

Andreas Pelikan

# Wie verhext!

Vlčí krev a Odvar z bylin  
se smíchají dohromady.

## Myšlenka hry

**Hráči** vklouznou do rolí kouzelníků, čarodějnic a druidů a pokusí se uvařit, co možná nejsilnější a tím také nejbodovanější lektvary. K tomu je potřeba vedle mnoha čarovných přísad, jako je hadí jed nebo odvar z bylin, také trochu zlata - no a především dobrý čich a potřebnou špetku štěstí!

Fází za fází si vybíráte vždy pět magických postav z dvanácti karet rolí, které poté budete kolo za kolem vynášet. Každá takováto karta poskytuje akci a "chvilkovou přízeň".

Akce jsou sice výnosné, ale také skrývají riziko, že ji některý z následujících hráčů uchvátí pro sebe a vy pak vyjdete zcela naprázdno. *Prokletě!*

Přízeň je zase méně lukrativní, ale zase nemůže být žádným spoluhráčem přebrána...

Co dělat? Kdo si vybere kterou kartu role? Kdo a kdy ji vynese? Být statečný a vybrat si akci? Anebo raději jen přízeň? Jak to hráč provede, to je a zůstane *prokletě!*

**A ten, kdo má na konci hry nejvíce vítězných bodů, vyhrává.**

## Komponenty hry

**99 hracích karet:**

- 60 karet rolí (vždy 12 karet pro každého hráče)
- 31 karet lektvarů (3x 7 karet kotlíků 2x 5 karet regálů)
- 8 karet se zaklínacími formulemi

**60 přísad** (20 červených, zelených a bílých kapek)

**1 deska na vyseknutí:**

- 45 flakónků
- 24 valounků zlata

*Když si budete číst tato pravidla poprvé, neměli byste si nejdříve všimnout tučně napsaného textu v okrajovém rámečku. Tyto texty slouží jako stručná pravidla, s jejichž pomocí si hráč kdykoli hry připomene.*

## MYŠLENKA HRY

Prostřednictvím 12 různých karet rolí se hráč pokouší uvařit, pokud možno, co nejvydatnější a tím i nejlépe bodované lektvary.

Všechny karty rolí zobrazují jak akci, tak i přízeň; akce je výnosnější, ale i riskantnější; přízeň je méně výhodná, avšak jistá.

**Kdo má na konci hry nejvíce vítězných bodů, vyhrává.**





## Příprava hry

**Každý hráč obdrží:**

- 12 karet rolí v jedné barvě (stejná barva rubové strany karet)
- 3 přísady (po 1 červené, zelené a bílé kapce)
- 2 zlata

*Prísady a zlato leží před hráčem viditelně pro všechny po celou dobu hry. Karty rolí si zatím každý vezme do ruky.*

**Zbývající kapky a zlato, jakož i 45 flakónků** (= „malé lektvary“) budou rozříděny a připraveny jako společná zásoba uprostřed stolu.

**31 karet lektvarů** bude rozděleno po sedmi na měděné, stříbrné a železné kotlíky, a ještě po pěti na zlaté či přísadové regály. Každý z těchto pěti druhů karet se poté připraví do prostředí stolu jako samostatný balíček otočený lícem nahoru, a to tak, že nyní budou ležet nahoře karty s nejnižším počtem bodů (vpravo dole na skleněné baňce) a dále následují další karty podle vzrůstajícího počtu bodů, takže zcela vespod nyní leží karta s nejvyšším počtem vítězných bodů.

**8 karet se zaklínací formulí** se zamíchá a připraví také jako lícem nahoru otočený balíček uprostřed stolu.

**Nejstarší hráč** je začínajícím hráčem v první fázi hry.

## Průběh hry

Hra probíhá v několika fázích. V každé fázi si každý hráč nejdříve vybere tajně pět karet rolí a následně v každém kole jejich vynášením do hry soupeři o příslušné akce uvedené na těchto kartách rolí. Až budou (nejméně po pěti a nanejvýš po dvanácti kolech) zahrány všechny vybrané karty, končí jedna fáze a může začít další...

