



# DUCHOVÉ Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede

## ROZŠÍŘENÍ

### MLHA, 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.

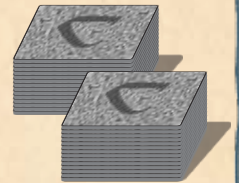
### HERNÍ MATERIÁL A PŘÍPRAVA HRY

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 vypořádat 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

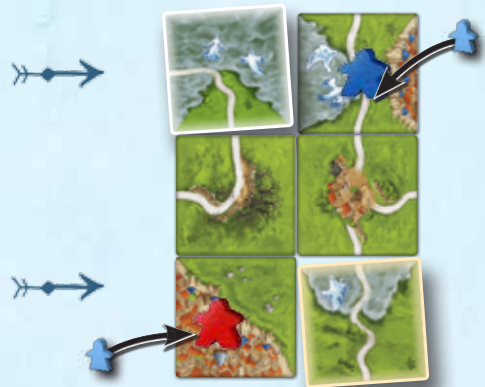
Při přikládání kartiček tohoto rozšíření platí všechna obvyklá pravidla popsaná v kooperativním režimu (viz str. 5 pravidel).

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.*

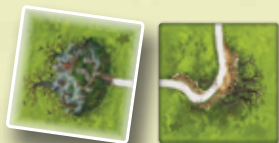
## Strážní

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!

