

Džin



Úvod

Učňové Akademie magických umění, chystá se na nás velké nebezpečí a potřebujeme vaši pomoc!

Zřídlo magie – srdce našeho městečka, které jsme se zavázali chránit – objevily magické bytosti, napůl hmotné a napůl éterické.

Zlovolná stvoření, která nazýváme „džinové“, se bez varování objevila na různých místech ve městě a brání nám v přístupu k Zřídlu.

Už jste se ve svých hodinách naučili, jak tyto magické potížišty dočasně zastavit pomocí čarovných kruhů. Nicméně, natrvalo je lze uvěznit pouze tak, že je polapíte do láhví vyrobených z dračího skla. Lahve se dají uzavřít pouze zátkami z kůry stromu rostoucího poblíž Zřídla magie. Je nám líto, ale tyto vzácné materiály si budete muset sehnat sami!

Ten, kdo nejlépe ochrání naše městečko, bude přijat do nejužšího kruhu Kouzelnického cechu a odhalíme mu ta nejpřísněji střežená tajemství naší společnosti...



TIRAŽ

Autor a vydavatel by chtěli poděkovat všem, kdo se podíleli na testování hry, ale také těm, kteří přišli s nedocenitelnou zpětnou vazbou!



Vydalo:
Hall Games
Herderstr. 36, D-53332 Bornheim, Německo

Autor hry: Benjamin Schwer

Ilustrace a grafická úprava: Dennis Lohausen

3D modely: Andreas Resch

Sazba pravidel: atelier198

Produkce: Ralph Bruhn

Česká verze hry:

TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Marcel Ondrák, Daniela Vacíková,
Tomáš Tvrdý

Grafická úprava: Michal Hubáček



v1.0 Všechna práva vyhrazena. Tisk, publikace či šíření tohoto manuálu, herního materiálu nebo ilustrací je dovoleno jen s předchozím svolením. Poskytnutí náhradních dílů: Zakoupili jste kvalitní produkt. Pokud v balení něco chybí nebo máte jiný důvod k reklamaci, prosím, kontaktujte nás na adrese: www.tlamagames.com. Přejeme vám mnoho hodin zábavy s touto hrou. Váš tým TLAMA games, Hall Games.

Herní materiál

				
1 herní plán	12 žetonů akčních polí	40 lahví (10 od každé ze 4 barev)	36 svítek hodnoty 1, 10 svítek hodnoty 3	18 truhel
				
36 mincí hodnoty 1, 10 mincí hodnoty 3	1 deska ocenění	21 ocenění	20 destiček vlastností (10 kladných a 10 záporných)	1 záslepka čarovného kruhu
				
1 destička tržnice	30 zátek	12 klíčů	36 džinů (9 od každé ze 4 barev, v látkovém pytlíku)	12 veledžinů
				
27 karet vybavení (9 holí/klobouků/plášťů)	32 karet mágů (16 s klíčem a 16 bez klíče)	10 karet bodování	15 karet pro sólovou hru	2 přehledové karty, 4 nápovědy hráčů
				
4 desky hráčů	4 kouzelníci	4 asistenti	24 utajených znalostí	4 destičky střech
				
4 ukazatele kapacity	4 ukazatele minima	4 ukazatele magické síly	8 čarovných kruhů aktivních/neaktivních	4 lišty archivu

Zásoba lahví, zátek a mincí by měla být neomezená. Pokud vám některý z těchto předmětů v zásobě dojde, použijte vhodnou náhradu.

Příprava hry

Kroky přípravy hry, které se mění v závislosti na počtu hráčů ve hře, jsou vyznačeny touto barvou.

Poznámka: Hrajete *Džina* poprvé nebo chcete méně náročnou partii? Pak během kroku přípravy hry 1 rozmístěte akční pole tak, aby spolu nesousedily totožné symboly (tzn. aby nebyly přímo propojeny cestou). Navíc vynechejte kroky 10 a 11.

- 1 **Herní plán** umístěte doprostřed stolu a náhodně rozmístěte **12 žetonů akčních polí** na místa odpovídajících tvarů na herním plánu.



2 Příprava prostoru hráče:

- Každý hráč si vezme **1 desku hráče**, **1 figurku kouzelníka**, **1 figurku asistenta**, **6 utajených znalostí** a **1 lištu archivu**, vše ve stejné barvě. Navíc si každý hráč vezme **1 nápovědu**, **1 ukazatel minima**, **1 ukazatel magické síly**, **1 ukazatel kapacity**, **2 různé čarovné kruhy** a **4 mince**.
- Čarovné kruhy** umístěte do své desky hráče dle ilustrace.
- Náhodně přiřďte každému hráči **1 destičku střeš**. Destička střeš s drakem musí být vždy přidělena některému z hráčů, nesmí zůstat mimo hru. Každý hráč přiloží střechu ke své desce hráče.

Hráč, který má střechu s drakem, bude začínajícím hráčem.

d. Na vaší desce hráče se nachází **stupnice magické síly**, na kterou musíte rozmístit ukazatele. Ukazatel minima umístíte pod pole s číslem 0, ukazatel **magické síly** umístíte na pole s číslem 3 a **ukazatel kapacity** na pole s číslem 5.

e. **Lištu archivů** přiložte k desce hráče zprava. Začínající hráč náhodně vybere 2 ze 6 **utajených znalostí**. Všichni hráči najdou totožné 2 utajené znalosti a vrátí je zpět do krabice. Zbýlé 4 utajené znalosti hráči rozmístí na své lišty archivů.



3 Do herního plánu vložte **destičku tržnice** otočenou na stranu v závislosti na počtu hráčů. Svě asistenty umístíte poblíž stánků na tržnici (ale ne na ně!).



