

LOVCI NOCI

Almanach

Na první pohled ...

...jsou Lovci noci taková strohá hra: Jednoduchá pravidla a krátká doba hraní. Je to také proto, že se hráči vyřazují ze hry. Hra ale není pouze o vyřazování. Je především o taktice, blafování, důvěře a nedůvěře. Na druhý pohled nabízejí Lovci noci mnoho výzev.

Jsou tady především postavy, které každý hráč představuje. Je silný? Je slabý? Jaký cíl sleduje? Jakou zvláštní schopnost má? Pak jsou tady skupiny, do kterých tyto postavy patří: Je to upír nebo vlkodlak? Je třeba najít své spojence. Ale jak? Nebo je to člověk, jednotlivec a snad i slabý? Není snadné přečkat kolo, natož celou hru.

Tato skupinová hra bezpodmínečně vyžaduje spolupráci. Aby tato spolupráce mohla fungovat, musíte nejdříve zjistit, kdo jsou vaši spoluhráči: Kdo je nepřítel a kdo je přítel?

OBSAH


Výběr postav	str. 2
Důležité pojmy	str. 2
ÚTOK - PŘEPADENÍ - Karty událostí - Karty vybavení - MÍSTA - OBLAST - Body zranění	
Karty postav	str. 4
Zvláštní schopnosti	str. 4
Standardní karty pro první hry	str. 4
Rozšiřující karty pro větší rozmanitost	str. 5
Karty podrobněji	str. 6
Karty věštby (zelené)	str. 6
Bojové karty (červené)	str. 6
Karty výhod (modré)	str. 7
Varianty	str. 8

Herní materiál

- 1 pravidla hry, 1 almanach
- 1 herní plán s 6 místy
- 8 figurek, pro každou barvu 1
- 8 žetonů, pro každou barvu 1
- 80 hracích karet:
 - 18 modrých karet výhod
 - 18 červených bojových karet
 - 16 zelených karet věštby
 - 20 karet postav (8 lidí, 6 vlkodlaků, 6 upírů)
 - 8 podložek pro karty postav s přehledem hry na rubu
- 1 šestistěnná a 1 čtyřstěnná kostka

Výběr postav

„**Lovci noci**“ se mění podle počtu hráčů. Pro první hry doporučujeme hrát ve 4 až v 6 hráčích, přičemž optimální počet je spíše 5 nebo 6 hráčů. Následující doporučení jsou zaměřena pro první hry.

Měli byste používat pouze postavy **bez** černého symbolu víru . Zkušení lovci noci si mohou vybírat ze všech postav, tudíž i z postav se symbolem víru.

4 hráči

2 vlkodlaci a 2 upíři

Pro začátek vybírejte podobně silné postavy.

Například:

Viktor + Wren versus Fenris + Gabrin.

Nebo: Ultima + Viktor versus Elena + Fenris.

5 hráčů

2 vlkodlaci, 2 upíři, 1 člověk

Pokud možno vybírejte stejně silné postavy, viz 4 hráči. Jako člověk by měli být pro první hry použiti *Abigail* nebo *Daniel*.

6 hráčů

2 vlkodlaci, 2 upíři, 2 lidé

Při hře šesti hráčů můžete použít všechny postavy.

Pozor: Hru v sedmi či osmi hráčích doporučujeme spíše zkušenějším hráčům.

7 hráčů

2 vlkodlaci, 2 upíři, 3 lidé

Při hře sedmi hráčů můžete použít všechny postavy.

8 hráčů

3 vlkodlaci, 3 upíři, 2 lidé

Při hře osmi hráčů můžete použít všechny postavy.

Poznámka: Při 7 a 8 hráčích platí stejné zvláštní pravidlo, jako při hře šesti hráčů. Každý hráč dostane už na začátku hry jednu zelenou kartu věšty, kterou musí zodpovědět jeho soused po levici.

