

Dědictví

Vladimíra Suchého



Zemřel vám strýček. Radujte se!

Máte šanci přijít si na pěkné peníze. Strýčka jste sice nikdy neviděli a pouze jste o něm slyšeli, ale jste si velmi dobře vědomi, že v idylické době druhé poloviny devatenáctého století patřil ve viktoriánské Anglii mezi řadu podnikavců, kteří využili rozvoje a domohli se závratného majetku. Strýček se s nikým z rodiny nestýkal, jen podnikal a šetřil. Na smrtelném loži se ohlédl zpět na svůj život a zjistil, že si svého bohatství vůbec neužil. Rozhodl se jej tedy odkázat tomu ze svých příbuzných, který si nejlépe umí užívat života a řádně roztáčet peníze. Sepsal tedy závěť a stanovil, že po jeho smrti připadne každému potenciálnímu dědici stejná suma. Kdo ji dokáže utratit jako první, obdrží pak celé strýčkově dědictví. Ale nemyslete si, utratit větší peníze, řádně si jich užít, a ještě navíc dodržet podmínky utrácení stanovené závětí není zdaleka tak jednoduché, jak by se mohlo zdát!

Přehled komponent

► herní plán sestávající z:

- oboustranné desky výběru plánu dne



strana pro 2-3 hráče



strana pro 4-5 hráčů

- oboustranné desky nabídky karet



strana pro 2-3 hráče



strana pro 4-5 hráčů

- oboustranné doplňkové desky nabídky karet



strana pro 3 hráče



strana pro 5 hráčů

- 5 základních a 12 doplňkových desek hráčů



- 140 karet



zážitky



pronájmy a pomocníci



nemovitosti



doprovody



speciální karty



šťastné dny



závěti

- 4 žetony ceny nemovitostí



- 2 žetony poslíčků pro každého hráče



- žeton počítadla akcí pro každého hráče



- žeton výběru plánu dne pro každého hráče



- dřevěné žetony doprovodu ve čtyřech barvách:



psi



koně



dámy



kuchaři

- dřevěné žetony stavu nemovitostí



- dřevěný žeton začínajícího hráče



- dřevěný žeton počítadla kol



- žetony peněz (libry) v různých hodnotách



Příprava hry

Doprostřed stolu připravte herní plán: umístěte desku výběru plánu dne a desku nabídky karet. Otočte je tak, aby čísla na svitku v pravé části plánu ukazovala správný počet hráčů. Pokud hrajete ve 3 nebo 5 hráčích, umístěte mezi ně ještě navíc doplňkovou desku nabídky karet, kterou otočte na příslušnou stranu dle počtu hráčů.

Na herní plán umístěte žeton počítadla kol na číslo 1 a náhodně 4 žetony ceny nemovitostí. K hernímu plánu umístěte lícem dolů řádně zamíchané balíčky karet tak, aby na ně všichni hráči dosáhli.

Ve hře jsou čtyři běžné balíčky karet rozdělené dle rubů:

- *Zážitky* – krémové karty se siluetou cyklisty.
- *Pomocníci a pronájmy* – vínové karty se siluetou gentlemana.
- *Nemovitosti* – sépiové karty se siluetou usedlosti.
- *Doprovody* – azurové karty se siluetou dámy se psem.

Některé karty si nelze tahat přímo a hráči se k nim dostanou pouze přes nabídku karet na herním plánu:

- *Speciální karty* – rudé karty se symboly korunky. Rozdělte je dle počtu vyobrazených korunek na jednotlivé balíčky. Tyto zvlášť zamíchejte a poté z nich udělejte jeden balíček tak, aby navrchu byly karty s jednou korunou, pod nimi se dvěma a vespod se třemi.

- *Šťastný den* – tyto karty jsou speciální formou doprovodu. Položte je poblíž herního plánu.

Jeden balíček karet se používá jen na začátku hry:

- *Závěti* – pro první hru nechte tyto karty v krabici. V pozdějších hrách pomocí nich určíte, s kolika penězi hráči začínají.

U herního plánu vytvořte společný bank pro žetony doprodu, žetony stavu nemovitosti, peníze a doplňkové desky hráčů. U herního plánu ještě vyhraďte místo pro odhazovací balíčky každého typu karet.

Každý hráč si vezme desku hráče, 2 žetony poslíčků, 1 žeton výběru plánu dne ve své barvě a k tomu 1 šedivý žeton na počítání akcí, který umístí vlevo na svou desku na hodnotu 0. Pokud hrajete ve dvou hráčích, ponechte u stolu ještě další dva žetony výběru plánu dne v nehrajících barvách.

Každý hráč začíná hru se stejnou sumou peněz. Pro první hru každý obdrží z banku 70 liber. Pokud hru hrajete již poněkudlikáté, můžete vylosovat náhodný počet peněz pomocí karet závěti, ale 70 liber je vhodná částka pro vaše první partie.

Každý hráč si vytáhne tři karty z balíčku pronájmů a pomocníků a tři karty z balíčku nemovitostí. Z těch si hráči po provedení první fáze v prvním kole (přípravy) vyberou libovolné dvě karty a zbylé odhodí lícem dolů na odhazovací balíčky příslušných typů karet.

Hráč, který naposledy něco platil, dostane žeton začínajícího hráče.

