

Kvedlalové

z Kvedlinburku



Rádooby alchymistická stolní hra Wolfganga Warsche
pro 2-4 kvedlaly od 10 let věku

Herní materiál



4 kotlíky (desky hráčů)



1 počítadlo (herní plán)

216 žetonů ingrediencí (a 3 náhradní)



1 plamínek (ukazatel kola)



1 kostka



3 náhradní žetony



8 kapek (po 2 v barvách hráčů)



4 ukazatele skóre



4 krysí kameny



2 zelené knihy



2 červené knihy



2 modré knihy



2 žluté knihy



2 fialové knihy



1 černá kniha



1 oranžová kniha

Ve své první partii položte knihy označené zde červeným rámečkem vyobrazenou stranou vzhůru.



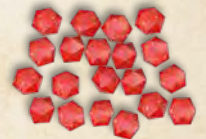
24 karet jasnožení



4 žetony flakónů



4 destičky s pečeti 0/50



20 rubínů



4 sáčky

1 Šarlatánský Almanach



Úvod

Každý rok se na 9 dní otevírají stánky a stánečky slavného kvědinburského jarmarku. Scházejí se na něm mastičkáři, kořínkáři, svérázní léčitelé a alchymisté ze širého okolí, aby nabízelí své medikamenty. Platfus, ujímání, škytavka, mužská rýmička – na všechno na světě se najde vhodný lék. Každý šarlatán si tu však přihřívá svou vlastní polívčičku.



V roli pokoutních felčarů budete postupně losovat ze svého sáčku přísady do léčivých lektvarů tak dlouho, dokud nedojete přesvědčení, že jste již uvařili dokonalou meducínu. Ale pozor! Jediná kulička sanytru navíc může představovat příslovecnou poslední kapku a způsobit explozi celého vašeho kotlíku!



Je proto lepší včas přestat a spokojit se raději se skromnějším výdělkem, abyste si mohli koupit účinnější přísady na příští pokus. Tak se vaše skladiště den za dnem plní stále silnějšími ingrediencemi, abyste nakonec dokázali vařit ty nejmocnější preparáty!

Příprava hry

Doprostřed stolu položte herní plán. Na pole 1 počítadla kol položte plamínek. Vedle herního plánu připravte obecnou zásobu rubínů a kostku.



Každý hráč si zvolí barvu a obdrží kotlík, sáček a ve své barvě: destičku s pečetí 0/50, ukazatel skóre, kapku, flakón a krysí kámen. Destičku 0/50 položí na příslušné místo herního plánu stranou 0 vzhůru (na obr. situace, kdy se budou hry účastnit 4 hráči). Na ni každý položí i svůj ukazatel skóre.

Připravte obecnou zásobu žetonů ingrediencí roztríděných takto: jednu hromádku budou tvořit všechny bílé žetony bez ohledu na jejich hodnotu, druhou žetony všech ostatních barev hodnoty 1 (dále též jedničky nebo 1), třetí dvojky ostatních barev a čtvrtou čtyřky ostatních barev.



Dále vyložte na stůl oranžové a černé knihy. Oranžová kniha má obě strany stejné, u černé knihy se strany liší podle počtu hráčů – viz obr. Položte ji správnou stranou nahoru podle toho, kolik hráčů bude hru hrát.

Strana černé knihy určená pro 2 hráče



Knihy ostatních barev se ve hře vyskytují po dvou, každá z celkem čtyř stran je jiná. Poznáte je podle počtu vyobrazených záložek. V průběhu partie se otočení destiček knih nemění – po celou dobu je vyložena vždy jedna kniha každé barvy jednou stranou vzhůru. V první partii doporučujeme použít strany 1 knih (tj. strany s jednou záložkou). Ostatní strany slouží pro zpestření hry v dalších partiích.

Strana 1 červené knihy (1 záložka)



Pro první kolo hry vyložte na stůl k oranžové a černé knize ještě zelenou, modrou a červenou knihu. **Žlutou a fialovou nechte prozatím stranou, přijdou do hry až v dalších kolech.**

Každý hráč si připraví svou vlastní laboratoř. Kotlík položte před sebe na stůl nahoru stranou bez vyznačené lišty zkumavek. Na pole 0 uprostřed kotlíku položte kapku 1. V základní hře budete vždy potřebovat jen jednu kapku, druhá je určena pro variantu hry s druhou stranou kotlíku (jak se dozvíte dále).