4 Zamíchejte **truhly** a umístíte je lícem dolů na lokaci zvanou **Katakomby**.

5 **Karty mágů** rozřídte do dvou hromádek podle toho, zda se na dveřích nad mágem nachází **klíč** nebo ne. Tyto balíčky zamíchejte zvlášť. Oba balíčky poté rozdělte zhruba v polovině. Vzniknou tedy 4 balíčky. Tyto balíčky umístíte lícem vzhůru napravo od lokace zvané **Hostinec**. Mágy s klíčem umístíte do nižší řady. **Klíče** umístíte poblíž těchto balíčků.

6 **Karty vybavení** rozřídte podle druhu (hůl/klobouk/plášť). Druh poznáte podle rubu. Rozříděné balíčky zamíchejte zvlášť. Tyto balíčky umístíte lícem vzhůru nalevo od lokace zvané **Dilna**. **Zátky** umístíte na tuto lokaci.

7 Ke každému kulatému akčnímu poli na herním plánu umístíte **1 figurku veledžina**. Ke každému veledžinovi umístíte také určitý počet náhodně vylosovaných běžných **džinů**.

Při hře 2/3/4 hráčů umístíte k veledžinovi 2/3/4 džiny.

Džiny neumísťujte na cesty, ale k danému poli!

Zbýlé veledžiny umístíte poblíž herního plánu do společné zásoby.

8 **Ocenění** rozřídte do tří hromádek podle čísla: I, II, III. **Z každé hromádky náhodně vezměte tolik ocenění, kolik je hráčů + 1**. Umístíte tato ocenění lícem vzhůru do odpovídajícího sloupce desky ocenění a zbylé vraťte do krabice.

9 **Společná zásoba**: Poblíž herního plánu utvořte společnou zásobu tak, aby na ni dosáhli všichni hráči. Umístíte do ní **pytlík s džiny, lahve, svitky a mince**.

10 Zamíchejte **karty bodování** a 3 z nich vyložte lícem vzhůru na stůl. Zbýlé karty vraťte do krabice.

11 Kladné a záporné **destičky vlastností** zamíchejte zvlášť. Od každého druhu poté **odhalte tolik, kolik je hráčů + 1, a utvořte z nich nabídku**. Začínající hráč si vezme 1 libovolnou destičku vlastnosti (ať kladné nebo záporné) z nabídky. Ostatní hráči si poté jeden po druhém po směru hodinových ručiček také vyberou každý 1 libovolnou destičku vlastnosti. Poté si každý hráč – tentokrát v pořadí proti směru hodinových ručiček – vybere 1 destičku vlastnosti druhého druhu (hráč, který si první destičku vybíral jako poslední, bude druhou destičku vybírat jako první). Získané destičky vlastností umístíte dle ilustrace. Zbýlé destičky vlastností a karty bodování vraťte zpět do krabice.

Základní pojmy

Herní plán

Uprostřed herního plánu je mapa, na které je 13 **akčních polí** propojených cestami.

Okolo mapy se nachází 6 **lokací**. Tyto lokace lze „navštívit“ pomocí akčních polí s odpovídajícím symbolem. Povězte si, že každá lokace má ve městě 2 akční pole, jedno čtvercové a jedno kulaté.

Během hry budete pohybovat svým kouzelníkem po mapě a zastavovat se u akčních polí, s jejichž pomocí poté provedete akce spojené s určitou lokací.

- 6 **čtvercových akčních polí** představují **základní akce**. Tyto akce lze později vylepšit utajenými znalostmi.



- 6 **kulatých akčních polí** představují **zvláštní akce**. Zde také potkáte džiny, které můžete polapit.



- **Zřídlo magie** uprostřed mapy je speciální akční pole (viz str. 9, Zřídlo magie).

Utajené znalosti

Prostřednictvím **Archivu** (viz str. 8) máte možnost umístit **utajené znalosti**.



Pomocí **utajených znalostí** můžete ke čtvercovým akčním polím přidávat další akce, které smíte provést pouze vy.

Karty mágů

- Karty mágů můžete použít, když se chystáte polapit džina (viz str. 10, Povinná akce polapení džina).



- Poplatek za kartu mága – vyznačený v pravém horním rohu – platíte až ve chvíli, kdy mága použijete k polapení džina.

- Každý mág má magickou sílu v rozmezí od 1 do 3 (zelený krystal na kartě) a může mít určité další bonusy, pokud jej použijete k polapení džina určité barvy.



- Jakmile mága použijete, otočte jej na neaktivní stranu (tzn. lícem dolů).

- Prostřednictvím určitých efektů můžete karty mágů znovu aktivovat (otočit lícem vzhůru), například v **Archivu** (viz str. 8) nebo na **Tržnici** (viz str. 9).



- Smíte mít neomezený počet karet mágů.

Desky hráčů

Vaše deska hráče má celou řadu využití:

1. Najdete zde stupnici své **magické síly**:



Na stupnici jsou 3 ukazatele, které mají následující význam:

- a) **Ukazatel magické síly** udává vaši aktuální magickou sílu. Pokud získáte body magické síly, posuňte ukazatel doprava. Ovšem pozor, vaše magická síla je omezena ukazatelem kapacity. Vždy smíte posunout ukazatel magické síly maximálně na pole nalevo od **ukazatele kapacity**. Magickou sílu použijete při střetnutí s džinem.

- b) Pod **ukazatelem kapacity** najdete také poplatek. Ten určuje, kolik svitků musíte zaplatit u **Zřídla magie**, pokud chcete provést akce na druhém řádku (viz str. 9, Zřídlo magie). Vždy platí pouze poplatek přímo pod ukazatelem kapacity.