Příklad úvodního rozložení hry pro tři hráče



místa pro odhazovací balíčky



náhodně umístěné žetony cen nemovitostí



Cíl hry

Cílem hry je co nejrychleji utratit částku peněz, kterou hráč dostal k dispozici. Peníze můžete utrácet za podmíněk stanovených strýčkovou poslední vůlí.

Průběh kola

Hra sestává z maximálně sedmi kol. Každé kolo má pět fází:

1. Příprava kola
2. Výběr plánu dne
3. Hraní poslíčků
4. Hraní akcí
5. Konec kola

Pokud se některý z hráčů zbaví veškerého majetku, všichni hráči dohrají příslušné kolo a hra končí.

1. Příprava kola

Na začátku každého kola je zapotřebí zjistit, jaké nabídky zážitků, pronájmů, nemovitostí a pomocníků jsou k dispozici.

Do všech pozic na herním plánu vyložte lícem nahoru karty z příslušných balíčků. Jednotlivé pozice v sobě mají ikonicky znázorněno, které karty na ně patří. Do některých se po celou hru vykládají karty z jednoho balíčku, u jiných se pak v průběhu hry mění balíček, ze kterého se karty vykládají.



V prvním kole hry hráči po skončení přípravy odhodí karty z ruky tak, aby jim zbyly dvě karty v ruce.

Příklad přípravy prvního kola ve hře třech hráčů



2. Výběr plánu dne

Výběr plánu dne je důležitou fází kola, protože v ní se musíte rozhodnout, jak velké množství nabídek chcete získat, kolik vám s tím pomůže poslíčků a v neposlední řadě musíte ověřit, jestli jste si dostatečně přispáli, a našetřili tak dost sil na večerní utrácení.

Počínaje začínajícím hráčem si hráči postupně ve směru hodinových ručiček vybírají plán dne. Hráč na tahu vezme svůj žeton a umístí ho na libovolné volné pole na desce výběru plánu dne označené přesýpacími hodinami.

Výběr plánu dne hráči určí:

- ▶ počet karet, které si hráč okamžitě táhne,
- ▶ počet poslíčků do fáze Hraní poslíčků,
- ▶ počet akcí do fáze Hraní akcí,
- ▶ pořadí, v jakém hráči hrají zbylé fáze kola.



Karty si hráči berou okamžitě s výběrem plánu dne, a to tak, že musí vždy dopředu deklarovat, z jakých balíčků a v jakém množství si hráč karty vezme, a až poté je táhnout, tzn. není možné je brát postupně a prohlížet si je. Hráči si nesmí táhnout z balíčku speciálních karet, ani si nesmí vzít kartu z herního plánu či kartu Šťastný den. Je tedy dovoleno brát si karty pouze ze čtyř běžných balíčků:



Pokud v některém balíčku kdykoliv v průběhu hry dojdou karty, hráči vytvoří z již odhozených karet daného typu nový dobírací balíček, který důkladě zamíchají.

Další fáze v tomto kole budou hráči hrát podle umístění svých žetonů na desce výběru plánu dne. První bude hrát hráč, jehož žeton je nejvíce vlevo, a jako poslední hráč, jehož žeton je nejvíce vpravo.

Poznámka: Žeton začínajícího hráče se na základě určení pořadí nepřesouvá.

Příklad hry pěti hráčů

Po fázi výběru plánu dne vypadá situace následovně:



Hráči si vždy po výběru plánu dne ihned táhnou karty, tedy fialový jednu, žlutý šest a červený dvě. Ve fázi Hraní poslíčků budou mít fialový a zelený hráč pouze jednoho poslíčka, ostatní hráči dva. Pro hraní akcí bude mít fialový hráč k dispozici dvě akce, žlutý jednu akci, modrý s červeným tři akce a zelený čtyři akce.

Následující fáze v tomto kole bude hrát jako první fialový, následovaný žlutým, po něm bude hrát modrý, zelený a jako poslední červený.

Hra dvou hráčů

V případě hry dvou hráčů nejprve začínající hráč vezme jeden žeton výběru plánu dne v nehrající barvě a zablokuje jím jeden plán dne z nabídky. Poté druhý hráč nejprve zablokuje další místo druhým žetonem v nehrající barvě, a poté provede výběr svým žetonem a táhne si karty za vybrané pole. Následně si první hráč vybere pole a také si táhne karty. Pro zbytek kola se žetony v nehrajících barvách ignorují.

Příklad hry dvou hráčů

Zelený hráč je začínajícím hráčem pro toto kolo. Jako první vybírá, který plán dne bude zablokovan. Využije žeton nehrajícího hráče (červený):



Poté hraje žlutý hráč. Ten vybere, který plán dne zablokuje jednou nehrající barvou (modrou), a zároveň si jeden z nezablokovaných může vybrat jako svůj plán dne. Učiní následující výběr:



Žlutý si okamžitě táhne dvě karty. Nakonec vybírá zelený ze zbývajících volných plánů dne:



Díky zvolenému plánu dne si zelený táhne sedm karet dle svého výběru. Následuje fáze Hraní poslíčků, kterou začíná žlutý, protože je se svým žetonem plánu dne více vlevo.



