



# ČAROKNIHA

DOBRODRUŽNÁ  
RODINNÁ HRA  
S 3D KNIHOU

**TATO PRAVIDLA SI PEČLIVĚ PŘEČTĚTE JEŠTĚ PŘED ZAČÁTKEM HRY!  
DOKUD JE NEDOČTĚTE, NEOTEVÍREJTE KNIHU ANI JINÝ HERNÍ MATERIÁL.**

Onírie, prastará dračí civilizace. Polozapomenuté legendy jí popisují jako klidný ráj plný dračích zázraků obklopený bujnou divočinou. Kdysi to snad mohla být pravda. Teď se ale Onírie mění a celý svět se otrásá v základech. Legendy však zmiňují i dávnou dobu, kdy během zničujícího sváru přišel zásah lidské ruky a opět nastolil mír. Uplynuly dlouhé věky a opět nastala chvíle, kdy musí noví hrdinové vyslyšet volání Onírie a přispěchat drakům na pomoc. Do tohoto magického světa lze vstoupit jen skrze Čaroknihu, mystický svazek ukrytý v opuštěné věži. Tam pod vrstvou prachu spí a čeká na ty, kdo jí mohou spasit: na vás.

Čarokniha je hra odehrávající se na trojrozměrné skládací knize, pro 1 až 4 hráče, z nichž se každý ujme role jednoho teenagera ze skupiny kamarádů prahoucích po dobrodružství. V této kooperativní hře všichni společně vyhrajete, nebo prohrajete.

Čarokniha je rozdělená do 6 navazujících scénářů neboli kapitol. Každou kapitolu tvoří zvláštní balíček setříděných karet obsahujících pravidla, příběh a nástrahy, jimž budete muset čelit. V každé kapitole budete prozkoumávat novou část skládací 3D knihy a dozvíte se více o světě, ve kterém se vaše dobrodružství odehrává. Přestože to není nutné, doporučujeme odehrát všechny kapitoly ve stejném složení hráčů.

## Začátek dobrodružství

1. Nejprve si přečtete tato pravidla. Naučíte se tak základy hry.
2. Pro první partii z krabice vytáhněte balíček **Kapitola I**. V následujících partiích vždy vytáhněte balíček příslušné kapitoly.
  - **KARTY V BALÍČKU SI NEPROHLÍŽEJTE ANI JE NEMÍCHEJTE.**
  - Karty kapitoly jsou očíslovány v levém horním rohu a seřazeny ve vzestupném pořadí (např. kapitola I obsahuje karty 1 až 42).
3. Hráč, který jako poslední spatřil draka, si vezme balíček kapitoly a začne nahlas předčítat kartu č. 1 odshora dolů. Od této chvíle se vždy řídíte textem na vrchní kartě balíčku. Obecně platí, že vám každá karta řekne, jak postoupit dále ve vašem dobrodružství.

## Herní materiál

Před první hrou opatrně vyplokejte všechny žetony. K jejich uložení můžete použít z příložené krabičky i samotnou vložku v krabici. Také rozbalte balíčky běsů a útržků. **Balíčky kapitol nerozbalujte, dokud nebudete hrát příslušný scénář, abyste je nepomíchali.**



**1 Čarokniha**  
(Knihu neotevírejte, dokud k tomu nedostanete pokyn.)



**4 figurky hrdinů**  
(A 4 barevné prstence na podstavce.)



**5 kostek**  
(Slouží k provádění útoků, používání schopností a předmětů nebo vyhodnocování nástrah.)  
3 × úspěch 🎲 3 × nezdar ❌



**6 balíčků kapitol**  
(Kapitoly I, II, III, IV, V a VI. Balíčky neotvírejte, dokud k tomu nedostanete pokyn.)



**8 figurek běsů**



**17 magických jisker**  
(Slouží k aktivaci některých schopností a předmětů.)



**6 karet běsů**  
(Tvoří balíček běsů.)



**10 žetonů osudu**  
(Představují, jak dobře si vaše skupina vede.)



**8 žetonů omráčení**  
(Můžete je používat na omráčené běsy namísto pokládání figurek na bok.)



**16 karet útržků**  
(Tvoří balíček útržků.)



**40 žetonů srdce**  
(Slouží ke sledování zdraví hrdinů, spojenců a některých nepřátel.)



**1 žeton temné aury**  
(Pokyn k použití tohoto předmětu dostanete v průběhu hry.)



**1 obálka s truhlicí**  
(Obálku otevřete, až k tomu dostanete pokyn.)



# Příprava hry



Každou partii **Čaroknihy** vás bude provádět **balíček kapitoly**, který vám také dá pokyny, jak pro příslušný scénář připravit hru. Příprava většiny herního materiálu bude stejná pro všechny kapitoly. Bude-li třeba cokoli připravit jinak, dostanete k tomu pokyn během čtení kapitoly. Obecná pravidla přípravy hry jsou následující:

1. Položte **Čaroknihu** doprostřed stolu a nechte kolem ní dostatek místa, abyste ji mohli otevřít a případně v průběhu kapitoly otočit.
2. Položte na stůl **5 žetonů osudu lícem vzhůru** a **zbylé žetony osudu lícem dolů**. Pokud chcete, můžete si následovně přizpůsobit obtížnost hry:  
**Snadná** → Připravte **6 žetonů lícem vzhůru**. **Těžká** → **4 žetony osudu lícem vzhůru**.
3. Vezměte **2 figurky běsů za každého hrdinu ve hře** a utvořte z nich „zásobu“ (tj. 4 běsové pro 1 nebo 2 hráče, 6 běsů pro 3 hráče, 8 běsů pro 4 hráče). Zbylé běsy vraťte do krabice, nebudete je potřebovat.
4. Utvořte obecnou zásobu **jisker**.
5. Připravte **kostky** na dosah hráčů.
6. Utvořte obecnou zásobu **žetonů srdce**.
7. Zamíchejte zvlášť balíčky **karet útržků** a **karet běsů** a položte je lícem dolů na dosah hráčů.

