

# Yozimus<sup>®</sup>





CZ

Jaký nepořádek!

Goblini si začali hrát v regálu magických ingrediencí a teď bude hodně těžké najít přísady, které jsou potřebné k výrobě kouzelných lektvarů. Proměňte se v čarodějnice a čaroděje, posuňte ty správné nádoby se skřety a dokončete své lektvary dříve než ostatní.

Oh!, jen co s tou prokletou zákeřnou kočkou? Jak naschvál vždy zasadne surovinu, kterou potřebujete nejvíc.

**KOMPONENTY**

- 1 hrací deska
- 10 pohárů s dvojicí skřetů různé barvy
- 16 žetonů ingrediencí
- 15 karet kouzelných lektvarů
- 2 barevné hrací kostky

**PŘÍPRAVA HRY**

Náhodně umístíte 1 žeton ingrediencí na každý ze čtverců desky, tedy do každé police čarodějnického regálu. Dále náhodně zakryte 10 z nich poháry a do jedné z police bez poháru umístíte škodolibou kočku. Nakonec dejte 2 karty kouzelného lektvaru každému hráči. Ten si je musí ponechat v ruce zakryté tak, aby je ostatní hráči neviděli.

**JAK HRÁT**

Hráči se střídají v tahu po směru hodinových ručiček. Hráč na řadě hází 2 barevnými kostkami a podle výsledku hodu přemístí dva poháry, které si vybere. Každý z nich musí mít na vrchu aspoň jednoho skřeta stejné barvy, jako padla na kostce. Poháry mohou být přesunuty jedině do volné police, na které nesmí sedět kočka. Je to tady, ty její naschvály!

Například: Pokud hod ukazuje žlutou a červenou barvu, hráč může přesunout jakýkoliv pohár, který má červeného skřeta a jakýkoliv pohár, který má skřeta žlutého.

Pokud existuje pohár s barevnou kombinací obou skřetů, jako padla na kostkách (žlutý goblin a červený goblin), přemístěte i tento třetí bonusový pohár.

Každý hráč, který má po ukončení tahu kteréhokoliv hráče v ruce lektvar, jehož přísady jsou viditelné na desce (tedy pokud tyto přísady nejsou přikryty poháry a v dané polici nesedí kočka), může kdykoliv zakřičet „POZIMUS“ a odložit svou kartu lektvaru na stůl lícem nahoru. Když hráč takto připraví svůj lektvar, vezme si za něj novou kartu a vloží si ji do ruky tak, aby ji nikdo neviděl. V kterémkoliv ze svých tahů se může hráč rozhodnout, že svůj připravený lektvar vypije (otočením karty lícem dolů). To hráč udělá, pokud chce využít jeho kouzelného efektu podle jeho barvy takto:

1. **Žlutý** = Před pohybem s pohárem se pod něj může hráč podívat a případně si vybrat jeden jiný.
2. **Zelený** = Hráč může házet jednou kostkou znovu (jinými slovy: přesunout tak tři poháry za jeden tah).
3. **Červený** = Místo toho, co se objeví na jedné z kostek, může hráč přesunout jakýkoliv pohár.

**SPECIÁLNÍ HODY**

– co může hráče na kostkách překvapit?

**• Kočka**

Když padne Kočka, hráč musí přesunout kočku na jinou polici, kde není pohár.

**• Černá barva**

Když padne Černá barva, hráč může pohybovat jakýmkoliv pohárem nebo kočkou.

**• Když obě kostky zobrazují stejnou barvu**

Když obě kostky zobrazují stejnou barvu, hráč přemístí dva poháry se skřetem této barvy.

**KONEC HRY**

Hráč, kterému se podaří vyrobit TŘI lektvary (počítají se i vypité), vyhrává hru.

2



SK

Aký neporiadok!

Goblini sa začali hrať v regáli magických ingrediencií a teraz bude veľmi ťažké nájsť přísady, ktoré sú potrebné na výrobu kúzelných elixírov. Premeňte sa na čarodejnice a čarodejníkov, posuňte tie správne nádoby so škriatkami a dokončte svoje elixíry skôr ako ostatní.

Ach, len čo s tou prekliatou zákernou mačkou? Ako naschvál vždy si sadne surovinu, ktorú potrebujete najviac.

