

MEDOVNÍKOVÝ DOMČEK

Kde bolo tam bolo v hlbokom lese žila čarodejnica, ktorá veľmi rada vypekala sladké medovníky. Vlastne medovníky milovala nadovšetko; až tak, že si z nich postavila celý dom. Nanešťastie nebola jediná komu medovníky chutili! Drzé rozprávkové bytosti, ktoré išli okolo si s chuťou olupovali jej sladké medovníky zo stien, okien a dverí!

Jedného dňa si čarodejnica povedala, že už má dosť všetkých rozprávkových bytostí a ich nenásytnosti. Pozorne sledovala, kto má rád aký medovník a vymyslela plán ako sa ich všetkých zbaví raz a navždy...

Medovníková hra pre 2 až 4 čarodejnice od 8 rokov. Herný čas: 30 až 45 minút.

CIEĽ HRY

Ste čarodejnica v Začarovanom lese, staviate si medovníkový domček a snažíte sa prilákať na svoje voňavé farebné medovníky hladné rozprávkové bytosti: čo vám prinesie víťazné body. Postavenie novej úrovne domčeka vám tiež prinesie víťazné body. Čarodejnica, ktorá najlepšie postaví svoj medovníkový domček, získa najviac víťazných bodov a vyhrá hru, čím sa stane najpreφιkanejšou čarodejnicou zo všetkých.

KOMPONENTY

Hráčske dosky:
4 hráčske dosky
(obojstranné):

Toto je miesto, kde si budete stavať svoj domček. Hráčska doska má 9 políček na stavbu so symbolom na každom políčku.

Políčko na stavbu so symbolom

Všetko, čo získate v priebehu hry si položte vedľa hráčskej dosky.

Pokladnica:

Tu si ukladáte bonusové karty.



Bránička

Tu si ukladáte prilákané rozprávkové bytosti.

Komora

Tu si zhromažďujete medovníky.

Dielňa:

Tu si zbierate schody.

Zajaté rozprávkové bytosti si ukladajte pod svoju hráčsku dosku.

UKLADANIE DIELIKOV: toto sú dieliky, z ktorých si budete stavať domček.



60 dvojitych dielikov: Na každom dvojitom dieliku sú 2 políčka na stavbu domčeka so symbolom a sú oddelené čiarou.

ŽETÓNY:

72 žetónov medovníkov: Medovníky prilákajú rozprávkové bytosti k vášmu domčeku a vy ich tak môžete zajať.



28 univerzálnych dielikov: Každý univerzálny dielik so symbolom hviezdy zakryje 1 políčko v domčeku.



22 dielikov schodov: Každý dielik schodov s dierou uprostred (schodisková šachta) zakryje 1 políčko v domčeku.



18 z červených (srdiečkových), žltých (okrúhlych), modrých (štvorcových) a zelených (päťuholníkových) medovníkov.

KARTY:

40 kariet postáv: Všetky karty majú rovnaké rozvrhnutie.

„Nálada“ a „typ“ karty sú dôležité len pri štandardnej hre, v ktorej sa niektoré bonusové karty vzťahujú práve na tieto vlastnosti. V úvodnej hre „nálada“ a „typ“ neznamenajú nič.

20 bonusových kariet: Podľa toho akú hru hráte, takú stranu kariet použijete (viď ďalšia strana).

Nálada

Dobrá
alebo
zlá

Medovník

Požiadavka
na zajať
postavy

Bodová hodnota

Typ

Ludská
bytosť
alebo
iné
stvorenie

Meno



Strana v štandardnej hre



Istrana v úvodnej hre



Na zadnej strane postáv je symbol bráničky.



Bodovací blok



Prehľadová karta

PRÍPRAVA HRY

Pred začatím hry, sa musíte dohodnúť, či budete hrať štandardnú alebo úvodnú hru. Ako prvú hru odporúčame zahrať si úvodnú verziu hry. Keď sa dohodnete, pripravte si hru nasledovne:

Úvodná hra

Vezmite si bonusové karty a otočte ich stranou bez textu nahor. Podľa počtu hráčov vyberte nasledovné hodnoty:

- 2 čarodejnice: 1, 2, 3, 4, 5, 6
- 3 čarodejnice: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 6, 7, 7
- 4 čarodejnice: 12 náhodných hodnôt

Štandardná hra

Otočte bonusové karty na stranu s textom a zamiešajte ich. Podľa počtu hráčov vyberte karty:

- 2 čarodejnice: 6 náhodných kariet
- 3 čarodejnice: 9 náhodných kariet
- 4 čarodejnice: 12 náhodných kariet

1 Všetky vybrané bonusové karty položte do stredu hracej plochy na dosah všetkých hráčov. Zvyšné karty vráťte späť do škatule, nebudete ich pre hru potrebovať.

