

WEDNESDAY

HAVRANÍ VIZE

MN
XY

PRAVIDLA HRY

Dvakrát lusknete prsty, a otevře se tajný vchod do knihovny Nočních stínů. Venku už je tma a vy se ujistíte, že vás nikdo nesleduje. Než sejdete dolů, ještě jednou se podíváte na záhadný vzkaz, jehož poselství bylo napsáno na starožitném psacím stroji: „Přijď dnes večer do knihovny Nočních stínů. Dej pozor na to, aby tě nikdo neviděl.“

Když sejdete po schodech dolů na tajné místo setkání v knihovně Nočních stínů, zjistíte, že tu nejste sami. V suterénní knihovně jsou přítomni i další členové Nočních stínů. Než se stačíte zeptat, co se děje, odněkud se náhle objeví Wednesday a promluví k vám: „V posledních dnech jsem měla několik tajemných vizí, ve kterých jsem byla svědkem budoucí vraždy a viděla jsem všechny vaše tváře. To mě vede k domněnce, že někteří z vás budou do této vraždy zapleteni. Domnívám se, že jeden z vás bude pachatel, kterému bude pomáhat nicnetušící komplic. Vize bohužel nestačily k odhalení toho, kde a za jakých okolností se pachatel chystá udeřit. Proto jsem vás tu všechny shromáždila, abychom tuto záhadu společně vyřešili.“

Pátrání po pachateli začíná...

WEDNESDAY

HAVRANÍ VIZE



HRA OBSAHUJE

1 desku vizí



24 karet okolností



8× den a noc



8× místo



8× počasí

40 karet místa



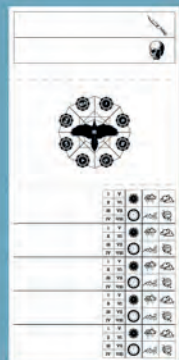
8 značek místa



8 značek vize



1 poznámkový blok



8 žetonů vyvrhele



1 hrací desku



8 karet vyvrhele



1 žeton Věci
(v textu „Věc“)



1 ukazatel počasí



1 ukazatel dne
a noci



CÍL HRY

Ve hře *Wednesday: Havraní vize* se ocitnete v roli vyvrhelů – studentů Akademie Nikdyvíc. Svolala si vás Wednesday Addamsová a vy jí musíte pomoci vyřešit budoucí vraždu. Hru vyhrává hráč, který jako první určí pachatele, komplice a správné okolnosti vraždy. Pokud se však ukáže, že pachatelem jste vy sami, budete se muset postarat o to, aby se karty místa v knihovně Nočních stínů (IX) co nejrychleji vyčerpaly, tak totiž předejdete svému dopadení.

PŘÍPRAVA HRY

- A** Umístíte hrací desku a desku vizí vedle sebe a na dosah všem hráčům.
- B** Zamíchejte karty vyvrhele a každému hráči jednu dejte. Tuto kartu každý hráč položí lícem nahoru před sebe. Karta vyvrhele označuje, který vyvrhel jste a jakou speciální schopnost během hry máte. Více informací o vyvrhelích a jejich schopnostech naleznete v části „**Přehled vyvrhelů**“, str. 14–15. Zbylé karty vyvrhele vracíte do krabice, jsou mimo hru.
- C** Každý hráč obdrží značku vize a značku místa v barvě svého vyvrhele.
- D** Každý hráč umístí svou značku vize na odpovídající ikonu vyvrhele na desce vizí. Značku místa si nechá před sebou.
- E** Z 8 žetonů vyvrhele si vezměte pouze žetony odpovídající kartám vyvrhele hráčů ve hře. Tyto žetony vyvrhele zamíchejte, jeden z nich vylosujte a položte ho, aniž byste se na něj podívali, lícem dolů na desku vizí na místo označené „**PACHATEL**“. Tento žeton vyvrhele určuje pachatele, kterým je jeden z hráčů.
- F** Zamíchejte zbývajících 7 žetonů vyvrhele (tedy i ty, které nebyly použity v kroku **E**) a položte je lícem dolů do výřezů po obvodu hrací desky. Ke každému ze sedmi míst na herní desce (II, III, IV, V, VI, VII, VIII) náleží jeden žeton.
- G** Roztřídte karty místa podle čísel. Zamíchejte jednotlivé balíčky a umístěte je na odpovídající čísla na hrací desce.
- H** Umístíte ukazatel dne a noci a ukazatel počasí na desku vizí, na poloze ukazatelů v tuto chvíli nezáleží.
- I** Umístíte žeton Věci do Wednesdayina pokoje (I).
- J** Roztřídte a zamíchejte karty okolností podle kategorií. Dejte všem hráčům jednu kartu z každé kategorie lícem dolů, líc těchto karet neukazujte ostatním hráčům! Karty okolností určují okolnosti náležící k danému hráči (dále v textu „okolnosti hráče“).