• **Pro kapitoly II až VI:** Dejte každému hráči jeho **kartu hrdiny**, **figurku** a **karty vylepšení**.

## Hrdinové

V tomto velkolepém příběhu jsou **čtyři hrdinové**. V **kapitole I** dostanete pokyn k výběru hrdiny, za kterého budete hrát, a dostanete karty popisující útok a schopnost vašeho hrdiny.

**Při hře 2 nebo 3 hráčů** vraťte po výběru hrdinů nepoužité karty a figurky hrdinů zpátky do krabice.

**Při hře 1 hráče** si v první kapitole vyberte dva hrdiny namísto jednoho. V průběhu hry udržujte karty, srdce a jiskry těchto dvou hrdinů ve dvou oddělených herních oblastech, stejně jako by je ovládali dva hráči. Když vám dá karta pokyn k získání, obnovení nebo naopak ztrátě jiskry či srdce nebo máte-li si dobrat nebo odhodit kartu předmětu či útržku, vždy tento herní materiál umístěte do nebo vezměte z herní oblasti hrdiny, kterého v tu chvíli ovládáte.



## KARTY HRDINŮ

**Útok:** Každý hrdina se s nepřáteli vypořádává vlastním způsobem. Během útoku musíte hodit jednou či více kostkami, abyste nepřítele zranili. U útoků mohou být uvedeny zvláštní efekty, které se uplatní v případě úspěšných zásahů.

**Srdce:** Srdce představuje počet zranění, které může hrdina utrpět, než bude v bezvědomí (viz str. 6). V průběhu hry můžete srdce ztratit (vrátit do zásoby) nebo obnovit (vzít ze zásoby). **Nikdy nemůžete mít více srdcí, než kolik je uvedeno na kartě hrdiny.**



**Schopnost:** Každý hrdina má vlastní schopnosti. Všichni začínají s jednou schopností a více jich získají v průběhu hry. Některé schopnosti, jako ty počáteční, k použití potřebují magické jiskry (viz str. 4).

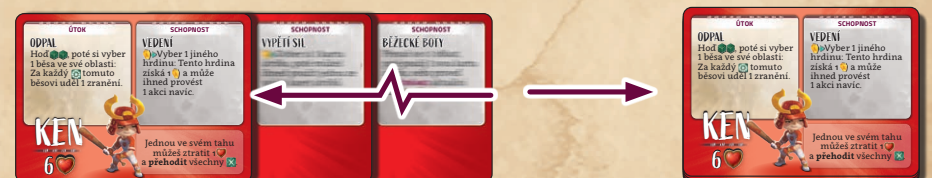
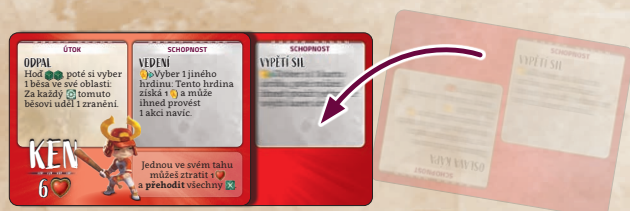
**Přehození:** Zde najdete připomenutí, že v každém svém tahu můžete jednou přehodit všechny kostky (viz str. 4).

## KARTY VYLEPŠENÍ HRDINŮ

S postupem příběhu mohou hrdinové odemknout nové schopnosti navíc k těm na úvodních kartách hrdinů. To se stane pokaždé, když hráč získá novou kartu vylepšení. Na každé takové kartě jsou dvě schopnosti, z nichž si musíte vybrat **pouze jednu**, kterou svému hrdinovi přidělíte. Když získáte novou kartu vylepšení, ihned si vyberte, kterou schopnost chcete odemknout. Kartu vylepšení zastrčte pod svou kartu hrdiny tak, aby byla vidět pouze nově získaná schopnost.




Když budete na konci kapitoly sklízet své karty hrdiny a vylepšení, uspořádejte je tak, abyste nepopletli, které schopnosti jste svému hrdinovi přidělili. Karty jednoduše shrňte do balíčku a vložte je do přihrádky určené pro vašeho hrdinu v krabici hry. Až budete hrát další kapitolu, vyjměte svůj balíček z krabice a rozložte karty, aniž byste je otáčeli.

**Poznámka:** Schopnosti v průběhu hry nemůžete měnit, vybírejte pečlivě!

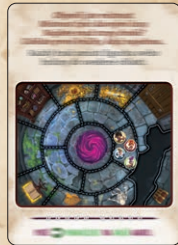




# Průběh hry

Dobrodružstvím vás budou provázet karty v balíčku kapitoly. Vždy se řiďte pokyny na všech kartách, počínaje vrchní kartou balíčku (#1). Ve spodní části každé karty dostanete pokyn buď k otočení aktuální karty , pokračování k další kartě v balíčku , odhození aktuální karty , nebo pokračování ve hře, dokud nesplníte určitý stanovený **CÍL**.

Chcete-li si v kartách udržet přehled, odhazujte karty již přečtené do odhazovací hromádky.

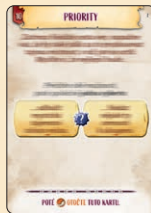


## PŘÍBĚHOVÉ KARTY

Většina karet každé kapitoly představuje příběhový text, pokyny k přípravě papírových skládaček a dalších herních prvků, obtížné volby nebo kombinaci těchto možností. Vždy se řiďte textem a pokyny na kartě odshora dolů a kartu otočte nebo pokračujte na další, pouze až dojdete na konec karty.