2 Zamiešajte lícom nadol **karty postáv** (s bráničkou na zadnej strane) a uložte ich lícom nadol (so symbolom kletky navrchu) vedľa bonusových kariet. Vytvoríte tak **doberací balíček**. Potiahnite 4 karty postáv z balíčka a položte ich lícom nahor vedľa balíčka. Toto je **rad postáv**, ktoré sa túľajú po Začarovanom lese a ktoré budete lákať k svojmu domčeku, aby ste ich zajali.

3 Univerzálne dieliky, schody a žetóny medovníkov uložte na samostatné kôpky na dosah všetkých hráčov. Vytvoríte tak **spoločnú zásobu**.

4 Každá čarodejnica si náhodne vyberie **hráčsku dosku** a položí si ju pred seba. Nepoužité hráčske dosky vráťte späť do škatule. Každá čarodejnica dostane ešte **1 dielik schodov**.

5 Otočte **dvojité dieliky** lícom nadol (stranou bez symbolu nahor) a zamiešajte ich. Každá čarodejnica potom dostane náhodne lícom nadol 15 dvojitých dielikov, ktoré vytvoria doberací stĺpček v **jej osobnej zásobe**.

Všetky zvyšné dvojité dieliky vráťte späť do škatule.

6 Každá čarodejnica si následne potiahne **3 dvojité dieliky** zo svojej zásoby a položí si ich pred seba **lícom nahor** (so symbolom nahor).

7 Vyberte začínajúcu čarodejnicu (napr. čarodejnica, ktorá bola naposledy v lese).

8 Počnúc čarodejnicou, ktorá je po pravej ruke začínajúcej čarodejnice a potom postupne v protismere hodinových ručičiek, si vyberie každá čarodejnica 1 kartu z dostupných postáv a umiestni si ju k bráničke na svojej hráčskej doske (nad hráčsku dosku).



Vy sami sa rozhodnite, ktorú stranu hráčskej dosky použijete.

Na prázdne miesto sa ihneď nedotahuje nová karta postavy.

Po tom, čo si všetky čarodejnice vybrali 1 postavu, doplňte rad postáv tak, aby tam boli 4 karty.

Kartu postavy si síce musíte zobrať, ale ak sa vám nepáči, viete sa jej neskôr zbaviť.

PRIEBEH HRY

Keď ste všetko pripravili, môžete začať stavať svoje medovníkové domčeky a chystať pasce na pahltné rozprávkové bytosti! Začínajúca čarodejníca začne hru. Potom ostatné čarodejníce pokračujú v smere hodinových ručičiek až do konca hry. Vo svojom ťahu **musí** každý hráč vykonať jednu z nasledovných akcií:

1 Stavba a zajatie postavy

ALEBO

2 Dobratie 2 dielikov schodov

1 Stavba a zajatie postavy

Táto akcia pozostáva z troch krokov, ktoré musíte vykonať v pevne danom poradí:

A. Stavba ...

Vyberte si jeden z troch dvojitých dielikov, ktoré máte pred sebou a umiestnite ho symbolom nahor na svoju hráčku dosku. Potom vykonajte efekt symbolu, ktorý ste práve zakryli dvojitým dielikom.

Postupujte nasledovne:

- Dvojitý dielik musíte umiestniť na políčko na svojej hráčkovej doske, alebo na predtým umiestnené dieliky na svojej hráčkovej doske 1).

ALE – Dvojitý dielik musí byť umiestnený

rovno na pevný základ.

- Dvojitý dielik nemôžete umiestniť len na jednu časť iného dvojitého dieliku (nemôže byť pod ním prázdno).

- Predtým ako umiestnite dvojitý dielik, môžete uložiť jeden alebo viac dielikov schodov zo svojej dielne. Musíte ich uložiť jeden na druhý na jedno políčko v domčeku. Ak tak urobíte, musíte umiestniť dvojitý dielik na dielik schodov (a ďalší susedný dielik) 2).



Kto vlastne potrebuje schody?

