

The book cover features a vibrant illustration of Belle in a blue gown holding a bird mask, the Beast in a red cape holding a fox mask, and Lumiere in a red and blue outfit holding a fox mask. The background is a dark, atmospheric scene with a grand staircase and a glowing doorway. The title 'MAŠKARNÍ Bal' is prominently displayed in the lower half of the cover.

MAŠKARNÍ Bal

⚙️ Tim Eisner, Ben Eisner, James Hudson

🔪 Mr. Cuddington

MINDOK

MAŠKARNÍ Bál



2-5
hráčů



Věk
8+



20-40
minut



Dovolte mi pozvat Vás na honosný
maškarní bál, jež pořádám na svém hradě.
Prosím připojte se ke mně a mým přátelům,
bude to nezapomenutelný zážitek.

Zvíře



Síl hry

Ve hře *Maškarní bál* se chopíte rolí pohádkových postav na maškarním bále, který na svém hradě pořádá Zvíře. Budete se snažit získat co nejvíce kouzelných růží sbíráním a rozdáváním předmětů, odmaskováním ostatních postav, hledáním svých oblíbených předmětů a blufováním, abyste ostatním neprozradili, kým jste.

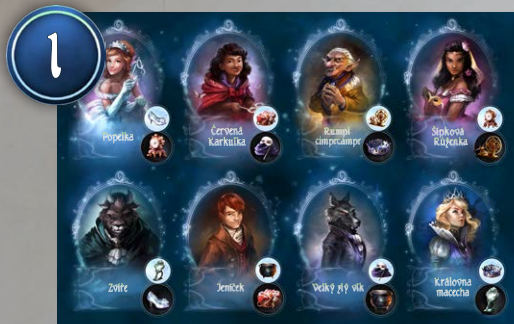
Chasnický, či magický bál?

Hra *Maškarní bál* má dva režimy.

Chasnický bál: Tento základní režim doporučujeme méně zkušeným hráčům a nováčkům, vhodný je také pro rodinné hraní. Jeho pravidla jsou vysvětlena přednostně a do všech podrobností.



Magický bál: Hru v tomto režimu si zahrajte, pokud už jste chasnický bál vyzkoušeli nebo se vaše skupina skládá ze zkušených hráčů. Instrukce pro tento režim jsou označeny symbolem kouzelné hůlky a pravidla včetně dílčích variant shrnuta na str. 13.



Herní materiál

Komponenty pro oba režimy

- 1 Herní plán
- 2 8 karet postav
- 3 1 deska *Vím, kdo jste!*
- 4 6 karet standardních akcí
- 5 35 žetonů důkazů (7 pro každého hráče)
- 6 48 karet předmětů
- 7 35 žetonů růží
- 8 3 růžové kytice
- 9 7 pomocných karet (z toho 2 pro hru ve dvou)
- 10 6 žetonů rozbitých zrcadel

Komponenty pro magický bál

- 11 5 žetonů šperkovic
- 12 8 karet sázek
- 13 1 karta speciální akce (*Nikomu ani muk!*)
- 14 8 karet dovedností



Příprava hry

- 1 Položte **herní plán** doprostřed stolu.
- 2 Každý hráč si vezme **7 žetonů důkazů** jedné barvy a jednu **pomocnou kartu**.
- 3 Zamíchejte **karty postav** a každému hráči rozdejte po jedné. Podívejte se na svoji kartu postavy, ale **neukazujte ji nikomu jinému** – tato karta udává vaši tajnou identitu.
- 4 Ze zbylých karet postav utvořte **balíček nepřítomných postav** a položte ho lícem dolů vedle herního plánu.
- 5 Vedle herního plánu vytvořte bank **žetonů růží**. Ze tří žetonů **růžových kytic** utvořte sloupeček seřazený dle hodnot, nejhodnotnější dospod.
- 6 Položte **desku Vím, kdo jste!** pod herní plán.
- 7 Náhodně vylosujte dvě **karty standardních akcí** a vyložte je lícem vzhůru do výkrojů desky *Vím, kdo jste*. Zbylé karty akcí položte lícem dolů do balíčku kousek stranou.
- 8 Důkladně zamíchejte **karty předmětů** a utvořte z nich balíček lícem dolů vedle herního plánu.
- 9 Vyložte **karty předmětů** v počtu odpovídajícím počtu hráčů plus dvě. Pokud např. hrajete čtyři, vyložte šest karet předmětů lícem vzhůru.
- 10 Hráč, který byl naposledy v nějakém přestrojení, bude **začínajícím hráčem**.
- 11 Počínaje začínajícím hráčem a dále po směru hodinových ručiček si každý hráč vybere jednu kartu předmětu a vyloží ji před sebe na stůl lícem vzhůru jako počátek své **sбірky**.
- 12 Zbylé dvě karty předmětů odhodte – vytvořte z nich základ odhazovací hromádky poblíž dobíracího balíčku karet předmětů.

