

MAGICKÁ CESTA



HRA

V Sedmihoří po svatbě Bueny s Vecchiem došlo konečně ke spojení dobra a zla, a zdálo se, že rovnováha bude zachována. Zlo, které se snažilo ovládnout celou říši bylo poraženo a jeho zbylí věrní zastánci se stáhli do ústraní. Ale nic není takové, jak se na první pohled zdá. Přívrženci Dragona se rozhodně nechtěli tak snadno vzdát, a proto královna Mora, Dragonova dcera, začala realizovat smělý plán pomsty, jenž měl narušit současnou rovnováhu sil v Sedmihoří a znovu vyvolat boj mezi dobrem a zlem.

Nemusela čekat dlouho. Ideální příležitost k tomu dostala, když se Bueně a Vecchiovi narodil syn Fuego. Ihned ji napadlo, že by ho mohla unést a svalit podezření na někoho jiného, a tím zasadit těžkou ránu jeho rodičům. Oni jí přece zabili jejího milovaného otce, tak ať trpí!

Problém však byl v tom, kam by mezitím Fuega ukryla, protože věděla, že Vecchio by ho v Sedmihoří snadno našel v jakémkoliv úkrytu. Proto si našla jako spojence pro radnou čarodějnici Baltazaru, která byla před mnoha lety za trest vyhnána ze Sedmihoří a usadila se ve světě lidí. Ani tam však zcela neztratila své schopnosti, naopak měla dost času je ještě zdokonalit. U Baltazary mohl být Fue-

go spolehlivě skryt, protože v lidském světě nemohl Vecchio využít svou moc a schopnosti a najít ho. Nemohl se vzepřít Knize osudu ani Velkému Karmanovi. Nakonec opět ožila Tajemná kniha Tartaru a začala řídit osud Sedmihoří i lidí.

Blížily se Fuegovy křtiny a na ně byli jako přátelé vládců Sedmihoří pozváni z lidského světa Sára s Ondrou, kteří v minulém díle srdnatě pomáhali v této bájně zemi porazit zlo. V odměnu za svou statečnost byli vybráni za kmotry. Radost z oslav však dlouho netrvala, neboť vzápětí po křtinách byl malý Fuego unesen. Po mnoha pátráních a poradách byli Sára s Ondrou vybráni jako zachránci. Vecchio a Buena je sice o pomoc požádali, ale Tajemná kniha Tartaru si je vlastně vybrala a byli v pasti – museli ji poslechnout, jinak by zůstali uvěznění v Sedmihoří. Proto se museli vydat na magickou cestu, při níž získají všemožné dovednosti a schopnosti, kterými oplývají mágové, a tak se budou moci postavit čarodějnici Baltazaře a osvobodit Fuega, který se má stát modrým drakem. Při tom jim pomáhají jak bytosti ze Sedmihoří, tak moudrý mudrc Kroll ze světa lidí, který po celý svůj život bojuje s Baltazarou.

Milí hráči,

k plánu hry *Magická cesta*, který je součástí obalu knihy, ještě potřebujete figurky a hrací kostky, abyste tuto dobrodružnou fantasy hru mohli hrát. Jistě doma máte Člověče, nezlob se!, kde najdete obojí. Figurky můžete použít i z jiné hry podle libosti.



ÚVOD A VŠEOBECNÁ PRAVIDLA:

Úkolem soutěžících v této hře je projít územím Sedmihoří, překonat různé nástrahy, získat magické vědomosti a schopnosti, včetně různých pomůcek, a nakonec zlikvidovat čarodějnici Baltazaru i s jejími spojenci a najít malého Fuega.

Hra je určena pro 2–4 hráče. Hrát se může s figurkami a kostkou z Člověče nezlob se. Na začátku postaví hráči své figurky na start a vylosují si pořadí, ve kterém budou házet. Po hození šestky vyrážejí na cestu. Na rozdíl od Člověče nezlob se! si zde navzájem nevyhazují své figurky, když se octnou na stejném políčku, ale soutěží o to, kdo dřív projde celou trasu, stane se Fuegovým zachráncem a vrátí ho rodičům do Sedmihoří.

Políčka označená žlutou barvou znamenají, že hráč musí skočit přesně na toto políčko, aby něco získal (viz Pravidla). Pokud mu při házení padne větší číslo, než je vzdálenost ke žlutému políčku, tak musí čekat, dokud nehodí potřebný počet.



MAGICKÁ CESTA – PRAVIDLA:

1

START:

Právě jsi přistál v Sedmihoří, až hodíš 6, tak se můžeš vydat na dobrodružnou cestu. Přeji ti štěstí. Věřím, že ty se staneš tím pravým zachráncem.

2

Zaútočil na tebe zrádný Nero (nohsled královny Mory) a v souboji jsi prohrál. Musíš zpátky na start nabrat nové síly. Vydýchej se...

3

Aby ses mohl zúčastnit křtin na zámku, musíš skočit přesně na označené políčko.

Právě byl unesen malý Fuego! A ty ho musíš zachránit!

Musíš (stejně jako na začátku) hodit 6, aby ses mohl přenést do školy magie a vydat se na jeho záchranu. Jinak zůstáváš na zámku.

4

Sláva! Jsi ve škole, kde tě bude učit Memorie. Tak si hoď ještě jednou a vyraž na cestu.

5

Abys složil tuto zkoušku, musíš skočit přesně na označené políčko.

6

Svémi větvemi tě chytil strom Zlostík, dvě kola musíš počkat, než tě pustí. Zřejmě jsi ho pořádně rozzlobil.

