



DUCHOVIA Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede

Zlé hmly sa valia na krajinu a ako ťažká perina dusia celé okolie Carcassonne. I najsrdnejším rytierom behá mráz po chrbte a brní zbroj, keď počujú slová legendy: „Hmla zobudí mŕtvych a tí vstanú z hrobov. Prídu, aby nastolili spravodlivosť!“

Ak chcete opäť nastoliť mier v Carcassonne, musíte nepokojných duchov spoločne uchláchiť.

Obsah:

Príprava a priebeh hry (Úroveň 1)	2
Úroveň 2 (Zámky a cintoríny)	7
Úroveň 3 (Psy)	9
Úroveň 4	10
Úroveň 5 (Zakliaty cintorín)	10
Úroveň 6	11
Zhrnutie	12

DUCHOVIA Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede

Vitajte v Carcassonne! Držíte v rukách prvú kooperatívnu verziu tejto svetovej legendy medzi spoločenskými hrami. Pokiaľ už hru poznáte, bude pre vás vysvetlenie veľmi jednoduché. Zásadným rozdielom tu je, že nehrajete každý za seba, ale všetci spoločne. Započítavajú sa vám spoločné body, spoločne zvíťazíte, alebo prehráte.

Hra sa delí na 6 úrovní, ktoré musíte postupne zdolať. Hru obsérne vysvetľujeme pre úroveň 1. Počas prípravy vás zároveň rovno zoznámime s obsahom krabice. Drobné úpravy pre ďalšie úrovne nasledujú od str. 7.

HERNÝ MATERIÁL A PRÍPRAVA HRY

Najprv sa pozrieme na KARTIČKY KRAJINY. Je ich 60 a sú na nich vyznačené **časti miest, cesty, zámky a cintoríny**.



časť mesta



úsek cesty,
zámok, hmla



časť mesta,
cintorín

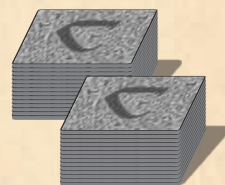


Okrem toho je na mnohých kartičkách vyznačená **hmla**. Z hmly sa vždy vynára jeden alebo viac **duchov**, ktorých musíte uchlácholiť. Ako sa to robí vysvetľujeme na str. 5.

Štartovnú doštičku položte doprostred stola lícom nahor. Predstavuje 4 spojené bežné kartičky. V hre na úrovni 1 musíte medzi ostatnými kartičkami krajiny vyhľadať **5 kartičiek so zámkami** a **5 s cintorínmi** a vrátiť ich do krabice. Zvyšné kartičky zamiešajte lícom nadol a pripravte na stôl tak, aby na ne všetci dobre dosiahli.



štartovná doštička
(predstavuje 4 spojené
bežné kartičky)



niekoľko kôpok
kartičiek lícom nadol

Príprava pre hru na ďalších úrovniach sa trochu líši, viď ďalej od str. 7.

← Počítadlo bodov umiestnite na okraj hernej plochy tak, aby bolo po ruke.

Vedľa počítadla položte prehľadovú **dosku úrovní**. Je na nej uvedené, ktoré kartičky budú alebo nebudú v hre a koľko bodov musíte spoločne dosiahnuť.



Na úrovni 1 je to 50 bodov. Položte preto **cieľový žetón** na políčko „0/50“ počítadla bodov. **2 psy** nebudete potrebovať, nechajte ich v krabici.



Posledným krokom je príprava **figúrok**. Trochu sa vzhľadom líšia od figúrok zo základnej hry a hovoríme im strážni. Je ich celkom 30, po 5 vo farbách **červená, zelená, modrá, žltá, čierna a ružová**.

Každý hráč si vezme **5 figúrok** vo zvolenej farbe – tie budú tvoriť jeho zásobu. Jednu figúrku nepoužitej farby postavte na **políčko „0/50“ počítadla bodov**. Bude zaznamenávať vaše spoločné body. Ostatné figúrky vráťte do krabice.

figúrka pre zaznamenanie bodov

V hre vo dvojici dostane každý hráč po 3 figúrkach v 2 rôznych farbách.

V sólovej hre si zoberte po 3 figúrkach v 4 rôznych farbách.



Vytvorte spoločný bank **15 figúrok duchov** a 3 z nich postavte na symboly duchov na štartovnej doštičke.