Flakón položte na svůj kotlík na obrázek podložky v pravém dolním rohu, plnou stranou nahoru 2. Vlevo vedle flakónu si položte svůj krysí kámen 3 a na obrázek váčku s rubíny vlevo 1 rubín z obecné zásoby 4.



Do svého sáčku každý vloží následující žetony ingrediencí z obecné zásoby: 1 bílou trojku, 2 bílé dvojky, 4 bílé jedničky, 1 zelenou jedničku a 1 oranžovou jedničku 5. Přehled úvodního naplnění sáčku naleznete na svém kotlíku v levém dolním rohu 6.

Zbývající bílé žetony položte vedle herního plánu.

Příklad přípravy hry modrého hráče



Hráč, který jako poslední něco uvařil, se stane začínajícím hráčem v prvním kole. Zamíchá karty jasnozření, vytvoří balíček a položí jej před sebe na stůl lícem dolů.

Průběh hry

Partie hry se hraje na 9 kol (představujících jednotlivé dny jarmarku). Plamínek na počítadle kol ukazuje, které kolo právě probíhá.

Karty jasnozření



Na začátku každého kola otočí začínající hráč vrchní kartu z balíčku a nahlas přečte text. Efekt platí pro všechny hráče. Máte-li si dobrat žlutý nebo fialový žeton ingredience, je to možné pouze v případě, že je již ve hře příslušná kniha (žlutá přijde do hry ve 2. kole, fialová ve 3. kole, viz dále).

Efekt modrých karet jasnozření působí po dobu celého kola či na jeho konci, efekt fialových karet je okamžitý a provede se hned, ještě před zahájením kola. Můžete-li si zvolit z více možností, vybírá si jako první vždy začínající hráč a ostatní pokračují po směru hodinových ručiček.

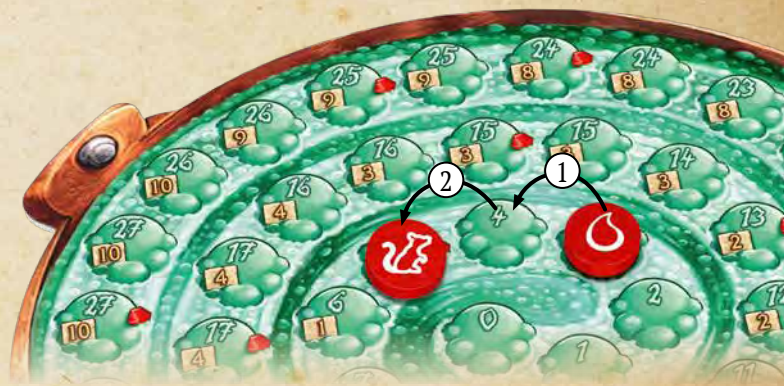
Kryší kameny

Tento krok představuje vyrovnávací mechanismus hry, tedy určité zvýhodnění hráčů, kteří zaostávají v průběžném skóre. V prvním kole odpadá.

Vedoucí hráč (tj. ten s aktuálně nejvyšším skóre) neprovádí nic, ostatní eventuálně mohou nasadit do hry svůj kryší kámen, čímž získají určitou výhodu. Kámen položte na svou kapku a posuňte ho vpřed o tolik polí stupnice, kolik kryších ocásků se nachází na počítadle bodů mezi vašim ukazatelem skóre a ukazatelem skóre vedoucího hráče.



Příklad: Zelený průběžně vede. Modrý je na druhém místě, ale mezi jeho ukazatelem a ukazatelem zeleného není žádný kryší ocásek, takže ani modrý nemůže svůj kryší kámen nasadit do hry. Mezi ukazatelem žlutého na třetím místě a vedoucího zeleného je na počítadle jeden kryší ocásek, žlutý tedy smí svůj kryší kámen nasadit a posunout o 1 pole. Mezi ukazatelem čtvrtého v průběžném pořadí, tj. červeného, a ukazatelem zeleného jsou na počítadle 2 kryší ocásky, červený smí svůj kryší kámen nasadit a posunout o 2 pole.