Niekedy budete chcieť zakryť rovnaké symboly, ktoré nie sú na rovnakej úrovni. Nemôžete tam len tak umiestniť dvojitý dielik. Najprv ho musíte podložiť schodmi. (Symbol aj naďalej uvidíte, pretože v strede schodov je diera.) Schody vám taktiež pomôžu pri dokončení úrovne domčeka alebo pri zlepšení celkovej výšky domčeka.

- Po umiestnení dvojitého dieliku, môžete vykonať efekt symbolov na novo zakrytých dielikoch. Keď použijete schody, môžete použiť efekt symbolu viditeľného cez dieru v schodoch. Vy sa rozhodnete, ktorý symbol použijete ako prvý. Ak nechcete, efekt symbolu nemusíte vykonať.

SYMBOLY A EFEKTY

Efekt sa spúšťa v okamihu kedy ho zakryjete dielikom. Tu sú vysvetlivky k rôznym symbolom a efektom:



Medovník: Upiekli ste voňavý medovník! Vezmite si odpovedajúci medovník zo spoločnej zásoby (ak je to možné) a položte si ho do svojej vlastnej zásoby. (ALE: Vo svojej komore nemôžete mať viac než 10 medovníkov, viď „Limit v zásobách“.)

Schody: Postavili ste krásne schody! Zo spoločnej zásoby (ak je to možné) si zoberte 1 dielik schodov a položte si ho do svojej vlastnej zásoby. (ALE: Vo svojej dielni nemôžete mať viac než 4 schody, viď „Limit v zásobách“.)



Výmena: Pomocou kúzla zmeníte jeden medovník na iný. Vymeňte jeden zo žetónov medovníkov vo svojej vlastnej zásobe (ak je to možné) za iný zo spoločnej zásoby.

Bránička: Vaše medovníkové cesto rozvoniava široko ďaleko a láka rozprávkové bytosti k vašej bráničke! Vyberte si jednu z dvoch možností:

- Vyberte si jednu kartu z vyložených postáv a položte si ju k svojej bráničke (nad svoju hrášku dosku).

alebo

- Potiahnite si tri karty postáv z doberacieho balíčka tak, aby ich ostatní nevideli. Vyberte si jednu postavu a položte si ju k svojej bráničke. Zvyšné dve karty položte na spodok doberacieho balíčka v ľubovoľnom poradí.

Prilákané rozprávkové bytosti pri vašej bráničke už nemôže nikto iný zajať. Pred bráničkou môžete mať naraz najviac dve postavy (viď „Limit v zásobách“). Prilákané bytosti môžete kedykoľvek vrátiť na spodok doberacieho balíčka, napr. aby ste uvoľnili miesto lepšej karte.



Univerzálny symbol: Môžete vykonať ktorýkoľvek z predchádzajúcich efektov.

BONUS:

Kedykoľvek zakryjete **dva rovnaké symboly**, môžete vykonať ich efekt **trikrát** namiesto dvakrát.

Ak zakryjete **dva univerzálne symboly**, môžete vykonať ľubovoľné **tri efekty** (rovnaké alebo odlišné).

Dôležité: Bonus nezískate, ak zakryjete len jeden univerzálny a jeden odlišný symbol, dokonca ani vtedy, ak si na univerzálnom symbole zvolíte rovnaký efekt (viď druhý príklad).



- Príklady:**
1. *Alica si umiestnila dvojitý dielik na dva modré symboly medovníkov, za čo dostala nie dva, ale tri žetóny modrého medovníka zo spoločnej zásoby (vďaka bonusu).*
 2. *Matko zakryl žltý a univerzálny symbol, dostal jeden žltý medovník zo spoločnej zásoby a môže vykonať ľubovoľný efekt podľa vlastnej potreby. Ak si zvolí, že si vyberie druhý žltý medovník, nedostane už tretí, keďže nezakryl dva rovnaké symboly.*
 3. *Amália chce zakryť dva symboly výmeny, ale jeden z nich je o dva úrovne nižšie než druhý. Na spodný symbol výmeny položí dva dieliky schodov čím sa zvýši jeho úroveň o dva. Potom umiestni dvojitý dielik na schody (a susedný symbol výmeny). Na základe toho môže vymeniť až tri žetóny medovníkov.*
 4. *Kubko zakryl dva symboly schodov, za ktoré by mal dostať tri dieliky so schodmi (vďaka bonusu). Ale Kubko už má dva dieliky schodov, takže si môže zobrať len dva dieliky, pretože v dielni môže mať maximálne 4 schody (viď „Limit v zásobách“).*
 5. *Alica zakryla dva univerzálne symboly, takže môže vykonať akékoľvek tri efekty (rovnaké alebo odlišné). Zobrala si teda jedny schody a dva žetóny červených medovníkov.*
 6. *Matko zakryl dva symboly kletky, čo mu dovoľuje prilákať až tri rozprávkové postavy. Pri dverách ale môžu byť najviac dve postavy, takže Kubko si nemôže nechať všetky tri.*

