

# TAJNÁ VÝPRAVA ČARODĚJŮ

6+

MPA  
2-6

20-30 min





# TAJNÁ VÝPRAVA ČARODĚJŮ

6+

MPA  
2-6

20-30 min





## Lukas Zach a Michael Palm



Tvůrci hry, Lukas a Michael, žijí své poklidné životy každý s 2 kočkami, 1-2 syny a láskami svého života v Brémách a blízko jezera Constance.

Potkali se vysloveně šťastnou náhodou, když si Lukas o dovolené vyrazil do Michaelova krámků „Seetroll“ koupit nějakou pěknou hru. Právě tam se tehdy zrodilo velké přátelství a společné nadšení pro vývoj her je nerozlučně spojilo.

Více se o nich dozvíte na [www.LudoCreatix.com](http://www.LudoCreatix.com).

### Herní materiál

- 1 hrací deska
- 1 kouzelnická akademie se schody (5 částí)
- 6 figurek studentů čar a kouzel v 6 barvách
- 1 figurka ducha Bludovíta
- 1 strašibudík
- 18 žetonů stromů (se 16 bludíky a se 2 duchy)
- 3 kostky (se 16 bludíky, duchem a kouzelným lektvarem)
- 3 kouzelné lektvary a 3 očarování kostek





Kouzelnická košťata, upovídané kočky a roztodivné kouzelné předměty – to vše najdete na jediném místě – půlnočním trhu pro širokou kouzelnickou veřejnost. Doufám, že vám nemusím dvakrát připomínat, že kouzelnickým učňům je vstup PŘÍSNĚ ZAKÁZÁN!!! No – a koho tu nevidím! Štípněte mě, jestli se pletu! Táhle se promenádují hned tři druháci – Káťa, Dalibor a Honzík! Už před dvěma hodinami jste měli jít na kutě! Zajímalo by mě, jak proklouzli školníkoví... Duch Bludovít je ovšem zmerčil také a už je jim v patách. Milánkové, nezbývá vám než v cukru letu dorazit na akademii. A to dřív, než vás Bludovít dohání! Vaší poslední záchranou jsou mrňaví bludíci, kteří mají na Bludovíta pořádnou pifku, a proto vám moc rádi posvítí na cestu...





## Příprava hry



- 1 Hrací desku umístěte do středu stolu.
- 2 Kouzelnickou akademii propojte se schody\* a postavte ji na hrací desku.
- 3 Zamíchejte karty stromů a na každé kulaté pole umístěte právě jeden žeton stromu, licem dolů.
- 4 Každý hráč si zvolí svého studenta čar a kouzel (mladého čaroděje) a umístí jej na půlnoční tržiště.
- 5 Bludovíta umístěte na pole se symbolem ducha, které leží v černočerném lese.
- 6 3 kostky a strašibudík umístěte vedle plánu.
- 7 Dohodněte se na variantě obtížnosti hry. Poté si připravte odpovídající množství kouzelných lektvarů a očarování kostek. Zbývající lektvary a očarování kostek uložte zpět do krabice.

*\*Postup sestavení schodů je znázorněn na schodech samotných. Schody doporučujeme po hře uložit v krabici v sestaveném stavu, nerozebírejte je.*



Začátečníci:



Pokročilí:



Frajeři:



V této fázi hry **každý hráč skrytě nahlédne pod jeden libovolný žeton stromu**. Jestliže hru hrají pouze 2 hráči, každý si skrytě prohlédne 2 žetony. Pečlivě si zapamatujte, který bludík je ve stromě ukrytý, a poté vraťte žeton zpět na místo (samozřejmě bludíkem dolů). Jestli se vám na žetonu ukáže duch, všem jej ukažte a přesuňte Bludovita o 1 pole vpřed.

Hra je kooperativní. Hrajte společně a spolupracujte. Společně buď všichni vyhrájete, nebo prohrájete. Cílem hry je společně se dostat do kouzelnické akademie dřívě, než jednoho z vás chytí strašlivý Bludovít. K tomu se vám bude báječně hodit, že si dokážete správně zapamatovat skrýše bludíků.

Hráči se střídají na tahu po směru hodinových ručiček. Hru zahajuje hráč, který byl naposledy v lese. Tento začínající hráč obdrží strašibudík. **Hodí třemi kostkami.**



Jak hrát?

