

Oheň proti ledu, temnota proti lesní moudrosti... Čtyři pradávné síly stály odjakživa proti sobě a mocní čarodějové v jejich zastoupení usilovali o nadvládu nad světem. Jen čas ukáže, zda se některé magické síly a jejím bytostem podaří zvítězit, nebo zda bude nastolena rovnováha sil a s ní přijde i čas smíru...

V nelítostném souboji čarodějů je vaším cílem mocnými kouzly a za pomoci přivolaných bytostí porazit svého protivníka. K mistrovství magie ale vede vždy dlouhá a trnitá stezka a cíle dosáhnou nemnozí. Vyplatí se proto být trpělivý. Pouze ten, kdo zvolí lepší strategii a odhadne slabiny soupeře se nakonec může stát vítězem. Je jen na vás, zda zvolíte cestu temných kleteb, ničivého ohně, svazujícího mrazu nebo lesní moudrosti a regenerace. Část svých kouzel musíte použít jako zdroj magické síly a poté se rozhodnout zda útočit, budovat obranu nebo nakupovat nové karty, které vám časem pomohou k vítězství. Škoda je jen těch kouzel, která při tom musí padnout vedle...

Komponenty:

8 krystalů
zmrazení



20 žetonů
kletby



20 žetonů
magie



42 žetonů
života



6 karet čarodějů (oboustranné)



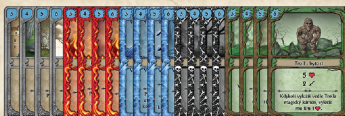
2 karty úrovní (oboustranné)
2 karty hráčů (oboustranné)



2 x 13 karet základního balíčku
(se symbolem hvězdy, hodnoty 2-3)



67 karet čarodějnického obchodu
(hodnoty 3-6)



Příprava Hry

Základní balíček – Každý hráč dostane základní balíček obsahující 13 karet a dobře ho promíchá. Karty základního balíčku poznáte podle černé hvězdičky v poli s efektem karty. Na začátku hry tvoří zároveň váš dobírací balíček. Ze všech ostatních karet s číslem v levém horním rohu následně připravíte čarodějnický obchod.

označení karty
základního balíčku
hvězdičkou



Každý hráč obržív v základním balíčku karty:

- | | | | |
|---------------|----------------------|---------------------|------------------|
| (2) Meč | (2) Kouzelná šipka | (2) Kletbička | (3) Zmrazení |
| (2) Štít | (2) Křišťálová koule | (2) Knihovnička | (3) Kostlivec |
| (2) Požehnaní | (2) Magický kámen | (3) Tajemný lektvar | (3) Léčitelka |
| | | | (3) Ohnivá koule |

(čísla v závorkách znamenají hodnotu karty uvedenou v levém horním rohu)

Karta čaroděje a karta úrovní

Každý hráč si vybere jednu kartu čaroděje s šedým okrajovým rámečkem a libovolnou barvou pláště. (barva pláště má čistě rozlišovací význam a nemá herní efekt) Vedle ní vyložte kartu úrovní kde je napsáno: „Čaroděj – úroveň 1“. Na každou kartu úrovní položte 7 žetonů života, které představují začáteční a zároveň maximální počet životů vašeho čaroděje. Zbylé karty s obrázky čarodějů, které patří k dalším barvám magie, dejte zatím stranou mimo hru. Všechny ostatní žetony života, kletby, magie a krystaly zmrazení nechte na kraji herní plochy. Budou tvořit společnou zásobu, ze které budete v závislosti na herních situacích brát.

Čarodějnický obchod

Ze všech ostatních karet s číslem v levém horním rohu, které nepatří do základního balíčku, vytvořte balíček čarodějnického obchodu. Promíchejte ho a poté vyložte lícem nahoru 6 karet jako nabídku obchodu.

Herní plocha:

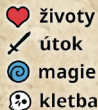


Barvy magie

U karet ve hře najdeme 5 různých barev rámečků, představující **ohnivou**, **ledovou**, **lesní**, **temnou** a **neutrální** magii. Pokud se vám podaří vyložit více karet od stejné barvy, můžete díky tomu protřídit svůj balíček, nebo přeměnit svého čaroděje a ovládnout mistrovství magie. Výjimkou jsou pouze neutrální (šedé) karty, za jejichž vyložení žádnou z výše zmíněných herních výhod získat nelze.

