

Dědictví

Vladimír Suchého

· B · U · R · E · A · U ·



VYHAZOV!

Právníci objevili v závěti vašeho strýčka tajnou klauzuli. Utratit peníze dříve než ostatní příbuzní už nebude stačit. Abyste mohli zdědit strýčkovo jmění, musejí vás navíc vyhodit z práce!

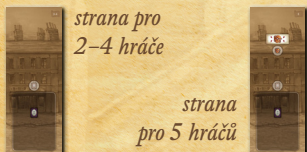
Herní materiál

- nová deska výběru plánu dne



strana pro 2 či 5 hráčů strana pro 3 či 4 hráče

- nová doplňková deska nabídky karet



strana pro
2-4 hráče

strana
pro 5 hráčů

- 16 oboustranných destiček plánů dne



- 50 karet



karty
zaměstnání

nová sada
speciálních karet

nové
zážitky



nový
pomocník



nové
nemovitosti



nové
karty závětí

- 1 další žeton posílčka pro každého hráče



- zakrývací žetony



- žetony peněz



Úvod

Toto rozšíření přináší několik nových pravidel. Bylo koncipováno jako jeden celek, ale je možné použít jen některá nová pravidla a ostatní vynechat. Na str. 7 uvádíme několik alternativ, jak při tom můžete postupovat.

Zaměstnání

- 20 karet zaměstnání
- 10 nových karet závětí
- 20 zakrývacích žetonů

Vynořil se před vámi nový problém – musíte dostat vyhazov z práce! Dokud vás nevyhodí, nemůžete vyhrát. Další nepříjemnou vlastností zaměstnání je, že dokud pracujete, dostáváte plat...

Nové herní plány

- nová deska výběru plánu dne
- nová doplňková deska nabídky karet
- 16 oboustranných destiček plánů dne
- 1 další žeton posílčka pro každého hráče

Nové možnosti plánování zpestřují hru a přinášejí do ní více variability.

Nové karty

- nová sada 7 speciálních karet
- 6 nových nemovitostí
- 6 nových karet zážitků týkajících se vašeho nadcházejícího snatku
- 1 nový pomocník

Dostáváte jednu novou sadu speciálních karet, pro něž můžete poslat svého posílčka. Do většiny balíčků základní hry jsme přidali nové karty. Navíc se před vámi rýsuje nová příležitost – oženit se!

Příprava hry

Oproti základní hře dochází k několika změnám.

Nepoužitý herní materiál

Následující komponenty nebudete potřebovat:

- ▶ původní desku výběru plánu dne,
- ▶ původní karty závětí.

Hrací žetony hráčů

Na rozdíl od základní hry má každý hráč k dispozici tři poslíčky místo dvou.

Herní plán

Herní plán sestavte následujícím způsobem:

1. Použijte novou desku výběru plánu dne (přesně tak, tu bez plánů dne). Čísla ve svitku v pravém horním rohu vám napovědí, jakou stranou patří nahoru. Zvolte stranu odpovídající počtu hráčů.

2. Položte na stůl desku nabídky karet (a případně doplňkovou desku nabídky karet ze základní hry) jako obvykle, strany zvolte v závislosti na počtu hráčů. Poté přidejte ještě novou desku nabídky karet z tohoto rozšíření, opět správnou stranou nahoru podle počtu hráčů.

3. Zamíchejte všechny destičky plánů dne a berte z nich náhodně po jedné. Na každé destičce je uvedeno:

- ▶ kam ji máte položit
- ▶ a pro jaký počet hráčů je určena.



Příklad



Pokud tažená destička neodpovídá počtu hráčů nebo je pozice, kam patří, už obsazena, dejte ji na stranu a vytáhněte destičku novou. Pokud obojí souhlasí, vyložte ji na příslušné místo náhodně zvolenou stranou nahoru. Máte-li obsazeno všech osm pozic, je příprava herního plánu u konce. Nepoužitá destičky můžete vrátit do krabice, nebudou už potřeba.

Balíčky karet

Běžné balíčky karet

Přidejte nového pomocníka, nové nemovitosti a nové zážitky do příslušných balíčků. Každý balíček jednotlivě zamíchejte a položte k hernímu plánu jako obvykle.

Speciální karty

Speciální karty ze základní hry a nové speciální karty nechte zvlášť. Balíček speciálních karet ze základní hry připravte jako obvykle. Nové speciální karty se rozlišují podle rubové strany. Některé na ní mají vyznačenu jednu korunkou, některé dvě. Setřídte je do dvou oddělených balíčků podle rubu, každý zvlášť zamíchejte a utvořte jeden balíček tak, aby nahoře byly karty s jednou korunkou a pod nimi karty se dvěma korunkami.

