

Vladimír Suchý

# KLUB ZTROSKOTANCŮ

*Jak se má chovat pravý viktoriánský gentleman? Měl by starostlivě pečovat o svůj majetek, účastit se opulentních hostin, dělat dojem na vlivné osoby. Jinými slovy, pravý viktoriánský gentleman je nesnesitelně nudný. Možná je čas se trochu pobavit.*

*Klub ztroskotanců je tajné bratrstvo mladých gentlemanů, kteří se snaží vznešenou společnost co nejvíce urazit. Soutěží mezi sebou, kdo nejrychleji přijde o svůj majetek, kdo ve volbách ztratí nejvíce hlasů a kdo rozhněvá nejvíce vlivných osob.*

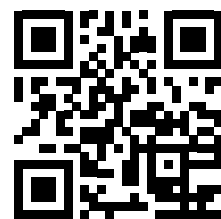
## Úvod

Hra probíhá jako víceboj ve dvou nebo ve třech neobvyklých disciplínách najednou, přičemž každá má svůj vlastní bodovací systém. V každé jednotlivé soutěži se snažíte ztratit body. Hraje se na pět kol nebo tak dlouho, dokud někdo z hráčů nedosáhne v některé ze soutěží skóre 0.

Není to však závod o to, kdo nejrychleji dosáhne nuly v jediné soutěži. Je nutné vyváženě postupovat ve všech soutěžích.

Vaše celkové konečné skóre je dáno soutěží, kde máte dosud bodů nejvíce. Hráč, jehož celkové konečné skóre je nejnižší, vítězí.

Instruktažní video  
(v angličtině)



[cge.as/pcv](http://cge.as/pcv)

## Příprava hry

Seznam herního materiálu najdete na spodní straně krabice.

### Hrací plány

Na obrázku uvedeném níže vidíte připravenou hru se všemi třemi moduly. **Standardní partie hry ovšem zahrnuje pouze dva moduly** v libovolné kombinaci. Každý modul (soutěž) má vlastní hrací plán i pomůcky. **Vyberte si libovolné dva moduly, materiál pro třetí nechte v krabici.** Mají-li všichni hráči s hrou zkušenosti, můžete zkusit hrát se všemi třemi moduly zároveň. Pro první partii vám doporučujeme kombinaci volební a společenské soutěže.

Hrací plány rozložte podle obrázku. Každý hrací plán je oboustranný. Jakou stranu použijete, závisí na počtu hráčů.

**2-3** Tato strana je určena pro hru dvou nebo tří hráčů.

**4-5** Tuto stranu použijte, hrajete-li ve čtyřech nebo pěti.

### Centrální hrací plán



**Stranu s tímto symbolem použijte při standardní hře s libovolnými dvěma moduly.** Na dolním obrázku pak vidíte druhou stranu, která se používá při hře se všemi třemi moduly.

Ukazatel aktuálního kola, žeton renesančního muže a destičky bonusových akcí umístíte na centrální hrací plán podle obrázku. **Ve standardní partii se používají 4 destičky bonusových akcí, 2 pro každou ze soutěží.** Všech 6 destiček použijete jen ve hře se všemi třemi moduly.

### Centrální karty



Podle toho, s jakými soutěžemi budete hrát, vyberte sadu 5 karet s příslušnou kombinací symbolů na rubu. (Příprava balíčku pro hru s Dědictvím bude popsána později.)

*Příklad:*



*Hrajete-li s kombinací volební a společenské soutěže (ale bez soutěže majetkové), použijte karty s těmito dvěma symboly.*

Zamíchejte 2 bílé centrální karty a položte je lícem dolů na centrální hrací plán. Poté zamíchejte 3 černé centrální karty a položte je na bílé karty. Toto je jediný balíček karet, který bude ležet na hracím plánu. Na začátku každého kola z něj otočíte jednu kartu.

**HRACÍ PLÁN SPOLEČENSKÉ SOUTĚŽE**

**HRACÍ PLÁN VOLEBNÍ SOUTĚŽE**

**HRACÍ PLÁN MAJETKOVÉ SOUTĚŽE**

**bodovací tabulka volební soutěže**

**centrální karty**

**žeton renesančního muže**

**destičky bonusových akcí**

**ukazatel aktuálního kola**

**destičky politických kruhů**

**destičky majetku**

**Ukazatel čtvrtě**  
Umístěte ho tak, aby ukazoval na náhodně vybranou čtvrtě.

### Destičky stařenky

Všechny destičky zamíchejte a utvořte sloupeček lícem dolů na hracím plánu společenské soutěže. Na začátku každého kola vrchní destičku otočíte.

### Žetony pořadí

Počáteční pořadí hráčů určete náhodně.

### Karty

Modul každé soutěže obsahuje dva balíčky karet (černé a bílé) a každý balíček je dále rozdělen na dvě části. Nejprve samostatně zamíchejte část balíčku se dvěma symboly a položte ji lícem dolů na vhodné místo poblíž hracího plánu příslušné soutěže. Poté zamíchejte část balíčku s jedním symbolem a položte ji opět lícem dolů na část se dvěma symboly. Na začátku každého kola budou z tohoto balíčku vykládány na hrací plán nové karty. Do hry přijdou nejprve karty s jedním symbolem, poté karty se dvěma symboly.

### Destičky

Destičky pro volební a majetkovou soutěž připravíte stejným způsobem jako karty. Opět se skládají z části se dvěma symboly a z části s jedním symbolem. Zamíchejte samostatně část se dvěma symboly a vytvořte sloupeček lícem dolů poblíž příslušného hracího plánu. Zamíchanou část s jedním symbolem položte navrch. Na začátku kola budete otáčet a vykládat na hrací plán nové destičky. Jako u karet přijdou do hry nejprve destičky s jedním symbolem, poté se dvěma symboly.

## Příprava jednotlivých hráčů

Příprava jednotlivých hráčů závisí na tom, kolik se jich hry zúčastní. Ve spodní části této stránky najdete přehledovou tabulku.

### Desky hráčů a figurky poslíčků



Každý hráč si zvolí barvu a obdrží příslušnou desku a figurky poslíčků (ve tvaru cylindru). Počet figurek je dán počtem hráčů (viz tabulka níže). Hrajete-li se všemi třemi moduly najednou, má každý hráč k dispozici o jednoho poslíčka navíc. Nepoužité poslíčky a desky můžete vrátit do krabice.

### Příprava hráčů v majetkové soutěži



Vezměte si množství peněz vyznačené v tabulce. **Peníze se používají výhradně v majetkové soutěži.** Nehrajete-li s tímto modulem, nechte všechny peníze v krabici.



Každému hráči přiřadíte náhodně jednu sadu destiček majetku. Sady jsou označeny písmeny A, B, C, D a E. Při hře v pěti hráčích každý hráč náhodně odhodí jednu z destiček s nominální hodnotou 5 £. Hraje-li vás méně než 5, bude každý hráč mít 6 destiček.

### Příprava hráčů ve volební soutěži



Každý si vezme svůj ukazatel hlasů a umístí ho na pole bodovací tabulky volební soutěže podle tabulky níže.



Každý hráč rovněž dostane do začátku jednu takovouto **náhodně vybranou** destičku politických kruhů (na rubové straně není žádný symbol) a vyloží si ji lícem nahoru vedle své desky hráče.