8× den a noc



8× místo



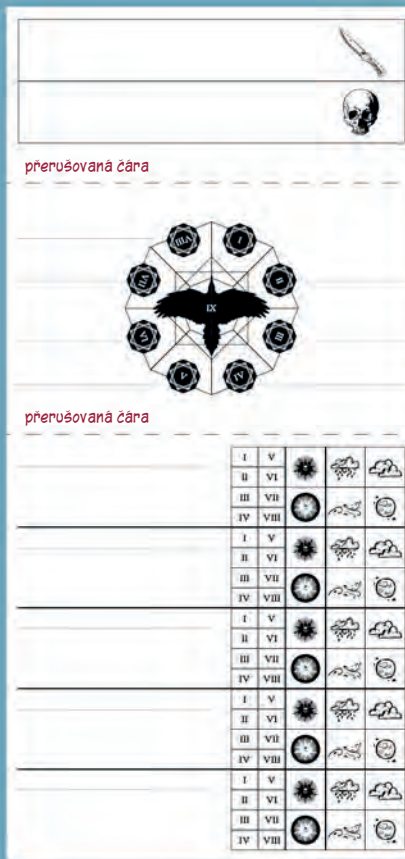
8× počasí

- K** Všichni hráči dostanou list z poznámkového bloku, aby si mohli dělat poznámky. List přeložte podél linií vyznačených přerušovanou čarou, abyste své poznámky skryli před ostatními hráči. Tipy pro používání poznámkového bloku během hry najdete v části „**Poznámkový blok**“, str. 13.

Nyní může hra začít. Zahájí ji nejstarší hráč.

K

POZNÁMKOVÝ BLOK



H **H** **E**

D **A** **A**

F **I** **A**

G **B** **B**

C **J**

ČAROSTROJNÁ HROBKA

MEZIKRÁJNÝ POKOJ

DOKONALÝ JET

BEZPEČNÝ KANCELÁŘ

KAPREROVÝ ATELIER

KAMNÍ ZÁBRADA

ANOTACE

BIBLIOTÉKA

KNIŽNÁ NOČNÍCH STÍNŮ

SIRÉNA
 Sbírejte peníze, abyste mohli zaplatit všechny poplatky, které si přičítají učitelé, učitelky a každý jeden student.

LÝŽE
 Pokud si některý hráč přejde na místo, které je prázdné, může si vybrat libovolnou židli.

YVES
 Pokud si některý hráč přejde na místo, které je prázdné, může si vybrat libovolnou židli.

Příklad – příprava hry pro čtyři hráče

HRA

Tah každého hráče se skládá ze dvou po sobě jdoucích kroků:

- 1 Přesune svoji značku místa na místo na hrací desce, které si zvolil.
- 2 Vezme si kartu daného místa a splní pokyny na ní uvedené.

V některých případech po těchto krocích následuje ještě třetí krok, a to vize (viz „Vize“, str. 9).

