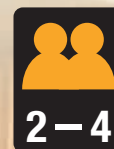


Incalfibus

💡 Cléo a Charles Chevallier

🖋️ Floriane Madéry a Christine Deschamps



edné temné a větrné noci vaše košťata tiše dosedají na střechu Věže zla. Sestupujte věží, sbírejte předměty a připravte se co nejlépe na boj proti temným silám, které číhají v útrobách věže.

Vyhrajte hru a získajte tím nejprestižnější titul Magického řádu – Velký kouzelník nebo Velká čarodějka. Připravte své hůlky!

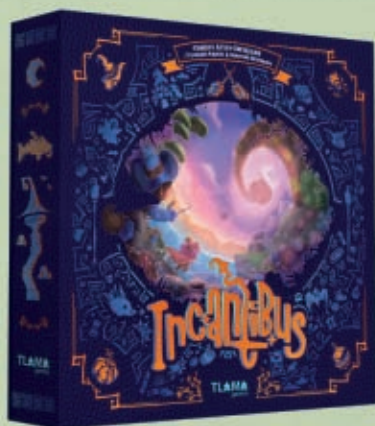
• Cíl hry •

Během dobrodružství nasbírejte co nejvíce **magických bodů** a vyhrajte hru.



DŮLEŽITÉ: Po vyloupaní žetonů a místností nevyhazujte zbylé kartonové desky – umístěte je pod vložku krabice, takže vložka bude mít správnou výšku.

• Herní materiál •



1 krabice ve tvaru knihy s věží, vodním příkopem a úložným prostorem pro žetony



4 desky kouzelnických kufrů (oboustranné: strana Učně / strana Experta)



38 viditelných žetonů (👁️)



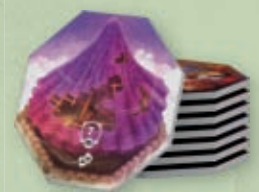
26 skrytých žetonů (❓)



6 speciálních žetonů (★)



12 karet kouzel (📜)



8 deštiček místností



9 žetonů lektvarů (📖)



9 žetonů kouzelných knih (📖)



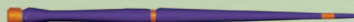
12 žetonů čarodějů (🧙)



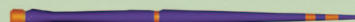
1 kočičí podpěra Mňauzvír ze 3 částí

4 kouzelné hůlky:

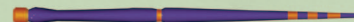
síla 1



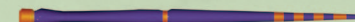
síla 2



síla 3



síla 4



PŘÍPRAVA HRU

Otevřete krabici ve tvaru knihy a podložte víko pomocí kočičí podpěry, aby bylo otevřené a vodorovně.



POZNÁMKA: Složenou kočičí podpěru můžete po hře uložit do pravého horního rohu vodního příkopu.






Upravte přípravu podle počtu hráčů:




Hra 4 hráčů

Použijte všechny místnosti, žetony a kouzelné hůlky.

Hra 3 hráčů

- ♦ Odeberte kouzelnou hůlku 3. Používejte pouze hůlky 1, 2 a 4.
- ♦ Odeberte 2 místnosti se symbolem  na rubu. Zůstane pouze střecha a 5 místností se symboly  + a .
- ♦ Náhodně odeberte 3 žetony čarodějů (nedívejte se na ně). Zůstane 9 žetonů čarodějů.

Hra 2 hráčů

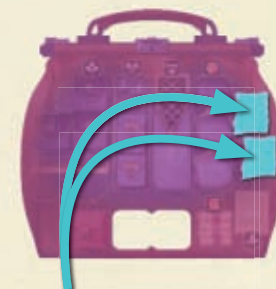
- ♦ Odeberte kouzelné hůlky 2 a 3. Používejte pouze hůlky 1 a 4.
- ♦ Odeberte 4 místnosti se symboly  + nebo  na rubu. Zůstane pouze střecha a 3 místnosti se symbolem .
- ♦ Náhodně odeberte 6 žetonů čarodějů. Zůstane 6 žetonů čarodějů.



♦ Materiál hráče ♦



Kouzelnický kufr (strana Učeň)



Kouzelnický kufr (strana Expert)

POZNÁMKA: Stranu Expert použijte pouze v expertním režimu (viz str. 8).

- ♦ Každý hráč dostane 1 kouzelnický kufr otočený na stranu Učeň. Pokud hrají méně než 4 hráči, nepoužité kufry odložte stranou.
- ♦ Každému hráči dejte náhodně 1 kouzelnou hůlku.