Po patřičném posunutí kryších kamenů nastává hlavní fáze kola, vaření lektvarů.



Vaření lektvarů

V této fázi hrají **všichni hráči současně**. Losují ze svých sáčků jeden žeton ingredience za druhým a umísťují je do svého kotlíku.

Při tom nemusíte čekat jeden na druhého a je možné i reagoval na rozhodnutí spoluhráčů. Pokud to však bude některý z hráčů požadovat, jsou všichni povinni losovat každý žeton skutečně současně a dokud se každý za sebe nerozhodne, zda bude pokračovat, nelosuje další žeton nikdo (viz podrobněji dále postup v posledním kole hry).

Každý žeton musíte položit do svého kotlíku takto: první žeton položíte na kapku (nebo na krysí kámen, pokud ho máte ve hře) a poté posunete o tolik polí, jaké hodnoty žeton je. Žetony mohou být hodnoty 1, 2, 3 (jen bílé) nebo 4. Další žeton položíte na předchozí a opět ho posunete podle jeho hodnoty. Tím mohou vzniknout na liště kotlíku mezery, to je v pořádku, nebudou nijak zaplněny.



Příklad: Žlutý (nemá ve hře krysí kámen) vylosuje jako první oranžovou 1 a položí ji na první pole za kapku. Jako druhý žeton vylosuje žlutý hráč žlutou 2 a položí ji na třetí pole za kapku. Druhé pole zůstane neobsazené. Případná další vylosovaná 1 přijde na čtvrté pole za kapkou atd.

Po přiložení **každého jednotlivého žetonu** se **každý hráč** musí rozhodnout, zda bude v losování žetonů pokračovat, nebo zda je ukončí. Dojde-li k **výbuchu** (viz dále), musí losování v každém případě ukončit.

Nikdy během hry se hráči nesmějí dívat do svých sáčků, jaké žetony tam ještě zbývají!



Výbuch



Pokud je po položení právě vylosovaného žetonu **součet hodnot všech bílých žetonů v kotlíku větší než 7** (tedy alespoň 8), dojde k výbuchu. Daný hráč žádný další žeton v tomto kole ze sáčku losovat nemůže (poslední vylosovaný žeton, který výbuch způsobil, však na stupnici kotlíku položí dle všech pravidel a se všemi důsledky, viz dále).

POZOR! Pamatujte, že **při posuzování**, zda došlo k výbuchu, **se počítají jen bílé žetony** (výbušný sanytr). Na žetony ostatních barev neberte ohled. Na efekty karet jasnozření a efekty ingrediencí, které popisujeme dále, rovněž nemá výbuch žádný vliv.



Příklad: Červený má na svém kotlíku bílé žetony celkové hodnoty 6 (2 + 3 + 1) a oranžovou 1. Rozhodne se pokračovat v losování žetonů. Vylosuje bílou 2 a podle všech pravidel ji položí do svého kotlíku (zvýrazněno červeným kroužkem). V tomto okamžiku dosáhl součet hodnot všech bílých žetonů v jeho kotlíku 8. Došlo k výbuchu a červený už nesmí v tomto kole ze sáčku žádné další žetony losovat.



Efekty ingrediencí

- ♦ **Bílý sanytr a oranžová dýně** jsou jen plnivem a dodávají chuť, žádný zvláštní efekt nemají.
- ♦ **Modré havraní lebky, červené muchomůrky a žlutý kořen mandragory** mají okamžitý efekt působící v okamžiku položení těchto žetonů na stupnici kotlíku.
- ♦ Efekt **černých smrtihlavů, zelených křížáků a fialových dušiček** působí na konci kola při vyhodnocení (viz dále).

Všeobecně platí, že provedení efektů ingrediencí není povinné. Chcete-li, můžete je provést jen částečně nebo vůbec. Všechny efekty jsou podrobně popsány v *Šarlatánském Almanachu*.