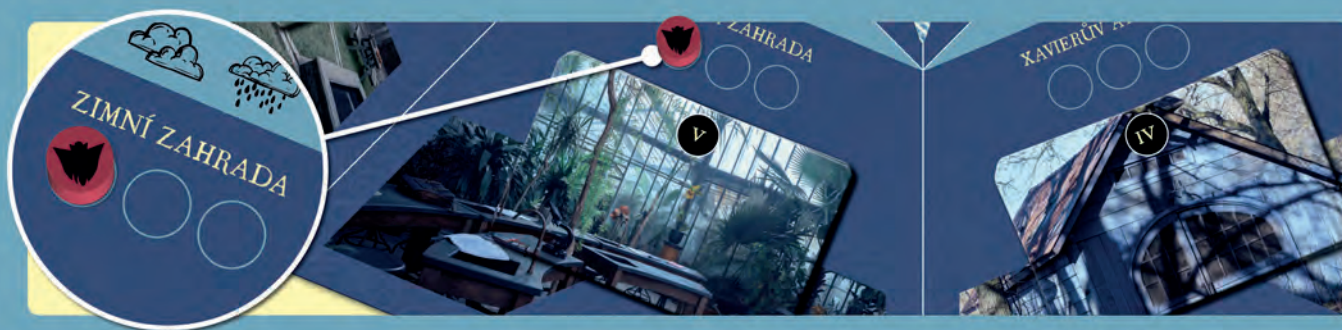
Po provedení všech kroků váš tah končí a ve hře pokračuje další hráč v pořadí po směru hodinových ručiček.

KROKY

- 1 Přesuňte svoji značku místa na místo, které jste si zvolili.

Umístěte značku místa na takové volné místo na hrací desce, na němž se nachází neobsazený kroužek. Pokud jsou na daném místě všechny kroužky obsazené, svoji značku musíte umístit na jiné místo, kde je k dispozici volný kroužek.

POZOR! V každém tahu svoji značku místa musíte přesunout na jiné místo.



- 2 Vezměte si kartu místa a splňte pokyny.

Vezměte si vrchní kartu místa, na které jste přesunuli svoji značku místa, a nahlas přečtěte text na kartě. Poté splňte pokyny, které jsou na ní uvedené. Některé karty například odhalují okolnosti ostatních hráčů, jiné vám umožní podívat se na žetony vyvrhele náležící k jednotlivým místům a tímto způsobem zjistit, kteří z hráčů/vyvrhelů jsou nevinní. Výjimkou jsou místa Wednesdayin pokoj (I) a knihovna Nočních stínů (IX) (viz „Wednesdayin pokoj“ a „knihovna Nočních stínů“, str. 8).

Po splnění pokynů na kartě místa umístěte kartu dospod příslušného balíčku. To neplatí pro karty knihovny Nočních stínů.

POZOR! Karty místa, které mají vliv i na ostatní hráče během jejich následujícího tahu, zůstávají v platnosti po celé kolo. Hráč, který si takovou kartu vzal, ji položí lícem nahoru před sebe. Jakmile je tento hráč opět na tahu, pokyny na kartě přestávají platit a karta se odloží dospod příslušného balíčku.

Více hráčů na stejném místě

Pokud se více hráčů nachází na hrací desce na stejném místě, musí se tito hráči podělit o všechny informace, které získají o žetonech vyvrhele nebo o žetonu vyvrhele komplice. Výjimkou je hráč bez tváře (viz „**Bez tváře**“, str. 14).

POZOR! V případě protichůdných pokynů na kartách místa ze stejného místa platí pokyny na poslední tažené kartě místa.