♦ Příprava věže ♦

- ♦ Dejte střechu stranou.
- ♦ Zamíchejte zbývající místnosti (3 až 7 podle počtu hráčů) a vytvořte z nich uvnitř věže sloupec lícem vzhůru.
- ♦ Na vrchol sloupce umístěte střechu (lícem vzhůru). Střechu vždy musíte prozkoumávat jako první.



• Příprava žetonů •

1



Náhodně vytáhněte 7 viditelných žetonů (👁️) a položte je lícem vzhůru na **střechu** (viz *Odhalení nové místnosti na str. 4*). Zbylé viditelné žetony uložte do příslušného prostoru v krabici.

2



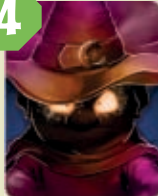
Všechny **skryté žetony** (❓) uložte do příslušného prostoru v krabici.

3



Náhodně vezměte 3 žetony **lektvarů** (🧪) a položte je lícem vzhůru do tří vyhrazených míst. Zbylé žetony lektvarů vložte do sousedního zásobníku.

4



Každý žeton **čaroděje** (🧙) (6 až 12 podle počtu hráčů) náhodně umístěte lícem dolů na místo čaroděje. Poté otočte první žeton lícem vzhůru.

POZNÁMKA: Každé místo má symboly **■■**, **■■■** nebo **■■■■**, které určují počet žetonů čarodějů podle počtu hráčů.

5



Z 12 karet **kouzel** (📜) utvořte balíček a umístěte jej lícem dolů na určené místo na víku krabice. Otočte horní 3 karty lícem vzhůru a umístěte je napravo od balíčku.

6 speciálních žetonů (★) položte lícem vzhůru nad karty kouzel.

6



Žetony **kouzelných knih** (📖) použijte pouze v expertním režimu (viz *strana 8*). Prozatím je dejte stranou.



Po hře tento prostor použijte k uložení 6 speciálních žetonů (★).



Máte dvě možnosti, jak ukládat viditelné (👁️) a skryté žetony (❓).

Během hry doporučujeme uložit je naplocho – tak, aby nebyla vidět spodní strana.

Po hře je uschovejte nastojato, aby zůstaly přehledně srovnané i při otřesech krabice.

DŮLEŽITÉ: Snížený prostor okolo věže představuje **vodní příkop**. Během hry do něj budete házet žetony.

PRŮBĚH HRY

Během hry budete:

- ♦ **Odhalovat nové místnosti**, dokud nedorazíte do krypty (spodní část věže),
- ♦ **Prohledávat každou místnost**, abyste se vybavili a získali magické body potřebné k vítězství,
- ♦ Bojovat proti zlým čarodějům v **Závěrečném souboji** v kryptě.

♦ Odhalení nové místnosti ♦

Tato fáze se provádí pouze v případě, že v aktuální místnosti zbývá jeden či žádný žeton. Pokud tomu tak je po Fázi zaklínadla (*viz Prohledání místnosti, sloupec vpravo*), místnost odstraňte a odhalte další **místnost** (*podrobněji viz konec Fáze zaklínadla, strana 7*). Pokud je v místnosti 2 a více žetonů, tuto část přeskočte.

Příprava místnosti:

1 • Náhodně vylosujte určitý počet žetonů podle symbolů:



Položte do **místnosti** daný počet **viditelných žetonů lícem vzhůru**.



Položte do **místnosti** daný počet **skrytých žetonů lícem dolů**.

Například v ložnici je symbol 4  a 3 . Umístěte 4 viditelné žetony (lícem vzhůru) a 3 skryté (lícem dolů).



2 • Otočte 1 žeton čaroděje () lícem vzhůru.

Tím odhalíte jeho **identitu**, což vám pomůže v závěrečném souboji v kryptě (*viz strana 7*).

♦ Prohledání místnosti ♦

Každou **místnost** prohledáváte během Fáze zaklínadla několikrát.

Jakmile ukončíte jednu Fázi zaklínadla, zahajte novou, pokud jsou v **místnosti** alespoň **dva žetony**. Pokud ne, **místnost** odhoďte (*viz konec Fáze zaklínadla, strana 7*).

Fáze zaklínadla

Zvedněte svou **kouzelnou hůlku** na znamení, že jste připraveni.

