



Pravidla hry

Čarodějnice!

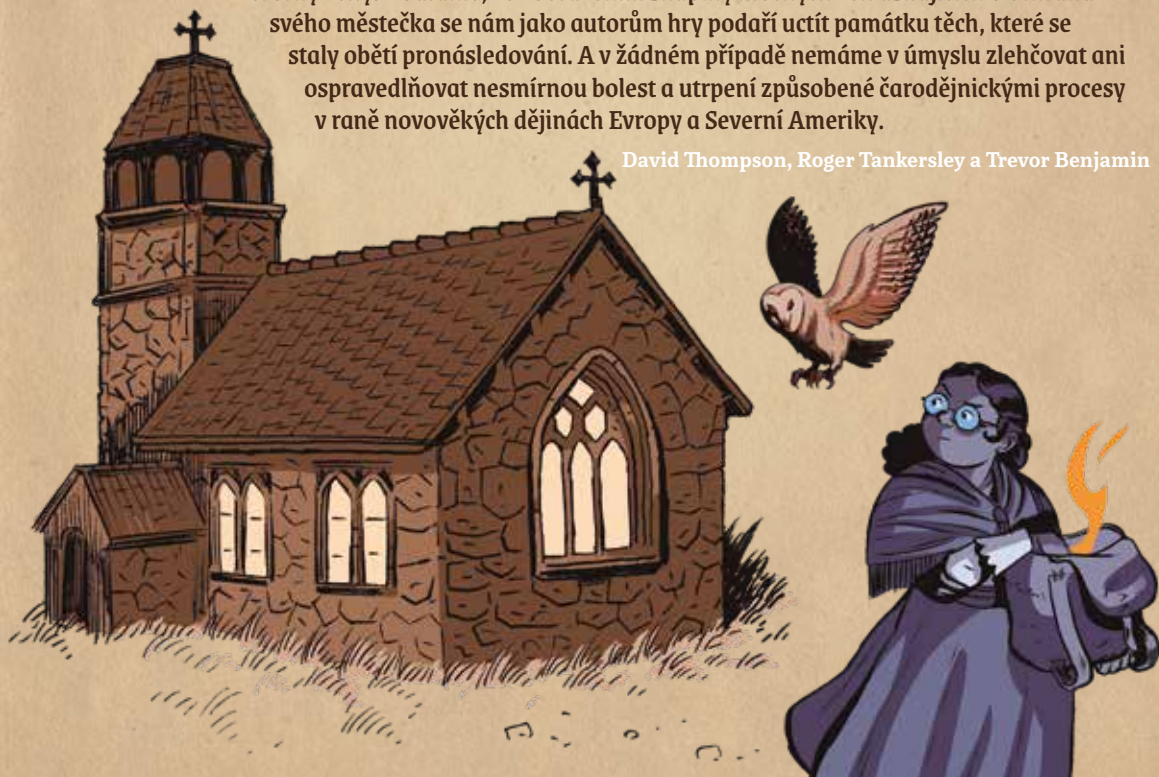
Ulicemi městečka Wildegrens se ozývají úderý večerního klekání a jeho obyvatelé pevně zavírají svá okna před okolní tmou. Nocí se plíží cosi neznámého – lesem, poli i přes Staré bojiště. Odlehlé osadě hrozí nebezpečí. Úroda je špatná, zvířata hynou a zmizelo i několik měšťanů. Lidé mají strach... Několik místních žen se nehodlá vzdát a bojuje, ostatní je však podezírají, že snad obcují se samotným d'áblem. Zpoza staré školy se směrem k městské studni pohne stín. Čhabé světlo odhalí dvě čarodějnice, které si vymění pokývnutí hlavou, zastíní svou lampu a vydají se vstříc temným lesům.

• Historická poznámka •

Hra Čarodějnice! je zasazená do fiktivního světa inspirovaného Evropou a Severní Amerikou 17. a 18. století. Wildegrens (čili „Divoké Pomezí“) není skutečnou lokalitou a hráči nejspíš v jednotlivých postavách poznají zloduchy a jejich přísluhovače figurující v lidových tradicích mnoha rozdílných kultur, které jsme si všechny dovolili shromáždit na jediném místě. V mnoha případech mají tyto záporné postavy v různých kulturách odlišná jména a jejich soubor jsme si vybrali proto, abychom historicky věrným způsobem zachytili obavy daného období: strach z neznámého, nouze a nemoci.

Náš herní svět představuje čarodějnice jako síly dobra používající opravdovou magii. Čarodějnické procesy, jejichž vlna se převalila Evropou i Severní Amerikou, byly však ve skutečnosti motivovány záští a nevzdělaností, a v jejich důsledku byly popraveny desetitisíce lidí, z nichž převážnou většinu tvořily ženy. Doufáme, že zobrazením skupiny mocných žen usilujících o ochranu svého městečka se nám jako autorům hry podaří uctít památku těch, které se staly obětí pronásledování. A v žádném případě nemáme v úmyslu zlehčovat ani ospravedlňovat nesmírnou bolest a utrpení způsobené čarodějnickými procesy v raně novověkých dějinách Evropy a Severní Ameriky.

