



DUCHOVÉ Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede

ROZŠÍŘENÍ

DUCHOVÉ, ZÁMKY A HŘBITOVY


Duchové Carcassonne je první kooperativní verzí světoznámé hry Carcassonne, ale dá se využít i jako rozšíření základní hry. Nové prvky a mechanismy můžete využít i v obvyklém soutěžním režimu a postavit se novým výzvám. Je možné zařadit do hry i jen některé jednotlivé moduly či je kombinovat s jinými rozšířeními. Zde popisujeme jen změny pravidel oproti pravidlům základní hry.

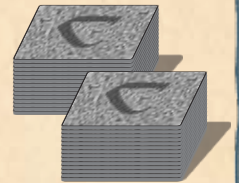
HERNÍ MATERIÁL A PŘÍPRAVA HRY

Položte doprostřed stolu novou, velkou startovní destičku. Startovní kartičku ze základní hry můžete nechat v krabici.





startovní destička

Zamíchejte kartičky z tohoto rozšíření (rozeznáte je dle symbolu ) mezi kartičky ze základní hry a vytvořte několik hromádek jako obvykle.



několik hromádek lícem dolů

Bude stačit jedno počítadlo bodů, doporučujeme, abyste použili nové z této verze hry.

Každému hráči přidělte 2 figurky strážných  a 5 figurek družiníků ze základní hry  ve zvolené barvě.

Na počítadlo postavte šestou figurku družiníka v každé barvě hráčů a ostatní figurky ze základní hry vraťte do krabice.

Z ostatních figurek strážných z tohoto rozšíření v barvách hráčů připravte obecnou zásobu. Figurky v barvách, jež se hry neúčastní, nechte také v krabici.

Z 15 figurek duchů  vytvořte bank.

Cílový žeton , oba psy  i desku úrovní můžete také nechat v krabici.



Hra probíhá jako obvykle. Hráči se střídají na tazích po směru hodinových ručiček a snaží se důmyslným přikládáním kartiček a umisťováním svých figurek získat co nejvíce bodů. Tu a tam bude možné spoluhráčům něco překazit.

Podobně jako v kooperativním režimu se budou vynořovat duchové. Ovšem žádný strach, tentokrát nikdo neprohraje, pokud duchové v banku dojdou. Tentokrát se můžete s jejich pomocí zbavit figurek soupeřů.


Mlha a duchové

1. Přiložení kartičky

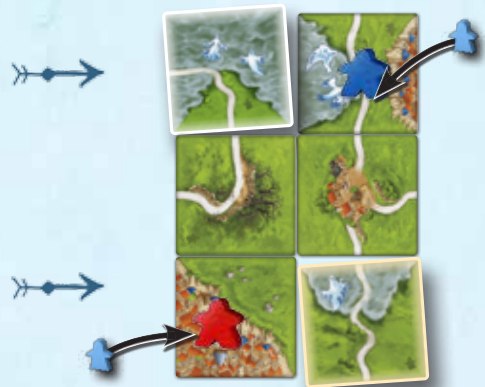
Při přikládání kartiček tohoto rozšíření platí všechna obvyklá pravidla popsaná v kooperativním režimu (viz str. 5 pravidel).

Na mlhu se tedy i zde při přikládání kartiček nebere ohled, halí pouze louky a cesty. Pravidla pro navazování jiných území (tj. cest, měst i luk) platí jako obvykle.

2a. Vynoření duchů

Symbols duchů v mlze  nehrají žádnou roli, nevěšmejte si jich. Přikládáte-li kartičku s mlhou, můžete zvolit, jak ji přiložíte, protože tím ovlivníte nasazení duchů na herní plán.

- **Mlha houstne:** Pokud přiložíte *kartičku s mlhou* tak, že rozšíříte nějakou mlhu na herním plánu již existující, musíte **k libovolné figurce soupeře** postavit 1 figurku ducha z banky. Je jedno, jestli se vám později danou mlhu podaří uzavřít nebo ne. Jde jen o to, aby byla kartička správně přiložena.
- **Rozptýlení mlhy:** Pokud přiložíte *kartičku s mlhou* tak, že alespoň 1 její strana s mlhou sousedí se stranou bez mlhy na herním plánu (nebo opačně), musíte postavit 1 ducha z banky **k libovolné svojí** figurce.



- Může se stát, že platí obojí – na jedné straně přikládané kartičky rozšíříte existující mlhu na herním plánu a zároveň na jiné straně mlha nenavazuje. V takovém případě musíte nejprve postavit 1 ducha k libovolné figurce soupeře, poté 1 ducha k libovolné svojí figurce.

Není-li v banku žádný duch k dispozici, nestane se nic. Stejně tak se nestane nic, pokud není na herním plánu vhodná figurka, ke které by se dal duch postavit.