Příklad: Žlutý si vylousuje modrou 2 a podle pravidel ji položí do svého kotlíku. Ve hře je strana 1 modré knihy, takže tato ingredience umožňuje vylousovat si ze sáčku další 2 žetony a jeden z nich položit do svého kotlíku. Žlutý hráč si vylousuje bílou 3 a červenou 1. Rozhodne se červený žeton položit do svého kotlíku a bílý vrátí do sáčku. Směl by však vrátit do sáčku oba dva dodatečně vytažené žetony.

Flakón

Kouzelný obsah **flakónu** můžete využít k tomu, abyste právě vylousovaný žeton vrátili zpět do sáčku. Pokud však žeton způsobil **výbuch**, je pozdě, ten už vrátit **není možné** – musíte ho položit do kotlíku, výbuch je neodvratný. Pokud k výbuchu nedošlo, otočte žeton flakónu prázdnou stranou vzhůru, aby všichni viděli, že jste jeho obsah už použili, právě tažený žeton vraťte do sáčku, můžete si místo něj vytáhnout jiný a poté normálně pokračovat v losování.

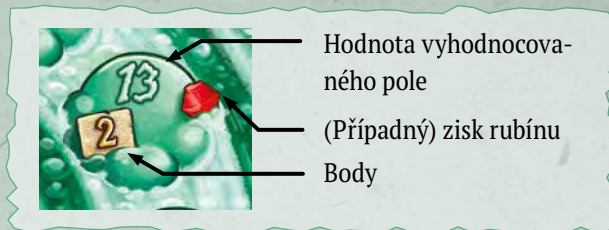
Flakón bude možné opět naplnit až v závěru kola (viz dále), v každém kole ho tedy můžete použít nanejvýš jednou.

Vyhodnocení kola

Jakmile žádný hráč nechce nebo (v případě výbuchu) nemůže žádné další žetony losovat, proběhne vyhodnocení kola.

Vyhodnocení

Pro vyhodnocení úspěchů v daném kole je rozhodující **první volné pole následující za posledním položeným žetonem** na vašem kotlíku. Říkáme mu vyhodnocované pole.



Pro určení vyhodnocovaného pole nehraje roli, zda váš kotlík vybuchl nebo ne.



Příklad: Kotlík červeného hráče vybuchl, poslední žeton (ten, který výbuch způsobil), leží na poli s hodnotou 9. Vyhodnocovaným polem je pole s hodnotou 10 (označené žlutě).

Celé vyhodnocení proběhne v krocích A–F, jsou uvedeny pomocí symbolů též na herním plánu.

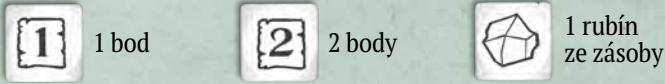


Hráčů, jimž kotlík vybuchl, se krok A netýká.



A) Hod kostkou

Všichni hráči, u nichž k výbuchu nedošlo, porovnají, jak daleko se na stupnici na svém kotlíku dostali. Kdo dosáhl na stupnici nejdále, hodí kostkou. Základním vodítkem může být hodnota dosaženého pole (pozor, někdy má více polí za sebou stejnou hodnotu – v tom případě rozhoduje, který hráč skutečně dorazil dál od nultého pole). Dosáhlo-li více hráčů přesně stejně daleko, hodí kostkou všichni takoví hráči, každý za sebe. Výsledek hodu určí bonus, který příslušný hráč získá:



(případný žeton zde odsuňte stranou)



Příklad: Hodnota vyhodnocovaného pole červeného i žlutého hráče je shodná (23), ale červenému se podařilo dojít na liště dále (pole označené červeně). Kostkou hodí pouze červený hráč.

B) Efekty ingrediencí

Nejprve se vyhodnotí efekty žetonů **černých smrtihlavů** dle jejich efektu platného v dané partii (podrobný popis efektů viz *Šarlatánský Almanach*). V souladu s popisem se zjistí, kdo jich kolik položil do svého kotlíku, pak případně získá odpovídající odměnu začínající hráč, další případně následují po směru hry. Poté se podobně vyhodnotí **zelení křížáci**, pak i **fialové dušičky**.