MÍSTA NA HRACÍ DESCE SE SYMBOLEM NÁPOVĚDY

Na hrací desce je 7 míst (II, III, IV, V, VI, VII, VIII), u nichž je nejméně jeden symbol nápovědy. K těmto místům náleží pět karet. Tři z nich obsahují pro všechna tato místa stejné pokyny, zbylé dvě obsahují pokyny pro každé místo jedinečné. Tyto jedinečné karty místa ovlivňují důležitý herní aspekt, který naznačuje symbol nápovědy náležící k danému místu. Jedinečné karty místa...



Crackstoneova hrobka – VIII
... mají vliv na karty místa v knihovně Nočních stínů.



Ředitelna – VII
... umožňují provést vizi bez odstranění karty místa knihovny Nočních stínů.



Nádvoří – VI
... se zaměřují na žeton vyvrhele komplice.



Zimní zahrada – V
... mohou odhalit hráče s kartou okolnosti počasí „zataženo“ a „děšť“.



Svět poutníků – II
... poskytují informace o okolnostech místa hráčů.



Šerifova kancelář – III
... mohou dát hráči pokyn, aby ukázal svou kartu okolnosti ostatním hráčům.



Xavierův ateliér – IV
... mohou odhalit hráče s kartou okolnosti počasí „úplněk“ a „vítr“.

POZOR! Některé karty místa dávají pokyn odhalit karty okolností hráčů na příslušném místě, takže pečlivě uvažte, na které místo přesunete svou značku místa.

Žetony vyvrhele

Některé karty místa umožňují podívat se na žeton vyvrhele daného místa. Když se tak stane, запиšte si do poznámkového bloku, které žetony vyvrhele se nacházejí na kterém místě; v průběhu hry tak můžete určit vyvrhele, kteří nejsou pachatel.



WEDNESDAYIN POKOJ

Wednesdayin pokoj je speciální místo na hrací desce a nepatří k němu žádné karty místa ani žeton vyvrhele, ale zato se tam nachází žeton Věci (Věc). Když vstoupíte do Wednesdayina pokoje, přesuňte Věc na jiné místo na hrací desce. Toto místo je od té chvíle blokováno a hráči na něj nemohou umístit svoje značky místa, dokud se Věc nepřesune jinam. Věc může přesunout na nové místo hráč, který přesune svou značku místa do Wednesdayina pokoje. Tím odblokuje stávající a zablokuje nové místo.

POZOR! Věc nelze umístit do knihovny Nočních stínů nebo zpět do Wednesdayina pokoje. Na začátku hry se Věc umístí do Wednesdayina pokoje, ale Wednesdayin pokoj neblokuje.

Příklad: Vlkodlak umístí svou značku místa do Wednesdayina pokoje a Věc přesune na místo, které chce zablokovat. Zablokovat lze i místo, kde se nachází jedna nebo více značek místa.



KNIHOVNA NOČNÍCH STÍNŮ

Knihovna Nočních stínů je dalším speciálním místem na hrací desce. Poté, co splníte pokyny na kartách místa knihovny Nočních stínů, tyto karty odstraňte ze hry, nedávejte je dospod balíčku. Jakmile je tento balíček karet místa prázdný, hra končí a vyhrává pachatel.

Knihovna Nočních stínů je však také důležitým místem pro odhalování karet okolností ostatních hráčů. Je to proto, že po splnění pokynů na kartě místa v knihovně Nočních stínů provádí hráč vizi (viz „Vize“, str. 9).

POZOR! Knihovna Nočních stínů nemá stanoven maximální počet míst. V knihovně Nočních stínů tedy mohou být všichni hráči přítomni současně.

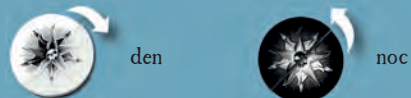


VIZE

Provedením vize mohou hráči odhalit karty okolností ostatních hráčů. Hráč provádějící vizi nastaví na desce vize okolnosti budoucí vraždy a ostatní hráči pak svými značkami vize označí, kolik jejich okolností se s touto vizí shoduje. Hráči mohou provádět vizi, když přesunou svou značku místa do knihovny Nočních stínů nebo když si vezmou jednu ze speciálních karet místa v ředitelně (VII).

