

# Toulané VěžE



pro 2-6 hráčů od 7 let

# HERNÍ MATERIÁL

Před první partií opatrně vyjměte všechny kartónové prvky z destiček (tzv. „vyplokejte“). Poté sestavte Havraní hrad a všech devět věží dle obrázků níže. Budete je moci ukládat do krabice vcelku, aniž byste je museli znovu rozebírat při úklidu hry.

4 desky krajiny, z nichž se skládá herní plán – „trať závodu“.



Startovní políčko  
Havraního hradu

Políčko

Políčko  
s havraním erbem



1 Havraní hrad



9 věží: 5 s havraním erbem, 4 bez něj



**POZOR!**  
Vsouvajte cimbuří opatrně!



8 žetonů kouzel



90 karet pohybu (s hodnotami 1–5 nebo symboly kostek)



24 figurek čarodějů v 6 barvách hráčů:

5 modrých, 5 žlutých, 4 červené, 4 zelené, 3 oranžové, 3 fialové



1 žeton začínajícího hráče



36 lektvarů v 6 barvách hráčů (po 6 v každé barvě)

líc: prázdný lektvar, rub: plný lektvar



1 kostka (standardní s hodnotami 1–6)



# PŘEHLED A CÍL HRY

Studenti magie absolvují závěrečné zkoušky s cílem dorazit do nepolapitelného Havraní hradu. Cestovat se dá pěšky nebo na cimbuří toulavých věží. Pokud navíc dokážete v toulavých věžích uzamknout jiné čaroděje, vaše lektvary se magicky naplní. Hráč, který naplní všechny své lektvary, nejlépe je využije a všechny své čaroděje dopraví do Havraního hradu, vyhrává hru.

## PŘÍPRAVA HRY

- 1 Sestavte **4 desky krajiny** tak, aby erby na nich byly orientovány stejným směrem (viz str. 2). Tím vznikne herní plán – ten položte doprostřed stolu.
- 2 Postavte **Havraní hrad** na jeho startovní políčko (s troskami).
- 3 Na následujících 9 políček po směru hodinových ručiček postavte **po jedné věži** tak, aby se **střídaly věže s erbem a bez erbu**. Věž s erbem postavte jako první.
- 4 Z **8 žetonů kouzel** vyberte žetony „Věží vpřed!“ a „Čarodějem vpřed!“ (viz obrázek) a položte je doprostřed trati. Ostatní žetony kouzel vraťte do krabice – uplatní se až ve variantách pro pokročilé.
- 5 Zamíchejte **90 karet pohybu** a rozdejte každému hráči po 3 kartách do ruky. Karty v ruce držte před soupeři v tajnosti. Ze zbylých karet vytvořte **dobírací balíček** lícem dolů vedle trati. Ponechte místo i na (společnou) odkládací hromádku poblíž balíčku.
- 6 Položte **kostku** na stůl na dosah všem hráčům.
- 7 Hráč, který naposled navštívil nějakou věž, bude začínat. Vezme si **žeton začínajícího hráče**.
- 8 Každý hráč si vybere barvu a připraví si **figurky čarodějů** a **lektvary** v této barvě, v celkovém počtu závislém na počtu hráčů (viz tabulka dole). Žetony lektvarů položte před sebe na stůl **stranou s prázdným lektvarem vzhůru**. Figurky si vezměte do ruky. Nepoužité figurky i lektvary vraťte do krabice.
- 9 Poslední krok přípravy je **úvodní rozmístění čarodějů na trať**. Začínající hráč postaví svého prvního čaroděje na první věž stojící nejbližší Havraního hradu. Poté sem postaví 1 figurku následující hráč v pořadí dle hodinových ručiček. Umísťujte takto po jedné figurce, dokud se nenaplní **limit políčka pro přípravu hry** (viz níže). Jakmile je limit naplněn, umístí další hráč v pořadí 1 figurku na následující políčko a tak dále, dokud limit tohoto políčka není naplněn. Takto umísťujte po jedné figurce v pořadí tahu na další a další políčka, dokud nerozmístí všichni hráči všechny své figurky na trať.