Základní symboly na kartách

Na kartách najdete základní symboly viz obr. Zároveň jsou životy, magie a kletba ve hře vyjádřeny odpovídajícími žetony. Číslo spolu se symbolem meče představuje sílu útoku, která určuje celkový počet odebraných životů. Podrobnosti a doprovodné symboly útoku viz str. 7-9.



Typy vykládaných karet

Ve hře se vyskytují následující typy karet: **kouzlo**, **bytosť** a **obrana**. Typ karty je vždy uveden za názvem samotné karty. Kouzla představují jednorázové efekty, které je nutné provést ihned a samotnou kartu poté položit na svůj odhazovací balíček. Karty typu obrana a bytosť zůstávají vyložené ve hře před vaším čarodějem, ale jejich efekt se uskuteční až v následujícím kole, viz hlavní fáze kola str. 4-5.

Vítězství ve hře

Jakmile si jeden z čarodějů musí odebrat poslední žeton života z karty úrovní, prohrává. Pro správné vyhodnocení a přehlednost, proto dodržujte pořadí jednotlivých fází kola.

První kolo

Domluvte se, kdo bude začínajícím hráčem. První hráč začíná se 3 kartami v ruce, které si vezme ze svého dobíracího balíčku. Druhý hráč si připraví do ruky pro své následující kolo 5 karet. Pro všechna další kola si připravují oba hráči už vždy 5 karet.

Přehled průběhu kola hráče:

1. **Kontrola žetonů kletby:** Zkontrolujte počet žetonů kletby a případně odeberte svého čaroději odpovídající počet životů podle údajů na kartě úrovní.
2. **Přijem magie:** Vezměte si ze společné zásoby žetony magie, odpovídající domluvené variantě hry. (Ve standardní hře získává hráč 1 magii za kolo.)
3. **Efekty vyložených karet:** Proveďte v libovolném pořadí všechny útoky a efekty vašich bytosť a obran, vyložených v předešlých kolech.
4. **Hlavní fáze kola:** V libovolném pořadí můžete vykládat karty, proměnit karty v magii, nakupovat v čarodějnickém obchodě, nebo za 1 magii vyměnit až 2 libovolné karty z nabídky obchodu. Všechny tyto „akce“ lze libovolně opakovat.
5. **Odložení karet a vrácení žetonů magie:** Nevyužité karty odložte na svůj odhazovací balíček. Všechny nevyužité žetony magie vraťte do společné zásoby.
6. **Kontrola barvy magie:** Máte-li během kola vyložené alespoň 2 karty stejné barvy magie, můžete ze hry zcela odstranit 1 kartu ze svého odhazovacího balíčku. Pokud máte vyložené alespoň 3 karty stejné barvy magie, můžete podstoupit přeměnu na čaroděje 2. úrovně. Alespoň jedna z karet musí být ale vždy do hry nově vyložena. Za vyložení neutrálních karet žádnou z výše zmíněných herních výhod získat nelze.
7. **Odmrazení:** Pokud jste v předchozím kole soupeře obdrželi nějaké krystaly zmrazení, vraťte je nyní na konci svého kola zpět do společné zásoby.
8. **Příprava nových karet:** Vezměte si do ruky 5 nových karet ze svého dobíracího balíčku. Dále doplňte nabídku obchodu tak, aby v něm bylo opět 6 karet.

1. Kontrola žetonů kletby

Jste-li čaroděj na 1. úrovni a máte ve fázi kontroly 4–6 žetonů kletby, ztrácíte ihned 1 život. Pokud máte 7 a více kleteb, ztrácíte 2 životy. Kontrolu provádějte na začátku každého kola. Pokud máte jako čaroděj na 2. úrovni 5–8 žetonů kletby, ztrácíte 1 život a při 9 a více žetonech ztrácíte 2 životy. Vše je názorně uvedeno na kartě úrovní. V následujícím příkladu ztratí čaroděj 1. úrovně po kontrole 1 život.