B. ...A ZAJATIE POSTAVY...

Po stavaní môžete konečne zajať tie zákerné bytosti! Vyberte si kartu z dostupných v rade vyložených postáv, alebo z postáv pri vašej bráničke. Zaplaťte požadované žetóny medovníkov znázornené na karte zo svojej zásoby (vráťte ich do spoločnej zásoby). Je to cena za zajatie rozprávkovej bytosti.

Príklady: 1. Amálka zajala Snehulienku z radu postáv. Musela odhodiť 2 červené a 2 zelené medovníky.



2. Kubko zajal postavu, ktorú mal pri bráničke a odhodil jeden z každého typu medovníka.



Kartu zajatej postavy si umiestnite pod svoju hráčku dosku. Zajaté postavy vám prinesú na konci hry víťazné body, ktoré sú na nich uvedené. Ak máte vo svojej zásobe dostatok žetónov medovníkov, môžete zajať vo svojom ťahu aj viac postáv, jednu za druhou.

ALE: Rad dostupných postáv nedopĺňajte priebežne, ale až na konci vášho ťahu.

Umiestnenie univerzálneho dieliku

Každá postava, ktorú zajmete, vám umožní rozšíriť domček! Kedykoľvek zajmete rozprávkovú bytosť, okamžite získate univerzálny dielik zo spoločnej zásoby, ktorý si musíte ihneď umiestniť na svoju hráčku dosku.

- Univerzálny dielik môžete umiestniť na iný univerzálny dielik.
- Pod univerzálny dielik nemôžete položiť schody.

Keď umiestnite univerzálny dielik, môžete ihneď vykonať efekt zakrytého symbolu ako obvykle. Ktorýkoľvek medovník, ktorý získate pri uložení univerzálneho dieliku, môžete použiť na zajatie ďalšej postavy, ak je to možné.

Dôležité:

- Postavu môžete zajať len po uložení dvojitého dieliku, (nikdy nie pred).
- Pamätajte si, že v každom ťahu môžete zajať viac než 1 postavu.
- **Nezabudnite, že vždy keď zajmete postavu, musíte si okamžite umiestniť univerzálny dielik na svoj domček.**

C ... A MOŽNO DOKONČIŤ ÚROVEŇ?

Občas sa vám podarí dokončiť úroveň v domčeku, t.j. zaplniť plochu 3x3 políčka na jednej úrovni na hráčkovej doske.

Na konci svojho ťahu si skontrolujte koľko úrovní sa vám podarilo dokončiť, pretože za každú dokončenú úroveň si môžete vybrať bonusovú kartu z dostupných kariet.

Získanú/é kartu/y si položte lícom nahor do svojej pokladnice (vľavo na hráčkovej doske).

Niektoré bonusové karty majú rovnaký názov. Takýchto kariet s rovnakým názvom môžete mať vo svojej pokladnici aj viac.

ALE: Žiadna čarodejnica nemôže mať viac než tri bonusové karty! Ak dokončíte štvrtú alebo vyššiu úroveň bonusové karty už nezískate. Bonusové karty nemôžete zahodiť alebo vymeniť za iné. (V hre je vždy presný počet bonusových kariet pre všetky čarodejnice.)

Dôležité: Pomocou schodov a univerzálnych dielikov môžete dokončiť viac než jednu úroveň; za každú dokončenú úroveň dostanete bonusovú kartu. Vysvetlenie bonusových kariet nájdete na prehľadovej karte.



BONUSOVÉ KARTY

V **úvodnej hre** má každá bonusová karta hodnotu víťazných bodov, ktoré sú na nej uvedené.

V **štandardnej hre** to nie je také jednoduché. Hodnotu víťazných bodov jednotlivých bonusových kariet nájdete v Prehľade bonusových kariet.

