

LEKTVARY PRO POKROČILÉ

Úvod

Hra je inspirována předmětem Lektvary na Škole čar a kouzel v Bradavicích. Hráči během hry postupně získávají návody – recepty na různé druhy lektvarů. Cílem hry je pomoci těchto receptů vytvořit co nejvíce lektvarů. Kartičky učebnice Příprava lektvarů pro pokročilé jsou výrazným pomocníkem ve hře. Kartičky Zkažené přísady znesnadňují míchání lektvarů, hráči si na ně musí dávat velký pozor.

Hra obsahuje:

Kartičky – obdélníkový formát:

- 4x10 kartiček představujících pevné přísady do lektvarů, jsou označeny písmeny A–D ①
- 4 kartičky představující Zkažené přísady ②
- 4 kartičky – učebnice Příprava lektvarů pro pokročilé ③

- 16 kartiček určujících druh lektvaru, jsou označeny čísly 1–16 ④

Kartičky – čtvercový formát:

- 4x10 kartiček představujících tekuté přísady do lektvarů, jsou označeny písmeny E–H ⑤
- 4 kartičky představující Zkažené přísady ⑥
- 16 velkých kartiček návodů – receptů na přípravu různých lektvarů, jsou označeny čísly 1–16 ⑦

Cíl hry:

Cílem hry je umíchat co nejvíce lektvarů. Hráči během hry získávají návody – recepty na různé lektvary. Podle receptů se snaží co nejdříve umíchat lektvar, tzn. hledají potřebné kartičky znázorňující různé přísady. Při hře mohou získat kartičku s tajemnou učebnicí Příprava lektvarů pro pokročilé. ③ Tato kartička jim může úkol ulehčit. Také mohou narazit na kartičky představující

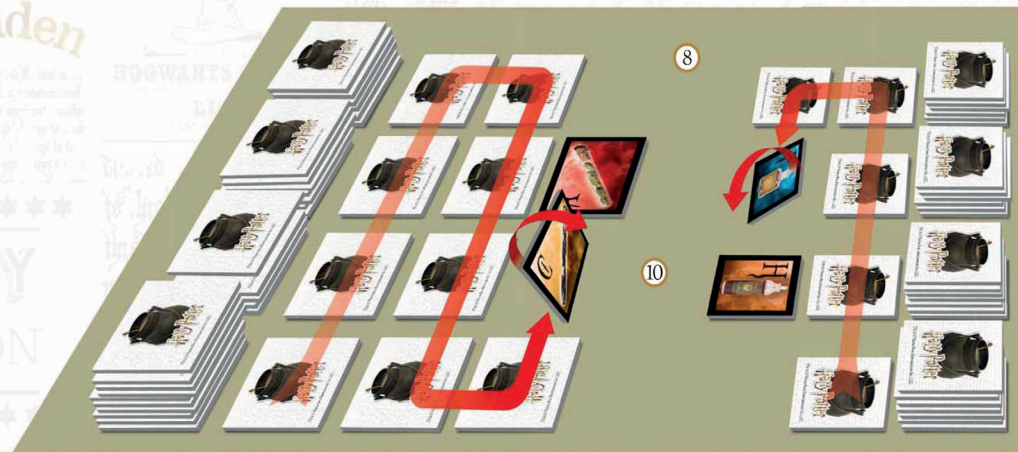
Zkažené přísady. ② ⑥ Tyto kartičky jim naopak práci na míchání lektvaru ztěžují.

Průběh hry:

Všechny kartičky promíchejte (zvláště obdélníkové a zvláště čtvercové) a vyskládejte je do 2x čtyř hromádek rubem nahoru na kraj hrací plochy. ⑧

Během hry se budou kartičky vyskládat do několika řad. Mezi hromádkami potřebujete proto adekvátně velkou hrací plochu (cca 40 x 60 cm). ⑩ Velké čtvercové karty – recepty zůstanou mimo hrací plochu u jednoho z hráčů, který je pověřen jejich rozdáváním.

Hráči si určí pořadí, v jakém budou hrát. Jeden tah rovná se sejmutí jedné libovolné kartičky z kterékoliv hromádky nebo otočení jedné libovolné kartičky na hrací ploše. Kartičky, které mohou hráči použít podle pravidel, přikládají před sebe k velké kartě s receptem. Kartičky,



které se jim nehodí, odkládají na hrací plochu tak, že je přikládají do řady odložených kartiček z dřívějších tahů. Tuto aktuálně odloženou kartičku nechají otočenou licem nahoru. Předchozí kartičku v řadě otočí rubem nahoru. ⑩ Během hry se na hrací ploše nashromáždí větší množství kartiček. Hráči se snaží si zapamatovat jejich hodnotu a polohu, aby tyto kartičky mohli využít v dalším průběhu hry. Velké kartičky – recepty si hráči položí viditelně před sebe mimo hrací plochu. K nim pak přikládají hrací kartičky s přísadami, jak recepty předepisují.