Efekt kletby

Efekt kletby působí vždy přímo na čaroděje a nijak se netýká vyložených karet. Pokud na vás soupeř prostřednictvím vyložené karty sešle kletbu, položte ihned odpovídající počet žetonů kletby přímo na kartu vašeho čaroděje. Pokud váš čaroděj během hry obdrží příliš mnoho žetonů kletby a nedokáže se jich zbavit, ztrácí své životy na začátku každého kola. Žetonů kletby se lze zbavit jen pomocí efektů vyložených karet.

2. Příjem magie

Vezměte si ze společné zásoby žetony magie odpovídající domluvené variantě hry. Před začátkem hry se s protihráčem domluďte, jaký bude základní příjem magie hráče za kolo. Pro standardní nastavení hry zvolte příjem 1 magie za kolo. Pokud zvolíte vyšší příjem, hra bude strategičtější, ale také delší. Při příjmu 0 tato fáze kola zcela odpadá. Pro nastavení příjmu magie vybírejte z hodnot 0–3.

3. Efekty vyložených karet

Provedte v libovolném pořadí efekty všech vašich obran a bytostí vyložených v předešlých kolech. Každá nezmrazená bytost v této fázi kola musí provést útok, nebo pokud je to možné, využít svou schopnost. A to i v případě, že je to pro vás nevýhodné.

4. Hlavní fáze kola

Během této fáze můžete opakovaně a v libovolném pořadí:

- **Proměnit kartu v magii** – Znamená to, že položíte kartu z ruky lícem nahoru na svůj odhazovací balíček a místo ní obdržíte takový počet žetonů magie, jaký odpovídá hodnotě karty uvedené v levém horním rohu.
- **Nakupovat v čarodějnickém obchodě** – Jakoukoli kartu z nabídky obchodu můžete koupit za cenu uvedenou v levém horním rohu dané karty. Pro uskutečnění nákupu odevzdáte odpovídající počet žetonů magie zpět do společné zásoby a zakoupenou kartu položíte lícem nahoru na svůj odhazovací balíček. Použití ji budete moci tedy až po novém zamíchání karet, poté co z těchto karet vytvoříte nový dobírací balíček. Karty v obchodě se během nakupování nedoplňují hned, ale až v poslední fázi vašeho kola.
- **Vyměnit kartu z nabídky obchodu** – Když odevzdáte 1 žeton magie do společné zásoby, můžete odstranit 1–2 libovolné karty z nabídky obchodu. Ihned po odstranění místo nich vyložíte dvě nové z balíčku obchodu. Odstraněné karty dejte poté zcela pryč ze hry. (Pokud balíček obchodu zcela dojde, můžete tyto karty promíchat a vytvořit novou nabídku)
- **Vyložit kartu** - Vyložit můžete pouze kartu z ruky. Pro vyložení musíte vždy odevzdat do společné zásoby takový počet žetonů magie, který odpovídá hodnotě karty uvedené v levém horním rohu. Vyložené karty typu obrana a bytost zůstávají v jedné řadě před čarodějem i do dalších kol. Karty typu kouzlo putují ihned na odhazovací balíček, ale mají okamžitý efekt (podrobněji viz str. 5).

kontrola žetonů kletby



Obrany a bytosti

Karty typu obrana a bytost vykládejte do jedné řady před čaroděje. Novou kartu můžete vyložit vždy jen zprava nebo zleva vedle již vyložené karty. Nesmíte tedy nové karty vkládat doprostřed řady. Po vyložení má karta svůj maximální počet životů. Efekty právě vyložených bytostí a obran můžete uplatnit vždy až na začátku svého příštího kola, kdy se efekt stane poprvé aktivním. Efekty všech vyložených karet poté provádíte vždy ve 3. fázi každého kola. Výjimkou jsou karty kde je uvedeno, že jde o jednorázový efekt při vyložení, nebo že efekt lze provést kdykoli během kola.

vyložení nové karty



Kouzla

Vyložené karty typu kouzlo položte rovnou na svůj odhazovací balíček a jejich efekt proveďte ihned. Kouzla tak poskytují možnost rychlé reakce ve hře. Pokud vyložíte karty kouzel **ohnivé**, **ledové**, **lesní** nebo **temné** magie, položte je těsně nad svůj odhazovací balíček, kvůli přehlednosti a následné kontrole barev magie. Poté co dokončíte fázi kontroly, přesuňte i tyto karty na odhazovací balíček.

