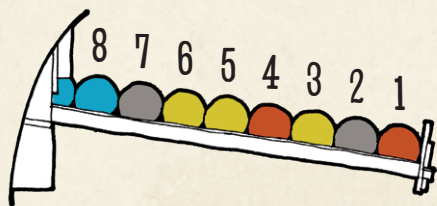
Posad'te se. Jak víte, jsem profesor elixilogie a ředitel školy. Rád mluvím, ale říkám celkem užitečné věci, takže doporučuji, abyste mě poslouchali. Krom toho jsem to já, kdo uděluje ocenění, jestli si rozumíme.

Hráči se střídají na tazích **po směru hodinových ručiček**. Ve svém tahu **MUSÍTE provést tzv. řetězový sběr**, čili vzít alespoň 1 novou kuličku z dávkovače. Je ve vašem zájmu při tom spustit řetězovou reakci „výbuchů“ kuliček, které také získáte. Kdykoli během svého tahu navíc **MŮŽETE vypít jeden či více svých hotových lektvarů A/NEBO** jednou požádat profesora o **výpomoc**.

## ŘETĚZOVÝ SBĚR

### (*Collectio serialis*)

Hlavní akcí každého tahu je **řetězový sběr**, který vždy začíná tím, že si vezmete **1 libovolnou kuličku z dávkovače**. Můžete si vybrat kteroukoli kuličku na 1. až 8. pozici odspodu libovolného sloupečku (viz diagram vlevo). Devátá kulička je sice vidět, ale je už zčásti překrytá víkem dávkovače a nedá se snadno vyjmout.

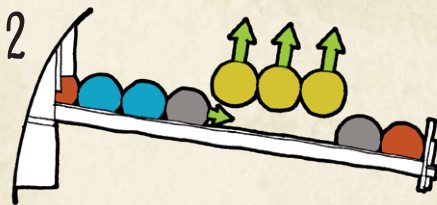


Příklad:

Kryštof zahájí svou hlavní akci – řetězový sběr – vyjmutím červené kuličky.



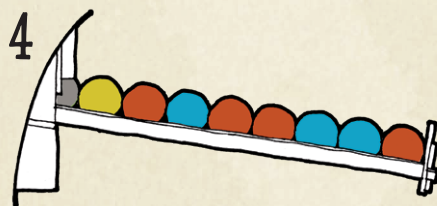
Tím se srazí dvě kuličky ze skupiny žlutých tří (a vybuchnou). Tyto 3 také získává.



Po odebrání žlutých se srazí dvě černé. Ty si Kryštof rovněž vezme.



Poté už k žádné srážce kuliček stejné barvy nedojde. Řetězová reakce skončila.



## VÝBUCHY INGREDIENCIÍ

### (*Explosiones ingredientium*)

Když z nakloněného sloupečku dávkovače odstraníte kuličku, všechny kuličky **nad** ní se – poslušny zemské přitažlivosti – skutálejí, aby zaplnily mezeru. Při tom se srazí s kuličkami, které ležely **pod** právě odstraněnou kuličkou. Pokud se takto srazí kuličky stejné barvy, dochází k **výbuchu**. Vybuchne celá svisle sousedící skupina kuliček stejné barvy, do níž patří dvě kuličky, jež se právě srazily. Celou tuto skupinu vyndejte (doporučujeme po jedné), tyto kuličky také získáváte.

*Toboto figlu si každý student hned nevšimne: když spolu svisle sousedí alespoň 3 kuličky téže barvy, můžete si vzít některou z těch prostředních, takže se srazí krajní kuličky původní skupiny. To se také počítá jako výbuch. Pěkný tab, nemyslíte?*



Pokud se po vyjmutí vybuchlých kuliček srazí **další** kuličky stejné barvy, dojde k **dalšímu** výbuchu a vy získáte i tyto kuličky. Tím se může srazit ještě další skupina stejné barvy atd. Tyto řetězové reakce jsou výborným způsobem, jak získat **mnoho kuliček v jednom tahu** (viz příklad vlevo).

