



# DUCHOVÉ Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede

*Mlhy zlé se valí na krajinu a jako těžká duchna dusí celé okolí Carcassonne. I nejsrdnatějším rytířům běhá mráz po zádech a brní brnění, když slyší slova legendy: „Mlha probudí mrtvé a ti vstanou z hrobů. Přijdou, aby zjednali spravedlnost!“*

*Chcete-li opět nastolit mír v Carcassonne, musíte neklidné duchy společně uchláchnit.*

## Obsah:

Příprava a průběh hry (Úroveň 1).....	2
Úroveň 2 (Zámky a hřbitovy) .....	7
Úroveň 3 (Psi).....	9
Úroveň 4 .....	10
Úroveň 5 (Zakletý hřbitov) .....	10
Úroveň 6 .....	11
Shrnutí.....	12

# DUCHOVÉ Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede

Vítejte v Carcassonne! Držíte v rukou první kooperativní verzi této světové legendy mezi stolními hrami. Pokud už hru znáte, bude pro vás vysvětlení velice snadné. Zásadním rozdílem zde je, že nehrajete každý za sebe, ale všichni společně. Započítávají se vám společné body, společně zvítězíte, nebo prohrajete.

Hra se dělí na 6 úrovní, které musíte postupně zdolat. Hru obšírně vysvětlujeme pro úroveň 1. Během přípravy vás zároveň rovnou seznámíme s obsahem krabice. Drobné úpravy pro další úrovně následují od str. 7.

## HERNÍ MATERIÁL A PŘÍPRAVA HRY

Nejprve se podíváme na KARTIČKY KRAJINY. Je jich 60 a jsou na nich vyznačeny **části měst, cesty, zámky a hřbitovy**.



část města



úsek cesty,  
zámek, mlha



část města,  
hřbitov



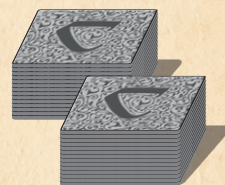
Kromě toho je na mnoha destičkách vyznačena **mlha**. Z mlhy se vždy vynořuje jeden nebo více **duchů**, které musíte uchlácholit. Jak se to dělá, vysvětlujeme na str. 5.

**Startovní destičku** položte doprostřed stolu lícem nahoru. Představuje 4 spojené běžné kartičky. Ve hře na úrovni 1 musíte mezi ostatními kartičkami krajiny vyhledat **5 kartiček se zámky** a **5 s hřbitovy** a vrátit je do krabice. Zbylé kartičky zamíchejte lícem dolů a připravte na stůl tak, aby na ně všichni dobře dosáhli.

*Příprava pro hru na dalších úrovních se trochu liší, viz dále od str. 7.*



startovní destička  
(představuje 4 spojené  
běžné kartičky)



několik bromádek  
kartiček lícem dolů

← Počítadlo bodů umístěte na okraj hrací plochy tak, aby bylo po ruce.

Vedle počítadla položte přehledovou **desku úrovní**. Je na ní uvedeno, které kartičky budou či nebudou ve hře a kolik bodů musíte společně dosáhnout.



Na úrovni 1 je to 50 bodů. Položte proto **cílový žeton** na políčko „0/50“ počítadla bodů.

**2 psy** nebudete potřebovat, nechte je v krabici.



Posledním krokem je příprava **figurek**. Trochu se vzhledem liší od figurek ze základní hry a říkáme jim strážní. Je jich celkem 30, po 5 v barvách **červená, zelená, modrá, žlutá, černá a růžová**.

Každý hráč si vezme **5 figurek** ve zvolené barvě – ty budou tvořit jeho zásobu. Jednu figurku nepoužité barvy postavte na **políčko „0/50“ počítadla bodů**. Bude zaznamenávat vaše společné body. Ostatní figurky vraťte do krabice.

figurka pro  
zaznamenání bodů

Při **hře ve dvou** dostane každý hráč po **3 figurkách ve 2 různých barvách**.

V **sólové hře** si vezmete po **3 figurkách ve 4 různých barvách**.



Vytvořte obecný bank **15 figurek duchů** a 3 z nich postavte na symboly duchů na startovní destičce.