Důležité pojmy

ÚTOK

ÚTOK je vždy poslední akce hráče v jeho tahu a probíhá vždy v jedné OBLASTI. Hráč si tudíž může svůj cíl zvolit na jednom ze dvou MÍST. ÚTOK se vždy provádí hodem kostkami.

PŘEPADENÍ

Jako PŘEPADENÍ obecně označujeme efekty různých karet událostí, které hráči způsobí zranění nebo ztrátu karet vybavení.

Karty událostí

Veze-li si hráč modrou nebo červenou kartu, která obsahuje událost, musí ji nahlas přečíst a ihned provést, co je na kartě napsáno. Poté tuto kartu odloží lícem nahoru na odkládací balíček. Efekt karty události nemusí být proveden pouze v tom případě, že je na kartě formulace „smíš“ nebo podobná.

Karty vybavení

Základní pravidlo je, že vyložené karty vybavení musí být vždy použity. Je možné se vzdát jejich použití, pouze pokud je to na kartě přímo uvedeno. Karty vybavení mohou být ukradeny, avšak nesmí být dobrovolně odloženy na odkládací balíček. Více karet vybavení jednoho hráče spolupůsobí vždy dohromady.

Příklad: Hráč má před sebou vyloženo vybavení: „Pochodeň“, „Železná pěst“, „Kuše“ a „Ohnivě kouzlo“.

- 1. Karta „Pochodeň“ nutí hráče na konci svého tahu k ÚTOKU 4stěnnou kostkou.*
- 2. Instrukce na kartě „Ohnivě kouzlo“ působí na celou OBLAST ÚTOKU, v tomto případě tudíž zcela normálně na vlastní OBLAST a na všechny hráče v ní.*
- 3. Karta „Kuše“ ovšem přemístí OBLAST ÚTOKU z vlastní OBLASTI pryč na jednu ze dvou dalších OBLASTÍ.*
- 4. Takto ÚTOK zasáhne všechny hráče v jedné OBLASTI, která ale nesmí být OBLAST, ve které se hráč právě nachází.*

Výsledek: Hráč si vybere OBLAST ÚTOKU, ve které se nenachází, a na kostce hodí „3“; k tomu

připočítá 1 zranění za „Železnou pěst“; udělí tedy 4 zranění všem hráčům, kterých se to týká.

MÍSTA

Před hrou: 6 MÍST zamíchejte a poté náhodně rozmístěte a vsaďte do herního plánu. Lze však také vyzkoušet určité kombinace přímým vsazením bez zamíchání.

Kdo se na některé MÍSTO dostane, nemusí možnost tohoto MÍSTA využít. Obzvlášť to platí pro MÍSTA, na kterých se berou červené bojové karty, které mohou zranit i aktivního hráče. Pro oslabeného hráče to může být dáno strategií přežití. Rozhodne-li se však hráč možnosti MÍSTA využít a vezme si kartu, musí také vykonat instrukce na kartě. Dokonce i tehdy, když tažená karta způsobí zranění jemu samotnému.

Zvláštní MÍSTO je **Morganina chatrč**: Zde si hráč může vzít jednu zelenou kartu věštby a přečíst si ji **pouze pro sebe** (ne nahlas!). Poté si musí vybrat libovolného jiného hráče, kterému kartu skrytě předá. Tento hráč, příjemce, si nyní kartu přečte, také pouze pro sebe, a musí provést odpovídající instrukci. Nevztahuje-li se na něj instrukce (např. instrukce se týká VLKODLAKA, avšak příjemce je ČLOVĚK), tak řekne: „Nic se nestalo!“. Potom vrátí kartu zpět aktivnímu hráči, ten si smí kartu ještě jednou přečíst a pak ji položí **licem dolů** na odkládací balíček. Také později, když se hráč již dozvěděl vše o ostatních hráčích, může být karta věštby prospěšná, neboť s ní lze cíleně způsobit zranění protivníkovi.