Příklad: Ve hře je strana 1 zelené knihy, každý hráč získá po 1 rubínu z obecné zásoby za každý zelený žeton na posledním a předposledním obsazeném poli stupnice svého kotlíku.



C) Rubíny

Každý hráč, na jehož vyhodnocovaném poli je uveden rubín, obdrží **1 rubín** (bez ohledu na to, zda jeho kotlík vybuchl či ne).



POZOR! Hráči, jejichž kotlík vybuchl, si z následujících kroků D a E mohou vybrat **jen jeden!** Ostatní hráči provedou oba následující kroky.



D) Body

Každý hráč obdrží tolik bodů, kolik je uvedeno na jeho vyhodnocovaném poli (pozor, jde o číslo na pergamentu, nikoli o hodnotu vyhodnocovaného pole).

Příklad: Na vyhodnocovaném poli žlutého hráče je pergamen s hodnotou 7, žlutý proto obdrží 7 bodů.



Dosáhnete-li posledního pole stupnice kotlíku, tj. pole s hodnotou 33, dále žetony nikam neposouváte a za vyhodnocované pole platí **rukojeť lžíce** na obrázku. Obdržíte 15 bodů a hodnota pole je 35 (viz dále). Pochopitelně platí, že všichni hráči, kteří tohoto posledního pole stupnice dosáhli a jejichž kotlík nevybuchl, mohou v kroku A házet kostkou a provádět jak krok D, tak E.

Přesáhne-li vaše celkové skóre 50, otočte svou **destičku 0/50** na herním plánu stranou 50 nahoru a pokračujte v posouvání svého ukazatele skóre po počítadle dále zase od začátku v druhém oběhu.



E) Nákup nových ingrediencí

Počínaje začínajícím hráčem si všichni postupně mohou pořídit **1 nebo 2 žetony ingrediencí**. Pořizujete-li si 2, musejí být **rozdílných barev**.

Hodnota vyhodnocovaného pole udává, kolik pomyslných peněz máte na takový nákup k dispozici, cenovky žetonů jednotlivých barev a hodnot pak najdete v patřičných knihách. Žetony žluté a fialové barvy lze nakoupit až tehdy, když už je kniha dané barvy ve hře.

Je-li cena žetonů nižší, zbytek vašich peněz propadá, drobné se nevracejí ani nepřenášejí do dalších kol. Žetony vyšších hodnot jsou dražší, protože umožňují rychlejší postup na stupnici kotlíku a mohou mít účinnější efekty. Ovšem pozor, obecná zásoba žetonů je omezená, jakmile dojdou, máte smůlu a musíte se spokojit s jiným žetonem či žetony.

Po ukončení nákupu vhodte všechny nově pořízené žetony i všechny žetony ze svého kotlíku zpět do sáčku.



F) Konec kola

V tomto posledním kroku můžete využít získané rubíny k provedení následujících akcí (první z nich můžete provést i opakovaně, nakolik vám rubíny stačí):

◆ Posun kapky

Za **2 rubíny** můžete posunout svou kapku na stupnici kotlíku o **1 pole dále**. Díky tomu ve všech následujících kolech začnete pokládat losované žetony od pole blíže ke konci stupnice.



◆ Doplnění flakónu

Pokud jste dříve zkonzumovali obsah svého flakónu (a vrátili tak vylosovaný žeton zpět do sáčku), můžete si flakón za 2 rubíny zase naplnit. Otočte žeton na svém kotlíku opět plnou stranou vzhůru. Každý hráč má k dispozici jen jeden flakón.



Na úplný závěr si každý, koho se to týká, vrátí svůj **krycí kámen** ze stupnice kotlíku na svou desku vedle stupnice. Balíček **karet jasnozření** předejte spoluhráči po levici a **plamínek** posuňte na počítadle kol na další pole. Další kolo může začít.