## CÍL HRY

V průběhu hry se budete střídát na tahu, budete vykládat kartičky krajiny a přikládat je k postupně se rozšiřujícím hernímu plánu. Na herní plán budete umísťovat svoje figurky a společně získávat body. Ovšem neustále se budou zjevovat noví duchové a vaším úkolem bude je uchlácholit. Na každé úrovni budete muset společně získat předepsaný počet bodů. Pokud však počet duchů ve hře vzroste nad únosnou mez nebo vám vyprší čas (nebudete moci přiložit další kartičku), společně prohrajete! Každou kartičku ukažte spoluhráčům a společně určete, kam ji přiložíte. Zejména na vyšších úrovních je dobrá spolupráce pro úspěch zásadní!

## PRŮBĚH HRY

Nejmladší hráč může určit, kdo zahajuje hru. Ostatní po něm následují ve směru hodinových ručiček. Hráč na tahu (aktivní hráč) provede následující akce v pevně stanoveném pořadí. Po něm je na řadě hráč po levici atd. Nejprve uvádíme přehled všech akcí, jejich podrobný popis následuje dále.

### 1. Přiložení kartičky

Aktivní hráč **musí otočit 1 kartičku** z libovolné hromádky a **přiložit ji k hernímu plánu**.



### 2. Nasazení duchů a umístění figurky

Je-li na právě přiložené kartičce **mlha**, musíte se vypořádat s **duchy** (viz str. 5). Poté **může** aktivní hráč na **právě přiloženou kartičku** umístit **jednu** figurku ze své zásoby.



### 3. Vyhodnocení

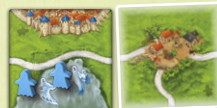
Poté je třeba **hned** zaznamenat body za všechna právě uzavřená území.



## Cesta

### 1. Přiložení kartičky

Kartičku přiložte k hernímu plánu tak, aby alespoň jednou stranou navazovala na nějakou kartičku již na stole ležící. Přiložit kartičku pouze rohem není dovoleno. Území (tj. cesty, města a louky) na dotýkajících se stranách kartiček na sebe musejí navazovat. Dotýká-li se nově přiložená kartička více kartiček přiložených dříve, musejí území navazovat na všech místech dotyku. Navazování mlhy viz dále.



*Toto je právě otočená kartička a byla přiložena tak, že cesta navazuje a obě louky se rozšířily.*

### 2. Umístění figurky

Po přiložení kartičky je možno na ni umístit figurku. Figurku lze umístit na libovolnou část cesty vycházející z křižovatky uprostřed (zde se nabízejí 3 možnosti). Na téže cestě na dříve přiložených kartičkách však nesmí stát žádná jiná figurka, ani vlastní. Umístění figurky není povinné. Dokud není cesta uzavřena, k žádnému započítání bodů (**akce č. 3, viz podrobně dále**) nedojde a na řadě je další hráč. Další hráč ve svém tahu otočí označenou kartičku (viz obr.) a přiloží ji dle obrázku. Na dlouhé obchodní cestě už vpravo **červený** stojí, takže sem svoji figurku modrý umístit nemůže, ale mohl by ji umístit na kterýkoli z obou zbylých úseků cesty nově přiložené kartičky (i na cestu v mlze, viz dále). Rozhodne se umístit ji na cestu směřující dolů. Figurku lze umístit i na území, které bylo přiložením kartičky právě uzavřeno. Kdyby nestála vpravo figurka červeného hráče, mohl by modrý svou figurku na tuto uzavřenou cestu umístit.




*Na právě přiloženou kartičku smí **červený** hráč umístit svoji figurku na tento úsek cesty, protože není dosud nikým obsazena.*



*Cesta vpravo je obsazena, proto se **modrý** rozhodne umístit svoji figurku na cestu směřující dolů.*

### 3. Vyhodnocení cesty\*

Jakmile je obsazená cesta z obou stran uzavřena, dojde k jejímu vyhodnocení. Cesta je uzavřena křižovatkou, částí města, vesnicí nebo vytvořením uzavřené smyčky. Každá kartička, po níž cesta vede, znamená zisk **1 bodu**, přičemž je jedno, kdo cestu uzavřel.



Získané body zaznamenáte posunem figurky na počítadle. V případě této cesty to znamená posun o 3 políčka vpřed. Figurku z vyhodnocené cesty si vezme  hráč zpět do své zásoby. Ve svém tahu je možné přiložit kartičku tak, že se určité území uzavře, umístit na ně figurku, získat za toto území body a figurku si rovnou zase **vzít do své zásoby**.