Karty závětí

Karty závětí z rozšíření nahrazují karty ze základní hry. Vyberte jednu, která vyhovuje všem, nebo je zamíchejte a vyberte jednu náhodně. Ostatní karty můžete vrátit do krabice.



Vybraná karta uvádí, kolik peněz má každý hráč na začátku hry a jakou sadu karet zaměstnání máte použít.

Karty zaměstnání

Existují dva typy karet zaměstnání. Na jednom jsou uvedeny čtyři řádky příjmu, karty druhého typu mají řádků pět. Použijte vždy tu sadu, kterou určuje vybraná karta závětí dle předchozího odstavce.

Příslušnou sadu karet zaměstnání zamíchejte a přidejte každému hráči náhodně po jedné lícem dolů. Všechny ostatní karty můžete vrátit do krabice.

Zaměstnání

Na začátku hry dostanete náhodně přidělenou kartu zaměstnání, která vám přináší příjem. V každém kole můžete svůj příjem snížit získáním zakrývacího žetonu. V žádném kole však nemůžete získat více zakrývacích žetonů než jeden. Jakmile se vám podaří získat dostatek zakrývacích žetonů, abyste eliminovali veškerý svůj příjem, jste z práce propuštěni.

Příjem

Když strýček přesvědčil svého společníka, aby vám dal tohle místo, mysleli jste si, že je to skvělé. Nyní však vidíte, že jste strašlivě přeplácněni!

Na začátku každého kola (ve fázi Příprava kola) dostanete příjem. Sečtěte částky na všech řádcích své karty zaměstnání a příslušný obnos si vezměte z banku. To platí i pro první kolo hry. Všichni hráči začínají hru tím, že si vezmou stejný obnos z banku – 11 liber nebo 7 liber podle toho, jakou sadu karet zaměstnání jste použili.

V pozdějších kolech mohou být některé řádky zakryty zakrývacími žetony. Váš příjem se tak sníží, protože za zakryté řádky si žádný příjem neberete.

Příklad



Tento hráč dostane na začátku kola příjem ve výši 4 liber.

Snížení platu

Je velmi těžké přesvědčit šéfa, aby vás prostě vyrazil. Když nepřijedete do práce, bude brát ohledy, protože měl rád vašeho strýčka a rozumí vašemu žalu nad jeho ztrátou. Naštvat ho může jediné to, když vás přistihne, že si místo práce užíváte. Ani tak vás však nevyhodí rovnou, jenom vám sníží plat.

Abyste si mohli snížit plat, musíte získat zakrývací žeton. **V každém kole však smíte získat maximálně jeden.** Zakrývací žeton se dá získat dvěma způsoby:

1. Zahráním karty s odpovídajícím symbolem

V každém řádku karty zaměstnání je vyznačen určitý symbol. Zahrajete-li kartu s totožným symbolem v levém horním rohu, smíte příslušný řádek zakrýt.

Karty s bílým okrajem



U karet s bílým rámečkem je to jednoduché. Prostě takovou kartu zahrajete a na kartě zaměstnání rovnou zakryjete řádek s totožným symbolem.



Karty s černým okrajem



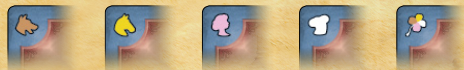
Za kartu s černým rámečkem získáváte zakrývací žeton v okamžiku, kdy takovou kartu vyložíte na svou desku. V okamžiku aktivace vyložené karty již žeton nezískáváte a nezískáváte ho ani při využití služeb pomocníka. U nemovitostí to znamená, že žeton získáváte v okamžiku, kdy ji pořizujete – nikoliv v okamžiku prodeje, udržování nebo chátrání budovy.

U nemovitostí je důležitá barva symbolu. Například symbolu odpovídá Letní sídlo, nikoliv Vila nebo Rezidence.


Pozor, aby vás u některých pomocníků symboly nemátly. Roli hraje pouze symbol v levém


horním rohu karty, takže například kočí odpovídá symbolu , nikoliv symbolu .

Karty doprovodu



Pomocí karty doprovodu můžete získat zakrývací žeton v okamžiku, kdy ji zahrajete spolu s bílou kartou, nebo kdy její pomocí umístíte žeton doprovodu na černou kartu.

Karta Šťastný den funguje stejně jako jakákoliv jiná karta doprovodu. Můžete tedy položit zakrývací žeton na řádek karty zaměstnání se symbolem  v okamžiku, kdy hrajete kartu Šťastný den jako psa (ne ovšem tehdy, pokud ji hrajete jako doprovod jiného typu).

