

# LOVCI NOCI

## Pravidla hry



### Příprava hry

- 6 oválných destiček (MÍST) se náhodně vloží do 6 otvorů na herním plánu (textem směrem k okraji herního plánu).
- Hrací karty rozdělíte do balíčků podle barvy rubové strany: červená, modrá, zelená. Každý balíček samostatně zamíchejte a poté jej položte lícem dolů na okraj herního plánu.
- Každý si vyberte barvu a vezměte si v této barvě 1 figurku, 1 žeton a 1 podložku (karty s přehledem hry).



žeton



figurka

- Všichni položte své žetony na startovní políčko na počítadle zranění.
- Všichni položte své figurku doprostřed herního plánu.
- Karty postav rozdělíte na upíry, vlkodlaky a lidi. K dispozici jsou dvě kompletní sady postav. Pro první hry vyřadte ze hry karty postavy, které mají vlevo nahoře symbol černého víru (odložte je zpět do krabice). Tyto karty použijte až po několika odehraných hrách, přinesou do hry ještě více možností. Detaily ke všem postavám najdete v almanachu (strana 4).
- Každou skupinu karet postav je zamíchejte odděleně. Poté z těchto skupin náhodně vyberte následující karty:
  - ♦ při hře 4 hráčů: 2 vlkodlaci, 2 upíři
  - ♦ při hře 5 hráčů: 2 vlkodlaci, 2 upíři, 1 člověk
  - ♦ při hře 6 hráčů: 2 vlkodlaci, 2 upíři, 2 lidé
 Zbylé karty odložte bez prohlížení zpět do krabice. Všechny vybrané karty postav smíchejte dohromady, zamíchejte je a každému hráči rozdejte lícem dolů 1 z těchto karet. Pozor: Pokud všichni hrají tuto hru poprvé, měli byste hrát nanejvýš v šesti hráčích. Všimněte si také, prosím, doporučení v almanachu (strana 2), jaké konkrétní karty postav při jakém počtu hráčů jsou vhodné pro první hry. Tuto hru lze hrát také v sedmi či osmi hráčích. To však doporučujeme především zkušenějším hráčům. Rozdělení karet postav pro tyto počty hráčů je rovněž popsáno v almanachu.
- Každý si pečlivě přečtete svou kartu postavy a položte ji lícem dolů před sebe na svou podložku (Karta ve vaší barvě s přehledem hry na rubové straně).
- **Pozor:** Karty postav musí být uchovávány v tajnosti! Na svou vlastní kartu se smíte kdykoli podívat.
- Náhodně zvolte začínajícího hráče. Ostatní hráči pokračují ve hře po směru hodinových ručiček.

### Průběh hry v krátkosti

Hráč, který je na řadě (aktivní hráč), provede ve svém tahu následující akce:

1. Hráč musí hodit kostkami a pohnout svou figurkou.
  2. Hráč může využít možnosti MÍST, na které se pohnul.
  3. Hráč může zahájit ÚTOK (od druhého kola).
- Poté ve hře pokračuje jeho souseď po levici svou akcí 1.

**Zvláštní pravidlo při hře 6 a více hráčů:** Před začátkem hry si postupně každý hráč vezme 1 zelenou kartu věšty. Každý si pro sebe přečte text na své kartě a dá ji vždy svému sousedovi po levici, který se musí řídit instrukcemi na této kartě. Poté každý hráč kartu lícem dolů odloží. Každý hráč tak získá již na začátku hry část informace o dalším hráči.

## PRŮBĚH HRY PODROBNĚJI

### 1. Hod kostkami a pohyb figurkou

Aktivní hráč hodí současně oběma kostkami. Sečte obě hodnoty a umístí svou figurku na MÍSTO s odpovídajícím výsledným číslem (na herním plánu je 6 různých MÍST).

- Padne-li číslo MÍST, na kterém již hráčova figurka stojí, hodte kostkami znovu, dokud výsledkem nebude jiné MÍSTO.
- Padne-li číslo „7“, může hráč svou figurku umístit na libovolné MÍSTO, ale nesmí zůstat na MÍSTĚ, na kterém právě stojí.

**Poznámka:** V následujících akcích hraje velkou roli Boj. V boji je důležité, že kdo utrpí zranění, musí svůj žeton na počítadle zranění posunout o odpovídající počet políček dolů. Je-li hráč léčen, tak zase posune svůj žeton o odpovídající počet políček nahoru.