Varianta pro dva hráče

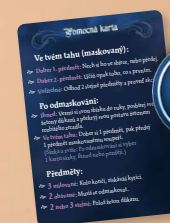
Pravidla pro hru dvou hráčů naleznete na str. 12.

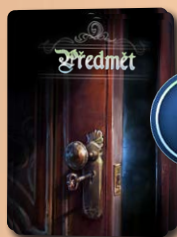
Příprava chasnického bálu

pro čtyři hráče



Plocha jednoho hráče





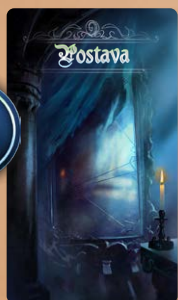
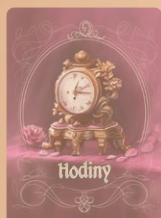
8



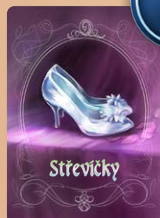
12



7



3



11

Přehled hry

Maškarní bál se hraje na nejvýše tři kola. Hráč, který má po vyhodnocení závěrečného kola nejvíce **růží**, je vítězem hry.

V každém kole je udělena cena pro vítěze kola: **růžová kytice** na konci prvního kola má hodnotu 1 růže, na konci druhého kola 3 růže a na konci třetího 5 růží.

Vaše postava je vaším tajemstvím

Na začátku každého kola dostanete kartu **postavy** jako svou tajnou, **maskovanou** identitu. Tu se musíte snažit skrýt před ostatními hráči, zatímco budete hádat tajné identity ostatních.

Předměty mohou být špásou i zhoubou

Každá postava touží ve své **sbírce** shromáždit tři předměty určitého typu, svoje **milované předměty**. Pokud nasbíráte tři předměty milované vaší postavou, stáváte se vítězem kola a získáváte příslušnou kytici.

Každá se postava se také určitých předmětů děsí – svých **obávaných předmětů**. Pokud se vám ve sbírce ocitnou dva obávané předměty vaší postavy, jste okamžitě **odmaskováni** (musíte ostatním ukázat svou kartu postavy) a pokud vaše odmaskování způsobil jiný hráč, získává jednu **růži**.



Hru začínáte s jedním předmětem ve sbírce, který jste si vybrali během přípravy kola. V každém tahu si pak doberete dvě nové karty předmětů – jednu si musíte nechat, jednu musíte předat jinému hráči. Tak budete shromažďovat své milované předměty a nutit ostatním jejich předměty obávané.

Činy řeknou víc než slova

Ve svém tahu můžete také odhodit **dvojici shodných předmětů** a provést tak **akci**. Pomocí akcí můžete například získat předmět, který potřebujete, zbavit se těch, které nepotřebujete, dozvědět se něco víc o ostatních hráčích či přímo některého **odmaskovat**.



Akce *Vím, kdo jste* je k dispozici vždy. Její pomocí se můžete pokusit uhádnout identitu jiného hráče. Pokud uhodnete, daný hráč se musí **odmaskovat** a vy získáte 2 růže – jednu za správný tip, druhou za odmaskování soupeře. Pokud však neuhádnete, získá 1 růži on.

Aby ostatní hráči neuhádli vaši identitu příliš snadno, snažte se nedávat najevo, jaké předměty sbíráte. Ideální je blufovat o tom, jaké předměty potřebujete a jaké ne.

I poté co jste odmaskováni, můžete rozdávat předměty jiným hráčům, abyste je odmaskovali a získali tak růže. Už ale nemůžete vyhrát dané kolo a získat kytici.

Úderem pŕlnoci...

Kolo končí, jakmile některý hráč nasbírá své tři milované předměty, nebo zůstane jako poslední stále maskovaný. Tento hráč získá růžovou kytici.

Hra končí buď na konci třetího kola, nebo pokud některý z hráčů má na konci kola 10 růží (včetně hodnoty získaných kytic).

Postavy

Každá postava ve hře má svoje **milované** a svoje **obávané** předměty. Milované předměty jsou uvedeny v levém horním rohu karty postavy, obávané v pravém spodním rohu. Dvojice milovaný/obávaný předmět je také vyznačena u každé postavy na herním plánu.