Karta Šťastný den je jedinou kartou, která odpovídá symbolu . Jiná, běžná karta doprovodu tomuto symbolu neodpovídá.

Všimněte si, že karta Zvířecí trh (speciální karta s bílým okrajem) nemá v levém horním rohu žádný symbol. Neodpovídá tedy žádnému symbolu a jejím zahráním nelze zakrývací žeton získat.

Upozornění: V žádném kole nemůžete získat více než jeden zakrývací žeton. I kdybyste mohli zahrát více karet s různými symboly odpovídajícími více řádkům na vaší kartě zaměstnání, v jednom kole nemůžete zakrýt více než jen jeden z nich, a pokud jste v tomto kole již jeden řádek zakryli pomocí poslíčka, nemůžete pomocí karet už zakrýt řádek žádný.

2. Zahráním poslíčka

Vyslání poslíčka na některá pole na novém herním plánu vám také umožní získat zakrývací žeton.





Vyslání poslíčka na toto pole vám umožní získat zakrývací žeton, který můžete použít k zakrytí libovolného řádku na vaší kartě zaměstnání. Po propuštění z práce (všechny řádky na kartě už máte zakryty) již nesmíte na toto pole svého poslíčka vyslat.



Tento poslíček vám umožní si vybrat – buď můžete zakrýt libovolný řádek na vaší kartě zaměstnání, nebo získat doplňkovou desku

hráče pro vyložení karet. V pěti hráčích lze tohoto pole využít jen tehdy, chcete-li získat zakrývací žeton a druhé pole pro jeho získání je již obsazeno, nebo chcete-li získat doplňkovou desku a druhé pole pro její získání je již obsazeno.



Jdete-li do Opery, utratíte hned 2 libry jako obvykle, a navíc můžete získat zakrývací žeton umožňující zakrýt řádek na kartě zaměstnání se symbolem . (Efekt je stejný, jako byste zahráli kartu se symbolem .)

Vyhazov z práce

Dokonce i trpělivost vašeho laskavého šéfa má své meze.

Jakmile se vám podaří zakrýt všechny řádky s příjmy na vaší kartě zaměstnání, můžete ji odhodit. Gratulujeme! Právě vás vyhodili z práce. Jste nyní o krok blíže k vítězství ve hře.

Konec hry

Cíl je stejný jako v základní hře – zbavit se všech peněz i nemovitostí, nyní však vás ještě musí vyhodit z práce.

Mít zaměstnání je podobné jako vlastnit nemovitost. Nemůžete vyhlásit bankrot ani se dostat do dluhů, dokud vás nevyhodí z práce. Teprve jakmile se zbavíte všech svých nemovitostí a dostanete vyhazov, můžete zbankrotovat nebo se zadlužit, jak je stanoveno v pravidlech základní hry.

Vítěz se také určí stejně jako v základní hře, s jedním rozdílem: na konci posledního kola hry (buď je to v pořadí sedmé kolo, nebo kolo, v němž někdo vyhlásil bankrot) dostanou ti hráči, kteří stále ještě mají kartu zaměstnání, ještě jednou naposledy svůj příjem. Teprve poté provedte závěrečný součet zbylých peněz (či dluhů).

Poznámka: Vzhledem k tomu, že v každém kole může každý hráč získat nanejvýš jeden zakrývací žeton, je jasné, že hra bude trvat minimálně čtyři nebo pět kol – podle toho, jaký typ karet zaměstnání jste zvolili.

Nové možnosti plánů dne

S tímto rozšířením může mít každá partie odlišnou desku výběru plánu dne.

Příprava desky výběru plánu dne

Na začátku hry připravíte desku výběru plánu dne tak, že na ni náhodně vyložíte osm destiček plánů dne. Podrobnosti viz str. 3.

Výběr plánu dne

Hráči si vybírají plán dne jako v základní hře. Plány více vpravo jsou obvykle výhodnější, zatímco plány více vlevo vám umožní vyslat svého poslíčka dříve.



Některý plán vám dokonce umožní vyslat tři poslíčky. Hráči, kteří si takový plán vyberou, vyšlou svého třetího poslíčka až poté, co všichni hráči vyslali svého prvního a druhého poslíčka v souladu s obvyklými pravidly.

Nové karty

Toto rozšíření přináší řadu nových karet. Na zadní straně těchto pravidel naleznete vysvětlění všech nových symbolů.