Pokaždé když se má váš ukazatel kapacity posunout za poslední pole (stupnice s číslem 8), smíte namísto tohoto posunu polapit **džina** náhodně vylosovaného z pytlíku. Navíc (pokud jste tak dosud neučinili) otočte svůj ukazatel kapacity na opačnou stranu. Od této chvíle je vaše maximální kapacita magické síly 8.



- c) **Ukazatel minima** určuje minimální magickou sílu, se kterou budete začínat každý tah. Pokud se na začátku vašeho tahu nachází váš ukazatel magické síly nalevo od ukazatele minima, posuňte ukazatel magické síly nad ukazatel minima.

Ukazatel minima lze posunout až o 2 pole doprava, jednou vytvořením sady karet vybavení (viz str. 9, Dílna) a podruhé umístěním všech utajených znalostí (viz str. 8, Archiv).

2. **Čarovné kruhy**

Na začátku hry máte 2 aktivní čarovné kruhy (žluté). Během hry můžete aktivovat až 2 další kruhy. Nejprve aktivujete kruh více vlevo a poté kruh napravo. Když aktivujete kruh, získáte ihned určitou odměnu: kruh vlevo vás odmění 2 body magické síly, kruh napravo 1 posunem ukazatele kapacity. Na každém čarovném kruhu můžete držet jen jednoho džina.



3. **Osobní zásoba** zátek, klíčů, svitků a mincí:



Klíče

Klíče můžete použít v **Katakombách** k odemčení truhel (viz str. 8) nebo je smíte kdykoliv směnit za 1 svítek, 1 minci nebo 1 magickou sílu.



Destičky vlastností

Destičky vlastností vám poskytují specifickou osobní výhodu,

ale také nevýhodu. Obě jsou platné po celou hru, pokud není řečeno jinak (viz str. 15, Destičky vlastností).

Karty bodování

Pokud splníte podmínky na těchto kartách, získáte vítězné body navíc při závěrečném bodování (viz str. 14, Karty bodování).

Průběh hry

- Hráči se střídají na tahu postupně od začínajícího hráče a poté dál po směru hodinových ručiček až do konce hry.

Když jste na tahu, pohnete svým kouzelníkem po mapě. Musíte jím pohnout od aktuálního akčního pole k akčnímu poli, které je s ním propojené cestou (výjimkou je úplně první tah, viz dále). Poté provedete odpovídající akce. Pokud se pohnete na kulaté akční pole, střetnete se také s džiny, které chcete polapit.

- Hra končí ve chvíli, kdy jako hráči společně polapíte 6 veledžinů nebo se vám je podaří vyhnat z města.

- Jakmile hra skončí, spočítáte své vítězné body (VB). Získáte VB za polapení džiny, zbylé zátky, lahve a karty bodování.



Tah hráče

Když provádíte svůj **úplně první tah ve hře**, umístíte svého kouzelníka na cestu, která vede k libovolnému čtvercovému akčnímu poli a není obsazena jiným kouzelníkem. Neumístíte kouzelníka přímo na akční pole. Poté provedte akci spojenou s tímto čtvercovým akčním polem.

Další tahy budou probíhat takto:

1. Když jste na tahu, pohnete svým kouzelníkem po cestě k jednomu z propojených akčních polí. Ale pozor, platí jedno důležité pravidlo: nikdy nesmíte couvat!



Pokaždé když se pohnete na nové akční pole, neumístíte kouzelníka přímo na pole, ale pouze k jeho okraji. Díky tomu bude jasné, odkud váš kouzelník přišel (tzn. směr, kam se nesmí pohnout).

Výjimka: Pokud máte pohnout svým kouzelníkem k okraji akčního pole, ale u tohoto okraje se již nachází cizí kouzelník, máte 2 možnosti (viz obrázek níže):

- Zaplatit 1 minci či 1 svítek (dle vaší volby) každému hráči, jehož kouzelník se nachází u tohoto konkrétního okraje akčního pole. Poté umístíte svého kouzelníka k tomuto okraji vedle ostatních kouzelníků.
- Smíte toto akční pole přeskočit a pohnout se k některému z akčních polí, které sousedí s přeskočeným akčním polem – za dodržení obvyklých pravidel.

Poznámka: Smíte přeskočit i více akčních polí v jednom tahu. Např. pokud se z přeskočeného pole pohnete k okraji pole, který je také obsazený cizím kouzelníkem, smíte přeskočit i toto pole.



2. Poté provedte akci spojenou s akčním polem, u kterého váš kouzelník ukončil pohyb:

- **Čtvercová akční pole: 1 základní akci, nebo 2 základní akce, pokud zde máte utajené znalosti**

Smíte provést 1 základní akci lokace, na kterou odkazuje toto akční pole, a navíc 1 základní akci vašich utajených znalostí (pokud je u pole máte). Tyto akce smíte provést v libovolném pořadí.

- **Kulatá akční pole: zvláštní akce + povinná akce**

Smíte provést zvláštní akci lokace, na kterou odkazuje toto akční pole. Navíc ale musíte provést povinnou akci **polapení džina** (viz str. 10).

Akce smíte provést v libovolném pořadí, ale musíte zcela dokončit první akci, než zahájíte druhou akci.

Poznámka: Akci **polapení džina** nelze provést, pokud u akčního pole nejsou žádní džinoví. V takovém případě povinnou akci vynechte.

- **Zřídlo magie**

Vyobrazené akce provedte v libovolném pořadí (viz str. 9, Zřídlo magie).