OBLAST

Když aktivní hráč útočí, musí se jeho ÚTOK omezit na OBLAST, ve které se právě nachází: Tudiž buď na MÍSTO, na kterém se jeho postava nachází, nebo na sousední MÍSTO (spojené pavučinou). OBLAST, kde se hráč nachází, je také nazývána jako OBLAST ÚTOKU. Pouze karta vybavení Kuše přemístí OBLAST ÚTOKU

do jedné ze dvou OBLASTÍ, ve kterých se aktivní hráč nenachází.

Body zranění

Na každé kartě postavy je vpravo nahoře uvedeno maximum bodů zranění, které může postava přežít. Utrpí-li postava své první zranění, musí hráč posunout svůj žeton na počítadle zranění o jedno políčko dolů - na políčko „1“. To znamená, že postava nyní dostala jedno zranění. Má-li postava například jako maximum 8 bodů zranění, tak jí nyní zbývá už jen 7. Na počítadle lze sledovat tento úbytek dolů, až do koncového bodu (s příslušným počátečním písmenem a barvou skupiny), na kterém je postava vyřazena ze hry.

Karty postav

Zvláštní schopnosti

Každá postava ovládá jednu ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST. Ta může být využita pouze od chvíle, kdy hráč svoji kartu postavy odhalí.

Výjimka: UPÍR Ursanne smí používat svou ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST možnost lhaní i když nemá svou kartu postavy odhalenou.

Odhalit svou kartu postavy lze kdykoli, dokonce i když příslušný hráč není na tahu.

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI se dále rozlišují podle toho, zda platí trvale nebo mohou být provedeny pouze jedenkrát za hru.

Zranění způsobené pomocí zvláštní schopnosti se nepovažuje ani za ÚTOK, ani za PŘEPADENÍ.

Standardní karty postav pro první hry

ABIGAIL - ČLOVĚK BZ 8 (body zranění)

ABIGAIL musí svou ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST (jednorázové vyléčení všech utrpených zranění) použít dříve, než přijde o osmý bod zranění. Měla by se pokud možno vyvarovat použití červených bojových karet, které mohou jí samotné způsobovat zranění.

BELLA - ČLOVĚK BZ 10

BELLA zvítězí, pokud má kdykoli v průběhu hry před sebou alespoň 4 karty vybavení. Neměla by karty vybavení shromažďovat příliš nápadně. Bude-li její ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST použita ve správném okamžiku, třeba po úspěšném ÚTOKU na nějakého hráče, může získat řadu karet vybavení najednou.

CYRUS - ČLOVĚK BZ 11

CYRUS splní svůj cíl, když ze hry vyřadí celkově třetího hráče v pořadí (případně čtvrtého, pátého atd.). V tomto rozhodujícím ÚTOKU je jeho ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST (okamžité provedení druhého ÚTOKU) obzvláště užitečná. Po svém druhém útoku již nesmí provést třetí.

DANIEL - ČLOVĚK BZ 13

DANIEL nesmí sám sebe záměrně zraňovat - ani pomocí karet, ani čarovným stromem. Může si ale samozřejmě brát červené karty, které ho mohou zranit. Jeho cíl (být vyřazen jako první) je splněn také tehdy, když je jako první vyřazen společně s jinými hráči. Jeho náhradní cíl říká, že musí přežít všechny UPÍRY. Proto se může spojit s VLKODLAKY.

ELENA - VLKODLAK BZ 10

ELENA je díky své ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI (přemístění na vedlejší MÍSTO) velmi pohyblivá. Je pro ni důležité, aby možnosti MÍST využívala co nejlépe; buď aby se léčila, nebo posilovala.

FENRIS - VLKODLAK BZ 12

FENRIS může díky své ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI jedenkrát za hru (Pozor: pouze na začátku svého tahu!) provést drtivý úder a tím v ideálním případě způsobit 6 bodů zranění. Na konci tohoto tahu může FENRIS svým ÚTOKEM způsobit zranění podruhé.

