

Wicked Witches Way

A game by Bruno Cathala and Serge Laget



Preteky lietajúcich čarodejníc

Viete čo robia čarodejnice, keď sa stretnú uprostred temného hlbokého lesa? Pretekajú sa na lietajúcich metlách. Šikovnosťou, ale aj prefíkanosťou sa snažia uchmatnúť výhru, urobia pre to čokoľvek: čo najrýchlejšie sa prešmyknú do cieľa, získajú body za akrobatické kúsky, alebo sa snažia spomaliť svojich protivníkov.



Rusty-Hook Ursula

Winner of the 1775 Golden Broom, her career was prematurely ended after her hand was severed during a run-in with a demon mechanic of the Second Circle. 1781 marks her grand return to the championship.

Herný materiál

1 hrací plán, na ktorom prebiehajú preteky.

6 kartónových žetónov s postavami (1 pre každého hráča) a plastové podstavce.

1 žetón prekliatia.

9 kociek so zaklínadlami, ktoré majú oranžový alebo čierny symbol na každej strane.

6 sád po 9 kariet (1 sada pre každého hráča), na ktorých je rovnakých 9 symbolov ako na kockách.

27 kariet čiernej mágie, ktoré umožnia hráčovi pomôcť si alebo zabrzdiť protihráčov v pretekoch.

1 krabica (aj s vrchnákom), ktorá slúži ako priestor na hádzanie kociek, a aj ako Veľká kniha kúziel.



2

Tu je 9 symbolov (čierny alebo oranžový), ktoré sa objavujú na stranách kociek so zaklínadlami.



3



4



5



2

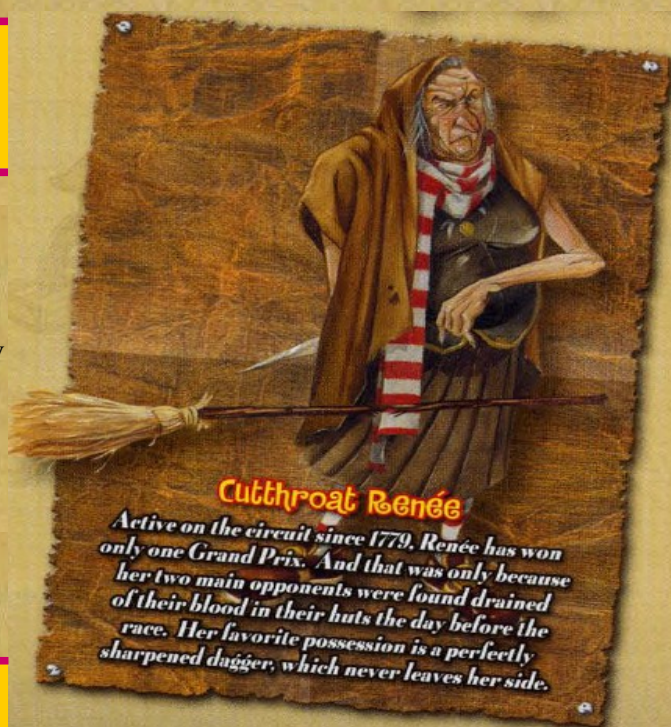


6



Cieľ hry

Každá čarodejnica má jeden cieľ – dosiahnuť čo najvyšší počet bodov prestíže. Nezíska to len v prípade, že bude prvá v pretekoch. Musí taktiež predviesť odvážne akrobatické kúsky. Hra končí vtedy, ak jeden alebo viacero hráčov v tom istom ťahu, prídu so svojimi žetónmi do cieľa. Každý hráč si spočíta všetky body – body na hracom pláne podľa miesta v pretekoch a body za vzdušné akrobatické kúsky. Hráč s najvyšším počtom bodov vyhráva.



Príprava hry

Rozložte hrací plán na kraj stola (stred stola nechajte voľný na krabicu a kocky, aby každý hráč videl výsledok na kockách). Pomiešajte karty s čiernou mágiou a vytvorte z nich balík, ktorý umiestnite vedľa hracieho plánu lícom nadol. Každý hráč si vyberie jednu postavu a umiestni si svoj žetón na štart. Každý hráč dostane sadu 9 kariet (na zadnej strane kariet je rovnaká postava ako na žetóne). Položte 9 kociek do krabice doprostred stola. Žetón prekliatia položte vedľa hracieho plánu.

SKVELÉ PRETEKY TERAZ MÔŽU ZAČAŤ!