červený

žlutý



Příklad: Žlutý a červený hráč hrají hru ve dvou. Červenému po vylosování a položení bílé trojky kotlík vybuchl. Jeho vyhodnocované pole má hodnotu 19 (červené zvýraznění). Musí se rozhodnout, zda si raději připíše 5 bodů (krok D), nebo zda využije hodnoty 19 k pořízení nových žetonů (krok E). Žlutý ukončil losování žetonů včas, jeho vyhodnocované pole má hodnotu 15 (žlutý kroužek) a získá jak 3 body, tak i možnost nakoupit nové žetony v ceně až 15. Navíc může házet kostkou, protože je jediný hráč, **jemuž kotlík nevybuchl**, a tedy „kontumačně“ dorazil nejdál. Červený hráč se rozhodne pořídit si modrou dvojku v ceně 10 a zelenou dvojku v ceně 8 (dva současně pořízené žetony musejí mít **různou barvu**). Žlutý hráč si vybere zelenou trojku v ceně 14. Oběma hráčům tak jeden peněz propadne.

Počítadlo kol

Jak bylo uvedeno, počítadlo udává, kolikáté kolo hry se hraje, a navíc je na něm uvedena i případná všeobecná akce, která se před začátkem daného kola provede, či efekt, který při jeho vyhodnocení platí.



Na začátku 2. kola uveďte do hry žlutou knihu, na začátku 3. kola fialovou knihu.



Na začátku 6. kola musí každý vhodit do svého sáčku 1 dodatečnou bílou jedničku.





Tento symbol znamená, že v 9. kole si všichni musejí losovat žetony a pokládat je na své kotlíky **opravdu současně**.

Všichni si připraví ruku do sáčku a na povel začínajícího hráče ji všichni současně vytáhnou. Kdo chtěl losování ukončit, vytáhne prázdnou ruku. Vylosovaný žeton musejí všichni položit do svého kotlíku. Jak je uvedeno výše, kterýkoli hráč má právo požadovat, aby se takto hrálo ve všech kolech od začátku hry (aby žádný hráč nezískal výhodu tím, že počká s rozhodováním dle toho, co vylosovali ostatní), v posledním kole je to však povinné.



Při vyhodnocení 9. kola neodklízejte žetony z kotlíku. V kroku F můžete za každé 2 své rubíny získat 1 bod a ti, jimž v závěrečném kole kotlík nevybuchl, získají navíc kromě obvyklého zisku bodů po 1 dalším bodu za každých 5 pomyslných peněz.

Konec hry

Po vyhodnocení 9. kola vítězí hráč, který má nejvíce bodů. V případě shody vítězí ten z nich, který se v 9. kole dostal na nejvyšší pole kotlíku. Trvá-li nadále shoda, hráči se dělí o vítězství a titul nejméně neschopného kvedlala.

Varianty hry

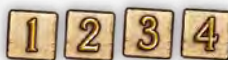
Hra je koncipována jako variabilní. V dalších partiích můžete použít jiné strany knih – strany se stejným číslem (stejným počtem záložek) tvoří sady, které považujeme za vyrovnané. Ovšem jakmile s hrou získáte dostatek zkušeností, můžete použít zcela libovolné strany jednotlivých knih.



Chcete-li si hru dále zpestřit, můžete použít druhou stranu kotlíků. Je na ní vyznačena lišta zkumavek. Každý hráč použije dvě kapky, druhou umístí na začátku hry na první zkumavku. Kdykoli pak v průběhu hry směte posunout svou kapku (působením karet jasnou, využitím efektu některé ingredience či využitím 2 rubínů), můžete si zvolit, kterou z obou svých kapek posunete. Symboly na zkumavkách udávají, jaký bonus při dosažení daného pole lišty získáte:



1 rubín



uvedený počet bodů



žeton ingredience uvedené hodnoty a barvy z obecné zásoby (vhodte ho do svého sáčku)

I když na této straně kotlíku nejsou uvedeny symboly pro postup v případě výbuchu, pravidla zůstávají stejná.

TIRÁŽ

Český překlad

Karel Vlasák

Jazykový dohled

Pavel Prachář

Kačka Hálová

Grafická sazba

Michal Stárek

Speciální poděkování

Mirka Jandová

Vyrobeno v licenci

Schmidt Spiele GmbH

www.schmidtspiele.de

MINDOK

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

mindok.cz

/hry.mindok

/_mindok_

