

# MĚDĚNÝ KOTLÍK

Pro 2 hráče od 8 let

Kupferkessel Co.

Srdečně vítíte u "Měděného kotlíku comp." obchodu pro nejlepší čarodějnice a kouzelníky.

U nás najdou všechno, co potřebují, pro dodání maximální síly svým kouzelným nápojům a magickým elixírům!

## HERNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ

56 karet přísad (14 různých přísad, každá s hodnotou 1 až 4)

4 rohové karty

2 přehledové karty

13 karet receptů

2 figurky

1 pravidla



Před první hrou byste měli ostrými nůžkami podél čárkované čáry opatrně ustříhnout rohové karty.

## PŘÍPRAVA HRY

- 56 karet přísad důkladně zamíchejte. Nyní karty jednotlivě pokládejte na stůl lícem nahoru a vytvořte čtverec velký 6x6 karet. Přitom zůstanou neobsazeny čtyři rohy, takže bude vyloženo lícem nahoru dohromady 32 karet přísad. Další zbylé karty přísad položte vedle, jako zakrytý balíček přísad.
- Do prázdných rohů nyní položte 4 rohové karty, takže vznikne kompletní čtverec. Na dvou rohových kartách je zobrazena figurka. Tyto karty musí ležet úhlopříčně vůči sobě.
- Každý hráč dostane jednu přehledovou kartu a jednu figurku. Hráči položí své figurky vedle rohů s vyobrazením figurky své barvy.
- Nyní si každý hráč vezme ještě jednu horní kartu z balíčku přísad a položí ji lícem nahoru před sebe. Je-li na některé z těchto karet přísada s černým nebo bílým štítkem, tak se tato karta zase vsune lícem dolů pod balíček a hráč si vezme z balíčku další kartu. Toto se v případě potřeby opakuje tak dlouho, dokud není vytažena přísada jiné barvy než černá nebo bílá. Symbol zobrazený na kartě v levém dolním rohu, teď nemá žádný význam. Na tuto kartu pokládá hráč všechny další karty přísad, které během hry získá. Takto vzniklý odkládací balíček se jmenuje "Kouzelnický kotlík".
- Hráč s bílou figurkou začíná.
- 13 karet receptů je potřeba pouze při hraní Varianty a proto se uloží zpět do krabice.



## CÍL HRY

Hráči střídavě sbírají přísady a pokládají je na své odkládací balíčky, "Kouzelnické kotlíky".

Každý hráč se pokouší sebrat co možná nejvíce karet od jednotlivých přísad. Ovšem vidí vždy pouze vrchní přísadu v kotlíku, a proto si musí pamatovat, jaké přísady již sebral. Jinak se na konci hry může dočkat nepříjemného překvapení, neboť samostatná karta z přísady se počítá jako minusové body.

Doporučujeme, abyste se před první hrou seznámili s hodnocením. Je popsáno na konci pravidel. S pomocí přehledových karet si mohou hráči detaily hodnocení připomínat.

Na konci hry vyhrává hráč s větším počtem bodů.

## PRŮBĚH HRY

### Tah figurkou

Když je hráč na tahu, tak musí táhnout svou figurkou ve směru hodinových ručiček **vně okolo** karetní výkladní skříně. Musí svou figurkou udělat přesně tolik kroků, jaké je číslo na vrchní kartě přísady v jeho kouzelném kotlíku. Přitom se každá řada karet a každý roh počítá jako jeden krok.

Vedle každé karty může stát pouze jedna figurka. Potká-li se figurka s figurkou protivníka, tak ji přeskočí, aniž by se přeskočená řada počítala jako krok.

### Braní karty přísady z řady

Ihned po tahu figurkou si musí hráč z řady, vedle které stojí jeho figurka, vzít jednu libovolnou kartu.

Položí ji lícem nahoru na ostatní karty ve svém kouzelnickém kotlíku tak, aby úplně zakrývala pod ní ležící karty.

Stojí-li figurka po svém pohybu u některé rohové karty, tak si její hráč nemůže vzít žádnou kartu přísady a jeho tah končí.

*Příklad:*

Černý hráč má ve svém kotlíku jako horní přísadu Dýni 4. Táhne tedy se svou figurkou o 4 kroky.

Bílou figurku přitom vynechává, bez započítání kroku. Poté si bere z řady, před kterou stojí, kartu označenou křížkem a pokládá ji nahoru do svého kotlíku.