CIEĽ HRY

V priebehu hry sa budete striedať na ťahu, budete vykladať kartičky krajiny a prikladať ich k postupne sa rozširujúcemu hernému plánu. Na herný plán budete umiestňovať svoje figúrky a spoločne získavať body. Avšak neustále sa budú zjavovať noví duchovia a vašou úlohou bude ich uchlácholiť. Na každej úrovni budete musieť spoločne získať predpísaný počet bodov. Pokiaľ však počet duchov v hre vzrastie nad únosnú hranicu alebo vám vyprší čas (nebudete môcť priložiť ďalšiu kartičku), spoločne prehráte! Každú kartičku ukážte spoluhráčom a spoločne určíte, kam ju priložíte. Najmä na vyšších úrovniach je dobrá spolupráca pre úspech zásadná!

PRIEBEH HRY

Najmladší hráč môže určiť, kto zahájí hru. Ostatní po ňom nasledujú v smere hodinových ručičiek. Hráč na ťahu (aktívny hráč) vykoná nasledujúce akcie v pevne stanovenom poradí. Po ňom je na rade hráč po ľavici atď. Najprv uvažuje prehľad všetkých akcií, ich podrobný popis nasleduje ďalej.

1. Priloženie kartičky

Aktívny hráč **musí otočiť 1 kartičku** z ľubovoľnej kôpky a **priložiť ju k hernému plánu**.



2. Nasadenie duchov a umiestnenie figúrky

Ak je na práve priloženej kartičke **hmla**, musíte sa vysporiadať s **duchmi** (viď str. 5). Potom **môže** aktívny hráč na **práve priloženú kartičku** umiestniť **jednu** figúrku zo svojej zásoby.



3. Vyhodnotenie

Potom je treba **hneď** zaznamenať body za všetky práve uzavreté územia.



Cesta

1. Priloženie kartičky

Kartičku priložte k hernému plánu tak, aby aspoň jednou stranou nadväzovala na nejakú kartičku už na stole ležiacu. Priložiť kartičku len rohom nie je dovolené. Územie (t. j. cesty, mestá a lúky) na dotýkajúcich sa stranách kartičiek na seba musí nadväzovať. Ak sa dotýka novo priložená kartička viacerých skôr priložených kartičiek, musia územia nadväzovať na všetkých miestach dotyku. Nadväzovanie hmly viď ďalej.



Toto je práve otočená kartička a bola priložená tak, že cesta nadväzuje a obe lúky sa rozšírili.

2. Umiestnenie figúrky

Po priložení kartičky je možné na ňu umiestniť figúrku. Figúrku je možné umiestniť na ľubovoľnú časť cesty vychádzajúcej z križovatky uprostred (tu sa ponúkajú 3 možnosti). Na tej istej ceste na skôr priložených kartičkách však nesmie stáť žiadna iná figúrka, ani vlastná. Umiestnenie figúrky nie je povinné. Pokiaľ nie je cesta uzatvorená, k žiadnemu započítaniu bodov (**akcia č. 3, viď podrobne ďalej**) nepríde a na rade je ďalší hráč. Ďalší hráč vo svojom ťahu otočí označenú kartičku (viď obr.) a priloží ju podľa obrázku. Na dlhej obchodnej ceste už vpravo **stojí**, takže sem svoju figúrku modrý umiestniť nemôže, ale mohol by ju umiestniť na ktorýkoľvek z oboch zvyšných úsekov cesty novo priloženej kartičky (i na cestu v hmlu, viď ďalej). Rozhodne sa umiestniť ju na cestu smerujúcu dole. Figúrku je možné umiestniť i na územie, ktoré bolo priložením kartičky práve uzavreté. Ak by nestála vpravo figúrka červeného hráča, mohol by modrý svoju figúrku na túto uzavretú cestu umiestniť.



*Na práve priloženú kartičku smie **červený** hráč umiestniť svoju figúrku na tento úsek cesty, pretože nie je zatiaľ nikým obsadená.*



*Cesta vpravo je obsadená, preto sa **modrý** rozhodne umiestniť svoju figúrku na cestu smerujúcu dole.*

3. Vyhodnotenie cesty*

Len čo je obsadená cesta z oboch strán uzavretá, dôjde k jej vyhodnoteniu. Cesta je uzavretá krížovatkou, časťou mesta, dedinou alebo vytvorením uzavretej slučky. Každá kartička, po ktorej cesta vedie, znamená zisk **1 bodu**, pričom je jedno, kto cestu uzavrel.



♣ hráč vo svojom ťahu uzavrel cestu obsadenú ♠ figúrkou. Cesta vedie cez 3 kartičky, získate teda 3 body.