Hráč provádějící vizi učiní následující kroky:

- A** Posune ukazatel dne a noci na desce vizí tak, aby ukazoval „den“ (bílá strana) nebo „noc“ (černá strana).

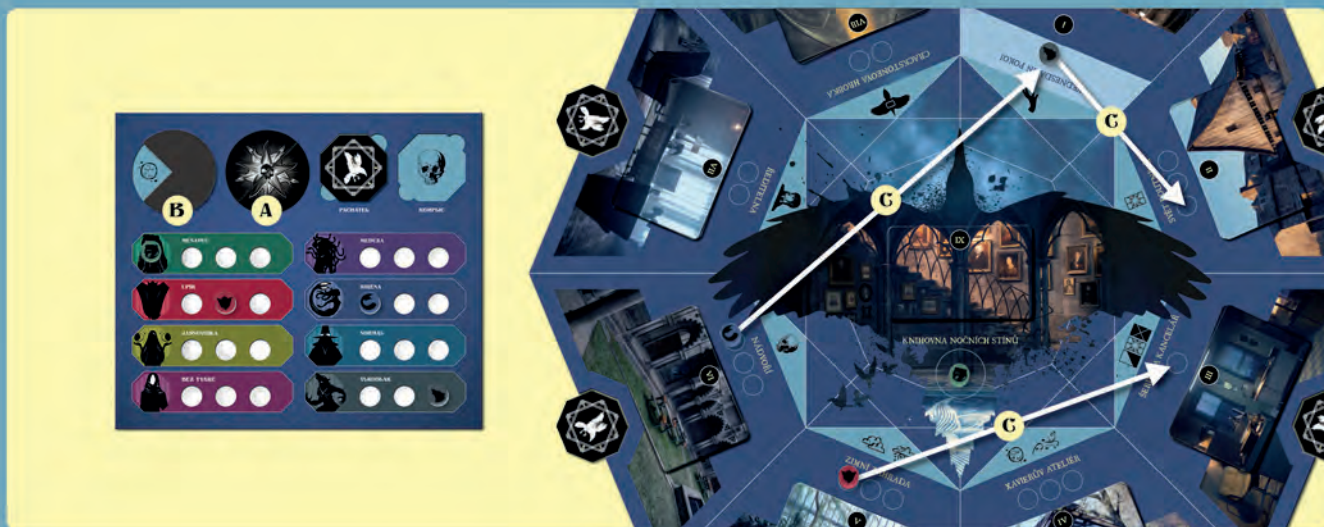


- B** Otočí ukazatel počasí na desce vizí tak, aby ukazoval „zataženo“, „déšť“, „vítr“ nebo „úplněk“.



- G** Umístí všechny značky místa všech ostatních hráčů (tedy kromě své) na libovolná místa na hrací desce s výjimkou knihovny Nočních stínů.

POZOR! Při provádění vize můžete ignorovat všechna ostatní pravidla vztahující se k místům nebo k Věci. Na daném místě však musí být dostatek volných kroužků. Je to proto, že značky místa zůstávají na těchto místech i po skončení vize.



Poté se všichni ostatní hráči podívají na své karty okolností a zkontrolují, kolik z nich se s touto vizí shoduje. Za každou shodnou okolnost musí hráči posunout svou značku vize na desce vize o jedno pole doprava. Když tedy vize odpovídá všem vašim okolnostem, posunete značku vize zcela doprava. Před zahájením další vize se značky vize všech hráčů přemístí na své výchozí pozice na desce vizí.

POZOR! Samozřejmě nemusíte ostatním sdělovat, které okolnosti se shodují! Svoje okolnosti se snažte udržet v tajnosti co nejdéle.