Jakmile mají všichni **zvednutou hůlku**, hráč s **hůlkou se silou 4** zvolá: „**Incanto!**“ Ve chvíli, kdy dořekne poslední slabiku, všichni zároveň ukážou **hůlkou** na **žeton**, který si chtějí vzít.



Můžete ukázat na:

- ♦ **viditelný žeton v místnosti**
- ♦ **skrytý žeton v místnosti**
- ♦ **viditelný žeton lektvaru**, pokud máte všechny potřebné **ingredience**

Pokud každý ukázal na jiný **žeton**, vše proběhlo hladce – každý si vezme ten svůj.

Pokud dva nebo více hráčů ukázalo na stejný žeton:

- ♦ Hráč s **nejsilnější hůlkou** (4 > 3 > 2 > 1) žeton získá (*viz Získání žetonu, strana 5*).
- ♦ Poté si vymění **hůlku** s hráčem, který měl nejslabší **hůlku** ze zúčastněných. Ostatní zúčastnění hráči si ponechají svou **hůlku**, ale nezískají nic.

PŘÍKLAD

PŘÍKLAD

Agnes (**hůlka 4**), Bruno (**hůlka 2**) a Cyril (**hůlka 1**) ukážou na stejný žeton **létajícího kůlu**.

Dita (**hůlka 3**) ukáže na **dýni**.

Agnes získá **létající kůlu**, protože má **nejsilnější hůlku**. Poté si vymění **hůlku** s Cyrilem, který měl **nejslabší**. Bruno si poneschá **hůlku se silou 2**.

Dita ukázala na jiný žeton – **dýni** – tu získává bez překážek.

Získání žetonu

Když získáte žeton **ingredience**, **zbraně** nebo **zlata**, umístěte jej do svého **kouzelnického kufru** dle nákresu níže.

Žetony **příšer**, **kouzel** a **lektvarů** fungují jinak – viz následující odstavce.

• Kouzelnický kufř •

Své žetony si během hry ukládejte do **kouzelnického kufru** takto:

Každé políčko smí obsahovat jen jeden žeton (výjimkou jsou kouzla a čarodějové, které lze skládat na sebe).



▲ Kouzelný kufř (strana Učeň)

1 Ingredience (🌿)

2 Zbraně (🗡️)

3 Příšery (👹)

4 Zlato (👉)

5 Lektvary (🧪)

6 Čarodějové (🧙)

Toto pole použijete až v závěru hry během Závěrečného souboje (viz strana 7). Budete sem skládat více žetonů čarodějů na sebe.

7 Kapsy (📁)

V kapse lze uchovávat libovolný typ žetonů, včetně lektvarů, speciálních žetonů nebo kouzelných knih (v expertním režimu – viz strana 8). Dvě pole vedle první kapsy jsou určena pro speciální žeton kapsy. Jakmile jej získáte (viz strana 6), můžete na ně uložit libovolný typ žetonu.

8 Kouzla (🔮)

Sem ukládejte žetony kouzel. Můžete je skládat na sebe.

Pokud získáte žeton, který se nevejde do vašeho kufru, smíte provést jednu z následujících věcí.

- ♦ Přeorganizovat kufř, pokud je to možné.
- ♦ Odhodit jeden ze svých žetonů do vodního příkopu.
- ♦ Hodit do vodního příkopu právě získaný žeton.

Typy žetonů



Zlato (👉)

přináší magické body.



Ingredience (🌿)

používají se k výrobě lektvarů (viz strana 6).



Zbraně (🗡️)

potřebujete je k boji s příšerami (👹).



Příšery (👹)

Lze je ulovit pouze pomocí odpovídající zbraně (🗡️).

• Lov příšer •

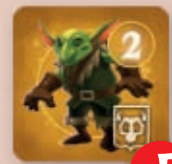
Příšeru můžete získat pouze, pokud máte zbraň stejné barvy:

magická síť



x4

goblin



x5

křišťálová koule



x4

duch



x3

past na vlky



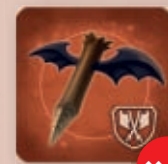
x4

vlkodlak



x4

létající kůl



x4

upír



x2

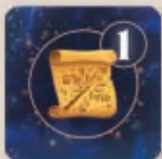
Když získáte žeton příšery:

- ♦ Máte správnou zbraň? Gratulujeme, příšeru jste chytili! Umístěte ji na jedno ze 3 polí pro příšery v kouzelném kufř (nemusí být vedle zbraně). Zbraň zůstává v kufř a můžete ji použít znovu.
- ♦ Nemáte správnou zbraň? Příšera uteče! Hodte žeton příšery do vodního příkopu.