Získané body zaznamenáte posunom figúrky na počítadle. V prípade tejto cesty to znamená posun o 3 políčka vpred. Figúrku z vyhodnotenej cesty si vezme ♣ hráč späť do svojej zásoby. Vo svojom ťahu je

možné priložiť kartičku tak, že sa určité územie uzavrie, umiestniť na ňu figúrku, získať za toto územie body a figúrku si hneď zase **vziať do svojej zásoby**.

Pozícia cieľového žetónu na počítadle udáva, koľko bodov ešte musíte získať, aby ste vyhrali.



♣ hráč si vezme do svojej zásoby späť svoju figúrku. ♠ figúrka ostáva stáť na hernom pláne, pretože cesta dole nie je zatiaľ uzavretá.

*V základnej hre započítanie bodov. Tu označené ako vyhodnotenie, pretože namiesto započítania bodov môžete aj chlácholiť duchov (viď str. 6).

Tak to by boli najdôležitejšie princípy. Pozrime sa i na ostatné územia.

Mesto

1. Priloženie kartičky

Ako v každom ťahu, otočenú kartičku je potrebné najskôr priložiť k hernému plánu, všetky územia musia nadväzovať. Mesto musí nadväzovať na mesto.



2. Umiestnenie figúrky

Rovnako pri meste je potrebné skontrolovať, či už nie je obsadené inou figúrkou (i vlastnou). Tu to tak nie je, ♣ teda môže umiestniť svoju figúrku podľa obrázku.



♣ priložil kartičku tak, že rozšíril mesto. Toto mesto nie je nikým obsadené, môže sem teda umiestniť svoju figúrku.



3. Vyhodnotenie mesta

V niektorom z ďalších ťahov priloží červený hráč zvýraznenú kartičku. Tým mesto uzavrie. Ak je mesto úplne ohraničené hradbami a nie sú v ňom žiadne medzery, je uzavreté. ♣ teraz započíta získané body. Za každú kartičku, na ktorej leží dané mesto, získate **2 body** (pozor, nie za každú časť mesta, čo môže hrať rolu v prípade, že sa na jednej kartičke nachádzajú dve časti toho istého mesta). Každý **erb** (castle icon) vyznačený v meste prináša navyše **ďalšie 2 body**. Podobne ako pri cestách nehrá rolu, ktorý hráč mesto uzavrel.



Za toto uzavreté mesto získate 8 bodov. 6 za tri kartičky plus 2 za erb. Svoju figúrku si potom ♣ vezme z herného plánu späť do zásoby.

1a. Priloženie kartičky

Hmla vždy **halí** lúku či cestu, nikdy mesto. Pri priložení kartičky musí okraj s hmlou nadväzovať na lúku, prípadne cestu, nie na mesto, ale **hmla na hmlu nadväzovať nemusí**. Je teda možné priložiť okraj s cestou s hmlou k ceste bez hmly a lúku s hmlou k lúke bez hmly a naopak.



✶ otočil túto kartičku. Na obrázku je vyznačené, kam napríklad je možné ju priložiť a kam nie (sú však i ďalšie možnosti). Spoločne sa rozhodnete ju priložiť podľa obrázku, hmla nebude nadväzovať na hmlu.

1b. Uzavretie hmly

Po priložení kartičky skontrolujte, či sa podarilo niekde hmlu uzavrieť. Hmla sa uzatvára podobne ako mesto – je **ohraničená okrajom** a nie sú v nej žiadne medzery. Pokiaľ však niekde nadväzuje hmla na lúku bez hmly (či cesta s hmlou na cestu bez hmly), už nikdy do konca hry sa túto hmlu nemôže podať uzavrieť.

Z uzavretej hmly **odstráňte** všetky figúrky **duchov** a vráťte ich do banku. Ako sa na herný plán dostanú, vysvetľujeme v nasledujúcom odstavci.

Túto hmlu už nebude možné uzavrieť.



Priložením tejto kartičky došlo k uzavretiu hmly a 3 duchovia sú uchľacholení – figúrky sa vrátia do banku.

2a. Vynorenie duchov

Pokiaľ sa **nepodarilo hmlu** na práve priloženej kartičke **uzavrieť**, postavte na každý symbol ducha na nej 1 figúrku ducha z banku.

Pokiaľ ale hmla na práve priloženej kartičke **rozširuje** hmlu na hernom pláne, postavte na novú kartičku o **1 figúrku ducha menej!** Ak je teda na priloženej kartičke len 1 symbol ducha, nemusíte v prípade rozšírenia už existujúcej hmly na kartičku postaviť žiadnu figúrku ducha.