Nová sada speciálních karet



Na nové doplňkové desce nabídky karet je vyznačeno místo pro tuto novou sadu speciálních karet. Novou speciální kartu můžete získat pouze tehdy, pokud sem vyšlete svého poslíčka.

Speciální karty ze základní hry jsou stále na hlavní desce nabídky karet k dispozici, tak jako v základní hře.

Nové nemovitosti




Karty nových nemovitostí zamíchejte do balíčku spolu s ostatními nemovitostmi ze základní hry.

Karty sňatků



Svatba je úžasně romantická příležitost, jak ve spěchu utratit pořádný balík!

Rozšíření přináší šest nových karet zážitků

označených symbolem svatby  v levém horním rohu. Zamíchejte je do balíčku ostatních karet zážitků.

Nové karty se vyskytují ve čtyřech typech: Zásnubní prsten, Svatba, Svatební dar a Rozlučka se svobodou (tu najdete mezi novými speciálními kartami).

Kartu sňatku lze hrát jako jinou běžnou kartu zážitku – využijete akci a utratíte peníze. Můžete však zahrát současně kombinaci dvou, tří, nebo dokonce čtyř takovýchto karet v rámci jediné akce, pokud je každá karta jiná.

Příklad

Máte-li v ruce dvě karty Zásnubní prsten a jednu kartu Svatební dar, můžete v rámci jediné akce zahrát Zásnubní prsten a současně s ním i Svatební dar. Poté, v rámci další akce, můžete případně zahrát zbylý Zásnubní prsten. Nemůžete zahrát všechny tři tyto karty najednou v jedné akci, protože nejsou všechny rozdílné – Zásnubní prsteny jsou totožné.

Hrát karty sňatku můžete i tehdy, pokud jste už dříve nějaké hráli. (Ne, samozřejmě že neslibujete manželství více různým mladým dámám!

Nejste přece žádný sňatkový podvodník. Berte to tak, že prostě dáváte nový prsten, nový dáreček a pořádáte novou hostinu pro svou mladou ženušku. Garantujeme vám, že nebude mít námitky.)

Svatební agent



Zařadte tuto novou kartu do balíčku karet pronájmů a pomocníků. Jeho působení je vysvětleno na poslední straně těchto pravidel.

Varianty hry

Toto rozšíření bylo zamýšleno a testováno jako jeden celek. Přesto však můžete v případě zájmu některá pravidla vynechat.

Hra bez zaměstnání

Použijte karty závětí ze základní hry.

Při vysílání poslíčků ignorujte pole, kde lze získat zakrývací žeton (druhé pole, kde lze alternativně získat doplňkovou desku, lze použít k tomuto účelu).

Zaměstnání jako hendikep

Hra s kartami zaměstnání je obtížnější. Můžete karty zaměstnání využít tak, že jejich pomocí znehodnotíte zkušenější hráče – rozdejte jim po kartě zaměstnání, zatímco ostatním hráčům dáte peníze navíc – po 15 librách v případě použití karet zaměstnání o čtyřech řádcích, po 30 librách v případě karet s pěti řádky.

Původní herní plán

Hrajete-li raději s plány dne ze základní hry, nechte v krabici destičky plánů z rozšíření. Na stůl umístěte původní desku výběru plánů dne pod desku z rozšíření, aby původní plány dne byly vidět.

Přehled všech změn rozšíření Příprava hry

- Použijte novou desku výběru plánu dne místo původní.
- Použijte novou doplňkovou desku nabídky karet (při hře ve třech nebo v pěti použijete navíc ještě i původní doplňkovou desku nabídky karet ze základní hry).
- Použijte novou sadu speciálních karet (původní speciální karty použijete také, nechte však obě sady od sebe oddělené).
- Náhodně určete plány dne umístěním destiček.
- Použijte nové karty závětí ke stanovení počátečního stavu hotovosti hráčů a výběru karet zaměstnání.
- Každý hráč má k dispozici tři figurky poslíčků.
- Do běžných balíčků zařadte nové karty.

Průběh kola hry

- Na začátku kola dostanou všichni příjem za každý dosud nezakrývaný řádek na své kartě zaměstnání.
- Doplňková deska nabídky karet vám nabízí nové speciální karty (navíc k obvyklým speciálním kartám vyloženým na desce nabídky karet).
- Nový herní plán má nová pole pro vyslání poslíčků:
 - ▷ Zakryjte libovolný řádek na své kartě zaměstnání.
 - ▷ Zakryjte libovolný řádek na své kartě zaměstnání, **nebo** si vezměte doplňkovou desku pro vykládání karet. Při hře v pěti můžete toto pole využít jen tehdy, je-li druhé pole poskytující totéž již obsazeno.
- Můžete zakrýt jeden řádek své karty zaměstnání, pokud zahrajete kartu s příslušným symbolem (jít do Opery má navíc stejný efekt jako zahraniční karty se symbolem masky).
- **Za žádných okolností však nesmíte v jednom kole hry na kartě zaměstnání zakrýt více než jeden řádek.**

Konec hry

Hráč, který má ještě nějaké řádky na kartě zaměstnání nezakryté, nemůže vyhlásit bankrot ani se dostat do dluhů.