Limit políčka pro přípravu hry:

- věže 1–3 → 3 čarodějové
- věže 4–6 → 2 čarodějové
- věže 7–9 → 1 čaroděj

Limit políčka pro přípravu hry je také znázorněn bludičkami: malými světýlky na patřičných políčkách. Po dokončení přípravy hry již bludičky nemají význam.



Příklad přípravy hry tří hráčů (pořadí hráčů: modrý, červený, žlutý)



Pro ověření, zda jste přípravu dokončili správně, zkontrolujte, že poslední figurka stojí na věži odpovídající číslu v tabulce (při počítání věží ve směru hodinových ručiček od Havraního hradu).

Počet hráčů	2 hráči	3 hráči	4 hráči*	5 hráčů	6 hráčů*
Čarodějové na hráče	5	4	4	3	3
Lektvary na hráče	6	5	5	4	4
Posl. čaroděj na věži číslo	4	5	7	6	9

\* Lze hrát i v týmech po dvou hráčích (viz str. 6).

# PRŮBĚH HRY

Počínaje začínajícím hráčem a dále po směru hodinových ručiček se hráči střídají na tazích. Hráč, který je na aktuálně tahu, se označuje jako aktivní hráč.

Ve svém tahu vždy zahrávejte z ruky **dvě karty, jednu po druhé**. Po zahrání každé jednotlivé karty provedete na herním plánu patřičnou akci a odhodíte kartu na odhazovací hromádku.

**Poznámka:** Pokud efekt karty, kterou jste se rozhodli zahrát, vůbec provést nelze, pouze ji bez efektu odhodíte na odhazovací hromádku.

Na konci svého tahu si doplňte karty do ruky z dobíracího balíčku, abyste opět měli v ruce 3.

Dojde-li dobírací balíček, zamíchejte odhazovací hromádku a utvořte z ní nový dobírací balíček.

**Speciální případ:** Pokud na začátku tahu nechcete či nemůžete zahrát žádnou ze svých karet v ruce, můžete odhodit všechny tři karty na odhazovací hromádku a dobrat si nové tři karty. K tomu navíc můžete přesunout jednu věž o jedno políčko vpřed (přesná pravidla přesouvání věží viz následující strana). Tím váš tah končí.

Poté je na řadě soupeř po levici.

## KARTY POHYBU

Pomocí karet pohybu můžete přesouvat **věže** nebo **svoje viditelné čaroděje**, vždy **ve směru hodinových ručiček**. Pro jednoduchost budeme v následujícím textu říkat tomuto směru pohybu „**vpřed**“. Existují tři typy karet pohybu:

- Karty pohybu pro čaroděje
- Karty pohybu pro věže
- Karty pohybu pro věže nebo čaroděje

### a) Karty pohybu pro čaroděje



- Pomocí této karty můžete přesunout **1 svého čaroděje**, který je vidět.
- Je-li na kartě uvedeno číslo, přesuňte jednoho svého libovolného čaroděje **o tento počet políček vpřed**. Počítají se políčka obsazená věžemi, políčka bez věží i políčko s Havraním hradem.
- Jsou-li na kartě uvedeny kostky, hodte po zahrání karty kostkou a můžete přesunout jednoho svého čaroděje **vpřed o počet políček odpovídající výsledku hodu**. Jsou-li na kartě 2 kostky, můžete hod jednou opakovat (tedy máte celkem dva hody), nejste-li napoprvé spokojeni s výsledkem. Jsou-li na kartě 3 kostky, můžete hod opakovat dvakrát. Jakmile se však rozhodnete hod opakovat, platí pouze výsledek nového hodu.
- Pohyb čaroděje může skončit na políčku bez věže či s věží (v tom případě musí čaroděj nastoupit nahoru na věž). Kterékoli jedno políčko trati či cimbuří jedné věže pojme **nanejvýš 6 čarodějů současně**. Pokud byste měli přesunout svého čaroděje ke skupině, kde už je 6 čarodějů, nesmíte takovou akci vůbec provést.
- Pokud pohyb čaroděje skončí na políčku s Havraním hradem, vhodte figurku dovnitř, kde zůstane do konce hry. Hodnota pohybu však musí vyjít **přesně**, nemůžete ignorovat „kroky navíc“. Pokud přesouváte čaroděje o více políček, než mu zbývá k Havranímu hradu, prostě Havraní hrad překročí a pokračuje na políčka za ním. (Na počet figurek uvnitř Havraního hradu se samozřejmě žádný limit nevztahuje.)