## Výběr karet rolí

Na začátku každé fáze si všichni hráči současně vyberou ze svých 12 karet rolí vždy pět karet, které chtějí mít pro tuto fázi k dispozici. Pět vybraných karet si hráč vezme do ruky tak, aby je jeho spoluhráči nemohli vidět. Zbývajících sedm karet rolí je odloženo bokem, vždy lícem dolů.

Mají-li to provedeno všichni hráči, tak:

## PŘÍPRAVA HRÝ

**Každý hráč obdrží:**

- 12 karet rolí
- po 1 zelené, červené a bílé kapce
- 2 zlata



Rozložení pro 4 hráče

**Zbývající herní komponenty připravte podle příslušného obrázku.**

## PRŮBĚH HRÝ

**Hra probíhá v několika fázích; každá fáze se skládá z několika kol (5 až 12).**

**Nejdříve si všichni hráči současně vyberou 5 ze svých 12 karet.**



## Závod v zaklínání může začít!

Začínající hráč této fáze začíná tím, že před sebe vyloží lícem nahoru jednu ze svých pěti karet na ruce a přečte nápis v horní schránce této karty, například "*Já jsem Čarodějnice/Ich bin die Hexe*".

Tím ohlásí svůj nárok na akci z této role, ale po něm následující hráči mu ještě mohou nárok na akci přebrat.

Po směru hodinových ručiček nyní musí spoluhráči jeden po druhém tuto kartu role "nabídnout".

Existují následující tři možnosti nabídnutí:

- 1) Hráč na řadě nemá na ruce tuto kartu role, tzn. že ji nemůže "nabídnout" a řekne tomu odpovídající stručně "*Dále!*", čímž na řadu s vyložením této karty přichází další hráč v pořadí.
- 2) Hráč na řadě má na ruce stejnou kartu role, a tudíž ji *musí* "nabídnout" tak, že tuto kartu rovněž vyloží lícem nahoru před sebe a *ihned poté* se rozhodne pro možnost > 2 a) nebo > 2 b):

- > 2 a) Buďto ohlásí svůj nárok na akci tím, že přečte nápis v horní schránce této karty s důrazem na slově "Já": "*Já jsem čarodějnice!*". Tím převezme nárok na akci od svého předchůdce, čímž ten vyjde naprázdno a svou vyloženou kartu již může položit na své ostatní odložené karty.

*Ovšem nárok na akci pro nového hráče tímto také ještě není jistý, neboť jeden z následujících hráčů mu jej může přece také zase přebrat...*

- > 2 b) Anebo, kdo nechce riskovat, že by byl některým po něm hrajícím hráčem přebit, může využít "chvilkovou přízeň" tak, že ohlásí nápis ve spodní schránce "*Tak si bud!*".

Nyní, *ihned po ohlášení*, provede instrukci na příslušné kartě (dolní schránka), tj. probíhající kolo je přerušeno na tak dlouho, dokud není instrukce provedena, popřípadě dokud hráč neohlásí, že se přízně vzdává.

*Přízeň je sice slabší než samotná akce, avšak může ji získat více hráčů, aniž by si je vzájemně přebírali.*

Když byli postupně v tomto kole všichni hráči na řadě, může jeden hráč, kterému zůstal nárok na akci, provést instrukci z horní schránky na kartě role.