## ROZHODNUTÍ

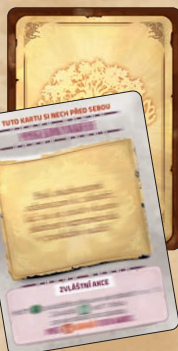
Někdy vás na kartě bude čekat volba. V takovém případě přečtete nahlas obě možnosti a poté je společně proberte. Jakmile se rozhodnete pro jednu z možností, dostanete pokyn k otočení karty a přečtení následku vaší volby. Přečtete **pouze** sloupec odpovídající vašemu rozhodnutí. Někdy též dostanete pokyn k zapsání nebo smazání **klíčového slova**. V tom případě napište nebo smažte zvýrazněné slovo na zadní stranu těchto pravidel, abyste měli přehled o učiněných volbách. Pokud máte zapsat již napsané klíčové slovo, nepište jej podruhé. Pokud máte smazat klíčové slovo, které zapsané nemáte, ignorujte tento pokyn. Vaše rozhodnutí jsou důležitá: zapsaná klíčová slova ovlivní vaše možnosti jak v krátkodobé, tak i v dlouhodobé budoucnosti!



## KARTY PŘEDMĚTŮ

Karty předmětů představují věci, na které můžete během svého dobrodružství narazit. Poznáte je podle bílého pozadí. Tyto karty mohou přijít vhod v dalším průběhu hry a mohou obsahovat **zvláštní akci**, kterou můžete ve svém tahu provést. Pokud najdete kartu předmětu, položte ji viditelně vedle své karty hrdiny. Vy a pouze vy můžete odteď použít její zvláštní akci. Provedením jedné akce můžete ve svém tahu kartu předmětu předat jinému hrdinovi, nebo si ji od něj naopak vzít.

Není-li uvedeno jinak, neodhazujte kartu předmětu po použití. Dokud váš hrdina má kartu předmětu, můžete používat její zvláštní akci opakovaně.



## KARTY ÚTRŽKŮ

Karty útržků představují zatoulané stránky Čaroknihy, kterými můžete rozšířit možnosti svého hrdiny. Pro všechny účely fungují stejně jako karty předmětů. Jediným rozdílem je, že je po použití **musíte odhodit**. Když použijete kartu útržku, odhodte ji na zvláštní odkládací hromádku, odděleně od odhozených karet kapitoly. Pokud si máte dobrat kartu útržku ve chvíli, kdy je balíček prázdný, zamíchejte odkládací hromádku karet útržků a utvořte z ní nový balíček.

**Poznámka:** Všechny předměty včetně karet útržků, které mají hrdinové na konci kapitoly stále u sebe, musíte před hraním další kapitoly **odhodit** a vrátit do příslušných balíčků. Použijte je tedy, než bude pozdě!

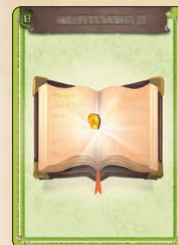
## ZLATÉ PRAVIDLO

Pokyny na kartách mají vždy přednost před pravidly hry uvedenými v této brožuře.



## KARTY ZVLÁŠTNÍCH PRAVIDEL

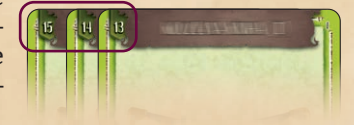
Karty se žlutým pozadím představují zvláštní pravidla. Dávají vám další možnosti nebo naopak omezení, která upravují základní pravidla hry. Jakmile takovou kartu přečtete, položte ji na stůl tak, aby ji viděli všichni hráči, a řiďte se jejími pokyny, dokud nebude odhozena. Zvláštní pravidlo někdy hrdinům umožní za určitých podmínek provádět nové zvláštní akce.



## KARTY PROSTŘEDÍ

Karty s tenkou bílou čarou kolem okraje se nazývají karty prostředí. Představují prvky vašeho okolí, které můžete během fáze hráčů (popsané v následující části pravidel) nějak prohlédnout či využít.

Někdy dostanete pokyn, abyste z balíčku kapitoly vzali určité karty stejné barvy rámečku a utvořili z nich samostatnou hromádku. Využít můžete vždy pouze vrchní kartu takové hromádky.



## KARTY CÍLŮ

Karty cílů představují **úkol**, který musíte splnit. Také na nich najdete pokyny, jak provádět své tahy i tahy za nepřátele. Vrchní část karty popisuje průběh fáze hráčů a fáze nepřátel, zatímco spodní část popisuje cíl, o jehož splnění usilujete. Když v balíčku kapitoly narazíte na takovou kartu, nechte ji navrchu balíčku, dokud nesplníte uvedený cíl.

Dokud je karta cíle viditelná navrchu balíčku, nejprve provedete své tahy, jak jsou popsány ve fázi hráčů, a poté se řiďte pokyny uvedenými u fáze nepřátel. Tento cyklus opakujte tak dlouho, než buďto **dosáhnete kýženého cíle**, nebo **prohrajete hru** (viz str. 7). Ke splnění cíle může například být potřeba využít některou kartu prostředí či porazit určité nepřátele.

Jakmile jsou splněny požadavky cíle, řiďte se pokyny ve spodní části karty cíle (obvykle budete muset otočit kartu a přečíst její rubovou stranu).

**Poznámka:** Není-li uvedeno jinak, své tahy můžete provádět pouze během fáze hráčů, což je obvykle jeden z pokynů na kartách cílů. Tahy provádějte (a aktivujte nepřátele), pouze pokud vám to výslovně říká karta cíle nebo příběhová karta.