- **Dobrovolné neprovedení akcí**

Smíte se rozhodnout **neprovést** akci, a to zcela či částečně – například pokud máte získat určitý objem magické síly, ale nemůžete ji všichni pojmout. Výjimkou je povinná akce, tu provést musíte, pokud je to možné.

Pokud se pohnete k akčnímu poli a rozhodnete se neprovést žádnou základní akci, zvláštní akci či akci utajených znalostí spojenou s tímto polem, pak získáte 2 mince, nebo 2 magické síly, nebo 1 minci a 1 magickou sílu.



Akce

Každá lokace má ve městě právě 2 akční pole. Jedno čtvercové (**základní akce**) a jedno kulaté (**zvláštní akce**).

Pokud chcete, smíte namísto zvláštní akce provést základní akci téže lokace.

Akademie



Na akademii budete studovat prastaré texty, které mají příznivý vliv na vaši magickou sílu.

Základní akce: Získejte 1 svitek a 3 body magické síly.



Zvláštní akce: Zvyšte svoji kapacitu o 1. Získejte 1 svitek a 3 body magické síly.



Hostinec



V hostinci sedí u stolů mágové, kteří vám mohou pomoci při chytání džinů.

Základní akce: Vyberte si 1 ze 2 karet mágů bez klíče a umístěte ji lícem vzhůru před sebe na stůl.



Zvláštní akce: Vyberte si 1 ze všech 4 karet mágů v nabídce a umístěte ji lícem vzhůru před sebe na stůl. Pokud byl na kartě vybraného mága klíč, získáte také klíč.



V nabídce by měly být 2 karty mágů od každého druhu (s/bez klíče). Pokud je některá z hromádek mágů prázdná, doplňte ji vždy 1 kartou z druhého balíčku stejného druhu. Když dojdou i karty v druhé hromádce, tento druh mágů již nebude dostupný.



Katakomy



Vaši předchůdci ukryli v katakombách vzácné a užitečné artefakty. Uvidíme, co se ukrývá v truhlách.

Základní akce: Otočte 1 truhlu lícem vzhůru. Získejte vše, co je na truhle vyobrazeno.



Zvláštní akce: Otočte 2 truhly lícem vzhůru. Získejte vše, co je vyobrazeno na obou truhlách.

Pokud je na truhle vyobrazen klíč, smíte zaplatit klíč ze své osobní zásoby a truhlu „odemknout“. Odemknutím truhly získáte bonusové odměny vyobrazené napravo od klíče.



Poté umístěte truhlu/truhly na odkládací hromádku lícem vzhůru. Jakmile je sloupeček truhel prázdný, zamíchejte odkládací hromádku a utvořte nový sloupeček truhel lícem dolů.

Archiv

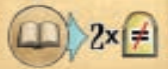


V archivu se dají naučit zaříkadla na tvorbu čarovných kruhů, ale také načíst nové znalosti, včetně těch z knih v utajené sekci.

Základní akce: Vyberte 1 z 5 možností popsaných níže.



Zvláštní akce: Vyberte 2 různé z 5 možností popsaných níže.



Veźměte 1 libovolnou **utajenou znalost** ze své desky hráče a přiložte ji k libovolnému akčnímu poli, přičemž musíte dodržet 2 pravidla:

- U akčního pole smíte mít maximálně 1 svoji utajenou znalost.
- Utajená znalost, kterou k poli přikládáte, musí mít jiný symbol než akční pole samotné a všechny další utajené znalosti, které u něj jsou přiložené.

Získejte 2 mince.

Získejte 1 svitek.

Aktivujte (otočte zpět lícem vzhůru) 1 svoji kartu mága.

Aktivujte (otočte lícem vzhůru) svůj neaktivní čarovný kruh nejvíce vlevo (viz str. 6, Deska hráče 2).

Poznámka: Utajenou znalost nesmíte využít ve stejném tahu, ve kterém ji přiložíte.

Pokud přiložíte na mapu svoji poslední **utajenou znalost**, získáte navíc bonus:

Posuňte svůj **ukazatel minima** o 1 pole doprava a získejte 2 body **magické síly** (viz str. 6, Deska hráče 1c).



Navíc veźměte lištu **archivu** ze své desky hráče a umístěte ji do připravené drážky nad archivem. Po zbytek hry si v archivu smíte vybírat z červených možností namísto žlutých.



Získejte 4 mince.

Získejte 1 svitek a 2 body magické síly.

Aktivujte až 2 své karty mágu.

Aktivujte 1 ze svých čarovných kruhů (viz str. 6, Deska hráče 2) a získejte 1 klíč.

Dílna



V dílně se vyrábějí zátky potřebné k uzavření lahvi s džiny, ale také různé předměty s magickými vlastnostmi.

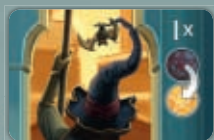
Základní akce: Zaplaťte 2 mince a získajte 1 zátka a 1 libovolnou kartu vybavení z nabídky.



Zvláštní akce: Zaplaťte 3 mince a získajte 2 zátka a 1 libovolnou kartu vybavení z nabídky.

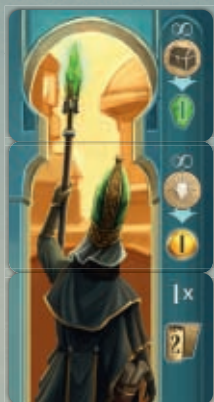


Každá karta vybavení je buďto hůl, klobouk, nebo plášť. Vybavení poskytuje buďto trvalou, nebo jednorázovou schopnost. Schopnosti vybavení smíte použít kdykoliv ve svém tahu.

