

Velká kniha strašlivých čar

Tahák pro zvědavé čarodějné učedníky

Na konci tohoto FAQ najdete i nové doporučené herní varianty.

Errata české verze

To nejnepříjemnější na začátek – oproti [FAQ vydanému v březnu 2016](#) (tři měsíce po odevzdání překladu k tisku) jsou dvě věci v české verzi v rozporu. Jsou to drobnosti týkající se jedné a jedné karty, přičemž jedna hru zjednoduší a druhá ztíží (takže se to nějak vyrovná, i kdybyste hráli bez těchto změn), nicméně úplně oficiální pravidla jsou tyto:

- Nestvůra **Černokněžník** má efekt příchodu do hry „Umístěte jeden děs pod každou kletbu. Hráč, který zlomí danou kletbu, si její děs bere do odkládací hromádky.“ Navzdory tomu, co tvrdí český (i [anglický](#)) návod na str. 10, v případě, že Černokněžníka neporazíte, zbylý děs pod nezlomenými kletbami se přesouvá mezi zničené karty. Tato úprava nemění text na samotné kartě, pouze vyhodnocení neúspěchu proti nestvůře.
- Čarodějka **Violetta d'Revois** může vyměňovat karty mezi svojí rukou a nikoli pouze svojí, nýbrž sdílenou podporou. Nechcete-li si pamatovat (nebo jiné hráče učit) tuto změnu oproti textu karty, máme pro Vás následující volitelnou opravu: Poté, co si některý hráč vylosuje či vybere hrát za **Violettu**, odstraňte její kartu ze hry a namísto ní položte před hráče výtisk tohoto obrázku bit.ly/dRevois (126×88mm). Arch čaroděje leží celou partii nehnutě před hráčem, takže by nemělo tolik vadit, že bude z jiného papíru.
 - Upřesnění **Violetty**:
 - Může navzájem vyměnit jednu kartu z ruky s jednou kartou ve sdílené podpoře, a to buď jednou za svůj tah, nebo dvakrát ihned po sobě (tzn. mezi první a druhou výměnou nesmí Violetta spustit jinou akci).
 - Obě výměny může mířit na dva různé hráče nebo na stejného, včetně sebe sama.
 - Ve druhé výměně může dát kartu, kterou v první výměně vzala.
 - Musí se jednat o skutečnou výměnu, Violetta nesmí kartu pouze brát nebo pouze dávat.
 - Karta, kterou Violetta ze své ruky položí do podpory jiného hráče, poté zůstává součástí balíčku tohoto jiného hráče.

Pozn. překl.: Omlouvám se za nepříjemnosti s případným tiskem karty navíc. Tato neshoda vznikla z nemožnosti zeptat se autora přímo a faktu, že zaměstnanci původní vydavatelské firmy sami neměli v pravidlech úplně jasno. Snad je aspoň trochu polehčující okolností, že [malá errata anglické verze](#) je v českém vydání kompletně zapracovaná (a toto jsou nesrovnalosti již erratované anglické verze oproti FAQ) a že budete díky Violettě mít jedno “shrnutí hry” navíc (tedy rub původního archu čaroděje).

Obecné otázky

Ve fázi *Zotavení* si všichni hráči doplňují ruku do 6 karet?

Nikoli, pouze aktivní hráč. Díky tomu se může stát, že hráč začíná svůj tah s jiným počtem karet než 6 (dokonce i s 0), pokud předtím spouštěl akce či odkládal karty mimo svůj tah (kvůli kletbám nebo ostatním hráčům).

Když mě efekt kletby, kouzla či monstra nutí odložit kartu a nespecifikuje tuto kartu blíže, mohu odložit kartu děsu?

Ano. Dokonce i kouzla, která poskytují kartu "vyšší hodnoty" za odloženou/zničenou kartu, je možné aplikovat na kartu děsu, jen potom hráč neobdrží žádnou kartu vyšší hodnoty. Jediná chvíle, kdy je specificky zakázáno odkládat karty děsu, je fáze *Zotavení* (čili dobírání/odkládání karet aktivním hráčem na konci jeho tahu).