# Fáze hráčů

Na samotném začátku fáze hráčů zkontrolujte, zda není některý z hrdinů v bezvědomí (viz dále). Poté každý hráč odehraje svůj tah. V této fázi **není pevně dané pořadí tahů** – hráči mohou své tahy odehrát v libovolném pořadí – jediná zásada je, že každý hráč má během jedné fáze hráčů **přesně jeden tah**. V každé fázi můžete vybrat aktuálně nejvýhodnější pořadí tahů bez ohledu na pořadí ve fázích minulých. Některé karty kapitoly mohou obsahovat **nové pokyny platné od chvíle, kdy jsou odhaleny**. V takovém případě je **ihned vyhodnoťte**, i kdyby to mělo být před koncem tahu aktuálního hráče nebo před koncem celé fáze hráčů. Pokud není uvedeno jinak, jakmile vyhodnotíte nový pokyn, pokračujte ve hře podle aktuální karty cíle.

## TAH HRÁČE

Během svého tahu můžete provést až tři akce z následujícího seznamu:

- Pohyb
- Sebrání jiskry
- Použití schopnosti
- Útok
- Využití karty prostředí
- Předání předmětu
- Použití speciální akce

- Stejnou akci můžete provést vícekrát.
- Akce můžete provést v libovolném pořadí.
- Jakmile dokončíte všechny své akce (nebo se rozhodnete další akce neprovádět), je váš tah u konce. Nevyužité akce propadají.
- Jakmile všichni hráči provedou své tahy, skončí fáze hráčů.

Některé herní efekty hráčům poskytují „akce navíc“. Akce navíc se nepočítá do limitu 3 akcí za tah a musíte ji provést v určenou chvíli (např. „okamžitě proved' akci navíc“). Pokud tato dodatečná akce není blíže specifikována (např. „proved' akci navíc“), můžete ji využít k provedení libovolné akce, včetně akce zvláštní.

## PŘEHOZENÍ

Navíc k těmto akcím, avšak pouze jednou za tah, můžete po provedení **hodu** na útok, schopnost nebo zvláštní akci **ztratit 1 žeton srdce**, abyste opakovali hod všemi kostkami, na kterých padl symbol . **Tímto způsobem se nemůžete rozhodnout přijít o svůj poslední žeton srdce**. Nový výsledek hodu a výsledky na kostkách, jejichž hod jste neopakovali, se považují za konečný výsledek celého vašeho hodu. Přehození kostek se nepovažuje za samostatnou akci.

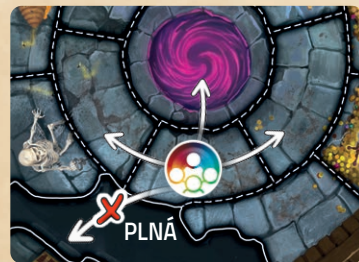
## POHYB

**Přesuňte svou figurku hrdiny z její aktuální oblasti do oblasti sousedící.**

Jednotlivá místa v knize jsou rozdělena do několika oblastí, které jsou vzájemně odděleny dvěma typy čar:

- Přerušované čáry oddělují **sousedící oblasti**. Přes přerušovanou čáru se **můžete** pohnout.
- Plné čáry představují **překážky** v pohybu. Přes plnou čáru se **nesmíte** pohnout.

Počet figurek, které se mohou nacházet v jedné oblasti, není omezen.



## SEBRÁNÍ JISKRY

Vezměte 1 jiskru ze své oblasti (pokud se tam nějaká nachází) a umístěte ji do své osobní zásoby vedle karty hrdiny.

Když utratíte jiskru, vraťte ji ze své osobní zásoby do obecné zásoby. Jiskry musíte utratit při provádění následujících akcí:

- Použití schopnosti vašeho hrdiny vyžadující jiskru.
- Provedení některých zvláštních akcí nebo využití některých karet prostředí.

**Poznámka:** Některé karty uvádějí instrukci, že máte „získat 1 jiskru“. V takovém případě si ji vezměte přímo ze společné zásoby.

## POUŽITÍ SCHOPNOSTI

Chcete-li použít schopnost, utraťte jiskru, vyžaduje-li schopnost její utracení, a poté vyhodnoťte popsany efekt schopnosti.

## ÚTOK

Během hry budete bojovat proti záhadným nepřátelským stvůrám zvaným **běsové**. Chcete-li na ně zaútočit, řiďte se pokyny na vaší kartě hrdiny:

1. Hodte uvedeným počtem kostek.

2. Poté aplikujte výsledek na možný cíl (obvykle bēs ve vaší nebo v sousední oblasti).

### ANKOUSTOVÁ STŘELA

Hod , poté si vyber 1 běsa ve své nebo sousední oblasti: Za každý nu uděl 1 zranění.

### VÝBUŠNÝ SP

Uděl po až 3 bēsům oblasti.

Obvykle můžete pomocí akce útok zaútočit pouze na **jednoho běsa** (s výjimkou Lary) a každý výsledek vám umožní udělit tomuto běsovi 1 zranění. Cíl útoku můžete vybírat až po hodu kostkami.

Na druhou stranu můžete každým útokem udělit zranění jinému běsovi dle vaší volby (jedná-li se o možný cíl dle pravidel hry). Pokud nechcete, nemusíte útočit stále na stejného běsa.

Útoky mohou mít kromě udělení zranění i další zvláštní efekty.

Hod . Když padne , uděl 1 zranění 1 běsovi ve své nebo sousední oblasti a libovolný hrdina si může obnovit 1 .

Hod . Vyber tolik bēsů kdekoli plánu, kolik a každému po 1 zranění.

**Poražení běsa:** Každý bēs má 2 „životy“. Na rozdíl od hrdinů nemusíte životy bēsů sledovat pomocí žetonů srdce.



Vždy když bēs utrpí 1 zranění, je omráčen: na připomenutí, že byl bēs jednou zasažen, položte tuto figurku na bok (nebo mu na hlavu položte žeton omráčení, aby nezabíral tolik místa).