*(Upřesnění jednotlivých karet rolí se nachází od str.5)*

Poté tento hráč začíná následující kolo tak, že vyloží další kartu z ruky a přečtením nápisu na horní schránce si činí nárok na akci této nové role:

„*Já jsem ....*“

**Kdo vyloží novou kartu role, přečte vždy nápis na horní schránce**  
*("Já jsem...")*

**Pořadě musí všichni spoluhráči "nabídnout" tuto kartu tak, že...**

**... pokud tuto kartu role nemá na ruce, tak musí říci „dále!“.**

**... pokud tuto kartu role na ruce má tak:**

**• buď si dělá nárok na akci tím, že také přečte nápis v horní schránce:**  
*„Já jsem ...“*

**• anebo se rozhodne pro přízeň (spodní schránka), ohlásí "Tak si bud!" a ihned provede příslušnou instrukci.**

**Když už byli v daném kole všichni hráči na řadě, tak hráč s nárokem na akci může tuto akci provést.**

**Potom tento hráč vyloží novou kartu role, atd.**



**Příklad:** Adam začíná kolo a vykládá před sebe lícem nahoru kartu role "Mistr Čaroděj / Hexenmeister" - se slovy: "Já jsem Mistr čaroděj." (Přízeň ("Tak si bud!") si vybrat nemůže.)

Blažena má Mistra čaroděje také a musí jej nyní vyložit lícem nahoru. Vzhledem k tomu, že po ní ještě v tomto kole přijdou na řadu tři hráči, je opatrná a ohlásí "Tak si bud!", čímž se spokojí s přízní, tj. ihned si vezme jedno zlato ze společné zásoby.

Karla, která tuto kartu role má také a musí ji tedy vyložit, je již odvažnější. Plna naděje ohlašuje: "Já jsem Mistr čaroděj!" Tímto je Adam "mimo hru"; z tohoto kola vyjde naprázdno.

Avšak také Daniel vyloží Mistra čaroděje a ohlásí, protože je za ním už jen jeden spoluhráč: "Já jsem Mistr čaroděj!", díky čemuž nyní vyjde naprázdno i Karla.

Nyní ještě hraje jako poslední v tomto kole Ema. Nemá Mistra čaroděje, a proto hlásí "Dále!" Kolo končí; Daniel je Mistr čaroděj a může provést příslušnou akci (= zaklínací formule). Poté Daniel začne další kolo tím, že vyloží lícem nahoru novou kartu role a oznámí: "Já jsem Alchymista/Alchimist!" (Přízeň si zvolit nesmí!)



## Další důležitá pravidla:

- Hráč, který vyložením karty role zahajuje nové kolo, si *musí* vybrat *akci* této karty (horní políčko). *Nemůže* se rozhodnout pro přízeň (spodní políčko).
- Hráč si smí zvolit příslušnou akci nebo přízeň i tehdy, když ji nemůže provést. Stejně tak se hráč může provedení akce či přízně sám později zřít, pokud si to přeje (např. si chce přísady ponechat pro jinou roli).
- Hráč, který v předchozím kole získal nárok na akci, musí vždy zařít nové kolo položením karty role, i kdyby akci neprovedl.
- Nemá-li hráč, který musí zahájit nové kolo, žádné další karty na ruce (všech pět již vyložil), musí kolo zahájit nejbližší hráč po levici, který ještě karty na ruce má.
- Platí absolutní povinnost nabídky! Kdo vyloží kartu role, která byla vyložena v nějakém předchozím kole probíhající fáze, odloží tuto kartu *bez účinku* a je opět na řadě.
- Každý hráč musí neustále držet své karty na ruce tak, aby jeho spoluhráči mohli rozpoznat, kolik karet ještě má.
- **Nejdůležitější pravidlo vůbec:** Dříve než je samotný hráč na řadě s nabídkou, není dovoleno (a znamená to provinění proti magickému kodexu cti) jakkoli, byť i jen drobným upozorněním sdělit, zda na ruce má příslušnou kartu role nebo ne.