Hráč vypadáva ze hry, pokud má na konci *Zotavení* v ruce 6 (nebo více) karet děsu.

Kterými kartami se platí kletby "hráč musí odložit / zničit konkrétní typ karty" (např. "Každý hráč zničí dle svého výběru 1 kartu hodnoty 2")?

Kdykoli kletba, příchozí efekt nestvůry nebo penalta za neúspěch nutí hráče blíže nespecifikovaně "odložit / zničit kartu či karty", jedná se pouze o karty v ruce. Tyto kletby necílí na karty v podpoře a hráč, který kartu požadovaného typu v ruce nemá, může kletbu ignorovat. Dokonce i ve chvíli, kdy by se víc hodilo zahodit kartu z podpory namísto z ruky, není povoleno uplatňovat tuto kletbu na karty v podpoře.

Odkládání / ničení karet z těchto kleteb se dá ale chápat i jinak, viz varianta "**Prokletá podpora**" na konci tohoto FAQ.

Můžeme si vybrat pořadí, v jakém pokládáme karty kleteb při příchodu nestvůry?

Ne. Pořadí v rámci pěti políček na karty kleteb je pevně dané (zleva doprava):

- Víceživlové kletby dle ukazatele kol.
- Kletba dle elementu vlevo pod nestvůrou.
- Kletba dle elementu uprostřed pod nestvůrou.
- Kletba dle elementu vpravo pod nestvůrou.

Pokud nepřidáváte dvě víceživlové kletby, karty se vždy "sesypou" na políčka nejvíce vlevo a případná volná políčka jsou ta napravo.

Končí kolo nestvůry v okamžiku, kdy je poražena (tedy když jsou zničeny její kletby)?

Ne. Ať už všechny kletby zlomíte v kterékoli fázi kola, jedna nestvůra vždy znamená 5 tahů. Ve zbylém čase můžete lépe připravovat své balíčky, kouzla a podporu na příští nestvůru. I poslední kolo je třeba dohrát poté, co zlomíte všechny kletby... stále se může stát, že před skončením pátého tahu prohráte kvůli vyčerpanému balíčku děsu.

Jak funguje prohra na prázdný balíček děsu?

Samotný prázdný dobírací balíček děsu na plánu ještě neznamena prohru. Prohráváte až ve chvíli, kdy máte vzít nebo zničit kartu z balíčku děsu, který je prázdný.

Co se stane, když promluvíme během toho, co je promo-nestvůra „pššt“ ve hře?

Oficiální verze tvrdí, že jste okamžitě kolektivně prohráli. Mírnější verze by byla, že si provinilec přidá do své odkládací hromádky dvě nové karty děsu... takže jak chcete Vy.

Můžeme si koupit dvě karty hodnoty 3 za tři karty hodnoty 2?

Ne. Nákup 1 karty je jedna akce a každá jednotlivá akce se vždy platí nějakým celým počtem karet. Případně takto "přeplacené" elementy jsou ztraceny.

Můžeme si koupit kartu hodnoty 1 za jinou kartu hodnoty 1?

Ne. Karty hodnoty 1 se používají jen na úvodní sestavení hráčských balíčků, během hry pak vůbec nejsou mezi kartami dostupnými k zakoupení. Nicméně v případě karet hodnoty 2 a 3 lze zakoupit nějakou kartu za odložení karty úplně stejného typu.

Když odkládám karty elementů v rámci spouštění akcí, činím tak při každé akci nebo na konci tahu?

Odkládání karet se děje PŘED akcí, která je tímto odložením zaplácena. Pro samotný efekt té akce už se počítají jako karty v odkládací hromádce (tedy jsou už dostupné, pokud efekt akce umožní brát karty z odkládací hromádky).