### Příprava hráčů ve společenské soutěži

Každý hráč dostane svoji bodovací tabulku této soutěže a sadu žetonů vlivných osob. Žetony umístíte na bodovací tabulku podle obrázku v tabulce napravo. Je lhostejné, jakou stranu žetonu použijete – na jejich náladě nezáleží. Jejich pohlaví je ovšem naprosto zásadní. Tohle je viktoriánská Anglie!



### Určení pořadí hráčů v kole

Jak už bylo zmíněno výše, pořadí hráčů v prvním kole je určeno náhodně. Žetony pořadí umístíte na číselná pole uprostřed centrálního hracího plánu.



### Přidělení handicapů

Začínat je v této hře výhodou. Proto ti, co přijdou v prvním kole na řadu dříve, musejí mít určitý **handicap** v jedné nebo ve více soutěžích:

- Majetková soutěž:** Vezměte si 1 £ navíc.
- Volební soutěž:** Budete mít o 1 hlas navíc.
- Společenská soutěž:** Žeton vlivné osoby v pravém sloupci tabulky posuňte o 1 pole nahoru.

Poslední hráč nebude mít handicap žádný. Předposlední hráč dostane 1 handicap, třetí hráč odzadu bude mít handicap 2 atd. **Handicapy se přidělují postupně po jednom v pořadí uvedeném výše (1 £ navíc, 1 hlas navíc, posun vlivné osoby o 1 pole nahoru).**

*Příklad:*

*Hraje se hra čtyř hráčů s kombinací volební a společenské soutěže. Začínající hráč dostane 3 handicap. Protože modul majetkové soutěže není ve hře, 1. řádek výše se přeskočí. Začínající hráč dostane 1 hlas navíc, posune vlivnou osobu v pravém sloupci nahoru a dostane další 1 hlas navíc. Jinými slovy, bude mít 2 hlasy navíc a vlivnou osobu vpravo o jedno pole výše. Druhý hráč na řadě bude mít 1 hlas navíc a osobu vpravo o 1 pole výše. Třetí hráč dostane jen 1 hlas navíc a čtvrtý hráč nedostane handicap žádný.*

Jsou-li všechny handicapy přiděleny, je čas začít první kolo.

2	3-4	5

## Průběh kola

Hra Klub ztroskotanců se hraje na 5 kol, ale může skončit dříve, pokud některý z hráčů dosáhne stavu 0 v některé ze soutěží.

### Shrnutí

Každé kolo se skládá z následujících fází. Dvě z nich nastanou pouze ve hře s příslušným modulem:

1. Příprava
2. Poslípáci
3. Provádění akcí
4. Hyde Park (pouze při hře s volební soutěží)
5. Stařenka (pouze při hře se společenskou soutěží)
6. Konec kola

### Příprava

Všechny hrací plány se na začátku každého kola musí připravit. Ilustrace na str. 2 ukazuje hrací plány částečně připravené pro začátek 1. kola, ještě (a na začátku každého dalšího kola) je nutné provést následující kroky:

### Vyložení karet



Na každém hracím plánu jsou vyznačena tři nebo čtyři pole pro vyložení karet. Na těchto polích je znázorněno, kolik a jakých karet je sem třeba vyložit. Například na toto pole patří 2 bílé a 1 černá karta. **Karty se na hrací plány vykládají lícem nahoru.** Položíte-li karty kaskádovitě přes sebe a černou kartu nahoru, budou všechny symboly na kartách dobře vidět.



Na toto pole patří v prvním, druhém a třetím kole 1 černá karta a ve čtvrtém a pátém kole 1 bílá karta.



Sem se v pátém kole nedává žádná karta. Místo toho pole nabízí vyznačené efekty.

**Otočte vrchní centrální kartu.** V každém kole přijde do hry nová centrální karta.



### Vyložení destiček

Každý modul má svou sadu destiček.



V **majetkové soutěži** vyložte 4 destičky majetku na tato 4 pole na příslušném hracím plánu.



Ve **volební soutěži** vyložte 4 destičky politických kruhů na tato pole hracího plánu.



Ve **společenské soutěži** otočte vrchní destičku stařenky a vyložte ji na toto místo.

### Poslípáci

Počet poslípáků, které má každý hráč k dispozici, závisí na počtu hráčů a modulu ve hře, jak je popsáno na předchozí stránce.



**Hráči se střídají na tahu podle svého pořadí na centrálním hracím plánu. Vždy přitom umístí jednoho poslípáka na libovolné neobsazené pole** na některém z hracích plánů a **ihned vyhodnotí příslušný efekt.** Poté, co všichni umístili svého prvního poslípáka, rozmístí své druhé poslípáky atd.

Někdy získáte kartu, kterou budete moci využít v následující fázi provádění akcí. Jindy dojde okamžitě změně vašeho skóre v některé ze soutěží. Efekt všech polí je podrobně popsán dále.

**Jakmile je nějaké pole poslípákem obsazeno, nelze na něj v daném kole žádného dalšího poslípáka umístit.** Tím se vysvětluje, proč je výhodné začínat – máte větší výběr.

Jste-li na řadě, musíte jednoho svého poslípáka někam umístit. V zásadě je možné ho umístit na pole, které nemůžete využít, ale pokud ho umístíte na pole hracího plánu majetkové soutěže, kde můžete něco prodat nebo vyměnit, musíte prodat nebo vyměnit alespoň jednu destičku majetku (viz str. 6).

Jste-li na řadě, musíte jednoho svého poslípáka někam umístit. V zásadě je možné ho umístit na pole, které nemůžete využít, ale pokud ho umístíte na pole hracího plánu majetkové soutěže, kde můžete něco prodat nebo vyměnit, musíte prodat nebo vyměnit alespoň jednu destičku majetku (viz str. 6).

### Braní karet ve hře 2 nebo 3 hráčů

Na každém z hracích plánů lze získat různé sady karet. Při hře ve 4 nebo 5 hráčích odpovídá každé sadě jedno pole pro poslípáka. Ve 2 nebo 3 hráčích je polí o jedna méně než sad karet, ale jsou univerzální – můžete si vybrat libovolnou sadu karet z těch, jež jsou dosud k dispozici. V témže kole můžete dokonce získat více sad karet, pokud je nějaké obsazovací pole dosud volné. Jakmile jsou však políčka obsazena všechna, zbývající sadu si již nemůže vzít nikdo.

Jakmile všichni hráči vyslali všechny své poslípáky a vyhodnotili jejich efekty, je čas přejít do fáze provádění akcí.

### Provádění akcí

**Podle pořadí na centrálním hracím plánu nyní hráči mohou provádět akce. Každý hráč má k dispozici jeden tah, v němž odehraje všechny své zvolené akce.** Akce jsou představovány kartami. Můžete jich ve svém tahu zahrát libovolné množství v libovolném pořadí. Možnost nechat si karty do příštího kola je omezená. **Na konci kola si totiž budete moci nechat jen 4 karty. Všechny přebývající karty budete muset odhodit.**

## Bílé karty

Bílé karty představují jednorázové akce. Kartu zahrajete a provedete příslušnou akci. Všechny zahrané bílé karty se na konci kola odhodí (v průběhu provádění akcí si je však vykládáte před sebe, protože některé akce mohou být ovlivněny bílými kartami zahranými v témže kole dříve).

## Černé karty

Černé karty je možné během hry využít vícekrát. Vykládáte je z ruky na svou desku hráče. **Na ní je však místo pouze pro 6 černých karet.** Je-li všech 6 míst obsazeno, musíte nejprve odhodit některou z černých karet zahraných dříve, aby bylo pro novou černou kartu místo. Můžete odhodit i kartu, kterou jste v probíhající kole už využili.

