

MÁME MÁLO MÁNÝ.

★ ANEB ★
KARETNÍ HRA O PITÍ LEKTVARŮ,
SOUBOJÍCH ČARODĚJŮ,
KVALIFIKOVANÝCH ROZHODNUTÍCH
★ ★ ★ A LÍTOSTI,
KDYŽ SE ROZHODNUTÍ VYMSTÍ

• MALEFICUS PRAECEPTA •



VÝUKOVÁ POMŮCKA K PROCVIČOVÁNÍ
SPRÁVNÉHO PROUDĚNÍ MANY
V PODMÍNKÁCH KOUZELNICKÝCH BITEV

PRO VZDĚLÁVACÍ POKYNY SCHVÁLIL
ARCIKANCLÉŘ KATEDRY,
JEHO VELKOLEPOST ALBERT ČIRÝ





ybuchla oslepující ohnivá koule, vysávajíc kyslík z atmosféry. Jazyky oranžových plamenů se rozptýlily v jiskřivé, barevné jiskry a nezanechaly po sobě nic než obláčky černého kouře. Náhlé ticho, jež se rozhostilo na mýtině, rušilo jen šustění doutnajících travy a svist větru.

Albert, vprostřed kruhu zpopelněného smetí, těžce oddechoval. Rozhlédl se kolem sebe, jeho sok však nebyl k nalezení. Čaroděj sáhl rukou do záhybů částečně ohořelého roucha a našel dva lektvary many. Souboj ho zcela vyčerpал.

Napjatě otevřel obě lahvičky a zhltl jejich obsah, zakuckal se, napil se pomerančové šťávy z čutory a otřel si rukávem ústa. Okamžitě se mu navrátily síly. Pohlédl na mechem porostlé trosky chýše stojící na okraji mýtiny. Sklopil si klobouk a vykročil k chatrči. Cítil se silný a sebejistý.

„Ukaž se, Blàvode! Ještě jsme neskončili!“

Odpovědí mu bylo jen ticho. Země se mu houpala pod nohama a viděl trochu rozmazaně. Vysoké množství magie muselo pozměnit časoprostorové kontinuum mýtiny.

Čaroděj opustil vypálený kruh a cítil, jak mu pod nohama křupe trpytivá zmrzlá tráva. Vstoupil na jeden ze tří lesklých ledových pruhů, jež se táhly až k okraji lesa – stopy, které po sobě zanechalo jedno

z Blàvodových kouzel. Albert zakopl o zmrzlého zajíce, nenechal se tím však zpomalit.

Najednou si povšiml nepatrné modré záře vycházející zpoza chýše. Vmžiku si zakryl obličej a seslal zaklínadlo, jež dvakrát špatně vyslovil. Z jeho paže se rozšířila soustředná světelná vlna a jen o zlomek vteřiny později ji zasáhl silný proud ledových střel.

Albert vzhlédl. Blàvod Tmavý se vznášel nad troškami, oděn v roztřepeném hábitu, kterým trhaly poryvy chladného větru. Z natažené ruky se mu s ohlušujícím řevem valila vlna ledové smrti a šířila kolem sebe zlověstné bleděmodré světlo.

„Mě neporazíš, slabochu! Máš málo many!“ zabručel a napil se z veliké, poloprázdné lahve s lektvarem.

Albert pod silou jeho útoku málem uklouzl na zmrzlé trávě. Cítil, jak jeho magický štít slábne. Volnou rukou vytáhl další lektvar, zuby z něj vytáhl zátku a vyprázdnil jej do sebe. Najednou pod nohou ucítil pevný předmět. Poslepu se k němu natáhl, popadl ho a vyhodil vysoko do vzduchu.

Zmrzlý zajíc vzlétl vysoko nad hlavy obou čarodějů a třpytil se na slunci. K rozptýlení protivníka to stačilo. Ve chvíli, kdy Blàvod nasměroval ledové střely vzhůru, Albert stáhl svůj štít, vykřikl čarovnou formuli a zasáhl soka stěnou jasně oranžového ohně. Plameny pohltily Blàvoda a ukončily jeho útok. S vrískotem padl k zemi.

Jakmile vítr rozptýlil kouř a mráz, Albert se usmál a smetl si z klobouku kus zajíce. Jeho protivník byl na

kolenou a těžce dýchal. Hábit Blàvoda Tmavého byl napůl spálený, v ohořelé ruce svíral hrdlo lahve, jež v žáru vybuchla.

„Ještě se uvidíme, ty budižkničemu,“ procedil skrz zuby. Právě když začal hýbat rukou, Albert vykřikl kouzlo a s využitím posledních zbytků sil seslal na nepřítele ohnivou kouli, ale Blàvod už byl pryč. Koule proletěla nad troskami a zničila jen osamělý strom, který nějak přežil celou bitvu.

