

Reed Ambrose

Zářihvozď

Bludičky ve hvozdu září si tiše,
kočka je sleduje ze svojí skrýše...

Dýně

Lucerny prohnáného Jacka se prohánějí lesem a hledají, kde jen by mohly ztropit neplechu.

Čaroklobouky

Tyto bludičky ve tvaru čarodějnických klobouků se zajímají především o kočky.

Srdce

„Bludné ohně“ jsou dobrosrdečné bludičky, které v lese rády tančí okolo stromů.

Orby

Tyto hravé a společenské bludičky často tvoří zářící řetízky podél lesních pěšin.



Vkročte do magického lesa a naučte se hrát s pomocí videonávodu:



cge.as/ww-hp

PŘÍPRAVA HRY

1. Tůňka

Bludičky se shlukují u tajemné tůňky. Složte všech 5 dílků uprostřed stolu. Okraje můžete sestavit v libovolném pořadí.



2. Dílky stromů

Smíchejte dílky lícem dolů a vytvořte z nich sloupečky poblíž tůňky. Těmto dílkům se říká **dílky stromů**. Pozor, nejde o bludičky!



3. Dílky bludiček

Vezměte 8 dílků stromů a rozdejte je náhodně lícem vzhůru na 8 polí tůňky. Jakmile jsou dílky barevnou stranou vzhůru, nazýváme je **bludičky**.

V krabici najdete 160 dílků, 40 pro každý druh bludičky.

4. Kočka

Každý hráč si vybere jednu kočku. Vezměte si dílek stromu a položte jej před sebe. Na něj položte svou kočku, jak je vidět na obrázku. Toto je základní kámen vašeho lesa.

*Poznámka: Dílek s kočkou už se nepovažuje za strom. Kočka je důležitější než strom, takže toto políčko vašeho lesa nazýváme **vaše kočka**.*

jak složit dílek kočky



kočka usazená na dílku stromu

Pravítko

Někteří hráči si při plánování svého lesa rádi vypomáhají pravítkem. V prvním kole hry bude váš les tvořit mřížka o rozměrech 4x4 dílky.

Vyberte jednu kartu z každého balíčku. Karty můžete nalosovat náhodně, ale pokud hru učíte nové hráče, doporučujeme zvolit karty označené **jednou pacičkou** – jsou jednodušší než karty se dvěma pacičkami.



5



6



Dejte tlapku začínajícího hráče tomu hráči, který sedí nejbliže ke světlu. Tento hráč bude na tahu jako první ve hře.

Žetony světlušek se používají pouze ve hře jednoho hráče. Pokud vás hraje víc, nechejte je v krabici.



ZÁKLADNÍ TAH

Hráči se střídají v tazích počínaje začínajícím hráčem a dále po směru hodinových ručiček. V každém kole hry provedete několik tahů. Typický tah vypadá takto:

1. Vyberte si bludičku.

Vyberte si jednu z bludiček v tůňce.



2. Vyberte si jeden ze 2 tvarů.

Vámi vybraná bludička leží mezi dvěma tvary na okraji jezírka. Vyberte si jeden z nich. Vezměte si dílek bludičky a tolik stromů navíc, abyste ze všech těchto dílků poskládali zvolený tvar.



Bludička může zaujímat libovolnou pozici ve tvaru. Tvar lze libovolně otáčet a zrcadlit.



3. Přidejte tvar do svého lesa.

Alespoň 1 dílek tvaru musí stranou sousedit s dílkem, který již máte v lese.



S každým tahem bude váš les růst. Musí se však vejít do mřížky o rozměrech 4×4 dílky.



Pozor na čaroklobouky.

Karta přání pro čaroklobouky vždy uvádí speciální pravidlo týkající se umístění dílku bludičky. Pokud dílek nemůžete umístit na danou pozici, nesmíte si jej užít. Viz také stranu 14.

Tip: Na plánování svého lesa můžete využít pravítko. V pozdějších kolech bude mřížka větší.