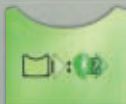


V jednu chvíli smíte mít aktivní (tzn. lícem vzhůru) pouze 1 kartu vybavení od každého druhu.

Pokud získáte kartu vybavení druhu, který před sebou již máte a je dosud aktivní, musíte 1 z těchto 2 karet otočit lícem dolů – bez použití její schopnosti – a druhou kartu umístit lícem vzhůru na právě otočenou kartu.



Karty s jednorázovou schopností musíte po použití otočit lícem dolů.



Bonus za kompletní vybavení:

Když poprvé dokončíte sadu vybavení – tzn. máte 1 klobouk, 1 hůl a 1 plášť (nezávisle na tom, zda jsou lícem vzhůru či dolů) – získáte bonus: Posuňte svůj **ukazatel minima** o 1 pole doprava a získajte 2 body magické síly (viz str. 6, Deska hráče 1c).

Další popis karet vybavení najdete na str. 14, Karty vybavení.



Tržnice



Na tržnici se dají leckdy najít jinak těžko dostupné předměty.

Základní akce: Pohněte svým asistentem na nový stánek (nesmí zůstat stát na stejném stánku). Zaplaťte mince či svítky a získajte odměny vyobrazené na daném stánku.



Zvláštní akce: Provedte základní akci dvakrát za sebou.



Pokud je na stánku jeden či více cizích asistentů, musíte zaplatit 1 minci nebo 1 svítek (dle tvé volby) majiteli každého z těchto asistentů.



Na stáncích najdete tyto možnosti:



Zaplaťte 1/2/4 mince a získajte 1/2/3 lahve různých barev.



Zaplaťte 1 minci a získajte 1 zátka.



Zaplaťte 1 minci a získajte 2 svítky.



Zaplaťte 1 svítek a získajte 1 libovolnou lahev a 1 zátka.



Zaplaťte 1 svítek a otočte lícem vzhůru až 3 své karty mágů.



Zaplaťte 1 svítek a získajte 5 mincí.

Na zadní straně tržnice pro 1 a 2 hráče jsou některé stánky seskupené dohromady.

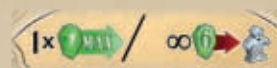
Zřídlo magie



Přímo v srdci města je Zřídlo magie, kde můžete doplnit energii.

Smíte provést akci na prvním řádku a akci na druhém řádku v libovolném pořadí:

- Posuňte svůj ukazatel magické síly na aktuální maximum, **NEBO** zaplaťte kolikrát chcete 6 bodů magické síly a za každých 6 bodů magické síly polapte 1 veledžina ze společné zásoby. Na toto zaplacení lze použít i karty mágů dle obvyklých pravidel.



- Smíte zaplatit určitý počet svítků (vyobrazený pod vaším ukazatelem kapacity) a získat některou z odměn níže (tuto akci smíte opakovat kolikrát chcete a můžete):



- získajte 1 libovolnou lahev nebo

- získajte 1 zátka nebo



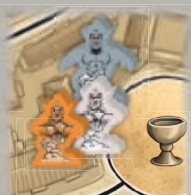
- aktivujte až 2 své karty mágů.

Povinná akce **polapení džina**

Máte dostatek magické síly? Pokud ne, mohou vám pomoci zkušenější mágové.

Pokud se váš kouzelník nachází u **kulatého akčního pole** a zároveň je u něj alespoň 1 džin, musíte se pokusit polapit některého z džinů či veledžina u tohoto akčního pole:

- Pokud nechcete nebo nemůžete polapit ani jednoho džina či veledžina, ztratíte 1 bod magické síly. Vaše magická síla nemůže nikdy klesnout pod 0.
- Rozhodněte se, kolik džinů chcete polapit, a určete jejich celkovou sílu: Každý **džin** vyžaduje 4 body magické síly. **Veledžin** vyžaduje kromě 4 bodů magické síly také 2 další body magické síly za každého běžného džina, který se nachází u tohoto akčního pole.



Příklad: Tento veledžin vyžaduje $4 + 2 + 2 = 8$ bodů magické síly.

- Nyní musíte zaplatit **magickou sílu** za vybrané džiny. Posuňte svůj ukazatel magické síly o patřičný počet polí zpět.
- Při polapení džinů si můžete vypomoci použitím 1 či více **karet mágů**. Nejprve zaplaťte jejich poplatek, poté získajte jejich bonus k magické síle a otočte je lícem dolů. Od této chvíle již nejsou aktivní.

Na kartách mágů najdete bonusy různých barev k magické síle. Zelené bonusy na kartě mága se aplikují pouze jedenkrát za celou akci (tzn. fungují jako jednorázová „sleva“ na celé polapení), ale bonusy v konkrétních barvách džinů se aplikují na **každého** džina dané barvy, kterého se chystáte polapit (tzn. „sleva“ se aplikuje na každého džina zvlášť).



Příklad: Chcete polapit tyto tři džiny. Jsou to 3 běžní džinové, každý vyžaduje 4 body magické síly, takže potřebujete celkem 12. Vaše 2 karty mágů vám poskytnou 6 bodů magické síly (zelený bonus). Karta vlevo poskytuje další bonus 3 body magické síly (2 za hnědé džiny a 1 za modrého). Karta vpravo poskytuje bonus 2 body magické síly (2 za hnědé). Celkem tedy poskytnou hned 11 bodů magické síly. Vám zbývá doplatit pouze 1 bod magické síly posunutím ukazatele magické síly zpět. Také ale musíte oběma mágům zaplatit (celkem 4 mince) a otočit je lícem dolů.

Když polapíte džina či veledžina, musíte jej

- umístit na prázdný a aktivní čarovný kruh na vaší desce hráče, **NEBO**
- jej umístit do lahve odpovídající barvy a na lahev zároveň umístit zátku.