## Hledání bludíků

Cesta ke kouzelnické akademii je v noci jaksepatří temná. Chcete-li ji zdolat rychle, budete potřebovat pomoc bludíků. To jsou úplně mrňavé bytosti, které vám na kratičku chvíli posvítí na cestu. Jenže zkuste najít bludíka! Takový bludík se ze všeho nejráději ukrývá pod stromy. Kostky vám napoví, které bludíky je třeba najít. Nejprve se pokuste najít 1 bludíka (= přetočte jeden žeton stromu). **Spoluhráči vám mohou s hledáním pomoci nebo alespoň nabídnou nápovědu.**

### A) Našli jste bludíka?



Skvěle! Otočte další žeton, a pak ještě jeden. V této chvíli jste buď našli všechny tři bludíky z kostek, nebo jste našli nesprávného bludíka (viz možnost B). Tím váš tah končí. Zbývá pouze posunout svého mladého čaroděje o jedno pole za každého dosud správně nalezeného bludíka. Pak už jen otočte zpět (na obrázek stromu) všechny žetony stromů, které jste v tomto tahu odkryli. Na řadě je další hráč, hází třemi kostkami.





### B) Našli jste bludíka, ale nesprávného?

Objevili jste bludíka, ale bohužel to není ten správný? Váš tah končí. Za každého správně nalezeného bludíka před tímto tahem přesuňte svého čaroděje o jedno pole vpřed a přetočte zpět všechny žetony bludíků. Na řadě je další hráč, hází třemi kostkami.



### C) Našli jste ducha?

Ajajaj! Padli jste rovnýma nohama do duchovy pasti. Váš tah končí. Svého čaroděje přesuňte o tolik polí, kolik správných bludíků se vám podařilo najít, a pak přesuňte o jedno pole i Bludovíta. Všechny žetony přetočte zpět. Na řadě je další hráč, hází třemi kostkami.

Ukazuje některá kostka jeden ze dvou **speciálních symbolů**? Symboly nemusíte hledat mezi žetony stromů. Ihned proveďte odpovídající akci:



**Kouzelný lektvar:** Přesuňte libovolného čaroděje o 1 pole vpřed (aniž byste použili kouzelný lektvar).



**Duchová past:** Na konci svého tahu přesuňte Bludovíta o jedno pole vpřed.

## Kouzelný lektvar a očarování kostek

Pokud se Bludovít ocitne nebezpečně blízko, zachovejte klid, kouzelníci! Dohodněte se a použijte žeton kouzelného lektvaru nebo očarování kostek.



**Kouzelný lektvar:** Přesuňte svého čaroděje nebo čaroděje svého spoluhráče o 1 pole vpřed. Použitý kouzelný lektvar odstraňte ze hry.



**Očarování kostek:** Přehodte všechny kostky. Použitý žeton očarování kostek odstraňte ze hry.



## Na konci kola

Vždy, když je opět na řadě začínající hráč, vám strašibudík připomene, že **musíte přesunout Bludovíta. Nesmíte zapomenout!** Přesuňte jej před tahem hráče vpřed o tolik polí, kolik je počet šipek, na nichž se Bludovít právě nachází. Teprve pak můžete znovu házet kostkou.



## Na schodech

Když se plížíte do školy, musíte být obzvláště potichu. Pssst! Pokud se váš čaroděj **na začátku tahu nachází na schodech do školy**, jste v tom sami. Pořád si pamatujete, kde se skrývají jednotliví bludící? To je dobře. Pokračujte ve hře stejným způsobem jako dosud, ale **BEZ jakékoli pomoci od ostatních hráčů**. Stále smíte využívat kouzelné lektvary a očarování kostek.

## V kouzelnické akademii

Jakmile některý čaroděj bezpečně dorazí do dveří budovy školy, Bludovít nad ním ztrácí moc. Hráč, jehož čaroděj již dorazil do budovy, již v této hře kostkou nehází, ale smí spoluhráčům pomáhat při hledání bludíků do té doby, než i oni dorazí na schody. Tam už si zbývající hráči musí poradit sami.

Konec hry



Hra končí jedním ze dvou způsobů:

1. Pokud jsou všichni studenti v bezpečí čarodějné školy. Skvělá spolupráce! Bludovít vás nelapil a všichni **společně jste zvítězili**.
2. Pokud se Bludovít dostal na jedno z polí nebo překročil pole, na němž se nachází čaroděj, přistihl vás při činu. Počítejte s tím, že z toho průšvihů jen tak lehce nevyváznete. A co je ještě horší – **společně jste prohráli**. Nevěšte hlavu a zkuste to znovu!