Černá karta nemá při vyložení žádný efekt, ale můžete ji použít bezprostředně poté či kdykoliv později. Existují dva druhy efektů:



Symbol v pravém horním rohu představuje efekt, který můžete aktivovat **jednou v každém kole**, ve fázi provádění akcí.

Vlastnost popsaná symboly v dolní části karty představuje **trvalý efekt**, jenž se uplatní, kdykoliv jsou splněny předepsané podmínky.



Chcete-li aktivovat efekt v pravém horním rohu karty, posuňte kartu na desce dolů, aby přečnívala. Tím bude zřejmé, že tato karta již byla v daném kole aktivována a nelze ji tedy aktivovat v tomto kole znovu. Kartu můžete aktivovat okamžitě po jejím vyložení nebo kdykoliv později.

Je-li ve spodní části vyznačena nějaká trvalá vlastnost, bude možné ji využít bez ohledu na to, zda karta byla, či nebyla aktivována. Může se stát, že podmínky pro využití vlastnosti karty budou splněny během jednoho kola víckrát, takže bude možné vlastnost využít opakovaně.

Vlastnosti karet jsou podrobně vysvětleny na poslední straně pravidel.

## Destičky bonusových akcí



V průběhu hry můžete z centrálního hracího plánu získat některou destičku bonusové akce. Je možné ji využít ve fázi provádění akcí. V takovém případě proveďte akci a destičku vraťte na její místo na centrálním plánu. S využitím však neváhejte – nevyužitou destičku bonusové akce totiž budete muset na konci kola vrátit.

## Konec fáze provádění akcí

Po fázi provádění akcí následují jedna nebo dvě další fáze podle toho, s jakými moduly hrajete. Fáze Hyde Park je vysvětlena na str. 8, fáze Stařenky je vysvětlena na str. 9. Konec kola popisujeme na str. 10.

## Poslíčky na centrálním hracím plánu

### Braní centrální karty

V každém kole je k dispozici jiná centrální karta. Je výjimečná tím, že pojí jednotlivé moduly dohromady.

**Hrajete-li se všemi třemi moduly zároveň, funguje zdejší obsazovací pole normálně.** Umístíte-li sem poslíčka, vezmete si kartu. Novou neotáčejte až do začátku dalšího kola.



**Hrajete-li pouze se dvěma moduly**, braní centrální karty dočasně váže jednoho vašeho poslíčka navíc. Chcete-li si kartu vzít, musíte sem poslat poslíčky dva místo jednoho.

Až budou ostatní umisťovat své poslední poslíčky, vás přeskočí. O svůj poslední tah však nepřijedete: jakmile všichni ostatní

umístí všechny své poslíčky, vezmete si jednoho ze dvou poslíčků poslaných pro centrální kartu a umístíte ho někam jinač.

### Výběr pořadí



Sem pošlete poslíčka, pokud si budete chtít rezervovat po-

slíček konkrétní pořadí v příštím kole. V probíhající kole se pořadí nijak nemění. V prvních kolech hry je výhodné začínat. V dalších kolech však může být lepší hrát poslední, pokud se např. budete rozhodovat, jestli hru ukončíte. Hrát poslední může být také výhodné pro fázi Hyde Park.

Zároveň si zde **můžete vybrat a vzít jednu z destiček bonusových akcí.** Většinu z nich můžete použít během fáze Provádění akcí.

Každá soutěž přináší dvě destičky bonusových akcí. Význam jejich symbolů je vysvětlen na zadní straně pravidel.

Můžete sem poslíčka poslat, i když už je zde jen jedno volné místo. Je možné jej sem poslat i v 5. kole hry, abyste si vzali destičku bonusové akce. Není jen dovoleno obsazovat místa, která vůbec nejsou ve hře (např. ve hře tří hráčů jsou k dispozici pouze místa 1–3), a každý hráč sem může v jednom kole poslat nejvýše jednoho poslíčka.

### Žeton renesančního muže



Obsazením tohoto pole získáte žeton renesančního muže. **Ten vám přináší v tomto kole dva symboly.** Lze je použít v kombinaci s kartami zahranými či využitými ve fázi Provádění akcí (viz podrobněji dále).

Oba získané symboly mohou být buď stejné, nebo každý jiný. Druh symbolu si vybíráte až v momen-

tě, kdy jej chcete využít. Volbu už pak ale nesmíte měnit. Vybraný symbol můžete v daném kole použít ve všech situacích, kdy je to možné.

Na konci kola musíte žeton vrátit na centrální hrací plán bez ohledu na to, zda jste ho využili, nebo ne.

### Obecně používané symboly



Tyto symboly jsou společné všem třem modulům. Efekty mnoha karet závisí na tom, kolik kterých symbolů máte. Proto je samozřejmě výhodné mít symbolů co nejvíce.

Žeton renesančního muže vám přinese 2 symboly. Každá soutěž umožňuje určitým způsobem získat další symboly. Jejich popis najdete na další straně. Symboly získané v jedné soutěži platí i pro obě ostatní.

## Majetková soutěž

Správný ztroskotanec se snaží zbavit všech svých movitých i nemovitých statků. Bylo by to snazší, kdybyste jich neměli tolik. Ale stačí několik důmyslných „výhodných“ výměn a i z královsky bohatého člověka se zakrátko stane žebrák.

### Cíl

Úkolem v této soutěži je zbavit se všech peněz a majetku. Vaše skóre bude dáno součtem hotovosti a hodnoty majetku, který vám zůstane. Za každou zbylou destičku majetku vám bude ještě na konci hry přičtena pokuta 3 £.

### Peníze

Na začátku hry máte množství peněz dané tabulkou na str. 3. Prodejem svého majetku budete získávat další peníze. Naštěstí vám mnoho akcí umožní peníze utratit. Utracením peněz nezískáte nic kromě dobrého pocitu, že se vaše skóre v této soutěži snižuje.

### Destičky majetku



Na začátku hry jste měli dostat jednu sadu destiček majetku označenou písmenem A, B, C, D nebo E. Každá destička majetku vám dává jeden symbol, vyznačený v levém horním rohu. Mince nahoře uprostřed uvádí nominální hodnotu daného majetku. Štít v pravém horním rohu udává, ze které čtvrtě tento majetek pochází.

### Ukazatel čtvrtě



Tento ukazatel je na začátku hry nastaven na náhodně zvolenou čtvrt. Na konci každého kola se pootočí o jedno pole ve směru hodinových ručiček.

**Prodáváte-li** majetek pocházející ze čtvrtě, na niž právě ukazuje ukazatel, dostanete o **1 £ méně**. Při výměně však nemá ukazatel čtvrtě žádný význam.

### Výměna



Tento symbol znázorňuje výměnu. Vyměňte si jednu svou destičku majetku za jednu ze čtyř na hracím plánu. Obvykle chcete vyměnit hodnotnější majetek za majetek méně hodnotný. Uvádí-li symbol nějaký limit a vy

jej překročíte, musíte rozdíl dorovnat tím, že si chybějící obnos vezmete z banku.

*Příklad: Symbol na obrázku uvádí limit na výměnu -3. Chcete vyměnit majetek v hodnotě 6 za majetek v hodnotě 1. Rozdíl je -5, což přesahuje limit o 2. Musíte si proto dobrat 2 £ z banku.*

Jak už bylo řečeno, při výměně nemá ukazatel čtvrtě žádný význam.