Pozice cílového žetonu na počítadle udává, kolik bodů ještě musíte získat, abyste vyhráli.





\*V základní hře započítání bodů. Zde označeno jako vyhodnocení, protože místo započítání bodů je také možné chlácholit duchy (viz str. 6).



 hráč ve svém tahu uzavřel cestu obsazenou  figurkou. Cesta vede po 3 kartičkách, získáte tedy 3 body.



 hráč si vezme do své zásoby zpět svou figurku.  figurka zůstává stát na herním plánu, protože cesta dolů není dosud uzavřena.

Tak to by byly nejdůležitější principy. Podívejme se i na ostatní území.


## Město

### 1. Přiložení kartičky


Jako v každém tahu, otočenou kartičku je třeba nejprve přiložit k hernímu plánu, všechna území musejí navazovat. Město musí navazovat na město.



### 2. Umístění figurky



Rovněž u města je třeba zkontrolovat, zda již není obsazeno jinou figurkou (i vlastní). Zde tomu tak není,  tedy může umístit svou figurku podle obrázku.




 přiložil kartičku tak, že rozšířil město. Toto město není nikým obsazeno, může sem tedy umístit svoji figurku.



### 3. Vyhodnocení města

V některém z dalších tahů přiloží červený hráč zvýrazněnou kartičku. Tím město uzavře. Je-li město zcela ohraničeno hradbami a nejsou v něm žádné mezery, je uzavřeno.  nyní započte získané body. Za každou kartičku, na níž leží dané město, získáte po **2 bodech** (pozor, ne za každou část města, což může hrát roli v případě, že se na jedné kartičce nacházejí dvě části téhož města). Každý **erb**  vyznačený ve městě přináší navíc **další 2 body**. Podobně jako u cest nehraje roli, který hráč město uzavřel.



Za toto uzavřené město získáte 8 bodů. 6 za tři kartičky plus 2 za erb. Svou figurku si poté  vezme z herního plánu zpět do zásoby.

## 1a. Přiložení kartičky

Mlha vždy **halí** louku či cestu, nikdy město. Při přiložení kartičky musí okraj s mlhou navazovat na louku, případně cestu, ne na město, ale **mlha na mlhu navazovat nemusí**. Je tedy možné přiložit okraj s cestou s mlhou k cestě bez mlhy a louku s mlhou k louce bez mlhy a naopak.



**✖ otočil tuto kartičku. Na obrázku je vyznačeno, kam například je možné ji přiložit a kam ne (jsou však i další možnosti). Společně se rozhodnete ji přiložit dle obrázku, mlha nebude navazovat na mlhu.**

## 1b. Uzavření mlhy

Po přiložení kartičky zkontrolujte, zda se podařilo někde mlhu uzavřít. Mlha se uzavírá podobně jako město – je **ohraňovaná okrajem** a nejsou v ní žádné mezery. Pokud však někde navazuje mlha na louku bez mlhy (či cesta s mlhou na cestu bez mlhy), už nikdy do konce hry se tuto mlhu nemůže podařit uzavřít.



Z uzavřené mlhy **odstraňte** všechny figurky **duchů** a vraťte je do banku. Jak se na herní plán dostanou, vysvětlujeme v následujícím odstavci.

*Tuto mlhu už nebude možné uzavřít.*



*Přiložením této kartičky došlo k uzavření mlhy a 3 duchové jsou uchláholeni – figurky se vrací do banku.*




## 2a. Vynoření duchů

Pokud se **nepodařilo mlhu** na právě přiložené kartičce **uzavřít**, postavte na každý symbol ducha  na ní po 1 figurce ducha  z banku.

Pokud ovšem mlha na právě přiložené kartičce **rozšiřuje** mlhu na herním plánu, postavte na novou kartičku o **1 figurku ducha méně!**

Je-li tedy na přikládané kartičce jen 1 symbol ducha, nemusíte v případě rozšíření již existující mlhy na kartičku postavit žádnou figurku ducha.



*Nejprve je k hernímu plánu přiložena kartička ①. Jsou na ní 2 symboly duchů  a mlha nikde nenavazovala, proto na ni byly postaveny 2 figurky duchů . Po přiložení kartičky ② s pouze jedním symbolem ducha  mlha navazuje, proto na tuto kartičku není potřeba přidávat žádnou figurku ducha.*



### Bank duchů

Pokud **dojde** bank duchů, takže není možné na právě přiloženou kartičku postavit jejich náležitý počet, **prohráli jste** (viz str. 6)! Ve hře je přesně 15 figurek duchů. Pokud některou ztratíte, použijte vhodnou náhradu.