Velký dík patří všem studentům čar a kouzel. Jsou to zejména Aditya, Amel, Amit, Andi, Babs, Basti, Benne, Chamilla, Chaminda, Christian, Claas, Fabi, Heidi, Isabella, Jorid, Jürgen, Jule, Laura, Lotte, Mara, Matze, Mayelle, Nancy, Nathan, Nina, Paula, Robert, Silas, Steffi, Teresa, Theo, Thilini, Tina, Uller. Vše děkujeme také Philippu Kolhoffovi, který našim kouzlům dodal vědecký punc vyvážeností svým unikátním softwarem. A speciálně děkujeme Hlavnímu Čaroději Demianovi, který přišel s nápadem a byl neúnavným pokusným studentem.



## Stručný přehled pravidel

1. Žetony stromů rozložte licem dolů po herním plánu.
2. Malé kouzelníky umístěte na půlnoční tržiště a Bludovíta na jeho startovní pozici.
3. Připravte si odpovídající množství lektvarů a očarování.
4. Každý skrytě nahlédne pod jeden žeton stromu (při hře ve 2 hráčích každý pod dva žetony).
5. První hráč hodí 3 kostkami a hledá správné žetony, spoluhráči mohou radit.
6. Našel správného bludíka? Skvěle! Přesune kouzelníka vpřed a hledá dále.
7. Má špatného bludíka? Končí tah, hraje další hráč.
8. Padl Bludovít nebo jste otočili ducha? Ojoj, přesuňte Bludovíta o pole vpřed a hraje další hráč.
9. Padl speciální symbol? Viz strana 6.
10. Strašibudík! Na konci kola přesuňte vpřed Bludovíta podle pravidla na herním plánu.
11. Došel čaroděj na schody? Spoluhráči už nesmějí napovídat.
12. A honem na kutě!



Autoři: Lukas Zach a Michael Palm  
Ilustrace: Anne Pätzke  
Produkce: Claudia Geigenmüller  
Český překlad: Lucka Endlová

**MINDOK**

© 2017 Pegasus Spiele GmbH, Německo, [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de).

Všechna práva vyhrazena.

Zveřejňování pravidel, herního materiálu a jednotlivých ilustrací není dovoleno bez souhlasu majitele licence.

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK s.r.o., Korunní 104/810, Praha 10  
[www.mindok.cz](http://www.mindok.cz)



## Lukas Zach a Michael Palm



Tvůrci hry, Lukas a Michael, žijí své poklidné životy každý s 2 kočkami, 1-2 syny a láskami svého života v Brémách a blízko jezera Constance.

Potkali se vysloveně šťastnou náhodou, když si Lukas o dovolené vyrazil do Michaelova krámků „Seetroll“ koupit nějakou pěknou hru. Právě tam se tehdy zrodilo velké přátelství a společné nadšení pro vývoj her je nerozlučně spojilo.

Více se o nich dozvíte na [www.LudoCreatix.com](http://www.LudoCreatix.com).

## Herní materiál

- 1 hrací deska
- 1 kouzelnická akademie se schody (5 částí)
- 6 figurek studentů čar a kouzel v 6 barvách
- 1 figurka ducha Bludovíta
- 1 strašibudík
- 18 žetonů stromů (se 16 bludíky a se 2 duchy)
- 3 kostky (se 16 bludíky, duchem a kouzelným lektvarem)
- 3 kouzelné lektvary a 3 očarování kostek





Kouzelnická košťata, upovídané kočky a roztodivné kouzelné předměty – to vše najdete na jediném místě – půlnočním trhu pro širokou kouzelnickou veřejnost. Doufám, že vám nemusím dvakrát připomínat, že kouzelnickým učňům je vstup PŘÍSNĚ ZAKÁZÁN!!! No – a koho tu nevidím! Štípnete mě, jestli se pletu! Táhle se promenádují hned tři druháci – Káťa, Dalibor a Honzik! Už před dvěma hodinami jste měli jít na kutě! Zajímalo by mě, jak proklouzli školníkovi... Duch Bludovít je ovšem zmerčil také a už je jim v patách. Milánkové, nezbývá vám než v cuku letu dorazit na akademii. A to dřív, než vás Bludovít dohání! Vaši poslední záchranou jsou mrňaví bludíci, kteří mají na Bludovíta pořádnou pifku, a proto vám moc rádi posvítí na cestu...





