



DUCHOVIA Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede

ROZŠÍRENIE

HMLA, ZÁMKY A CINTORÍNŤY


Duchovia Carcassonne je prvou kooperatívnou verziou svetoznámej hry Carcassonne, ale dá sa využiť i ako rozšírenie základnej hry. Nové prvky a mechanizmy môžete využiť i v obvyklom súťažnom režime a postaviť sa novým výzvam. Je možné zaradiť do hry i len niektoré jednotlivé moduly či ich kombinovať s inými rozšíreniami. Tu opisujeme len zmeny pravidiel oproti pravidlám základnej hry.

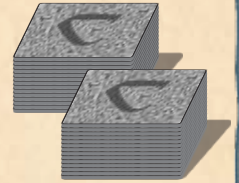
HERNÝ MATERIÁL A PRÍPRAVA HRY

Položte doprostred stola novú veľkú štartovnú doštičku. Štartovnú kartičku zo základnej hry môžete nechať v krabici.





štartovná doštička

Zamiešajte kartičky z tohto rozšírenia (rozoznate ich podľa symbolu ) medzi kartičky zo základnej hry a vytvorte niekoľko kôpok ako obvykle.




niekoľko kôpok lícom nadol

Bude stačiť jedno počítadlo bodov, odporúčame, aby ste použili nové z tejto verzie hry.

Každému hráčovi pridajte 2 figúrky strážnych  a 5 figúrok spoločníkov zo základnej hry  vo zvolenej farbe.

Na počítadlo postavte šiestu figúrku spoločníka v každej farbe hráčov a ostatné figúrky zo základnej hry vráťte do krabice.

Z ostatných figúrok strážnych z tohto rozšírenia vo farbách hráčov pripravte spoločnú zásobu. Figúrky vo farbách, ktoré sa hry nezúčastnia, nechajte tiež v krabici.

Z 15 figúrok duchov  vytvorte bank.

Cieľový žetón , oba psy  i dosku úrovní môžete tiež nechať v krabici.



Hra prebieha ako zvyčajne. Hráči sa striedajú na ťahoch v smere hodinových ručičiek a snažia sa dômyselným prikladáním kartičiek a umiestňovaním svojich figúrok získať čo najviac bodov. Tu a tam bude možné spoluhráčom niečo prekaziť.

Podobne ako v kooperatívnom režime sa budú vynárať duchovia. Avšak žiadny strach, tentokrát nikto neprehrá, ak sa duchovia v banku minú. Tentokrát sa môžete s ich pomocou zbaviť figúrok súperov.


Hmla a duchovia

1. Priloženie kartičky

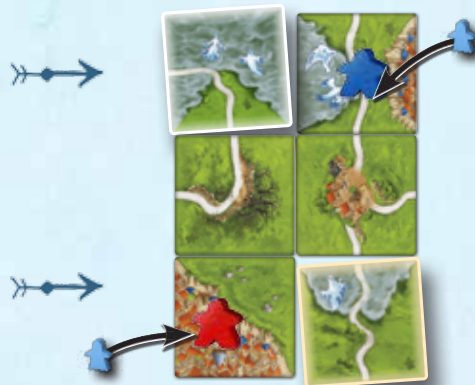
Pri prikladaní kartičiek tohto rozšírenia platia všetky obvyklé pravidlá opísané v kooperatívnom režime (viď str. 5 pravidiel).

Na hmlu sa teda i tu pri prikladaní kartičiek neberie ohľad, zahalí len lúky a cesty. Pravidlá pre nadväzovanie iných území (t. j. ciest, miest i lúk) platia ako obvykle.

2a. Vynorenie duchov

Symbody duchov v hmle  nehrajú žiadnu rolu, nevšímajte si ich. Ak prikladáte kartičku s hmlou, môžete zvoliť, ako ju priložíte, pretože tým ovplyvníte nasadenie duchov na herný plán.

- **Hmla hustne:** Pokiaľ priložíte *kartičku s hmlou* tak, že rozšírite nejakú už existujúcu hmlu na hernom pláne, musíte **k ľubovoľnej figúrke súpera** postaviť 1 figúrku ducha z banku. Je jedno, či sa vám neskôr danú hmlu podarí uzavrieť alebo nie. Ide len o to, aby bola kartička správne priložená.
- **Rozptýlenie hmly:** Pokiaľ priložíte *kartičku s hmlou* tak, že aspoň 1 jej strana s hmlou susedí so stranou bez hmly na hernom pláne (alebo opačne), musíte postaviť 1 ducha z banku **k ľubovoľnej svojej** figúrke.





- Môže sa stať, že platia obe – jednou stranou prikladanej kartičky rozšírite existujúcu hmlu na hernom pláne a zároveň na inej strane hmla nenadväzuje. V tom prípade musíte najprv postaviť 1 ducha k ľubovoľnej figúrke súpera, potom 1 ducha k ľubovoľnej svojej figúrke.

Ak nie je v banku žiadny duch k dispozícii, nestane sa nič. Rovnako tak sa nestane nič, pokiaľ nie je na hernom pláne vhodná figúrka, ku ktorej by sa dal duch postaviť.

Odstránenie figúrky z herného plánu

Len čo je ku ktorejkoľvek figúrke postavená **tretia figúrka ducha**, odstráňte z herného plánu danú figúrku hráča i všetky 3 figúrky duchov a vráťte ich do príslušnej zásoby, resp. do banku.



 priloží kartičku tak, že rozptýli hmlu, takže musí postaviť k svojej figúrke ducha .