3. Hraní poslíčků

Když už máte den naplánovaný, tak je třeba vyslat poslíčky, aby vám zajistili ty nejlepší pronájmy a domluvili pěkně drahé zážitky, případně zapůsobili na těch správných místech tak, aby cena nemovitosti, kterou si hodláte pořídit, byla co nejvyšší.

V této fázi hrají hráči v pořadí dle vybraných plánů dne. Hráč s plánem nejvíc nalevo vezme jednu svou figurku poslíčka, umístí ji na kterékoliv volné kruhové pole na herním plánu a okamžitě vykoná jeho funkci. Po zahrání poslíčka hraje další hráč v pořadí dle plánů. Vezme jednu svou figurku poslíčka, umístí ji na libovolné volné pole a vykoná příslušnou funkci. Jakmile takto všichni hráči odehrají svého prvního poslíčka, hraje se druhé kolo dle stejných pravidel.

POZOR: Některé plány dne mají jednu ikonu poslíčka. Hráči s takovým plánem dne umísťují jen jednu figurku poslíčka, tj. ve druhém kole umísťování poslíčků nehrají.

Pole na herním plánu jsou několika typů:



Karta – hráč si vezme do ruky kartu ležící na pozici u pole, které vybral. Pověšměte si, že na herním plánu pro 2 a 3 hráče jsou v horní části dvě pole přiřazena ke třem pozicím na karty. Hráč, jenž si jedno z těchto polí vybere, se rozhodne, kterou ze tří vyložených karet si vezme do ruky. Zbylé dvě karty ponechá na herním plánu. Jakmile si nějaký hráč vybere druhou z těchto polí, rozhodne se, kterou ze dvou zbývajících karet si vezme do ruky. Poslední z trojice karet už si nikdo nebude moci vzít.



Opera – hráč okamžitě utratí 2 libry.

Příklad hraní poslíčků ve třetím kole při hře čtyř hráčů

Hráči vysílají své poslíčky v pořadí dle vybraných plánů dne. Nejprve si fialový vezme jednu z vyložených karet, následován žlutým, který si také vezme vyloženou kartu. Modrý měl zájem o kartu, kterou mu vzal žlutý, a protože v nabídce již není nic jiného, co by ho zajímalo, táhne si jednu kartu z balíčku zážitků. Červený je rád, že i když je poslední, zbyla na něj doplňková deska, takže si bude moci vyložit další kartu na stůl.



Svého druhého poslíčka fialový hráč neposílá, protože si vybral plán dne pouze s jedním poslíčkem. Žlutý upraví ceny nemovitostí tak, aby ho vyložení Vily vyšlo co nejdražší. Modrý hráč si vezme kartu doprovodu, kterou bude moci použít s kartou zážitku, kterou si vzal prvním poslíčkem. Červený už v nabídce nic zajímavého nemá, a tak alespoň vyšle poslíčka do Opery a zaplatí okamžitě 2 libry.





Doplňková deska hráče – hráč si ze společné zásoby vezme doplňkovou desku hráče a umístí ji napravo od své desky. Doplňková deska se pro zbytek hry stává součástí desky hráče a umožňuje hráči vyložit o kartu navíc. Pokud ve hře pět hráčů doplňkové desky dojdou, nemá již toto pole žádný efekt.



Trh s nemovitostmi – hráč libovolně přeskupí žetony cen nemovitostí, může přesunout všechny čtyři, tři, dva, či je může ponechat beze změny.



Tažení libovolné karty – hráč si do ruky vezme jednu kartu z jednoho ze čtyř běžných balíčků. Omezení jsou stejná jako u tažení karet při výběru plánu dne. Tato akce jako jediná může být hrána všemi hráči, a proto na herním plánu mají všichni hráči pole své barvy. Nikdo ale nesmí tuto volbu vybrat dvakrát během jednoho kola.

4. Hraní akcí

Nyní, po zahrání předchozích fází v kole, máte na ruce karty, pomocí kterých byste se rádi zbavili peněz. V této fázi k tomu konečně budete mít příležitost.

Všichni hráči si nejprve nastaví ukazatel akcí na své desce na hodnotu odpovídající počtu akcí plánu dne, který vybrali.



Vlastní akce hráči hrají v pořadí vybraných plánů dne, a to tak, že vždy jeden hráč odehraje všechny své akce, a poté následuje další hráč v pořadí.

Hráč, který je na tahu, hraje jednotlivé karty z ruky, nebo aktivuje karty již vyložené na své desce, a vždy, když ho vykonání stojí nějaké množství akcí, tak při odehrání příslušné karty posune žeton na ukazateli zbývajících akcí na své desce. Pokud hráč nemá dost akcí, aby zahrál či aktivoval příslušnou kartu, nemůže tak učinit.

Aktivaci některých vyložených karet je možné provést i bez nutnosti zaplacení akce. Takovou aktivaci karet může hráč provést kdykoliv během hraní svých akcí, a to i v případě, že mu již akce došly.

Podrobný popis toho, jak se hrají jednotlivé karty, najdete v kapitole Hraní karet.

5. Konec kola

Váš majetek chátrá, což tentokrát potěší nejen oko vašich sousedů, ale i vaše vlastní.