Pokud naopak efekt akce umožní dobírat karty a dobírací balíček je prázdný, přímo ty karty, které akci zaplatily, jsou už zamíchány spolu s odkládací hromádkou a přidanou kartou děsu do nového dobíracího balíčku.

Zahnat děs znamená odložit 2 stejné elementy nebo 2 stejné karty elementu?

Dva stejné elementy. Zahnat jednu kartu děsu je tedy možné za dvě stejné karty hodnoty 1, nebo jednu kteroukoli kartu hodnoty 2 či 3 (v případě karty o hodnotě 3 přeplácíte jeden element).

Pokud Vám "zahnat děs" umožní Larryho schopnost, efekt kouzla či bonus za poražení nestvůry, není třeba platit zahánění dalšími elementy.

Co když mám položit / přidat kartu na svůj dobírací balíček a ten je prázdný?

Tato karta se stane jedinou kartou vašeho momentálního dobíracího balíčku. Stále platí, že to bude první karta, kterou při příštím svém dobírání vezmete do ruky.

Jak se na mě uplatní „odložení celého dobíracího balíčku“, když je prázdný? (Příchozí efekt červeného draka.)

Přidejte jednu novou kartu děsu do své odkládací hromádky. Netvořte z ní v tuto chvíli ještě dobírací balíček.

Mohu seslat kouzlo, i když nic neudělá, jen abych se zbavil karty v ruce? *(Např. mám jako poslední kartu „1 ohnivá“ a nechci si ji nechávat do příštího kola, za její odložení spustím své kouzlo Vzplanutí a žádnou kartu z ruky nezničím, protože už jinou kartu v ruce nemám?)*

Ano.

Mohu seslat kouzlo "(1) jiný hráč" sám na sebe nebo vícenásobně na stejného hráče?

Ne a ne. "2 jiní hráči" skutečně znamená dva různé jiné hráči, než je sesílatel. Toto kouzlo je tedy z definice zbytečné sesílat vícenásobně ve hře 2 hráčů.

Upřesnění čarodějných schopností

- **Rosana L'eiac** – *Ve své podpoře můžeš mít až 5 karet.*
Zvýšený limit Rosaniny podpory platí neustále.
 - **Harold o'Ceanne** – *Ve svém tahu můžeš považovat 1 kartu vzduchu hodnoty 1 za libovolný element hodnoty 1.*
Tato schopnost funguje pro Harolda jen tehdy, když on je aktivním hráčem – a vždy pouze pro něj. Ostatní hráči nemohou považovat vzduch o hodnotě 1 za jinou kartu, ani když hrají v Haroldově tahu nebo používají kartu vzduchu z Haroldovy podpory. Haroldova schopnost má skutečně proměňovat karty vzduchu, ačkoli je vodní čaroděj. Jeho schopnost je vázána na karty hodnoty 1, přičemž takových vodních karet má méně než vzdušných (protože každý čaroděj má svou jedinou startovní kartu 2 ve svém vlastním živlu).
 - **Sandra Laveah** – *Ve svém tahu můžeš obnovit 1 použité kouzlo před sebou nebo jiným hráčem.*
Tato schopnost funguje pro Sandru jen jednou za tah, jen když je aktivním hráčem. Neumožňuje obrátit neutralizované kouzlo zpět lícem vzhůru, umožňuje pouze otočit použité kouzlo do obnovené polohy a seslat jej tak vícekrát za jedno kolo.
 - **Viktor Ogoňok** – *Ve svém tahu můžeš z ruky odložit 1 děsu a dobrat si za něj jednu kartu.*
Nelze uplatnit na kartu děsu v podpoře. Pokud se Viktor rozhodne kartu děsu odložit, je povinen dobrat 1 novou kartu. Pokud dobírá z prázdného dobíracího balíčku, musí zamíchat odkládací hromádku včetně přidání 1 nové karty děsu.
 - **Alice Maluseen** – *Pokaždé když zlomíš kletbu, můžeš si dobrat 1 kartu.*
Tuto schopnost může Alice uplatnit i vícekrát za svůj tah nebo mimo svůj tah. Pokud dobírá z prázdného dobíracího balíčku, musí zamíchat odkládací hromádku, včetně přidání 1 nové karty děsu.
 - **Larry Wheeler** – *Ve svém tahu si můžeš dobrat 1 novou kartu. Pokud je to karta děsu, zažen ji, jinak ji odlož.*
Tuto schopnost může Larry využít jen ve svém tahu a jen jednou za tah. Dobraná karta nikdy nezůstane v Larryho ruce. Pokud ale skutečně odhalí kartu děsu, může ji okamžitě zahnat bez nutnosti platit 2 stejné elementy.
 - **Patrik Selleney** – *Můžeš se naučit až 6 různých kouzel.*
Zvýšený limit Patrikových kouzel platí neustále.
 - **Violetta d'Revois** – viz errata na úvod tohoto FAQ.
-