- Každá bonusová karta sa počíta samostatne (napr. dve karty Chimneys, si započítate samostatne).
- Niektoré bonusové karty sú obmedzené na 12 víťazných bodov (označené ako „max 12 points“).

ALEBO



Dobratie 2 dielikov schodov

Namiesto stavania môžete **odhodiť** jeden zo svojich dvojitých dielikov, ktoré máte lícom nahor, aby ste si zobrali **až dva dieliky schodov** zo spoločnej zásoby.

Dôležité: Keď vykonávate túto akciu, už nemôžete zajať žiadnu z postáv (väčšinou túto akciu zvažujete len v prípade, že nemôžete umiestniť dvojitý dielik.)

Ak si svoj domček staviate tak, že v jednom momente nemôžete umiestniť dvojitý dielik, musíte si vybrať akciu „Dobratie 2 dielikov schodov“. Ak v spoločnej zásobe už nie sú schody, nič si nezoberiete. Váš ťah okamžite končí, ale stále musíte odhodiť jeden zo svojich dvojitých dielikov.

KONIEC ŤAHU

Ak máte vo svojom doberacom stĺpčeku ešte dvojité dieliky, jeden si potiahnite a položte pred seba (tak, aby ste mali pred sebou 3 dvojité dieliky lícom nahor).

Doplňte rad dostupných kariet postáv do 4, ak je to potrebné, z doberacieho balíčka a položte ich lícom nahor.

Spočítanie komponentov

Počet komponentov v spoločnej zásobe je limitovaný. Ak sa minú schody alebo univerzálne dieliky, nie sú k dispozícii a nikto ich nemôže získať. To isté platí aj pre žetóny medovníkov – ak sa minie jeden typ, dočasne tak bude nedostupný.

Dôležité: Ak je niektorý typ medovníkov nedostupný, nedostanete zaňho iný. Ak sa minú univerzálne dieliky, stále môžete zajať postavy: nedostanete však za nich žiaden univerzálny dielik.

Limit v zásobách:

V priebehu hry nemôžete mať nikdy na svojej hráčskej doske viac než 10 žetónov medovníkov, 4 dieliky schodov, 3 bonusové karty a 2 rozprávkové postavy pri bráničke. Kedykoľvek môžete zahodiť žetóny medovníkov zo svojej zásoby (vrátite ich do spoločnej zásoby) bez akejkoľvek kompenzácie. To isté platí aj v prípade prilákaných rozprávkových bytostí: môžete ich kedykoľvek vrátiť na spodok doberacieho balíčka, napr. aby ste mali miesto pre nové karty.

ALE: Nikdy nemôžete zahodiť svoje bonusové karty.

KONIEC HRY A BODOVANIE

Aj čarodejnice musia občas odpočívať! Hra končí, keď už žiadna čarodejnica nemá pred sebou žiadne dvojité dieliky lícom nahor. Potom si pomocou bodovacieho bloku spočítajte víťazné body a určte víťaza:

- Každá zajatá rozprávková postava má hodnotu znázornených víťazných bodov. (Karty postáv pri bráničke sa nepočítajú.)
- V úvodnej hre má každá bonusová karta na sebe vyznačenú hodnotu víťazných bodov.
- V štandardnej hre nemajú bonusové karty na sebe vyznačenú hodnotu víťazných bodov. Text na karte vám povie koľko bonusových bodov môžete získať. (Bonusové karty sú vysvetlené v Prehľade.)
- Nakoniec získate víťazné body za žetóny medovníkov vo svojej zásobe. Za každé dva medovníky získate 1 víťazný bod (zaokrúhlene dole). Na type nezáleží.

V prípade remízy si porovnajte výšku svojich domčekov; počet dokončených aj nedokončených úrovní - najvyšší domček vyhráva remízu. Ak remíza pretrváva, podelte sa o víťazstvo.

5

Alica zajala 7 rozprávkových bytostí: Získala $4 + 2 + 4 + 10 + 2 + 6 + 8 = 36$ bodov.