**KOMPONENTY**

- 1 hracia doska
- 10 pohárov s dvojicou škriatkov rôznej farby
- 16 žetónov ingrediencií
- 15 kariet čarovných elixírov
- 2 farebné hracie kocky

**PŘÍPRAVA HRY**

Náhodne umiestnite 1 žeton ingrediencií na každý zo štvorcov dosky, teda do každej police čarodějnického regála. Ďalej náhodne zakryte 10 z nich pohármi a do jednej z police bez pohára umiestnite škodoradostnú mačku. Nakoniec dajte 2 karty čarovného elixíru každému hráčovi. Ten si ich musí ponechať v ruke zakryté tak, aby ich ostatní hráči nevideli.

**AKO HRAŤ**

Hráči sa striedajú v ťahu v smere hodinových ručičiek. Hráč na rade hádže 2 farebnými kockami a podľa výsledku hodu premiestni dva poháre, ktoré si vyberie. Každý z nich musí mať na vrchu aspoň jedného škriatka rovnakej farby, ako padla na kocke. Poháre môžu byť presunuté jedine do voľnej police, na ktorej nesmie sedieť mačka. Je to tu, tie jej schválnosti!

Například: Ak hod ukazuje žltú a červenú farbu, hráč môže presunúť akýkoľvek pohár, ktorý má červeného škriatka, a akýkoľvek pohár, ktorý má škriatka žltého.

Ak existuje pohár s farebnou kombináciou oboch škriatkov, ako padla na kockách (žltý goblin a červený goblin), premiestnite aj tento tretí bonusový pohár.

Každý hráč, ktorý má po ukončení tahu ktoréhokolvek hráča v ruke elixír, ktorého přísady sú viditeľné na doske (teda ak tieto přísady nie sú prikrýté pohármi a v danej polici nesedí mačka), môže kedykoľvek zakřičať „POZIMUS“ a odložiť svoju kartu elixíru na stůl lícom hore. Keď hráč takto pripraví svoj elixír, vezme si zaň novú kartu a vloží si ju do ruky tak, aby ju nikto nevidel. V ktoromkoľvek zo svojich ťahov sa môže hráč rozhodnúť, že svoj pripravovaný elixír vypije (otočením karty lícom dole). To hráč urobí, ak chce využít jeho čarovný efekt podľa jeho farby takto:

1. **Žltý** = Pred pohybom s pohárom sa podeň môže hráč pozrieť a prípadne si vybrať iný.
2. **Zelený** = Hráč môže hádzať jednou kockou znova (inými slovami: presunúť tak tri poháre v jednom ťahu).
3. **Červený** = Namiesto toho, čo sa objaví na jednej z kociek, môže hráč presunúť akýkoľvek pohár.

**ŠPECIÁLNE HODY**

– čo môže hráča na kockách překvapit?

**• Mačka**

Keď padne Mačka, hráč musí presunúť mačku na inú polici, kde nie je pohár.

**• Čierna farba**

Keď padne Čierna farba, hráč môže pohybovať akýmkoľvek pohárom alebo mačkou.

**• Keď obe kocky zobrazujú rovnakú farbu**

Keď obe kocky zobrazujú rovnakú farbu, hráč premiestni dva poháre so škriatkom tejto farby.

**KONIEC HRY**

Hráč, ktorému sa podaří vyrobiť TRI elixíry (počítajú sa aj vypité), vyhráva hru.

3



# PoZimus<sup>®</sup>

Quedan reservados a favor de **JUGUETES CAYRO S.L.** los derechos de reproducción total o parcial, transformación y/o distribución en cualquier medio o soporte de estas instrucciones, prohibiéndose expresamente la transformación de estas y/o su utilización sin autorización y con fines comerciales. © Marcas, Diseños y presentación comercial protegidos.

**JUGUETES CAYRO S.L.** reserves the rights of total or partial reproduction, transformation and/or distribution in any medium or support of these instructions. The transformation of these and/or their use without authorisation and for commercial purposes is expressly prohibited. © Protected Trademarks, Designs and commercial presentation.

**cayro**  
the games

**JUGUETES CAYRO S.L.**  
Pol. Ind. Juyarco 54-55  
03700 Dénia (Alicante) España  
[www.cayro.es](http://www.cayro.es)