TIP: Vize je dobrý způsob, jak získat více informací o kartách okolností ostatních hráčů, ale prováděním vizí také nepřímo pomáháte pachateli, protože poté, co se odhodí pátá karta místa v knihovně Nočních stínů, hra končí a pachatel vyhrává.

KOMPLIC

Kromě pachatele je ve hře také komplic, jehož totožnost musíte odhalit, abyste vyhráli. Na rozdíl od pachatele se komplic neurčuje před začátkem hry, ale až v jejím průběhu, a to na základě pokynů na určitých kartách místa. Pokud je komplicem jeden z hráčů, nevyhrává spolu s pachatelem, ale aby vyhrál, musí pachatele odhalit stejně jako ostatní hráči.

POZOR! Pokud vám karta místa dává možnost umístit žeton vyvrhele na pozici komplice na desce vizí, můžete tuto možnost zvolit pouze tehdy, pokud na pozici komplice žádný žeton vyvrhele zatím není. V opačném případě musíte splnit jiný pokyn na kartě.

TIP: Když na desku vizí umistujete žeton vyvrhele jako komplice nebo když vyměňujete žeton komplice za jiný žeton vyvrhele, nesmíte se na přesunované žetony podívat. Proto je dobré pro přesun zvolit takový žeton vyvrhele, jehož líc už znáte.



Příklad: Měňavec provádí vizi, svoji značku vize neposunuje. S vizí se shodují dvě upírovky karty okolností, jedna sirénina a tři vlkodlakovy.



KONEC HRY

Hra může skončit jedním ze dvou způsobů.

1 Jeden z hráčů odhalí pachatele

Pokud se hráč domnívá, že zná komplice, pachatele i jeho okolnosti, přesune se do knihovny Nočních stínů a jako obvykle si vezme kartu místa a splní pokyny na ní uvedené. Poté provede vizi.

POZOR! I po splnění pokynů na poslední kartě knihovny Nočních stínů můžete v tomto tahu provést vizi. Je to poslední možnost, kdy můžete jmenovat pachatele.

1 Chcete-li určit pachatele, musíte nejprve během své vize na desce vizí nastavit shodné okolnosti, jaké obsahují karty okolností příslušného hráče. To znamená, že jeho značka vize bude po vyhodnocení vize ukazovat tři shodné okolnosti. Když se tak stane, oznámíte, že odhalíte pachatele.

Nejprve nahlas pojmenujete komplice 2 a podíváte se na žeton vyvrhele komplice na desce vizí, aniž by ho ostatní hráči viděli. Pokud jste jmenovali správného vyvrhele, pokračujete tím, že nahlas pojmenujete pachatele 3 a podíváte se na žeton vyvrhele pachatele na desce vizí, aniž by ho ostatní hráči viděli. Hru vyhraje pouze v případě, že jste správně jmenovali komplice i pachatele.

Chybná obvinění

Pokud uvedete špatného komplice nebo pachatele, jste okamžitě vyřazeni ze hry a hra pokračuje bez vás. Stále se však účastníte vizí. Z tohoto důvodu nechte svoji značku místa na hrací desce.

POZOR! Když uvedete špatného komplice, na žeton vyvrhele pachatele se už podívat nesmíte.

Příklad: Vlkodlak provádí vizi a podezřívá sirénu. Nastaví na desce vizí tři okolnosti, které souhlasí se siréinými okolnostmi. Pak může jmenovat komplice a případně i pachatele.



2 Vyhrává pachatel

Hráč, jehož žeton vyvrhele byl umístěn na místo pachatele, může vyhrát jedním ze dvou způsobů:

- Když je balíček karet místa v knihovně Nočních stínů prázdný.
POZOR! Pokud je pachatelem ten, kdo si vezme poslední kartu místa z knihovny Nočních stínů, může poslední vizi vynechat.
- Když všichni ostatní hráči přednesli chybná obvinění, a proto jsou vyřazeni ze hry.