David Thompson, Roger Tankersley a Trevor Benjamin



Herní komponenty



28 KARET ČARODĚJNIC

3 UKAZATELE PŘESVĚDČENÍ



24 KARET MIŠÍ



(provázaný porotce / ostatní porotci)

SYMBOL HERNÍ VARIANTY:



určeno pouze pro běžnou hru



určeno pouze pro Příběhy wildegrenské



8 KARET POROTCŮ



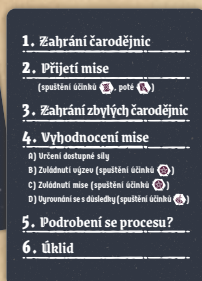
12 KARET VÍRY



6 KARET KLETBY



1 PŘEHLEDOVÁ KARTA



60 KARET VÝZEV (40 provázaných s porotci + 20 obecných)



8 KARET MĚŠŤANŮ



• Přehled hry •

Postavte se do čela sabatu čarodějnic bojujících se zlem, které ohrožuje městečko Wildegrens. V průběhu několika kol se budete snažit zvládnout mise, jejichž obtížnost se neustále zvyšuje. V případě úspěchu vám bude odměnou příležitost přesvědčit měšťany, aby uvěřili, že magie dokáže být i silou dobra. Pokud neuspějete, můžete prohrát celou hru. Na konci každého kola si pak musíte vybrat, zda podstoupíte riziko další mise, nebo se podrobíte procesu – v naději, že jste dostatečně přesvědčili místní porotce.

Tento sešit popisuje pravidla běžné hry. Další varianty hraní naleznete v sešitu s názvem **Příběhy wildegrenské.**

• Příprava hry •

Vyobrazení připravené hry naleznete na následující straně.

- 1 POROTCI:** Zamíchejte 8 karet porotců a 3 z nich vyložte lícem nahoru. Tyto karty tvoří **přehled porotců**. Zbývajících 5 karet porotců vraťte zpět do krabice.
- 2 PŘESVĚDČENÍ:** Na stupnici přesvědčení na kartě každého z porotců vyložených v přehledu porotců umístěte **ukazatel přesvědčení** na pole s hodnotou „1“.

Úprava obtížnosti: Chcete-li, aby vaše hra bylo o něco snazší, umístěte ukazatele přesvědčení na pole s hodnotou „2“. Pro zvýšení obtížnosti je můžete umístit na pole s hodnotou „0“.

- 3 VÍRA:** Zamíchejte 12 karet víry a vedle každého vyloženého porotce umístěte lícem dolů z tyto karty. Zbývajících 6 karet položte lícem dolů vedle vyložených porotců, kde vytvoří **balíček víry**. Vedle něj nechte místo na **odhazovací balíček víry** (do toho budete umisťovat karty lícem nahoru).
- 4 MISE:** Vyhledejte 3 karty misí provázaných s každým z porotců vyložených v přehledu porotců. Těchto celkem 9 karet rozřídte podle jejich dějství a každý takto vytvořený soubor odděleně zamíchejte. 3 karty misí 1. dějství (Neklid) otočte lícem nahoru a umístěte je do řady, čímž vznikne **nabídka misí**. 3 karty misí 3. dějství (Zděšení) zamíchejte a položte je lícem dolů jako základ **balíčku misí**. Na ně umístěte 3 zamíchané karty misí 2. dějství (Obavy), opět lícem dolů.
- 5 VÝZVY:** Vyhledejte 5 karet výzev provázaných s každým z porotců vyložených v přehledu porotců. Těchto celkem 15 karet zamíchejte společně s 20 kartami obecných výzev. Ke každé misi v nabídce misí umístěte lícem dolů tolik karet výzev, kolik odpovídá počtu výzev uvedenému na této kartě mise. Ze zbývajících karet výzev vytvořte **balíček výzev** a položte jej lícem dolů nad balíček misí. Vedle něj nechte místo na **odhazovací balíček výzev** (lícem nahoru).
- 6 MĚŠŤANÉ:** Zamíchejte 8 karet měšťanů a vytvořte z nich lícem dolů otočený **balíček měšťanů**, který položte nad balíček výzev. Vedle něj nechte místo na **balíček ztracených duší** (lícem nahoru).
- 7 ČARODĚJNICE:** Vyhledejte 4 karty čarodějnic označené symbolem ☾ a vraťte je zpět do krabice. (Tyto čarodějnice se používají pouze v dodatečných herních variantách obsažených v sešitu Příběhy wildegrenské.) Zbývajících 24 karet čarodějnic zamíchejte a následujícím způsobem si vyberte 12 čarodějnic, které vytvoří váš balíček sabatu: Odhalte dvě karty čarodějnic. Jednu z nich přidejte do **balíčku sabatu**, druhou do **balíčku čekatele**. Tento postup opakujte, dokud se v každém z obou balíčků nenachází 12 karet. Poté je oba odděleně zamíchejte a umístěte podle schématu vyobrazeného na následující straně. Vedle nich nechte místo na **odhazovací balíček sabatu**, resp. **balíček žaláře** (oba lícem nahoru).

Při první hře: Výběr čarodějnic do balíčku sabatu je klíčovou součástí herní strategie, pro nově hráče však může být poněkud náročný. Při své první hře proto možná raději použijte 12 níže uvedených čarodějnic. V následujících hrách se pak pokaždé zkuste soustředit na výběr čarodějnic z menšího počtu různých rodin.

POČÁTEČNÍ SABAT: *Gwen Hayesová, Jocelyn Hayesová, Charlotte Kentová, Jane Kentová, Katherine Kentová, Eleanor Lillyová, Mercy Lillyová, Sabrina Lillyová, Hannah Millerová, Mary Perrinová, Amelia Stephensová a Phyllis Tancredová.*

8 KLETBY: Do balíčku sabatu zamíchejte 3 karty kleteb. Ze zbývajících 3 karet kleteb vytvořte **balíček kleteb** (lícem nahoru).

9 POČÁTEČNÍ KARTY V RUCE: Z balíčku sabatu si doberte počátečních 5 karet. Před sebou si nechte volné místo určené pro karty zahraničích čarodějnic a ovládnuté služebníky – dále jej budeme označovat jako **herní prostor**.