*Všimněte si poslední srážky v příkladu vlevo. Ačkoli se červená a modrá kulička navzájem srazily, tentokrát se **nejedná o výbuch**. Za výbuch se považuje jen srážka kuliček stejné barvy.*

*Pokud se vám podaří obzvlášť dlouhá řetězová reakce, může být po vašem tahu daný sloupec zčásti prázdný. To není na škodu.*





## PROFESOROVA VÝPOMOC (*Expecto professorem*)

Kdykoli ve svém tahu (tj. před **řetězovým sběrem** nebo po něm, ale pouze **jednou** za tah) **MŮŽETE požádat profesora o drobnou výpomoc** – to znamená vzít si 1 žeton výpomoci z obecné zásoby a také 1 libovolnou dostupnou kuličku z dávkovače.

V tomto případě **nikdy k výbuchu nedojde**, ani kdyby se srazily kuličky stejné barvy.

Za každý svůj žeton výpomoci na konci hry ztratíte 2 body.

## UMÍSTOVÁNÍ KULIČEK (*Locatio globulorum triumphalium*)

Když získáte nové kuličky ingrediencí (ať už prostřednictvím **řetězového sběru**, **profesorovy výpomoci** či efektů **vypitých lektvarů** – viz *Pití lektvarů* na str. 7), držte je v **ruce**, dokud se nerozhodnete, jak je použijete. Máte na výběr z následujících možností:

- \* Nejprve **musíte** umístit kuličky z **ruky** (a z **křivule** z minulého tahu) do **všech otvorů odpovídající barvy** ve svých dvou **rozpracovaných lektvarech** (tedy např. žlutá kulička patří do otvoru se žlutým pozadím atd.). Takto umístěnou kuličku **již nesmíte nijak přemísťovat**, dokud nebude lektvar hotov.
- \* Máte-li v ruce kuličky, které na své rozpracované lektvary rozmístit nemůžete, **musíte** je položit do otvorů na křivuli v pravé části své laboratorní desky. Té se říká **zásobní křivule**. Kuličky, které zde leží, patří k vašim kuličkám v ruce a **během** svého tahu můžete libovolné kuličky brát z křivule do ruky či ukládat z ruky do křivule.

Zásobní křivule však pojme vždy **nejvýše 3 kuličky**. Pokud vám v ruce ještě nějaké další kuličky zbudou, musíte je **na konci svého tahu odhodit** (viz *Konec tahu* na str. 7).



*Je doufám jasně, že mimo svůj tah přesouvat kuličky ze zásobní křivule nesmíte – tu možnost budete mít znovu až během svého příštího tahu.*

## ZHOTOVENÍ LEKTVARU (*Coctio lectvaris*)

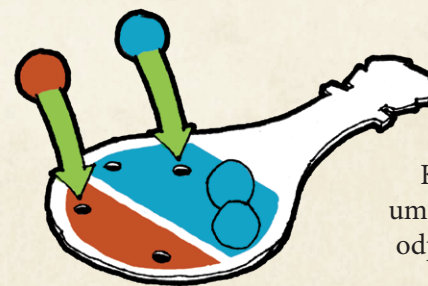
Jakmile jsou všechny otvory destičky lektvaru zaplněny kuličkami, je lektvar **hotov**. Zvedněte destičku, vyklopte kuličky zpět na víko dávkovače (aby se skutálely opět shora do sloupců, viz *Doplňování dávkovače* na str. 7) a poté přetočte destičku na druhou stranu symbolizující hotový lektvar. Takto si ji položte vedle své laboratorní desky, kde budete shromažďovat všechny své hotové lektvary.

Každý hotový lektvar vám na konci hry přinese **počet bodů uvedený na jeho stuze**. Je také možné ho během hry vypít a provést tak jeho speciální efekt (viz *Pití lektvarů* na str. 7).



Žeton výpomoci

*Je zpravidla lepší požádat o mou výpomoc před řetězovým sběrem svého tahu. Pokud si vezmete kuličku chytře, můžete si připravit opravdu monumentální řetězovou reakci!!!*



Kuličky musíte umísťovat do otvorů odpovídající barvy.