Poté, co všichni hráči odehráli své akce, nastává konec kola. Tato fáze má několik kroků, které mohou hráči dělat najednou:

► **Odhození karet** – hráči zahodí karty z ruky dle svého výběru, mohou si do dalšího kola ponechat pouze dvě. Pokud hráči zůstane v ruce karta Šťastný den, nemůže si ji ponechat do dalšího kola, a i když má v ruce jednu či dvě karty, musí kartu Šťastný den vrátit.

► **Chátrání nemovitostí** – všechny nemovitosti s ukazatelem stavu nemovitosti, které nebyly v tomto kole udržovány (nejsou vysunuty a není vidět ikona aktivace), ztratí svou hodnotu. Posuňte žeton ceny nemovitosti o jedno pole dolů. Pokud je žeton na nejnižší hodnotě, budova dále nechátrá. Chátrají i nemovitosti pořízené v tomto kole, pokud je hráč neudržoval. Pokud hráč nemovitost udržoval, její hodnota se nemění a žeton zůstává na stejném místě.



► **Obnova karet** – všechny vyložené karty, které hráči v tomto kole použili, zasunou zpět tak, že ikona aktivace není vidět.



► **Odstranění zbylých karet z nabídky** – karty z běžných balíčků, které zůstaly na herním plánu, odložte na příslušné odhazovací balíčky. Speciální karty odložte ze hry.

► **Návrat figurek a žetonů** – hráči si vezmou zpět z plánu své figurky a žetony.

► **Posun žetonu počítadla kol** – žeton posuňte o jedno pole dolů.



► **Posun začínajícího hráče** – hráč s žetonem začínajícího hráče jej předá hráči po své levici.

Hraní karet

Ve hře je několik typů karet a každý se hraje lehce odlišně, a to jak z hlediska vykládání, tak i vlastního používání.

Okraj lícové strany karty definuje její typ. Karty s bílým okrajem jsou jednorázové karty, které jsou po použití ihned odhozeny. Karty s černým okrajem jsou hrány na desku hráče. Karty s azurovým okrajem fungují pouze v kombinaci s ostatními kartami. V levém horním rohu karty naleznete ikonu pro daný druh karty.

Poznámka: Nezáleží na tom, jestli ikona v levém horním rohu je černá na bílém pozadí, nebo bílá na černém. Pro účely hry jsou obě rovnocenné.



Večeře z bílých karet zázitků a Salónky z černých karet pronájmů patří do stejného druhu karet. Lze to jednoduše rozoznat pomocí ikony příboru v jejich levém horním rohu.

Bílé karty – zázitky

Bílé karty představují nejrůznější zázitky, které si můžete díky strýčkovi dopřát. Můžete si skočit na večeři, do divadla či na projíždku. Jelikož si chcete nejenom peníze užít, ale i rychle utracet, je dobrým řešením vzít na večeři s sebou dámu, na projíždku loď svého oblíbeného psa, či si připlatit kuchaře. Penízky se tak rozkutálí ještě rychleji a váš vysněný bankrot se přiblíží.



Jakmile zahrajete bílou kartu, odečtete si příslušný počet akcí na počítadle akcí na vaší desce a provedete útratu dle ikony v levém horním rohu obrázku karty. Následně je tato karta odhozena lícem dolů na odhazovací balíček podle své rubové barvy.

Základní

Při zahrání základních bílých karet jako obyčejná Večeře, Projížďka kočárem, Plavba, Divadlo a Večírek si jednoduše odečtete jednu nebo dvě akce a zbavíte se určitého množství peněz podle toho, kolik akcí a peněz je naznačeno v levém horním rohu obrázku na kartě.



Zahráním Večeře se hráč zbaví 2 liber za akci.



V případě zahrání Plavby se hráč zbaví 5 liber za 2 akce.

S možností doprovodu

Některé ze zázitků umožňují si s sebou vzít psa, dojet tam na koni, nechat si uvařit jídlo vyhlášeným kuchařem nebo si pozvat dámskou návštěvu. U takových zázitků je v levém horním rohu pod mincí s vyobrazenou akcí ještě další mince s ikonou psa, koně, kuchaře či dámy, případně víc takových mincí.

Takový zážitek můžete využít samostatně, kdy za zážitek zaplatíte pouze cenu uvedenou v první minci nahoře, a stojí vás to jednu akci (resp. dvě akce). Pokud však v ruce máte odpovídající azurovou kartu doprovodu, tak můžete společně s kartou zážitku zahrát i tuto kartu doprovodu, a pak za stejné množství akcí (jednu, resp. dvě) platíte více – sečtete hodnoty v mincích.

Pokud na jedné kartě je více dodatečných mincí s ikonou, pak můžete zahrát i více karet doprovodu a sčítají se vám takové mince, jejichž karty doprovodu jste zahráli. Můžete využít jen některé ze symbolů na kartě, a to klidně i takové, které jsou níže. Každý symbol doprovodu může být na kartě využit nejvýše jednou.

Azurovou kartu doprovodu, kterou hráč zahraje z ruky společně s kartou zážitku, poté odhodí lícem dolů na odhazovací balíček.



Pokud tuto Plavbu hráč zahraje samotnou, zbaví se za dvě akce pouze 2 liber. Pokud by však k této kartě přidal ještě i kartu Psa, tak se za stejné dvě akce zbaví 5 liber. Kdyby k tomu ještě navíc zahrál i Dámu a Kuchaře, tak za dvě akce utratí dokonce 9 liber!