### 2. Využití možnosti MÍST

Aktivní hráč může využít možnost místa, na které se přesunul. Možnosti všech míst jsou popsány níže. Na čtyřech ze šesti MÍST si hráč může vzít jednu lícem dolů otočenou kartu (červenou, modrou, nebo zelenou). Karty přináší hráčům různé výhody. Je-li některý balíček karet spotřebován, zamíchejte příslušný odkládací balíček a použijte ho jako nový dobírací balíček

#### Morganina chýše: (výsledek 2 nebo 3)

Aktivní hráč si vezme horní lícem dolů otočenou kartu věšty z dobíracího balíčku zelených karet. Pozor: Text si přečte pouze sám pro sebe a poté se musí rozhodnout, kterému hráči tuto kartu dá. Poté tuto kartu skrytě předá zvolenému hráči - příjemci. Příjemce si nyní přečte text rovněž pouze sám pro sebe a zkontroluje, zda se týká jeho vlastní postavy.

- Týká-li se jej text, musí příjemce instrukci vykonat, ale nesmí prozradit nic dalšího.
- Netýká-li se jej text, řekne příjemce: „Nic se nestalo“.
- Poté kartu vrátí zpět aktivnímu hráči, který ji odloží lícem dolů (!) na odkládací balíček zelených karet.

Aktivní hráč tímto získal informaci o příjemci. Zelené karty slouží převážně k získávání informací o tom, kdo hraje za jakou postavu.

#### Čarovný strom: (výsledek 9)

Aktivní hráč si vybere 1 libovolného hráče (může si vybrat i sebe) a provede jednu z následujících akcí:

- Udělit zvolenému hráči 2 body zranění. Nebo:
- Vyléčit zvolenému hráči 1 bod zranění.

#### Kostelík: (výsledek 6)

Aktivní hráč si vezme horní lícem dolů otočenou kartu z dobíracího balíčku modrých karet a provede příslušné instrukce. Modré karty výhod jsou pro aktivního hráče bezpečné, nezpůsobí mu žádné zranění.

#### Hřbitov: (výsledek 8)

Aktivní hráč si vezme horní lícem dolů otočenou kartu z dobíracího balíčku červených karet a provede příslušné instrukce. Červené bojové karty často způsobují konflikt a mohou zranit také aktivního hráče.

#### Pramen moudrosti: (výsledek 4 nebo 5)

Aktivní hráč si vezme 1 lícem dolů otočenou kartu z jednoho ze tří dobíracích balíčků a poté provede příslušné instrukce.

#### Modré i červené karty jsou rozděleny na dva druhy:

- **Událost:** Instrukce na těchto kartách přečtete nahlas. Instrukce „musí“ se provedou ihned, instrukcí bez „musí“ je možno se zříci (nemusí být provedeny). Poté kartu vždy odložte lícem nahoru na odkládací balíček odpovídající barvy.
- **Vybavení:** Tyto karty také přečtete nahlas, poté si je položte lícem nahoru před sebe. Tyto karty účinkují pořád a mohou být využity ihned.
  - ♦ Většina z vyložených karet vybavení musí být používána vždy, pokud hráč kartu vlastní.
  - ♦ U některých karet s formulací „může“ nebo podobnou si hráč smí zvolit, zda kartu použije či nepoužije.

- ♦ Každý hráč může mít libovolný počet karet vybavení. Nemůže se jich však dobrovolně zbavit.
- ♦ Účinky více karet mohou být sčítány, mohou se také (zcela nebo zčásti) navzájem rušit.

#### Kamenný kruh: (výsledek 10)

Aktivní hráč ukradne jednomu libovolnému hráči jednu před ním vyloženou kartu vybavení (modrou nebo červenou) a položí si ji lícem nahoru před sebe. Od této chvíle může toto vybavení používat.

### 3. ÚTOK

Jako třetí a poslední akci ve svém tahu může aktivní hráč zahájit ÚTOK (To není možné v prvním kole hry). Aktivní hráč může zaútočit na jednoho jiného hráče, který se s ním nachází ve stejné OBLASTI; to znamená, na stejném MÍSTĚ jako on sám nebo na sousedním MÍSTĚ, spojeném pavučinou. Tato dvě místa nazýváme OBLAST ÚTOKU. Na herním plánu jsou celkem tři oblasti.