Popis tahu:

Hráč na tahu si může zvolit typ tahu:

- Hráč sejme libovolnou kartičku z kterékoliv hromádky. Pokud tuto kartičku nemůže použít na míchání lektvaru podle kartičky návod – recept svého lektvaru, odloží ji na hrací plochu na konec řady obrázkem nahoru, aby ji ostatní hráči dobře viděli a mohli si ji zapamatovat. Předchozí kartičku v řadě otočí rubem nahoru. ⑩ Tah je neúspěšný, pokračuje další hráč.

Ten nejprve posoudí, zda může použít odloženou kartičku z přecházejícího tahu. Jestliže může tuto kartičku použít pro míchání svého lektvaru, vezme si ji a přiloží ke své velké kartě – receptu lektvaru. Tah je úspěšný, hráč pokračuje ve hře dalším tahem.

Pokud tuto kartičku nemůže použít, nechává ji ležet. Sejme další kartičku z kterékoliv hromádky. Najde-li kartičku, kterou nemůže použít, položí ji na plochu do řady odložených kartiček obrázkem nahoru a předešlou kartičku otočí obrázkem dolů. Tah je neúspěšný, pokračuje další hráč v pořadí. ⑩

b) Hráč otočí kteroukoliv kartičku na ploše ve snaze najít vhodnou kartičku – přísadu pro svůj lektvar. Pokud otočenou kartičku nemůže použít, otočí ji zpět rubem nahoru. Tah je neúspěšný, ve hře pokračuje další hráč.

Platí pravidla:

- Pokud hráč při hře otočí kartičku, kterou nemůže použít, je to neúspěšný tah. Ve hře pokračuje další hráč v pořadí.

b) Pokud hráč při hře otočí kartičku, kterou může použít pro míchání svého lektvaru, je tah úspěšný. Tento hráč pokračuje ve hře tak dlouho, pokud jsou jeho tahy úspěšné. Jakmile při tahu není úspěšný, pokračuje další hráč v pořadí.

Začátek hry:

Aby mohl hráč míchat lektvar, musí nejdříve najít kartičku, která určuje druh lektvaru. ④

V počáteční fázi hry hráči otáčejí při tazích často mnoho kartiček, které představují pevné přísady ①, případně jiné druhy kartiček (kartičky Zkažené přísady ② nebo kartičky – učebnice Příprava lektvarů pro pokročilé ③). Hráči přirozeně v úvodu hry hledají potřebné kartičky v hromádkách s obdélníkovými kartičkami. Na čtvercové kartičky přijde řada, až některý z hráčů potřebuje tekuté přísady.

Hráči se snaží si odkládané kartičky zapamatovat, protože je velmi pravděpodobné, že budou tyto kartičky v průběhu hry potřebovat.



Jakmile hráč kartičku určující druh lektvaru najde (4), je libovolné, jaké má číslo, vyzádá si velkou kartu návod – recept se stejným číslem (7). Položí ji před sebe a pozorně si ji prohlédne. Každý recept obsahuje čtyři přísady. Hráč hledá tyto kartičky – přísady a příkládá je k velké kartě návod – recept (7).

Platí pravidlo:

Hráči musí při hledání a příkládání kartiček s přísadami dodržet jejich pořadí směrem odshora dolů uvedené na kartě návod – recept. Jakmile hráč najde všechny čtyři předepsané přísady, má lektvar dokončen a získává bod. Kartu návod – recept s kartičkami přísad odloží bokem, tyto kartičky se již do hry nevracejí.

Platí pravidla:

Když hráč najde – otočí kartičku Druh lektvaru (4) může ji použít ve dvou případech:

- 1) na počátku hry, kdy hráč ještě nemá žádný lektvar
- 2) kartičku si může vzít pouze tehdy, když má předchozí lektvar dokončený a odložený bokem. Z tohoto pravidla vyplývá, že během hry může každý hráč míchat vždy pouze jeden lektvar. Pokud najde kartičku Druh lektvaru v době, kdy má jiný lektvar nedokončený, tak musí tuto kartičku odložit na hrací plochu. Snaží se zapamatovat si její umístění, aby mohl kartičku otočit a získat, až má aktuální lektvar dokončený. Ostatní hráči mohou tuto kartičku použít, ale až ve chvíli, když jim to pravidla umožní. Tzn., že mají v tuto chvíli dokončený předchozí lektvar, nebo ještě nezačali míchat svůj první lektvar.

Průběh hry mohou výrazně ovlivnit další kartičky.

Funkce kartičky Zkažená přísada (2) (6)

Jsou dva druhy této kartičky:

- pevná zkažená přísada (obdélníkový formát)
- tekutá zkažená přísada (čtvercový formát)

Tyto kartičky mají moc překazit dokončení lektvaru těmito způsoby:

1) Hráč při hře sejmeme (otočí) kartičku Zkažená přísada:

- a) má-li rozehráno míchání svého lektvaru, musí nejdříve zkontrolovat aktuální stav přiložených lektvarů.