GABRIN - VLKODLAK BZ 14

GABRIN je jednou z nejsilnějších postav ve hře, ale také on může svou ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST použít pouze jednou. Díky množství bodů zranění, které může přestát, je vždy těžkým protivníkem.

ULTIMA - UPÍR BZ 11


ULTIMINA velká chvíle přichází vždy poté, co některý z protivníků dorazí na hřbitov, obzvláště VLKODLAK. ULTIMA může na začátku každého svého tahu způsobit zranění postavě na hřbitově a na konci tohoto tahu provést ještě běžný ÚTOK!

VIKTOR - UPÍR BZ 13

Léčení 2 vlastních zranění je možné pouze po úspěšném ÚTOKU; tudíž v poslední akci hráče v jeho tahu. Po PŘEPADENÍ nelze tuto ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST použít.

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST WREN („protiútok“) může být použita vždy, když je vystavena nějakému ÚTOKU - je lhostejné, zda je ÚTOK úspěšný nebo ne. Ovšem „protiútok“ už nesmí být proveden, pokud je WREN díky ÚTOKU vyřazena.

Rozšiřující karty postav pro větší rozmanitost

Tyto doplňující postavy nejsou „obtěžnější“ hratelné než standardní postavy. Jsou pouze odlišné, s jinými ZVLÁŠTNÍMI SCHOPNOSTMI, které si hráči musí nejdříve znovu nastudovat. Jako označení mají tyto karty vlevo nahoře černý symbol víru . Existují dvě možnosti, jak tyto postavy přivést do hry. Před hrou se hráči dohodou na jednom z následujících způsobů:

- Standardní postavy kompletně nahradte novými postavami. To je nejsnazší způsob, jak se naučit nové postavy.
- Smíchejte obě sady dohromady a vyberte požadované postavy. Dbejte při tom na to, aby ve hře nebyly žádné dvě karty se stejnými počátečními písmeny.

ANGELA – ČLOVĚK**BZ 8**

ANGELA vítězí i tehdy, když je sama již vyřazena a hráč, který na začátku hry seděl přímo napravo vedle ní, vyhraje. Stejně tak společně s ostatními vyhraje, když je příslušný hráč sice vyřazen, ale jeho skupina hru vyhraje. Je-li její ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST (společné vítězství s hráčem po levici) jednou použita, nemůže se již znovu rozhodnout svůj cíl změnit.

BARABAS – ČLOVĚK**BZ 10**

Jeho nepřátelé jsou silné postavy. Nesplní-li svůj první cíl, tak musí vydržet naživu až do konce hry, lhostejno jakého. Pak se navíc musí ve správný čas nacházet v *kamenném kruhu*.

CELESTE – ČLOVĚK**BZ 11**

Aby byla jednou ze dvou posledních postav ve hře, je její ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST (v každém

tahu si ihned vyléčit jedno vlastní zranění) velmi nápomocná. Vezme-li CELESTE událost „Skok časem“, může se léčit podruhé. Při plnění svého hlavního cíle (být vyřazena jako první) může CELESTE zažít vzrušující souboj, když je ve hře DANIEL, který má stejný cíl. Cíl se považuje za splněný, i když je jako první vyřazena společně s jinými hráči. Sama si však nesmí žádným způsobem dobrovolně způsobovat zranění.

DESMOND – ČLOVĚK**BZ 13**

DESMOND je pravý lovec a sběratel vždy potřebných modrých karet vybavení. Proto je pro něho *Kostelík* důležitější než *Hřbitov*. Zajímavý souboj vznikne, když je ve hře zároveň i BELLA, která rovněž musí sbírat karty vybavení.

ELECTRA – VLKODLAK**BZ 10**

ELECTRA může zrušit až do konce hry platnost ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI jednoho hráče. Některé postavy tím mohou být postiženy více než jiné. I když je ELECTRA vyřazena, zrušená schopnost hráče se neobnovuje.