BALÍČEK VÍRY



ODHAZOVACÍ
BALÍČEK VÍRY



BALÍČEK
SABATU



7

ODHAZOVACÍ
BALÍČEK SABATU



SKRYTÉ

ODHALENÉ!

HERNÍ PROSTOR



KARTY V RUCE

BALÍČEK
MĚŠTANŮ



6

BALÍČEK
VÝZEU



BALÍČEK
ZTRACENÝCH
DUŠÍ



ODHAZOVACÍ
BALÍČEK
VÝZEU

BALÍČEK
MISÍ



8

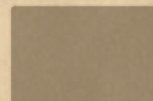
BALÍČEK
ČEKATELEK



BALÍČEK KLETEB



BALÍČEK ŽALÁŘE



• Klíčové herní pojmy •

♦ ČARODĚJNICE

Karty čarodějnic ve vašem balíčku sabatu, odhazovacím balíčku sabatu, ruce a herním prostoru představují aktivní členky vašeho sabatu, které budete v průběhu hry postupně využívat k plnění misí. Pokud použijete čarodějnou magii, čímž dojde k **odhalení čarodějnice**, příslušnou kartu umístíte do balíčku žaláře. Karty čarodějnic v balíčku žaláře a v balíčku čekatelek nemáte za běžných okolností k dispozici, prostřednictvím zvláštních akcí a účinků se však mohou stát součástí vašeho sabatu. Dostanete-li v textu karty pokyn k **pozvání čekatelky**, doberte si vrchní kartu z balíčku čekatelek a umístěte ji do odhazovacího balíčku sabatu. Vyzve-li vás karta ke **ztrátě čarodějnice**, uvedenou kartu čarodějnice vraťte zpět do krabice.

♦ KLETBY

Kletby představují černou magii působící proti vám. Tyto karty se nedají nijak využít a jejich výhradním účelem je „zaplevelení“ vašeho balíčku sabatu a karet v ruce, protože si je musíte dobírat a následně odhazovat. Některé akce a účinky vám umožňují **odebrat kletbu** z ruky a umístit ji do balíčku kleteb. Dostanete-li naopak v textu karty pokyn **vzít si kletbu**, vezměte si kartu z balíčku kleteb a umístěte ji do odhazovacího balíčku sabatu.

Vyzve-li vás karta vzít si kletbu a v balíčku kleteb nejsou žádné karty, hra končí vaší okamžitou porážkou.

Doberete-li si na konci kola nové karty a v ruce nemáte žádnou čarodějnici, hra končí vaší okamžitou porážkou.

♦ MISE

Mise představují nejrůznější místa, která vaše čarodějnice musejí navštívit, nebo situace, s nimiž se musejí vypořádat, aby ochránily Wildegrens a zvítězily ve hře. Každé kolo si z nabídky misí vyberete jednu kartu a **tuto misi přijmete**. Jestliže **přijatou misi zvládnete**, přinese vám jistý užitek a budete moci odhalit novou misi. V případě jejího nezvládnutí novou misi neodhalíte.

Pokud nezvládnete dvě mise, hra končí vaší okamžitou porážkou.

♦ VÝZVY

Výzvy pro vás znamenají další hrozby a příležitosti, které **odkryjete** (jejich karty otočíte lícem nahoru) po výběru mise. Některé akce a účinky vám mohou umožnit jejich odkrytí i o něco dříve.

♦ SLUŽEBNÍCI

Služebníci jsou magickými tvory, kteří se mohou připojit k vašemu sabatu a dopomoci vám k vítězství ve hře. Do hry přicházejí jako karty výzev, můžete je ale **ovládnout** a umístit je do herního prostoru. Ovládnutí služebníci vám poskytují schopnost uvedenou v prostřední části své karty.

♦ POROTCI, PŘESVĚDČENÍ A VÍRA

Karty porotců vyložené v přehledu porotců představují přední měšťany, které potřebujete v průběhu procesu přimět, aby věřili ve vaši nevinu, čímž dosáhnete vítězství ve hře. Po každé zvládnuté misi budete moci **posílit přesvědčení** jednoho z porotců a posunout vpřed ukazatel na jeho stupnici přesvědčení. Přesvědčení porotců může **sílit** a **slábnout** i prostřednictvím dalších akcí a účinků v průběhu hry. Aby vám porotce věřil, jeho přesvědčení musí dosáhnout nebo přesáhnout hranici jeho **víry**, kterou představuje součet hodnot obou jemu přiřazených karet víry. Tyto karty víry **odkryjete** (otočíte lícem nahoru) během procesu. Některé akce a účinky vám mohou umožnit jejich odkrytí i o něco dříve.

♦ MĚŠŤANÉ

Karty měšťanů představují obyvatele Wildegrensu, které se snažíte ochránit. Dostanete-li pokyn ke **ztrátě karet měšťanů**, doberte kartu z balíčku měšťanů. Má-li dobraná karta hodnotu „0“, zamíchejte ji zpět do balíčku měšťanů a neztrácíte žádné měšťany. Jinak kartu umístěte lícem nahoru do balíčku ztracených duší.

Je-li součet hodnot na kartách v balíčku ztracených duší roven alespoň 5, hra končí vaší okamžitou porážkou.



• Průběh hry •

Hra se skládá z několika kol, přičemž každé kolo se dělí na 6 fází. Tyto fáze pokaždé proved'te v níže uvedeném pořadí.