Albert pokrčil rameny, vypil poslední dva lektvary, rozkašlal se a spláchl pachů zbytkem pomerančové šťávy. Pak se zapotácel a otřel si ústa cípem svého roucha. Na kraji lesa se svalil pod strom a usnul.

Byl to dobrý boj.





CO JE TO ZA ČÁRY MÁRY?

***Máme málo many je karetní hra o pití
lektvarů pro 3–6 nebojácných čarodějů
(věková hranice pro pití lektvarů se může
lišit dle zákonů vašeho království).***

Budete se vzájemně ničit velkolepými
kouzly, kletbami či artefakty a zároveň si
budete doplňovat manu pitím kouzelných
lektvarů.

Cílem hry je vyřadit ze hry všechny
ostatní čaroděje, buď tím, že je připravíte
o všechny body zdraví, nebo že budou K.O.
(známé též jako *příliš mnoho many*).

⚡ VYBAVENÍ ⚡



165 karet, konkrétně:

- 121 karet kouzel
- 22 karet artefaktů
- 11 karet událostí
- 6 přehledových karet
- 4 prázdné karty pro vlastní kouzla
- 1 smolík



70 modrých krystalů many



70 červených krystalů zdraví

Lektvary many nejsou součástí balení.

Katedra doporučuje používat lektvary s alespoň 40% obsahem manové esence.

Lektvary lze též nahradit jinými těžkými úkoly, např. pojídáním párků, cvičením kliků nebo čímkoli jiným, co si zúčastněný čaroděj vymyslí.



★ PŘÍPRAVA ★

1. Důkladně zamíchejte balíček karet a položte jej lícem dolů doprostřed stolu. Toto je **dobírací balíček**. Vedle něj bude **odkládací hromádka**, kam budete umisťovat všechny odložené karty lícem vzhůru.
2. Umístěte červené krystaly zdraví, modré krystaly many a lektvary many do společné zásoby na dosah všem čarodějům.
3. Každý čaroděj si vezme **10 bodů zdraví**.



Toto je maximální počet bodů zdraví každého čaroděje.

4. Každý čaroděj si dobere **5 karet** do ruky.

Pokud si během přípravy hry dobere kartu **události**, odložte ji na odkládací hromádku s dobere si místo ní novou kartu.



PRASKLO SKLO
Událost

Až do dobrání další události vyplň lektvaru many poskytuje o 1 ● méně.

Zahraj ihned poté, co si ji dobereš, poté si dobere novou kartu.



ELEKTRICK
Magnum Crev

KNIHA KOUZEL

★ OBECNÁ PRAVIDLA ★

1. Hru zahájí nejstarší čaroděj a odehraje první tah. Poté se čarodějové střídají v tazích ve směru hodinových ručiček.
2. **Kdykoli v průběhu hry smíte pít lektvary many** (i mimo svůj tah).

Každý lektvar vám doplní 3 body many.

Tuto hodnotu, spolu s obsahem manové esence lektvarů, lze upravit, aby lépe odpovídala výdrž čarodějů.

Počet bodů many, které může čaroděj nasbírat, není nijak omezen.

Pokud již ve společné zásobě nezbývají krystaly, lektvary many nepřinášejí žádné body many.



3. Když ztratíte všechny body zdraví nebo máte *příliš mnoho many* a nemůžete již pokračovat v boji, jste vyřazeni ze hry.
4. Bitva skončí, když na bojišti zůstane jen poslední čaroděj, jenž tímto zvítězí.

PRŮBĚH TAHU

1. Na začátku svého tahu si doberte karty až do svého limitu počtu karet v ruce (obvykle 5).



Limit počtu karet v ruce může být zvýšen efektem karet **událostí** nebo **artefaktů**.

Když si doberete kartu **události**, přečtěte ji nahlas, položte ji doprostřed stolu a vyhodnoťte její efekt, poté si místo ní doberte novou kartu.

NARUŠENÁ PŘÍTAŽLIVOST

Událost

Až do dobrání další události se limit počtu karet v ruce každého čaroděje zvyšuje o 1 kartu.

Zahráj ihned poté, co si ji dobereš, poté si dober novou kartu.



KNIHA KOUZEL

Artefakt

Dokud je vybavená, tvůj limit počtu karet v ruce se zvyšuje o 1 kartu.
Nemůžeš mít více než jednu knihu kouzel.

Kartu si vybavíš tak, že ji položíš před sebe.

Pokud je balíček prázdný, zamíchejte odkládací hromádku a vytvořte z ní nový dobírací balíček.