S výběrem počtu utracených akcí

Některé ze zázitků je možné si prodlužovat a utratit za ně velké množství akcí. S každou utracenou akcí navíc roste cena, kterou za daný zážitek zaplatíte. U takových karet jednoduše zaplatíte tolik peněz, kolik akcí jste ochotni za ně utratit, přičemž za ně nemusíte utratit všechny své akce, ale jen tolik, kolik chcete.



Pokud hráč na tento Flám obětuje 4 akce, pak při něm utratí 9 liber, kdyby však byl schopen obětovat 6 akcí, dokázal by utratit celých 17 liber.



Černé karty – pronájmy, pomocníci a nemovitosti



Karty s černým okrajem vykládáte na svou desku do volných pozic. V případě, že nemáte volnou žádnou pozici, můžete se rozhodnout jednu z dříve vyložených karet odhodit na příslušný balíček odložených karet, a tím pozici uvolnit. Můžete tak odložit i kartu, kterou jste již toto kolo aktivovali. S výjimkou nemovitostí můžete toto odhození karty udělat kdykoliv ve svém tahu a nestojí žádnou akci.



Stejně jako u zážitků, je i u černých karet v levém horním rohu obrázku uvedeno, co vás stojí jejich zahrání z ruky, v tomto případě tedy umístění karty na vaši desku. Navíc vás však vždy umístění na desku stojí jednu akci, která je pro snazší zapamatování znázorněna na každé pozici ikonou **A**.



Jakmile máte černou kartu na desce hráče, můžete ji aktivovat. Aktivovat kartu můžete pouze jednou za kolo, a když to uděláte, tak ji posuňte směrem dolů tak, aby se ukázala ikona aktivace **✓**. Takto posunutou kartu již nemůžete znovu aktivovat v tom samém kole.

Pokud kartu aktivujete, provedete to, co stojí v jejím pravém horním rohu. Některé aktivace karet vás nebudou stát žádnou akci, danou věc můžete zaplatit kdykoli v průběhu kola bez ohledu na to, kolik máte akcí.



Vyložení této karty bude stát hráče dvě akce – jednu za standardní vyložení na desku hráče a druhou za ikonu **+A** v levém horním rohu. Pokud následně hráč bude chtít tuto kartu ještě v tomto kole aktivovat, musí za ni zaplatit ještě další akci. V dalších kolech však už pro aktivaci bude stačit zaplatit jen jednu akci.

Pronájmy

Je fajn vyrazit si na večeri a přitom utratit nějaké peníze, ale ještě lepší je si rezervovat salónek, a za ten platit i v případě, že na večeri dorazit nestihnete.

Pronájmy jsou obdobou zážitků, ale zatímco zážitky zahrájete jednorázově, pronájmy můžete používat každé kolo znovu a znovu. Jakmile máte pronájem vyložený na své desce, stačí už pouze aktivovat tuto kartu a provést to, co je v pravém horním rohu karty.

Je-li na pronájmu v pravém horním rohu znázorněna akce, pak si při aktivaci takové karty musíte snížit počet volných akcí. Mnohé pronájmy jsou však bez akce, a ty můžete provést kdykoliv v průběhu svého kola.

Na některých kartách pronájmu je možné mít pozvanou dámskou návštěvu či kuchaře, případně obojí, což se znázorňuje umístěním žetonu ke spodním mincím v pravém horním rohu. Jak se na takové karty umísťují žetonky, se dozvíte později u popisu hraní karet doprovodu. Máte-li je tam, můžete zaplatit jakékoliv množství peněz, u kterého máte na kartě žeton, případně kteroukoliv minci uvedenou výše.



V tomto salóнку může hráč každé kolo bez akce zaplatit 1 libru. Jakmile si pozve Kuchaře, bude moci zaplatit každé kolo 2 libry. Po vyložení druhého Kuchaře na tuto kartu hráč bude moci utratit každé kolo 4 libry bez akce. I v takovém případě si však stále může zvolit zaplatit pouze 2 libry, jako kdyby měl jednoho Kuchaře, nebo 1 libru, jako kdyby na této kartě neměl Kuchaře žádného.



Pomocníci

Pomocníci představují typ lidí, kterým byste se za normálních okolností nejraději vyhnuli, protože se jedná o různé zlodějíčky, darmožrouty a podvrtné živly, kteří vás vlastně okrádají. Dělají to však tak chytře, že vám dokážou zfalšovat doklady způsobem, že správci strýčkovy poslední vůle nic nepoznají, takže vám vlastně pomáhají.

Karty pomocníků jsou rozděleny na dvě nezávislé části. Horní část funguje stejně jako pronájmy, tj. pokud pomocník má něco v pravém horním rohu, tak je možné jej aktivovat (posunout dolů) a zaplatit příslušný obnos peněz.

Navíc pomocníci mají spodní část, která upravuje některá pravidla ve hře. Tuto spodní část nemusíte nijak aktivovat, funguje pro vás automaticky, ale není povinná, je na vás, zdali ji využijete, či nikoliv.

Detailní popis funkce jednotlivých pomocníků najdete na zadní straně pravidel.