## 2b. Umístění figurky

Na samotnou mlhu **není nikdy možné umístit figurku**. Na území v mlze (cestu) i území bez mlhy na právě přiložené kartičce (cestu, město, v dalších úrovních i další území, viz dále od str. 7) však ano podle běžných pravidel.



### 3. Vyhodnocení uzavřeného území – získání bodů, nebo chlácholení duchů

Jak bylo uvedeno, uzavřením mlhy nelze získat žádné body (jen tím uchlácholíte příslušné duchy). Ovšem přiložením kartičky s mlhou je možné uzavřít nějaké území a vyhodnotit ho.

Kdykoli vyhodnocujete kterékoli uzavřené území, **s mlhou nebo bez mlhy**, vždy si příslušný hráč bere svou figurku (či figurky, viz dále) z uzavřeného území do své zásoby, ale máte vždy dvě možnosti:

- Buď si započítáte body jako obvykle dle popisu výše,
- **NEBO** odstraníte **až 3 duchy z jedné** libovolné kartičky herního plánu a vrátíte je do banku.

Pokud přiložením kartičky dojde k uzavření více území než jednoho, určí aktivní hráč u každého vyhodnocení zvlášť, kterou možnost zvolí.



*Přiložením kartičky vlevo dojde k uzavření cesty s figurkou. Figurku si hráč vezme zpět do své zásoby, ale místo zisku 4 bodů zvolí odstranění 3 duchů z horní kartičky.*

### Vyhodnocení území s figurkami více barev

Během hry můžete výhodně spolupracovat, abyste získali výrazně více bodů tak, že uzavřete území (cestu nebo město) tak, aby byly obsazené figurkami více barev. Jde to nepřímým důmyslným přikládáním kartiček. Ukážeme si to na příkladu cesty.

**✖** by mohl přiložit tuto kartičku tak, že by uzavřel cestu obsazenou **✚** figurkou. Tím byste získali 3 body. Rozhodne se ji raději přiložit tak, že cesty zatím nenasazují, takže na ni může postavit svou figurku.



V dalším tahu přiloží **✖** kartičku tak, že obě cesty spojí a uzavře. Na cestě stojí **✚** a **✚** figurka. Za každou z těchto figurek získáte 4 body, celkem tedy 8!



Na více figurek téže barvy ve vyhodnocovaném území se nebere ohled, žádnou výhodu vám nepřinesou. Více bodů získáte pouze za figurky různých barev. Za figurku každé barvy vždy získáte plný počet bodů.

Při uzavření města se postupuje stejně.

## KONEC HRY

V této hře vždy hrajete všichni společně – společně vyhrajete, nebo společně prohrajete. Nekoná se žádné závěrečné vyhodnocení.

### VÍTĚZSTVÍ

Vyhrajete, pokud dosáhnete předepsaného počtu bodů – figurka na počítadle dosáhne políčka s cílovým žetonem 🎯 (na úrovni 1 je to 50 bodů). Gratulujeme, můžete postoupit na další úroveň!

### PORÁŽKA

1. K hernímu plánu už není možné přiložit žádnou další kartičku. Prohráli jste, zkuste tuto úroveň znovu.

2. Máte na herní plán postavit figurku ducha, ale v banku už žádná není. Prohráli jste, zkuste tuto úroveň znovu.

Nyní víte, jak se hraje hra na úrovni 1. Jakmile zvítězíte, pokračujte další úrovní. V dalším textu popisujeme jen novinky a změny pravidel každé další úrovně. Všechno ostatní platí beze změny dále.



## ÚROVEŇ 2

Od úrovně 2 přijdou do hry nové kartičky – v rámci přípravy hry mezi ně zamíchejte i 5 kartiček se zámky a 5 kartiček s hřbitovy. Ve hře je celkově více kartiček, pro vítězství musíte dosáhnout více bodů, konkrétně 75. Cílový žeton položte na políčko „25“ – figurka ho bude muset dosáhnout dvakrát. Pro názornost můžete žeton nejprve položit šedou stranou vzhůru a až figurka oběhne celé počítadlo dokola, žeton otočte.



zámek



hřbitov

### Zámek

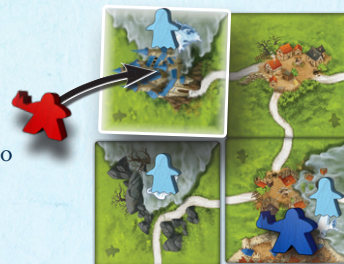
#### 1. Přiložení kartičky

Rovněž kartičku se zámek je třeba přiložit tak, aby všechna území v místech dotyku navazovala. Zámky jsou vyznačeny vždy uprostřed kartičky, k některým vedou cesty.