*Příklad (bez ilustrace): Kryštof má v ruce 7 kuliček: 4 červené a 3 černé. V zásobní křivuli má 2 modré kuličky z minulého tahu. 4 červené a 1 modrou musí umístit do otvorů v destičkách svých rozpracovaných lektvarů, žádný z jeho lektvarů však momentálně „nečeká“ na 3 černé ani na další 1 modrou. Kryštof si hodlá v budoucnu dobrat destičku lektvaru vyžadující mnoho černých kuliček, proto se rozhodne si ve své zásobní křivuli ponechat všechny 3 černé. Uloží je do zásobní křivule místo zbylé modré kuličky, tu odhodí zpět do dávkovače.*

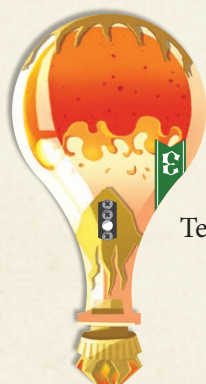


Destička lektvaru, strana s recepturou

Tatáž destička, strana s hotovým lektvarem



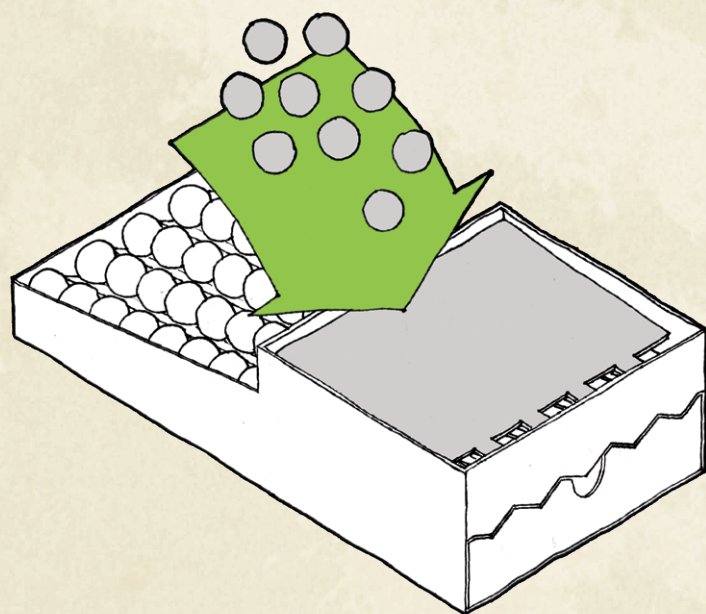
Hotový lektvar



Tentýž lektvar,  
hotový  
a vypitý



Lektvar můžete vypít i okamžitě po jeho zhotovení. V této zkoušce máte prokázat komplexní znalosti čarodějného oboru, nikoli pouze teorii. Dokázat ve správnou chvíli využít plody své práce je nedocenitelné umění!



Na začátku každého tahu musíte mít u své laboratorní desky 2 rozpracované lektvary. Protože dobírání nových destiček lektvarů je poslední fáze tahu, nemůžete za 1 tah zhotovit více lektvarů než dva.

## PITÍ LEKTVARŮ (Glygloans lectvarium)

Kdykoli během svého tahu můžete vypít libovolný počet svých hotových lektvarů a provést tak jejich **speciální efekty**. Všechny tyto efekty jsou **jednorázové**: jakmile lektvar vypijete, nelze jej vypít znovu. Je však povoleno provést tentýž efekt několikrát za tah, pokud pokaždé vypijete svůj další hotový lektvar téhož druhu.

Destičku vypitého lektvaru otočte dnem vzhůru a proveďte patričný efekt – přehled efektů najdete na poslední straně.

Pokud lektvar umožňuje získání kuliček z dávkovače, **nikdy nedojde k výbuchu**, ani kdyby se srazily kuličky stejné barvy. Výbuchy ingrediencí mohou nastat **pouze** při hlavní akci vašeho tahu – **řetězový sběr**, nikoli při pití lektvarů ani při profesově výpomoci (viz výše).

Když lektvar vypijete, o jeho destičku **nepřijdete**: tento lektvar se stále počítá pro účely získávání ocenění (viz následující strana) a stále za něj na konci hry získáte uvedený počet bodů v plné výši.