PŘÍKLAD



Bruno ukáže na skrytý žeton. Je to upír! Protože má létající kůl, vezme si žeton upíra a uloží jej do svého kouzelnického kufř.



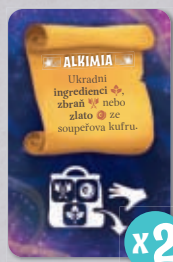
Žeton kouzla (📜): Pokud získáte žeton kouzla, umístěte jej na hromádku kouzel ve svém kouzelnickém kufříku a sešlete jedno ze 3 viditelných kouzel. Použitou kartu kouzla vyřadte ze hry a ihned jej nahraďte novou kartou kouzla z balíčku.

Pokud během jedné fáze získalo žeton kouzla více hráčů, jako první vybírá hráč s nejsilnější kouzelnou hůlkou.

Na konci hry má každý žeton kouzla hodnotu 1 magického bodu.

POZNÁMKA: Kouzla se sesílají až poté, co si ostatní hráči vezmou své žetony (včetně lektvarů a kouzelných knih).

• Sesílání kouzla •



ALKIMIA: Ukradni ingredienci, zbraň nebo zlato jinému hráči z jeho kouzelnického kufříku.

POZNÁMKA: Je možné ukrást i speciální žetony Ultimus a Kámen mudrců.

x2

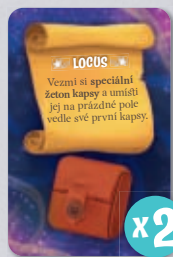


RETIRO: Vezmi si libovolný žeton z vodního příkopu (včetně ingrediencí, příšer, speciálních žetonů atd.).

POZNÁMKA 1: Pokud v příkopu nejsou žádné žetony, kouzlo nemá efekt.

POZNÁMKA 2: Pokud si vezmeš žeton kouzla, můžeš seslat nové kouzlo.

x2

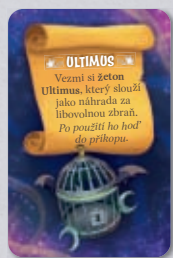


LOCUS: Vezmi si speciální žeton kapsy a umísti jej na jedno z prázdných polí vedle své první kapsy.



Nově získaná kapsa ti umožní uložit libovolný žeton.

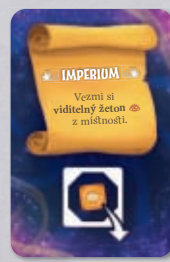
x2



ULTIMUS: Vezmi si žeton Ultimus a polož jej na políčko pro zbraň (nebo do kapsy). Tato ultimátní zbraň může jednorázově nahradit libovolnou zbraň při lovu příšer. Po jednom použití ho odhoď do příkopu.



POZNÁMKA: Pokud máš odpovídající zbraň, nemusíš použít Ultimus.



IMPERIUM: Vezmi si viditelný žeton z místnosti (pokud tam nějaký je).

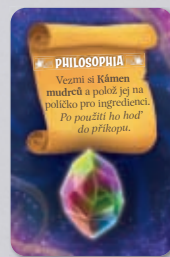
POZNÁMKA: Pokud v místnosti žádný viditelný žeton není, kouzlo nemá efekt.



VIDEO: Podívej se na skrytý žeton v místnosti. Pokud si jej můžeš vzít (např. máš správnou zbraň proti příšeře), vezmi si jej. Jinak jej polož zpět lícem dolů.

POZNÁMKA 1: Pokud v místnosti nejsou žádné skryté žetony, kouzlo nemá efekt.

POZNÁMKA 2: Pokud je to žeton kouzla, vezmi si jej a sešli nové kouzlo.



PHILOSOPHIA: Vezmi si Kámen mudrců a polož jej na políčko pro ingredienci (nebo do kapsy).



Tento kámen může nahradit libovolnou ingredienci při výrobě lektvaru. Po jednom použití jej odhoď do vodního příkopu.