Najprv je k hernému plánu priložená kartička **1**. Sú na nej 2 symboly duchov a hmla nikde nenadväzovala, preto na ňu boli postavené 2 figúrky duchov. Po priložení kartičky **2** s len jedným symbolom ducha hmla nadväzuje, preto na túto kartičku nie je potrebné pridávať žiadnu figúrku ducha.



Bank duchov

Pokiaľ **dôjde** bank duchov, čiže nie je možné na práve priloženú kartičku postaviť ich potrebný počet, **prehrali ste** (viď str. 6)! V hre je presne 15 figúrok duchov. Pokiaľ niektorú stratíte, použite vhodnú náhradu.

2b. Umiestnenie figúrky

Na samotnú hmlu **nie je nikdy možné umiestniť figúrku**. Na územie v hmlu (cestu) i územie bez hmly na práve priloženej kartičke (cestu, mesto, v ďalších úrovniach i ďalšie územia, viď ďalej od str. 7) však áno, podľa bežných pravidiel.



3. Vyhodnotenie uzavretého územia – získanie bodov, alebo chlácholenie duchov

Ako bolo uvedené, uzavretím hmly nie je možné získať žiadne body (len tým uchlácholíte príslušných duchov). Avšak priložením kartičky s hmlou je možné uzavrieť nejaké územie a vyhodnotiť ho.

Kedykoľvek vyhodnocujete ktorékoľvek uzavreté územie, s **hmlou alebo bez hmly**, vždy si príslušný hráč berie svoju figúrku (či figúrky, viď ďalej) z uzavretého územia do svojej zásoby, ale máte vždy dve možnosti:

- Buď si započítate body ako obvykle podľa opisu vyššie,
- **ALEBO** odstránite **až 3 duchov z jednej** ľubovoľnej kartičky herného plánu a vrátite ich do banku.

Pokiaľ priložením kartičky dôjde k uzavretiu viac území ako jedného, určí aktívny hráč pri každom vyhodnutení zvlášť, akú možnosť zvolí.



Priložením kartičky vľavo dôjde k uzavretiu cesty s figúrkou. Figúrku si hráč vezme späť do svojej zásoby, ale namiesto zisku 4 bodov zvolí odstránenie 3 duchov z hornej kartičky.

Vyhodnotenie územia s figúrkami viac farieb

Počas hry môžete výhodne spolupracovať, aby ste získali výrazne viac bodov tak, že uzavriete územie (cestu alebo mesto) tak, aby boli obsadené figúrkami viac farieb. Ide to nepriamo dômyselným prikladaním kartičiek. Ukážeme si to na príklade cesty.

★ by mohol priložiť túto kartičku tak, že by uzavrel cestu obsadenou **★** figúrkou. Tým by ste získali 3 body. Rozhodne sa ju radšej priložiť tak, že cesty zatiaľ nenadväzujú, takže na ňu môže postaviť svoju figúrku.



V ďalšom tahu priloží **★** kartičku tak, že obe cesty spojí a uzavrie. Na ceste stojí **★** a **★** figúrka. Za každú z týchto figúrok získate 4 body, celkom teda 8!



Na viac figúrok rovnakej farby vo vyhodnocovanom území sa neberie ohľad, žiadnu výhodu vám neprinesie. Viac bodov získate len za figúrky rôznych farieb. Za figúrku každej farby vždy získate plný počet bodov. Pri uzavretí mesta sa postupuje rovnako.

KONIEC HRY

V tejto hre vždy hráte všetci spoločne – spoločne vyhráte, alebo spoločne prehráte. Nekoná sa žiadne záverečné vyhodnotenie.

VÍŤAZSTVO

Vyhráte, pokiaľ dosiahnete predpísaný počet bodov – figúrka na počítadle dosiahne políčko s cieľovým žetónom 🏆 (na úrovni 1 je to 50 bodov). Gratulujeme, môžete postúpiť na ďalšiu úroveň!

PREHRA

1. K hernému plánu už nie je možné priložiť žiadnu ďalšiu kartičku. Prehrali ste, skúste túto úroveň znova.

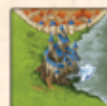
2. Máte na herný plán postaviť figúrku ducha, ale v banku už žiadna nie je. Prehrali ste, skúste túto úroveň znova.

Teraz viete, ako sa hrá hra na úrovni 1. Len čo zvíťazíte, pokračujte ďalšou úrovňou. V ďalšom texte opisujeme len novinky a zmeny pravidiel každej ďalšej úrovne. Všetko ostatné platí bez zmeny ďalej.