Na hracím plánu budou vždy ležet 4 destičky majetku. Provádíte-li výměnu později během kola, mohou některé z destiček již pocházet z předchozích výměn. Na konci každého kola budou všechny destičky z plánu odstraněny a nahrazeny novými.

### Prodej



Destičky majetku vám budou poskytovat užitečné symboly, ale přesto se jich dříve či později budete chtít zbavit. Při prodeji destičku prodaného majetku odhodíte a z banku si vezmete obnos odpovídající nominální hodnotě, snížený o případné slevy. Nezapomeňte, že pokud prodáváte majetek pocházející z aktuálně označené čtvrtě, máte nárok na slevu ve výši -1.



Určité akce nebo vlastnosti karet vám poskytnou další slevu, kterou si odečtete od prodejní ceny. Všechny slevy se mohou sčítat.

**Pokud by prodejní cena měla být díky množství slev záporná, je cena 0.** Není možné spolu s destičkou majetku ještě do banku nějaké peníze vrátit.



Určité akce nebo efekty poslíčků vám umožní prodat dvě destičky majetku najednou. Je-li uvedena nějaká sleva, platí pro oba prodeje. **Prodej druhé destičky je volitelný.** Chcete-li, můžete prodat jen jeden kus majetku.

### Utrácení peněz




Tento symbol znamená, že můžete utratit vyznačené množství peněz. Prostě je vraťte do banku. Máte-li méně peněz, než je uvedeno, utratíte jen všechny peníze, které právě máte. Dokud stále vlastníte nějaké destičky majetku, nemůže být vaše hotovost záporná.

### Trochu víc času

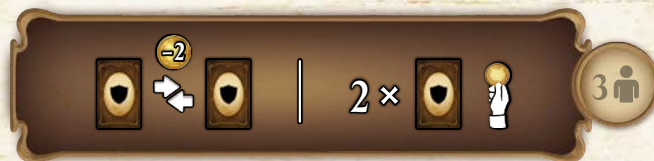


Tyto karty samy o sobě nedělají nic, ale určité akce vám umožní utratit víc peněz, když jim věnujete víc času. Při provádění takových akcí můžete současně zahrát jednu nebo více těchto karet a tím účinek akce zvýšit.

Na rozdíl od jiných symbolů je účinek symbolu  jen jednorázový. Jakmile danou kartu zahrájete, je symbol pryč. **Platí jen pro akci, při níž byla tato karta zahrána.**

### Poslíčci při majetkové soutěži

Efekty poslíčků *výměna* a *prodej dvou destiček majetku najednou* už byly vysvětleny výše. **Obsadíte-li poslíčkem pole umožňující prodat nebo vyměnit destičku majetku, musíte opravdu alespoň jednu destičku prodat nebo vyměnit.** Takže pokud už žádné destičky majetku nemáte, nesmíte toto pole poslíčkem vůbec obsadit.



Toto pole vám umožňuje buď **vyměnit destičku s limitem -2, nebo prodat dvě destičky najednou** (bez jakékoliv zvláštní slevy). Musíte si vybrat jen jednu z možností. **Toto pole není k dispozici při hře ve 2 hráčích.**



Na tomto poli můžete **utratit 1 £ plus 1 £ navíc** za každou kartu *Trochu víc času*, kterou zároveň zahrájete. Vyslaného poslíčka postavte na políčko svojí barvy. Každý hráč může toto pole využít v každém kole jen jednou.



Na těchto polích si můžete **vzít příslušnou sadu karet**. Ve hře 2 a 3 hráčů si obsazením kteréhokoli z políček můžete vzít jakoukoliv sadu karet, která dosud v nabídce zbývá (viz str. 4).

## Volební soutěž

Voliči ve vašem obvodu jsou čestní lidé. Koupí-li si někdo jejich hlas, zůstanou loajální... obvykle. Váš otec už na tyto volby vynaložil slušný balík peněz. Chcete-li volby prohrát, budete proto muset být obzvlášť vynalézaví.

### Bodování



Bodovací tabulka volební soutěže udává, kolik hlasů dosud máte. Výchozí stav je dán tabulkou pro přípravu hry na str. 3. Cílem v této soutěži je hlasy ztratit.

### Destičky politických kruhů

Abyste získali v této soutěži potřebné symboly, musíte se vetřít do patřičných politických kruhů. To je v naší hře znázorněno pomocí **sítě destiček politických kruhů, která může mít libovolný tvar**.

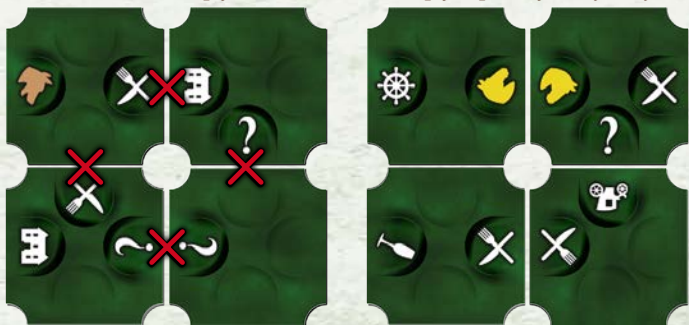
Na začátku hry tvoří základ vaší sítě jediná destička. **Jedna destička vám sama o sobě žádný symbol nepřináší**. Symbol získáte pouze v případě, že vhodným způsobem napojíte alespoň dvě destičky.

Další destičky můžete získat vysláním poslíčků na učitá pole. Nově získanou destičku musíte do své sítě přiložit tak, aby alespoň jednou stranou sousedila s destičkou vyloženou dříve. **Symboly v místě napojení musejí odpovídat:**

- Na obou destičkách musejí být v místě napojení stejné symboly.
- Symbol ? může být napojen na jakýkoliv jiný symbol, ale ne na další ?.
- Prázdná strana může sousedit jen s jinou prázdnou stranou.

Nedovolené napojení

Napojení přinášející 3 symboly



Získáte-li destičku, kterou nemůžete do své sítě platně přiložit, odhodte ji. Právě získanou destičku můžete odhodit i dobrovolně, ale nemůžete odhodit destičku už jednou do sítě zapojenou.

**Dva shodné spojené symboly (dva stejné nebo jeden symbol a jeden ?)** znamenají, že jste se úspěšně vetřeli do daného politického kruhu a máte **od tohoto okamžiku příslušný symbol** (přiložit prázdnou stranu k prázdné straně je sice dovoleno, ale nepřinese vám to žádný symbol).



**Vytvoříte-li síť o velikosti 2 x 2 destičky**, uzavřete tím vnitřní kruh. Nově získaný vliv můžete okamžitě využít.

**Vyberte si 2 z následujících 3 prémii:**



Ztrácíte 1 hlas.



Utratíte 1 £.



Posuňte 1 žeton vlivné osoby o 1 pole dolů.

Můžete si buď vybrat dvě stejné prémie, nebo každou jinou. Kdykoliv se vám podaří uzavřít další vnitřní kruh (například rozšířením sítě do tvaru 3 x 2), opět máte nárok na 2 z uvedených 3 premii.

### Ztráta hlasu



Tento symbol znamená, že ztrácíte 1 hlas. Kdykoliv provádíte nějakou akci, k níž se váže tento symbol, posuňte svůj ukazatel hlasů o 1 pole dolů.