FREYA – VLKODLAK**BZ 12**

Když FREYA použije svou ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST, může zranění buď vyléčit nebo způsobit - ovšem jen jedenkrát za hru. Postava na políčku s krvavým měsícem utrpěla 7 zranění.

GRENDDEL – VLKODLAK**BZ 14**

GRENDDEL bude svou ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST používat, když je v tísní. Nemůže poté utrpět žádné zranění, dokud není opět na tahu. Platí to pro ÚTOKY, PŘEPADENÍ a také pro zranění, způsobené ZVLÁŠTNÍMI SCHOPNOSTMI a díky MÍSTŮM.

URSANNE – UPÍR**BZ 11**

Vypadá nevinně, avšak může vše zamotat! URSANNE může lhát, když je dotazována pomocí zelených karet. Její karta postavy při tom nemusí být odhalena. Protože hráči nevědí, zda je URSANNE ve hře, je nebezpečné, spolehnout se při využití karet věštby na jedinou odpověď.

VALERIA – UPÍR BZ 13

Když VALERIA provádí ÚTOK, hází vždy pouze čtyřlístnou kostkou.

WILHELM – UPÍR BZ 14

Jeho ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST bude s každým vyrazeným hráčem silnější, protože za každého takového hráče získává jeden kompletní nový tah. Takže například při 2 vyrazených hráčích je třeba počítat se 3 WILHELMOVÝMI tahy a tím pádem také ÚTOKY. Dojde-li v tomto dodatečném tahu k vyrazení dalšího hráče, WILHELM již za něj další tah navíc nezíská.

KARTY PODROBNĚJI

Karty věštby (zelené)

Zelené karty pomáhají při zjišťování postav ostatních hráčů.

Příklad: Aktivní hráč předá kartu věštby některému jinému hráči (Ultima, upír). Ten si přečte: „Pokud jsi tuto kartu obdržel od aktivního hráče a jsi VLKODLAK, stane se následující: Nemáš-li žádné zranění, tak je ti způsobeno 1 zranění. Máš-li nějaké zranění, je ti 1 zranění vyléčeno.“

Následky karty: Protože Ultima je UPÍR, tak se na ni karta nevztahuje. Odpoví tedy: „Nic se nestalo“. Ultima tedy není kartou ani zraněna, ani vyléčena. Aktivní hráč se tímto dozvěděl, že se nemůže jednat o vlkodlaka.

Bojové karty (červené)

Bližší vysvětlení některých karet

KRÁDEŽ (událost)

Nemá-li žádný z ostatních hráčů kartu vybavení, nic se nestane.

KRVAVÝ PAVOUK (událost)

Příklad: Bella (ČLOVĚK, 10 BZ) může přežít už jen 1 zranění, při 2 již bude vyražena. Hodí kostkami 8, dorazí na hřbitov a dobere si kartu krvavý pavouk. Bella si vybere VLKODLAKA Fenrise a způsobí 2 zranění jemu i sobě. Fenris dosáhl 11 bodů zranění a ještě mu jeden zbývá. Avšak Bella své maximum bodů zranění, které může přežít, překročila a je vyražena.

KUŠE (vybavení)

S kuší může být napaden hráč na jednom ze čtyř MÍST, i když normálně si lze vybrat pouze ze dvou. Aktivní hráč s kuší nesmí útočit na hráče na místě, na kterém stojí, ani na druhém místě ve stejné oblasti. Jako OBLAST ÚTOKU se pak počítají 2 místa oblastí, ve které stojí hráč, na něhož byl proveden ÚTOK.

Příklad: Abigail dorazila na hřbitov, který díky pavučině sousedí se stromem přání. Abigail si dobere kartu kuše, přečte ji a položí lícem nahoru před sebe. Abigail si nyní musí pro svůj ÚTOK vybrat protivníka na ostatních 4 MÍSTECH. ÚTOK na hráče na stromu přání či na hřbitově není možný. Kuše mění OBLAST ÚTOKU!