## DOPLŇOVÁNÍ DÁVKOVAČE (Collectorium replendum)

Při doplňování kuliček do dávkovače (např. z dokončených lektvarů) postupujte takto:

- \* **Kuličky vyklopte na víko dávkovače.** Nesnažte se řídit, do kterého sloupce se skutálení.
- \* **Přesměrujte kuličky z přeplněných sloupců.** Pokud některá kulička zůstane stát na otvoru nad sloupcem (protože je sloupec už zcela plný), **přesuňte ji do nejbližšího sloupce, který ji může pojmout.**

## KONEC TAHU (Terminus tractus)

Jakmile jste dokončili povinnou akci **řetězový sběr**, případně požádali o výpomoc profesora, vyhodnotili efekty svých případně vypitých lektvarů a rozmístili kuličky z ruky ke své spokojenosti, **váš tah končí**. Proveďte tyto kroky:

- \* Zbývá-li vám ještě kulička či kuličky v ruce a vaše zásobní křivule již obsahuje 3 kuličky, **musíte** kuličky z ruky odhodit na víko dávkovače.
- \* Máte-li na své laboratorní desce **méně než 2 rozpracované lektvary** (a neprobíhá-li finální kolo hry), **musíte** si vybrat novou destičku či destičky lektvarů shora kterýchkoli dobíracích sloupečků a opět je umístit jako rozpracované nad své kahany recepturou vzhůru. **Pozor:** v této chvíli už **nesmíte přesouvat kuličky ze své zásobní křivule do otvorů ve svých nových lektvarech** – váš tah skončil.

\* Zkontrolujte, zda jste nezískali **žetony ocenění** (viz str. 8).

\* Pokud ano, zkontrolujte, zda **nekončí hra** (viz str. 9).



# ✧ ŽETONY OCENĚNÍ ✧

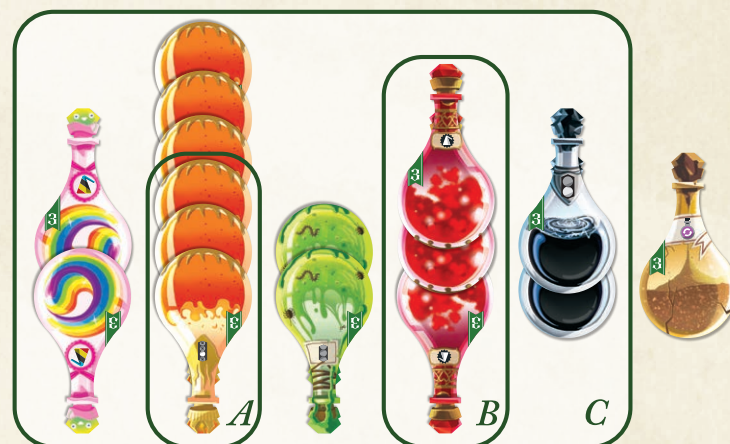
*(Benefitum praemii honoris)*

Ty nejzdatnější studenty elixilogie je třeba po zásluze ocenit. Buď za to, že mistrně vaří jeden určitý lektvar, nebo naopak dokážou uklohnit spoustu různých!

**Pro každý jednotlivý druh lektvaru** platí, že jakmile zhotovíte **třetí lektvar tohoto druhu** (tedy se shodným symbolem a zátkou), obdržíte žeton ocenění. Žádný další žeton však **nezískáte**, když zhotovíte šestý lektvar téhož druhu!

Ocenění získáte rovněž v případě, že zhotovíte **pět lektvarů různých druhů** (tedy jakmile máte ve své sbírce hotových lektvarů alespoň 5 různých druhů). Opět platí, že i když následně zhotovíte dalších 5 různých lektvarů, **další** žeton ocenění za to nezískáte.

Získané žetony ocenění berte z „**odpočtového sloupečku**“ (či z obecné zásoby, je-li sloupeček vyčerpán). Každý žeton ocenění přináší majiteli na konci hry 4 body.