Přesun viditelného čaroděje o 2 políčka vpřed.



**Pozor:** Jakmile umístíte jednoho ze svých vlastních čarodějů do Havraního hradu, váš tah **okamžitě končí**, i když jste ještě nezahráli dvě karty (pouze si doberte do 3 karet v ruce jako obvykle). To znamená, že aktivní hráč nemůže ve svém tahu umístit do Havraního hradu více než jednu figurku.

### Havraní hrad přelétá:

Pokaždé když některý hráč vhodí čaroděje do Havraního hradu, **přesuňte hrad vpřed na nejbližší políčko s erbem, kde nestojí žádný čaroděj** (může se jednat o jeden ze 4 erbů předtištěných na herním plánu, nebo o kterýkoli erb na věži, pokud je ho aktuálně vidět a nestojí zde žádná figurka!). Ve výjimečném případě, kdy žádný takový erb není volný, zůstává Havraní hrad stát na místě.



## b) Karty pohybu pro věže



- Pomocí této karty můžete přesunout **libovolnou věž** bez ohledu na to, zda na ní stojí čarodějové (vaši, cizí či kombinace obojího). Ne však Havraní hrad, to není věž.
- Pokud přesun věže skončí na políčku obsazeném věží, postavte přesouvanou věž na cimbuří věže zde již stojící. Během hry tak můžete vytvořit až 9 „pater“ vysoký sloupec věží.
- Pokud postavíte věž na políčko či věž, kde stojí čarodějové, tyto čaroděje **uzamknete**. To je žádoucí – viz dále v odstavci **Uzamykání čarodějů a plnění lektvarů**.
- Chcete-li přesunout věž tvořenou více patry, je zcela **na vás, které patro uchopíte** – zda nejvyšší, nejnižší, či kterékoli mezi tím. Přesouváte vždy věž, kterou jste uchopili, a všechny věže i čaroděje (uzamčené i viditelné) stojící na ní.
- Čísla i symboly kostek uvedené na kartě mají stejný význam jako u čarodějů – opět přesouváte jednu zvolenou věž o **uvedený počet polí vpřed** s tím, že v případě kostek máte celkem tolik hodů, kolikrát je kostka na kartě uvedena. Do hodnoty pohybu se opět počítají políčka s věžemi, bez věží i políčko s Havraním hradem.
- Věže nesmíte přesunout na Havraní hrad. Věž, která by se měla přesunout o tolik políček, že by přistála na Havraním hradu, se nesmí přesunout vůbec. Má-li se však věž přesunout o více políček a překročit Havraní hrad, to možné je.
- Stojí-li Havraní hrad na cimbuří běžné věže, je **možné** přesunout věž pod ním a přenést s ní i Havraní hrad!



## c) Karty pohybu pro věže nebo čaroděje



Na některých kartách je číslem uvedena hodnota pohybu pro věž i pro čaroděje. Když takovou kartu zahrajete, můžete si vybrat, zda přesunete některou **věž o počet políček uvedený nalevo** u obrázku věže, či **svého viditelného čaroděje o počet uvedený napravo** u jeho obrázku. (Ve **variantě pro mistry čaroděje** musíte svou volbu věž/čaroděj oznámit při zahrání karty a nesmíte ji pak již měnit.)

Na některých kartách je uvedena věž a čaroděj, každý s jednou kostkou. Když zahrajete takovou kartu, hodte kostkou. Hod sice nesmíte opakovat, ale můžete se teprve na základě výsledku hodu rozhodnout, zda o tento počet políček přesunete vpřed věž, či svého viditelného čaroděje.

## UZAMYKÁNÍ ČARODĚJŮ A PLNĚNÍ LEKTVARŮ

Pokud **pohyb věže skončí** na políčku či věži, **kde stojí čarodějové**, tito čarodějové jsou „uzamčeni“ a hráč, který je uzamkl, si za odměnu může **naplnit jeden ze svých prázdných lektvarů** (tj. otočit jeden svůj prázdný lektvar na opačnou stranu). Je hostejné, kolik čarodějů současně uzamkl a zda mezi nimi byli jeho vlastní – za **jeden** přesun věže na figurku/y si naplní **jeden** lektvar. Hráč, který si již naplnil všechny lektvary, může nadále uzamykat čaroděje, ale již za to žádnou další odměnu nezískává.