Předměty

Každý předmět ve hře může prozradit informace jak o vás, tak o ostatních, proto dobře zvažujte, který si necháte a který někomu předáte. Připomínáme základní princip:

- Hráč, který má ve sbírce **3 milované předměty** své postavy, zlomí kouzlo a okamžitě vyhrává kolo.
- Hráč, kterému se ve sbírce ocitnou **2 obávané předměty** jeho postavy, musí odhalit svoji identitu a hraje dál, nemůže však již kolo vyhrát (viz str. 9).

Průběh kola

Na začátku kola jsou všichni hráči **maskovaní**. Jako první hraje začínající hráč a dále se hráči se střídají na tahu po směru hodinových ručiček, dokud nenastane konec kola (viz str. 9).

Tah maskovaného hráče

1. Dobrání předmětů

Doberte jednu kartu předmětu z balíčku a vyberte si, zda si ji necháte ve sbírce, nebo předáte jinému **maskovanému** hráči. Poté doberte druhou, s níž musíte udělat opak toho, co jste udělali s první.

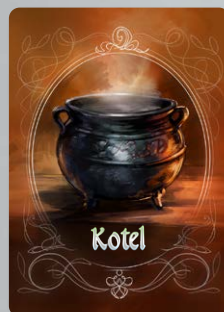
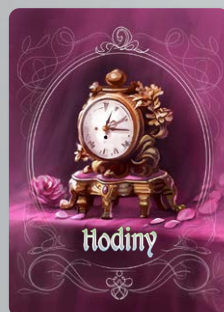
Příklad: Pokud jste si dobrali první kartu a rozhodli jste se si ji ponechat, druhou musíte předat jinému hráči. Pokud jste první kartu předali, druhou si musíte ponechat. **Není dovoleno nejdříve dobrat obě karty a pak se rozhodnout.**

Kartu předmětu si oba hráči (hráč na tahu i ten „obdarovaný“) vyloží před sebe na stůl do svých **sbírek** tak, aby na ně všichni hráči viděli. Poté oba zkontrolují, zda nejsou nuceni prozradit něco o své identitě.

Postavy & předměty



Karty předmětů



Rozdávání předmětů je jednou z klíčových metod získávání informací o ostatních hráčích. Pokud někomu schválně dáte předmět, který již ve sbírce má, můžete ho odmaskovat nebo alespoň zjistit, za jakou postavu určitě nehraje.

Dvojice shodných předmětů: Kdykoli se ve vaší sbírce ocitnou dva shodné předměty, musíte prozradit informaci o svojí postavě:

∞ Jedná-li se o **obávané** předměty vaší postavy, jste **odmaskováni**. Hráč, který vám druhý obávaný předmět předal, získává za vaše odmaskování **růži**. Pokud jste si kartu svého obávaného předmětu dobrali sami a museli si ji ponechat ve sbírce, nezískáváte růži za odmaskování sebe sama! Ve hře pokračujete dále dle kroků uvedených na str. 9.

∞ Nejde-li o vaše **obávané** předměty, musíte položit žeton důkazu na herní plán na obrázek postavy, která má tyto předměty za svoje **obávané**. Tím všechny upozorníte, že za tuto postavu nehrajete.

Trojice shodných předmětů: Jakmile se ve vaší sbírce ocitnou tři shodné předměty, musíte také ihned prozradit informaci o své postavě:

∞ Jsou-li to **milované** předměty vaší postavy, vyhráváte kolo! Odhajte svou identitu a vezměte si žeton **kytice** pro toto kolo.

∞ Pokud nejde o vaše **milované** předměty, musíte položit žeton důkazu na herní plán na obrázek postavy, která má právě tyto předměty za svoje **milované**. Tím všechny upozorníte, že za tuto postavu nehrajete.

2. Provedení akce (volitelné)

Poté co si doberete dva předměty a jeden z nich předáte soupeři, můžete provést akci. Za to zaplatíte tak, že ze své sbírky odhodíte dva shodné předměty.

V každém kole jsou vždy k dispozici tři různé akce. Akce *Vím, kdo jste!* je dostupná vždy, další dvě akce se mění a jsou dány vyloženými kartami akcí pro dané kolo.

Vím, kdo jste!

Vyberte si jednoho **maskovaného** soupeře a tipněte si jeho identitu. Pokud jste uhádli správně, tento hráč je **odmaskován** a **vy získáváte 2 růže**: jednu za správný odhad a druhou za to, že jste právě odmaskovali soupeře. Pokud jste neuhádli, **hráč, jehož identitu jste tipovali, získává 1 růži** a musí položit jeden svůj žeton důkazu na obrázek vámi tipované postavy na herním plánu, aby bylo jasné, že za ni nehraje.



Zbožňuji klevety!

Vyberte jednoho nebo dva **maskované** hráče. Každý z nich musí položit po 1 žetonu důkazu na herní plán na obrázek postavy, za kterou **nehraje** a kde ještě neleží jeho žeton důkazu. Nelze pokládat žetony důkazů na obrázky již odmaskovaných postav.