## Příprava hry



- 1 Hrací desku umístěte do středu stolu.
- 2 Kouzelnickou akademii propojte se schody\* a postavte ji na hrací desku.
- 3 Zamíchejte karty stromů a na každé kulaté pole umístěte právě jeden žeton stromu, licem dolů.
- 4 Každý hráč si zvolí svého studenta čar a kouzel (mladého čaroděje) a umístí jej na půlnoční tržiště.
- 5 Bludovíta umístěte na pole se symbolem ducha, které leží v černočerném lese.
- 6 3 kostky a strašibudík umístěte vedle plánu.
- 7 Dohodněte se na variantě obtížnosti hry. Poté si připravte odpovídající množství kouzelných lektvarů a očarování kostek. Zbývající lektvary a očarování kostek uložte zpět do krabice.

*\*Postup sestavení schodů je znázorněn na schodech samotných. Schody doporučujeme po hře uložit v krabici v sestaveném stavu, nerozebírejte je.*



Začátečníci:



Pokročilí:



Frajeři:



V této fázi hry **každý hráč skrytě nahlédne pod jeden libovolný žeton stromu**. Jestliže hru hrají pouze 2 hráči, každý si skrytě prohlédne 2 žetony. Pečlivě si zapamatujte, který bludík je ve stromě ukrytý, a poté vraťte žeton zpět na místo (samozřejmě bludíkem dolů). Jestli se vám na žetonu ukáže duch, všem jej ukažte a přesuňte Bludovita o 1 pole vpřed.

Hra je kooperativní. Hrajte společně a spolupracujte. Společně buď všichni vyhraje, nebo prohraje. Cílem hry je společně se dostat do kouzelnické akademie dřívě, než jednoho z vás chytí strašlivý Bludovít. K tomu se vám bude báječně hodit, že si dokážete správně zapamatovat skrýše bludíků.

Hráči se střídají na tahu po směru hodinových ručiček. Hru zahajuje hráč, který byl naposledy v lese. Tento začínající hráč obdrží strašibudík. **Hodí třemi kostkami.**



Jak hrát?

## Hledání bludíků

Cesta ke kouzelnické akademii je v noci jaksepatří temná. Chcete-li ji zdolat rychle, budete potřebovat pomoc bludíků. To jsou úplně mrňavé bytosti, které vám na kratičkou chvíli posvítí na cestu. Jenže zkuste najít bludíka! Takový bludík se ze všeho nejraději ukrývá pod stromy. Kostky vám napoví, které bludíky je třeba najít. Nejprve se pokuste najít 1 bludíka (= přetočte jeden žeton stromu). **Spoluhráči vám mohou s hledáním pomoci nebo alespoň nabídnou nápovědu.**

### A) Našli jste bludíka?



Skvěle! Otočte další žeton, a pak ještě jeden. V této chvíli jste buď našli všechny tři bludíky z kostek, nebo jste našli nesprávného bludíka (viz možnost B). Tím váš tah končí. Zbývá pouze posunout svého mladého čaroděje o jedno pole za každého dosud správně nalezeného bludíka. Pak už jen otočte zpět (na obrázek stromu) všechny žetony stromů, které jste v tomto tahu odkryli. Na řadě je další hráč, hází třemi kostkami.





### B) Našli jste bludíka, ale nesprávného?

Objevili jste bludíka, ale bohužel to není ten správný? Váš tah končí. Za každého správně nalezeného bludíka před tímto tahem přesuňte svého čaroděje o jedno pole vpřed a přetočte zpět všechny žetony bludíků. Na řadě je další hráč, hází třemi kostkami.

### C) Našli jste ducha?

Ajajaj! Padli jste rovnýma nohama do duchovy pasti. Váš tah končí. Svého čaroděje přesuňte o tolik polí, kolik správných bludíků se vám podařilo najít, a pak přesuňte o jedno pole i Bludovíta. Všechny žetony přetočte zpět. Na řadě je další hráč, hází třemi kostkami.

Ukazuje některá kostka jeden ze dvou **speciálních symbolů**? Symboly nemusíte hledat mezi žetony stromů. Ihned proveďte odpovídající akci:



**Kouzelný lektvar:** Přesuňte libovolného čaroděje o 1 pole vpřed (aniž byste použili kouzelný lektvar).



**Duchova past:** Na konci svého tahu přesuňte Bludovíta o jedno pole vpřed.

### Kouzelný lektvar a očarování kostek

Pokud se Bludovít ocitne nebezpečně blízko, zachovejte klid, kouzelníci! Dohodněte se a použijte žeton kouzelného lektvaru nebo očarování kostek.