#### 2. Umístění figurky

Na zámek je rovněž možno umístit svou figurku. Postavte ji doprostřed kartičky přímo na zámek.



#### 3. Vyhodnocení zámku

Zámky se vyhodnocují, jakmile jsou zcela obklopeny sousedícími kartičkami. Za každou z těchto kartiček (vč. samotné kartičky se zámek), na nichž je mlha, získáte 2 body. Kartičky bez mlhy vám žádné body nepřinesou.

*Přiložením této kartičky je zámek uzavřen. Na 6 kartičkách je mlha, získáte celkem 12 bodů, poté si vezme figurku zpět do své zásoby.*



## 1a. Příložení kartičky

Kartičku přiložte dle obvyklých pravidel. Hřbitov je vyznačen vždy uprostřed, k některým vede cesta.




## 1b. Pohřbení strážného


Jakmile je hřbitov uzavřen, tj. obklopen ortogonálně (svisle a vodorovně) sousedícími 4 kartičkami, musíte hned pohřbit jednoho strážného – vezměte jednu libovolnou figurku z herního plánu a položte ji na právě uzavřený hřbitov. Zůstane tam ležet až do konce hry.

Poté odstraňte všechny duchy z tohoto hřbitova (jak se tam dostanou, se dozvíte v dalším odstavci) a vraťte je do banku. Není-li na herním plánu ani jedna figurka žádného hráče, vezměte ji z osobní zásoby libovolného hráče.



*Společně rozhodnete, že pohřbíte strážného  hráče.*

*Ten bude mít po zbytek hry k dispozici o jednu figurku méně. Zato se vám podařilo uchlábolit 1 ducha z právě uzavřeného hřbitova.*

*V některém z předchozích tabů  přiložil kartičku s hřbitovem a nyní přiloží vyznačenou kartičku, kterou hřbitov uzavře.*



## 2a. Vynoření duchů

Kdykoli musíte umístit na herní plán na úsek mlhy **alespoň 1 ducha**, musíte také umístit 1 ducha na jeden libovolný dosud neuzavřený hřbitov. Není-li žádný neuzavřený hřbitov ve hře, máte štěstí – dodatečného ducha nasadit nemusíte.





## 2b. Umístění figurky


Na hřbitov se nikdy neumísťuje figurka hráče jinak než při pohřbení strážného dle popisu výše. Na ostatní území (cesty a města) na kartičce s hřbitovem však lze figurku umístit podle všech obvyklých pravidel.

* přiloží kartičku s mlhou a 2 symboly  tak, že mlha není uzavřená, takže na ni musí postavit 2 figurky duchů z banku. Protože je ve hře neuzavřený hřbitov, nasadí také 1 dodatečného ducha na tento hřbitov. Poté umístí svou figurku na část města na právě přiložené kartičce.*



Zamíchejte všech 60 kartiček a rozdělte je na 3 hromádky po 20 kartičkách. Budou sloužit jako časomíra, do kdy musíte získat předepsaný počet bodů. Všichni musíte dobírat a přikládat kartičky z první hromádky, poté z druhé, nakonec z třetí. Budete také potřebovat oba psy .

Psa s číslem 1 - Alíka  položte na políčko „15“ počítadla – než zcela vyčerpáte první hromádku kartiček, musíte dosáhnout alespoň 15 bodů.

Psa s číslem 2 - Azora  položte na políčko „0/50“ počítadla – než zcela vyčerpáte druhou hromádku kartiček, musíte dosáhnout alespoň 50 bodů.

Do konce hry musíte dosáhnout 100 bodů, takže cílový žeton položte také na políčko „0/50“.