Jste na seznamu?

Podívejte se na horní dvě karty z **balíčku nepřítomných postav**. Neukazujte je nikomu dalšímu, vraťte je do balíčku a zamíchejte ho.



Smím prosit?

Vyberte si ze své **sbírky** jednu kartu předmětu a rozhodněte se, zda ji budete posílat kolem stolu **po směru** hodinových ručiček, nebo **proti směru**. Všichni ostatní maskovaní hráči musejí zamíchat všechny karty předmětů ve své sbírce, jednu vylosovat a předat nejbližšímu maskovanému sousedovi ve stejném směru. Celkový počet karet v každé sbírce zůstane po této akci beze změny.



Na zdraví!

Doberte dvě karty předmětů z balíčku a dejte je jiným **maskovaným** hráčům. Můžete obě předat obě jednomu soupeři, nebo každou jinému – nesmíte si však žádnou nechat.



Toto Vám upadlo.

Podívejte se na jednu vylosovanou kartu z **balíčku nepřítomných postav**. Vraťte ji do balíčku a balíček zamíchejte. Poté doberte jednu kartu z balíčku karet předmětů a předejte ji do sbírky libovolnému maskovanému soupeři, nebo si ji nechte sami.



Pozornost pro Vás!

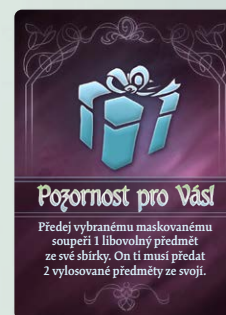
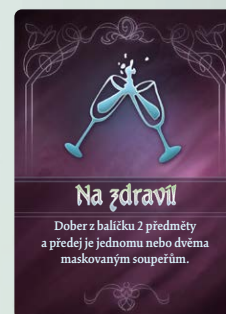
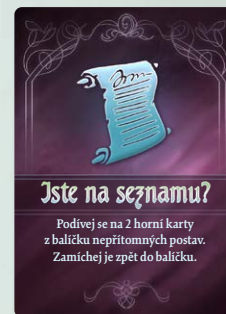
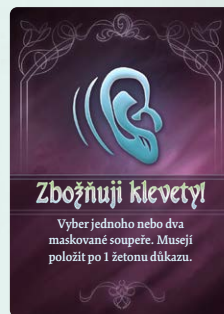
Vyberte si jednu kartu předmětu ze své **sbírky** a předejte ji libovolnému maskovanému soupeři. Obdarovaný musí zamíchat svou sbírku a dát vám dvě náhodné karty, které z ní vylosuje. Teprve poté si do sbírky zařadí kartu od vás.



Kdykoli si vyměňujete karty předmětů mezi sebou, předávejte všechny současně, takže nelze v rámci výměny poslat tutéž kartu tam a zpět. Teprve po dokončení všech výměn zkontrolujte, zda o sobě musíte prozradit nové informace (dle nových dvojic a trojic předmětů ve své sbírce).

Jedna akce může způsobit odmaskování více než jednoho hráče. Hráč, který akci provedl, získává po 1 rúži za každého odmaskovaného soupeře.

Karty akcí



Odmaskování hráče

Odmaskování můžete být dvěma způsoby:

- ☞ Když máte ve sbírce 2 obaváné předměty své postavy, nebo
- ☞ když jiný hráč provede akci „Vím, kdo jste!“ a správně uhádne vaši tajnou identitu.

Jste-li odmaskování, musíte okamžitě:

1. Otočit svou **kartu postavy** lícem vzhůru, odstranit z herního plánu všechny své **žetony důkazů** a také všechny žetony důkazů ležící na obrázku vaší postavy. Poté její obrázek překryjte žetonem rozbitého zrcadla.
2. Vezměte si všechny karty předmětů ze své **sbírky** do ruky. V tomto kole už nemůžete získat růžovou kytici, ani když v ruce shromáždíte tři milované předměty své postavy.



žeton rozbitého zrcadla

Tah odmaskovaného hráče

Ve svém tahu si doberte jednu kartu předmětu a přidejte si ji do ruky. Poté vyberte z ruky jednu kartu předmětu a předejte ji jinému, stále **maskovanému** hráči. Pokud ho tím odmaskujete, získáváte **růží**. Jako odmaskovaný hráč nemůžete provádět **akce**.