Po vyložení Kumpána na svou desku, které hráče stojí jednu akci, může být každé kolo aktivován, čímž se hráč zbaví každé kolo 1 libry. Mimo to ještě navíc automaticky funguje vlastnost ve spodní části karty, která říká, že si hráč může nechat do dalšího kola v ruce o dvě karty více.

Nemovitosti

Normálně je dobré nemovitosti udržovat a opravovat. Do údržby se dají vrazit docela slušné prachy. Pokud se vám nechce se tomu věnovat, tak nechte nemovitost jejímu osudu a nechte ji krásně chátrat. Riskujete sice, že vám spadne na hlavu, ale cena, za kterou ji prodáte, utěšeně klesá, a vaše šance na dědictví se zvětšuje.

Nemovitosti jsou speciálním typem černých karet. Těch se jako jediných nemůžete jen tak zbavit poté, co si je pořídíte, ale musíte je nejprve prodat. Navíc nemůžete zbankrotovat (a tím naplnit strýčkovu poslední vůli), dokud máte nějakou tu nemovitost.

Nemovitosti jsou celkem čtyř druhů. Tři druhy mají v levém horním rohu stejný symbol  odlišný pouze barvou, jedná se o Letní sídla, Rezidence a Vily. Čtvrtý druh se zeleným symbolem  představuje Statky.

V momentě, kdy si chcete pořídit nemovitost, zaplatíte cenu uvedenou na bankovce v levém horním rohu karty upravenou o hodnotu žetonu na trhu s nemovitostmi u stejného druhu nemovitosti (najdete jej na herním plánu). Pokud jste si takto pořídili Letní sídlo, Rezidenci či Vilu, tak při vyložení karty nemovitosti na svou desku přidáte žeton stavu nemovitosti na pozici vedle horní bankovky. Takováto nemovitost může ztratit svou hodnotu každé kolo, kdy ji nebudete udržovat.



Statky fungují trochu jinak. Statky si pořizujete i se zaměstnanci, kteří se starají o jejich údržbu. Statek tak neztrácí na své hodnotě. Na Statku však můžete chovat dostihové koně a psy, které můžete vysílat na dostihy, a utopit v tom pěkné prachy.




Hráč si chce pořídit toto Letní sídlo, a vzhledem k trhu nemovitostí, kde pro tento typ nemovitostí je aktuálně žeton -2, zaplatí celkem za koupi 11 liber.

Pro hráče by bylo výhodnější, kdyby ve druhé fázi vyslal svého poslíčka na trh s nemovitostmi a přeskupil žetony tak, aby u žlutých nemovitostí byl žeton +3. V takovém případě by se stejným nákupem zbavil 16 liber.



Udržování nemovitosti a vysílání zvířat na dostihy je stejné jako aktivování jakékoli jiné černé karty. Zaplatíte akci a daný obnos podle symbolů v pravém horním rohu karty. Některé nemovitosti vám umožňují přidat na ně žeton doprovodu.

V takovém případě máte možnost utrácet více. Když udržujete nemovitost či se účastníte dostihů, posuňte odpovídající kartu dolů tak, aby byl vidět symbol aktivace . Takto aktivované nemovitosti pak na konci kola neztrácejí hodnotu. Udržování nemovitosti její hodnotu nezvyšuje, pouze ji udržuje na stejné hladině.

Abyste mohli zbankrotovat a tak naplnit strýčkovu závěť, musíte nejdřív všechny své nemovitosti prodat. Nemovitosti se bohužel nemůžete zbavit stejně jako ostatních černých karet, ale musíte je znovu prodat na trhu s nemovitostmi. Prodej, stejně jako nákup, stojí jednu akci a aktuální cenu nemovitosti označenou žetonem baráčku (u Statků cena na bankovce v levém horním rohu) musíte při prodeji také upravit žetonem u příslušného typu nemovitosti na trhu s nemovitostmi.



O několik kol později by se hráč rád zbavil této nemovitosti, a tak ji za jednu akci prodá. Naštěstí tentokrát nezapomněl vyslat poslíčka správným směrem, a tak má na trhu s nemovitostmi u žluté budovy žeton -3.



Vzhledem k tomu, že aktuální hodnota budovy po několikrát chátrání je už pouze 5, povede se mu ji prodat za pouhé 2 libry. Kdyby však s prodejem počkal až do dalšího kola a nechal ji ještě jednou zchátrat, nemusel dostat nic.

Nemovitost, kterou jste prodali, dáte na odhazovací balíček nemovitostí. Pokud by při prodeji vyšla upravená cena budovy dokonce záporná, prodáte budovu za 0 liber.

Azurové karty – karty doprovodu

Tyto karty představují další vhodný způsob, jak utratit peníze. Proč si nevzít na večeri svého oblíbeného psa či si neobjednat na cestu do divadla koně, nebo dokonce pozvat dámu na romantickou projížďku kočárem? Zpravidla si budete shánět jako pomocníky co největší lumpy a nemehla, kteří vám pomohou od majetku, u kuchaře to však není nejlepší nápad. Sežeňte si pořádného kuchaře, který vás bude stát tolik, o kolik by vás nepoctivý kuchař okradl. Když nakonec dědictví nezískáte, a ještě si zničíte žaludek kvůli mizernému kuchaři, budete naštvaní dvojnásob.