*Takže vždy vyčkejte, až jsou hráči před vámi hotovi, než řeknete "Dále!", "Já jsem ...!" nebo "Tak si bud!".*

**Kdo zahajuje nové kolo, musí vždy ohlásit nárok na akci.**  
(Nikdy ne přízeň!)

**Provedení akce nebo přízně je vždy nepovinné**

**Získat nárok na akci vždy znamená i povinnost zahájit další nové kolo (kromě případu, kdy hráč nemá karty na ruce; tehdy je na řadě další hráč v pořadí).**

**Povinnost nabídky.**

**Počet karet na ruce je vždy vidět.**

**Mluví pouze ten, kdo je na řadě.**



## Další fáze

Príslušná fáza končí, když už žádný hráč nemá karty na ruce. (*Občas se může stát, že hráč ke konci fáze hraje několik kol zcela "sám".*)

Poté začíná nová fáze. Každý hráč si opět nejprve vybere pět karet roli ze všech 12 karet. První kolo nové fáze musí zahájit položením jedné karty role ten hráč, který jako poslední získal v předchozí fázi nárok na akci.

## Konec hry

Leží-li po nějaké fázi dohromady před všemi hráči alespoň čtyři karty lektvarů s havranem, hra končí.

(V každé z pěti hromádek jsou dva havrani.)

Každý hráč sečte vítězné body na skleněných baňkách všech svých lektvarů a za každý svůj malý flakónek si ještě připočítá jeden vítězný bod.

Kdo získal nejvíce vítězných bodů, stává se vítězem.

Při shodě pak vítězí ten, kdo má větší součet přísad a zlata.

## Karty rolí

Tři zelené karty rolí přináší hráčům nové přísady.

- **Wolfschüter/Strážce vlků, Schlangenfänger/Chytač hadů a Kräutersammler/Bylinkář:** Hráč s nárokem na akci si bere podle role, buď tři červené (vlčí krev), tři bílé (hadí jed) nebo tři zelené (bylinný odvar) kapky přísad ze společné zásoby uprostřed stolu a položí si je před sebe. Hráči, kteří mohou využít přízeň příslušné zelené karty, si vezmou jednu odpovídající kapku ze společné zásoby.

X-ggdqep² wrq|qt p pR gr qm f a ug. jlg" uqdc hvr gm" rvc" c"o cn ej hcm pm x{ iac jpc egrw j t uOR qm f d l r geg lgp p eq" vqj q f q-u. vcm r qw j kv g p lcn w x j q f p q w p a j t c f w o

Tři žluté karty rolí přináší případně využívají zlato. Zlato je ovšem také potřeba pro přízeň u světlemodrých karet rolí.

- **Alchimist/Alchymista:** Hráč s nárokem na akci může libovolnou přísadu (znázorněno jednou neutrální šedivou kapkou) přeměnit na pět zlatých valounků, tzn. hráč položí svou libovolnou kapku zpět do zásoby a ze zásoby si vezme pět valounků zlata, které položí před sebe. Hráči, kteří mohou využít přízeň Alchymisty, odevzdají svou libovolnou kapku a za to si ze zásoby vezmou dva valounky zlata.
- **Wahrsagerin/Vědma:** Hráč s nárokem na akci může odložit jedno své zlato zpět do zásoby a za to si může ze zásoby vzít dva malé flakónky s lektvarem (smí si je "ukrýt" pod své karty s lektvary). Hráči, kteří mohou využít přízeň Vědmy, odloží jedno zlato do zásoby a vezmou si jeden malý flakónek s lektvarem.



Všechny další fáze probíhají stejným způsobem: nejdříve výběr 5 z 12 karet, potom opět následuje zaklínací závod, atd.

## KONEC HRY

Hra končí, nachází-li se po některé fázi před hráči nejméně 4 karty lektvarů s havranem.

Hráč s největším počtem vítězných bodů vítězí.

## KARTY ROLÍ



3, resp. 1  
červená kapka

3, resp. 1  
zelená kapka

3, resp. 1  
bílá kapka



přeměna  
1 libovolné  
přísady na 5,  
resp. 2 zlata.