7

No vidíš, jsi šikovný a podařilo se ti udělat kouzelnou hůlku, můžeš házet ještě jednou.

8

Nemůžeš si vzpomenout, co to je za čarovnou květinu. Jedno kolo neházej, snad si vzpomeneš...

9

Pokud skočíš na jedno z označených políček, je vidět, že květiny znáš, a tak můžeš házet znovu.

10

Král trpaslíků Nanin ti přikázal rozdělit hromadu drahokamů na jednotlivé hromádky podle druhů. To ti bude chvíli trvat, a tak tři kola neházíš. Chce to trpělivost!

11

Podařilo se ti Nanina rozesmát, za odměnu tě posílá dál o 10 políček. Bravo!

12

Učíš se ovládat přírodní živly a počasí. Bohužel jsi vyčaroval vítr, který fouká špatným směrem, a tak se vrať o 5 políček. Víc se soustřeď na studium.

13

Super, už se ti to povedlo a vítr fouká správným směrem. Postup dál o 5 políček.

14

Čeká tě střelba z luku. Nejdřív se musíš přesně postavit na označené políčko, odkud se střílí, potom musíš trefit přesně terč. Pokud k němu tvůj šíp nedoletí, nic se neděje a v dalším kole to zkusíš znovu. Jestliže však přestřelíš, tak jsi smutný a utečeš se schovat do lesa (po zelených políčkách). Až dojdeš na konec, už je ti lépe a můžeš se stejnou cestou vrátit. Od terče pak normálně pokračuj po původní cestě.

15

Na toto políčko musíš skočit, abys získal meč Dracio.

16

Přehlédl jsi Fiktuse a kopl jsi do něho, za trest jedno kolo stojíš.

17

Fiktusovi ses omluvil, a tak můžeš házet ještě jednou.

18

Paráda! Naučil ses levitovat, takže můžeš přeletět až na další označené políčko!

19

Na toto políčko musíš opět skočit přesně, abys dostal kouzelný prsten proměny.

20

Vstoupil jsi do džungle, ale nadáváš pozor, a tak ses chytil do nastražené pasti. Dvě kola neházíš.

21

Projít džungli není snadné, je zde spousta nebezpečí. Jestli skočíš na některé z červených políček, tak jedno kolo stojíš. Když skočíš na modré, porazil jsi skřety v souboji a můžeš postoupit o 10 políček! Výborně!

22

U věštce Morsefa se ti povedlo zachránit křišťálovou kouli před rozbitím. Za odměnu házej ještě jednou. Máš dobrý postřeh.

23

Morsef je spokojený s tvými schopnostmi a posílá tě o 5 políček dál.

24

Musíš překonat území hlídané Antosovými jezdci. Každé červené políčko znamená, že tě zahlédli, a musíš se na jedno kolo skrýt a neházet. Jsou nebezpeční. Pozor!

25

Au! Jeden jezdec tě trefil a padáš! Teď znovu házej a máš tři pokusy hodit 6, abys mohl pokračovat v cestě. Když ti 6 nepadne, tak to je vážně smůla, protože jsi spadl na zem před území Antosových jezdců (bílé rohové políčko přímo pod tebou) a musíš ho zkusit projít znovu. Hodně štěstí!

26

I když jsi unikl Antosovým jezdci, ještě nemáš vyhráno. Tato tři červená políčka ovládá pán strachu Pauros. Stojíš-li na některém z nich, tak musíš překonat svoji noční můru a projít kolem ní po še-

dých políčkách. Jestli jsi kluk, tak tě čeká cesta kolem bažin a nebezpečného Ebivraha, jestli jsi holka, tak si na tebe svou síť chystá obří pavouk Chán. (V případě, že jsi červená políčka přeskočil, normálně pokračuj po cestě).

27

Antosovi jezdcí se však nevzdávají, proto se musíš na dvě kola skrýt v jeskyni.

28

Překonal jsi další nebezpečné území a jako odměnu dostaneš od Morse kouzelný lektvar. Ale jen když skočíš přesně na toto políčko.

29

Dostal ses před Velkého Mána a Huldy. Jedna z nich tě zasáhla světelným zdrojem a ta rána tě odhodila o 10 políček zpátky. Au, to bolí!!!

30

Znovu už tě Hulda nedostane. Naštval ses a máš spoustu energie na vytvoření svého světelného zdroje. Můžeš poskočit o deset políček dopředu.



Jsi skoro u cíle, ale tady to bude nejtěžší. Čarodějnice Baltazara svolala svoje pomocníky – Blooda, stíny, světlokaze, Děs, Zooma, Halucianaciuse, Megy, Niobe, Sakiru a Ravana – a ti stráží okolí jejího domu. Abys je zlikvidoval, musíš skočit vždy přesně na každé políčko označené pentagramem.

31

Souboj se silami zla máš úspěšně za sebou a čeká tě samotná Baltazara. Můžeš si na ni troufnout sám, ale to bych ti neradil. Doporučuji ti spojit se s mágem Krollem, a proto musíš skočit na jeho políčko. Abys měl dost síly na Baltazaru, musí ti padnout 6, jinak z tohoto

políčka nemůžeš dál. Jakmile ji však hodíš, tak se dostaneš přímo na políčko Baltazary a zničíš ji.

Pak už je tvoje cesta k Fuegovi volná. Tím, že se dostaneš až na konec cesty, se ti povedlo jako prvním zachránit Fuega a vrátit ho rodičům.



JSI ZACHRÁNCE!