	Alicia			
	36			
	6			
	6			
	0			
	3			
	51			



1 9



PREHLAD BONUSOVÝCH KARIET



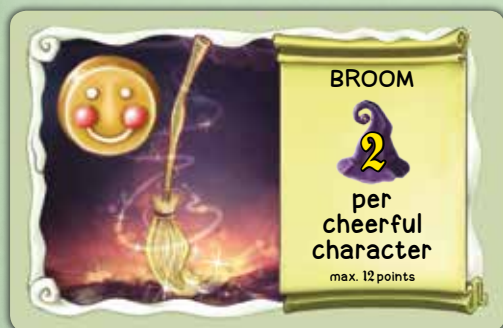
CHIMNEY (celkovo 2 karty)

Chimneys (Komíny) vám prinesú víťazné body, ak máte určitý počet úrovní: 6 úrovňový domček má hodnotu 4 a 8 úrovňový domček 9 bodov. Jednotlivé úrovne nemusia byť dokončené. Chimney (komín) vám neprinesie žiadne víťazné body, ak má váš domček menej úrovní ako je požiadavka.



CAULDRON (2 karty pre ľudské bytosti a 2 pre iné stvorenia)

Cauldrons (Kotlíky) vám prinesú víťazné body za ľudské bytosti alebo za iné stvorenia. Podľa typu kotlíka získate 1 alebo 2 víťazné body za každú zajatú postavu podľa typu. Maximálne viete získať 12 víťazných bodov za kartu kotlíka. (všimnite si, že „Hansel and Gretel“ majú dva symboly ľudskej bytosti; to znamená, že pre daný typ kotlíka sa rátajú ako dve karty.)



Broom (1 karta pre „dobré“ postavy)

Broom (metla) vám prinesie víťazné body za zajatie postáv so symbolom „dobrá“. Za každú takúto postavu získate 2 víťazné body. Maximálne viete získať 12 víťazných bodov za túto kartu metly.



Broom (1 karta pre „zlé“ postavy)

Broom (metla) vám prinesie víťazné body za zajatie postáv so symbolom „zlý“. Za každú takúto postavu získate 2 víťazné body. Maximálne viete získať 12 víťazných bodov za túto kartu metly.

	Body
1	1 Bod
2	3 Body
3	6 Bodov
4	9 Bodov
5 a viac	12 Bodov

Príklad:

Amália zajala 4 zlé postavy: získala 9 bodov.

PREHLAD BONUSOVÝCH KARIET



BAKING OVEN (1 karta pre každý typ medovníka)

Baking ovens (pece) nielenže vám prinesú víťazné body na konci hry, ale v priebehu hry, keď si zoberiete kartu pece, okamžite získate aj žetóny medovníkov odpovedajúceho typu. Spočítajte si koľko máte viditeľných odpovedajúcich symbolov medovníka. Potom si zoberte zo spoločnej zásoby rovnaký počet žetónov daného medovníka. (Nezabudnite na limit medovníkov vo svojej zásobe.)

Nasledne otočte kartu pece lícom nadol (bez textu). Na konci hry získate za kartu Baking Oven (pec) 2 víťazné body.

Príklad: Kubko práve dokončil novú úroveň domčeka a zobral si kartu Baking Oven.

Vo svojom domčeku má momentálne viditeľné 3 symboly červených medovníkov. Takže si zo spoločnej zásoby vezme 3 žetóny červeného medovníka a otočí kartu Baking Oven lícom nadol.



TREASURE CHEST (celkovo 7 kariet)

Treasure Chest (truhlica s pokladom) vám prinesie víťazné body za dokončené úrovne domčeka: 3 a 4 dokončené úrovne majú hodnotu 3 a 5 víťazných bodov. Táto karta vám neprinesie žiadne víťazné body, ak váš domček má menej úrovni ako je požiadavka.



ROLLING PIN (1 karta pre každý typ medovníka)

Pre každý typ medovníka je v hre jeden Rolling pin (valček na cesto). Spočítajte si koľko postáv s odpovedajúcim typom medovníka („cena“ postavy) ste zajali. Získate 2 víťazné body za každú takúto kartu (bez ohľadu na počet symbolov na karte). Maximálne viete získať 12 bodov za Rolling Pin. (Karty ako „Hans and Gretel“ sa v tomto prípade nerátajú, pretože nemajú žiaden konkrétny typ medovníka.)



Magic Wand (celkovo 2 karty)

Magic Wand (Čarovný prútik) vám prinesie víťazné body za zajatie „drahých“ postáv. Získate 1 a 2 víťazné body za každú postavu, ktorej cena je 4 a 6 medovníkov. Maximálne môžete získať 12 víťazných bodov za Magic Wand.