

## **POZIMUS - pravidla hry**

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

### **JAK HRÁT**

Hráči se střídají v tahu po směru hodinových ručiček. Hráč na řadě hází 2 barevnými kostkami a podle výsledku hodů vymění pozice dvou pohárů, které si vybere. Každý z nich musí mít na vrchu aspoň jednoho skřeta stejné barvy, jako padl 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 jakýkoli pohár, který má červeného skřeta, a jakýkoli pohár který má žlutého.*

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

Kdykoli každý hráč, který má po ukončení každého tahu v ruce lektvar, jehož přísady jsou viditelné na desce (tedy pokud tyto přísady nejsou přikryty poháry a v dané polici nesedí kočka) může 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 kterémkoli ze svých tahů se může hráč rozhodnout, že svůj připravený lektvar vypije (otočením karty lícem dolů). To hráč udělá, pokud chce využít kouzlo jeho efektu podle jeho barvy takto:

1. Žlutá = Před pohybem s pohárem se pod něj můžeš podívat a případně si vybrat jeden jiný.
2. Zelená = Můžete znovu házet jednou kostkou (jinými slovy, přesunout tak tři poháry za jeden tah)
3. Červená = Místo toho, co se objeví na jedné z kostek, můžete přesunout jakýkoli pohár, který chcete.

**SPECIÁLNÍ HODY** - co nás může na kostkách překvapit

- když padne Kočka - hráč musí přesunout kočku na jinou polici, kde není pohár
- Černá barva - Hráč může pohybovat jakýmkoliv pohárem nebo kočkou.
- Obě kostky zobrazující stejnou barvu - odkryjte dva poháry, které mají tuto barvu.

### **KONEC HRY**

Hráč, kterému se podaří vyrobit TŘI lektvary, vyhrává hra.

**Tuto hru od španělské značky CAYRO Vám přináší Obchod U Motýla**

**- ŠIKOVNÉ HRAČKY a společenské hry**

**www.obchodumotyla.cz**