Vždy když bēs utrpí 2 zranění naráz nebo když omráčený bēs utrpí následujícím útokem (od kteréhokoli hrdiny) další 1 zranění, je poražen: vraťte jeho figurku do zásoby.



**PŘEBÝVAJÍCÍ ZRANĚNÍ:** Pokaždé když porazíte běsa a stále můžete udělit nějaké zranění (tj. nepoužité ), můžete toto přebývající zranění udělit jinému běsovi, pokud se jedná o další možný cíl vašeho útoku. V opačném případě neudělené zranění navíc propadá.

**ZOTAVENÍ BĚSŮ:** Běsové se léčí velice rychle! Pokud běsové během **fáze nepřátel** (viz str. 6) provádějí akce, každý omráčený bēs se za svou první akci opět postaví na nohy. Figurku omráčeného běsa tedy opět postavte (nebo z ní odeberte žeton omráčení).

## VYUŽITÍ KARTY PROSTŘEDÍ

Pokud se váš hrdina nachází ve stejné oblasti jako předmět na kartě prostředí, můžete tuto **kartu otočit a nahlas přečíst**. Pokud je ve hře hromádka karet prostředí, můžete využít pouze vrchní kartu hromádky. Tam se posleze dozvíte, jak získat přístup k dalším kartám pod ní.

## PŘEDÁNÍ PŘEDMĚTU

Touto akcí můžete buďto předat jeden ze svých předmětů (nebo karet útržků) jinému hrdinovi ve stejné nebo sousedící oblasti, nebo si jeden předmět (nebo kartu útržku) můžete od jiného hrdiny vzít, avšak pouze pokud s tím příslušný hráč souhlasí.

## PROVEDENÍ ZVLÁŠTNÍ AKCE

V průběhu hry můžete narazit na karty, které vám dovolí provádět **zvláštní akce**. Chcete-li provést zvláštní akci, jednoduše se řiďte textem na příslušné kartě.



## PŘÍKLAD FÁZE HRÁČŮ ve hře 3 hráčů



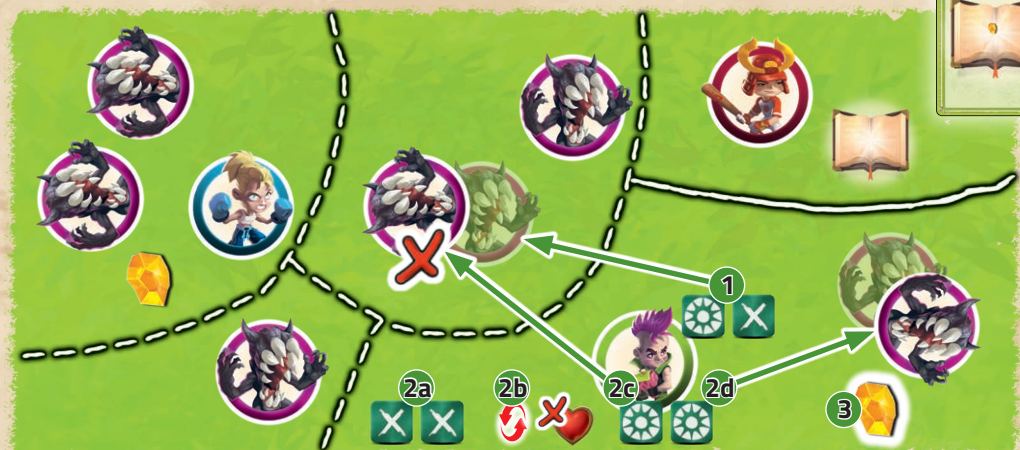
### NA ZAČÁTKU FÁZE HRÁČŮ

je **SID** v bezvědomí, takže jeho figurku opět postavíte na nohy a otočíte jeden žeton osudu licem dolů. Uvajs! Naštěstí to nebyl poslední žeton, takže jste neprohráli a můžete zahájit tahy jednotlivých hráčů. (Čtěte dále nejprve směrem dolů.)



### DOHODNETE SE, ŽE JAKO PRVNÍ BUDE HRÁT LARA.

1. akce: Sebere jednu jiskru ze své oblasti.
2. akce: Použije jiskru k aktivaci své schopnosti *Střídačka*, díky které si může vyměnit pozici s jiným hrdinou a provést akci navíc. Rozhodne se vyměnit se **SIDEM** (2a), a poté se pokusí zaútočit na 2 běsy ve své oblasti. Na kostce ovšem padne **X** (2b), takže **LARA** neudělí žádné zranění.
3. akce: Znovu se pokusí zaútočit. Tentokrát hodí **6**, a udělí po 1 zranění oběma běsům ve své oblasti (díky zvláštnímu efektu jejího útoku).



### HRÁČI SE DOHODNOU, ŽE JAKO DRUHÝ JE NA TAHU SID.

1. akce: Zaútočí a hodí **6** **X**, rozhodne se tedy zasáhnout běsa v sousedící oblasti, kterému tak udělí jedno zranění a omráčí jej.
2. akce: **SIDŮV** hráč se rozhodne zaútočit znovu, tentokrát však hodí **X** **X** (2a). S výsledkem není spokojený, a tak se rozhodne ztratit 1 srdce a přehodit obě kostky (2b), přičemž padne **6** **6**. Dvojitý úspěch! Rozhodne se zaútočit na omráčeného běsa (2c) a udělí mu 1 další zranění, čímž je omráčený běs poražen a vrátí se do zásoby. **SID** se poté rozhodne 1 zbývajícím zraněním udělit běsovi ve své oblasti, kterého tím omráčí (2d).
3. akce: **SID** sebere poslední jiskru ze své oblasti.