1. kolo	2. kolo	3. kolo
4 × 4	5 × 5	6 × 6

Poznámka: Na začátku hry je váš les tvořen jen dílkem kočky. A zatím nevíte, jestli je v rohu mřížky nebo uprostřed. Nevíte ani, jestli je na jejím horním nebo spodním okraji. Les můžete nechat rozrůst libovolným směrem, dokud se vejde do mřížky o rozměrech 4×4.



TUŇKA

Mizení bludiček

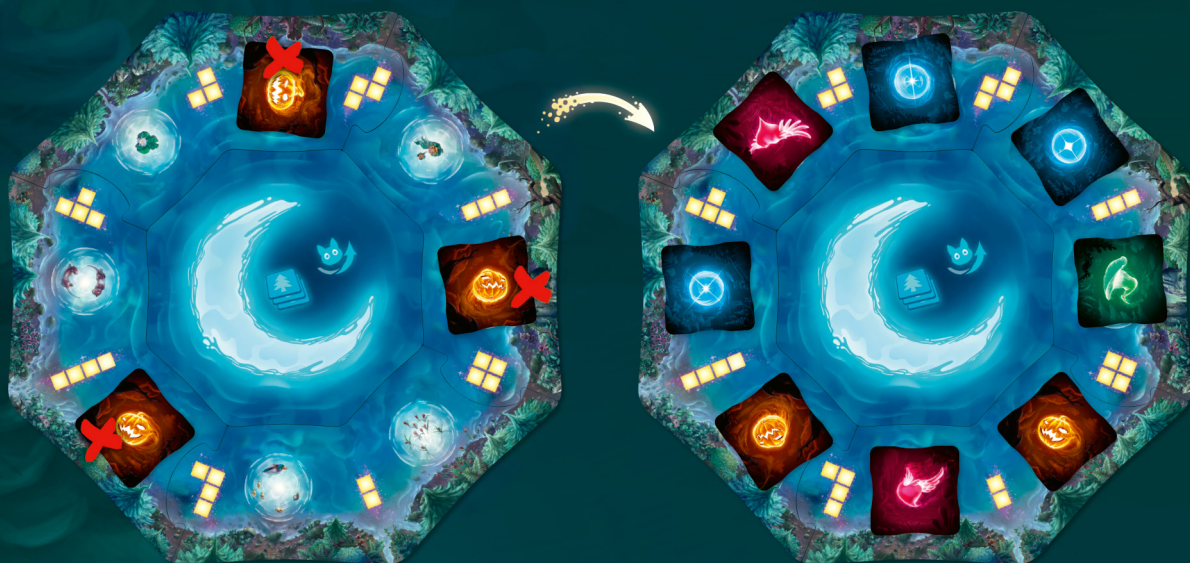
Dílek bludičky, který si hráč vezme z tuňky, není automaticky nahrazen. To znamená, že v každém dalším tahu bude výběr dílků menší a menší.

Obnovení bludiček

Pokud jsou na začátku tahu hráče v nabídce dílky bludiček pouze **jednoho druhu**, může je **všechny odložit** a náhodně rozdat 8 nových. A pokud je na začátku tahu hráče nabídka zcela prázdná, **musí** do ní náhodně doplnit 8 nových dílků.

Po doplnění dílků pokračuje tah hráče jako obvykle.

JE MOŽNÉ OBNOVIT BLUDIČKY



Odkládací hromádka

Odložené dílky bludiček ponechte na samostatné hromádce stranou od sloupečků dílků stromů. Dílky stromů vám nejspíš nedojdou, ale kdyby se tak stalo, otočte všechny odložené bludičky lícem dolů, zamíchejte je a vytvořte z nich novou zásobu dílků stromů.



AKCE KOČKY

Na začátku hry by měl být váš dílek kočky otočen na **připravenou** stranu – tedy obrázkem kočky vzhůru.

Stranu dílku s pařezem označujeme jako **schovanou** stranu kočky. Pokud chcete provést akci kočky, musíte její dílek otočit neboli „**schovat kočku**“.

Existují 2 možné akce kočky:

Obnovení bludiček

Předtím než si ve svém tahu vyberete bludičku, můžete svou kočku – pokud je připravená – schovat a za to odložit všechny bludičky a náhodně rozdat 8 nových. Toto lze provést i v případě, že jste rozdali nové bludičky na začátku svého tahu.