LÉČKA (vybavení)

Hráč nemá žádnou volbu, zda tuto kartu zahrát či nikoli, může špatným hodem kostkami vyřadit ze hry i sebe.

OHNIVÉ KOUZLO (vybavení)

Toto je jediná karta, se kterou lze současně napadnout obě MÍSTA jedné OBLASTI a způsobit zranění všem ostatním hráčům, kteří se na nich nacházejí. Hráč, který ohnivé kouzlo používá, hází oběma kostkami jako obvykle. Všichni hráči, kteří se nacházejí v OBLASTI ÚTOKU aktivního hráče, dostanou zranění podle hodů kostkami. Sám aktivní hráč používající ohnivé kouzlo zraněn není. Zraní-li hráč pomocí ohnivého kouzla, pak je toto zranění provedeno u všech postižených hráčů současně. Ve spojení s kuší si hráč musí vybrat jednu ze dvou možných OBLASTÍ ÚTOKU, ve které budou postiženi všichni hráči.

POCHODENŠ (vybavení)

Tento speciální útok nahrazuje normální ÚTOK prováděný hodem 2 kostek. Pochodní tedy bude vždy dosaženo zranění.

TEMNÝ RITUÁL (událost)

Je-li hráč, který tuto kartu dobral, ČLOVĚK nebo VLKODLAK, nic se nestane. Kartu odložte lícem nahoru na odkládací balíček červených karet. Je-li tento hráč UPÍR, má tyto možnosti: Může využít „Temný rituál“, když odhalí svou kartu postavy. Poté si vyléčí všechno utrpené zranění. Avšak může se toho i vzdát a „Temný rituál“ bez komentáře odložit. Tehdy zůstane jeho karta postavy zakryta. V tomto případě ostatní hráči nevědí, zda je UPÍR nebo ne.

UPÍŘÍ NETOPÝR (událost)

Karta obsahuje 2 akce. Jako první akce musí být způsobeno zranění, teprve potom se aktivní hráč může léčit. Karta smí být použita také, když aktivní hráč ještě žádné zranění neutrpěl.

ŽELEZNÁ PĚST (vybavení)

Vlastní-li aktivní hráč více karet „Železná pěst“, tak každá z nich způsobí 1 dodatečné zranění. Má-li hráč společně se „Železnou pěstí“ vyloženu i kuši, bude zranění navíc také způsobeno.

Karty výhod (modré)

Blížeší vysvětlení některých karet

KRVAVÝ MĚSÍC (událost)

Tato karta může být použita jak k udělení zranění, tak i k léčení zranění. Její největší účinek může být udělení 7 zranění nebo vyléčení 6 zranění (pro postavu s maximem 14 bodů zranění, která již utrpěla 13 zranění).

KOPI Z KOSTI (vybavení)

Úspěšný útok je ten, při kterém hráč způsobí alespoň 1 zranění.

***Příklad:** VLKODLAK Gabrin hodil kostkami při ÚTOKU „5“ a „2“, což znamená 3 zranění, které způsobí UPÍŘU Viktorovi. Gabrin nyní odhalí svou kartu postavy a používá své vyložené kopí z kostí, čímž Viktorovi přidá další 2 zranění. Nepřeje-li si Gabrin odhalit svou kartu postavy, kopí z kostí nepoužije a nechá jej ležet lícem nahoru před sebou. Gabrin může způsobit zranění navíc pouze Viktorovi, protože on byl cílem jeho ÚTOKU.*

KOUZELNÝ PLÁŠŤ (vybavení)

Pokud bylo zranění způsobené při útoku pomocí kouzelného pláště sníženo na 0, je útok považován za neúspěšný. Pozor: Kouzelný plášť snižuje i zranění, které způsobíte svým útokem.