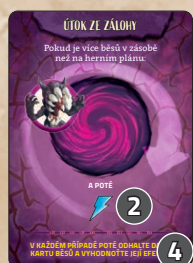


### JAKO POSLEDNÍ JE NA TAHU KEN.

1. akce: Jelikož se nachází u předmětu na kartě prostředí, rozhodne se kartu využít a otočí ji. Přečte ji ostatním hráčům a vyhodnotí její efekt: získá kartu útržku! Dobere si vrchní kartu útržku z balíčku a umístí ji licem vzhůru před sebe.
2. a 3. akce: **KEN** chce dojít do oblasti, ve které je **SID**, protože se ale nelze pohybovat přes plně čáry, musí plnou čáru obejít, tudíž využít k pohybu dvě akce po sobě.

## Fáze nepřátel

Během fáze nepřátel se musíte řídit pokyny na aktuální kartě cíle. Obvykle to znamená, že máte odhalit vrchní kartu **balíčku běsů**. Vždy se řiďte pokyny na právě odhalené kartě běsů, a to odshora dolů.



Na těchto kartách se může nacházet **vynoření běsů** (1), **aktivace běsů** (2) a někdy též **jedinečné pravidlo** (3). Některé karty běsů vám řeknou, že máte otočit další kartu svrchu balíčku běsů (4), jakmile splníte všechny pokyny na této kartě. Může se tedy stát, že ve fázi nepřátel otočíte a vyhodnotíte více než jednu kartu běsů. Mějte se na pozoru!

**Poznámka:** Některé symboly na sobě mají **stříbrnou auru**. Tyto symboly se vyhodnocují pouze v případě, že hrajete ve 3 nebo 4 hráčích. V opačném případě je ignorujte.



Jakmile vyhodnotíte kartu běsů, položte ji na odkládací hromádku běsů. Pokud máte odhalit kartu běsů ve chvíli, kdy je balíček prázdný, zamíchejte odkládací hromádku a utvořte z ní nový balíček.



## VYNOŘENÍ BĚSŮ

Tento symbol znamená, že máte umístit běsa do **oblasti s temným vírem**. Na kartě cíle je uvedeno, který temný vír máte použít. Počet těchto symbolů udává, kolik figurek ze zásoby máte do dané oblasti umístit. Pokud již v zásobě nejsou další figurky a stále se mají nějaké běsové vynořit, jednoduše ty přebývající ignorujte.

Jakmile je běs navrácen do zásoby (např. když je poražen), může být později opět umístěn na plán prostřednictvím dalšího vynoření nebo jiných pokynů.

## AKTIVACE BĚSŮ

**Každý** běs ve hře (včetně běsů, kteří se právě vynořili z temného víru), provede tolik akcí, kolik je na kartě symbolů aktivace. Vždy vyhodnoťte **všechny** akce jednoho běsa, než aktivujete dalšího. Za každý symbol aktivace provedou běsové jednu akci podle následujícího pořadí priorit:

**A. Pokud je běs omráčený, postavte jej (nebo odeberte žeton omráčení).**

Omráčení běsové se **vždy** při své první aktivaci zotaví.

**JINAK**

**B. Je-li běs ve stejné oblasti jako kterýkoli hrdina, zaútočí na něj a udělí 1 zranění: hrdina přijde o 1 srdce (bez hodu kostkou).**

Pokud je v oblasti s běsem více hrdinů, hráči se společně rozhodnou, na koho zaútočí.

**JINAK**

**C. Pokud je běs v oblasti bez hrdinů, pohne se o 1 oblast směrem k nejbližšímu hrdinovi.**

Pokud je více hrdinů stejně daleko, hráči se společně rozhodnou, ke komu se běs pohne.

**Poznámka:** Běsové **neútočí na hrdiny v bezvědomí** ani se **nepohybují směrem k nim**. Ve vzácném případě, kdy jsou všichni hrdinové v bezvědomí nebo se k nim běsové nemohou pohybem dostat, ignorujte všechny zbývající aktivace běsů.

## HRDINOVÉ V BEZVĚDOMÍ

Jakmile váš hrdina ztratí poslední žeton srdce, je **v bezvědomí** – jeho figurku položte na bok. Pokud k tomu dojde v průběhu vašeho tahu, tah ihned končí a všechny zbývající akce propadají.

Když je váš hrdina v bezvědomí, **nemůže** být cílem schopností ostatních hrdinů, útoků ani zvláštních akcí (např. Tina nemůže svým útokem obnovit 1 srdce hrdinovi v bezvědomí). Hrdinu v bezvědomí také ignorují běsové během své aktivace.

Na začátku fáze hráčů, ještě před provedením jakýchkoli akcí, otočte licem dolů **1 žeton osudu za každého hrdinu v bezvědomí** a poté všechny tyto hrdiny opět postavte na nohy. Každý z nich ihned získá žetony srdce v počtu uvedeném na kartě hrdiny (tedy do plného zdraví). Toto zotavení se nepočítá jako akce.

**Poznámka:** Jakmile otočíte licem dolů poslední žeton osudu, ihned prohrávejte (viz **Konec hry** na str. 7).

## PŘÍKLAD FÁZE NEPŘÁTEL

1. Otočíte **kartu běsů** z balíčku, jak je uvedeno na aktuální kartě cíle, a řídíte se uvedenými pokyny shora dolů. Jelikož se jedná o hru 3 hráčů, musíte vyhodnotit všechny symboly (včetně těch se **stříbrnou auroou**).

2. Na kartě je 1 symbol vynoření, a tak vezmete 1 běsa **D** z obecné zásoby a umístíte ho do oblasti s temným vírem.

3. Na kartě jsou 2 symboly aktivace, **každý běs** tedy provede 2 akce.

Hráči se dohodnou aktivovat běsy v pořadí od **A** do **E**.