ÚROVEŇ 2

Od úrovne 2 prídu do hry nové kartičky – v rámci prípravy hry medzi ne zamiešajte aj 5 kartičiek so zámkami a 5 kartičiek s cintorínmi. V hre je celkovo viac kartičiek, pre víťazstvo musíte dosiahnuť viac bodov, konkrétne 75. Cielový žetón položte na políčko „25“ – figurka ho bude musieť dosiahnuť dvakrát. Pre názornosť môžete žetón najprv položiť sivou stranou nahor a až figurka obehne celé počítadlo dookola, žetón otočte.



zámok



cintorín

Zámok

1. Priloženie kartičky

Rovnako kartičku so zámkom je potrebné priložiť tak, aby všetky územia v miestach dotyku nadväzovali. Zámky sú vyznačené vždy v strede kartičky, k niektorým vedú cesty.



2. Umiestnenie figurky

Na zámok je rovnako možno umiestniť svoju figurku. Postavte ju do stredu kartičky priamo na zámok.



3. Vyhodnotenie zámku

Zámky sa vyhodnocujú, len čo sú celkom obklopené susediacimi kartičkami. Za každú z týchto kartičiek (vrátane samotnej kartičky so zámkom), na ktorých je hmla, získate **2 body**. Kartičky bez hmly vám žiadne body neprinesú.

Priložením tejto kartičky je zámok uzavretý. Na 6 kartičkách je hmla, získate celkom 12 bodov, potom si  vezme figurku späť do svojej zásoby.



1a. Priloženie kartičky

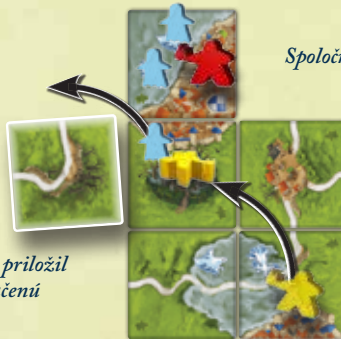
Kartičku priložte podľa obvyklých pravidiel. Cintorín je vyznačený vždy v strede, k niektorým vedie cesta.



1b. Pochovanie strážneho

Len čo je cintorín uzavretý, t. j. obklopený ortogonálne (zvisle a vodorovne) susediacimi 4 kartičkami, musíte hneď pochovať jedného strážneho – zoberte jednu ľubovoľnú figúrku z herného plánu a položte ho na práve uzavretý cintorín. Ostane tam ležať až do konca hry.

Potom odstráňte všetkých duchov z tohto cintorína (ako sa tam dostanú, sa dozviete v ďalšom odstavci) a vráťte ich do banku. Ak nie je na hernom pláne ani jedna figúrka žiadneho hráča, vezmite ju z osobnej zásoby ľubovoľného hráča.



Spoločne rozhodnete, že pochováte strážneho 🟡 hráča.

Ten bude mať po zvyšok hry k dispozícii o jednu figúrku menej. Za to sa vám podarilo uchlábovať 1 ducha z práve uzavretého cintorína.

V niektorom z predchádzajúcich tábov 🟡 priložil kartičku s cintorínom a teraz priloží vyznačenú kartičku, ktorou cintorín uzavrie.

2a. Vynorenie duchov

Kedykoľvek musíte umiestniť na herný plán na úsek hmly **aspoň 1 ducha**, musíte tiež umiestniť 1 ducha na jeden ľubovoľný zatiaľ neuzavretý cintorín. Ak nie je žiadny neuzavretý cintorín v hre, máte šťastie – dodatočného ducha nasadiť nemusíte.




2b. Umiestnenie figúrky


Na cintorín sa nikdy neumiestňuje figúrka hráča inak ako pri pochovaní strážneho podľa opisu vyššie. Na ostatné územia (cesty a mestá) na kartičke s cintorínom však je možné figúrku umiestniť podľa všetkých obvyklých pravidiel.


🟡 priloží kartičku s hmlou a 2 symbolmi 🟡 tak, že hmla nie je uzavretá, takže na ňu musí postaviť 2 figúrky duchov z banku. Pretože je v hre neuzavretý cintorín, nasadí tiež 1 dodatočného ducha na tento cintorín. Potom umiestni svoju figúrku na časť mesta na práve priloženej kartičke.



ÚROVEŇ 3

Zamiešajte všetkých 60 kartičiek a rozdeľte ich na 3 kôpky po 20 kartičiek. Budú slúžiť ako časomiera, dokedy musíte získať predpísaný počet bodov. Všetci musíte doberať a prikladáť kartičky z prvej kôpky, potom z druhej, nakoniec z tretej. Budete tiež potrebovať oboch psov .