- Aktivní hráč si vybere svou oběť a hodí současně oběma kostkami.
- Nyní se nižší výsledek na jedné z kostek odečte od vyššího na druhé kostce. Výsledný rozdíl je velikost zranění způsobený obětí. (Příklad: 5 - 3 = 2 zranění). Nevznikne-li při ÚTOKU žádné zranění (3 - 3 = 0 zranění), byl tento ÚTOK neúspěšný.
- Vliv karet vybavení účinkuje navíc a pro všechny účastníky. Není možné, se účinku zříci. Karty vybavení ovlivňující výsledek útoku nepůsobí, když byl výsledek ÚTOKU „0“ – útok byl neúspěšný.
- Umožňuje-li karta ÚTOK na více hráčů, tak pro všechny platí výsledek jednoho hodu kostkami.

### Spotřebování bodů zranění

Dosáhne-li žeton hráče na počítadle zranění políčka s počátečním písmenem jeho postavy (nebo se dostane ještě níže), jsou hráčovy body zranění spotřebovány a hráč je **vyřazen ze hry**.

- Hráč odhalí svou kartu postavy a odstraní svou figurku a žeton ze hry. Žádné další akce již neprovádí.
- Hráč, který způsobil jeho vyřazení, si může od vyřazeného hráče vzít 1 kartu vybavení dle svého výběru a vyložit si ji před sebe. Zbývající karty vyřazeného hráče odložte na příslušné odkládací balíčky. Je-li vyřazeno více hráčů současně, může si hráč, který je vyřadil, vzít 1 kartu vybavení od každého z těchto vyřazených hráčů.

### Zvláštní schopnosti

Každá postava ovládá *zvláštní schopnost*, která je popsána na kartě postavy. Avšak aby mohl hráč tuto *zvláštní schopnost* použít, musí nejdříve **odhalit svou kartu postavy** – otočit ji lícem nahoru a tím dát všem ostatním informaci o své identitě. To smí hráč udělat kdykoli v průběhu hry, i v případě, že je na tahu jiný hráč. Podrobnosti k jednotlivým zvláštním schopnostem najdete v almanachu.

### Konec hry a výhra

Splní-li některý hráč cíl, který je popsán na jeho kartě postavy, tak odhalí svou kartu postavy (pokud se tak již nestalo dříve) a hra ihned končí. Nyní se vítězem stává každý hráč, jehož cíl je v tuto chvíli splněn!

- Dosáhl-li hráč svého cíle, nemusí s odhalením čekat, až bude na tahu.
  - Splnilo-li svůj cíl současně více hráčů, pak jsou všichni tito hráči vítězové. Takto může vyhrát i již vyřazený hráč.
- Příklad:** Vlkodlak Frederik vyřadí Volka, posledního upíra. Vlkodlak Gregor je ještě ve hře, takže vyhrává také. Vlkodlak Elena byla již dříve vyřazena, přesto však vyhrává s ostatními vlkodlaky.

**1** Temný je svět stínů! S vražednou nenávistí připraveni k boji stojí proti sobě upíři a vlkodlaci. Upíři loví vlkodlaky, vlkodlaci loví upíry. Lidé se ocitají uprostřed mezi nimi, někdy bojují na jedné straně a jindy zase na straně druhé. Která skupina bude tvým osudem?

**2** Cílem vlkodlaků je porazit všechny upíry. Cílem upírů je naopak zničit všechny vlkodlaky. Jsou-li všichni upíři poraženi, tak vyhrávají všichni vlkodlaci, také ti, kteří již byli ze hry vyřazeni. To platí také pro upíry, když by byli vyřazeni všichni vlkodlaci. Lidé mají vždy individuální úkoly, každý člověk se snaží zvítězit sám za sebe!

**3** Zpočátku však žádný hráč neví, jakou roli mají ostatní hráči a jaké cíle vlastně sledují. Na začátku hry dostane každý hráč jednu kartu postavy, kterou musí za všech okolností držet v tajnosti. Na této kartě jsou všechny důležité informace: Kdo vlastně hráč je, ke které skupině patří (člověk, upír, vlkodlak), kolik bodů zranění může nanejvýš ztratit a jakou má zvláštní schopnost. Na kartě je také popsán cíl jeho postavy, což je úkol, který musí splnit.