*Příklad: Toník má ve sbírce tyto lektvary. Získal tedy jeden žeton ocenění, když zhotovil svůj třetí Lávový filtr (A), druhý, když zhotovil svůj třetí Elixír slepé lásky (B), a třetí za to, že má ve sbírce 5 různých druhů lektvarů (C). Všimněte si, že sice zhotovil šest Lávových filtrů, ale získal za ně jen jedno ocenění – jedná se o zisk „za alespoň 3 lektvary jednoho druhu“, nikoli „za každé 3“. Stejně tak nezískal další ocenění za různé lektvary, když zhotovil lektvar šestého druhu – podmínku „alespoň 5 různých druhů“ už zkrátka splnil.*



Žeton ocenění

*Mělo by to být nad slunce jasné, ale jistota je jistota: Při zisku žetonů ocenění nemusíte „platit“ a odbazovat destičky lektvarů, za které ocenění získáváte. Žetony ocenění jsou spíš takoví „bobříci“: jakmile nějakého získáte, nemůžete ho získat znovu za stejnou věc. Proto nedostanete 2 ocenění za 6 kusů téhož druhu lektvaru. Každý lektvar se může počítat jak do sady shodných, tak do sady různých.*





## ☀ KONEC HRY ☀

### *(Terminus ultimus definitivus)*

Během přípravy hry jste vytvořili „odpočtový sloupeček“ z předepsaného počtu žetonů ocenění (připomínáme tabulku vpravo). Pokud kterýkoli hráč získá na konci svého tahu **poslední žeton z tohoto sloupečku**, znamená to, že **právě probíhající kolo je kolem posledním**. Stejně tak hra končí, pokud by měly dojít **destičky lektvarů v nabídce** (což je velmi nepravděpodobné).

V posledním kole si již na konci tahu pochopitelně nemusíte dobírat nové destičky lektvarů. Hra pokračuje, dokud nedokončí svůj tah soused **po pravici začínajícího hráče** (takže všichni odehrají stejný počet tahů). Získal-li poslední žeton ocenění ze sloupečku právě tento „poslední“ hráč, hra končí okamžitě po jeho tahu.

V posledním kole **je možné získávat žetony ocenění**, i když je odpočtový sloupeček vyčerpán. V tom případě si žetony, na něž máte nárok, berte z obecné zásoby.

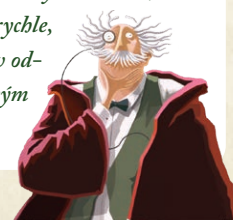
Jakmile dohrajete poslední tah partie, každý hráč si sečte body za své destičky hotových lektvarů (uvedené přímo na destičce – připomínáme, že je lhostejné, zda je lektvar vypitý či ne), za své žetony ocenění a samozřejmě i odečte body za své žetony výpomoci.

Kdo dosáhne nejvyššího součtu bodů, vítězí! V případě shody každý dotčený hráč (počínaje začínajícím a v pořadí tahu) provede ještě jeden **řetězový sběr**. Vítězí hráč, který při něm získal nejvíce kuliček.

*Příklad: Ve hře 4 hráčů hrají (v tomto pořadí) Adriana, Bedřich, Ctirad a Dana. Adriana začínala hru a právě teď získala pátý žeton ocenění z „odpočtového sloupečku“ – svůj druhý – a ve sloupečku zbývá už jen jeden. Na tahu je Bedřich, kterému se podaří získat poslední žeton ze sloupečku, takže právě probíhající kolo bude posledním kolem hry. Bedřich, Ctirad ani Dana už si na konci tahu nebudou dobírat nové lektvary, Adriana už se na tah ani nedostane. Ctirad ve svém tahu bohužel žádný žeton ocenění nezíská, ale Daně se podaří získat dokonce dva: jeden za třetí lektvar téhož druhu a jeden za pět různých lektvarů. Protože je již odpočtový sloupeček vyčerpán, Dana si žetony ocenění vezme z obecné zásoby. Dana je soused po pravici Adriany (začínajícího hráče), takže na konci Danina tahu končí i celá partie. Následuje závěrečné vyhodnocení.*

počet hráčů	„odpočtový sloupeček“
2	4 žetony ocenění
3	5 žetonů ocenění
4	6 žetonů ocenění