Karty doprovodu mají azurový okraj a jsou pouze čtyř typů: Kuchař, Dáma, Pes a Kůň. Tyto karty nelze hrát samostatně, ale lze je z ruky zahrát buď s bílými kartami zážitků, nebo na černé karty pronájmů a nemovitostí.

Při hraní s bílými kartami zážitků kartu doprovodu pouze přidáte k hrané bílé kartě (ta musí ovšem umožňovat zahrání daného doprovodu), čímž za stejné množství akcí utratíte více peněz. Po zahrání zahodíte kartu doprovodu lícem dolů na odhazovací balíček.

Abyste mohli zahrát kartu doprovodu k černé kartě, musíte mít již zmíněnou černou kartu vyloženou na své desce. Nezáleží při tom, zda jste černou kartu vyložili v tomto kole, nebo je vyložena už z předešlých kol. Karty doprovodu lze hrát k takovým černým kartám, které mají více ikon s mincemi v pravém horním rohu karty pod sebou, kdy u těch dalších jsou uvedeny ikony doprovodu (☹️, 🐶, 🐷, 🐎). Zatímco s bílými kartami zážitků můžete zahrát kterýkoliv doprovod, který je na kartě uveden, na černou kartu můžete zahrát pouze horní doprovod. Až když je umístěn, můžete zahrát doprovod, který je pod ním, atd. Pořadí je naznačeno na černých kartách šipkami.

Abyste mohli umístit žeton doprovodu na černou kartu, musíte mít v ruce odpovídající kartu doprovodu a odložit ji na odhazovací balíček. Poté umístíte dřevěný žeton odpovídající barvě doprovodu na pozici vlevo od mince s ikonou doprovodu. Abyste nezapomněli zaplatit akci, je na místě, kam pokládáte žeton, ikona **A**.



Žetony doprovodu jsou na černých kartách trvale a nelze je mezi kartami přesouvat. Pokud hráč odstraňuje ze svého hracího plánu černou kartu, pak odstraní i všechny žetony doprovodu, které na ní byly.



Hráč má na stole vyložený Statek a chtěl by si na něj pořídit zvířata, aby je mohl vysílat na dostihy. Nejprve si musí pořídit psa, čímž ho stojí vyslání na psí dostihy 4 libry, a pak ještě koně, čímž ho vyslání stojí celkem 7 liber. Pokud má hráč pouze kartu Koně, musí nejprve získat a zahrát kartu Psa. Zahrání karty Psa ho bude stát jednu akci, zahodí ji na odhazovací balíček a umístí vlevo od mince

s hodnotou 4 hnědý žeton. Teprve poté může za jednu akci zahrát kartu Koně a umístit vedle mince s hodnotou 7 žlutý žeton představující koně. Pokud teď bude aktivovat Statek, může utratit 2 libry, ale také 4 nebo 7 liber.

Karta Šťastný den



Karta Šťastný den je speciálním druhem karty doprovodu, kterou můžete použít za kteroukoliv jednu jinou kartu doprovodu. Stejně jako ostatní karty doprovodu, i tuto po zahrání ihned odhazujete. Nedáváte ji však na odhazovací balíček, ale vracíte ji vedle herního plánu. Karta Šťastný den má jednu nevýhodu: pokud ji nepoužijete, musíte ji na konci kola vrátit, nemůžete si ji nechat do dalšího kola.

Speciální karty

Karty z balíčku speciálních karet, které mají na rubu jednu až tři ikony koruny, považujte za bílou, resp. černou kartu pro účely hraní z ruky. V tomto balíčku jsou karty obvykle o něco silnější než jejich obdoby v balíčku zážitků a balíčku pomocníků a pronájmů. Navíc jsou zde unikátní karty, jako například Rušný den, které nemají svou obdobu v balíčku zážitků ani v balíčku pomocníků a pronájmů. Popis efektů těchto speciálních karet najdete na zadní straně pravidel. Speciální karty je možné po zahrání ihned zahodit přímo do krabice se hrou, aby se nestalo, že se při zamíchání znovu dostanou mezi ostatní karty.

Útrata peněz

Vzhledem k tomu, že hráči nesestavují státní rozpočet země Evropské unie či USA, ale snaží se chovat jako anglický gentleman 19. století, tak mohou utrácet jen ty peníze, které opravdu mají v ruce.

Pokud při hře nastane situace, že hráč má vyloženou nemovitost a mohl by provést útratu vyšší než je jeho zbývající hotovost, nemůže tuto útratu provést. Musí nejprve (za akce) prodat všechny své nemovitosti. Pokud již hráč nemá žádné nemovitosti, může jít při utrácení do minusu. Ohlásí spoluhráčům tuto skutečnost a zjistí, jak velké dluhy zvládl nadělat.



Hráči zbývají už pouze 2 libry. Jelikož má ještě nemovitost, nemůže využít Salónek včetně kuchaře za 3 libry, ale může ho využít bez kuchaře pouze za 1 libru. Zůstane mu tak 1 libra do dalšího kola.

Peníze jsou ve hře veřejné, hráči by měli na požádání sdělit, kolik peněz jim zbývá.