Konec kola

Kolo končí při splnění kterékoli z následujících podmínek:

- ☞ Všichni hráči až na jednoho jsou **odmaskování**. Poslední maskovaný hráč v tu chvíli vyhrává kolo a získává **růžovou kytici** příslušející danému kolu.
 - ☞ Některý maskovaný hráč shromáždí tři **milované předměty** své postavy. Tento hráč získává **růžovou kytici** příslušející danému kolu.
- Jak již bylo uvedeno, kytice je tím hodnotnější, čím pozdější kolo se hraje.



MAGICKÝ BÁL: Pokud má kterýkoli hráč kartu sázky odpovídající identitě vítěze kola, získá žetony růží v hodnotě odpovídající aktuální kytici.

Poznámka: Vzácně se může stát, že kolo nemá jednoho vítěze. Pokud např. více hráčů vlivem jedné provedené akce nasbíralo 3 své milované předměty, vítězí každý z nich – hráč, který je tahu, získává kytici a ostatní vítězové si doberou z banku růže v hodnotě kytice. Pokud naopak po akci nezbyl nikdo maskovaný, kolo nemá vítěze a hrajte stejné kolo znovu (růže získané během tohoto kola si ovšem ponechte).

Příprava následujícího kola

Na konci 1. a 2. kola hry proveďte následující kroky:

- ☞ Hráč, který má **nejméně** růží, bude novým začínajícím hráčem. V případě shody bude začínajícím hráčem soused po levici hráče, který má **nejvíce** růží.
- ☞ Odhodte dvě **karty akcí** vyložené u desky *Vím, kdo jste!* a vyložte na jejich místo dvě nové karty. Deska akce *Vím, kdo jste!* zůstává dostupná po celou hru.
- ☞ Posbírejte z herního plánu všechny **žetony důkazů** a vraťte je patřičným hráčům.
- ☞ Posbírejte a zamíchejte všechny **karty postav** včetně nepřítomných a znovu rozdejte po jedné z nich každému hráči. Ze zbylých utvořte nový balíček **nepřítomných postav**.
- ☞ Posbírejte úplně všechny **karty předmětů**, zamíchejte je a položte vedle hracího plánu jako nový balíček karet předmětů. Opět vyložte na stůl karty v počtu hráčů plus dvě.
- ☞ Počínaje novým začínajícím hráčem a dále po směru hry si každý vezme jednu z vyložených karet, čímž opět zahájí svoji sbírku.
- ☞ Zbylé karty předmětů vytvoří novou odkládací hromádku a nové kolo může začít.



MAGICKÝ BÁL: Ze všech karet sázek znovu utvořte balíček lícem dolů vedle herního plánu.

Konec hry a závěrečné vyhodnocení

Pokud některý hráč získal 10 nebo více růží, hra končí po dohrání aktuálního kola. Jinak končí po třetím kole.

Hráči si spočítají růže. Hráč s nejvíce růžemi vítězí.

V případě shody vítězí hráč, který shromáždil větší počet růžových kytic. Trvá-li nadále shoda, hráči se o vítězství dělí.



Pravidla podrobněji

Předměty

Předměty mají trojí využití.

- Slouží jako **platidlo** při provádění akcí;
- Přidělíte-li soupeři druhý do **dvojice** shodných předmětů v jeho sbírce, přimějete ho k prozrazení dílčí informace o jeho identitě nebo ho dokonce odmaskujete, pokud se jedná o **obávané** předměty jeho postavy;
- Získáte-li (stále maskovaní) **trojici milovaných** předmětů své postavy, stanete se vítězem kola.

Každý předmět se ve hře vyskytuje šestkrát. Může se stát, že všechny milované předměty vaší postavy jsou již rozebrány ve sbírkách soupeřů, odkud není lehké je získat, takže jedna z cest k vítězství kola je pro vás uzavřená. V takovém případě se musíte snažit zůstat jako poslední maskovaný hráč, případně získávat růže za odmaskování soupeřů.

Růže

Existuje několik způsobů, jak získávat žetony růží:

Vnutit někomu dvojici obávaných předmětů: Pokud dáte jinému hráči obávaný předmět jeho postavy a už jeden ve své sbírce má, musí se odmaskovat a vy za to získáte jednu růži.



Akce Víť, kdo jste!: Podaří-li se vám uhádnout identitu jiného maskovaného hráče správně, získáte 2 růže (jednu za správný odhad a druhou za odmaskování). Pokud nesprávně, získá jednu růži daný hráč.



Další akce: Smím prosit, Na zdraví, Toto Vám upadlo, Pozornost pro Vás. Za každého hráče, který se v důsledku této vámi provedené akce musel odmaskovat (kromě vás samotných), získáte po jedné růži.

Růžové kytice: Kolo vyhráváte, pokud zůstanete jako poslední maskovaný hráč, nebo (stále maskovaný) shromáždíte tři milované předměty své postavy. Kytice má s každým dalším kolem vyšší hodnotu.