**BĚS A** dvakrát zaútočí. Pro každý útok se hráči musejí rozhodnout, zda 1 zranění utrpí **KEN**, nebo **SID**. Rozhodnou se, že oba ztratí po 1 srdci.

**POTÉ**

**BĚS B** se musí pohnout buď k oblasti s **LAROU**, nebo k oblasti s **KENEM** a **SIDEM**. Hráči se rozhodnou přesunout **BĚSA B** do **LARINY** oblasti. Poté **BĚS B** svou druhou akci zaútočí a **LARA** ztratí 1 srdce.

**POTÉ**

**BĚS C** zaútočí na **LARU**, která tak ztratí poslední srdce a upadne do **bezvědomí**. Svou druhou akci se **BĚS C** musí pohnout do oblasti s **KENEM** a **SIDEM**.

**POTÉ**

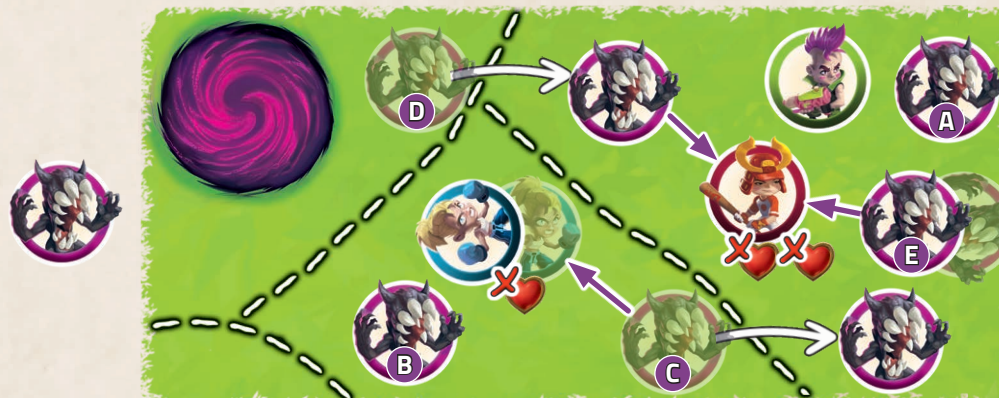
**BĚS D** se musí pohnout a zaútočit, stejně jako **BĚS B**. Jelikož je ale **LARA** v bezvědomí, **BĚS D** ji ignoruje, pohne se do oblasti s **KENEM** a **SIDEM** a svou druhou akci jednou zaútočí. Hráči se domluví, že 1 srdce ztratí **KEN**.

**POTÉ**

**BĚS E** byl omráčený. Ve své první akci se tedy postaví na nohy a ve své druhé akci zaútočí buď na **KENA**, nebo na **SIDA**. Hráči se dohodnou, že 1 srdce ztratí opět **KEN**.

4. Nakonec musí hráči **otočit další kartu běsů**, jak je uvedeno na konci aktuální karty.

Do oblasti s temným vírem mají umístit dva běsy, jelikož je ale v zásobě již pouze jedna figurka, umístí pouze tu **F**. Poté se hráči řídí textem pod symboly, který platí pro všechny oblasti se **3 či více běsy**. V oblasti s **KENEM** a **SIDEM** jsou 4 běsové, 1 běs dle jejich volby je tedy odebrán z plánu a **KEN** i **SID** utrpí po 2 zraněních. **KEN** ztratí jen 1 srdce, své poslední, a je **v bezvědomí**. **LARA** by dle karty měla utrpět 1 zranění, ale je v bezvědomí, a tak žádné zranění neutrpí.





# Konec hry

## PROHRA

Pokud kdykoli v průběhu hry musíte otočit poslední žeton osudu lícem dolů, hra okamžitě skončí vaší porážkou. **Prohráváte aktuální kapitolu!**

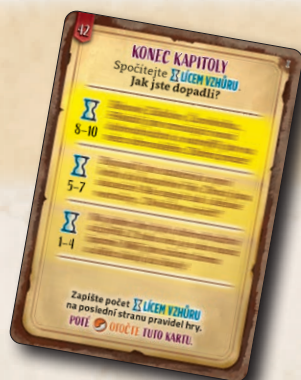
- Seřaďte vzestupně všechny karty aktuální kapitoly. Pokud jste během aktuální kapitoly získali nové karty vylepšení anebo přidali do balíčku běsů nové karty, musíte je taktéž vrátit do balíčku kapitoly.
- Vymažte všechna klíčová slova zapsaná v průběhu kapitoly.
- Prohranou kapitolu se musíte pokusit odehrát znovu, počínaje první kartou.

## VÝHRA

Pokud se dostanete ke kartě **konce kapitoly** na spodku balíčku, úspěšně jste dohráli aktuální kapitolu!

Spočítejte, kolik vám zbývá žetonů osudu otočených lícem vzhůru, a přečtěte odpovídající **konec**. Čím více žetonů osudu lícem vzhůru vám zůstane, tím lepší bude váš výsledek. Hrdinové nemohou mrhat vzácným časem!

Nakonec přečtěte pokyny, jak připravit hru k další kapitole, nebo jak vše před další partií uložit do krabice.



## POSTUP DO DALŠÍ KAPITOLY

**Kapitoly musíte odehrát v pořadí od I do VI.**

### KARTY HRDINŮ:

Karty hrdinů a vylepšení pečlivě uložte (viz **poznámku** na str. 2).

### KARTY ÚTRŽKŮ A BĚSŮ:

Karty útržků a běsů vždy mějte oddělené od příběhových karet. Tyto dva balíčky budete používat v každé kapitole.

### NOVÉ KARTY BĚSŮ:

V průběhu hry budete přidávat nové fialové karty do balíčku běsů, který tak bude představovat čím dál větší hrozbu.