*Tento počet žetonů doporučuji, protože pak hra trvá tak akorát dlouho – není ani krátká, ani moc dlouhá. Máte-li však ve skupině Jardu z MINDOKu či jiné přespříliš přemýšlivé hráče, nebo se vám naopak zdá, že hra končí příliš rychle, klidně se domluďte na jiném počtu žetonů v odpočtovém sloupečku. Jen se ujistěte, že s novým počtem souhlasí všichni hráči!*



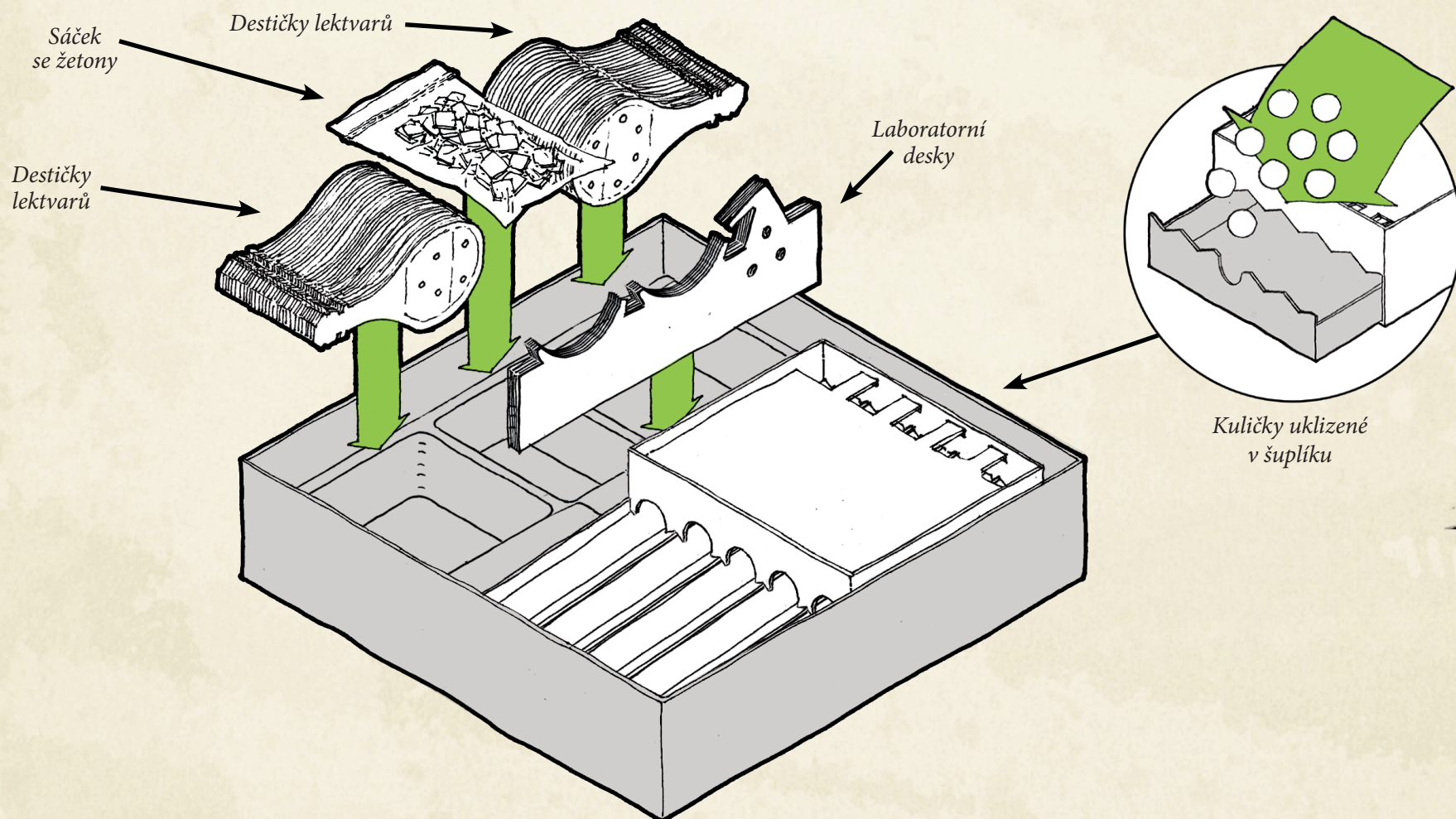
HORRIBLE  
GUILD

[www.horribleguild.com](http://www.horribleguild.com)