1. ZAHRÁNÍ ČARODĚJNIC

2. PŘIJETÍ MISE

3. ZAHRÁNÍ ZBYLÝCH ČARODĚJNIC

4. VYHODNOCENÍ MISE

5. PODROBENÍ SE PROCESU?

6. ÚKLID

Hra pokračuje, dokud se nepodrobíte procesu, nebo nespustíte jednu z podmínek své porážky. Viz také *Konec hry* na straně 15.

Hraní čarodějnic

K zahrání karet čarodějnic ze své ruky dostanete každé kolo celkem dvě příležitosti – můžete tak učinit v průběhu 1. a 3. fáze. Karty čarodějnic, které máte v ruce, musíte zahrát všechny, včetně všech dalších karet dobraných v důsledku zvláštních akcí či účinků. Karty čarodějnic nesmíte svévolně odhazovat ani si je nechávat v ruce do příštích kol. Nikdy také nesmíte zahrát z ruky kartu kletby.

Při zahrání karty čarodějnice se musíte rozhodnout, zda čarodějnici **odhalíte**, nebo ji **ponecháte skrytou**. Odhalené čarodějnice jsou mnohem mocnější, na konci kola (v 6. fázi) je však musíte poslat do žaláře. Skryté čarodějnice zůstávají ve vašem sabatu a můžete je použít i v dalších kolech. Svě rozhodnutí označíte umístěním čarodějnice do levé části herního prostoru (má-li zůstat skrytá), resp. do části pravé (chcete-li ji odhalit) – viz vyobrazení připravené hry na straně 7.

Po svém počátečním rozhodnutí **smíte provést akci** uvedenou na odpovídající straně karty dotýčné čarodějnice. Provedení této akce však není povinné. Má-li uvedená akce nějakou podmínku, musíte ji splňovat. Umožňuje-li vám akce vícenásobné vyhodnocení herního účinku, tento účinek smíte vyhodnotit tolikrát, kolikrát sami uznáte za vhodné.

Jako příklad uved'me skrytou akci *Katherine Kentové*:

„Za každou **Kentovou** ve hře (včetně Katherine) odhod'te z ruky jednu kletbu do odhazovacího balíčku sabatu a poté si z balíčku sabatu doberte jednu novou kartu.“

Za předpokladu, že máte ve hře 2 čarodějnice z rodiny Kentových (Katherine a některou další), můžete odhodit pouze 1 kletbu a dobrat si 1 novou kartu (nebo také neodhodit žádné kletby a nedobrat si žádné nové karty). Nesmíte si však dobrat větší počet nových karet, než kolik kleteb jste předtím odhodili.



Další podrobnosti týkající se akcí na kartách čarodějnic najdete na konci tohoto sešitu pravidel v části *Často kladené dotazy*.

Účinky misí a výzev

Na kartách misí a kartách k nim připojených výzev se objevují čtyři druhy účinků:

- **PŘIJATÁ**  – tyto účinky se spustí po přijetí dané mise (v 2. fázi).
- **NEPŘIJATÁ**  – tyto účinky se spustí po přijetí jiné mise (v 2. fázi).
- **ÚSPĚCH**  – tyto účinky se spustí v případě zvládnutí karty (ve 4. fázi).
- **NEÚSPĚCH**  – tyto účinky se spustí v případě nezvládnutí karty (ve 4. fázi).

Ke spuštění účinků  a  uvedených na kartě nedojde, je-li tato karta odhozena nebo odstraněna ze hry jakýmkoli jiným způsobem.

Karty mohou mít několik účinků různých druhů – např. karty výzev *Posedlost* mají účinek  a . Účinek  se spustí v případě zvládnutí karty. V opačném případě se spustí účinek .

Dojde-li k současnému spuštění několika účinků stejného druhu, pořadí jejich vyhodnocení si vybíráte vy sami.

Další podrobnosti týkající se účinků misí a výzev najdete na konci tohoto sešitu pravidel v části *Často kladené dotazy*.

1. ZAHRÁNÍ ČARODĚJNIC

Zahrajte z ruky libovolný počet karet čarodějnic a postupně je vyhodnoťte. Viz *Hraní čarodějnic* na straně 10.

2. PŘIJETÍ MISE

Vyberte si jednu z karet misí umístěných lícem nahoru v nabídce misí a proveďte následující kroky:

- Vyhodnoťte všechny účinky  na kartách nepřijatých misí v nabídce.
- Odkryjte (otočte lícem nahoru) všechny karty výzev připojené ke kartě vámi přijaté mise.
- Vyhodnoťte všechny účinky  na kartě přijaté mise a na kartách k ní připojených výzev.



3. ZAHRÁNÍ ZBYLÝCH ČARODĚJNIC

Zahrajte z ruky zbývající karty čarodějnic a postupně je vyhodnoťte. Viz *Hraní čarodějnic* na straně 10.

Nezapomeňte! Každé kolo musíte zahrát všechny karty čarodějnic, které máte v ruce, včetně všech karet dobraných dodatečně v důsledku zvláštních akcí či účinků.

4. VYHODNOCENÍ MISE

Tato fáze se skládá ze čtyř kroků:

A) URČENÍ DOSTUPNÉ SÍLY

Sečtěte sílu na všech kartách čarodějnic, které jste v tomto kole zahráli, a přičtěte k ní sílu poskytovanou účinky služebníků vyložených v herním prostoru. U odhalených čarodějnic započítejte odhalenou sílu, u skrytých čarodějnic sílu skrytou. Je-li hodnota síly některé z karet doplněna symbolem „*“, zvýšte ji v souladu s textem této karty.

Důležité! V rámci následujících dvou kroků použijete dostupnou sílu ke zvládnutí výzev (krok B) a/nebo přijaté mise (krok C). Často však nebudete mít dostatek síly na zvládnutí všech těchto karet, a proto se budete muset rozhodnout, které z nich jsou pro vás nejdůležitější.