**Kouzelný lektvar:** Přesuňte svého čaroděje nebo čaroděje svého spoluhráče o 1 pole vpřed. Použitý kouzelný lektvar odstraňte ze hry.



**Očarování kostek:** Přehodte všechny kostky. Použitý žeton očarování kostek odstraňte ze hry.



## Na konci kola

Vždy, když je opět na řadě začínající hráč, vám strašibudík připomene, že **musíte přesunout Bludovíta. Nesmíte zapomenout!** Přesuňte jej před tahem hráče vpřed o tolik polí, kolik je počet šipek, na nichž se Bludovít právě nachází. Teprve pak můžete znovu házet kostkou.



## Na schodech

Když se plížíte do školy, musíte být obzvláště potichu. Pssst! Pokud se váš čaroděj **na začátku tahu nachází na schodech do školy**, jste v tom sami. Pořád si pamatujete, kde se skrývají jednotliví bludící? To je dobře. Pokračujte ve hře stejným způsobem jako dosud, ale **BEZ jakékoli pomoci od ostatních hráčů**. Stále smíte využívat kouzelné lektvary a očarování kostek.

## V kouzelnické akademii

Jakmile některý čaroděj bezpečně dorazí do dveří budovy školy, Bludovít nad ním ztrácí moc. Hráč, jehož čaroděj již dorazil do budovy, již v této hře kostkou nehází, ale smí spoluhráčům pomáhat při hledání bludíků do té doby, než i oni dorazí na schody. Tam už si zbývající hráči musí poradit sami.

Konec hry

Hra končí jedním ze dvou způsobů:

1. Pokud jsou všichni studenti v bezpečí čarodějné školy. Skvělá spolupráce! Bludovít vás nelapil a všichni **společně jste zvítězili**.
2. Pokud se Bludovít dostal na jedno z polí nebo překročil pole, na němž se nachází čaroděj, přistihl vás přičinu. Počítejte s tím, že z toho průšvihů jen tak lehce nevyváznete. A co je ještě horší – **společně jste prohráli**. Nevěšte hlavu a zkuste to znovu!



Velký dík patří všem studentům čar a kouzel. Jsou to zejména Aditya, Amel, Amit, Andi, Babs, Basti, Benne, Chamila, Chaminda, Christian, Claas, Fabi, Heidi, Isabella, Jorid, Jürgen, Jule, Laura, Lotte, Mara, Matze, Mayelle, Nancy, Nathan, Nina, Paula, Robert, Silas, Steffi, Teresa, Theo, Thilini, Tina, Uller. Vše děkujeme také Philippu Kolhoffovi, který našim kouzlům dodal vědecký punc vyvážeností svým unikátním softwarem. A speciálně děkujeme Hlavnímu Čaroději Demianovi, který přišel s nápadem a byl neúnavným pokusným studentem.



## Stručný přehled pravidel

1. Žetony stromů rozložte lícem dolů po herním plánu.
2. Malé kouzelníky umístěte na půlnoční tržiště a Bludovíta na jeho startovní pozici.
3. Připravte si odpovídající množství lektvarů a očarování.
4. Každý skrytě nahlédne pod jeden žeton stromu (při hře ve 2 hráčích každý pod dva žetony).
5. První hráč hodí 3 kostkami a hledá správné žetony, spoluhráči mohou radit.
6. Našel správného bludíka? Skvěle! Přesune kouzelníka vpřed a hledá dále.
7. Má špatného bludíka? Končí tah, hraje další hráč.
8. Padl Bludovít nebo jste otočili ducha? Ojjoj, přesuňte Bludovíta o pole vpřed a hraje další hráč.
9. Padl speciální symbol? Viz strana 6.
10. Strašibudík! Na konci kola přesuňte vpřed Bludovíta podle pravidla na herním plánu.
11. Došel čaroděj na schody? Spoluhráči už nesmějí napovídat.
12. A honem na kutě!



Autoři: Lukas Zach a Michael Palm  
Ilustrace: Anne Pätzke  
Produkce: Claudia Geigenmüller  
Český překlad: Lucka Endlová

**MINDOK**

© 2017 Pegasus Spiele GmbH, Německo, [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de).  
Všechna práva vyhrazena.

Zveřejňování pravidel, herního materiálu a jednotlivých ilustrací  
není dovoleno bez souhlasu majitele licence.

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:  
MINDOK s.r.o., Korunní 104/810, Praha 10  
[www.mindok.cz](http://www.mindok.cz)