Upřesnění potenciálně nejasných kouzel

Barevně zvýrazněné fráze jsou místa, kde FAQ odlehčuje původní přísná pravidla.

Základní kouzla

- **Pučení** – *Dober si (1) kartu.*
“Pokud si doberu kartu země, nemůžu s ní znova spustit Pučení a takto se vlastně zacyklit?”
Ne, Pučení se stává použitým kouzlem a nelze je seslat znovu, ačkoli hráč na to po dobrání opět má karty.
- **Telepatie** – *Jeden jiný hráč spustí (1) akci.*
Cílený hráč musí souhlasit. Cílený hráč spustí všechny akce dle faktoru kouzla (1, 2 nebo 3 akce) dříve, než aktivní hráč může pokračovat ve svém tahu. Cílený hráč si na začátku těchto “zapůjčených” akcí neobnovuje kouzla, na konci si nedobírá karty a během těchto akcí nefunguje jeho čarodějná schopnost, pokud její popis začíná slovy “*Ve svém tahu...*”.
Cílený hráč může sám seslat Telepatii nebo jiné kouzlo zapůjčující akce dalším hráčům.

Ohnivá kouzla z knihovny

- **Plamenná výheň** – *Jeden hráč může odložit (1) kartu a poté si (1) kartu dobrat.*
Cíleným hráčem může být sám sesilatel. Musí odkládat pouze kartu z ruky. I hráč, který neodložil indikovaný počet karet (protože jich v ruce tolik neměl), si indikovaný počet dobírá.
- **Horká krev** – *Odlož (1) kartu děsu. Poté si za každý odložený děs dober dvě karty.*
Musí se jednat o odložení děsu z ruky. Pokud odkládáte více karet děsu, odložte je všechny před zahájením dobírání.
- **Vypálení ran** – *Zažeň ze své odkládací hromádky nebo podpory až (2) karty děsu.*
Můžete zahnat méně než indikovaný počet karet děsu. Můžete zahánět pouze ze svojí odkládací hromádky, **ale kterékoli podpory.**
- **Obnovení** – *Jeden hráč zažene ze své ruky (1) kartu děsu a poté si (1) kartu dobere.*
I hráč, který nezaháněl děs (nebo nezaháněl plný počet karet dle faktoru kouzla) si dobírá plný počet karet dle faktoru kouzla. Toto kouzlo se nedá použít na zahánění děsu v podpoře. Cíleným hráčem může být i sám sesilatel.
- **Odhodlání** – *Dober si (2) karty a poté zažeň ze své ruky nebo podpory (1) kartu děsu.*
Výběr zahanané karty mezi svojí rukou a podporou je na Vás. Můžete zahánět pouze ze své ruky, **ale kterékoli podpory.**