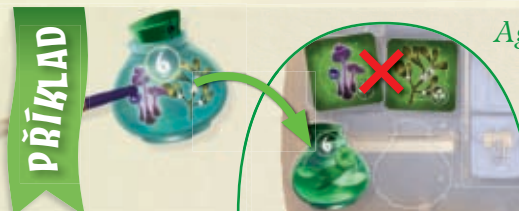
FORTUNA: Vezmi si speciální žeton zlata s hodnotou 3 a polož jej na políčko pro zlato (nebo do kapsy).



x2



Žeton lektvaru (🍷): Pokud chcete získat žeton lektvaru (🍷), musíte mít všechny potřebné ingredience. Ingredience hodte do vodního příkopu a lektvar položte na příslušné místo v kufříku. Otočte jej hotovou stranou vzhůru – tzn. získáte magické body.



PŘÍKLAD

Agnes ukáže na žeton zeleného lektvaru. Hodí do příkopu jmelí a houby a zelený lektvar si uloží do kufříku.

Konec fáze zaklínadla

- ◆ Pokud v **místnosti** zůstaly alespoň dva žetony, pokračujte další Fází zaklínadla.
- ◆ Pokud v **místnosti** zbývá jeden žeton (nebo pokud žádný nezbyl), hodte ho do **vodního příkopu** a **místnost** odstraňte.

Když odstraníte místnost:

- ◆ Doplňte **lektvary** (a **kouzelné knihy**, pokud hrajete v expertním režimu) na prázdná pole, aby byly opět vidět 3 – pokud jsou ještě dostupné.
- ◆ Pokud jste **odhalili novou místnost**, postupujte podle pravidel na straně 4 (Odhalení nové místnosti).
- ◆ Pokud jste odhalili **kryptu** (dno krabice), začíná **Závěrečný souboj**.

◆ Závěrečný souboj s čaroději

Jakmile odstraníte poslední **místnost** ve věži, dorazíte do krypty, kde číhají zlí čarodějové.

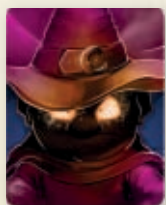
Přesuňte všechny **žetony čarodějů** (☞) z okraje krabice na dno krypty. **Otočené žetony** zůstávají lícem vzhůru, ostatní zůstávají skryté.

Čarodějové jsou mocní, ale každý má svou slabinu. Abyšte je porazili, musíte odevzdat odpovídající **žetony**. Stejně jako u **místností**, probíhají zde Fáze zaklínadla.

Nově můžete také ukázat na:



Otočený žeton čaroděje: Pokud máte potřebné žetony k poražení čaroděje, odhodte je do **příkopu** a žeton čaroděje si vezměte do **kouzelnického kufru**.



Skrytý žeton čaroděje: Nejprve jej otočte. Pokud máte odpovídající žetony, hodte je do **příkopu** a čaroděje si vezměte. Pokud je nemáte, čaroděj uteče – hodte jej do **příkopu**.

POZNÁMKA: Pokud více hráčů ukáže na stejného čaroděje, bojuje s ním pouze hráč s nejsilnější **hůlkou** (ostatní mají smůlu). Poté si **vymění hůlku** s hráčem, který měl nejslabší hůlku.

Nadále je možné ukazovat na **lektvary** a **kouzelné knihy** za obvyklých pravidel.

◆ Slabiny čarodějů ◆

K poražení každého čaroděje potřebujete tyto žetony:



Lady Goblina

1 žeton goblina



Aiti Romulus

1 žeton vlkodlaka



Paní Bílá

1 žeton ducha



Hrabě Vlad

1 žeton upíra



Dae Magóg

2 žetony kouzel



Rytíř Dobronoc

4 zbraně



Baronka Karmína

1 červený lektvar



Esmeralda Zmijová

1 zelený lektvar



Mistr Indígo

1 modrý lektvar



Princ Hrabívec

4 zlata

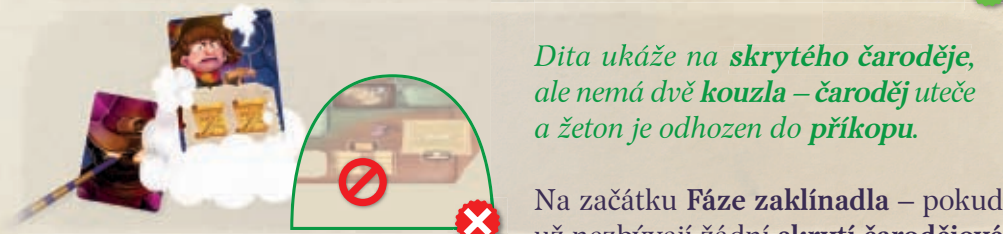
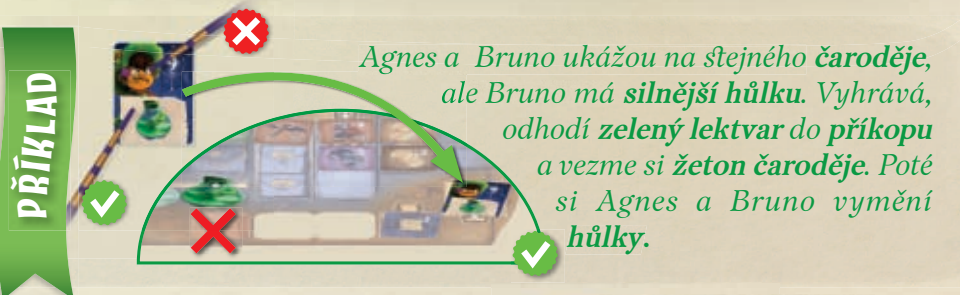