5. Odložení karet a vrácení žetonů magie

Všechny karty, které už nemůžete využít, položte na svůj odhazovací balíček. Pokud vám po předchozích fázích kola zbyly nějaké žetony magie, musíte je nyní vrátit do společné zásoby. Ponechat si je lze jen díky speciálním schopnostem některých karet.

6. Kontrola barvy magie

Pokud máte během svého kola vyložené alespoň 2 karty stejné barvy magie, můžete zcela vyřadit ze hry jednu kartu ze svého odhazovacího balíčku. Tuto kartu odložte mimo hru a není možné ji už dále použít nebo získat zpět. Pokud máte během svého kola vyložené 3 karty stejné barvy magie, může váš čaroděj podstoupit přeměnu na čaroděje 2. úrovně příslušné barvy magie.

Podmínkou je, že vždy alespoň jedna z těchto karet musí být do hry nově vyložena v právě probíhajícím kole. Za vyložení **neutrálních** karet žádnou z výše zmíněných herních výhod získat nelze.

Při kontrole barvy magie počítejte všechny typy karet, tzn. kouzla, obrany i bytosti. Vyložená barevná kouzla nechávejte do konce kola položená nad odhazovacím balíčkem. Na odhazovací balíček je položte až po kontrole barvy magie.

vyložená barevná kouzla



dobírací balíček



odhazovací balíček s neutrálními kouzly

Přeměna na čaroděje 2. úrovně

Pokud jste splnili podmínky pro přeměnu čaroděje, postupujte následovně: Kartu čaroděje, odpovídající vámi vyložené barvě magie, položte na svoji původní kartu čaroděje. Poté otočte kartu úrovní tak, aby na ní byl nápis „Čaroděj - úroveň 2“. Při přeměně čaroděj získá vždy 1 život navíc, proto přidejte jeden žeton života na svou kartu úrovní.



**přeměna na
čaroděje 2. úrovně**



Čaroděj na 2. úrovni má o 1 vyšší maximum životů, je odolnější vůči efektu kletby a získá novou schopnost. Ta mu umožňuje ve svém kole vyložit karty své barvy magie o 1 levněji. Pokud chcete kartu své barvy vyložit, odečtete od hodnoty v levém horním rohu 1. Např. ohnivého čaroděje stojí vyložení karty Ohnivá koule jen 2 magie místo původní ceny 3. Pokud se ale během kola rozhodne proměnit kartu v magii, platí stále její původní hodnota. Když ohnivý čaroděj promění Ohnivou kouli v magii, získá za ní 3 žetony magie podle hodnoty uvedené na kartě.

7. Odmrazení

Pokud jste v předchozím kole soupeře obdrželi nějaké krystaly zmrazení, na konci svého kola je vracíte do společné zásoby. Jedno své kolo tak musíte odehrát ve stavu zmrazení a krystal odebrat až předtím, než si doberete nové karty. Ve hře se vyskytují také výjimky, kdy délka zmrazení přesahuje délku jednoho kola. Vše je uvedeno v popisu efektů jednotlivých karet, případně ve vysvětlivkách na str. 9.

Efekt zmrazení

Krystal zmrazení mohou ve hře obdržet pouze bytosti nebo čaroděj. Při zasažení efektem zmrazení položte ihned krystal přímo na kartu zasažené bytosti nebo na kartu čaroděje. Karty typu obrana jsou vůči zmrazení imunní a krystal na ně nepokládáme.

Pokud má na sobě krystal zmrazení bytost, nemůže provádět útok, ani využívat své schopnosti. Pokud má na sobě krystal zmrazení čaroděj, nesmí do hry vyložit karty typu kouzlo s efektem útoku (tzn. karty kouzel, které obsahují symbol meče). Jakákoli jiná kouzla a všechny karty typu obrana a bytost vyložit může. Zmrazení nijak neovlivní čarodějovu schopnost z karty úrovní. Zmrazený čaroděj 2. úrovně stále vykládá karty své barvy o 1 levněji.