B) ZVLÁDNUTÍ VÝZEV

Použijte dostupnou sílu ke zvládnutí výzev připojených k vámi přijaté misi. Výzvy vyhodnocujte postupně v pořadí, které sami uznáte za vhodné. Tento krok můžete také kdykoli ukončit – zejména pokud chcete v dalším kroku zvládnout přijatou misi. V případě, že již nemáte dostatek dostupné síly ke zvládnutí zbývajících výzev, je ukončení tohoto kroku povinné.



Abyste zvládli výzvu, proveďte následující kroky:

- Snižte dostupnou sílu o obtížnost dané výzvy.
- Je-li výzva služebníkem, umístěte jeho kartu do herního prostoru. Jinak ji odložte do odhazovacího balíčku výzev.
- Přestaňte uplatňovat účinky  uvedené v textu právě zvládnuté karty.
- Vyhodnoťte všechny účinky  uvedené v textu právě zvládnuté karty.
- Zkontrolujte všechny čarodějnice a služebníky ve hře (zejména ty se symbolem „*“) a ověřte, zda se změnila jejich síla. Poté odpovídajícím způsobem upravte dostupnou sílu.

C) ZVLÁDNUTÍ MISE

Je-li zbývajících dostupná síla rovna obtížnosti vámi přijaté mise nebo je vyšší, tuto misi jste zvládli.

- Vyhodnoťte všechny účinky  uvedené v textu této karty mise.
- Posilte přesvědčení jednoho vámi vybraného porotce posunem ukazatele na jeho stupnici přesvědčení. Vyberete-li si porotce, který je s danou misí provázaný, posuňte ukazatel o vyšší z obou hodnot uvedených na kartě mise. V případě, že porotce s misí provázaný není, se řiďte nižší z obou hodnot.
- Kartu zvládnuté mise vraťte zpět do krabice.

Poté ztrácíte veškerou zbývajících dostupnou sílu – nemůžete ji převést do dalšího kola.

D) VYROVNÁNÍ SE S DŮSLEDKY

V případě, že jste nedokázali zvládnout některé z karet výzev připojených k vámi přijaté misi, vyhodnoťte všechny účinky  na těchto kartách a následně je odložte lícem nahoru do odhazovacího balíčku výzev.

Pokud jste nedokázali zvládnout samotnou vámi přijatou misi, vyhodnoťte všechny účinky  uvedené v textu její karty a následně ji otočte lícem dolů. Váš výběr tří misí se tím po zbytek hry sníží o jednu misi.

Nezapomeňte! Pokud nastane kterákoli z následujících situací, hra končí vaší okamžitou porážkou:

- Nezvládnete 2 mise.
- Celkový počet měšťanů na kartách nacházejících se v balíčku ztracených duší je roven alespoň 5.
- Dostanete pokyn vzít si kletbu a v balíčku kleteb nejsou žádné karty.

5. PODROBENÍ SE PROCESU?

Nyní se musíte rozhodnout, zda podstoupíte další misi, nebo se podrobíte procesu. V případě, že v nabídce misí nezbývají žádné další karty misí, musíte se podrobit procesu.

- Rozhodnete-li se podstoupit další misi, pokračujte následující fází (*Úklid*).
- Podrobíte-li se procesu, pokračujte částí *Konec hry* na straně 15.

Bud'te opatrní! Pokud se rozhodnete pokračovat dál, možná zvládnete další misi a posílíte přesvědčení porotců, možná ale také prohrajete celou hru. Chcete-li vyhrát, procesu se v určitou chvíli budete muset podrobit tak jako tak!

6. ÚKLID

Všechny karty čarodějnic zahrané do herního prostoru odložte na příslušné balíčky: odhalené čarodějnice umístěte do balíčku žaláře, skryté čarodějnice umístěte do odhazovacího balíčku sabatu. Ovládnuté služebníky si ponechejte.

Případné karty kleteb ve své ruce umístěte do odhazovacího balíčku sabatu.

Z balíčku sabatu si doberte do ruky nových 5 karet. Je-li balíček prázdný a potřebujete si dobrat kartu, zamíchejte odhazovací balíček sabatu, vytvořte nový balíček sabatu a pokračujte v dobírání. Je-li prázdný i odhazovací balíček sabatu, kartu si nedobírejte. Je totiž dost dobře možné, že v pozdějších kolech hry bude váš sabat tak malý, že si nebudete moci dobrat do ruky 5 karet.

Nezapomeňte! Jestliže si v této fázi doberete nové karty a v ruce nemáte žádnou čarodějnici, hra končí vaší okamžitou porážkou.

Pokud jste v tomto kole zvládli vámi přijatou misi, doberte vrchní kartu z balíčku misí a umístěte ji lícem nahoru na prázdné místo v nabídce misí. Nezbývají-li v balíčku misí žádné další karty, tento krok vynechejte. Z balíčku výzev následně doberte tolik karet, kolik odpovídá počtu výzev uvedenému na kartě nové mise, a tyto karty umístěte lícem dolů vedle ní. Nezbývají-li v balíčku výzev žádné další karty, zamíchejte odhazovací balíček výzev a vytvořte nový balíček.

Pak začněte další kolo.