Bert Hroznata

4 libovolné žetony (včetně lektvarů, kouzelných knih a speciálních žetonů)



Ramus Sensei: Speciální čaroděj. Lze jej porazit pouze s hůlkou se silou 1 nebo 2. Žádné žetony nejsou potřeba.



Na začátku Fáze zaklínadla – pokud už nezbývají žádní skrytí čarodějové (žetony čarodějů lícem dolů) a alespoň jeden hráč nemá žádné žetony, se kterými by mohl získat **lektvar**, **kouzelnou knihu** (pouze v expertním režimu) ani **čaroděje** – tento hráč odloží svou **hůlku** a **hra okamžitě končí**.

KONEC HRY

Pokud už nezůstávají žádní čarodějové, nebo pokud alespoň jeden hráč odložil svou kouzelnou hůlku, hra končí a hráči sečtou magické body ze získaných žetonů.

Vyhrává hráč s nejvyšším počtem magických bodů. V případě shody vyhrává hráč s nejsilnější kouzelnou hůlkou (i když ji na konci hry odložil).

PŘÍKLAD

Cyrilův kouzelný kufr na konci hry:

A 5 bodů
za zelený lektvar;

B 15 bodů
za příšery (5 + 3 + 4 + 3);

C 5 bodů
za zlato (3 + 2);

D 2 body
za 2 kouzla;

E 8 bodů
za poraženého čaroděje.

Celkem:
35 magických bodů



Česká verze hry

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika
www.tlamagames.com



Redakce – Miroslav Tlamicha

Překlad – Ondřej Polák

Korektury – Adam Bednář, Pavel Skalický, Tomáš Tvrď, Eliška Schmucková

Grafická úprava – Michal Hubáček



Tuto hru věnujeme památce Christine. Vždy si budeme pamatovat její životní elán, silnou a svobodomyslnou povahu a její neuvěřitelný talent.

Expertní režim Pro pokročilé kouzelníky a čarodějky

Režim přidává do hry žetony kouzelných knih, které poskytují nové možnosti.

Příprava: Otočte svůj kouzelnický kufr na stranu Expert – ta obsahuje dvě pole pro kouzelné knihy (na straně Učeň nejsou).

Náhodně vezměte 3 žetony kouzelných knih (📖) a položte je lícem vzhůru na příslušná pole. Zbylé uložte do přilehlého prostoru.

Během Fáze zaklínadla nebo Závěrečného souboje můžete ukázat na viditelnou kouzelnou knihu – pokud máte všechny požadované žetony, stejně jako u lektvarů.



Kouzelná kniha (📖): Pokud chcete získat žeton kouzelné knihy a ovládnout její znalosti, musíte odevzdat odpovídající žetony do vodního příkopu. Knihu umístíte otočenou na stranu ovládnutí (s body) na odpovídající pole v kufru.

Kouzelné knihy

Zde jsou vypsány žetony potřebné k ovládnutí kouzelných knih:



libovolné 2 žetony



1 žeton kouzla



1 speciální žeton



2 zlata (na jednom či více žetonech)



3 zlata (na jednom či více žetonech)



2 stejné zbraně



2 různé zbraně



2 stejné ingredience



2 různé ingredience

Kdykoliv odstraníte místnost, doplňte prázdná pole pro kouzelné knihy tak, aby byly opět 3 (pokud ještě zůstávají žetony, stejně jako lektvary).

Konec hry (v expertním režimu): Kromě běžného bodování získá každý hráč další magické body podle síly své hůlky: 1, 2, 3 nebo 4 body.