### Tlampače



Tlampače se používají jen ve fázi Hyde Park, zvláštní fázi, která nastává jednou za kolo. V této fázi spočítejte všechny symboly tlampačů, které jste v daném kole získali.

Symboly tlampačů se dají získat pomocí poslíčků, díky destičce bonusové akce nebo pomocí různých karet. Zahrajete-li ve fázi Provádění akcí bílou kartu s tlampačem, nechte ji před sebou ležet až do fáze Hyde Parku, abyste tento tlampač nezapomněli započítat.

Přímo v průběhu fáze Hyde Park však už další tlampače získat nemůžete. Proto je pro tuto fázi výhodné být při provádění akcí na řadě poslední a moci si spočítat, kolik tlampačů budete potřebovat.

### Poslíčci ve volební soutěži



Na tomto poli ztratíte 1 hlas. Vyslaného poslíčka postavte na políčko svoji barvy. Každý hráč může toto pole využít v každém kole jen jednou.



Na tomto poli získáte vyznačený počet tlampačů, závislý na tom, kolikáté kolo hry probíhá (viz podrobněji dále).



Pošlete-li poslíčka sem, **ztratíte 1 hlas a můžete si vybrat jednu z obou destiček**. Připojte ji hned do své sítě a druhou destičku odhodte. (Můžete také odhodit destičky obě.)



Poslíček na těchto polích vám umožní **získat zvolenou sadu karet**. Ve hře 2 a 3 hráčů si obsazením kteréhokoli z políček můžete vzít jakoukoliv sadu karet, která dosud zbývá v nabídce, jak již bylo popsáno na str. 4.

Spolu se dvěma ze sad karet získáte navíc destičku politických kruhů. Buď ji hned přiložte do své sítě, nebo ji odhodte.



Toto pole nabízí v prvních čtyřech kolech hry jednu černou kartu, v 5. kole pak ztrátu 1 hlasu a 1 tlampač. Ve všech kolech zde navíc získáte destičku politických kruhů.

## Liberálové a konzervativci



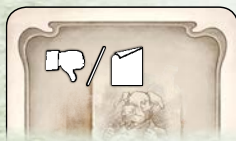
Některé karty představují akce, které urazí buď jen liberály, nebo jen konzervativce.



Jiné představují urážku všech bez rozdílu.



Černá karta s těmito symboly znamená, že její efekt (tj. ztrátu hlasu) můžete využít po každé, když zahrájete bílou kartu se symbolem v levém horním rohu. Vlastnosti této černé karty však nemůžete využít, když zahrájete bílou kartu se symboly nebo . Pro liberály existuje obdobná karta.



U jiných karet, například této bílé, je stránička příslušnost hrozná. Zahrájete-li ji, ztratíte po 1 hlasu za každou další bílou kartu se symbolem , nebo v levém horním rohu, kterou jste již během této fáze Provádění akcí zahráli.

## Návštěva hospody



I když nedávne reformy volebního systému přinesly zákaz přímo si kupovat hlasy voličů, pořád se najde hodně obvodů, kde se očekává, že si za voliči zajdete posedět do hospody. Karty *Návštěva hospody* můžete zahrát až 4 najednou. Každá karta znamená víc piva zdarma pro vaše příznivce. Aby si svou podporu dobře rozmysleli, pivo jste jim trochu „vylepšili“.

Čím víc karet najednou zahrájete, tím víc hlasů ztratíte, viz přehled v horní části karty. Horní řádek udává počet najednou zahráných karet, dolní počet ztracených hlasů. Například tři karty *Návštěva hospody* znamenají ztrátu 6 hlasů, pokud je zahrájete všechny najednou.



Máte-li na své desce hráče tuto černou kartu, je možné její efekt využít při zahrání každé karty *Návštěva hospody*. Například tři karty *Návštěva hospody* zahráné najednou znamenají ztrátu celkem 12 hlasů (6 dle popisu výše a další 2 za každou z nich díky této vyložené černé kartě).

## Fáze Hyde Park

Hrajete-li s modulem volební soutěže, končí kolo plamenným projevem v Hyde Parku. Cílem vašeho projevu je pochopitelně ztratit co nejvíce hlasů. Ovšem vaši soupeři se snaží o totéž, takže vlastně jde jen o to, kdo bude křičet hlasitěji.



Určité efekty poslíčků a některé akce vám přinesou symboly tlampačů. **Spočítejte, kolik symbolů tlampačů jste celkem v tomto kole získali.**



Tyto tlampače získává hráč, který sem poslal poslíčka.

Postih pro hráče, který získal tlampačů nejméně.

Odměna za první, druhé a třetí místo v počtu tlampačů.

Platí hodnoty ve sloupečku určeném ukazatelem aktuálního kola.

**Všichni hráči, kteří mají shodně nejmenší počet tlampačů, si 1 hlas přičtou. Nedostanou žádnou prémii, i kdyby zároveň skončili na prvním, druhém nebo třetím místě.**

Ostatní hráči mohou prémii v podobě ztráty hlasů získat. Počet ztracených hlasů záleží na tom, kolikáté kolo hry se hraje. Pokud jste při přípravě hry postupovali pečlivě, ukazatel aktuálního kola by se měl nacházet pod správným sloupcem tabulky.

Nyní určete, jak hluční tito hráči byli. Hráč s největším počtem tlampačů ztratí nejvíce hlasů, druhý ztratí druhý nevyšší počet atd., jak je dáno sloupečkem v tabulce. V případě shody dostanou prémii všichni hráči se shodným počtem tlampačů. Na umístění dalších hráčů však shoda nemá vliv.

*Příklad 1: Červený, žlutý, modrý a zelený získali všichni po 2 tlampačích. Všichni tak mají nejméně tlampačů, každý proto 1 hlas získá. Nikdo hlasy neztrácí.*

*Příklad 2: Červený a žlutý získali po 4 tlampačích, modrý má 3 a zelený 1. Hraje se čtvrté kolo, jak je vidět na obrázku výše. Zelený má tlampačů nejméně, takže 1 hlas získá. Červený a žlutý mají tlampačů nejvíce, oba ztratí po 4 hlasech. Modrý je třetí, proto ztratí jen 1 hlas.*

## Společenská soutěž

Ve společnosti nevlivnějších osob jste velmi oblíbeni. Ovšem s nějakým tím menším skandálkem se to dá změnit.

### Bodování



Vaše celkové skóre (neboli společenský vliv) je v této soutěži dáno součtem hodnot polí, na nichž se právě nacházejí 4 žetony vlivných osob. Vaším úkolem je co nejvíce svůj společenský vliv snížit.

### Pohyb žetonů

Určité akce a efekty poslíčků vám umožní žetony přesunovat. Není-li uvedena konkrétní barva, je možné pohybovat jakýmkoliv žetonem osoby. Někdy je určen konkrétní sloupec tabulky, proto jsou pro větší názornost sloupce odlišeny i barevně. **Pohyb žetonu musí vždy směřovat na volné pole tabulky.**



Posuňte jeden libovolný žeton o jedno pole dolů.



Posuňte žeton šikmo vlevo nebo vpravo dolů o jedno pole. Můžete si vybrat, zda pohyb bude směřovat vlevo, nebo vpravo.

Pokud by se měl žeton pohybem dostat mimo tabulku, není takový pohyb dovolen.



Tyto symboly obecně znamenají, že můžete jeden žeton přesunout na volně sousedící pole v některém z označených směrů.