• Konec hry •

Hra může skončit několika různými způsoby:

- **Nezvládnete 2 mise.**
- **Celkový počet měšťanů na kartách nacházejících se v balíčku ztracených duší je roven alespoň 5.**
- **Dostanete pokyn vzít si kletbu a v balíčku kleteb nejsou žádné karty.**
- **V 6. fázi (Úklid) si doberete nové karty a v ruce nemáte žádnou čarodějnici.**
- **Účinek karty vám oznámí, že hra končí vaší porážkou.**

Jinak hra končí procesem. K tomu dojde, jakmile se v 5. fázi rozhodnete podrobit procesu, nebo vám účinek karty oznámí, že se mu máte podrobit.

Při vyhodnocení procesu postupně zkontrolujte každého z porotců vyložených v přehledu porotců. Nejprve odkryjte všechny karty víry umístěné vedle něj a sečtěte jejich hodnoty. Tento součet poté porovnejte s hodnotou stupnice přesvědčení tohoto porotce určenou pozicí ukazatele.

- **Je-li porotcovo přesvědčení rovno jeho víře nebo vyšší, tohoto porotce jste přesvědčili.**
- **Je-li porotcovo přesvědčení nižší než jeho víra, tohoto porotce jste nepřesvědčili.**

Poté porovnejte počet přesvědčených porotců s níže uvedenou tabulkou a určte výsledek svého úsilí.

Přesvědčení porotci	Výsledek
Čtyři	Bez úhony (vítězství): Vítězství nad hrozbami, kterým městečko čelilo, přesvědčilo všechny porotce o vaší počestnosti. Váš sabat je v městečku vítán.
Dva	Nevinné (remíza): Vaše statečné úsilí tváří v tvář hrozbám, kterým městečko čelilo, přesvědčilo dva z porotců, aby se neochotně vyslovili ve váš prospěch. Čarodějnice byly propuštěny ze žaláře, ale místní společenství vás stále považuje za vydědence.
Jeden	Vinné (malá porážka): Navzdory veškerému úsilí se vám pro podporu vašeho sabatu podařilo přesvědčit pouze jediného porotce. Hon na čarodějnice pokračoval a celý sabat se ocitl ve vězení. Kdo teď zastaví hrozby pocházející z nadpřirozeného světa?
Žádný	Nadvláda zla (drtivá porážka): Váš sabat nedokázal nijak zabránit tomu, aby se hrozby pocházející z nadpřirozeného světa neproháněly celým městečkem.

Ukázka herního kola

Na následujícím příkladu si ukážeme, jak odehrát první kolo partie hry Čarodějnice!

Do hry vstupujete s následujícími pěti kartami v ruce dobranými z balíčku sabatu:



1. ZAHRÁNÍ ČARODĚJNIC

Kolo začnete tím, že z ruky zahrajete tolik karet čarodějnic, kolik uznáte za vhodné. Jako první vyložíte *Katherine Kentovou* a rozhodnete se, že zůstane skrytá. Její kartu tedy umístíte do levé části herního prostoru, abyste ji oddělili od karet čarodějnic, které možná později odhalíte. Katherininu skrytou akci použijete k odhození kletby ve své ruce, místo níž si z balíčku sabatu ihned doberete novou kartu. Doufali jste v kartu čarodějnice a rozšíření svého sabatu, bohužel jste si ale dobrali jen další kletbu!

Dále zahrajete *Phyllis Tancredovou*, kterou opět ponecháte skrytou. Její akci použijete k odkrytí jedné z karet výzve připojených k misi *Ochraňte naše děti ve škole*. Je to strašlivý *Vlk*! Proto usoudíte, že obě zbývající čarodějnice ve své ruce raději zahrajete až poté, co si vyberete a přijmete jednu z misí.

2. PŘIJETÍ MISE

Misi *Ochraňte naše děti ve škole* se nakonec rozhodnete nepřijmout (vypadá to, že s *Vlkem*, kterého odkryla *Phyllis*, bude až příliš těžké pořízení) a vyberete si misi *Zachraňte městské zásoby obilí*. Nejprve zkontrolujete, zda text karet ostatních misí neuvádí účinky – naštěstí pro vás tomu tak není. Pak odkryjete všechny 4 karty výzve připojené k přijaté kartě mise.





Samotná karta mise neobsahuje žádné účinky , tento symbol se však nachází na kartě *Noční pták* a bude třeba se s ním vypořádat později v průběhu kola.

3. ZAHRÁNÍ ZBYLÝCH ČARODĚJNIC

V této chvíli musíte zahrát zbývající dvě karty čarodějnic ve své ruce. Jako první vyložíte *Gwen Hayesovou* a ponecháte ji skrytou. Její skrytá akce vyžaduje ověření počtu čarodějnic z rodiny Hayesových, které jsou momentálně ve hře – kromě *Gwen* však zatím do hry nevstoupila žádná jiná. V naději, že narazíte na výzvu, s níž se budete moci snáze vypořádat, pak tuto akci použijete k odhození *Prokletých slepic*. A máte štěstí! Nově otočenou kartou je totiž *Divočák*, který nevypadá až tak hrozivě.

Nakonec zahrajete *Charlotte Kentovou*, svou poslední čarodějnici. S přihlédnutím k obtížnosti mise a k ní připojených výzev se *Charlotte* rozhodnete odhalit, a její kartu proto umístíte do pravé části herního prostoru. Tato čarodějnice sice postrádá odhalenou akci, její ohromná síla ve výši 4 bodů vám ale v následující fázi dozajista přijde vhod.

SKRYTÉ



ODHALENÉ!



KARTY V RUCE



4. VYHODNOCENÍ MISE

Nastal čas vyhodnotit vámi přijatou misi a k ní připojené výzvy. Začněte sečtením dostupné síly. Skryté čarodějnice disponují celkem 4 body síly: 2 za *Phyllis* a po 1 za *Katherine* a *Gwen*. *Charlotte*, kterou jste odhalili, zajistí další 4 body. Dohromady tudíž máte k dispozici 8 bodů síly.