Tuto akci kočky budete většinou chtít provést, když se budete snažit sehnat konkrétní druh bludičky, který zrovna není k dispozici.



PŘIPRAVENÁ



SCHOVANÁ



NEBO

Výběr libovolného tvaru

Poté co si ve svém tahu vyberete bludičku, můžete svou kočku – pokud je připravená – schovat a za to si vybrat libovolný z 8 tvarů v tůňce (namísto 2, mezi kterými leží vybraná bludička).

Tato akce vám umožňuje vybrat si ten nejvhodnější tvar pro bludičku, kterou si právě berete.



OBNOVENÍ
BLUDIČEK



VÝBĚR
LIBOVOLNÉHO
TVARU



Poznámka: Pokud je vaše kočka schovaná, nemůžete využít ani jednu z výše uvedených akcí. Nejprve musíte svou kočku znovu připravit, což lze provést pomocí „stromového tahu“, který je popsán na následující straně.

STROMOVÝ TAH

Namísto toho, abyste si vybrali bludičku, můžete provést stromový tah.

Poznámka: Toto lze provést, i když jste u daném tahu obnovili bludičky v tůňce.



1. Vezměte si 1, 2 nebo 3 dílky stromů.

Umístěte je po jednom do svého lesa. Každý z nich musí sousedit stranou s již existujícím dílkem a musíte se vejít do rozměrů mřížky pro dané kolo (tedy např. 4×4 pro první kolo).

Většinou se tímto tahem snažíte zejména zaplnit díry, které nelze vyplnit žádným z tvarů v tůňce.

Poznámka: V rámci stromového tahu si vždy musíte vzít alespoň 1 dílek stromu.



2. Poté připravte svou kočku.

Pokud je vaše kočka právě schovaná, otočte ji zpět na její „připravenou“ stranu. Toto lze provést i v případě, že jste svou kočku v tomto tahu použili na obnovení bludiček.



*Poznámka: Může se stát, že ve svém tahu nebudete moci umístit žádnou z dostupných bludiček. V takovém případě **musíte** provést stromový tah.*

KONEC KOLA

Kolo končí ve chvíli, kdy některý z hráčů zcela zaplnil svou mřížku. Ti, kdo hrají v pořadí až po něm, dostanou ještě příležitost provést svůj poslední tah.

Tím je zajištěno, že všichni hráči odehrají v každém kole stejný počet tahů. Jako poslední provede svůj tah vždy hráč po pravici aktuálního začínajícího hráče. Pokud je tento hráč prvním, kdo v daném kole zaplnil mřížku, kolo končí **ihned** po jeho tahu.



Ještě předtím, než se pustíte do dalšího kola, je potřeba provést následující:

1. Obodujte svou mřížku.

Sečtěte si body za právě uplynulé kolo. Bodování je popsáno na straně 11.



2. Přesuňte svou kočku.

Můžete přesunout svou kočku na jiný dílek stromu, nebo ji ponechat na místě.



Přemýšlejte o čarokloboucích.

Pravidla k čarokloboukům se vztahují jen k jejich umístování. Body za ně dostáváte i v dalších kolech, a to i když kočku přesunete jinam – typicky proto, abyste mohli umístit více čaroklobouků. Viz také stranu 14.



3. Odstraňte všechny stromy.

Vraťte všechny dílky stromů do zásoby (sloupečků). Nikdo neviděl, jaké bludičky jsou na jejich lícové straně, takže s nimi můžete hrát i v dalším kole. (Nevracejte ale zpět dílek stromu zpod kočky – vaše kočka má k němu silnou citovou vazbu.)

Všechny vaše dílky bludiček zůstávají na místě.



Nakonec předejte tlapku začínajícího hráče hráči po levici a začněte další kolo.

POZDĚJŠÍ KOLA

Hra trvá celkem 3 kola. V každém kole stavíte větší mřížku: v prvním kole je mřížka omezena rozměry 4×4, ve druhém 5×5 a ve třetím 6×6.