8. Příprava nových karet

Vezměte si do ruky 5 nových karet ze svého dobíracího balíčku. Kdykoli ve hře nastane situace, že by si hráč měl vzít nové karty a v dobíracím balíčku už další nejsou, musí ihned promíchat svůj odhazovací balíček a udělat z něj balíček dobírací.

V této fázi také doplňte nabídku obchodu tak, aby bylo v nabídce opět 6 karet. Tím kolo hráče končí.

typ karty kouzlo

**symbol
meče**



kouzlo

Životy

Váš čaroděj, každá bytost i každá obrana má svůj počet životů. Při vyložení bytostí a obrany je počet životů vždy maximální – tzn. uvedený číslem na kartě. Pokud některá z vašich vyložených karet přijde o všechny své životy, dáte ji ihned na váš odhazovací balíček. Pro znázornění aktuálního počtu životů, používejte žetony života.

Postupujte následovně: Pokud má vámi vyložená karta svůj plný počet životů, žádné žetony na ní nepokládejte. Žetony života umístěte jen v případě, že karta nějaké životy ztratí (popř. získá životy navíc), a je tedy potřeba vyznačit aktuální stav životů odlišný od maxima. Pokud tedy na kartě žetony nejsou, má plný počet životů uvedený číslem na kartě. Pokud zde žetony jsou, vyznačují aktuální stav a číslo na kartě již neplatí. Jedinou výjimkou je přímo váš čaroděj, jehož stav životů je vždy vyznačen žetony života na kartě úrovní (viz úvodní příprava hry).

Obnova životů (efekt Léčení a Přidání)

Obnovení životů je možné pomocí efektů „léčení“ a „přidání“. Efekt **léčení** lze použít pouze na vyložené bytosti nebo na čaroděje, nikoli ale na karty obrany. Léčením lze obnovit životy pouze do maxima uvedeného na kartě bytosti (u čaroděje na kartě úrovní). Pokud efekt karty říká, že máte životy **přidat**, znamená to, že přidáním životy mohou přesáhnout i výše zmíněné maximum. Efekt přidání může směřovat na karty všech typů. Cíl je vždy uveden v konkrétním popisku karty.

Útok

Samotný symbol meče na kartě představuje obecné označení útoku. Pokud je u meče navíc číslo, jedná se o sílu základního útoku. Další typy útoků jsou ve hře vždy navíc vyznačeny doprovodnými symboly viz str. 8–9. Základní útok bytosti nebo kouzla je možné provést jen z jedné krajní strany vyložených karet soupeře. Útok může být proveden buď zleva nebo zprava. Záleží proto v jakém pořadí má soupeř karty vyloženy. Karty uprostřed jsou tak částečně chráněny krajními kartami. Při provádění útoku postupně odebíráte životy kartám ve směru, který jste vybrali, dokud se síla útoku nevyčerpá. Pokud je útok bytosti nebo kouzla silný, projde postupně i přes několik karet za sebou a některé cestou zničí. Pokud před sebou soupeř nemá už žádné vyložené karty, ztrácí útokem životy přímo jeho čaroděj.

Zvláštní situací je útok na cíl. Některé karty umožňují útok na jeden vybraný cíl, případně na dva cíle bezprostředně za sebou. V takovém případě útok dál nepokračuje, ale je ukončen ihned po odebrání žetonů života určeného cíle nebo cílů.

Dalším typem je plošný útok, který zasáhne soupeřova čaroděje i všechny vyložené karty najednou.

Zničení karty uprostřed řady

Pokud se v rámci útoku stane, že je zničena karta uprostřed vyložené řady, zbylé karty je nutné sesunout k sobě, aby mezi nimi nezůstala mezera.

maximum
životů



Příklady útoků:

Základním útokem síly 3 je zcela zničen Kostlivec, který měl 2 životy. Protože síla útoku převyšovala životy Kostlivce, 1 život ztratí rovněž Knihovnička. Po útoku jí zbyl pouze 1 život, a proto aktuální stav životů ihned vyznačíme položením žetonu života na kartu Knihovničky. Čaroděj útokem zasažen nebyl. To by se stalo až ve chvíli, když by síla útoku převyšovala životy všech vyložených karet, nebo by čaroděj žádné vyložené karty neměl. Hráč v příkladu mohl zvolit i jiný směr útoku a zaútočit od karty Knihovnička. V takovém případě by po útoku před čarodějem zůstal Kostlivec s jedním zbývajícím životem.