Další symboly pro pohyb žetonů jsou vysvětleny na zadní straně pravidel.



Pokud je zobrazeno více symbolů, můžete postupně provést více pohybů. Každý z nich musí končit na prázdném poli.

Přitom si můžete vybrat, **zda pohnete jedním žetonem víckrát, nebo zda posunete různé žetony.** Není nutné využít všechny pohyby (dokonce nemusíte využít žádný).

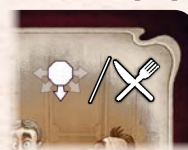
## Symboly v bodovací tabulce



U některých polí bodovací tabulky jsou vyznačeny určité symboly. Tento symbol můžete využívat, dokud na příslušném poli leží nějaký žeton vlivné osoby. Strategie ve společenské soutěži z velké části spočívá v tom, na které pole žeton osoby posunete a jak dlouho ho tam necháte.

Poskytne-li vám nějaká akce možnost provést více pohybů, musíte je provést vcelku. Není možné akci uprostřed pohybu přerušit, provést jinou

akci a teprve poté započatý pohyb dokončit. Například máte-li možnost provést dva pohyby rovně dolů, nemůžete provést první pohyb na pole se symbolem psa, pohyb přerušit, využít symbolu psa pro jinou akci a teprve pak provést druhý pohyb. Je však možné žeton nejprve v rámci jedné akce posunout na pole se symbolem psa, potom provést libovolné množství akcí symbolu psa využívajících a poté, v rámci jiné akce, žeton opět posunout z pole se psem pryč.



Použijete-li kartu s takovou kombinací symbolů, spočítejte nejprve všechny požadované symboly a poté proveďte náležitý počet pohybů žetonů. Samotný pohyb už pak nemůže být ovlivněn tím, kudy vede. Posune-li se tedy žeton přes pole s nějakými symboly nebo na ně, na počet pohybů už to vliv nemá – počet

povolných pohybů se vždy zjišťuje před zahájením celého pohybu.

*Příklad: Červený má díky destičce majetku 1 symbol . Použije výše uvedenou černou kartu a posune žeton osoby na pole se symbolem . Tím žádný dodatečný pohyb nezíská, ale od tohoto okamžiku má 2 symboly . Předpokládáme, že tyto 2 symboly má i v následujícím kole, kdy opět využije zmíněnou černou kartu. Může provést pohyby 2, přestože už prvním z nich posune svůj žeton z pole se symbolem pryč.*

## Poslíčci ve společenské soutěži



Některá pole na hracím plánu umožňují pohyb žetonů vlivných osob, jak bylo popsáno výše.



Tento poslíček vám zajistí **1 pohyb rovně dolů.** Vyslaného poslíčka postavte na políčko svojí barvy. Každý hráč může toto pole využít v každém kole jen jednou.



Na těchto polích můžete získat zvolenou sadu karet. Ve hře 2 a 3 hráčů si obsazením kteréhokoli z políček můžete vzít jakoukoliv sadu karet, která dosud zbývá v nabídce, jak již bylo popsáno na str. 4.



Efekt tohoto pole se projeví ve fázi Stařenky. Najdete si chvilku ve svém nabitém programu a uděláte něco, co stařenku pohorší. **Proto se vás nebude nijak týkat působení destičky stařenky** v následující fázi.

## Stařenka

Stařenka je roztomilá starší dáma, která všude vykládá, jak jste okouzlující. S jistotou vám to ohromně zvedne společenskou prestiž – což je přesně to, co nemůžete potřebovat.

Po ukončení fáze Provádění akcí (a fáze Hyde Park, pokud hraje s modulem volební soutěže) je čas porovnat žetony vlivných osob všech hráčů s destičkou stařenky. **Aktuálně otočená destička vždy udává, které žetony se musejí posunout o 1 pole rovně nahoru.** Podrobnější vysvětlení každé destičky následuje níže.

Všechny dotčené žetony se posunují současně. Pohyb některých však může být blokován jiným žetonem nebo tím, že už jsou úplně nahoře. **Za každý žeton, jenž by se měl posunout, ale jeho pohyb je blokován, musíte pohnout jiným žetonem** dle své volby. Může to být ten, jehož se destička také týkala, nebo jiný.

Pokud už nemůžete žádný svůj žeton posunout nahoru, má o vás společnost tak skvělé mínění, že už ho ani stařenka nemůže zlepšit.

U každé destičky stařenky je možné zařídít, aby se vašich žetonů netýkala, nebo alespoň ne všech. Efektu destičky se můžete také úplně vyhnout obsazením výše zmíněného pole stařenky svým poslíčkem.

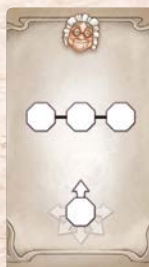
## Destičky stařenky



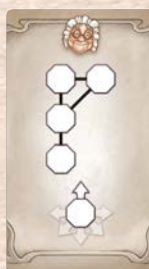
Každý žeton osoby ve vyznačených sloupcích se musí posunout o 1 pole rovně nahoru. **Máte-li všechny své žetony ve sloupci označeném křížkem, tato destička se vás netýká.**



Každý žeton osoby ve vyznačených řadách (řady 6 až 12) se musí posunout o 1 pole rovně nahoru. **Máte-li všechny své žetony mimo vyznačené řady, tato destička se vás netýká.**



Máte-li v nějaké řadě tabulky více žetonů než 1 (i když spolu nesousedí), musejí se všechny takové žetony posunout o 1 pole rovně nahoru. **Máte-li v každé řadě tabulky nanejvýš 1 žeton, tato destička se vás netýká.**



Všechny žetony, které v jakémkoliv směru sousedí s alespoň 1 jiným žetonem, se musejí posunout o 1 pole rovně nahoru. To znamená, že každý shluk 2 a více žetonů se posune nahoru jako jeden celek. **Nesousedí-li žádný váš žeton s jiným, tato destička se vás netýká.**

## Konec kola

Na konci každého kola proveďte následující kroky v uvedeném pořadí:

### Ověření konce hry

Hra končí, pokud je v tento moment skóre kteréhokoliv hráče v jakémkoliv soutěži 0 nebo záporné. V průběhu kola se může přihodit, že skóre hráče klesne na nulu a pak se zase zvýší ve fázi Hyde Park nebo Stařenka. To hru neukončuje. Důležitý je jedině stav po ukončení fází Hyde Park a Stařenka. **Hra rovněž skončí po 5. kole bez ohledu na jakékoliv skóre.** Bodování je podrobně vysvětleno níže.

Pokud nenastal konec hry, připravte se na další kolo:

### Označení pořadí na tahu

Hráči, kteří si pomocí poslíčků zarezervovali nějaké konkrétní pořadí na tahu, budou v následujícím kole v tomto pořadí hrát. Postavte jejich žeton pořadí na pole se stejným číslem.

Hráči, kteří nevyslali poslíčka, aby si pořadí na tahu rezervovali, obsadí zbylá místa. Jejich relativní pořadí se při tom nezmění.

#### Příklad

Na konci kola panuje následující situace:



Červený a modrý dostanou místa, která si zarezervovali, žlutý a zelený obsadí místa zbylá. Žlutý bude i nadále hrát před zeleným.