MAGICKÝ BÁL: Pokud máte kartu sázky odpovídající postavě vítěze kola, získáváte žetony růží v hodnotě aktuální kytice.

Žetony důkazů

Každé kolo vždy začínáte se 7 žetony důkazů. Kdykoli se vyjví, za jakou postavu **nehrajete**, musíte tuto informaci vyznačit na herním plánu položením jednoho svého žetonu důkazu na obrázek příslušné postavy, aby to bylo všem zřejmé.

Pozor: Nesmíte položit žeton důkazu na obrázek, kde už váš žeton leží, ani na postavu již odmaskovanou (tam by měl ležet žeton rozbitého zrcadla).

V následujících chvílích je položení žetonu důkazu povinné:

➤ Dvojice shodných předmětů

Máte-li ve sbírce dvojici shodných předmětů a nejste při tom odmaskováni, znamená to, že nehrajete za postavu, o jejíž **obávané** předměty se jedná. Na obrázek této postavy na herním plánu tedy musíte položit svůj žeton důkazu (pokud tam už neleží).

Příklad: Michalovou tajnou identitou je Červená Karkulka. Michal obdrží druhé střevíčky, kterých se obává Zvíře. Protože nehraje za Zvíře, nemusí se tím odmaskovat, ale musí položit jeden svůj žeton důkazu na Zvíře na herním plánu. Ten tam zůstane, i když Michal dvojici střevíček odhodí.



➤ Trojice shodných předmětů

Máte-li ve sbírce trojici shodných předmětů a nevyhráli jste tím kolo, znamená to, že nehrajete za postavu, o jejíž **milované** předměty se jedná. Opět to musíte vyznačit položením žetonu důkazu na obrázek dané postavy (pokud tam již neleží).

Příklad: Tomáš dostane svou třetí korunu. Korunu miluje Královna macecha, ale protože za ni Tomáš nehraje, musí svůj růžový žeton důkazu položit na Královnu na plánu, aby to dal veřejně najevo.



➤ Akce: Víť, kdo jste!

Neuhodnete-li správně tajnou identitu vybraného soupeře, získá 1 růži, ale musí svým žetonem důkazu označit vámi tipovanou postavu, aby bylo jasné, že za ni nehraje.

Příklad: Michal tvrdí, že **ví, kdo je** Ivana, ukáže na ni a prohlásí, že je Šípkovou Růženkou. To Ivana není, a tak zůstává maskovaná, ale na obrázek Šípkové Růžinky položí jeden svůj červený žeton důkazu.



→ Akce: Zbožňuji klevěty!

Vyzve-li vás soupeř provádějící akci *Zbožňuji klevěty!*, musíte položit jeden žeton důkazu na obrázek postavy, na niž nehrajete. Viz příklad níže.



Příklad žetonů důkazů

A

Tomáš provádí akci *Zbožňuji klevěty!* a vybere si Ivanu a Michala.

Oba jmenovaní hráči musejí položit po jednom žetonu důkazu na některou postavu, za niž nehrají.



B

Ivaniny žetony důkazů už leží na Popelce, Červené Karkulce a Šípkové Růžence, takže na tyto postavy nemůže položit další žeton.

C

Michal dosud položil jediný žeton důkazu na Zvíře. Tam tedy nemůže položit další svůj žeton.



D

Ivana i Michal se nezávisle na sobě rozhodnou položit po jednom svém žetonu na Královnu macechu.

Varianta pro dva hráče



Hra ve dvou se hraje podle běžných pravidel s několika následujícími výjimkami.

Příprava hry

Každý hráč si vezme pomocnou kartu pro hru ve dvou. Jsou na ní uvedeny změny v přípravě, průběhu i vyhodnocení hry.

Rozdejte každému hráči dvě karty postav namísto jedné.

Každý hráč hraje za dvě postavy. Sbírkou však má každý jen jednu a předměty v ní ovlivňují obě postavy.

Na začátku vyložte šest karet předmětů namísto čtyř.

Oba hráči se střídají ve vybírání jedné karty z těchto vyložených, dokud oba nemají ve sbírce po dvou. Zbylé dva předměty odhodte.

Akce

Vyřadte z balíčku akcí *Jste na seznamu*, *Smím prosit* a *Nikomu ani muk*, než budete balíček míchat.

Tím vám zbudou čtyři karty akcí: *Pozornost pro Vás*, *Toto Vám upadlo*, *Na zdraví* a *Zbožňuji klevety*. Dvě z nich použijete v 1. kole, druhé dvě v 2. kole a na začátku případného 3. kola zamíchejte znovu balíček všech čtyř a náhodně vylosujte dvě (které již ve hře byly).