Některé karty přísad mají v levém dolním rohu symbol "explodujícího kotlíku" nebo "kouzelnické hůlky a klobouku". Tyto symboly umožňují hráči, který si kartu bere, provést jednu zvláštní akci. Musí však druhého hráče upozornit na to, že si takovou kartu bere. Zapomene-li na to nebo se toho úmyslně zřekne, tak se akce neprovede.



#### Explodující kotlík

Druhý hráč musí vzít horní kartu přísady ze svého kouzelnického kotlíku a položit ji lícem dolů pod balíček přísad.

Přitom hráč nesmí posunout své sezbírané přísady a prohlížet si, co již ve svém kotlíku má.

Jestliže je již balíček přísad spotřebován, karta se vyřadí ze hry.

**Pozor:** Pokud má hráč v kotlíku pouze jednu kartu, tak mu nemůže být ubráná!



#### Kouzelnická hůlka a klobouk

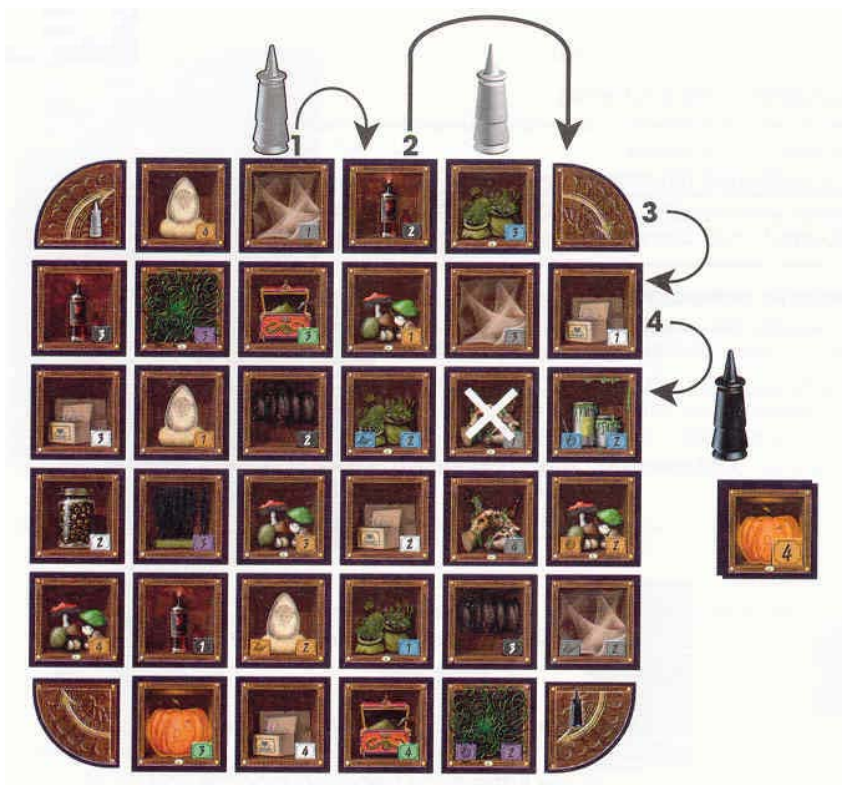
Hráč nomálně dokončí svůj tah, a poté je ihned ještě jednou na řadě.

**Pozor:** Hráč nemůže být na řadě více jak dvakrát za sebou. Pokud hráč získá podruhé za sebou kartu se symbolem "Kouzelnická hůlka a klobouk", tak přichází na řadu druhý hráč.

### Vyložení nových karet přísad

Nyní hráč vezme vrchní kartu z balíčku přísad a položí ji lícem nahoru na uvolněné místo. Tím končí jeho tah a na řadu přichází druhý hráč.

Pokud je již balíček přísad dobrán, tak místo zůstává prázdné.



## KONEC HRY

Když je balíček přísad spotřebován, tak na volná místa nejsou pokládány žádné nové karty. Tím vzniká stále více mezer.

Hra končí, když hráč vezme **poslední** kartu z některé řady. Tento hráč si smí vyjimečně vybrat, zda tuto kartu chce a položí ji na svůj kotlík nebo zda tuto kartu nechce a přímo ji odloží stranou.

Je-li na kartě zobrazen symbol, akce se již neprovede, bez ohledu na to, zda si hráč kartu nechá nebo ne.

## VYHODNOCENÍ

Nyní obdrží hráči za získané přísady plusové a mínusové body. Hráč, který má více bodů vyhrává.

Dohromady je 14 různých přísad. Od každé přísady jsou čtyři karty s hodnotou 1 až 4. Hodnota každé karty přísady je na štítku v pravém dolním rohu.

Aby bylo hodnocení o něco přehlednější, tak hráči roztřídí karty ze svého kotlíku podle různých přísad a karty každé přísady zase podle jejich hodnoty.