Pretože ide už o tretieho ducha pri zvolenej figúrke, vezme si ju späť do svojej zásoby a všetkých 3 duchov vráti do banku.

2b. Umiestnenie vlastnej figúrky

Po prípadnom umiestnení a/alebo odstránení duchov môžete podľa obvyklých pravidiel umiestniť svoju figúrku na práve priloženú kartičku.

3. Započítanie bodov

Vyhodnotenie uzavretých území prebieha podľa všetkých obvyklých pravidiel. Za každého **ducha**, ktorý stojí pri vyhodnocovanej figúrke, si však musíte **odčítať 2 body!** Môže sa teda stať, že namiesto zisku nejaké body stratíte! Avšak nie je dôvod k panike, vaše celkové skóre nemôže nikdy klesnúť pod 0. Po vyhodnotení si vezme príslušný hráč svoju figúrku do svojej zásoby a prípadných duchov pri nej stojacich vráti do banku ako obvykle.



★ priložením kartičky uzavrie svoje mesto. Dostal by za nebo 8 bodov, ale 4 body musí odčítať za dvoch duchov. Celkom teda za túto figúrku získa 4 body.

Strážny

Strážni to majú so strachom vysporiadané. K nim nie je možné stavať žiadnych duchov. Inak sa dajú použiť pre všetky ostatné účely ako spoločníci (i ako sedliaci, mnísi a pod.).

Cintorín

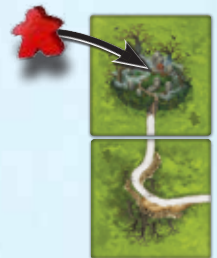
1. Priloženie kartičky

Kartička s cintorínom sa prikladá podľa obvyklých pravidiel.



2a. Vynorenie duchov

Pri priložení strany s hmlou platia pravidlá opísané vyššie na str. 2, za priloženie samotného cintorína sa však žiadni dodatoční duchovia do hry nedostanú.



2b. Umiestnenie vlastnej figúrky

Cintorín má v rozšírení iný efekt ako v kooperatívnej verzii. Na cintorín môžete postaviť svoju figúrku (strážneho alebo spoločníka) ako hrobára.

3. Započítanie bodov za cintorín

Cintorín sa vyhodnocuje, len čo je kartička celkom obklopená inými kartičkami (ako kláštor alebo zámok). Potom si môžete vziať jednu figúrku strážneho **★** vo svojej farbe zo všeobecnej zásoby. Od tohto okamihu budete mať k dispozícii o 1 figúrku viac. Hrobára po vyhodnotení rovnako vrátite do svojej zásoby ako obvykle.



Priložením tejto kartičky **★** uzavrie cintorín. Na konci svojho ťahu ho vyhodnotí – vezme si zo všeobecnej zásoby jednu svoju figúrku strážneho. Hrobára, ktorému skončila zmena, vráti späť do svojej zásoby.

Pokiaľ už vo všeobecnej zásobe žiadnu svoju figúrku strážneho nemáte, nestane sa nič. S výhodami sa to zasa nesmie preháňať.



Zámok

1. Priloženie kartičky

Kartička so zámkom sa prikladá podľa obvyklých pravidiel.



2a. Vynorenie duchov

Pri priložení strany s hmlou platia pravidlá opísané vyššie na str. 2.

2b. Umiestnenie vlastnej figúrky

Na zámok môžete postaviť svoju figúrku ako v kooperatívnej verzii hry. Môže to byť spoločník alebo strážny.





3. Započítanie bodov za zámok


Zámok sa vyhodnocuje ako v kooperatívnej verzii – je uzavretý, len čo je kartička s ním celkom obklopená inými kartičkami a získate **2 body** za každú **kartičku s hmlou** v okolí vrátane samotnej kartičky so zámkom.

Lúky a hmla

Môžete hrať podľa obvyklých pravidiel základnej hry na sedliakov. Hmla uzatvára lúky podobne, ako ich uzatvárajú mestá. Samozrejme i spoločníci v role sedliakov sa duchov boja, zatiaľ čo strážny nie.




 *obsadil označenú lúku svojím spoločníkom, žltý strážnym . Strážneho nebude možné z lúky zabnúť pomocou duchov.*

 *preto priloží kartičku s hmlou tak, že obe lúky oddelí.*

ZÁVEREČNÉ VYHODNOTENIE

Záverečné vyhodnotenie prebieha podľa všetkých obvyklých pravidiel hry Carcassonne. Za prvky z tohto rozšírenia sa udeľujú body nasledovne:

- Za každého ducha  pri svojej figúrke na konci hry si každý hráč **odpočíta 1 bod**.
- Za obsadený, ale neuzavretý zámok získate za každú kartičku s hmlou v okolí (vrátane samotnej kartičky so zámkom) **1 bod** namiesto 2.
- Za hrobára na konci hry **žiadne** body nezískate.

Tým je hra na konci, víťazovi gratulujeme. V prípade zhody sa dotčení hráči o víťazstvo delia.

Toto rozšírenie je možné kombinovať i s ostatnými rozšíreniami hry Carcassonne, avšak na vlastné nebezpečenstvo. Vo chvíli, keď toto rozšírenie vychádza, nemáme k dispozícii žiadne oficiálne riešenia prípadných nejasností.

Prajeme príjemnú zábavu!