2. Poté můžete **hrát**, **odkládat** a/nebo **vyměňovat** libovolný počet karet v libovolném pořadí.
3. Abyste kartu **zahráli**, položte ji na stůl, zaplaťte její cenu, přečtěte zaříkadlo kouzla a případně určete cíl. Poté vyhodnoťte efekt uvedený na kartě.



ELEKTRICKÁ EXPLOZE

Magnum Crepitus Electrica

Všichni čarodějové kromě sesílajícího ztratí 2 ♥

Druh: Toto je **elektrické kouzlo**.

Cena: Abyste ji mohli zahrát, musíte odložit **2 krystaly many** a **1 ohnivé kouzlo** ze své ruky.

Název karty.

Zaříkadlo (na kartách kouzel).

Efekt: Všichni ostatní čarodějové ztratí **2 body zdraví**.

Všechna kouzla, která vyžadují cíl, lze zacílit i na vás.

Pokud vás **efekt** karty donutí odložit kartu, ale již v ruce žádné karty nemáte, ztratíte místo toho bod many.

Pokud máte ztratit více bodů many, než kolik jich právě máte, musíte si ihned doplnit manu vypitím lektvaru, nebo za každý chybějící bod many ztratíte jeden bod zdraví.

Jakmile je efekt zahrané karty zcela vyhodnocen, umístěte ji spolu s kartami použitými k zaplacení ceny lícem vzhůru navrch odkládací hromádky.

Karty s trvalými, dlouhodobými či odloženými efekty (např. **artefakty**, některé **kletby** či **události**) zůstávají na stole, dokud trvá jejich efekt.

4. Abyste kartu **odložili**, umístěte ji lícem vzhůru na odkládací hromádku.

5. Abyste kartu **vyměnili**, odložte ji, zaplatte cenu za výměnu, a doberte si novou kartu z balíčku.

Cena první výměny v tahu je 1 bod many a cena každé další výměny karty ve stejném tahu je o 1 bod many vyšší.

6. Po dokončení všech akcí, které jste chtěli provést, oznamte konec svého tahu.

➤ TYPY KARET ➤



KLEBKA PRAVIDEL
A Šachyřákův Atak

Polož tuto kartu před sebe a uříz pravidlo, např. "žádná správa slova". Odteď každý hru zkontrol, že porušení tohoto pravidla ztratí 10. Klebka platí i pro veseláčko a nesmí být v rozporu s pravidly hry. Po vyřazení veseláčko tuto kartu odložte.

Všechny i ztratí 5€

Kleba nepůjde



VARIANTY HRY

1. **Týmová hra pro 4 nebo 6 čarodějů (2 či 3 týmy).** Čarodějové soupeřících týmů se střídají v tazích. Všechna kouzla lze sesílat na libovolného čaroděje. Poškození se vyhodnocuje dle běžných pravidel. Vyhrává tým, který zůstane jako poslední ve hře.
2. **Astrální konjunkce.** Poražení čarodějové se promění v astrální bytosti a mohou požívat lektvary, aby z živých čarodějů vysávali manu. Jeden lektvar odčerpá 1 bod many všem čarodějům.
3. **Vymyslete si vlastní!** *Máme málo many* má být zábavná, divoká a nepředvídatelná hra. Vymyslete si vlastní varianty a zpestřete si hru!

Děkujeme

za podporu a hraní *Máme málo many*.
Doufáme, že si hru zamilujete stejně jako my,
a přejeme vám nekonečně velkolepých bitev
a hrdinských vítězství.

Arcikancléř vás pozdravuje!

*Tým Máme málo many,
jménem Katedry lektvarů*



Autor hry
Paweł Piskorski

Ilustrace
Krzysztof Maziarz

Korektury, redakce a sazba
Jan Březina
Ondrej Pudmerický

Vedoucí výroby
Kamil Kozicki

Návrh loga
Filip Komorowski

Vedoucí testování
Jan Strzembosz
Ziemowit Winiecki

Překlad do češtiny
Daniel Knápek

Tisk
LongPack Games

Partner pro vydání hry
Rexhry a Ludopolis
www.rexhry.cz
www.ludopolis.sk

Poděkování
Marcin Gibowski
Filip Głowacz
Alastair Hebson
Ireneusz Huszcza
Piotr Jaros

Tomasz Kaczmarczyk
Tomasz Kochelski
Szymon Krukowski
Klaudia Kubiak
Jakub Kuć

Michał Kuliś
Michaël Lelièvre
Ania Małecka
Michał Ociepa
Artur Perski

Aleksandra Staniszevska
Marcin Sudak
Jakub Ziemiński
Anna Zychowicz

Výukové video (v angličtině) a další skvělé věci najdete na:

NOTENOUGHMANA.COM

Pokud by vám ve hře nějaká součást chyběla,
napište na reklamace@rexhry.cz a my vám ji pošleme.