Přeměna 1 zla-  
ta na 2, resp.  
1 malý lektvar



- **Gehilfe/Pomocník:** Hráč s nárokem na akci může odložit jedno své zlato do zásoby a za to si z ní vzít tři libovolné kapky přísad (také např. 2 červené + 1 zelenou nebo 3 bílé atp.).

Hráči, kteří mohou využít přízeň Pomocníka, odloží jedno své zlato do zásoby a za to si z ní vezmou jednu libovolnou kapku.

**Tři světlemodré karty rolí** slouží k vaření příslušných lektvarů.

Každé z těchto rolí patří jeden kotlík a má přidělen příslušný lektvar.

Kouzelník > Měděný kotlík > Kouzelný lektvar

Čarodějnice > Železný kotlík > Čarovný lektvar

Druid > Stříbrný kotlík > Léčivý lektvar

- **Druide/Druid, Hexe/Čarodějnice a Zauberer/Kouzelník:** Hráč s nárokem na akci odloží *všechny* přísady, které jsou zobrazeny na vrchní kartě hromádky odpovídajícího kotlíku, zpět do zásoby a za to si vezme tuto kartu kotlíku. Kartu si položí před sebe rubem nahoru. *Výjimkou* jsou ty, kde na kotlíku *sedí havran*, v takovém případě zůstává karta ležet před hráčem lícem nahoru, takže každý má neustále přehled, kolik havranů již bylo získáno (viz Konec hry).

Hráči, kteří mohou využít přízeň příslušné světlemodré karty, musí kromě potřebných přísad navíc odložit do zásoby dvě zlata, aby si mohli vzít kartu příslušného kotlíku.

Vždy, když si hráč bere kartu s kotlíkem (ať už díky akci či díky přízni), může odložit *jednu libovolnou* přísadu navíc a za ni si vzít ze zásoby *jeden* malý flakónek s lektvarem. Za každou kartu kotlíku s lektvarem se tato výměna smí provést pouze jednou; *hráč tudíž nemůže po uvaření lektvaru vyměnit například čtyři další přísady za čtyři malé flakónky s lektvarem.*

Pozor: Tím, že každý hráč, který se rozhodl pro přízeň, přichází na řadu před hráčem s nárokem na akci, se může stát, že hráč s nárokem na akci už nebude mít dostatek přísad na právě nahoře ležící lektvar a tudíž nebude moci vařit... To není prokleté náhodou, ale úmyslně! (Z toho důvodu mohou být karty jakéhokoliv balíčku kdykoli prohlédnuty.)

**Jedna šedá karta role** mění v každé fázi význam své akce (viz poslední strana : "Zaklínací formule").

- **Hexenmeister/Mistr čaroděj:** Hráč s nárokem na akci může vyslovit (provést) Zaklínací formuli napsanou na nahoře ležící kartě balíčku akci. Hráči, kteří mohou využít přízeň Mistra čaroděje, si vezmou ze zásoby jedno zlato.

*Upozornění:*

- Zaklínací formule bude vždy na konci fáze položena lícem nahoru pod příslušný balíček, tudíž i tehdy, když akce Mistra čaroděje nebyla provedena nebo v dané fázi nebyl vůbec žádný Mistr čaroděj.

- Vaří-li Mistr čaroděj lektvar (viz "Zaklínací formule"), nesmí odložit žádnou přísadu navíc, aby uvařil i malý flakónek s lektvarem.



Za 1 zlato  
vzít 3, resp. 1  
přísadu.



potřebené přísady

druh kotlíku

vítězné body



Za potřebné  
přísady (a za  
0, resp. 2 zlata)  
uvařit jeden  
Kouzelný lektvar  
(měděný kotlík).



Za potřebné  
přísady (a za  
0, resp. 2 zlata)  
uvařit jeden  
Čarovný lektvar  
(železný kotlík).



Za potřebné  
přísady (a za  
0, resp. 2 zlata)  
uvařit jeden  
Léčivý lektvar  
(stříbrný kotlík).