# ✧ JAK USPOŘÁDAT HERNÍ MATERIÁL V KRABICI ✧

*(Maglaissea preventivum)*



## ✧ TIRÁŽ ✧

*(Tabula auctorum)*

**Autoři hry:** Lorenzo Silva, Andrea Crespi & Stefano Castelli

**Ilustrace:** Giulia Ghiginiová

**Grafický design:** Heiko Günther

**Umělecký vedoucí:** Lorenzo Silva

**Vývoj hry:** Andrea Crespi & Lorenzo Silva

**Projektový manažer:** Alessandro Prà

**Produkční manažer:** Lorenzo Silva

**Český překlad:** Michal „meysa“ Stárek, Karel Vlasák, MINDOK

**Pseudokonzultace pseudolatiny:** Pavel „Koroš“ Koronthály

**Výhradní distributor pro ČR a SR:**

**MINDOK**  
HRAJEME ♥ SRDCEM

**MINDOK, s. r. o.**  
Korunní 810/104  
101 00 Praha 10

 mindok.cz  
 /hry.mindok  
 /hry.mindok

Ojedinele se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na [info@mindok.cz](mailto:info@mindok.cz) nebo zavolejte na (+420) 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.





# \* VYZKOUŠEJTE DALŠÍ SUPER HRY \*

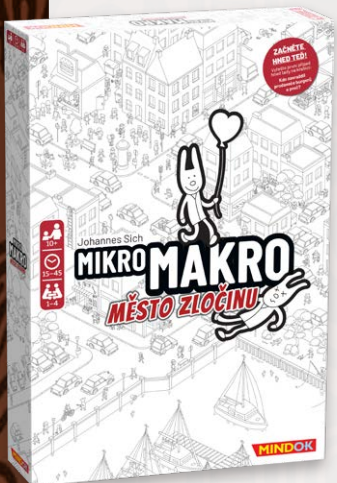
(Mindoci prubendae)

## MIKROMAKRO: MĚSTO ZLOČINU

Vítají vás Velké Zlosyny – ospalé maloměsto zahlcené zločinem. Osudová tajemství, zákeřná přepadení a chladnokrevné vraždy tu jsou na denním pořádku. Místní policie je zcela neschopná udržet s událostmi krok a účinně zakročit. Zoufale potřebujeme vaši pomoc!

MikroMakro je kooperativní detektivní hra. Společně budete řešit spletité kriminální případy, zjišťovat motivy, hledat důkazy a usvědčovat pachatele. Pozorné oko i schopnost kreativní dedukce jsou nejvyšší potřeba!

Hra na 20 minut pro 1–4 detektivy od 10 let



## KINGDOMINO

Jednoduchá hra pro celou rodinu, která má s klasickou hrou domino společný pouze tvar herních dílků. Vítěz nejprestižnějšího světového ocenění Spiel des Jahres 2017, který se dočkal spousty rozšíření i navazujících titulů jak ve světě, tak u nás.

Jako mocní králové hledáte nová místa pro rozšíření svých velkolepých království. Je třeba prozkoumat všechny druhy krajiny. Ale pozor, jsou tu i další králové, kteří se poohlíží po stejných krajinách...

Vybudujte to nejskvělejší království!

Hra na 15 minut pro 2–4 vladaře od 8 let



## OSTROV KOČEK

Kompetitivní společenská hra pro 1–4 hráče, v níž budete klást dílky koček do čtvercové sítě a vybírat karty z kolující nabídky. Možnost sledovat různé strategie přinese výzvu i zkušeným hráčům, hra však nabízí také sólovou variantu a zjednodušený režim pro rodinné hraní.

Jste ušlechtilí zachránci prastaré populace divokých koček z jejich domovského ostrova, k němuž míří obávaný arcimág Veth Černoruký. Musíte vymyslet, jak naložit na loď co nejvíce koček a pokud možno přitom udržet kočičí rodiny pospolu.