Bez hry s kartami receptů nemají symboly a barvy, s výjimkou černé a bílé barvy, žádný význam.



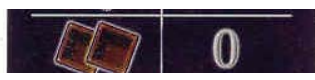
Hráč s **větším počtem přísad s hodnotou 1** dostane 5 plusových bodů. Mají-li oba hráči stejný počet karet s hodnotou 1, tak body nedostává nikdo.



Bodová hodnota všech karet přísad **ve vlastní barvě** (černé nebo bílé) je **zdvojnásobena**.



**Samostatné karty** z přísady přinášejí **mínus body** podle své příslušné hodnoty.



Přísady, od kterých hráč vlastní **dvě karty**, se **nezapočítávají**.



Za přísady, od kterých hráč vlastní **tři karty**, se jejich příslušný bodový součet započítává do **plusových bodů**.



Za přísady, od kterých hráč vlastní všechny **čtyři karty**, se jejich příslušný bodový součet započítává do **plusových bodů**. A **navíc** hráč dostane **5 plusových bodů**.



$$2x(1+2+3+4) + 5 = +25 \quad 2x(-3) = -6 \quad 1+2+4 = +7 \quad 0$$

*Příklad: Bílý hráč má na konci hry ve svém kotlíku tyto karty.*

*Protože přísady Vousy a Mločí oči jsou v barvě hráče, tak se počítají dvojnásobně. Bonus za všechny čtyři karty s Vousy zdvojnásoben nebude. Takže bílý hráč má dohromady 26 plusových bodů.*

## VARIANTA

Ve Variantě se hraje s kartami receptů. 5 prázdných receptů se potřebovat nebude a odloží se zpět do krabice. Můžete je použít na vlastní zadání úkolů.

Ostatních 13 receptů se dobře zamíchá a příprava hry se provede jako v základní hře.

Poté dostane každý hráč skrytě ještě dvě karty receptů. Hráči se podívají na obě své karty, aniž by je ukázali spoluhráči. Hráči nyní navíc plní ještě zobrazené úkoly. Splnil-li hráč na konci hry úkol, tak dostane k normálnímu hodnocení, navíc uvedený počet plusových bodů. Nesplnil-li hráč úkol, tak žádné mínusové body nedostává.

Díky kartám receptů mají také význam pro hodnocení barvy přísad a získané symboly.

## KARTY RECEPTŮ



Musíš mít od **obou** přísad této barvy nejméně tři karty. Tehdy dostaneš 15 bodů.

Každé dvě přísady mají vždy přidělenou stejnou barvu na štítku.



Musíš mít od **jedné** přísady této barvy nejméně tři karty. Tehdy dostaneš 5 bodů.



Když vezmeš poslední kartu z řady a ukončíš tak hru, dostáváš 10 bodů. Je přitom bezvýznamné, zda kartu položíš do svého kotlíku nebo ji odložíš nrvč.



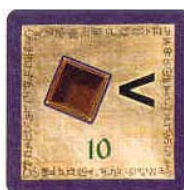
Máš-li méně přísad se symbolem "xplodujícího kotlíku" než spoluhráč, tak získáváš 10 bodů.

Máte-li oba stejný počet karet s tímto symbolem nebo má dokonce spoluhráč méně než ty, tak nedostáváš žádné body navíc.



Máš-li méně přísad se symbolem "Kouzelnická hůlka a klobouk" než spoluhráč, tak získáváš 10 bodů.

Máte-li oba stejný počet karet s tímto symbolem nebo má dokonce spoluhráč méně než ty, tak nedostáváš žádné body navíc.



Máš-li na konci hry méně karet přísad než spoluhráč, získáváš 10 bodů. Pro tento účel je rozhodující pouze počet karet a ne jejich hodnota. Máte-li oba stejný počet karet nebo má dokonce spoluhráč méně než ty, tak nedostáváš žádné body navíc.



Máš-li na konci hry méně karet přísad s hodnotou 4 než spoluhráč, tak získáváš 10 bodů.

Máte-li oba stejný počet karet s hodnotou 4 nebo má dokonce spoluhráč méně takových karet než ty, tak nedostáváš žádné body navíc.



Když máš alespoň od tří přísad s rostlinami nejméně tři karty od každé, tak získáváš 10 bodů.

Police s přísadou, která se počítá jako rostlina, je označena štítkem s listem.

Dohromady je 5 různých rostlinných přísad: kořeny (šedá), mechy (modrá), houby (hnědá), dýně (zelená) a zelí (fialová)