Pokud je na radě ve skládání přísad stejný formát kartičky (obdélníkový nebo čtvercový), jako našel kartičku Zkažená přísada, musí ji přiložit do svého receptu. Tím je celý lektvar znehodnocen. Všechny použité kartičky přísad (1) (5), kartičku Druh lektvaru (4) a kartičku Zkažená přísada (2) (6) musí hráč vrátit do spodku patřičných hromádek. Obdélníkové kartičky vrátí do hromádek s obdélníkovými kartičkami, čtvercové kartičky do hromádek s čtvercovými kartičkami. Jejich pořadí a umístění může učinit tak, aby uložení nevyzradil soupeřům a mohl v dalším průběhu hry tyto informace využít. Návod – recept (7) předá zpět hráči, který je pověřen jejich rozdáváním.

b) pokud nemá hráč rozehráno skládání lektvaru nebo kartička má jiný formát, než jaký hráč má podle pravidel použít, může tuto kartičku nadělit některému ze soupeřů. Zde platí stejné pravidlo, které jsme popsali výše. Kartičku může soupeř nadělit pouze v případě, že přísada na soupeřově receptu, která je nyní na pořadí, má stejný formát jako otočená kartička Zkažená přísada. Pak je soupeř postížen ztrátou rozpracovaného lektvaru a musí vrátit kartičky i Druh lektvaru do spodku hromádek podle výše popsaného pravidla 1a).

Platí pravidlo:

Nalezenou kartičku Zkažená přísada může nadělit soupeři pouze ten hráč, který má rozpracován minimálně první lektvar. Tzn. že v předchozím průběhu hry našel alespoň jednu kartičku Druh lektvaru. Má tedy minimálně první lektvar rozpracovaný, nebo alespoň jeden lektvar dokončený.

Platí pravidlo:

Pokud otočenou kartičku Zkažená přísada (2) (6) nedovolují pravidla umístit a zmarit některý z receptů, je kartička odložena na hrací plochu jako kterákoliv jiná kartička. (10)

Platí pravidlo:

Pokud otočenou kartičku Zkažená přísada (2) (6) nedovolují pravidla umístit a zmarit některý z receptů, je kartička umístěna na hrací plochu jako kterákoliv jiná kartička. Tuto kartičku v dalším průběhu hry může použít kterýkoliv hráč, který je na tahu.

Funkce kartičky Příprava lektvarů pro pokročilé (3):

Pokud hráč při svém tahu najde tuto kartičku (3), umístí si ji k receptu (7) a kartička plní dvě funkce:

a) hráč nemusí při hledání přísad dodržovat předepsané pořadí, může od tohoto okamžiku předepsané přísady příkládat k receptu v libovolném pořadí.

b) kartička Příprava lektvarů pro pokročilé (3) chrání hráče před Zkaženými přísadami. Hráč, který má tuto kartičku umístěnou u svého receptu, není povinen přiložit nalezené kartičky Zkažená přísada ke svému receptu. Hráč pak může tuto kartičku Zkažená přísada (2) (6) přiložit k receptu soupeře, který není chráněn kartičkou Příprava lektvarů pro pokročilé (3) a jeho rozehraná partie splňuje pravidlo o umístění Zkažená přísada. Pokud není možné partičku Zkažená přísada přiložit k některému receptu, je kartička odložena na hrací plochu jako kterákoliv jiná kartička. (10)



Platí pravidlo:

Kartička Příprava lektvarů pro pokročilé (3) chrání hráčovo míchání lektvaru před přiložením kartiček Zkažená přísada (2) (6) od kteréhokoliv soupeře po celou dobu míchání tohoto lektvaru. Po dokončení lektvaru se kartička odstraní z plochy společně s kartičkami přísad a receptu a tím její funkce ve hře skončila.

Platí pravidlo:

Nalezenou kartičku Příprava lektvarů pro pokročilé (3) může použít pouze hráč, který má rozpracováno míchání lektvaru. Pokud toto pravidlo nespĺňuje,

pak je povinen tuto kartičku odložit na hrací plochu jako kteroukoliv jinou kartičku. (10) Použít ji může další hráč na tahu, pokud pro její použití splňuje pravidla (má rozpracováno míchání lektvaru).

Platí pravidlo:

Po dokončení „chráněného“ lektvaru se kartička Příprava lektvarů pro pokročilé (3) odkládá s ostatními kartičkami mimo hrací plochu a v této partii již svoji uhu ukončila.

Platí pravidlo:

Hra končí, až je umíchan poslední lektvar. Tzn., že musí být dokončeno všech 16 druhů lektvarů.

Partii vyhrává hráč, kterému se podařilo sestavit největší počet lektvarů.

Při rovnosti počtu umíchaných lektvarů zvítězí ten hráč, který umíchal lektvar – recept s nejvyšším číslem.

Tip:

Hráči také mohou sehrát turnaj Hodina lektvarů: sehraji dohodnutý počet partií (např. pět), počty umíchaných lektvarů se sčítají. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem umíchaných lektvarů.

Hru mohou hrát hráči v počtu od 2 do 6.