Za *jednu* přísadu navíc smí být  
uvařen *jeden* malý lektvar.



Provést aktu-  
ální Zaklínací  
formuli, resp.  
vzít si 1 zlato.



**Dvě červené karty rolí** umožňují nákup lektvarů ze dvou regálů, převážně na náklady spoluhráčů.

- **Beutelschneider/Kapsář:** Hráč s tímto nárokem na akci "štípne" každému spoluhráči třetinu jeho zlata (zaokrouhleno dolů). Toto zlato ovšem nedostane Kapsář, ale bude položeno na vrchní kartu Zlatého regálu. Poté se Kapsář rozhodne, zda chce či nechce chybějící zlato doložit. Nachází-li se nakonec na vrchní kartě tolik zlata, kolik je požadováno, odloží se všechno zlato (včetně případného přebytku) do společné zásoby a Kapsář si položí kartu Zlatého regálu lícem dolů před sebe (příp. lícem nahoru, pokud na regálu sedí havran). Nenasbíralo-li se ale dostatečné celkové množství zlata, zůstává zlato ležet na kartě Zlatého regálu pro následujícího Kapsáře z další fáze. Kdo využívá přízeň Kapsáře, pokládá o jedno zlato méně na kartu Zlatého regálu, než by původně musel položit.

**Příklad:** Karla (vlastní 2 zlata) vynáší Kapsáře: "Já jsem Kapsář!" Daniel (5 zlata) tuto kartu na ruce nemá a říká: "Dále!". Ema (6 zlata) má kartu také, ale rozhodne se pro přízeň: "Tak si bud'!" Také Adam (3 zlata) vykládá kartu, ale je odvázný: "Já jsem Kapsář!". Avšak i Blažena má bohužel tuto kartu a rovněž říká: "Já jsem Kapsář!", čímž končí kolo a ona získává nárok na akci. Nyní se pokládá zlato: Karla na kartu Zlatého regálu nepokládá žádné zlato (dolů zaokrouhlená třetina ze 2 je 0), Daniel odevzdá 1 zlato (5:3=1), Ema 1 zlato (původně by musela zaplatit 2 zlata (6:3=2), ale zvolila si přízeň, a tak si z poplatku "uvolnila" jedno zlato) a Adam platí 1 zlato, tudíž na kartě Zlatého regálu leží celkem 3 zlata. Ale protože je požadováno 5, zlata, pokládá Blažena na kartu ještě svá 2 zlata a kartu si tedy vezme. Zlato na kartě je odloženo zpět do zásoby. (Měla-li by Blažena méně než 2 zlata nebo je nechtěla dát, zůstala by na kartě ležet 3 zlata pro následujícího Kapsáře z jiné fáze.)

- **Bettelmönch/Žebravý mnich:** Tato role účinkuje úplně stejným způsobem jako Kapsář, s tím rozdílem, že se místo zlata berou přísady a hráči musí na kartu Přísadového regálu položit jednu čtvrtinu (zaokrouhleno dolů) ze všech svých přísad. Každý hráč si přitom může sám rozhodnout, jaké své přísady chce odložit.

**Upozornění:** Když si hráč vezme kartu příslušného regálu, nemůže odložit žádné přísady navíc, aby uvařil i malý flakónek s lektvarem.

## Varianta (pro 3 a 4 hráče)

Jedna sada karet rolí, kterou hráči nepoužívají, se položí zamíchaná a lícem dolů doprostřed stolu. Na začátku každé fáze budou z tohoto balíčku otočeny lícem nahoru doprostřed stolu dvě (při 3 hráčích) resp. jedna (při 4 hráčích) vrchní karta. Tyto karty rolí nyní položí lícem dolů na stranu také všichni hráči; v této fázi nemohou být tyto karty nikým použity. V následující fázi se následně otočí další 2 resp. 1 karta atd. (Pokud by se při 3 hráčích balíček náhodou dobral - po 6 fázích, tak se všech 12 karet zamíchá a znova se připraví jako balíček doprostřed stolu).