Pokud nemáte prázdný aktivní čarovný kruh ani lahev správné barvy, pak džina nemůžete polapit. Zůstane na herním plánu na svém místě.

Dodatečná pravidla pro **veledžiny**:

- Veledžiny smíte umístit do lahví libovolných barev.
- Specifické barevné bonusy z karet mágů na veledžiny neplatí, ale zelené stále ano.
- Pokud se vám podaří polapit veledžina z akčního pole, smíte navíc polapit 1 libovolného běžného džina ze stejného akčního pole zcela zdarma!
- Pokud je veledžin na akčním poli sám, bez běžných džinů, vraťte jej do společné zásoby – podařilo se vám jej „vyhnat z města“.
- Kdykoliv někdo polapí nebo vyžene některého ze 6 veledžinů na mapě, ihned k danému akčnímu poli umístěte určitý počet džinů náhodně vylosovaných z pytlíku: **Při hře 1/2/3/4 hráčů umístěte 0/2/2/3 džiny.**

Dodatečná akce **získání ocenění**

Pokud úspěšně polapíte džiny, rada Kouzelnického cechu vás náležitě odmění.

Kdykoli ve svém tahu smíte zaplatit 3 džiny či veledžiny v lahvích **stejně barvy**, a získat tak **1 ocenění** (běžné džiny a veledžiny lze volně kombinovat, dokud jsou v lahvích stejné barvy). Zaplacené veledžiny, lahve a zátky vraťte do společné zásoby, běžné džiny vraťte do pytlíku.

- Když tuto akci provádíte poprvé, musíte si vybrat ocenění z prvního sloupce pod deskou ocenění, podruhé z druhého sloupce, potřetí z třetího sloupce. Při každém dalším provedení této akce si smíte vybrat ocenění z libovolného řádku.
- Okamžitě získajte bonus vyobrazený na tomto ocenění, pokud je to možné. Otočte vybranou destičku ocenění lícem dolů a umístěte ji poblíž své desky střež: najdete na ní VB, které získáte na konci hry.



Důležité: Tuto dodatečnou akci nesmíte provést při provádění závěrečné akce partie na *Zřídle magie* (viz str. 11, Konec hry).

Dodatečná akce **umístění džina do láhve**

Kdykoli během svého tahu smíte umístit džina či veledžina z čarovného kruhu do lahve potřebné barvy, ovšem pouze tehdy, pokud můžete na lahev zároveň umístit zátku.

Jakmile je láhev zazátkovaná, zátku již nelze vyndat a džina či veledžina nelze přemístit.

Konec hry

Jakmile se zbavíte všech veledžinů, všichni se sejdete u Zřídla magie a polapíte zbylé veledžiny, kteří se tam ještě mohou ukrývat.

Konec hry nastane ve chvíli, když je všech 6 veledžinů pryč z mapy – je jedno, zda je někdo polapil nebo byli vyhnáni z města. Jakmile nastane konec hry, provedte ještě následující kroky:

- 1) Nejprve dokončete probíhající kolo, aby měli všichni hráči odehraný stejný počet tahů.
- 2) Poté odehrajte ještě 1 celé kolo (tzn. každý hráč bude mít ještě jeden tah).
- 3) Nakonec přesuňte všechny figurky kouzelníků na pole Zřídla magie. Každý hráč zde provede závěrečnou akci Zřídla magie podle obvyklých pravidel. Závěrečné akce Zřídla magie mohou všichni hráči provádět současně. Ale pozor, jak již bylo zmíněno, během této závěrečné akce již **nelze získávat ocenění**. Poté nastane závěrečné bodování.

Závěrečné bodování

Získáte:

- 30 nebo 36 VB za každé ocenění (podle čísla vyobrazeného na ocenění).
- 10 VB za každého džina v láhvi se zátkou.
- 3 VB za každého džina v čarovném kruhu.
- 1 VB za každou nepoužitou lahev či zátku.
- VB za dokončení karet bodování.

Hráč s nejvyšším počtem VB se stává vítězem.

Pokud nastane shoda, hráči ve shodě sečtou zbylé mince, svítky a klíče. Ten, kdo má těchto předmětů celkem více, se stává vítězem.

Pokud shoda stále trvá, hráči se o vítězství dělí.



Příklad:

Červená získá 60 VB za svá 2 ocenění, 20 VB za 2 džiny v lahvi se zátkami, 3 VB za džina v čarovném kruhu a 2 VB za nepoužitou zátku a lahev. Celkem získá 85 VB.

Varianta hry

Chcete si zahrát trochu delší partii?

Na začátku hry umístíte 1 džina navíc ke každému ze 3 kulatých akčních polí spojených s Zřídlem magie.

Sólová hra

Během sólové hry je vaším cílem polapit 6 veledžinů nebo je vyhnat z města. Pokud se vám podaří tohoto cíle dosáhnout dříve než Tom – váš auTOMatický protivník – otočí všechny karty ve svém balíčku, vyhráváte!

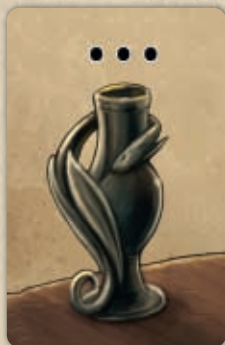
Obtížnost hry určuje počet karet v Tomově balíčku (12 až 15). Čím méně karet má Tom v balíčku, tím obtížnější hra bude. Pokud si zapisujete osobní skóre, zapisujte si jej odděleně pro různé velikosti Tomova balíčku.