MAGICKÝ KOMPAS (vybavení)

***Příklad:** UPÍR Viktor se na začátku svého tahu nachází na kostelíku a má vyloženu tuto kartu. Nalevo od něj se nachází Morganina chatrč, která patří do stejné OBLASTI. Viktor použije Magický kompas, aby dorazil na čarovný strom a tam mohl způsobit nebo léčit zranění. Touto kartou se Viktor nemůže přesunout na Morganinu chatrč, protože ta se nachází v stejné OBLASTI.*

ODMASKOVÁNÍ (událost)

Pokud si tuto kartu vezme UPÍR nebo VLKODLAK, musí se odhalit. Neodhalí-li hráč svou kartu postavy, může to být pouze ČLOVĚK (nebo UPÍR Ursanne, který může lhát).

OCHRANNÁ AURA (událost)

***Příklad:** Abigail si dobere tuto kartu a položí ji lícem nahoru před sebe. Nyní je chráněna před všemi ÚTOKY, dokud není znovu na tahu. Poté ochrana končí a Abigail tuto kartu odloží lícem nahoru na odkládací balíček modrých karet. PŘEPADENÍ a ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI ji však mohou způsobovat zranění pořád.*

OCHRANNÝ AMULET (vybavení)

Příklad 1: Daniel (ČLOVĚK) hodí na kostkách „9“ a dorazí na čarovný strom. Přeje si způsobit 2 zranění Wren. Wren ho však upozorní, že má před sebou vyložený ochranný amulet a proto jí tímto způsobem zranění být způsobeno nemůže. Daniel se místo ní rozhodne způsobit 2 zranění Viktorovi.

Příklad 2: Wren sama dorazí na čarovný strom. Karta ochranný amulet znemožňuje pouze, aby zranění utrpěla; ale ne jejich léčení. Wren si nyní vyléčí 1 zranění.

TALISMAN (vybavení)

Dobere-li si hráč, který má před sebou vyloženu kartu talisman, jednu ze tří jmenovaných karet událostí způsobujících PŘEPADENÍ, tak je chráněn před utrpením zraněním. Přesto může jinému hráči způsobit zranění a sebe díky kartě upíří netopýr léčit.

VYLÉČENÍ (událost)

Tuto kartu může použít pouze VLKODLAK. Je-li jeho karta postavy ještě zakryta, musí se odhalit. Nechce-li se hráč odhalit, smí se použití této karty zříci. Přesto ostatní hráči nevědí, zda vlkodlak je či není.



Výhradní zastoupení pro ČR a SR:



MINDOK s.r.o.

Korunní 810/104, Praha 10

www.mindok.cz

© 2010 KOMOS Verlag

© 2010 Game Republic, Inc.

VARIANTY

1) Více nejistoty

Při hře v 7 nebo 8 hráčích může být mezi rozdávané karty postav zamíchána 1 karta navíc:

7 hráčů: 3 UPÍŘI, 3 VLKODLACI, 2 LIDÉ

8 hráčů: 3 UPÍŘI, 3 VLKODLACI, 3 LIDÉ

Z těchto karet po zamíchání položte 1 náhodnou kartu doprostřed stolu. Jakmile je první hráč vyřazen ze hry, vezme si tuto kartu a sám si ji prohlédne. Nyní ví, kolik postav z jednotlivých skupin je ve hře. Vždy když je nějaká postava vyřazena, musí první vyřazený hráč oznámit, zda v tuto chvíli hra skončila.

2) Všechny tři skupiny také ve čtyřech hráčích

1 VLKODLAK, 1 UPÍR, 2 LIDÉ

Jako LIDÉ přicházejí v úvahu tyto postavy: Abigail, Barabas, Celeste a Daniel.

3) Všechno je možné

Vybírejte bez omezení ze všech postav. Pak je možné, že se ve hře objeví dvě postavy, jejichž jména začínají stejným písmenem.

Autor: Yasutaka Ikeda

Ilustrace: Yuxi Wan und Gunter Grossholz

Český překlad: Cauly



Pokud máte jakékoliv dotazy nebo připomínky, velmi rádi Vám odpovíme. Více informací o hře i jiných stejně kvalitních hrách najdete na www.hrajeme.cz.

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 nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.