Průběh hry

Kolo končí, jakmile je některý hráč nucen odmaskovat **obě** své postavy, nebo jakmile nasbíral 3 milované předměty **kterékoli jedné** ze svých postav.

Akce: Kdykoli provádíte jinou akci než *Vím, kdo jste*, získáváte 1 růži.

Magický balón: Do hry dvou hráčů můžete přidat karty dovedností a žetony šperkovnic, ale sázky nikoliv (viz dále).

Poznámka: V této variantě se u jednoho hráče mohou sejít dvě postavy, z nichž se jedna **obává** předmětu, který druhá **miluje**. Může být tedy nemožné u jedné z nich nasbírat 3 milované předměty, aniž by došlo k odmaskování druhé.

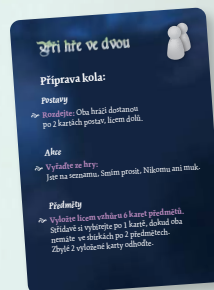
V tom případě se můžete rozhodnout schválně jednu postavu odmaskovat, abyste za druhou mohli vyhrát, nebo blufováním zmást protihráče, aby špatně tipoval vaši identitu při akci *Vím, kdo jste!*, nebo se pokusit raději vyhrát odmaskováním obou postav soupeře, než sbírat milované předměty.

Příprava hry pro dva hráče

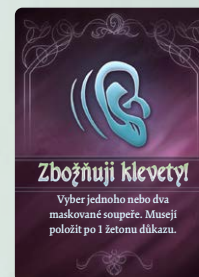
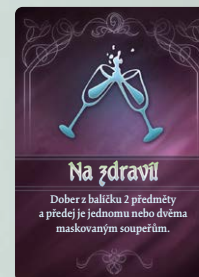
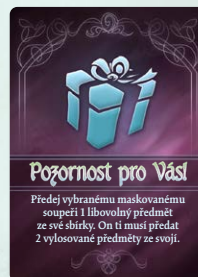
Každý z hráčů obdrží následující:

Pomocná karta pro hru ve dvou

Dvě karty postav lícem dolů



Donechte jen následující akce:



Magický bál: Sázka a Zvíře

Sázky jsou skvělé zpestření bálu, až se s hrou obeznámíte.

Změna přípravy hry: Zamíchejte do balíčku karet akcí speciální kartu akce *Nikommu ani muk*. Vedle herního plánu připravte **balíček karet sázek**.

Karty sázek obsahují jednou každou z postav, které se mohly ocitnout na bále.

Pokud máte na konci kola u sebe kartu sázky odpovídající postavě, za kterou hrál vítěz kola, získáváte stejný počet žetonů růží, jakou hodnotu má kytice daného kola (1 v prvním kole, 3 ve druhém, 5 ve třetím).

Karty sázek můžete získat dvěma způsoby:

Když jste odmaskováni

Jakmile jste odmaskováni, můžete si ihned v balíčku sázek vyhledat jednu libovolnou kartu a položit ji lícem dolů vedle své sbírky, nebo ještě chvíli počkat a vybrat si ji v některém svém příštím tahu. Jen si dejte pozor, ať nečekáte příliš dlouho, protože kolo může skončit náhle, nebo vaši kýženou kartu vyfoukne jiný hráč.

Po odmaskování můžete takto získat jen **jednu** kartu sázky (k těm, co jste případně měli před odmaskováním).

Jakmile je odmaskován předposlední hráč, kolo končí a tento hráč již si po odmaskování vybrat kartu sázky nemůže – je pravděpodobné, že by vybíral příliš najisto.

Nová akce: *Nikommu ani muk!*

Vyhledejte si v balíčku karet sázek kartu postavy, o níž si myslíte, že bude patřit vítěznému hráči. Položte ji lícem dolů vedle svojí **sbírky** a neukazujte ji ostatním hráčům. Zbylé karty sázek vraťte do balíčku vedle herního plánu.

Tuto akci můžete libovolně opakovat, pokud za každé opakování patřičně zaplatíte. Můžete si vybrat i kartu sázky se svou vlastní postavou a vsadit tak na sebe... pokud vám sázka vyjde, zdvojnásobíte svůj zisk růží za kytici!



Magický bál: další varianty



Následující dvě varianty pro pokročilé můžete zařadit do hry zvlášť nebo obě dohromady. Každá z nich trochu přidá hře na hloubce. Doporučujeme začít přidáním sázek, poté šperkovnic a nakonec i karet dovedností.

Šperkovnice

Díky šperkovnicím můžete o něco lépe blufovat.

Změna přípravy hry: Na začátku každého kola rozdejte všem hráčům po jednom žetonu šperkovnice.