**Pokud nikdo nevyslal poslíčka, aby si pořadí na tahu zarezervoval, pořadí hráčů se nemění.**

### Úklid hracích plánů

Odhodte všechny zahrané bílé karty. **Komu zbylo v ruce více karet než 4, musí přebytečné (zvolené libovolně) odhodit.** Aktivované černé karty posuňte zpět, aby byly zase k dispozici.

Všechny karty zbylé na hracích plánech odhodte (nezapomeňte na centrální kartu). Odstraňte z hracího plánu volební soutěže všechny nevyužitě destičky politických kruhů, z hracího plánu majetkové soutěže destičky majetku a z plánu společenské soutěže použitou destičku stařenky.

Všechny poslíčky vraťte příslušným hráčům.

Na centrální plán vraťte žeton renesančního muze a všechny destičky bonusových akcí.

### Posun ukazatele aktuálního kola

Posuňte ukazatel na další pole. Hrajete-li s modulem majetkové soutěže, pootočte ukazatel čtvrtě po směru hodinových ručiček na další čtvrtí.

## Bodování

V **majetkové soutěži** udává vaše skóre suma peněz, které máte. Zbudou-li vám na konci hry nějaké destičky majetku, musíte je nejprve prodat do banku za vyznačenou nominální hodnotu **plus pokutu 3 £ za každou destičku**. Dokud tedy máte nějaký majetek, je vaše skóre vždy kladné. Ukazatel okrsku nemá na skóre žádný vliv.

**Dokud máte nějaký majetek, nemůžete upadnout do dluhů.** Pokud vám tedy určitá akce umožňuje utratit více peněz, než aktuálně máte, utratíte celou svou hotovost, ale ne více. Jakmile se však zbavíte veškerého majetku, můžete se zadlužit – vaše konečné skóre v této soutěži tak může být i záporné.

Ve **volební soutěži** je vaše skóre dáno stavem v bodovací tabulce volební soutěže. Tabulka udává maximální hodnotu 44. Je-li vaše skóre takto vysoké, už vyšší být nemůže. Pokud však počet vašich hlasů klesne pod nulu, vhodným způsobem si to poznamenejte. V této soutěži můžete také dosáhnout záporného konečného skóre.

Ve **společenské soutěži** je skóre limitováno rozsahem tabulky – nemůžete mít více nebo méně bodů, než ukazuje tabulka. Vaše skóre je dáno celkovým součtem hodnot polí, na nichž se nacházejí vaše žetony vlivných osob. Může tedy být také záporné.

V každé soutěži tak dosáhnete nějakého skóre. Jedno z nich bude nejvyšší. To je vaše celkové konečné skóre. **Hráč, jemuž se podařilo dosáhnout nejnižšího celkového konečného skóre, vítězí.**

V případě shody rozhoduje druhé nejvyšší skóre dotyčných hráčů. Hrajete-li se všemi třemi moduly, můžete v případě trvajících shody využít i třetí nejvyšší výsledek. Pokud stále ještě trvá shoda, jedná se o velmi pozoruhodnou situaci.



**Autor:** Vladimír Suchý

**Hlavní ilustrátor:** Tomáš Kučerovský

**Další ilustrace:** Václav Šlajch

Ján Lastomírsky

**Grafický design:** František Horálek

**Další grafické úpravy:** Michael Petrus

Dita Lazárková

**Sestavení pravidel:** Jason Holt

**Korektury:** Dita Lazárková

**Na testování hry se podíleli:** Vodka, Miloš Procházka,

Jirka Bauma, Petr Holub, dilli, Vojta Suchý, Petr Murmak,

Fanda Horálek, Vítek Vodička, Vlaada Chvátíl, Lucka,

Michal, Kačka, Paul, Jason, David Nedvídek, Radka

Řeháková, Zuzka, Yuyka, Stáňa a mnoho dalších.

**Zvláštní poděkování** Paulu Groganovi, Jasonu Holtovi,

Vlaadovi Chvátílovi, Vítku Vodičkovi a Fandovi Horáčkovi.

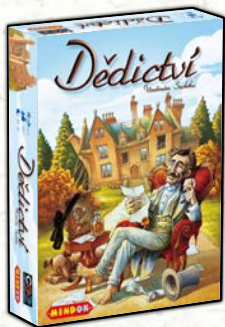


© Czech Games Edition

říjen 2015

www.CzechGames.com

## Kombinace s hrou Dědictví



Dědictví je další hrou Vladimíra Suchého, autora Klubu ztroskotanců. Ve hře Dědictví hráči soutěží o to, kdo dokáže co nejrychleji utratit všechny své peníze. V podstatě se jedná o komplexnější verzi majetkové soutěže.

**Modul majetkové soutěže můžete proto nahradit hrou Dědictví.**

### Příprava hry

Zvolte si, zda budete hru Dědictví kombinovat s modulem volební soutěže, společenské soutěže, nebo s oběma. Klub ztroskotanců připravte jako obvykle. Dědictví připravte pod centrální hrací plán Klubu ztroskotanců.

### Centrální hrací plán



Použijte tu stranu centrálního plánu, kde brání centrální karty vyžaduje vyslání jen jednoho poslíčka. Budete potřebovat pouze horní trojúhelník. Lichoběžníkovou část s výběrem pořadí, destičkami bonusových akcí a žetonem renesančního muže můžete nechat v krabici. Pořadí hráčů na

tahu budou určovat pravidla hry Dědictví. Desky herního plánu Dědictví můžete rozmístit třeba tak, jak vidíte na obrázku.

### Centrální karty

Centrální karty připravte podle zvolené kombinace modulů.



Bílé centrální karty vypadají takto.



Černé centrální karty vyberte tak, jako byste hráli s modulem majetkové soutěže.

### Příprava hráče

- Modul volební i společenské soutěže se připraví přesně tak, jak je popsáno na str. 3.
- V Dědictví začíná každý se 70 £.
- Počet poslíčků k dispozici je určen v každém kole zvlášť ve fázi Výběr plánu dne z Dědictví (viz dále).
- Černé karty Klubu ztroskotanců budete vykládat na desku hráče z Klubu ztroskotanců, karty z Dědictví na desku z Dědictví.

### Začínající hráč

Žeton začínajícího hráče z Dědictví přidělte hráči, který jako poslední za něco platil. V roli začínajícího hráče se budou hráči střídát podle pravidel Dědictví. **Na začátku hry nepřiděluje nikomu žádné handicap.**

### Průběh kola

Průběh hry ve fázích je v obou hrách stejný, takže by neměly vznikat žádné komplikace.

### Příprava kola a výběr plánu dne

Příprava každého modulu má svoje vlastní pravidla popsaná dříve a v pravidlech Dědictví.

Po ukončení přípravy hracích plánů proběhne fáze Výběr plánu dne Dědictví.

### Poslíčci

Počet poslíčků k dispozici určují pravidla Dědictví s tím, že budete mít **o 1 poslíčka více ve hře s jedním modulem Klubu ztroskotanců a o 2 poslíčky více při hře s oběma moduly.** Přidejte je k těm, na které máte nárok podle zvoleného plánu dne.

Pole pro poslíčky zůstávají stejná s výjimkou centrálního plánu, kde už nebudete mít možnost získat žeton renesančního muže nebo zvolit si pořadí na tahu v příštím kole. (Pořadí na tahu se určuje ve fázi Výběr plánu dne Dědictví.)