Psa s číslom 1 - Alíka () položte na políčko „15“ počítadla – než celkom vyčerpáte prvú kôpku kartičiek, musíte dosiahnuť aspoň 15 bodov.

Psa s číslom 2 - Azora () položte na políčko „0/50“ počítadla – než celkom vyčerpáte druhú kôpku kartičiek, musíte dosiahnuť aspoň 50 bodov.

Do konca hry musíte dosiahnuť 100 bodov, takže cieľový žetón položte tiež na políčko „0/50“.



Psy




Oba psy označujú, koľko bodov musíte dosiahnuť pred vyčerpaním príslušnej kôpky kartičiek, ale tiež vám pomôžu s chlácholením duchov.


Len čo figurka na počítadle dosiahne políčko so psom či ho prekročí, položte psa k ľubovoľnej stojacej (nie pochovanej) figurke na hernom pláne. Z **2 ľubovoľných kartičiek obklopujúcich kartičku** s danou figurkou (**vrátane samotnej kartičky**, kde figurka stojí, je ich teda celkom 9) odstráňte až 3 figurky duchov (vráťte ich do banku)!



Po priložení kartičky ste pri vyhodnotení uzavretých území získali 8 bodov, čím ste dosiahli priebežný stav 16 skôr, než ste vyčerpali prvú kôpku kartičiek.

 figurka má výhodnú pozíciu, takže položíte Alíka k nej. Vyberiete kartičku, na ktorej stojí Alík, a odstránite z nej 2 duchov. Ako druhú vyberiete kartičku s cintorinom a odstránite ďalších 3 duchov. Posledný, 4. duch však na kartičke ostane stát.



Prípadné prebytočné kartičky z prvej kôpky položte navrch druhej kôpky. Budete mať o niečo viac času na to, aby ste dosiahli 50 bodov. Rovnakým spôsobom využijete i Azora .

3. Vyhodnotenie psa

Pes ostane na hernom pláne ležať pri figurke tak dlho, pokiaľ nebude jej územie vyhodnotené. Potom vyhodnoťte i psa. Je jedno, či ste pri vyhodnotení mesta započítali body, alebo chlácholili duchov. Za psa dostanete toľko bodov, koľko je práve **duchov v hre** (figuriek na hernom pláne). Za **každého ducha** dostanete **1 bod**.

Pozor: V prípade vyhodnotenia psa **nie je možné** namiesto zisku bodov chlácholiť duchov.

Po vyhodnotení vyradte psa z hry – vráťte ho do krabice. Zaslúži si pauzu na oddych až do ďalšej partie. Oba psy sa vyhodnocujú rovnako.

Pozor: V prípade, že pochováte strážneho, pri ktorom ležal pes, opustený psík si bez pána neporadí. Zatúla sa. Žiadne body za neho nezískate, vyradte ho z hry.






Priložením kartičky došlo k uzavretiu mesta. Po jeho vyhodnotení sa vyhodnotí Alík, figurka sa vráti do zásoby príslušného hráča a Alík odkráča do budy (do krabice).

ÚROVEŇ 4

Príprava je rovnaká ako na úrovni 3.

Bank duchov však bude obsahovať len 13 duchov – 2 figúrky nechajte v krabici.




Okrem toho musíte pred vyčerpaním jednotlivých kôpok kartičiek dosiahnuť viac bodov. Pri prvej je to 20 (Alíka  položte na políčko „20“ počítača), pri druhej 60 (Azor  si ľahne na políčko „10“) a celkovo ich musíte získať 120 – cieľový žetón  položte na políčko „20“.

Inak prebieha hra rovnako ako na úrovni 3.

ÚROVEŇ 5

Na tejto úrovni je cintorín **zakliaty** a jeho efekt je iný.

Bank duchov bude opäť obmedzený na 13 figúrok – 2 figúrky nechajte v krabici.

Príprava je rovnaká ako na úrovni 3. Podobný je i počet bodov, ktorý musíte dosiahnuť: 15 pred vyčerpaním prvej kôpky (položte Alíka  na políčko „15“), 50 bodov pred vyčerpaním druhej kôpky (Azora  položte na políčko „0/50“) a celkovo musíte získať 100 bodov (cieľový žetón  položte na políčko „0/50“).

Zakliaty cintorín

1a. Priloženie kartičky

Cintorín sa prikladá ako obvykle.

1b. Pochovanie strážneho

Cintorín je uzavretý až v okamihu, keď je kartička obklopená susediacimi kartičkami dookola, t. j. i v rohoch ako pri uzavretí zámku (celkom ich je 8).