**4** Každý hráč má určen svůj maximální počet bodů zranění. Na začátku hry hráč umístí svůj žeton na startovní políčko počítadla zranění. Bude-li hráč při ÚTOKU či při PŘEPADENÍ zasažen, tak utrpí

zranění. Za každé utrpené zranění se žeton na počítadle zranění posune o 1 políčko dolů. Kdo se na tomto počítadle dostane na koncový bod své postavy (políčko s počátečním písmenem postavy), je vyřazen ze hry. Přesto však může tento hráč ještě se svou skupinou vyhrát!

**5** Nejprve se hráči toulají po 6 MÍSTECH stínového světa, aby nashromáždili informace o přátelích a nepřítelích. Kdo stojí na stejné straně, kdo je vlastně nepřítel? Není nic

kartu vybavení a u *Čarovného stromu* si hráč může léčit svá zranění nebo zranit některého z ostatních hráčů.

**7** Na konci svého tahu má aktivní hráč možnost zahájit ÚTOK na jiného hráče. Tyto ÚTOKY se mohou vést pouze proti hráči, který se nachází v OBLASTI ÚTOKU (zpravidla je to vlastní MÍSTO nebo sousední MÍSTO spojené pavučinou). Útoky se vždy provádí hodem dvěma kostkami: Útočník hází oběma kostkami a nižší z nich odečte od vyšší.

Výsledek určuje, kolik zranění napadenému hráči způsobil (žeton na počítadle zranění je o tento počet posunut dolů). Každý boj mohou ovlivnit vyložené karty vybavení u obou bojujících. Na rozdíl od PŘEPADENÍ, které se však provádí na základě karet *události*.

**8** Postava může být zraňována, ale může být také léčena - v takovém případě se zase žeton na počítadle zranění posune nahoru. Kdo během hry utrpí více zranění, než se mu daří léčit, ten se přibližuje k obávanému koncovému bodu své životní dráhy. Koncový bod je políčko na počítadle zranění označené barvou a počátečním písmenem příslušné postavy. Barva vždy zobrazuje příslušnost ke skupině. Dostane-li se žeton příslušného hráče na nebo za své koncové políčko, je tento hráč ihned vyřazen ze hry, neboť již vyčerpal všechny své body zranění.

**9** Cíle pro jednotlivé hráče jsou popsány na kartách postav. Je-li například vyřazen poslední upír, pak vyhrávají všichni vlkodlaci - a to i ti, kteří byli již dříve vyřazeni ze hry. A naopak, všichni upíři vyhrávají, pokud jsou vyřazeni všichni vlkodlaci. Pro každého člověka platí

individuální podmínky vítězství. I přes rozdílné cíle je docela možné, že svého cíle dosáhne zároveň více hráčů, tudíž je i více vítězů.

REKLAMACE: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na [info@mindok.cz](mailto:info@mindok.cz) nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:



MINDOK s.r.o., Korunní 810/104, Praha 10, [www.mindok.cz](http://www.mindok.cz)



Pokud máte jakékoliv dotazy nebo připomínky, velmi rádi Vám odpovíme. Více informací o hře i jiných stejně kvalitních hrách najdete na [www.hrajeme.cz](http://www.hrajeme.cz).



Karta postavy



Více bodů zranění než je toto maximum nemůže postava FENRIS ztratit.

horšího, než udeřit naslepo a při tom zasáhnout spojence. Aktivní hráč hodem kostkami zjistí, na které MÍSTO se jeho figurka dostane. Dvě MÍSTÁ (spojená pavučinou) spolu vždy tvoří jednu společnou OBLAST. Na většině MÍST lze získat nějaké karty. Takto lze získat třeba karty s důležitým vybavením, posílit svou obranu nebo zvýšit svou sílu.

**6** Když je aktivní hráč na tahu a navštíví například *Morganinu chýši*, vezme si zelenou kartu věštby a tu si přečte pouze pro sebe. Poté však tuto kartu dá libovolnému hráči, kterého si sám vybere, a tento příjemce musí vykonat instrukce na této kartě. Podle toho, co poté příjemce podnikne, může aktivní hráč zjistit, ke které skupině příjemce patří. Na jiných MÍSTECH může aktivní hráč získat modré karty výhod nebo červené bojové karty. V obou typech karet jsou *události*, které jsou prováděny ihned, ale také *vybavení*, které si hráč pro další použití vykládá před sebe. Kdo přijde do *Kamenného kruhu*, může jinému hráči ukrást jeho vyloženou