Po dokončení posledního kola hry dostanou všichni hráči, kteří mají nějaké řádky na kartě zaměstnání nezakryté, ještě jednou svůj příjem.

Nemovitosti



Tato nemovitost patří k oběma vyznačeným typům. V okamžiku nákupu si můžete vybrat libovolný z nich a v průběhu hry můžete mezi oběma typy libovolně přecházet. Nemovitost je zkrátka vždy toho typu (z vyznačených dvou), který je pro vás výhodnější.

Nemůže však být obou typů současně. Při jedné aktivaci například nemůžete získat dva bonusy Zahradníka.

Chcete-li získat při pořízení takovéto nemovitosti zakrývací žeton, musíte použít modifikátor ceny toho řádku karty zaměstnání, který chcete zakrýt.



Žetony doprovodu se umísťují na nové nemovitosti stejně, jako tomu bylo v základní hře. Pokud je na tomto poli žeton doprovodu, nemovitost na konci kola, v němž nebyla udržována, chátrá o dva stupně místo o jeden (pokud ji udržujete, nechátrá vůbec).



Na toto pole je možno umístit žeton doprovodu koně nebo psa dle vaší volby. Je-li na kartě Statku vyznačeno více symbolů kůň/pes, můžete na každý z nich umístit libovolný z žetonů uvedeného typu.



Tento Statek již zahrnuje i jednoho koně. Prostě v okamžiku nákupu budovy na kartu umístěte žeton koně. K tomu nemusíte hrát žádnou kartu doprovodu ani nespotřebujete žádnou akci navíc. Tohoto žetonu koně nelze použít pro získání zakrývacího žetonu (ale při vyložení karty tohoto statku lze zakrývací žeton získat podle obvyklých pravidel).

Zážitky



V rámci jedné akce můžete najednou zahrát více karet zážitků, pokud má každá jiný název. V jedné akci tak lze teoreticky zahrát najednou až čtyři karty.



Můžete odhodit libovolný počet karet se symbolem sklenky či kormidla. Za každou odhozenou kartu utratíte 1 libru navíc. Bonus Mořského vlka nelze na takto odhozené karty aplikovat. Odhozených karet rovněž nelze využít pro získání zakrývacího žetonu.



Na této kartě jsou v levém horním rohu uvedeny čtyři symboly, karta tedy patří ke všem 4 druhům. Platí pro ni tedy bonusy z karet Číšník, Kočí, Mořský vlk i Svatební agent (můžete získat i více bonusů najednou při jednom použití této karty). Můžete její pomocí také získat zakrývací žeton libovolného typu (z uvedených symbolů).

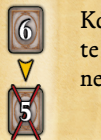


Tato karta umožňuje prodej nemovitosti bez využití další akce. Při takovém prodeji ignorujte žeton úpravy ceny nemovitostí.

Pomocníci



Zahrajete-li kartu sňatku (Zásnubní prsten, Svatba, Svatební dar či Rozlučka se svobodou), můžete utratit o 1 libru navíc. Hrajete-li sadu více takových karet, můžete utratit o 1 libru navíc za každou z nich.



Kdykoliv v akční fázi svého tahu si smíte dobat 6 karet. 1 z nich si můžete nechat, zbylé odhodte.

Autor: Vladimír Suchý

Hlavní ilustrátor: Tomáš Kučerovský

Ilustrace karet: Václav Šlajch

Grafický design: František Horálek

Pravidla: Vít Vodička, **Překlad:** Karel Vlasák

Hlavní testéři: Petr Murmak, Vít Vodička

Testéři: manželka Katka, Rychlík, Vodka, Tuko,

Marcela, Vlada, eklp, dilli, Roneth, Dundie, vtytick,

Jája, Pidgin, Radka, Honza, Pogo a mnoho dalších.

Zvláštní poděkování: Paul Grogan a lidé z The Gathering of Friends.

MINDOK

Distributor pro ČR a SR:

MINDOK s. r. o.

Korunní 104, Praha 10

www.mindok.cz

CGE
Czech Games Edition

© Czech Games Edition

říjen 2013

www.CzechGames.com