### Provádění akcí

Každá hra má svoje pravidla pro provádění akcí. **Počet akcí k dispozici není v Klubu ztroskotanců omezen, v Dědictví je zaznamenáván na vaší desce hráče.** Na bílých centrálních kartách je vyznačeno pomocí symbolů **A** a **ZA**, kolik akcí na jejich provedení potřebujete.

**Černé karty se vykládají jen na desky z příslušné hry.** Není dovoleno je vzájemně zaměňovat.

### Symbole



**Černé karty Dědictví vám mohou poskytnout symboly.** Závisí-li efekt nějaké zahrané karty na počtu vašich symbolů, můžete připočítat i symboly z levého horního rohu černých karet

z Dědictví vyložených na vaší desce hráče. **Bílé karty z Dědictví vám žádné symboly využitelné v ostatních modulech Klubu ztroskotanců nepřinášejí.**



Tyto tři typy nemovitostí z Dědictví vám poskytnou symbol **PH**. Statky nikoliv.



Symbole na destičkách politických kruhů a bodovací tabulce společenské soutěže **nemůžete** pro účely karet z Dědictví využít.

### Hyde Park a Stařenka

Tyto fáze se nijak nemění.

### Konec kola

Na konci kola proveďte všechny obvyklé kroky. Limit karet v ruce je benevolentnější. **Můžete si nechat do dalšího kola až 5 karet.** Nezapomeňte vrátit případně získané karty Šťastný den.

### Konec hry

Stále platí, že hra končí, jakmile některý z hráčů dosáhne skóre 0 nebo záporného v některé ze soutěží.


Vaše skóre v **Dědictví** je dáno součtem peněz a aktuální tržní hodnoty vašich nemovitostí. Vaše celkové konečné skóre je dáno soutěží, kde máte bodů nejvíce. **Hráč, jehož celkové konečné skóre je nejnižší, vítězí.**

## Základní symboly


Každá soutěž má symbol ovlivňující skóre:


 Ztratíte 1 hlas.


 Utratíte 2 £.

 Posuňte jeden žeton vlivné osoby o 1 pole v jednom z vyznačených směrů.


## Další symboly

 Tlampače nemají bezprostřední vliv na skóre. Všechny tlampače získané v jednom kole se počítají ve fázi Hyde Park.

 Prodejte destičku majetku.




 Prodejte destičku majetku se slevou -1 £.






 Vyměňte jednu svou destičku majetku za jinou z hracího plánu. Je-li ztráta hodnoty větší než vyznačený limit, doberte si chybějící peníze z banku.


## Podmíněný efekt

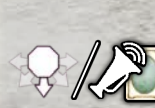
Ve spodní části některých černých karet je uveden podmíněný efekt:

 Tento symbol v dolní části karty znamená, že ztratíte 1 hlas za každou zahraniční bílou kartu se symbolem  nebo .

 Ztratíte 1 hlas jen za každou zahraniční bílou kartu se symbolem  a  se nepočítají. (Symbol pro konzervativce platí analogicky.)


 Za každou zahraniční bílou kartu se symbolem  ztratíte 2 hlasy.


 Při prodeji majetku pocházejícího z příslušné čtvrtě získáte dodatečnou slevu -2 £.


 Zahrajete-li bílou kartu s tlampači, za každý z nich můžete posunout 1 žeton vlivné osoby o 1 pole rovně dolů.

## Kombinace symbolů


Některé karty působí v kombinaci se symboly, které máte.




 Za každý svůj symbol vyznačeného typu ztratíte 2 hlasy.


 Za každý svůj symbol vyznačeného typu můžete utratit 1 £.

 Za každý svůj symbol vyznačeného typu můžete jednou pohnout jedním žetonem. Máte-li symbolů více, můžete pohnout jedním žetonem víckrát, nebo pohnout různými žetony. Pohyb musí vždy směřovat na volné pole. Pohyb na pole se symbolem nebo z něj pryč nemá na počet pohybů vliv.


## Další podobné kombinace:


 Za každý žeton osoby ležící na poli s hodnotou 6 můžete pohnout jedním žetonem rovně dolů.


 Ztratíte 1 hlas za každou bílou kartu se symbolem  nebo  zahraniční v tomto kole.

 Ztratíte 1 hlas, máte-li poslíčka na poli Hyde Park.

 Ztratíte 2 hlasy za každý žeton osoby dané barvy (pohlaví) ve vyznačeném sloupci tabulky.

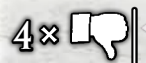
 Za každou destičku majetku z vyznačené čtvrtě můžete utratit 1 £.


 Můžete utratit o 2 £ více za každou zahraniční kartu *Trochu víc času*. (Tyto karty musíte po použití odhodit, nelze je použít v témže kole znovu v jiné kombinaci.)

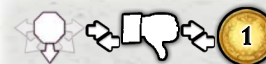


 Můžete utratit 2 £. Další peníze můžete utratit v závislosti na počtu karet *Trochu víc času* zahraničních současně. Zkombinujete-li například tuto kartu s jednou kartou *Trochu víc času*, můžete utratit  $2 + 1 = 3$  £. V kombinaci se třemi můžete utratit  $2 + 1 + 2 + 3 = 8$  £. (Zahrané karty *Trochu víc času* musíte odhodit. Nelze je v témže kole použít znovu v jiné kombinaci.)

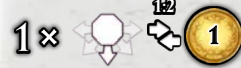


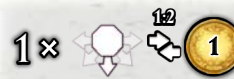
## Další efekty karet


 Dva symboly oddělené svislou čarou znamenají, že si musíte vybrat jednu z možností. Znaménko krát s číslem znamená, kolikrát můžete dané efekty v libovolné kombinaci provést. V tomto příkladu buď ztratíte 4 hlasy, nebo získáváte 4 pohyby žetonu, nebo ztratíte 1 hlas a provedete 3 pohyby, atd.


 Smíte přesunout svého poslíčka na některé dosud volné pole a vyhodnotit jeho efekt.


 Můžete vyměnit jeden krok ovlivňující skóre za jiný. Například při výměně  za  posuňte jeden žeton osoby o 1 volné pole přímo nahoru a za to můžete utratit 1 £.


 Vezměte si z banku 1 £ a za to můžete provést 2 pohyby žetonů osob přímo dolů, nebo posuňte nějaký žeton o 1 pole přímo nahoru a za to můžete utratit 2 £.


 Při uzavření vnitřního kruhu na destičkách politických kruhů získáváte 5 prémii místo 2 (viz str. 7).


 Provedte všechny vyznačené kroky ovlivňující skóre. (Nenechte se zmást různou velikostí symbolů. Platí všechny vyznačené.)


 Vyberte si libovolnou řadu tabulky. Každý žeton osoby v této řadě můžete posunout o 1 pole přímo dolů.

 Všechny žetony dané barvy ve vyznačeném sloupci můžete posunout o 1 nebo 2 pole přímo dolů (přeskočit obsazené pole není dovoleno).

 Vyberte si libovolnou řadu tabulky. Všechny žetony dané barvy v ní můžete posunout o 1 či 2 pole přímo dolů (přeskočit obsazené pole není dovoleno).

 Jeden žeton osoby dané barvy může provést 1, 2 nebo 3 skoky dolů přes pole obsazená jinými žetony (skok musí vést přes jedno obsazené pole na bezprostředně následující volné pole).

 Můžete provést až 3 pohyby s žetony dané barvy. Každý pohyb musí vést v uvedeném směru.

 Můžete provést až 3 pohyby s žetony dané barvy. Každý pohyb musí vést v uvedeném směru.