Pozor, zakliaty cintorín má úplne inú funkciu než cintorín v predchádzajúcich úrovniach, viď ďalej.


2a. Vynorenie duchov

Pravidlá pre vynorenie duchov sa oproti úrovni 2 menia – keďkoľvek priložíte k hernému plánu kartičku s cintorínom, musíte nasadiť 1 figúrku ducha na každú susediacu kartičku (aj uhlopriečne) s hmlou, pričom je jedno, či je hmla uzavretá alebo nie je a koľko iných duchov už na nej stojí.

2b. Umiestnenie figúrky

Na cintorín sa nikdy neumiestňuje figúrka hráča inak než pri pochovaní strážneho podľa obvyklého postupu. Na ostatné územia (cesty a mestá) na kartičke s cintorínom však je možné figúrku umiestniť podľa všetkých obvyklých pravidiel.



 *priloží kartičku s cintorínom. Na každú z 3 susediacich kartičiek musí umiestniť 1 ducha z banku, pretože na všetkých je hmla. Nakoniec postaví svoju figúrku na cestu na kartičke s cintorínom.*

3a. Vyhodnotenie

Pokiaľ došlo priložením kartičky k uzavretiu nejakého územia, vyhodnotí sa ako obvykle.

3b. Zakryté kartičky

Zakliaty cintorín pôsobí tak, že pokiaľ je v hre aspoň 1 neuzavretý cintorín, musí každý hráč na konci svojho ťahu vziať jednu kartičku z doberacej kôpky a bez toho, aby sa na ňu pozrel, musí ju **licom nadol** priložiť k hernému plánu, ku kartičke s ľubovoľným neuzavretým cintorínom. Kartičku licom nadol je možné priložiť kdekolvek, ale neprispieje k uzavretiu žiadneho územia s **výnimkou cintorína**. Ostatné územia nadväzujúce na kartičku licom nadol sú tiež zakliate a do konca hry **ich nie je možné uzavrieť**. To platí i pre zámky.

Aj keď je v hre viac neuzavretých cintorínov, vždy prikladáte len jednu kartičku lícom nadol. Môžete ju priložiť ľubovoľne.

Ku kartičke lícom nadol je možné priložiť inú kartičku lícom nahor len v prípade, že ju zároveň priložíte i k inej kartičke ležiacej lícom nahor. Kartičky lícom nadol je možné prikladať i k iným kartičkám ležiacim lícom nadol.

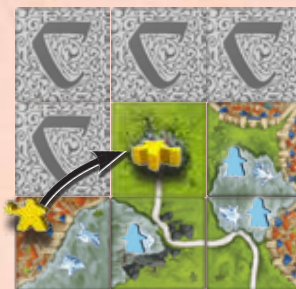
Opakujeme, že **cintorín uzatvárajú** i kartičky ležiace **lícom nadol** a pri jeho uzavretí dôjde k pochovaniu strážneho ako obvykle. Na zakliaty cintorín sa však nikdy žiadne figúrky duchov nestavajú.



*Cintorín ešte nie je uzavretý, takže **★** na konci svojho ťahu musí najprvo k niektorému neuzavretému cintorínu priložiť kartičku lícom nadol. Tým zablokuje **★** figúrku. Tá už do konca hry nebude môcť byť vyhodnotená.*





*Cintorín je konečne uzavretý a nebude teda naďalej nutné prikladať kartičky lícom nadol. Rozhodnete sa pochovať **★** strážneho.*



ÚROVEŇ 6

Každý hráč postaví jednu svoju figúrku na políčko „0/50“ počítadla.

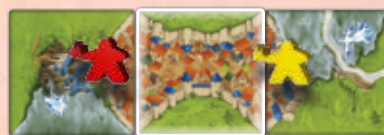
V sólovej hre a hre vo dvojici postavte na štartovné políčko počítadla po 1 figúrke každej farby v hre.

Bank duchov ich bude obsahovať len 12 – 3 figúrky nechajte v krabici. Kópy kartičiek vytvorte ako na predchádzajúcej úrovni. Psy  položte na políčka „10“ a „25“ a cieľový žetón  na políčko „0/50“. Áno, bude vám stačiť menej bodov. Ale neradujte sa predčasne, bodovanie prebieha inak. Všetky ostatné pravidlá vrátane Zakliatých cintorínov platia ako na úrovni 5.

3. Započítanie bodov

Na rozdiel od všetkých predchádzajúcich úrovní sa započítavajú body každému hráčovi (každej farbe) osobitne.