Ve svém tahu můžete při provádění akce odložit se své sbírky **jeden** libovolný předmět a žeton šperkovnice, namísto dvou shodných předmětů. Šperkovnice je tedy jakýsi „žolík“ při placení za provedení akce.



Díky tomu se můžete vlastním přičiněním zbavit **obávaného** předmětu své postavy, nebo naopak svést soupeře na scestí o tom, který předmět je váš obávaný.

Pokud šperkovnici za celé kolo nepoužijete, dostanete za ni na konci kola 1 žeton růže. Na začátku příštího kola každopádně dostanete šperkovnici novou.

Dovednosti

Změna přípravy hry: Připravte balíček karet dovedností.

V této variantě ve druhém a třetím kole hry získává hráč, který má nejméně růží, speciální dovednost odpovídající postavě, za kterou hrál minulé kolo. Dovednost platí po celé kolo a může hráči ustanovit strategii či usnadnit hru.

Poznámka: Protože speciální schopnost určuje postava, za kterou hráč vystupoval v minulém kole, je spíše **nepravděpodobné**, že karta dovednosti odpovídá jeho aktuální postavě.



Dovednosti podrobněji

Královna macecha

Kouzelné zrcadlo

Když dáváte jinému hráči *Zrcadlo* nebo *Korunu*, musí položit 1 žeton důkazu na herní plán a prozradit tím, za koho nehraje.



Červená Karkulka

Jsi to ty, babičko?

Když dáváte jinému hráči *Převlek* nebo *Pamlsky*, můžete se podívat na jednu náhodně vylosovanou kartu nepřítomně postavy.



Velký zlý vlk

Abych tě lépe viděla!

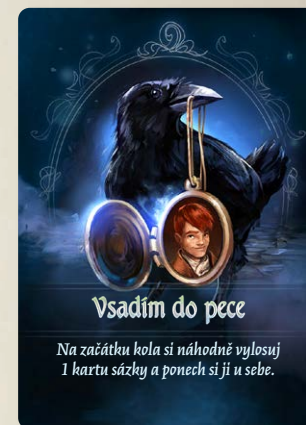
Pokud při akci *Vím, kdo jste* neuhádnete identitu hráče, můžete se podívat na jednu náhodně vylosovanou kartu nepřítomně postavy.



Deníček

Vsadím do pece

Na začátku kola si náhodně vylosujte jednu kartu sázky a ponechte si ji lícem dolů u své sbírky, jako normálně získané karty sázek.



Popelka

Dva oříšky

Pokud na začátku tahu nemáte ve **sbírce** žádnou dvojici předmětů, můžete jednu kartu předmětu dobrat a ponechat si ji, nebo předat jinému mask. hráči. Tuto možnost máte ve svém tahu navíc.



Šípková Růženka

Bdělá sběratelka

Pokud shromáždíte ve sbírce šest různých předmětů, vyhráváte kolo. Kolo ihned končí a získáváte patřičnou kytičku pro dané kolo.



Rumplcimprcampr

To není jméno mé!

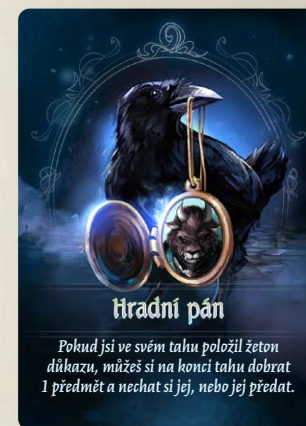
Pokud při akci *Vím, kdo jste* neuhádnete identitu hráče, můžete dobrat jednu kartu předmětu a ponechat si ji ve sbírce, nebo předat do sbírky maskovaného soupeře.




Zvíře


Hradní pán


Pokud jste ve svém tahu položili aspoň jeden svůj žeton důkazu, můžete si na konci tahu dobrat kartu předmětu a ponechat si ji ve sbírce, nebo předat do sbírky maskovanému soupeři.



MINDOK

 mindok.cz

 /hry.mindok

 /_mindok_



Tiráž

Autoři hry

Tim Eisner, Ben Eisner, James Hudson

Vývoj hry

Mac Nelson

Ilustrace a grafický design

Mr. Cuddington

Design a text pravidel hry

Kate Finchová, Joel Finch

Kontrola

William Sobel, Shoe Hsu, Ben Kepner, Aris Bionat

Překlad a graf. sazba české verze

Michal „meysa“ Stárek

Jazykové korektury

Pavel Prachař

Výhradní distributor pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o., Korunní 810/104, 101 00 Praha-Vinohrady

Ojedinele se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na (+420) 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

© 2019 Druid City Games. © 2019 Skybound, LLC. Všechna práva vyhrazena.



MINDOK