Na konci kapitoly tyto karty **NEVRACEJTE** do balíčku kapitoly. Nyní již jsou součástí balíčku běsů a budou tedy použity i v následujících kapitolách!

## KAŽDÝ KONEC JE NOVÝ ZAČÁTEK

Pokud dohrajete kapitolu VI, **gratulujeme, úspěšně jste dosáhli konce celé hry!**

Zábava ovšem jen tak nekončí. Celé dobrodružství můžete odehrát znovu!

Pokuste se dosáhnout jiného konce, objevit obsah, který jste v předchozím průchodu hrou minulí, přidejte nově odemčený obsah a vyzkoušejte nové hrdiny i taktiky!



# Další pravidla

## OMEZENÍ HERNÍHO MATERIÁLU

Veškerý herní materiál (žetony, jiskry, běsové atd.) je limitován počtem komponent. Pokud je tedy v pokynech na kartě některý materiál zmíněn v počtu vyšším, než kolik jej zbývá v zásobě, prostě se řiďte pokyny v co největší míře. Zbývající pokyny, které nemůžete splnit, zkrátka ignorujte. Žetony srdce s „10“ slouží jako náhrada za 10 žetonů srdce. Žetony srdce můžete kdykoli rozměňovat.

## VÝMĚNA HRDINŮ MEZI KAPITOLAMI

Doporučujeme, aby se hráči od začátku do samotného konce dobrodružství drželi stejných hrdinů, není to ovšem nutné. Pokud chcete, můžete si mezi kapitolami hrdiny měnit. V takovém případě si vždy vezměte příslušnou kartu hrdiny a jemu dostupná vylepšení, vyberte si, jak vylepšení natočíte, a začněte hrát.

## HRANÍ JEDNOTLIVÝCH KAPITOL V RŮZNÉM POČTU HRÁČŮ

Do vašeho dobrodružství se mohou připojit noví hráči. Tito hráči si vyberou nepoužité hrdiny a podle pravidel pro změnu hrdinů mezi kapitolami si vyberou schopnosti. Nezapomeňte do zásoby umístit **2 běsy na každého hrdinu** a vyhodnocovat na kartách běsů **symboly se stříbrnou aurou**, pokud hrajete ve 3 nebo 4 hráčích.

## Tiráž

**Autoři hry a příběhu** – Martino Chiacchiera, Michele Piccolini

**Ilustrace** – Miguel Coimbra

**Tvůrce papírových skládaček** – Dario Cestaro

**Vývoj hry** – Marta Ciaccasassi, Roberto Corbelli

**Umělecký vedoucí** – Matteo Brustenghi

**Český překlad a sazba** – Daniel „Cukřík“ Knápek, Michal „meysa“ Stárek, MINDOK

**Zvláštní poděkování** zasluhují: Alba Kalaja, Vinia Mattioli, Silvano Sorrentino, Darmstädter a Frankfurt Spielertreffe, la Tana dei Goblin – Perugia a všichni playtesteri a talentovaní lidé, kteří tento projekt podporovali.

# ČAROKNIHA



Copyright © MMXXI  
daVinci Editrice S.r.l.  
Via S. Penna, 24 - 06132 Perugia  
Všechna práva vyhrazena.

**MINDOK**  
HRAJEME ♥ SRDCEM

Výhradní distributor  
pro ČR a SR:

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

[mindok.cz](http://mindok.cz)  
[/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)  
[/hry.mindok](https://www.instagram.com/hry.mindok)



# Stručný přehled

## FÁZE HRÁČŮ

Zkontrolujte, zda není některý **hrdina v bezvědomí**. Poté se hráči střídají na tahu v libovolném pořadí. Ve svém tahu proveďte **až 3 akce**:

- Pohyb
- Sebrání jiskry
- Použití schopnosti
- Útok
- Využití karty prostředí
- Předání předmětu
- Provedení zvláštní akce

## FÁZE NEPŘÁTEL

Řiďte se pokyny na aktuální kartě cíle (a případně též na odhalené kartě běsů).

**Nezapomeňte:** Symboly se stříbrnou aurou vyhodnocujte pouze při hře 3 nebo 4 hráčů.



## VYNOŘENÍ BĚSŮ

Umístěte uvedený počet běsů do příslušné oblasti s temným vírem.

## AKTIVACE BĚSŮ

(za každý  proveďte každý běs 1 akci dle priority):

**A.** Je-li běs omráčený, postavte ho na nohy (nebo odstraňte žeton omráčení).

### JINAK

**B.** Je-li běs ve stejné oblasti jako hrdina, zaútočí na něho a hrdina přijde o 1 srdce.

### JINAK

**C.** Je-li běs v oblasti bez hrdinů, pohne se o 1 oblast směrem k nejbližšímu hrdinovi.

**Pamatujte:** Běsové neútočí na hrdiny v bezvědomí ani se nepohybují směrem k nim.

## HRDINA V BEZVĚDOMÍ

Pokud váš hrdina **ztratí poslední žeton srdce**, je **v bezvědomí**: položte svou figurku na bok. Na začátku příští fáze hráčů otočte **1 žeton osudu lícem dolů za každého hrdinu v bezvědomí**, figurku/y opět postavte na nohy a obnovte všechny žetony srdce podle karty hrdiny. Toto zotavení se nepočítá jako akce.

**Nezapomeňte:** Pokud otočíte lícem dolů poslední žeton osudu, **ihned prohraje**.



## Vaše klíčová slova a skóre osudu

Použijte smazatelnou tužku, nebo si stránku ofoťte.

Kapitola	Klíčová slova				Líc. vzhůru 
I					
II					
III					
IV					
V					
VI					
<b>Čelkem:</b>					