Následující útok je speciální tím, že karta Kouzelný šíp může vybrat jeden libovolný cíl útoku. Může např. zaútočit přímo na čaroděje, i když jsou zde další vyložené karty. Kdyby Kouzelný šíp vybral za cíl kartu, které zbývá jen 1 život, bude zničena pouze tato karta a útok tím končí, přestože má šíp sílu 2. Útok tohoto typu končí odebráním životů zvoleného cíle a nepokračuje do dalších karet, jako v případě základního útoku. Tento typ útoku používají karty: Kouzelný šíp, Kouzelná šipka, Lučičník a Zmrazení.

Některé karty mají v popisu, že útočí zároveň na dva cíle za sebou. Tento typ útoku je omezen jen na rozsah dvou po sobě následujících cílů. Při útoku je nutné opět zvolit směr zprava nebo zleva. V následujícím příkladu proto zraní Drak útokem kartu Čarovné trní i čaroděje, a oba cíle ztratí 2 životy. Čaroděj se stal druhým cílem proto, že ve hře nebyly další vyložené karty.

Kdyby Drak v průběhu útoku zemřel (např. kvůli kartě Ohnivě brnění), útok přesto proběhne v plném rozsahu, tzn. oba po sobě následující cíle ztratí 2 životy. Když by před útokem Draka stál pouze samotný čaroděj, bude zraněn pouze za 2 životy, protože představuje jen jeden cíl. Pokud by byl při útoku Draka počet životů jednoho z cílů pouze 1, útok tím přesto končí. Tento typ útoku také nesmí přesáhnout rozsah dvou po sobě jdoucích cílů. Útok na dva cíle za sebou ve hře způsobuje: Drak, Démonek, Temné prokletí.

základní útok (výběr směru)



útok na vybraný cíl (libovolný výběr cíle)



útok na dva cíle za sebou (výběr směru)



Dalším příkladem je plošný útok, který zasáhne zároveň soupeřova čaroděje i všechny jeho vyložené karty. Ledová bouře v příkladu zasáhne Kněze, Štít i čaroděje a všichni zasažení ztratí 1 život. Ledová bouře navíc zmrazí Kněze a čaroděje. Zmrazení ihned vyznačíte položením krystalu na tyto karty. Kněz kvůli zmrazení nesmí následující kolo útočit ani odstranit kletbu a čaroděj nesmí vyložit kouzla se symbolem meče. Karty s plošným útokem jsou ve hře: Výbuch, Tornádo, Ledová bouře, Velké vysátí.



Podrobnější vysvětlení některých karet a herních efektů

Rytíř – Všechny útoky bytostí na Rytíře jsou o 1 sníženy. Tzn. v případě útoku o síle 1, bude výsledek 0 a rytíř zůstává nezraněn. Pokud má na sobě Rytíř krystal zmrazení, jeho schopnost je pozastavena a útoky bytostí ho zraňují běžným způsobem.

Magický prsten – Vyložený prsten chrání čaroděje pouze před útočnými kouzly se symbolem meče a jejich doprovodnými efekty (např. kletba a zmrazení). Jiná kouzla (např. Křišťálová koule nebo Vysátí magie) nemají v popisu karty symbol meče, a lze je tedy použít.

Knihovnička, Velká knihovna, Strom – Tyto karty umožňují uložit magii, abyste ji na konci tahu nemuseli vracet do společné zásoby. Uložení je možné provést i v kole, kdy byla do hry vyložena samotná karta. Při uložení pokládejte žetony magie přímo na kartu. Pokud je karta zničena, žetony se ihned vrací do společné zásoby.

Strom – Umožňuje uložení 1 magie kdykoli během kola. Na začátku následujícího kola získáte celkem 2 magie, ale do Stromu můžete opět uložit pouze 1. Pokud je Strom zmrazený, 2 magie nezískáváte a s uloženou magií toto kolo navíc nelze manipulovat.

Mrazivé brnění – Karta způsobí zmrazení až v reakci na útok kouzlem nebo bytostí. Když zaútočíte na brnění a v reakci obdržíte krystal zmrazení: Krystal zmrazení vám zůstává do konce kola, v kterém jste ho obdrželi, celé soupeřovo kolo, a poté ještě ještě v průběhu vašeho následujícího kola, na jehož konci krystal odeberete.