Za 1/3 zlata spoluhráčů (+ vlastní) koupit lektvar ze Zlatého regálu, resp. zaplatit o 1 zlato méně.



Množství zlata, jaké musí minimálně ležet na této kartě, aby mohla být získána.



Za 1/4 přísad spoluhráčů (+ vlastní) koupit lektvar z Přísadového regálu, resp. zaplatit o 1 přísadu méně.

## VARIANTA

Při 3, resp. 4 hráčích se na začátku každé fáze otočí lícem nahoru 2, resp. 1 karta role z nevyužitých balíčků; tuto roli nesmí nikdo v této fázi použít.



# Zaklínací formule

Tato část upřesňuje údaje na Zaklínacích formulích a používají se pouze při nejasnostech.



**COPIA:** Mistr čaroděj, který chce toto zaklínadlo použít, si vezme tři libovolné kapky ze společné zásoby.

*Například: po 1 z každé barvy nebo 2 červené + 1 bílou.*



**OPTIO:** Mistr čaroděj, který chce toto zaklínadlo použít, uvaří jeden jakýkoli ze tří horních odkrytých ležících lektvarů (Kouzelný či Čarovný nebo Léčivý lektvar). Na to musí použít přesně ty přísady, které jsou na příslušné kartě znázorněny.

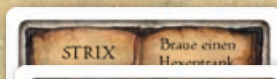


**HERBA:** Mistr čaroděj, který chce toto zaklínadlo použít, odloží jednu zelenou kapku zpět do společné zásoby a za to si z ní vezme dva malé flakóny k lektvaru.

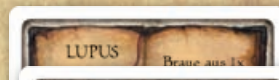


**MAGUS:** Mistr čaroděj, který chce toto zaklínadlo použít, uvaří horní odkrytý ležící *Kouzelný lektvar* z libovolných přísad. Ovšem musí být dodrženo požadované množství přísad.

*Příklad: Vyložený Kouzelný lektvar vyžaduje 2x Hadí jed a 2x Vlčí krev. Hráč místo toho odloží 3x Bylinný odvar a 1x Hadí jed.*



**SANATIO**, resp. **STRIX** účinkují stejně jako **MAGUS**, s tou výjimkou, že se při nich vaří Léčivý, resp. Čarovný lektvar.



**LUPUS**, resp. **SERPENS** účinkují stejně jako **HERBA**, s tou výjimkou, že se při nich musí odevzdat červená, resp. bílá kapka.

Máte-li nějakou kritiku, otázky nebo podněty k této hře, napište nám nebo zavolejte na:

alea  
Postfach 1150  
83233 Bernau am Chiemsee  
Fon: 08051 - 970720  
Fax: 08051 - 970722  
E-Mail: [info@aleaspiele.de](mailto:info@aleaspiele.de)

Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Ideengebern für ihr großes Engagement und ihre zahlreichen Anregungen, insbesondere bei:

Thomas Bareder, Robert Beibl, Kurt Dunshirn, Alfred Dunshirn, Karin + Wolfgang Geistanger, Gerold Hammer, Annemarie Helm & Bernhard Mayer-Helm, Sybille + Michael Jüthner, Matthias Klaban, Othmar Koch, Alexia Kremmydas, Theo Kremmydas, Matthias Lehmacher, Anita Moka, Susanne Moka, Wolfgang Panning, Alexander Pfister, Monika + Christian Reiningner, Christine Schmid, Susi Speckbacher, Angelika + Martin Susan, Peggy + Sebastian Voss, Hajo Welsing, Monika Zensen, Peter Zöllner sowie den Spielkreisen aus Bödefeld, Drübbberholz, Prien und Wien.

pro "www.svet-deskovych-her.cz" přeložil Cauly

© 2008 Andreas Pelikan  
© 2008 Ravensburger Spielverlag