## Psi




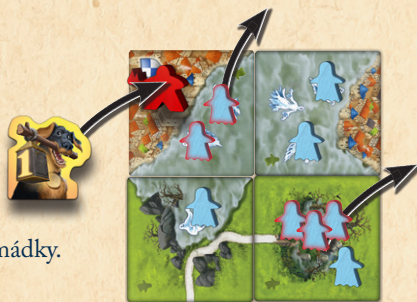
Oba psi označují, kolika bodů musíte dosáhnout před vyčerpáním příslušné hromádky kartiček, ale také vám pomohou s chlácholením duchů.


Jakmile figurka na počítadle dosáhne políčka se psem či ho překročí, položte psa k libovolné stojící (nikoli pohřbené) figurce na herním plánu. Ze **2 libovolných kartiček obklopujících kartičku** s danou figurkou (včetně samotné kartičky, kde figurka stojí, je jich tedy celkem 9) odstraňte až po 3 figurkách duchů (vraťte je do banku)!



Po přiložení kartičky jste při vyhodnocení uzavřených území získali 8 bodů, čímž jste dosáhli průběžného stavu 16 dříve, než jste vyčerpali první hromádku kartiček.

 figurka má vyhodnou pozici, takže položíte Alíka k ní. Vyberete kartičku, na které stojí Alík, a odstraníte z ní 2 duchy. Jako druhou vyberete kartičku s břítovem a odstraníte další 3 duchy. Poslední, 4. duch však na kartičce zůstane stát.



Případné přebývajících kartičky v první hromádce položte navrch druhé hromádky. Budete mít o něco více času na to, abyste dosáhli 50 bodů. Stejným způsobem využijete i Azora .

### 3. Vyhodnocení psa

Pes zůstane na herním plánu ležet u figurky tak dlouho, dokud nebude její území vyhodnoceno. Poté vyhodnoťte i psa. Je jedno, zda jste při vyhodnocení města započítali body, nebo chlácholili duchy. Za psa dostanete tolik bodů, kolik je právě **duchů ve hře** (figurek na herním plánu). Za **každého ducha** dostanete **1 bod**.

**Pozor:** V případě vyhodnocení psa **není možné** místo zisku bodů chlácholit duchy.

Po vyhodnocení vyraďte psa ze hry – vraťte ho do krabice. Zaslouží si pauzu na šlofika až do další partie. Oba psi se vyhodnocují stejně.

**Pozor:** V případě, že pohřbíte strážného, u nějž ležel pes, opuštěný hafík si bez pánička neporadí. Zaběhne se. Žádné body za něj nezískáte, vyraďte ho ze hry.






Přiložením kartičky došlo k uzavření města. Po jeho vyhodnocení se vyhodnotí Alík, figurka se vrátí do zásoby příslušného hráče a Alík odkráčí do boudy (do krabice).

## ÚROVEŇ 4

Příprava je stejná jako na úrovni 3.

Bank duchů však bude obsahovat jen 13 duchů – 2 figurky nechte v krabici.




Kromě toho musíte před vyčerpáním jednotlivých hromádek kartiček dosáhnout více bodů. U první je to 20 (Alíka  položte na políčko „20“ počítadla), u druhé 60 (Azor  si lehne na políčko „10“) a celkově jich musíte získat 120 – cílový žeton  položte na políčko „20“.

Jinak probíhá hra stejně jako na úrovni 3.

## ÚROVEŇ 5

Na této úrovni je hřbitov **zakletý** a jeho efekt je jiný.

Bank duchů bude opět omezen na 13 figurek – 2 figurky nechte v krabici.

Příprava je stejná jako na úrovni 3. Podobný je i počet bodů, jichž musíte dosáhnout: 15 před vyčerpáním první hromádky (položte Alíka  na políčko „15“), 50 bodů před vyčerpáním druhé hromádky (Azora  položte na políčko „0/50“) a celkově musíte získat 100 bodů (cílový žeton  položte na políčko „0/50“).

## Zakletý hřbitov

### 1a. Přiložení kartičky

Hřbitov se přikládá jako obvykle.

### 1b. Pohřbení strážného

Hřbitov je uzavřen až v okamžiku, kdy je kartička obklopena sousedícími kartičkami dokola, tj. i v rozích jako při uzavření zámku (celkem jich je 8).