Ledová bouře, Velké vysátí – Útokem ztratí 1 život soupeřův čaroděj i všechny jeho vyložené karty. Následné doprovodné efekty se týkají ale jen čaroděje a bytostí.

Kostěný plot, Pekelné brnění, Mrazivé brnění – Jde o karty „reakční“. Karta uskuteční svůj efekt jako reakci na útok a to i v případě, že je v daném kole zničena.

Ledový štít, Strážný – Přidání života realizujete pouze jednorázově při vyložení karty.

Ledový štít, Mrazivé posílení – Přidat život je možné všem typům vyložených karet.

Zloděj – Žetony magie získané schopností zloděje je nutné ve vašem kole ihned z karty odebrat a využít. Nelze je na kartě nechat položené. V případě zničení karty Zloděje, vraťte žetony magie z karty zpět do společné zásoby. Pokud je zloděj zmrazen, nemůžete využít svou schopnost.

Zmrazení – Za cíl útoku lze vybrat jen libovolnou bytost nebo čaroděje, nikoli obranu.

Lektvar zuřivosti – Při útoku se uplatní všechny schopnosti přímo s útokem spojené (tzn. schopnosti karet Čarodějnice, Upír, Duch, Ledový golem, Lučištník). Kněz musí zaútočit.

Obchodník – S vyloženým obchodníkem máte v každém kole levnější nákup první karty.

Kletba, Kletbička, Temné prokletí – Tyto kouzla mají dvě složky: Útok, který vyhodnotíte běžným způsobem a efekt kletby, který vždy zasáhne přímo soupeřova čaroděje.

Další varianty hry:

Dva druhy magie – Z balíčku čarodějnického obchodu náhodně nebo dle domluvy odeberte 2 barvy magie (kromě neutrální šedé – tu nechte v balíčku). Během hry bude snadnější dosáhnout přeměny na čaroděje 2. úrovně. Ze základního balíčku žádné karty neodebírejte, ale nechte v něm všech 13 karet.

Souboj mistrů – Každý z hráčů si vybere barvu čaroděje 2. úrovně a začne s ním hru. Ve hře tak už nebudete moci postoupit na další úroveň, ale můžete ve své strategii od začátku počítat s výhodou karet své barvy magie.

Herní modifikace:

Doplňkové pravidlo obchodu – Chcete-li zvýšit strategické možnosti hry, přidejte do ní následující pravidlo: V případě nákupu karty v čarodějnickém obchodě si můžete připlatit magii navíc a namísto odhazovacího balíčku položit kartu na vrch balíčku dobíracího. Koupená karta se vám tak může dostat do ruky ihned v následujícím kole. Pro karty v ceně 3 a 4 zaplatte navíc 2 žetony magie, pro karty v ceně 5 a 6 zaplatte navíc 3.

Jiné zmrazení – Ve hře můžete vyzkoušet také modifikaci efektu zmrazení. Při zmrazení bytostí ponechte efekt stejný, ale v případě čaroděje upravte pravidlo následovně: Při zmrazení přichází čaroděj o **příjem magie**, ale vykládat smí jakékoli karty bez omezení. Po dobu zmrazení je pozastavena také schopnost čaroděje 2. úrovně uvedená na kartě úrovní. Tuto modifikaci doporučujeme při nastaveném příjmu magie 2–3 za kolo.

Poděkování:

Zvláštní poděkování bych chtěl věnovat rodině a všem přátelům, kteří mi poskytli zpětnou vazbu a měli se mnou nekonečnou trpělivost při testování a konzultacích. :)

Lidé, bez kterých by hra rozhodně nebyla taková jakou ji dnes vidíte:

**Eva Hunyadyová, Petr Marek, Michal Knížek, Marek Valenta,
Jan Chylík, Petr Holub, Eva Červená, Tomáš Andrlé**

Autor hry, ilustrací a vydavatel:

Jiří Hunyady

Více informací, možnost hraní online a videonávod na:

www.skodakouzla.cz

Kontakt:

jirka.hunyady@gmail.com

Všechna práva vyhrazena © 2023