Konec hry

Domy se vám zhroutily na hlavu, vaši psi se při závodech nehнули z místa, játra jsou zralá na výměnu, byl jste okraden při každém jídle, zadlužil jste se. Váš vrchol života nastal – můžete jít otevřít strýčkův trezor! (Pro ty, kteří prohráli, platí samozřejmě jen ta první věta.)

Hra končí po kole, ve kterém některý z hráčů utratil všechny své peníze a nemá žádnou nemovitost. V takovém případě se dohrává celé kolo. Hra končí i v případě, kdy na konci sedmého kola nikdo neutratil všechnu svou hotovost.

Pro určení pořadí si hráči spočítají zbylé libry. Pokud hráči zbyla ještě nějaká nemovitost, započítá se mu cena této nemovitosti na kartě zvýšená o 5 liber (žeton ceny nemovitosti na hracím plánu ani vaši pomocníci se nezapočítávají).

Vítězem se stává hráč, který se dostal do největšího dluhu. Pokud se ani jeden hráč nedostal do dluhů, pak je vítězem hráč s nejméně penězi. V případě rovnosti vyhrává hráč, který si v posledním kole zvolil plán dne více vlevo.

Pronájmy



Za akci zaplat 4 libry.



Zaplat 2 libry (bez spotřebování akce).



Zaplat 2 libry za každý Statek, který vlastníš.



Zaplat 2 libry za každý žeton koně na svých Statcích.



Zaplat 1 libru za každý Statek, který vlastníš, a 1 libru za každý žeton psa na nich. Tuto platbu nelze provést jen částečně, hráč musí zaplatit za každý svůj Statek i každého psa na svých Statcích.



Zážitky



Za jednu akci si na své Statky umístíš až dva žetony zvířat (koně či psa). Za takto umístěná zvířata neodhazuješ příslušné karty doprovodu. Musíš však dodržovat pořadí umísťování žetonů na kartu Statku.



Za akci získáš tři akce.



Za akci zaplat 2 libry a získáš dvě akce.



Podle počtu spotřebovaných akcí zaplat příslušný počet liber.



Za akci proved tři posuny žetonem stavu nemovitosti. Můžeš takto posunout více různých žetonů i vícekrát jeden žeton.

Pomocníci



Jednou za kolo můžeš koupit/prodat Statek bez použití akce. Hodnota Statku při této operaci může být navíc snížena o 2 libry.



Každé kolo můžeš dvakrát koupit/prodat Letní sídlo, Rezidenci či Vilu bez utracení akce. Nelze použít v jednom kole dvakrát na stejnou nemovitost.



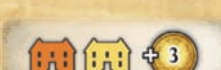
Při nákupu/prodeji Letního sídla, Rezidence či Vily můžeš jejich hodnotu zvýšit či snížit o 2 libry.



Každé kolo můžeš jednou aktivovat Statek bez použití akce.



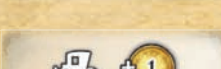
Každé kolo můžeš jednou aktivovat Vilu, Letní sídlo či Rezidenci bez použití akce.



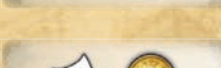
Při aktivaci uvedených typů nemovitostí můžeš zaplatit o 3 libry více.



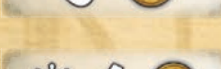
Karty se symbolem příborů (Večeře a Salónky) jsou pro tebe o 1 libru dražší.



Karty se symbolem kočáru (Projížďky kočárem a Kočáry) jsou pro tebe o 1 libru dražší.



Karty se symbolem masky (Divadla) jsou pro tebe o 3 libry dražší. Tento efekt platí i pro vyslání poslička do Opery na herní desce.



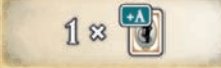
Karty se symbolem kormidla nebo sklenky (Flámy, Whisky cluby, Plavby a Večírky) jsou pro tebe o 2 libry dražší.



Každé kolo máš jednu akci navíc. Akci navíc máš už v kole, ve kterém pomocníka vyložíš.



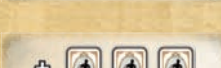
Každé kolo můžeš spotřebovat o jednu akci méně při zahrání jedné bílé karty.



Každé kolo si po výběru plánu dne táhneš dvě karty navíc. Platí stejná omezení jako u karet tažených za plán dne.



Každé kolo si po výběru plánu dne táhneš 3 karty zážitků navíc.



Každé kolo si po výběru plánu dne táhneš 3 karty doprovodu navíc.



Na konci každého kola si smíš ponechat 2 karty navíc. S jedním takovým pomocníkem si tedy smíš ponechat až 4 karty do dalšího kola.



Autor: Vladimír Suchý
Hlavní ilustrátor: Tomáš Kučerovský
Ilustrace karet: Václav Slajch
 Ján Lastomírský
Grafický design: František Horálek
Pravidla: Petr Murmak
 Filip Murmak
Hlavní tester: Petr Murmak

Testeři: manželka Katka, Petr Holub, Vodka, Roneth, Rumun, Láda Smejkal, Filip Murmak, Vláda Chvátíl, Miloš Procházka, dilli, Miloš Dubský, Radka, Vitek Vodička a mnoho dalších.

Zvláštní poděkování: Paul Grogan, organizátoři Festivalu Fantazie a Gameconu.

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 2011
 www.CzechGames.com