Pokud vám tato výzva nestačí, zkuste napříč partii plnit úkoly vypsané v tabulce na následující straně. Pokud chcete úkol(y) odškrtnout, musíte ale zároveň vyhrát partii, ve které je splníte!

Platí všechna obvyklá pravidla, s následujícími úpravami:

Příprava hry

- Tomovi musíte připravit balíček z karet pro **sólovou hru**. Balíček tvoří 12 karet **lokací** a 3 karty „**nic se nestane**“. Pokud z balíčku odeberete 1 až 3 karty „**nic se nestane**“, **zvýšíte tak obtížnost hry**.



Karta „nic se nestane“

- Rozhodněte se, z kolika karet sestavíte Tomův balíček (12 až 15). Sestavte balíček a umístěte jej lícem dolů na stůl.
- Ke každému kulatému akčnímu poli umístěte 1 veledžina a 1 běžného džina.
- Ke každému ze 3 kulatých akčních polí spojených se Zřídlem magie umístěte navíc ještě 1 džina.
- Budete hrát bez destiček vlastností a bez karet bodování.

Průběh hry

Vy své tahy provádíte normálně. Pokaždé když dokončíte svůj tah na **kulatém akčním poli** (tedy po pohybu a provedení akcí), otočte další kartu z Tomova balíčku.

Pokud otočíte kartu „**nic se nestane**“, nic se nestane.

Pokud otočíte **kartu lokace**, projděte jednotlivé řádky odshora dolů.

- Pokud se u pole vyobrazeného na prvním řádku aktuálně nachází veledžin, vylosujte z pytlíku náhodného džina a umístěte jej k tomuto poli. Tom poté ihned ukončí svůj tah. Pokud se zde veledžin nenachází, přejděte k druhému řádku.



Karta lokace

- Pokud se u pole vyobrazeného na druhém řádku aktuálně nachází veledžin, vylosujte z pytlíku náhodného džina a umístěte jej k tomuto poli. Tom poté ihned ukončí svůj tah. Pokud se zde veledžin nenachází, přejděte ke třetímu řádku.
- Zaplaťte cokoliv, co je vyobrazeno na třetím řádku (pokud můžete). Tomův tah poté končí.

Konec hry

Vyhráváte, pokud se vám podaří vyhnat nebo polapit všech 6 veledžinů z města ještě předtím, než otočíte poslední kartu z Tomova balíčku.

Na konci hry otočte další kartu z Tomova balíčku a zaplaťte to, co je vyobrazeno na posledním řádku (pokud je to možné).

Poté provedte závěrečné akce u Zřídla magie, stejně jako při hře více hráčů.

Nakonec:

- Sečtěte své skóre. Kromě obvyklého bodování získáte ještě 10 VB za každou kartu, která dosud zbývá v Tomově balíčku. Podařilo se vám překonat své předchozí nejvyšší skóre? Zapište si toto skóre do odpovídajícího políčka tabulky.
- Také se podívejte, zda se vám podařilo splnit některé z úkolů v tabulce a odškrtněte si příslušná políčka.
- **Prohráváte**, pokud odhalíte poslední kartu z Tomova balíčku a ve městě dosud zbývá 1 či více veledžinů. V takovém případě nesmíte odškrtnout žádná políčka v tabulce ani si zapsat skóre.

Hodně štěstí do další hry!

Úkoly splněné na konci hry	Počet karet v Tomově balíčku			
	15	14	13	12
Nejvyšší skóre				
Máte alespoň 8 karet mágů.				
Máte alespoň 2 sady vybavení.				
Máte alespoň 3 ocenění.				
Máte alespoň 10 mincí.				
Máte alespoň 3 klíče.				
Máte maximálně 2 aktivní čarovné kruhy.				
Váš ukazatel kapacity se neposunul za pole 6.				
Máte maximálně 1 druh vybavení.				
Máte maximálně 2 karty mágů.				
Nemáte ani jednu kartu mága s klíčem.				
Nemáte na mapě ani jednu utajenou znalost.				

Další kopii této tabulky si můžete stáhnout na stránce www.tlamagames.com



Příloha

Karty vybavení

Většina efektů na kartách vybavení (holích/kloboucích/pláštích) je zcela jednoduchá nebo je dáte dohromady pomocí symbolů na str. 16. Zde najdete popsané jisté složitější výjimky:

- Pokud se váš kouzelník po pohybu nachází u akčního pole s vyobrazeným symbolem lokace nebo pokud se u daného pole nachází vaše utajená znalost s tímto symbolem lokace: získíte vyobrazenou odměnu. Je na vás, zda získáte odměnu před akcí nebo až po ní.



Poznámka: Pokud získáte v dílně vybavení, které má u tohoto efektu vyobrazen symbol dílny (jako na příkladu výše), smíte získat odměnu ihned v tahu, kdy toto vybavení získáte.

- Smíte směnit až dvě prázdné lahve za stejný počet jiných prázdných lahví (jednorázově).



- V jednom tahu smí váš asistent zůstat stát na stejném stánku před provedením akce na tržnici (jednorázově).



- Pokaždé když provádíte akci v katakombách, smíte odhalit 1 truhlu navíc. Ovšem musíte jednu z odhalených truhel odhodit, aniž získáte její odměnu.



Ocenění

Ocenění získáte za zaplacení 3 (vele)džinů v lahvích stejné barvy (viz str. 10, Dodatečná akce získání ocenění).

Odměnu vyobrazenou na ocenění získáte okamžitě. VB na opačné straně získáte na konci hry.

Ve hře najdete tato ocenění:



Karty bodování:

Během závěrečného bodování získáte VB za každou kartu, jejíž podmínku se vám podařilo splnit. Stejnou kartu může splnit i více hráčů.