Uzamknuté čaroděje můžete samozřejmě znovu osvobodit tím, že věž, která je uzamyká, přesunete dále. Musíte si však **pamatovat**, kde jsou vaši čarodějové uzamčeni, není dovoleno dovnitř věží „nakukovat“. Jakmile jste začali přesouvat věž, pozvedli jste ji a ukázalo se, jaké figurky stojí či nestojí pod ní, nesmíte tuto akci vzít zpět.

**Pozor:** *Snažte se své lektvary plnit už v úvodu hry. Naplnit si všechny lektvary je jedna z podmínek vítězství a uzamykat čaroděje je snazší, dokud jich je na trati větší počet.*



## SESÍLÁNÍ KOUZEL POMOCÍ SVÝCH PLNÝCH LEKTVARŮ

V základní hře jsou k dispozici pouze kouzla „*Věží vpřed!*“ a „*Čarodějem vpřed!*“. Detailní popis všech kouzel najdete na str. 7.

Chcete-li ve svém tahu seslat kouzlo, můžete to provést dle následujících pravidel:

- Musíte **odhodit 1–2 své plné lektvary** (dle počtu uvedeného na daném žetonu kouzla). Tyto lektvary neobracejte zpět na prázdné, nýbrž je **vyřadte ze hry** (vraťte do krabice).
- V základní hře důrazně doporučujeme využívat kouzla jen pro svůj prospěch, nikoli k poškozování ostatních. Obzvláště hrajete-li s dětmi.
- V jednom svém tahu můžete seslat **nejvýše jedno kouzlo**.
- Pokud kouzlem umístíte svého čaroděje do Havraního hradu, váš tah ihned končí (Havraní hrad přelétá a vy si doberte do 3 karet v ruce jako obvykle).
- Žetony kouzel zůstávají ležet na stole lícem vzhůru po celou hru – stále dostupné všem hráčům.



## KONEC HRY

Jakmile některý hráč **má všechny své čaroděje v Havraním hradu a nemá před sebou žádný prázdný lektvar**, splnil podmínku vítězství a aktuálně probíhající kolo hry bude kolem posledním. Dohrajte hru tak, aby všichni hráči absolvovali stejný počet tahů (jako poslední hraje hráč po pravici držitele žetonu začínajícího hráče). Pokud se v tomto kole podařilo **více hráčům** splnit podmínku vítězství, vyhrává ten z dotčených hráčů, komu **zbylo více plných lektvarů** (tj. nepoužitých ke kouzlům). Pokud shoda trvá, všichni tito hráči se o vítězství dělí.

**Poznámka:** *Kdykoli může kdokoli nahlédnout do Havraního hradu a zjistit, kdo už v něm má kolik čarodějů. Budou-li všichni souhlasit, můžete pravidelně vysypávat figurky z hradu na stůl.*

## TÝMOVÁ VARIANTA

Týmově lze hrát jak základní hru, tak varianty uvedené níže.

Hráči se rozdělí do dvoučlenných týmů. Spoluhráči jednoho týmu sedí naproti sobě – ve hře 4 hráčů budou dva týmy, ve hře 6 hráčů tři týmy. Hráči týmu si napomáhají:

- Aktivní hráč se může jednou za svůj tah zeptat spoluhráče, zda by pro něj neměl vhodnou kartu. Spoluhráč mu poté může předat jednu kartu z ruky a dostane od aktivního hráče jednu kartu na oplátku (může to být i karta, kterou aktivnímu hráči právě poslal).
- Podobně může hráč bez vyzvání nabídnout 1 kartu aktivnímu spoluhráči. V tom případě za ni obdrží jednu kartu od aktivního spoluhráče stejným způsobem (opět to může být karta právě nabídnutá). Spoluhráči si však **nesmějí nijak jinak sdělovat informace o kartách v ruce**.
- Spoluhráči si mohou předávat plné lektvary.
- Jakmile jeden hráč týmu umístil všechny své čaroděje do Havraního hradu, může od té chvíle pomocí svých karet pohybu přesouvat čaroděje svého spoluhráče.
- Jakmile jeden hráč týmu naplnil všechny své lektvary, může v případě uzamčení čarodějů plnit lektvary spoluhráče.
- Vítězí tým, jehož **oba hráči splnili podmínku vítězství** (nemají vůbec žádné prázdné lektvary a dopravili všechny čaroděje obou hráčů do Havraního hradu).