Je vám jasné, že přijatou misi chcete zvládnout, z čehož vyplývá, že vzhledem k její obtížnosti ve výši 5 vám na zvládnutí výzev zbývají 3 body síly. Účinek *Nočního ptáka* vám však bohužel znemožňuje zvládnout jiné výzvy, a proto se na prvním místě musíte zaměřit právě na tuto kartu. Utratíte tedy 1 bod dostupné síly a *Nočního ptáka* umístíte do odhazovacího balíčku výzev. Zůstanou vám 2 body síly, které stačí na zvládnutí *Divočáka* nebo *Ctihodné matky*. Spíše než získat novou neznámou čarodějnici z balíčku čekatelek si raději chcete ponechat své stávající čarodějnice a po utracení těchto 2 bodů síly umístíte do odhazovacího balíčku výzev *Divočáka*.

S využitím zbývajících 5 bodů síly zvládnete vámi přijatou misi. Nejprve se spustí její účinek , což znamená, že si na konci kola doberete jednu kartu navíc. Následně posílíte přesvědčení jednoho z porotců. Usoudíte, že daleko větší prospěch vám přinese posunutí ukazatele o 2 pole na stupnici přesvědčení *Linn* (která je porotcem provázaným s kartou této mise) než postup o 1 pole na stupnici jiného porotce. Ukazatel *Linn* proto posunete o 2 pole vpřed a kartu zvládnuté mise vrátíte zpět do krabice.



Nakonec se musíte vypořádat se všemi nepříjemnými důsledky vyplývajícími z karet, s nimiž jste si nedokázali poradit. Misi jste sice zvládli úspěšně, totéž však bohužel neplatí pro *Zlou čarodějnici*, jejíž účinek  se spustí právě v této chvíli – z balíčku kleteb si vezmete jednu kartu a přidáte ji do odhazovacího balíčku sabatu. Kartu *Zlá čarodějnice* poté umístíte do odhazovacího balíčku výzev společně se *Ctihodnou matkou*.

5. PODROBENÍ SE PROCESU?

Momentálně jde všechno, jak má. Zvládli jste svou první misi, neztratili jste žádné měšťany a v balíčku sabatu vám pořád zbývá spousta karet čarodějnic – což platí i pro kletby v balíčku kleteb. Dospějete tedy k názoru, že pokračovat ve hře bude mnohem přínosnější než ji ukončit a podrobit se procesu.

6. ÚKLID

Herní kolo končí fází *Úklidu*. Kartu odhalené čarodějnice (*Charlotte*) umístíte do balíčku žaláře. Karty skrytých čarodějnic (*Phyllis*, *Katherine* a *Gwen*) putují do odhazovacího balíčku sabatu společně s kletbou ve vaší ruce. Z balíčku sabatu si poté doberete 6 nových karet – 5 obvyklých karet a 1 kartu navíc za účinek  na kartě mise, kterou jste právě zvládli. V ruce máte alespoň jednu čarodějnici, a tak provedete poslední krok: z balíčku misí doberete novou kartu a umístíte ji lícem nahoru na prázdné místo v nabídce misí. K ní následně připojíte náležitý počet lícem dolů otočených karet z balíčku výzev. Je na čase začít druhé kolo!

• Často kladené dotazy •

• Co se stane, když mi dojdou karty?

Máte-li si dobrotu kartu z balíčku (nebo se na ni podívat) a v tomto balíčku nezbývá dostatečný počet karet, zamíchejte k němu přidružený odhazovací balíček, vytvořte nový balíček a pokračujte v dobírání nebo prohlížení. Není-li v balíčku dostatečný počet karet ani poté, doberte (nebo prohlédněte) si jich tolik, kolik můžete. Dostanete-li pokyn vzít si kletbu a v balíčku kleteb nejsou žádné karty, hra končí vaší okamžitou porážkou.

• Co se stane, když mě akce nebo účinek vyzve k „odhození karty“?

Záleží na druhu karty, kterou máte odhodit. Jedná-li se o kartu čarodějnice nebo kletby, umístěte ji lícem nahoru do odhazovacího balíčku sabatu. Jedná-li se o kartu víry, umístěte ji lícem nahoru do odhazovacího balíčku víry. Jedná-li se o kartu výzvy, umístěte ji lícem nahoru do odhazovacího balíčku výzev.

• Je „odhození“ karty totéž co její „zvládnutí“?

Ne. Odhození a zvládnutí jsou dvě různé věci. Účinky  vyhodnocujete pouze na kartách, které zvládnete, nikoli na těch, které odhazujete. V případě, že z nějakého důvodu nedokážete zvládnout karty výzev (například následkem účinku Nočního ptáka), můžete k jejich odhození využít konkrétní akce či účinky. Ke zvládnutí karet navíc dochází pouze ve 4. fázi (Vyhodnocení mise), zatímco odhazovat je můžete při mnoha příležitostech v průběhu celého herního kola.

• Co se stane, když mě akce nebo účinek vyzve k „odstranění karty ze hry“?

Takovou kartu vraťte zpět do krabice. Neumísťujte ji do odhazovacího balíčku ani nevyhodnocujte žádné z jejích účinků  ani .

• Co se stane, když mě akce nebo účinek vyzve ke „ztrátě karty“?

Jedná-li se o kartu čarodějnice, odstraňte ji ze hry. Jedná-li se o kartu měšťanů, umístěte ji do balíčku ztracených duší.

• Co mám dělat, když dostanu pokyn k „odkrytí“ karty?

Otočte příslušnou kartu lícem nahoru. Je-li již otočená lícem nahoru, nedělejte nic.