**Pozor**, zakletý hřbitov má úplně jinou funkci než hřbitov v předchozích úrovních, viz dále.


### 2a. Vynoření duchů

Pravidla pro vynoření duchů se oproti úrovni 2 mění – kdykoli přiložíte k hernímu plánu kartičku s hřbitovem, musíte nasadit 1 figurku ducha na každou sousedící kartičku (i úhlopříčně) s mlhou, přičemž je jedno, zda je mlha uzavřená nebo není a kolik jiných duchů už na ní stojí.

### 2b. Umístění figurky

Na hřbitov se nikdy neumísťuje figurka hráče jinak než při pohřbení strážného dle obvyklého postupu. Na ostatní území (cesty a města) na kartičce s hřbitovem však lze figurku umístit podle všech obvyklých pravidel.



 přiloží kartičku s hřbitovem. Na každou ze 3 sousedících kartiček musí umístit 1 ducha z banku, protože na všech je mlha. Nakonec postaví svou figurku na cestu na kartičce s hřbitovem.

### 3a. Vyhodnocení

Pokud došlo přiložením kartičky k uzavření nějakého území, vyhodnotí se jako obvykle.

### 3b. Zakryté kartičky

Zakletý hřbitov působí tak, že pokud je ve hře alespoň 1 neuzavřený hřbitov, musí každý hráč na konci svého tahu vzít jednu kartičku z dobírací hromádky a aniž by se na ni díval, musí ji **licem dolů** přiložit k hernímu plánu, ke kartičce s libovolným neuzavřeným hřbitovem. Kartičku licem dolů lze přiložit kamkoli, ale nepřispěje k uzavření žádného území s **výjimkou hřbitova**. Ostatní území navazující na kartičku licem dolů jsou také zakletá a do konce hry **je nelze uzavřít**. To platí i pro zámky.

I když je ve hře více neuzavřených hřbitovů, vždy přikládáte pouze jednu kartičku lícem dolů. Můžete ji přiložit libovolně.

Ke kartičce lícem dolů lze přiložit jinou kartičku lícem vzhůru pouze v případě, že ji zároveň přiložíte i k jiné kartičce ležící lícem vzhůru. Kartičky lícem dolů lze přikládat i k jiným kartičkám ležícím lícem dolů.

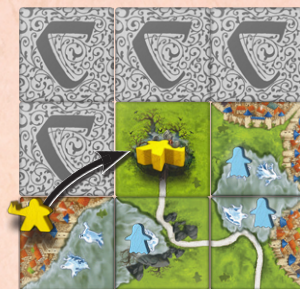
Opakujeme, že **hřbitov uzavírají** i kartičky ležící **lícem dolů** a při jeho uzavření dojde k pohřbení strážného jako obvykle. Na zakletý hřbitov se však nikdy žádné figurky duchů nestavějí.



*Hřbitov ještě není uzavřený, takže **☹** na konci svého tahu musí nejprve k některému neuzavřenému hřbitovu přiložit kartičku lícem dolů. Tím zablokuje **★** figurku. Ta už do konce hry nebude moci být vyhodnocena.*



*Hřbitov je konečně uzavřený a nebude tedy nadále nutné přikládat kartičky lícem dolů. Rozhodnete se pohřbit **★** strážného.*





## ÚROVEŇ 6

Postavte po jedné figurce **tří různých barev** na políčko „0/50“ počítadla. Vybírejte z barev účastníků se hry.

**Pozor:** v sólové hře a ve hře dvou hráčů tyto figurky berte z krabice, nikoli z osobních zásoby hráčů.

Bank duchů jich bude obsahovat **jen 12 – 3 figurky** nechte v krabici. Hromádky kartiček vytvořte jako na úrovni 3.

Psy  položte na políčka „10“ a „25“ a cílový žeton  na políčko „0/50“. Bude vám sice stačit méně bodů, ale neradujte se předčasně, bodování probíhá jinak. Všechna ostatní pravidla včetně Zakletých hřbitovů platí jako na úrovni 5.

### 3. Započítání bodů

Na rozdíl od všech předchozích úrovní se započítávají body každé barvě zvlášť.

Předepsaného počtu bodů a použití psů však dosáhnete teprve tehdy, až jich dosáhnou **všechny** figurky na počítadle. Proto je velmi důležité, aby figurky všech 3 barev postupovaly zhruba rovnoměrně. Kdykoli získá body barva, která na počítadle zastoupena **není**, posuňte o příslušný počet bodů jednu libovolnou figurku na počítadle.

