

# TOULAVÉ VĚŽE PROMO KOUZLA

Před zahájením partie jednoduše přidejte 6 žetonů promo kouzel mezi ostatních 8, z nichž si vybíráte kouzla pro danou partii. Samozřejmě pokud vám některé z kouzel nevyhovuje, můžete jej zcela vyřadit – vaše hra, vaše pravidla.

Kouzla do partie vyberte svou preferovanou metodou výběru kouzel. Za MINDOK pouze **nedoporučujeme** používat **více než šest kouzel** v jedné partii – jako optimální nám při testování připadaly čtyři.

## PŘEHLED PROMO KOUZEL



### ZRECYKLUJTE KARTU!

*Ve variantě pro pokročilé lze seslat i mimo svůj tah.*

Vezměte si do ruky horní 1 kartu z **odhazovací hromádky**. Může to být i karta, kterou jste do ní právě zahráli. Na konci tahu nemusíte žádné karty odhazovat, ale nové karty si dobíráte pouze máte-li v ruce méně než 3.



### DOBERTE SI 2 KARTY!

Doberte si do ruky horní 2 karty z **dobíracího balíčku**. Na konci tahu nemusíte žádné karty odhazovat, ale nové karty si dobíráte pouze máte-li v ruce méně než 3.



### DALŠÍ HOD KOSTKOU

*Ve variantě pro mistry čaroděje lze seslat pouze ve svém tahu.*

Hrajete-li kartu uvádějící hody kostkou a poslední výsledek hodu se vám nelíbí, **můžete po seslání tohoto kouzla hod kostkou znovu opakovat**. Můžete kouzlo dokonce seslat po zahrání karty uvádějící číslo jako hodnotu pohybu, uvedené číslo ignorovat, hodit kostkou a přesunout svého čaroděje či věž o výsledek hodu.



### ZÁMĚNA POHYBU

*Ve variantě pro mistry čaroděje lze seslat pouze ve svém tahu.*

Když po zahrání karty sešlete toto kouzlo, můžete kartu uplatnit na **TEN DRUHÝ TYP POHYBU, než karta uvádí** – pohnout věží pomocí karty pohybu pro čaroděje, nebo čarodějem pomocí karty pohybu pro věž. Sešlete-li kouzlo po zahrání karty, která umožňuje pohnout **věží nebo čarodějem**, považujte uvedené hodnoty pohybu vlevo a vpravo za navzájem vyměněné.



### NAPLNĚNÍ LEKTVARU

Naplněte si jeden ze svých prázdných lektvarů.



### HAVRANÍ HRAD ZAVÍRÁ!

*Ve variantě pro pokročilé lze seslat POUZE MIMO svůj tah.*

**Položte samotný žeton tohoto kouzla touto stranou dolů na Havraní hrad.** Až do začátku vašeho příštího tahu není možné do hradu vhodit čaroděje – akci, po níž by čaroděj ukončil svůj pohyb v Havraním hradu, není vůbec možné provést (podobně jako je to po celou hru zakázáno pro pohyb věže). Na začátku svého příštího tahu vraťte žeton mezi ostatní žetony kouzel opět stranou s kouzlem vzhůru.