Priebeh hry

V každom kole musí každý hráč, ktorý je len učňom lietania, vysloviť tajné zaklínadlo z Veľkej knihy kúziel, aby jeho metla vôbec vzlietla. Ale pozor! Niektoré zo symbolov sú tabu. Použitie práve týchto symbolov privolá kúzla „čiernej mágie“ a metla sa nepohne z miesta. Ale s „dokonalým“ kúzlom bude výsledok fantastický!

Buďte ostrážiti ... a rýchlejší než vaši súper!

Fáza 1 – Pohľad do Veľkej knihy kúziel

Hráč, ktorý je momentálne na poslednom mieste (v prvom kole náhodne vybraný hráč) zoberie 9 kociek a hodí ich do Veľkej knihy kúziel. Všetci hráči sa následne pozrú na symboly, ktoré padli na kockách, aby si zapamätali kúzlo, ktoré sa im zdá najvhodnejšie. Hráč si musí zapamätať symboly len jednej farby (oranžové alebo čierne), ale iba tie symboly, ktoré sa vyskytujú len v jednej farbe. Hneď ako si niektorý z hráčov myslí, že si pamätá kúzlo a vie ho zrealizovať, zavrie knihu (preklopí veko na krabici) a fáza 1 končí.

Fáza 2 – Napísanie kúzla

Každý hráč si zo svojich 9 kariet vyberie vhodné karty s kúzlami (symbolmi). Aby bolo kúzlo platné, musí obsahovať iba symboly, ktoré padli na kockách v jednej farbe (výhradne oranžové alebo čierne). Karty si hráč vyloží pred seba lícom nadol (na poradi nezáleží). Nepoužívané karty si uloží nabok (lícom nadol).

Fáza 3 – Kontrola kúzla

Keď sú všetci hráči pripravení, každý odhalí svoje kúzlo a nahlas ho vysloví. Potom niektorý z hráčov otvorí veko krabice a skontroluje, či je kúzlo platné. Postupujte nasledovne:

- zoskupte kocky podľa symbolov bez ohľadu na farbu
- vyradte skupiny kociek, v ktorých sa nachádzajú symboly v oboch farbách
- v ostatných skupinách nechajte jednu kocku: to, že sa symbol vyskytuje viackrát nevadí. Počíta sa len jedenkrát.



4

POUŽITIE KÚZLA

Každý hráč, počnúc hráčom, ktorý zavrel krabicu, potom podľa poradia v pretekoch odhalí a vysloví svoje kúzlo a uplatní jeho efekty:

- **Ak kúzlo obsahuje jeden zakázaný symbol (napr. ak sa symbol pri hode nevyskytol) alebo obsahuje symboly oboch farieb:** Čarodejnica spadne z metly. V tomto kole nepostupuje.
- **Ak kúzlo obsahuje iba platné symboly (všetky v jednej farbe), ale nejaké platné symboly chýbajú:** Čarodejnica postupuje v pretekoch o toľko políčok, koľko kariet zahrála.
- **Ak kúzlo obsahuje všetky platné symboly jednej farby:** Čarodejnica vyriekla „dokonalé“ kúzlo. Posunie sa o toľko políčok, koľko kariet použila a vyberie si bonus:
 - **„Dokonalé“ oranžové kúzlo:** Posunie sa o 2 ďalšie políčka.
 - **„Dokonalé“ čierne kúzlo:** Potiahne si toľko kariet „čiernej mágie“, koľko má symbolov vo svojom kúze. Jednu kartu si nechá a ostatné zamieša do balíčka.

5

PREKLATIE HLAVNEJ ČARODEJNICE

Na konci každého kola, po tom čo všetci hráči, ktorí vyriekli úspešné kúzlo a posunuli sa v pretekoch, sa na políčko hráča, ktorý je vo vedení, položí žetón prekliatia. Žetón ruší bonus za „dokonalé“ kúzlo hráčom, ktorí sa na tomto políčku nachádzajú.

Takže jednou z možných taktík je držať sa pozadu a čakať na tú správnu príležitosť...

PENALIZÁCIA:

Buďte opatrní a nepleťte si rýchlosť so zbrklosťou: Ak je kúzlo hráča, ktorý zavrel veko krabice neplatné, pohne sa o 2 políčka späť. Práve preto sú na hracom pláne políčka s označením **-1** a **-2** za štartom. Hráč, ktorý je na políčku s označením **-2**, nemôže zavrieť krabicu.



Karty Čiernej mágie

2 typy:

- „vzdušné akrobatické“ karty (všetky majú číselnú hodnotu). Odhalia sa na konci hry a čarodejnici, ktorá ich vlastní, pridajú body.
- Karty kúziel (všetky ostatné) sa používajú vo fáze, kedy sa čarodejnice hýbu v pretekoch. Ale je medzi nimi niekoľko špeciálnych kariet, ktoré sa používajú počas hry ako je uvedené v popise na karte.