*Poznámka: Při vyhodnocení psa posuňte figurku v barvě odpovídající figurce u psa.*



***☹** propojí kartičkou obě části města a uzavře ho. **★** získá 6 bodů, **☹** také. Posuňte obě příslušné figurky na počítadle o 6 políček vpřed.*



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

Autor: Klaus-Jürgen Wrede a tým Hans im Glück  
Ilustrace: Anne Pätzkeová & Marcel Gröber  
Grafický design: Franz-Georg Stämmele a Hans im Glück  
Český překlad: Karel Vlasák

REKLAMACE: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Vyplňte formulář na [mindok.cz/reklamace](http://mindok.cz/reklamace), my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

**MINDOK**  
HRAJEME ♥ SRDCEM

Výhradní distributor  
pro ČR a SR:

 [mindok.cz](http://mindok.cz)  
 [/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)  
 [/hry.mindok](https://www.instagram.com/hry.mindok)

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

Na této straně uvádíme shrnutí pravidel všech 6 úrovní hry ( **1 2 3 4 5 6** ) a přehled všech možných akcí. Udává i časovou posloupnost jednotlivých kroků, ale tyto kroky se vzájemně nepodmiňují. Je tedy možné provést krok 3b, aniž by mu předcházel krok 3a. Jde jen o velmi stručný přehled, který nemůže nahradit podrobné nastudování pravidel.

### 1a. Příložení kartičky

- Platí všechna obvyklá pravidla hry Carcassonne. Na mlhu se při přikládání kartiček nebere ohled.
- **3+** Smíte přikládat kartičky jen z příslušné hromádky.

### 1b. Uzavření mlhy

- Z uzavřené mlhy odstraňte všechny figurky duchů a vraťte je do banku.

### 1c. Pohřbení strážného

- **2+** Jakmile je hřbitov uzavřen, musíte hned pohřbit jednoho strážného.
- **2 3 4** Hřbitov je uzavřen, jakmile je obklopen ortogonálně (svisle a vodorovně) sousedícími 4 kartičkami. Poté odstraňte všechny duchy z tohoto hřbitova a vraťte je do banku.
- **5 6** Hřbitov je uzavřen, jakmile je obklopen 8 sousedícími kartičkami.

### 2a. Vynoření duchů

- Není-li mlha uzavřená, postavte na každý symbol ducha na ní po 1 figurce ducha. Pokud mlha na právě přiložené kartičce rozšiřuje mlhu na herním plánu, postavte na novou kartičku o 1 figurku ducha méně.
- **2 3 4** Kdykoli musíte umístit na herní plán na úsek mlhy **alespoň 1 ducha**, musíte **navíc** nasadit 1 ducha na jeden libovolný dosud **neuzavřený** hřbitov.
- **5 6** Po přiložení hřbitova musíte nasadit 1 figurku ducha na každou sousedící kartičku s **mlhou**.

### 2b. Umístění figurky

- Na právě přiloženou kartičku můžete umístit svou figurku podle obvyklých pravidel hry Carcassonne, včetně cesty s mlhou. Na samotnou mlhu se figurka umístit nedá.

### 3a. Vyhodnocení

- Cesty, města a zámky je třeba hned po uzavření vyhodnotit. Můžete získat body, nebo z 1 libovolné kartičky odstranit až 3 duchy.
- Je-li na uzavřeném území více figurek, za každou figurku rozdílné barvy získáte vždy plný počet bodů.
- **6** Body získává každá barva zvlášť. Požadované mezní hodnoty dosáhnete teprve tehdy, až jí dosáhne každá barva ve hře.
- **3+** **3b. Psi**
- Dosáhne-li figurka na počítadle políčko s psem nebo ho překročí, začněte dobírat kartičky z následující hromádky a psa postavte k libovolné figurce strážného stojící na herním plánu. Z až 2 okolních kartiček (tj. sousedících a ze samotné kartičky se psem) můžete odstranit až po 3 figurkách duchů.

### **5 6** 3c. Zakletý hřbitov

- Na konci svého tahu musíte přiložit kartičku lícem dolů do okolí neuzavřeného hřbitova. Kartičky lícem dolů znemožní uzavření všech území kromě hřbitova.

### Konec hry

Hra končí okamžitě splněním jedné z následujících podmínek:

- Vítězství: Dosáhli jste předepsaného počtu bodů.
- Porážka: Nemůžete nasadit na herní plán požadované figurky duchů, NEBO dojdou kartičky v dobírací zásobě.