Mezi koly neobnovujte vše:

- Ponechte v tůňce všechny bludičky a nepřidávejte do ní žádné další.
- Všechny schované kočky zůstanou schované.
- Přestože jste odstranili všechny stromy, nové kolo začnete se všemi dosud získanými bludičkami ve svém lese. To znamená, že v pozdějších kolech budete muset nové tvary umísťovat do lesa, který už je částečně zabydlen bludičkami!

Rozšiřování lesa

I v pozdějších kolech můžete svůj les rozšiřovat libovolným směrem.



Na začátku kola může váš les být nespojitý – může obsahovat bludičky, které nesousedí s kočkou ani jinými bludičkami. To je v pořádku. Nové dílky pak přikládejte tak, aby stranou sousedily s libovolným dílkem již existujícího lesa.

BODOVÁNÍ

Na konci každého kola obodujte následující:

Body za každou kartu přání

Body za zaplnění mřížky

Tento bonus získají **všichni** hráči, kteří zaplnili svou mřížku (2 / 4 / 6 za 1./2./3. kolo).

SOUČET ZA KOLO

CELKOVÝ SOUČET

Kolo (1./2./3.)

	Tom			Mikeš		
						
	0			4		
	0			0		
	6			2		
	6			8		
	8			6		
	0			2		
	20			22		
						
						

Konec hry

Po 3 kolech **se vítězem stává hráč s nejvíce body**. V případě shody vyhrává ten z remizujících hráčů, kterému se podařilo vícekrát zaplnit mřížku. (Pokud i pak remíza trvá, hráči vítězí sdílejí.)

Jednoduchý příklad



Každý :
2 za každý druh bludičky
na okolních polích.

Každé :
2 za každý
s ním sousedící .

 za každý 
ve své **největší skupině**.
V případě více shodných skupin
považuj jednu z nich za větší.

Horní orb má hodnotu 2 bodů, protože v jeho okolí se vyskytuje pouze jeden druh bludičky. Spodní orb má hodnotu 4 bodů za dva druhy v okolí (orb a srdce). Orby tedy hráči přinesou celkem 6 bodů.

Vzhledem ke 3 stromům sousedícím se srdcem má toto srdce hodnotu 6 bodů.

Největší skupina stromů čítá 8 dílků, a má tedy hodnotu 8 bodů.

Nebaví vás počítat body? Použijte tuto aplikaci!

Naskenujte QR kód a stáhněte si appku. Nebo hledejte **Wispwood Scoring App** v Google Play / App Store. Aplikace funguje na telefonech i tabletech.



cge.as/ww-app

HRA JEDNOHO HRÁČE: PŘÍPRAVA

Záříhvozd můžete hrát i sami a zkusit získat více bodů než „duch“ (hrou řízený protivník). Hru připravte podle návodu na stranách 2 a 3, ale s těmito změnami:

Duchovo bodovátka

Namísto toho, aby stavěl svůj les, bude duch sbírat bludičky a bodovat je podle hodnot na duchově bodovátku.

Duchova bodovátka najdete na rubu pravítek. Každé nabízí jinou úroveň obtížnosti – čím vyšší čísla, tím těžším bude duch soupeřem. Pokud se Záříhvozdem zatím nemáte moc zkušeností, doporučujeme začít s nejjednodušším bodovátkem – je označeno jednou pacičkou: 🐾.

Najděte jednu bludičku každého druhu, zamíchejte je a náhodně přiřaďte ke 4 úrovním bodovátka. Bludička úplně nahoře má pro ducha nejvyšší hodnotu a bude se ji snažit získat přednostně.

Bodovátka jsou určena pouze pro ducha. Vy si body počítáte jako obvykle na základě karet přání.



Tůňka

Rozdejte 8 bludiček jako obvykle. Poté vyberte jednu kočku pro ducha a **nahraďte touto kočkou jednu libovolnou bludičku** v tůňce (bludičku odložte).

V průběhu hry se bude duchova kočka toulat okolo tůňky ve směru hodinových ručiček a sbírat bludičky. Myslete na to při výběru jejího počátečního místa.