• Text karty obsahuje spojení „tato karta“. Která karta je tím myšlena?

Toto spojení vždy označuje kartu, na které se nachází uvedený text.

- Co znamená, když se akce nebo účinek odkazuje na čarodějnice, které jsou „ve hře“?

Karta čarodějnice je považována za kartu „ve hře“ poté, co ji zahrájete z ruky do herního prostoru před sebou. Čarodějnice typicky opouštějí hru během 6. fáze (Úklid); vlivem účinků karet výzev a misí však mohou hru opustit i dříve. Karty čarodějnic ve vaší ruce ani v jednotlivých balíčcích se za karty „ve hře“ nepovažují.

- Co znamená, když se účinek odkazuje na „odhalené“ nebo „skryté“ čarodějnice?

Každá karta čarodějnice ve hře je buďto „skrytá“, nebo „odhalená“ – v závislosti na vašem rozhodnutí ve chvíli jejího zahrání. Karty čarodějnic ve vaší ruce, v dobíracím ani odhazovacím balíčku se nepovažují za „skryté“ ani „odhalené“.

- Když mě akce nebo účinek vyzve k dobrání karty čarodějnice, musím ji zahrát ve stejném kole?

Ano, musíte ji zahrát ve stejném kole. Karty čarodějnic si nemůžete „schovávat“ v ruce ani si je šetřit na další kolo.

- Jak se dostanu k čarodějnicím z balíčku čekatelek a z balíčku žaláře?

Existuje několik akcí čarodějnic a účinků  na kartách výzev a misí, které vám umožňují „pozvat čekatelku“. Nastane-li tato situace, doberte si kartu z balíčku čekatelek a umístěte ji na svůj odhazovací balíček sabatu. Zároveň existuje i několik akcí a účinků , které vám umožňují vzít si kartu čarodějnice zpět z balíčku žaláře.

- Musím pro úspěšné zvládnutí mise zvládnout také všechny připojené výzvy?

Ne, nic takového není třeba. Naopak většinou nedokážete zvládnout současně misi i všechny k ní připojené výzvy. Proto se musíte rozhodnout, které z těchto karet jsou pro vás důležitější!

- Může následkem zvládnutých výzev narůst dostupná síla?

Ano, může. Po každé zvládnuté výzvě si nezapomeňte ověřit, jestli její zvládnutí neovlivnilo sílu čarodějnic nebo služebníků v herním prostoru.

- Existuje omezení počtu karet výzev připojených ke kartě jedné mise?

Ano. K žádné kartě mise nesmí být připojeno více než 8 karet výzev. Nejvyšší počet výzev uvedený na kartě mise je „6“, některé akce a účinky vám však nařizují připojit k dané misi další karty výzev, nebo přesunout karty výzev mezi jednotlivými misemi.

• **Můžu využít akce čarodějnic k ovlivnění karet výzev připojených k jiným misím?**

Ano, můžete. Smíte odhazovat, odkrývat a přesouvat karty výzev připojené ke kterékoli kartě mise v nabídce misí – nikoli pouze k té, kterou jste přijali (nebo hodláte přijmout). Nesmíte se však pokoušet zvládnout výzvy připojené k jiné misi ani přesouvat karty výzev ke kartě nezvládnuté (tj. lícem dolů otočené) mise.

• **Můžu využít účinek Lišky ihned po jejím ovládnutí?**

Ne, účinek Lišky smíte využít až při výběru a přijetí mise v jednom z následujících kol.

• **Jak si mám poradit s „omezujícími“ výzvami, jako jsou Rozlícený dav a Noční pták?**

Máte několik možností. Omezující výzvy se můžete zbavit jejím zvládnutím, odhozením nebo přesunutím. Případně můžete přijmout skutečnost, že nezvládnete buďto danou misi (Rozlícený dav), nebo ostatní výzvy připojené k této misi (Noční pták). Je-li k misi připojeno několik omezujících výzev, nejprve se musíte zbavit všech takových karet, a až poté můžete začít řešit ostatní výzvy této mise či misi samotnou!

• **Můžu využít Adelaidinu skrytou akci, pokud je odhazovací balíček víry prázdný?**

Ne, žádná část akce se neprovede.

• **Jak ovlivňuje Josephinina odhalená akce účinky zvyšující obtížnost?**

Účinky zvyšující obtížnost ignorujte. K Josephinině síle přičítejte pouze základní obtížnost odhozené karty výzvy. Odhodíte-li tedy kartu Kostlivců, nezvyšujte její sílu za každou skrytou čarodějnici ve hře. Podobně jí nepřičítejte dodatečnou sílu ani v případě, kdy jsou ve hře Stromové víly, nebo když jste přijali misi Zničte tábor zbloudilých vojáků na Starém bojišti.

• **Můžu v 1. fázi využít Mariinu odhalenou akci vyrušení účinku na kartě mise, kterou ve 2. fázi nechci přijmout?**

Ano, můžete.

• **Co se stane po odstranění všech karet víry daného porotce?**

Víra tohoto porotce je rovna 0.



• Poděkování •

Autoři: **Trevor Benjamin, Roger Tankersley a David Thompson**

Ilustrace: **Albert Monteys**

Grafika: **Meeple Foundry**

Vydavatel: **Salt & Pepper Games**

České vydání: **Fox in the Box, www.foxinthebox.cz, info@foxinthebox.cz**

Překlad: **Petr Šťastný**

Redakce: **Ondřej Kurka a Petr Pospíšil**

Korektury: **Eliška Pospíšilová**

Grafické úpravy a sazba: **David Hanáček a Miroslav Štrobl**