Celý zoznam kariet s kúzлами je uvedený na konci pravidiel.

Koniec hry

Hra končí, keď jeden alebo viacerí hráči prejdú so svojim žetónom cieľom. Hráč, ktorý prejde prvý cieľom získava 25 bodov. Ak aj ďalší hráči prejdú cez cieľ v tom istom kole, druhý získa 24 bodov, ostatní 23 bodov. Hráči, ktorí sa nedostali k cieľu, získajú počet bodov podľa políčka, kde sa

nachádzajú. Každý hráč si pripočíta ešte body za „vzdušné akrobatické“ karty. Hráč s najvyšším počtom bodov vyhráva; v prípade remízy vyhráva hráč, ktorý sa v pretekoch dostal najďalej.

Upravené pravidlá

- **Pilot začiatočník:** pilot začiatočník (deti, začiatočníci, niekto s bolesťou hlavy...) si môže položiť žetón so svojou postavou na políčko 5, 6 alebo 7 na začiatku hry.
- **Pilot expert:** pilot expert musí podstúpiť väčšiu výzvu. Nikdy nevyužíva bonusy, ktoré prinášajú „dokonalé“ kúzla.

Je možné použiť obe tieto nevýhody v tej istej hre; napr. s hráčom začiatočníkom, dvomi skúsenými hráčmi a expertom!

6



Príklad jedného kola

1. Hod'te kockami.



2. Zatvorte veko krabice a vytvorte kúzlo.

3. Roztried'te kocky (zoskupte kocky s rovnakým symbolom bez ohľadu na farbu).



4. Odstráňte skupiny kociek s najmenej jednou oranžovou a jednou čiernou kockou. V ostatných skupinách nechajte len jednu kocku.



Všetky ostatné symboly sú v tomto kole zakázané.

5. Použite kúzlo.



Ursula sa posunie o 2 políčka dopredu.

Cunegonde sa posunie o 5 políček dopredu (3 karty a bonus za „dokonalé“ kúzlo)



Sofia sa posunie o 2 políčka dopredu a potiahne si 2 karty „čiernej mágie“ (ale nechá si len jednu).

Aggie nepostupuje v pretekoch vpred, pretože jej kúzlo obsahuje aj oranžové aj čierne symboly!



Kúzlo Renée je zlé: symbol s lebkou a skríženými hnátmi je pre toto kolo neplatný. Posunie sa o 2 políčka dozadu, pretože ona je tá, ktorá zavrela krabicu.

Zoznam kariet s kúzлами

PRÍŤAŽLIVOSŤ (Attraction, X2)

Pohnite všetkými žetónmi súperov o 1 alebo 2 políčka smerom k vášmu žetónu. Túto kartu musíte zahrať po vašom pohybe.

BLOKOVANIE (Blocking, X1)

Nikto vás nemôže v tomto kole predbehnúť. Túto kartu musíte zahrať po vašom pohybe.

MAGICKÁ HMLA (Magic mist, X2)

Zrušte efekt kúzla, ktoré zahrá súper. Túto kartu je možné zahrať kedykoľvek.



ŠPECIÁLNE NARIADENIE (Decree, X2)

Zahrajte túto kartu po tom, čo ostatní súper napísal kúzlo. Máte 10 sekúnd navyše, aby ste sa ešte pozreli na kocky. Pilot expert má len 5 sekúnd.

DVOJITÁ HRA (Double-play, X3)

V tomto kole môžete napísať až 2 kúzla: Jedno oranžové a jedno čierne. Ak sú obidve „dokonalé“, dostanete bonusy za obidve. V pretekoch sa posuniete dopredu o toľko políčok, koľko ste použili kariet na obidve kúzla. Túto kartu musíte použiť vo chvíli, keď používate svoje kúzlo.

ČARY (Hex, X1)

Posuňte čarodejnicu vo vedení o 3 políčka späť. Túto kartu musíte zahrať po vašom pohybe.

OPRAVENÝ OMYL (Correct an oversight, X2)

Pridajte jednu kartu k svojmu kúzlu. Túto kartu musíte použiť vo chvíli, keď uplatňujete svoje kúzlo.

UROVNANIE (Rectification, X2)

Vymeňte kartu zo svojho kúzla za kartu z ruky. Túto kartu musíte zahrať vo chvíli, keď používate svoje kúzlo.

SPRÁVNÝ VIETOR (Tailwind, X3)

Posúvate sa o toľko políčok, koľký ste v poradí. Túto kartu musíte zahrať po vašom pohybe. Príklad: Ste v pretekoch tretí v poradí, takže sa posuniete o 3 políčka vpred.