Žetony světlušek

Smíchejte žetony světlušek lícem dolů. Pro první kolo vytvořte sloupeček ze 4 náhodně zvolených žetonů. Zbytek odložte bokem, aniž byste se na ně dívali. Pro druhé kolo je všechny znovu zamíchejte a vylosujte jich 6. Ve třetím kole použijte všech 8.



1. kolo



4

2. kolo



6

3. kolo



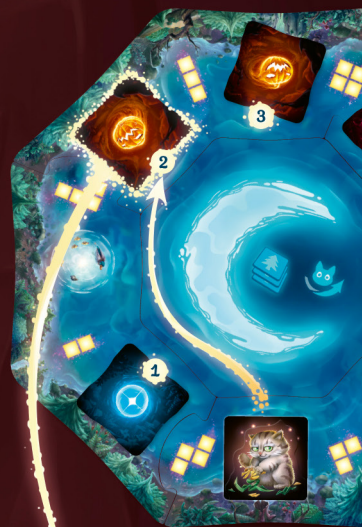
8

PRŮBĚH HRY

Duch vždy hraje jako první.

Tah ducha

1. **Otočte horní žeton světlušky.** Číslo na něm udává, kolik bludiček vidí duchova kočka v tomto tahu. Podívejte se na tento počet bludiček po směru hodinových ručiček od kočky. (Nepočítejte prázdná pole.)
2. Pokud v tůňce není alespoň daný počet bludiček, odložte je všechny (kočku nechte na místě) a obnovte nabídku rozdáním 7 nových bludiček.
3. Z bludiček, které kočka vidí, si duch vybere **tu, která má pro něj nejvyšší bodovou hodnotu.** Pokud vidí více takových bludiček, vybere si tu nejbližší ke kočce (tedy tu, kterou by kočka potkala jako první). Novou duchovu bludičku umístíte na pravou stranu bodovátka, do řady pro odpovídající druh.
4. **Přesuňte kočku** na pole, odkud si duch vzal bludičku.



Váš tah

Vždy hrajete až po duchovi. Pokud obnovujete bludičky, duchovu kočku nechte na místě a rozdejte jen 7 nových bludiček.

Kola

Pokud zaplníte mřížku, kolo okamžitě končí. V opačném případě kolo končí tím, že duch vyhodnotí svůj poslední žeton světlušky – vy jako obvykle odehrajete svůj tah po něm a kolo skončí.

Na konci každého kola získáte body jako obvykle, včetně bodů za stromy a za zaplnění mřížky. Duch získá body pouze za bludičky, které sebral – hodnota každého dílku je uvedena na bodovátku.

Stejně jako vy si i duch nechává bludičky do dalších kol a boduje je opakovaně.

Konec hry

Po skončení třetího kola sečtete body jako obvykle. Pokud získáte stejně bodů jako duch nebo více, zvítězili jste!



Na konci druhého kola získá duch 51 bodů.

VYSVĚTLIVKY KARET PŘÁNÍ

Většinu otázek, které mohou vyvstat při čtení karet přání, vyřešíte tím, že si pořádně prohlédnete příklad bodování na kartě. Pokud ale chcete mít jistotu, že jste karty pochopili správně, je tato kapitola určena právě pro vás.

Nezapomeňte, že zatímco některé karty bodují **každou bludičku**, jiné bodují **každou skupinu**. Přečtěte si proto pečlivě podmínky bodování každé karty. Pojmy SOUSEDÍCÍ, OKOLO a SKUPINA jsou vysvětleny graficky na poslední straně pravidel.

Dýně

Netykvavky, Dýňoku, Popínavý příběh

U těchto tří karet spočítejte všechny dýně, které splňují podmínku uvedenou na kartě. Následně si vyhledejte odpovídající číslo v tabulce a zjistěte, kolik bodů vám dýně vynesly.

Dýňové párky

„Pár“ znamená „skupina o dvou bludičkách“. V tomto případě jde tedy o dvě sousedící dýně, které nesousedí s žádnou jinou dýní.

Pártyzóny

Každou skupinu započítejte právě jednou, a to i pokud je v ní více dýní. Nezapomeňte ale, že samostatně ležící dýně se také počítá jako skupina.