TIP: I když obvykle během hry zjistíte, jestli jste pachatelem (nebo ne), je možné, že pachatel hru vyhraje, aniž by věděl, že on je pachatelem. Pokud však víte, že jste pachatelem, bude pro vás snazší zabránit odhalení okolností na vašich kartách okolností a zajistit, aby byl balíček karet místa v knihovně Nočních stínů vyčerpán. Můžete se přesunout například do Crackstoneovy hrobky (VIII), jejíž některé karty místa dávají pokyn odhodit kartu místa v knihovně Nočních stínů, nebo jít do knihovny Nočních stínů a provést falešnou vizi. Nezapomínejte však, že pokud budete na tato místa chodit příliš často, mohou vás ostatní hráči podezřívat!

Zbývá jeden hráč

Pokud ve hře zůstane v důsledku chybných obvinění pouze jeden hráč, ale tento hráč neví, kdo je pachatelem, hra okamžitě končí. Poslední hráč vyhrává hru, aniž by musel přesunout svoji značku místa nebo provést vizi.

PŘEHLED KARET OKOLNOSTÍ



den



noc



děšť



zataženo



úplněk



vítr



Wednesdayin pokoj



Svět poutníků



šerifova kancelář



Xavierův ateliér



zimní zahrada



nádvoří



ředitelna



Crackstoneova hrobka

POZNÁMKOVÝ BLOK

Do poznámkového bloku si můžete přehledně zapisovat informace.

Pachatel

Pokud si myslíte, že znáte totožnost pachatele, můžete ho zde uvést.

pachatel



komplic



Komplic

Když si vezmete kartu místa, díky které zjistíte informace o žetonu vyvrhele komplice, můžete si je sem poznamenat.

vyvrhel

vyvrhel

vyvrhel

vyvrhel



vyvrhel

vyvrhel

vyvrhel

Hráč

Pro lepší přehled si zde můžete poznamenat jména ostatních hráčů a/nebo vyvrhele, které představují. Budete tak mít pohromadě informace, které se vztahují k jednotlivým hráčům. Je tu i volný prostor pro krátké poznámky, jako jsou informace o okolnostech, kterými si ještě nejste jisti, nebo třeba i to, jak se daný hráč chová.

hráč

poznámky

hráč

poznámky

hráč

poznámky

hráč

poznámky

hráč

poznámky

I	V			
III	VII			
IV	VIII			
I	V			
II	VI			
III	VII			
IV	VIII			
I	V			
II	VI			
III	VII			
IV	VIII			
I	V			
II	VI			
III	VII			
IV	VIII			

Přehled míst

Když si vezmete kartu místa, díky které se můžete podívat na některý z žetonů vyvrhele náležících k místům na herní desce, můžete si zde poznamenat, které vyvrhele jste na jaké pozici odhalili.

TIP: Každý žeton vyvrhele je ve hře jen jednou, což znamená, že vyvrhelové na žetonech vyvrhele náležících k místům na herní desce nemohou být pachatelem.

Okolnosti

Když zjistíte nějaké informace o okolnostech (den nebo noc, místo a počasí) ostatních hráčů, můžete zde příslušnou okolnost zakroužkovat nebo přeškrtnout.

PŘEHLED VYVRHELŮ



BEZ TVÁŘE

Nemusí sdílet informace s žádným jiným hráčem, který je na stejném místě jako on.

Bez tváře

Nemusíte sdílet informace s žádným jiným hráčem nacházejícím se na stejném místě na hrací desce jako vy. To platí pro prohlížení žetonů vyvrhele náležících k místům na hrací desce nebo pro žeton vyvrhele komplice.

POZOR! Pokud karty místa dávají pokyn k tomu, abyste ukázali žeton vyvrhele nebo některou ze svých karet okolností všem hráčům, ukážete je i hráčům na stejném místě jako vy.



MEDÚZA

Blokuje speciální schopnosti ostatních hráčů, kteří se nacházejí na stejném místě jako ona.