Vodní kouzla z knihovny

- **Liják** – (1) hráč zamíchá svou podporu a odkládací hromádku do nového dobíracího balíčku.
Cílení hráči musejí souhlasit. Za míchání v rámci efektu tohoto kouzla si hráč nebere novou kartu děsu. Na konci kouzla nesmějí cílení hráči mít karty v podpoře ani odkládací hromádce. Cíleným hráčem může být i sám sesílatel.
- **Chladná hlava** – Polož (1) kartu ze své ruky do své podpory a poté si dober (1) kartu.
Pokud nemáte volná místa ve své podpoře, nepokládáte kartu/y do podpory, ale stále si dobíráte.
- **Ledové zrcadlo** – Polož (1) kartu ze své odkládací hromádky do své podpory.
Toto může být přímo karta, kterou platíte seslání Ledového zrcadla, protože v tu chvíli již je součástí vaší odkládací hromádky.
- **Glaciál** – Znič (1) kartu ze sdílené podpory a poté ji nahrad' (1) kartou vyšší hodnoty.
Za "nahrad'" se rozumí "vezmi ze zásoby karet 2 a 3 polož na stejné místo, kde předtím ležela právě zničená karta". Lze cílit i na karty děsu, ale za ně nedostanete žádnou kartu vyšší hodnoty. Násobený glaciál NELZE cílit na stejnou kartu (např. Napřed proměnit 1 na 2 a poté tutéž 2 na 3 v rámci jednoho seslání Glaciálu).
- **Mrazivý dotek** – (1) jiný hráč si dobere kartu a poté do své podpory položí jednu kartu.
Cílení hráči musejí souhlasit. Pokud nemají volné místo v podpoře, nepokládají kartu do podpory, ale stále si dobírají kartu.
- **Děšť žab** – (1) jiný hráč zamíchá svou podporu, ruku a odkládací hromádku do nového dobíracího balíčku a dobere si pět karet.
Cílení hráči musejí souhlasit. Za toto míchání si neberou novou kartu děsu. Na konci tohoto kouzla musejí mít prázdnou podporu i odkládací hromádku.
- **Polární kruh** – Každý hráč položí do své podpory (1) kartu a poté si (1) kartu dobere.
I hráč, který nemá v ruce dost karet nebo v podpoře dost míst, aby položil indikovaný počet karet do podpory, si dobírá indikovaný počet karet.
- **Tsunami** – Každý hráč s volným místem ve své podpoře si dobere (1) kartu a ihned ji položí do podpory.
I kdyby to násobné kouzlo dovolilo, žádný hráč si nedobírá více karet, než kolik má míst v podpoře... toto kouzlo umožňuje jen přímo dobírat za účelem položení do podpory.
- **Ledový kokon** – Každý hráč odloží z ruky veškeré karty děsu a poté si za každý odložený děs dobere (1) kartu.
Každý hráč si dobírá počet karet podle toho, kolik on sám odložil karet děsu, nezávisle na ostatních.

Zemská kouzla z knihovny

- **Kamenná kůže** – Znič (1) kartu ze své ruky nebo sdílené podpory a poté přidej (1) kartu vyšší hodnoty do své odkládací hromádky.
Lze aplikovat i na karty děsu (nebo kombinaci karet děsu i elementů, při vícenásobném seslání). Za karty děsu si žádnou kartu vyšší hodnoty nepřidáváte.
- **Hojnost** – Jeden jiný hráč si dobere (2) karty.
Cílený hráč může mít na konci sesilovatelova tahu v ruce více než 6 karet. Nemusí odkládat a srovnat počet na 6, protože jeho fáze *Zotavení* nastane až na konci jeho vlastního tahu.
- **Zakořenění** – Ze zásoby přidej na svůj dobírací balíček (1) kartu o hodnotě 2.
- **Vzkvétání** – Ze zásoby přidej na svůj dobírací balíček (1) kartu o hodnotě 3.
Pokud tato kouzla spouštíte vícenásobně, vybrané karty položené na Váš dobírací balíček mohou být stejných i rozdílných barev. Jejich pořadí je na Vás. Tyto karty se stávají prvními kartami vašeho dobíracího balíčku (nebo jedinými, pokud byl balíček předtím prázdný).