Predpísaný počet bodov a použitie psov však dosiahnete až vtedy, keď ich dosiahne každý z hráčov (resp. dosiahnete ich v každej farbe v hre). Preto je veľmi dôležité, aby ste body získavali všetci rovnomerne.



***★** prepojí kartičkou obe časti mesta a uzavrie ho. **★** získa 6 bodov, **★** tiež. Posuňte obe príslušné figúrky na počítadle o 6 políčok vpred.*



© 2022 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15, 80809 München

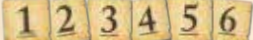
Autor: Klaus-Jürgen Wrede a tím Hans im Glück
Ilustrácie: Anne Pätzkeová & Marcel Gröber
Grafický dizajn: Franz-Georg Stämmele a Hans im Glück
Slovenský preklad: Ondrej Pudmerický

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM


Výhradný distribútor
pre ČR a SR:

 mindok.cz
 /hry.mindok
 /hry.mindok

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

Na tejto strane uvádzame zhrnutie pravidiel všetkých 6 úrovní hry () a prehľad všetkých možných akcií. Udáva i časovú postupnosť jednotlivých krokov, ale tieto kroky sa vzájomne nepodmieňujú. Je teda možné vykonať krok 3b, bez toho, aby mu predchádzal krok 3a. Ide len o veľmi stručný prehľad, ktorý nemôže nahradiť podrobné naštudovanie pravidiel.




1a. Priloženie kartičky

- Platia všetky obvyklé pravidlá hry Carcassonne. Na hmlu sa pri prikladaní kartičiek neberie ohľad.
-  Smiete prikladať kartičky len z príslušnej kôpky.



1b. Uzavretie hmly

- Z uzavretej hmly odstráňte všetky figúrky duchov a vráťte ich do banku.

1c. Pochovanie strážneho

-  Len čo je cintorín uzavretý, musíte hneď pochovať jedného strážneho.
-  Cintorín je uzavretý, len čo je obklopený ortogonálne (zvisle a vodorovne) susediacimi 4 kartičkami. Potom odstráňte všetkých duchov z tohto cintorína a vráťte ich do banku.
-  Cintorín je uzavretý, len čo je obklopený 8 susediacimi kartičkami.


2a. Vynorenie duchov

- Ak nie je hmla uzavretá, postavte na každý symbol ducha na nej po 1 figúrke ducha. Pokiaľ hmla na práve priloženej kartičke rozširuje hmlu na hernom pláne, postavte na novú kartičku o 1 figúrku ducha menej.
-  Kedykoľvek musíte umiestniť na herný plán na úsek hmly **aspoň 1 ducha**, musíte **navyše** nasadiť 1 ducha na jeden ľubovoľný zatiaľ **neuzavretý** cintorín.
-  Po priložení cintorína musíte nasadiť 1 figúrku ducha na každú susediacu kartičku **s hmlou**.

2b. Umiestnenie figúrky

- Na práve priloženú kartičku môžete umiestniť svoju figúrku podľa obvyklých pravidiel hry Carcassonne, vrátane cesty s hmlou. Na samotnú hmlu sa figúrka umiestniť nedá.

3a. Vyhodnotenie

- Cesty, mestá a zámky je potrebné hneď po uzavretí vyhodnotiť. Môžete získať body, alebo z 1 ľubovoľnej kartičky odstrániť až 3 duchov.
- Ak je na uzavretom území viac figúrok, za každú figúrku rozdielnej farby získate vždy plný počet bodov.
-  Body získava každá farba zvlášť. Požadovanú hraničnú hodnotu dosiahnete až vtedy, keď ju dosiahne každá farba v hre.

3b. Psy

- Ak dosiahne figúrka na počítadle políčko so psom alebo ho prekročí, začnete doberať kartičky z nasledujúcej kôpky a psa postavte k ľubovoľnej figúrke strážneho stojaceho na hernom pláne. Z až 2 okolitých kartičiek (t. j. susediacich a zo samotnej kartičky so psom) môžete odstrániť až 3 figúrky duchov.

3c. Zakliaty cintorín

- Na konci svojho ťahu musíte priložiť kartičku lícom nadol do okolia neuzavretého cintorína. Kartičky lícom nadol znemožnia uzavretie všetkých území okrem cintorína.

Koniec hry

Hra končí okamžite splnením jednej z nasledujúcich podmienok:

- Víťazstvo: Dosiahli ste predpísaný počet bodov.
- Prehra: Nemôžete nasadiť na herný plán požadované figúrky duchov, ALEBO dôjdu kartičky v doberacej zásobe.