Odstranění figurky z herního plánu

Jakmile je ke kterékoli figurce postavena **třetí figurka ducha**, odstraňte z herního plánu danou figurku hráče i všechny 3 figurky duchů a vraťte je do příslušné zásoby, resp. do banky.



 přiloží kartičku tak, že rozptýlí mlhu, takže musí postavit ke své figurce ducha .

Protože jde už o třetího ducha u zvolené figurky, vezme si ji zpět do své zásoby a všechny 3 duchy vrátí do banky.

2b. Umístění vlastní figurky

Po případném umístění a/nebo odstranění duchů můžete podle obvyklých pravidel umístit svou figurku na právě přiloženou kartičku.

3. Započítání bodů

Vyhodnocení uzavřených území probíhá podle všech obvyklých pravidel. Za každého **ducha**, který stojí u vyhodnocované figurky, si však musíte **odečíst 2 body!** Může se tedy stát, že místo zisku nějaké body ztratíte! Ovšem není důvod k panice, vaše celkové skóre nemůže nikdy klesnout pod 0. Po vyhodnocení si vezme příslušný hráč svou figurku do své zásoby a případné duchy u ní stojící vrátí do banku jako obvykle.



★ přiložením kartičky uzavře své město. Dostal by za něj 8 bodů, ale 4 body musí odečíst za dva duchy. Celkem tedy za tuto figurku získá 4 body.

Strážní

Strážní mají pro strach uděláno. K nim není možné žádné duchy stavět. Jinak se dají použít pro všechny ostatní účely jako družiníci (i jako sedláci, mniši apod.).

Hřbitov

1. Přiložení kartičky

Kartička se hřbitovem se přikládá podle obvyklých pravidel.



2a. Vynoření duchů

Při přiložení strany s mlhou platí pravidla popsaná výše na str. 2, za přiložení samotného hřbitova se však žádní dodateční duchové do hry nedostanou.



2b. Umístění vlastní figurky

Hřbitov má v rozšíření jiný efekt než v kooperativní verzi. Na hřbitov můžete postavit svou figurku (strážného nebo družiníka) jako hrobníka.

3. Započítání bodů za hřbitov

Hřbitov se vyhodnocuje, jakmile je kartička zcela obklopena jinými kartičkami (jako klášter nebo zámek). Poté si můžete vzít jednu figurku strážného **★** ve své barvě z obecné zásoby. Od tohoto okamžiku budete mít k dispozici o 1 figurku více. Hrobníka po vyhodnocení rovněž vrátíte do své zásoby jako obvykle.



Přiložením této kartičky **★** uzavře hřbitov. Na konci svého tahu ho vyhodnotí – vezme si z obecné zásoby jednu svou figurku strážného. Hrobníka, jemuž skončila směna, vrátí zpět do své zásoby.

Pokud už v obecné zásobě žádnou svoji figurku strážného nemáte, nestane se nic. S výhodami se to zase nesmí přehánět.



Zámek

1. Přiložení kartičky

Kartička se zámkem se přikládá podle obvyklých pravidel.



2a. Vynoření duchů

Při přiložení strany s mlhou platí pravidla popsaná výše na str. 2.

2b. Umístění vlastní figurky

Na zámek můžete postavit svou figurku jako v kooperativní verzi hry. Může to být družiník nebo strážný.





3. Započítání bodů za zámek


Zámek se vyhodnocuje jako v kooperativní verzi – je uzavřen, jakmile je kartička s ním zcela obklopena jinými kartičkami a získáte **2 body** za každou okolní **kartičku s mlhou** včetně samotné kartičky se zámkem.

Louky a mlha

Můžete hrát podle obvyklých pravidel základní hry na sedláky. Mlha uzavírá louky podobně, jako je uzavírají města. Samozřejmě i družiníci v roli sedláků se duchů bojí, zatímco strážní ne.




 *obsadil označenou louku svým družiníkem, žlutý strážným . Strážného nebude možné z louky zabnat pomocí duchů.*

 *proto přiloží kartičku s mlhou tak, že obě louky oddělí.*

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Závěrečné vyhodnocení probíhá podle všech obvyklých pravidel hry Carcassonne.

Za prvky z tohoto rozšíření se udělují body takto:

- Za každého ducha  u své figurky na konci hry si každý hráč **odečte 1 bod**.
- Za obsazený, ale neuzavřený zámek získáte za každou okolní kartičku s mlhou (včetně samotné kartičky se zámkem) **po 1 bodu** namísto 2.
- Za hrobníka na konci hry **žádné** body nezískáte.

Tím je hra u konce, vítězi gratulujeme. V případě shody se dotčení hráči o vítězství dělí.

Toto rozšíření je možné kombinovat i s ostatními rozšířeními hry Carcassonne, ovšem na vlastní nebezpečí. Ve chvíli, kdy toto rozšíření vychází, nemáme k dispozici žádná oficiální řešení případných nejasností.

Přejeme příjemnou zábavu!