## VARIANTA PRO POKROČILÉ

Tuto neoficiální variantu doporučujeme jako mezistupeň mezi základní hrou a **variantou pro mistry čaroděje** popsanou níže. Zda u této varianty zůstanete či ji naopak zcela přeskočíte, je na vás. Platí pravidla základní hry s následujícími úpravami týkajícími se kouzel:

- Během přípravy hry zamíchejte všechny žetony kouzel a **náhodně vylosujte 4 z nich**, které položíte doprostřed trati. Tato kouzla budou v této partii dostupná. Zbýlé žetony kouzel vraťte do krabice.
- Ve svém tahu můžete seslat **libovolné množství kouzel, libovolně opakovaně**, pokud každé jednotlivé seslání kouzla zcela zaplatíte odhozením svých **plných lektvarů** (a jejich vyřazením ze hry). Kouzla můžete sesílat i přímo pro poškození soupeřů. *Výjimka: kouzlo „Svez mě na zádech!“ můžete seslat i mimo svůj tah – viz popis kouzla.*
- Kouzla můžete sesílat před zahráním 1. karty, mezi zahráním 1. a 2. karty či až po zahrání 2. karty. Nelze je však seslat mezi zahráním karty a úplným vyhodnocením efektu této karty.
- V této variantě i **variantě pro mistry čaroděje** nadále platí, že pokud ve svém tahu umístíte kouzlem svého čaroděje do Havraního hradu, váš tah ihned končí (Havraní hrad přelétá a vy si doberete do 3 karet v ruce).

## VARIANTA PRO MISTRY ČARODĚJE

V této „nejdivočejší“ variantě lze **všechna kouzla sesílat mimo svůj tah**, a to jak ve svém prospěch, tak i přímo pro poškození soupeřů. Platí pravidla základní hry s těmito úpravami týkajícími se kouzel:

- Během přípravy hry zamíchejte všechny žetony kouzel a doprostřed trati položte libovolný počet z nich, libovolně vybraných. Čím více různých kouzel použijete, tím bude hra komplexnější.
- Po **každé zahrané kartě** může **jeden hráč** seslat **jeden druh kouzla, jednou či vícekrát** (platí se každé jednotlivé seslání – např. pomocí kouzla „Věží vpřed!“ můžete přesunout věž o 4 pole vpřed celkem za 2 lektvary). V každém tahu je tedy možné provést nejvýše 2 různé druhy kouzel. *Výjimka: Kouzlo „Vysvobodme čaroděje!“ může seslat kdykoli kdokoli, nepočítá se do tohoto limitu.*
- Právo seslat kouzlo po zahrání karty má vždy **nejprve aktivní hráč**. Pokud nechce, toto právo přechází **postupně na další hráče** v pořadí tahu.
- Hráč, který kouzlo sesílá, rozhoduje, zda se kouzlo vyhodnotí **před** vyhodnocením právě zahrané karty, nebo až **po** něm. Nesmí však vrátit akci, která již byla plně provedena.
- Pokud kouzlo zabrání aktivnímu hráči ve vyhodnocení karty pohybu, karta přesto zůstává zahraná a odhozená.

# PŘEHLED KOUZEL



## ČARODĚJEM VPŘED!

Přesuňte jednoho libovolného viditelného čaroděje o 1 políčko vpřed. Může to být váš čaroděj nebo čaroděj libovolného jiného hráče. Platí obvyklá pravidla pro pohyb čarodějů.



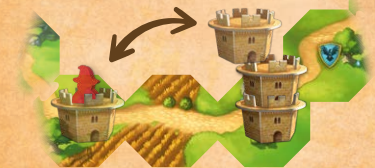
## VĚŽÍ VPŘED!