Medúza

Hráči na stejném místě jako vy nemohou využívat své speciální schopnosti. Například je-li měňavec na stejném místě jako vy, nemůže vyměnit žeton vyvrhele komplice, nebo je-li bez tváře na stejném místě jako vy, musí s vámi sdílet informace.



NORMÁL

Ve Světě poutníků nebo v šerifově kanceláři se může podívat na dvě vrchní karty místa a jednu z nich si vybrat.

Normál

Když přesunete svoji značku místa do Světa poutníků (II) nebo do šerifovy kanceláře (III), můžete si z balíčku karet místa vzít dvě vrchní karty, jednu z nich si vybrat a splnit její pokyny a druhou vrátit zpět navrch balíčku.



JASNOVIDKA

Efekt Věci na ni nemá vliv.

Jasnovidka

Věc na vás nemá žádný vliv – můžete se tedy přesunout i na to místo, kde je umístěn žeton Věci.



MĚŇAVEC

Jednou za hru může na začátku svého tahu vyměnit žeton vyvrhele komplice za jiný žeton vyvrhele.

Měňavec

Jednou během hry můžete vyměnit žeton vyvrhele na pozici komplice za jiný žeton vyvrhele – ne však za žeton vyvrhele na pozici pachatele. **POZOR!** Tuto výměnu můžete provést pouze na začátku svého tahu, ještě než přesunete svoji značku místa.



SIRÉNA

Během svého tahu ignoruje všechny pokyny, které jí přikazují odhalit některou z jejích karet okolností.

Siréna

Během svého tahu můžete ignorovat všechny pokyny, které vám přikazují odhalit některou z vašich karet okolností.



UPÍR

Pokud je během upírova tahu noc, může se podívat na kartu okolnosti dne a noci libovolného hráče.

Upír

Pokud ukazatel dne a noci na desce vizí během vašeho tahu ukazuje „noc“, můžete se podívat na kartu okolnosti dne a noci jednoho vámi zvoleného hráče. Může se vám tedy vyplatit, když při provádění vize posunete ukazatel dne a noci tak, aby ukazoval „noc“.



VLKODLAK

Když je během vize úplněk, posune značku vize jen v případě, že jsou shodné všechny tři okolnosti.

Vlkodlak

Když jiný hráč provádí vizi a ukazatel počasí je nastaven na „úplněk“, nemusíte hýbat se svou značkou vize. Výjimka platí jen pro případ, že se s vizí shodují všechny tři okolnosti na vašich kartách okolností. V takovém případě posuňte svoji značku vize o všechna tři pole.



@mnkyentertainment

MNKY
ENTERTAINMENT

© 2024 MNKY Entertainment, Nizozemsko
© 2024 REBO International CZ spol. s r.o.,
Michalská 432/12, 110 00 Praha 1
rebo@rebo.cz
www.mnkyentertainment.cz

Vývoj: MNKY Entertainment



MGM



Z anglického překladu holandského
originálu *Wednesday: The Raven's Truth*
Překlad: Zuzana Bělohávková
Redakce českého vydání:
Kateřina Pospíšilová
Sazba: AMOS TYPO, s. r. o.
1. vydání 2024
Vyrobeno a vytištěno v Číně.
Všechna práva vyhrazena.

Žádná část tohoto produktu nesmí být
reprodukována bez předchozího písem-
ného souhlasu MNKY Entertainment.

WEDNESDAY © 2022 MGM Television Enter-
tainment Inc. WEDNESDAY je ochranná
známka Tee & Charles Addams Foundation.
© 2024 Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc.
Všechna práva vyhrazena.

POZOR! Hra obsahuje malé
části, které by nejmenší děti
mohly vdechnout či spol-
knout nebo se jimi zadusit.
U dětí do tří let se při zachá-
zení doporučuje dohled do-
spělé osoby. Některé kom-
ponenty se mohou lišit od
obrázků v pravidlech hry.