Získejte 8 VB, pokud máte alespoň 2 sady karet vybavení.



Získejte 5 VB za třetí kartu vybavení od každého druhu (např. 5 VB za třetí klobouk). Smíte takto získat až 15 VB.



Získejte 8 VB, pokud se vám podařilo během hry umístit maximálně 1 utajenou znalost.



Získejte 8 VB, pokud nemáte ani jednu kartu mága s klíčem.



Získejte 8 VB, pokud máte 2 neaktivní čarovné kruhy.



Získejte 8 VB, pokud se váš ukazatel kapacity neposunul za pole 6.



Získejte 8 VB, pokud je váš ukazatel minima pod polem 2.



Získejte 3 VB za každý váš klíč. Maximálně 9 VB.



Získejte 2 VB za každou vaši kartu mága lícem vzhůru. Maximálně 8 VB.



Získejte 2 VB za každou nepoužitou lahev či zátku. Maximálně 8 VB.

Destičky vlastností

Zelené destičky vlastností vám poskytují výhody, červené destičky naopak určité postihy.



Začátek hry: Získejte další 2 mince, 2 svítky a 1 bod magické síly.



Začátek hry: Ztratíte 3 mince.



Tržnice: Nemusíte platit ostatním hráčům.



Začátek hry: Ztratíte 3 body magické síly.



Hostinec: Získejte 1 klíč, kdykoliv získáte kartu mága bez symbolu klíče.



Začátek hry: Umístěte zásleпку přes jeden váš aktivní čarovný kruh. Považuje se za neaktivní. Pokud aktivujete tento čarovný kruh, získáte 2 body magické síly a zásleпку vrátíte do krabice.



Dílna: Na kulatém akčním poli získajte 3 zátky namísto 2.



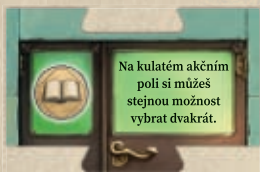
Polapení džinů: Specifické barevné bonusy na kartách mágů pro vás neplatí, ale bonusy v zelených krystalech stále platí.



Zřídlo magie: Vždy platíte pouze 2 svítky namísto hodnoty vyobrazené u vašeho ukazatele kapacity.



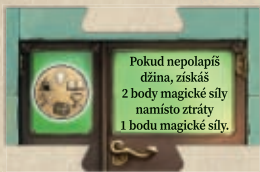
Nikdy nemůžete obrátit karty mágů zpět lícem nahoru. Jejich efekt je pro vás jednorázový.



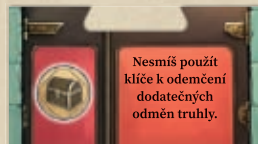
Na kulatém akčním poli si můžeš stejnou možnost vybrat dvakrát.



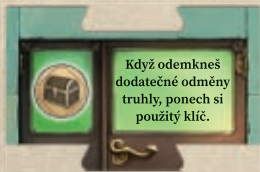
Katakomby: U kulatého akčního pole smíte provést pouze základní akci.



Toto neplatí, pokud u daného akčního pole již nejsou žádné džinové.



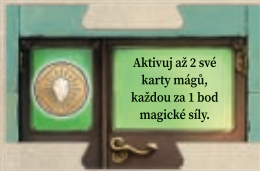
I nadále ovšem můžete klíče používat jako náhradu za mince, svítky nebo body magické síly.



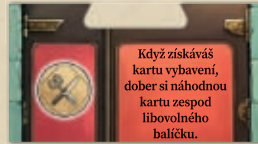
Když odemkneš dodatečné odměny truhly, ponech si použitý klíč.



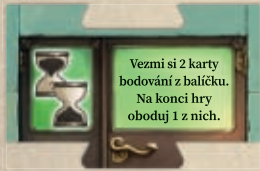
Umístěte takovouto kartu mága lícem dolů před vás.



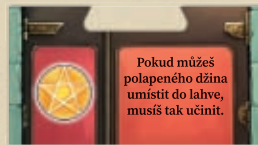
Aktivuj až 2 své karty mágů, každou za 1 bod magické síly.



Když získáš kartu vybavení, dober si náhodnou kartu zespol libovolného balíčku.



Vezmi si 2 karty bodování z balíčku. Na konci hry rozhodněte, kterou z těchto karet chcete obodovat.



Toto platí i pro veledžiny.

Symbyly



Posuňte svůj ukazatel magické síly o ? polí doprava.



Zaplaťte ? bodů magické síly.



Když se chystáte polapit džiny, přičtete ? bodů magické síly ke své magické síle.



Zaplaťte to, co je vyobrazeno nalevo od šipky, a získajte to, co je vyobrazeno napravo.



Pokud je splněna podmínka nad šipkou, stane se věc pod šipkou.



Otočte na opačnou stranu.



Umístěte / Pohněte.



Základní nebo speciální akce, včetně utajených znalostí



Libovolné kulaté akční pole



Veledžin



Džin



Magická síla navíc za džina



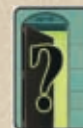
Odstraňte (vele)džina z herního plánu.



Vytáhněte náhodného džina z pytlíku.



1 libovolná lahev



Získejte 1 libovolnou kartu mága z nabídky.



Karta mága lícem dolů



Získejte 1 libovolnou kartu vybavení z nabídky.



Nemusíte platit ostatním hráčům.



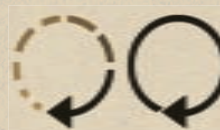
Získejte ? bodů na konci hry.



Začátek hry



Konec hry



Dokončete kolo / odehrajte další kolo.