Hra na 90 minut pro 1–4 kočkomily od 8 let

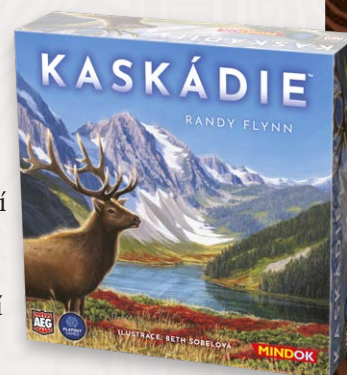


## KASKÁDIE

Pestrá hra pro celou rodinu, ve které budete z dílků skládat úchvatnou krajinu pacifického severozápadu.

Vydejte se na cestu do líbezného regionu Kaskádie a pokuste se vytvořit co nejharmoničtější ekosystém. Vaše tahy budou velmi prosté – vezmete si dvojici destičky prostředí a žetonu zvířete a přiložíte je ke své mapě. Na závěr získáte body za zvířata a za co největší oblasti shodného biotopu. Bodování je v každé partii jiné, takže pokaždé vzniká úplně jiná pestrá skládačka.

Hra na 45 minut pro 1–4 přírodovědce od 10 let



Více informací a další spoustu titulů najdete na

[WWW.MINDOK.CZ](http://WWW.MINDOK.CZ)





# ☼ PŘEHLED EFEKTŮ LEKTVARŮ ☼

(Index effectuum lectvarium)

\*Připomínáme: ačkoli mnohé efekty umožňují odebrat kuličky z dávkovače, **nikdy při tom nedojde k výbuchu.** K výbuchům a řetězovým reakcím dochází pouze při provádění hlavní akce tahu, tj. při **řetězovém sběru.**

## LEKTVAR MOUDROSTI



Vezměte si z dávkovače **1 libovolnou kuličku.** (Stejně jako profesorova **výpomoc**, ale bez trestných bodů.)\*

*Nic není nedosažitelné, když to dobře promyslíte.*



## ELIXÍR SLEPÉ LÁSKY

Vezměte si všechny kuličky ze **zásobní křivule jednoho soupeře.**

*Proč se obtěžovat okrádáním někoho, když ho můžete omámit svým oslnivým šarmem?*

## ROZTOK MAGNETICKÉ PŘITAŽLIVOSTI



Vezměte si **2 sousedící kuličky RŮZNÝCH barev** z jednoho sloupce dávkovače.\*

*Pozor, neotáčejte kuličky vzhůru nohama, aby se k sobě nepřiblížily jejich odpuzující se strany!*



## TINKTURA DUHOVÉ RADOSTI

Můžete umístit **kuličky ze své zásobní křivule** do libovolných otvorů svých rozpracovaných lektvarů, **bez ohledu na barvy.**

*Kuličky? Barvy? Koho to zajímá... pařbááá!*

## SEDLINA ZE DNA



Vezměte si **kuličky RŮZNÝCH barev** pouze z **nejspodnější řady dávkovače.**

Můžete si vzít nejvýše **1** každé barvy a nejvýše **1** z každého sloupce.

*Když docházejí dobré nápady, vždycky ještě můžete vyškrábnout dno.*



## PÍSKY ČASU

Znovu proveďte efekt **jednoho svého již vypitého lektvaru.**

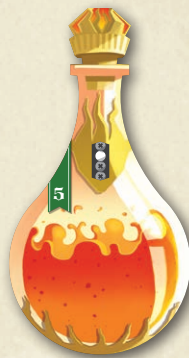
*Poučit se z minulých chyb můžete vždycky – ale ještě víc můžete získat opakováním minulých úspěchů!*

## NEKUTEČNĚ LEPIVÁ MAST



Vezměte si **2 nebo více sousedících kuliček STEJNÉ barvy** z jednoho sloupce dávkovače.\*

*Vteřinové lepidlo je proti tomuto vodička! Proto taky nepotkáte mága v papírnictví.*



## LÁVOVÝ FILTR

Vyměňte až **5 kuliček TĚŽE barvy** z libovolných pozic **JEDNOHO sloupce.** Vhodte je na víko dávkovače.\*

*Není to zrovna chirurgicky přesný zákrok, ale účinnost se mu upřít nedá.*