Čaroklobouky

Čaroklobouky fungují trochu jinak než ostatní bludičky.



Každá karta čaroklobouků ukazuje, kam můžete **umístit čaroklobouk** ve svém lese. Pokud jej nemůžete umístit na povolené místo, nesmíte si jej vůbec vzít z nabídky.

Tip: Při přesunu kočky mezi koly ji můžete přesunout někam, kde vám umožní později ve hře umísťovat další čaroklobouky.

Všechny tyto karty mají stejný **způsob bodování**, který hodnotí kompletní trojice a přidává další body za nadbytečné čaroklobouky. Ty spolu nemusí nijak sousedit, jde jen o jejich počet.

Při bodování čaroklobouků vždy započítejte všechny! Nezáleží na pozici vaší kočky ani na tom, zda jste čaroklobouky získali v právě dohraném kole, nebo je máte z dřívějších kol.



Příklad: Bodujete všech 7 čaroklobouků, přestože tři z nich již nesplňují podmínku umístění. První tři mají dohromady hodnotu 18 bodů, další tři dalších 18 a poslední čaroklobouk přináší 4 body. Celkem tedy získáte $18+18+4 = 40$ bodů.

Šach mňau

Pokud jste schopni najít cestičku od nově položeného čaroklobouku ke kočce, která vede skrze jiné čaroklobouky, a přitom platí, že jednotlivá políčka této cestičky se dotýkají pouze rohem, znamená to, že podmínka je splněna. Na kartě také vidíte jednu bludičku, která napojená není, protože byla umístěna v dřívějším kole.



Orby

Orby se vždy zajímají o druhy bludiček. Nezapomeňte, že stromy nejsou bludičky.

Světloslet, Pěkné posvícení a Bludiž světlo

Počítejte druhy bludiček. Například skupina s 1 orbem a 3 dýněmi obsahuje přesně 2 druhy bludiček.

Synergie energie

Orb bez bludičky na sousedním poli nemá žádnou bodovou hodnotu.

Po tmě šílí

Přesná pozice bludiček v lese nemá pro tuto kartu význam – důležité je jen to, kolik jich je od každého druhu celkem.

Srdce

Všechny karty přání pro srdce fungují stejně: pro každé srdce ve svém lese spočítáte stromy, které splňují jeho podmínku, a za každý z nich získáte body. I pokud je v příkladu uvedeno jen jedno srdce, bodujete všechna svá srdce, každé zvlášť. To také znamená, že stejný strom může přinést body i vícekrát (pomocí více různých srdcí).

Stezka světla

Představte si toto přání jako paprsek světla (vodorovný či svislý), který vychází ze srdce a svítí skrze stromy. Zastaví jej až prázdné pole, bludička nebo kočka.

Stromy

Při počítání stromů v rámci bodování jakýchkoli karet přání vždy ignorujte dílek stromu, na kterém sedí kočka – tento dílek je kočka, ne strom.

Rozseknuto vedví, Jeden lesík vládne...

Pokud máte více stejně velkých skupin, vyberte si jednu z nich. Pokud při bodování karty Rozseknuto vedví máte jen jednu skupinu stromů, získáte 0 bodů.

Zářihvoz

Autor hry: Reed Ambrose

Vývojářský tým: Ondřej „Kew“ Kurka
Jan „Zvonda“ Zvoníček
Tomáš „Uhlík“ Uhlíř
Mín & Elwen
Jakub Uhlíř
Jarmila Havířová

