Grimorium

V magické knihovně žije vše tak trochu svým vlastním životem. Knihy často mění svá místa a zaklínadla cestují ze stránky na stránku. Ani zkušený čaroděj si proto nemůže být příliš jistý, že zde snadno najde knihu, kterou hledá. Dokážete najít správný grimoár dřív než vaši soupeři a stanete se jako první mistrem magie?

Komponenty:

18 karet knih



45 karet úkolů se třemi knihami



45 karet úkolů s pěti knihami



18 žetonů symbolů



Příprava hry: Dle úrovně hry si každý z hráčů před sebe připraví karty knih a žetony symbolů. Doprostřed herní plochy poté umístěte balíček karet úkolů odpovídající vybrané úrovni hry.

Úrovně hry

Učedník: Používá karty úkolů se třemi knihami. Každý z hráčů na začátku obdrží:

2 karty knih
(modrá/červená, zelená/žlutá)



2 žetony symbolů
(měsíc/hvězda, spirála/voda)



Čaroděj: Používá karty úkolů s pěti knihami. Každý z hráčů na začátku obdrží:

3 karty knih
(modrá/červená, zelená/žlutá, černá/bílá)



3 žetony symbolů
(měsíc/hvězda, spirála/voda, lebka/hodiny)



Pravidla hry

Hru začíná hráč, který naposledy navštívil knihovnu. V prvním kole otočí lícem nahoru vrchní kartu z balíčku úkolů a položí ji doprostřed stolu. Všichni hráči najednou se nyní snaží zjistit, který grimoár se z knihovny ztratil. Na právě otočené kartě úkolu chybí vždy jedna barva knihy a jeden symbol, které musíte najít mezi vašimi kartami knih a žetony symbolů. Z těchto komponent poté co nejrychleji sestavíte ztracený grimoár položením žetonu na kartu knihy. Aby byl grimoár kompletní, musíte po jeho sestavení navíc pronést zaklínadlo *„Abrakadabra"* (případně jiné společně dohodnuté slovo). Jakmile hráč vysloví zaklínadlo, sám již nesmí manipulovat se svými žetony ani s kartami knih.

Hráč, který vyslovil zaklínadlo jako první a zároveň má správně sestavený grimoár, získá právě otočenou kartu úkolu. Tu si položí před sebe lícem dolů a vytvoří si tak svůj balíček splněných úkolů. Pokud zaklínadlo vyslovilo najednou více hráčů se správně sestaveným grimoárem a nelze určit, který z nich byl první, kartu úkolu vraťte dospod balíčku úkolů. Karta se rovněž vrací dospod balíčku úkolů, pokud všichni hráči vyslovili zaklínadlo, ale nikdo z nich nesestavil grimoár správně.

V každém kole hráči plní pouze jednu kartu úkolu a v otáčení karet z balíčku úkolů se střídají po směru hodinových ručiček. Hra končí ve chvíli, kdy v balíčku úkolů uprostřed stolu již nejsou žádné karty k otočení. Vítězem se stává hráč, který má na konci více karet ve svém balíčku splněných úkolů. V případě shody se hráči dělí o vítězství.



Magické kaňky (doplňkové pravidlo): Magické kaňky jsou pěkné potvůrky. Mají také svou vlastní hlavu a snaží se za každou cenu ušpinit grimoáry v knihovně. Abyste mohli sestavení grimoáru v klidu dokončit, musíte je všechny chytit, aby vám jej neušpinili. Při vyslovení zaklínadla se proto hráč musí dotýkat tolika prsty stolu, kolik je na plněné kartě úkolu magických kaněk, jinak při sestavování knihy neuspěje. Jedná se o doplňkové pravidlo pro zvýšení obtížnosti hry a je tedy zcela na vás, zda ho do hry zařadíte.

Týmová hra: Při hře 4 nebo 6 hráčů můžete také hrát v týmu. Tým tvoří 2 spoluhráči, kteří spolupracují při plnění úkolů. První ze spoluhráčů smí manipulovat pouze s kartami knih a vyslovovat zaklínadlo, zatímco druhý spoluhráč smí manipulovat pouze s žetony symbolů. Karty a žetony nesmí před začátkem kola ležet na stole, ale hráči je musí držet v jedné ruce. Pokud hrajete navíc s magickými kaňkami, první spoluhráč má na starosti karty knih + kaňky a druhý spoluhráč žetony symbolů + zaklínadlo.

Tříčlenné týmy: Pokud hrajete v 6 hráčích s magickými kaňkami, můžete utvořit také tříčlenné týmy. První spoluhráč má na starosti karty knih, druhý spoluhráč žetony symbolů a třetí spoluhráč magické kaňky + zaklínadlo.

Jiří Hunyady

TLAMA games

15 min 2–6 7+