Vzdušná kouzla z knihovny

- **Nádech** – Vezmi si do ruky (1) kartu z ruky jiného hráče nebo ze sdílené podpory.
Cílený hráč musí souhlasit, i kdyby to byla jen karta z jeho podpory. Pokud spouštíte Nádech vícenásobně a berete si více karet, mohou být od různých i od stejného spoluhráče.
 - **Ovládání mysli** – (1) jiný hráč spustí jednu akci a poté si dobere jednu kartu.
Pořadí hráčů určuje sesílatel. Každý hráč napřed spustí akci a poté si dobere kartu, než pokračuje další cílený hráč. I hráč, který nespustil akci, si dobírá kartu.
 - **Tornádo** – Vyměň si (1) kartu s jiným hráčem.
Cílený hráč musí souhlasit. Jedná se o výměnu z ruky do ruky, nelze ji uplatnit na karty v podpoře. Nelze pouze kartu brát nebo pouze dávat, musí jít o výměnu.
 - **Vtělení** – Spust' (1) akci placenou pouze kartami ze sdílené podpory. Tyto karty nebudou odloženy.
Karty v podpoře budou využity na placení za spuštěné akce, ale zůstanou ležet v podpoře. Samozřejmě budou odloženy v budoucnu, až budou v některé příští akci využity "normálně". Pokud spouštíte Vtělení vícenásobně, můžete využít tytéž karty znovu na další akci z jednoho seslání kouzla Vtělení.
-

Oficiálně doporučené varianty

Všechny tyto následující varianty učiní hru těžší a potenciálně zajímavější, pokud se Vám základ již ohrál. První dvě z nich jsou uvedeny i v pravidlech a všechny jsou libovolně kombinovatelné.

Autor doporučuje vyzkoušet tyto varianty především ve dvou hráčích, kde je samotná hra nejsnazší.

Hrůza

Hráči začínají partii již s jednou kartou děsu ve svém balíčku (ten má tedy 13 karet). Tyto karty vezměte z balíčku děsu odpočítaného dle počtu hráčů (takže v balíčku děsu zůstane jen $4 \cdot \text{hráči} + 10$ karet) a zamíchejte je do hráčských balíčků dříve, než si hráči doberou úvodní ruku 6 karet.

Roční mýra

Do úvodního balíčku si místo předepsané karty o hodnotě 2 vezměte kartu v této barvě o hodnotě 1. V případě extrémní odvahy můžete tento způsob zkombinovat s Hrůzou.

Poškoláci

Za zlomení kletby si neberete kartu hodnoty 2 jako odměnu.

Plíživý děs

Zahnání děsu stojí 3 stejné elementy namísto 2.

Prokletá podpora

Libovolné kletby, efekty příchodu nestvůr apod., které nutí hráče "odložit" konkrétní typ karty, v této variantě necílí pouze na karty v ruce. Místo toho používají pro odkládání podobná pravidla jako odkládání karet v rámci placení za akce. Tedy:

- Pokud má hráč požadovanou kartu v ruce a současně se nachází v kterékoli podpoře, je výběr odložené karty na hráči.
- Pokud požadovaná karta není v podpoře ale hráč má kartu v ruce, musí odložit tu.
- Pokud hráč nemá kartu v ruce, ale je kdekoli ve sdílené podpoře, je hráč povinen (v rámci vyhodnocení efektu kletby na sebe) odložit tuto kartu, i kdyby to nebyla jeho vlastní podpora. Odkládaná karta z podpory se i v tomto případě přesouvá do odkládací hromádky toho hráče, jenž ji do podpory dal.
- Teprve pokud hráč nemá požadovanou kartu v ruce a nenachází se ani kdekoli ve sdílené podpoře, smí hráč kletbu ignorovat.

Tato přísnější pravidla odkládání karet Vás donutí více komunikovat a promýšlet, jaký dopad bude mít kletba postupně spouštěná na všechny hráče.