Grafický design: Radek „RBX“ Boxan
Tibor Vizi
Dávid Jablonovský

Ilustrace: Štěpán Drašťák

Video & 3D grafika: Roman Bednář

Manažer online komunity: Michael Murphy

Produkce: Vít Vodička

Pravidla: Jason A. Holt

Vedoucí projektu: Jan „Zvonda“ Zvoníček

Dozor projektu: Petr Murmak

Český překlad: Ondřej „Kew“ Kurka
Jan „Zvonda“ Zvoníček

Chtěl bych věnovat tuto hru Betsy, Grahamovi a Holdenovi za to, že tu pro mě vždy byli. Navždy jsem vděčný Felixovi Podlesnému a CGE za to, že této hře dali šanci, a to zvláště Petrovi a Vláďovi. Velké díky patří členům vývojářského týmu a jejich superschopnostem: Kewovi, Uhlíkovi, Mín, Elwenovi, Kubovi, Zvondovi a Jarče. To jediné krásnější než umění je umělec samotný – Štěpán. Zvláštní díky patří Radkovi, Tiborovi a Dávidovi za jejich profesionální zdatnost a cit pro design; Jasonovi za jeho zkušenosti při sepisování příručky pravidel; Regi, Yume a Pavlíně za marketing a vše okolo; Eleni za přípravu videí a Vítovi za produkci.

Všem testerům, ať už u stolů nebo v digitálním prostoru, od Česka do Texasu a všude jinde – nemohu vám dost poděkovat za váš čas a snahu.

Tato hra by nikdy nevznikla nebýt mých dobrých přátel Weye Scoggina, Rosse Wooda, Gabeho Deema, Stevena Araminiho a Dannyho Devinea. Vydání hry je skupinová práce a já jsem rád za společenství lidí, které se shromáždilo právě kolem této hry.

Ať vás provází světlo...

— Reed Ambrose



Copyright © 2025
Czech Games Edition s.r.o.
www.czechgames.com

DŮLEŽITÉ POJMY



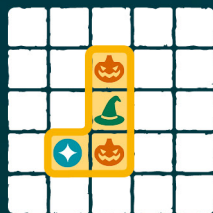
SOUSEDÍČÍ

Pouze tato 4 pole
sousedí s kočkou.



OKOLO/OKOLNÍ

Okolo kočky je 8 polí.



SKUPINA

„Skupina bludiček“ je libovolný počet bludiček
(včetně 1), které sousedí stranami. (Podobně
fungují také skupiny stromů.)

SOUHRN PRAVIDEL

VE SVÉM TAHU:

1. Pokud jsou všechny bludičky v nabídce stejného druhu, smíte je všechny odložit a rozdat náhodně 8 nových bludiček. (Pokud není v tůňce žádná bludička, tento krok je povinný.)
2. Pokud je vaše kočka připravená, můžete ji schovat a za to odložit všechny bludičky z nabídky a rozdat náhodně 8 nových.
3. Rozhodněte se, zda si vezmete bludičku (a tedy provedete základní tah) nebo provedete stromový tah.

ZÁKLADNÍ TAH

4. Vyberte si dílek bludičky, který je k dispozici v tůňce.
5. Vyberte si jeden ze dvou tvarů vedle zvoleného dílku, NEBO, pokud je vaše kočka připravená, smíte ji schovat a vybrat si libovolný z 8 tvarů v tůňce.
6. Vezměte si zvolenou bludičku a dostatek dílků stromů na to, abyste vytvořili vybraný tvar.
7. Umístěte tvar do své mřížky tak, aby sousedil s alespoň jedním dříve umístěným dílkem.

nebo STROMOVÝ TAH

4. Vezměte si 1, 2 nebo 3 dílky stromů a přidejte je do své mřížky tak, aby každý sousedil s již existujícím dílkem.
5. Pokud je vaše kočka schovaná, otočte ji na druhou stranu, čímž ji opět připravíte.

KONEC KOLA

1. Jakmile některý z hráčů zaplní svou mřížku, dokončete kolo (viz níže).
2. Kolo končí, jakmile všichni hráči provedli stejný počet tahů.
3. Spočítejte skóre každého hráče za dané kolo.

PŘÍPRAVA NA DALŠÍ KOLO

1. Smíte přesunout svou kočku na jiný dílek stromu ve své mřížce.
2. Odstraňte všechny dílky stromů ze své mřížky (kromě toho, na němž sedí kočka) a vraťte je do zásoby.
3. Předajte tlakpu začínajícího hráče hráči po levici aktuálního držitele.

JEDNODUŠŠÍ VARIANTY

- Bodování lze zjednodušit použitím pouze čtyř karet přání – jedné pro každou bludičku. Karty stromů ponechte v krabici.
- Pokud chcete kratší hru, hrajte jen 2 kola namísto 3.