Přesuňte jednu libovolnou věž o přesně 2 políčka vpřed. V případě vyššího sloupce to může být libovolné patro – platí obvyklá pravidla pro pohyb věží, včetně případného naplnění lektvaru.



## VÝMĚNA CIMBUŘÍ

Vyměňte navzájem nejvyšší patra dvou různých věží na plánu. Může jít o libovolnou kombinaci jedno- a vícepatrových věží. Čarodějové na nich se samozřejmě přesunou také, ale nikdo pod nimi nebude uzamknut nově – žádný lektvar si nenaplníte.



## PROTIVĚTR, ČARODĚJI!

Přesuňte jednoho libovolného viditelného čaroděje o 1 políčko vzad. Může to být váš čaroděj nebo čaroděj libovolného jiného hráče. Platí obvyklá pravidla pro pohyb čarodějů.



## PRŮVAN NA VĚŽÍCH!

Přesuňte jednu libovolnou věž o přesně 2 políčka vzad. V případě vyššího sloupce to může být libovolné patro – platí obvyklá pravidla pro pohyb věží, včetně případného naplnění lektvaru.



## VRTOŠIVÝ HAVRAN

Přesuňte Havrani hrad vpřed či vzad na nejbližší políčko, kde nestojí žádný čaroděj. Hrad tedy může přistát na prázdném políčku nebo na cimbuří běžné věže bez čarodějů.

**Poznámka:** Nemusí se jednat o políčko s erbem.



## SVEZ MĚ NA ZÁDECH!

Ve **variantě pro pokročilé** můžete toto kouzlo jako jediné seslat i mimo svůj tah.

Přesuňte **1 svého čaroděje společně s čarodějem aktivního hráče**, který se právě přesouvá pomocí karty – přesun vašeho čaroděje **musí začít i skončit na stejném políčku** jako přesun čaroděje aktivního hráče. Dvě figurky se tedy přesunou současně efektem jediné karty (může jít o přesun obou do hradu).

Toto kouzlo můžete seslat i ve svém tahu a přesunout 2 své čaroděje současně pomocí 1 karty, začínají-li na stejném políčku. (To je jediný možný způsob, jak ve svém tahu dopravit 2 své čaroděje do Havraniho hradu.)

Červeného veze na zádech modré.



## VYSVOBOĎME ČARODĚJE!

Ve **variantě pro mistry čaroděje** můžete toto kouzlo seslat naprosto kdykoli, bez ohledu na limit „kouzlo 1 druhu / 1 kartu“.

Nadzvedněte libovolné patro libovolné věže na plánu. Pokud se při tom uvnitř objeví alespoň 1 váš čaroděj, můžete **jednoho svého čaroděje** odsud vzít a **přesunout na nejvyšší patro téže věže**. Poté vraťte věže tak, jak stály. Pokud nahoře na této věži stojí Havrani hrad, můžete svého vysvobozeného čaroděje rovnou hodit dovnitř hradu (a hrad přelétá jako obvykle).

Pokud se uvnitř žádný váš čaroděj neobjeví, pouze vraťte věže tak, jak stály. Lektvar za toto kouzlo však zůstává zaplacen (ač promhán).

Pokud pomocí tohoto kouzla vysvobodíte svého čaroděje ihned po jeho uzamčení, hráč, který jej uzamkl, **má stále nárok** na naplnění lektvaru.

**Poznámka:** V týmové variantě můžete tímto kouzlem vysvobozovat i čaroděje svého spoluhráče.



Sólovou variantu „Toulavých věží“, různé logické úkoly a často kladené dotazy v angličtině/němčině můžete najít na stránce [www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de).  
Pokusíme se dle možností dodat jejich lokalizaci na [mindok.cz](http://mindok.cz).

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

Autoři: Wolfgang Kramer and Michael Kiesling

Ilustrace: Michael Menzel

Český překlad: Michal Stárek, MINDOK

Výhradní distribuce pro ČR a SR: MINDOK, s. r. o., Korunní 810/104, 101 00 Praha-Vinohrady  
© 2022 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Germany  
Vyrobeno v Německu. Všechna práva vyhrazena.

