

# DUCHAŘINA

Pravidla



# Pravidla se vám učí lépe podle videí?

Nechcete číst pravidla?  
Podívejte se na videonávod!



## Princip hry

Spolu s kámoši duchy jste se v noci vplížili do hotelu, abyste ho prozkoumali. Jakmile jste byli uvnitř, nemohli jste odolat trochu rošťáctví. Vaší pozornosti neušlo vůbec nic! Všechno jste zpřeházeli a nadělali kopec hluku. Dokonce jste vyhnali z postelí i hotelové hosty!

**Ted' zbývá jen se nenápadně vypořádat a vyhnout se problémům...**

Máte za úkol projít vstupní halou, aniž by vás spatřili lidé nahlížející skrz klíčové dírký svých hotelových dveří. Nábytek smíte libovolně přesouvat a schovávat se za něj, ale mějte na paměti: vaši rošťáčtí „přátelé“ vás mohou pěkně vypéct a nechat nechráněné. Pokuste se nepozorovaně vyplížit ven a hlavně nepřitáhnout pozornost lidí!

## Cíl hry

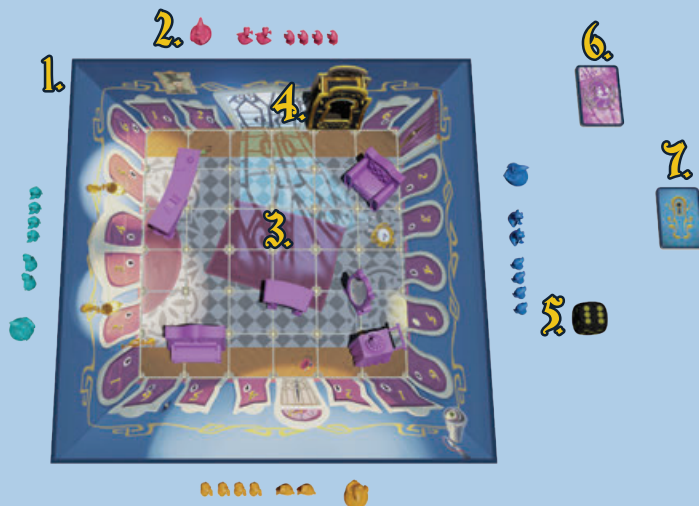
Během 5 kol dostaňte co nejvíce svých duchů na druhou stranu vstupní haly. Čím větší duch, tím vyšší počet bodů.

## Jak hrát

1. Umístěte herní plán doprostřed stolu.
2. Každý hráč si vybere barvu a vezme si od ní 1 velkého, 2 střední a 4 malé duchy. Umístí své duchy na svou stranu herního plánu, která se tak stává jejich „výchozím místem“. Na každé straně herního plánu mohou začínat duchové pouze jedné barvy.
3. Umístěte 6 kusů nábytku na herní plán a vytvořte příjemný hotelový interiér.
4. Umístěte klíčovou dírkou na náhodné dveře podél vstupní haly.
5. Poslední hráč, který nahlíží klíčovou dírkou, si bere kostku (v uvedeném příkladu je to Modrý hráč).
6. Při hře 2 hráčů odstraňte 10 náhodných karet z balíčku pohybu; při hře 3 hráčů odstraňte 5 náhodných karet; při hře 4 hráčů žádné karty neodstraňujte. Odstraněné karty vraťte do krabice. Zamíchejte zbývající karty pohybu a balíček odložte lícovou stranou dolů vedle herního plánu.



7. Pro vaši první hru doporučujeme nechat karty Za minutu dvanáct v krabici (viz str. 7, „Po úspěšném ukončení hry...“).



## Přehled kola

Hráči se střídají, každý si táhne kartu pohybu, a pokud mu to karta umožní, posune kus nábytku. Poté všichni hráči naráz postupují svými duchy vstupní halou. Zvolí se jeden hráč, který vybere stranu haly, na niž umístí klíčovou díрку. Tento hráč pak hodí kostkou, která určí její přesné místo. Hráč nahlédne klíčovou dírkou a duchové, kteří jsou vidět, se vrací na svá výchozí místa, odkud začínají od začátku!

## Průběh kola

1. Počíná hráčem s kostkou a poté ve směru hodinových ručiček si každý hráč táhne kartu pohybu. Pokud je na vaší kartě zobrazen nábytek, můžete posouvat jedním (a pouze jedním) kusem z vyobrazeného nábytku (viz str. 4, „Posouvání nábytku“).
2. Všichni hráči zároveň rozdělují hodnotu své karty pohybu mezi své duchy, které chtějí přesunout. Duchy posouvají halou a snaží se je ukrýt, jak nejlépe to jde (viz str. 5, „Pohyb duchů“).

3. Každý hráč hodí kostkou. Hráč s nejvyšším číslem vybírá stranu herního plánu, na kterou v tomto kole umístí klíčovou díрку (viz str. 6, „Umístění klíčové dírky“).

#### Poznámka:

Při výběru strany vstupní haly se hráči v házení kostkou střídají a ti, kteří již házeli, nehází, dokud neodhází všichni. Tímto způsobem se v průběhu hry dostane na každého spravedlivým dílem.

#### Příklad:

*V 1. kole hry pro 3 hráče hodil Oranžový hráč nejvyšší číslo a vybírá tedy stranu haly, na kterou umístí klíčovou díрку. Ve 2. kole házejí pouze Červený a Zelený; Zelený hodil vyšší číslo. Ve 3. kole vybírá Červený. Ve 4. kole hází opět všichni, protože už byl každý na řadě.*

4. Jakkmile vyberete stranu vstupní haly, znovu hodte kostkou a umístěte klíčovou díрку na dveře s odpovídajícím číslem. Poté předejte kostku hráči po vaší levici (v příštím kole bude na řadě).
5. Nahlédněte klíčovou dírkou do vstupní haly. Každý duch, kterého spatříte, se poleká a vrátí se na své výchozí místo vedle herního plánu, odkud začíná znovu. Týká se to i duchů hráče, který se právě dívá. Ostatní hráči mají právo klíčovou dírkou rovněž nahlédnout kvůli kontrole. Nechte klíčovou díрку tam, kde je.
6. Odhodte použité karty pohybu a začněte nové kolo.

## Posouvání nábytku

Na některých kartách pohybu vidíte kromě čísla také typ nábytku (viz obrázek níže). Pokud si takovou kartu táhnete, smíte v tomto kole pohnout jedním ze dvou vyobrazených typů nábytku.

Můžete jej umístit, kamkoliv chcete, jakkoliv chcete, bez ohledu na políčka na herním plánu. Můžete jej postavit, položit, převrátit, překrýt jej s jiným nábytkem, opřít jej o ducha... s nábytkem si dělejte, co chcete, jen pozor, aby nepřesahoval okraje vstupní haly.

- V tomto kole nesmíte zacházet s nábytkem, který již byl přemístěn. Pokud byly v tomto kole přesunuty oba předměty vyobrazené na vaší kartě, přesuňte jiný libovolný předmět, se kterým se v tomto kole nehýbalo.
- Jakkmile se jednou dotknete konkrétního kusu nábytku, nesmíte se rozmyslet a zacházet s jiným.
- Pokud vám duch nebo jiný kus nábytku brání v přesunu zvoleného nábytku, můžete překážky opatrně zvednout a poté opět vrátit na místo, kde byly, než jste s nimi hýbali.
- Pokud se na nábytku, který přesouváte, nachází duch, smíte jej sundat a umístit na políčko místa, kde nábytek stál.



## Pohyb duchů

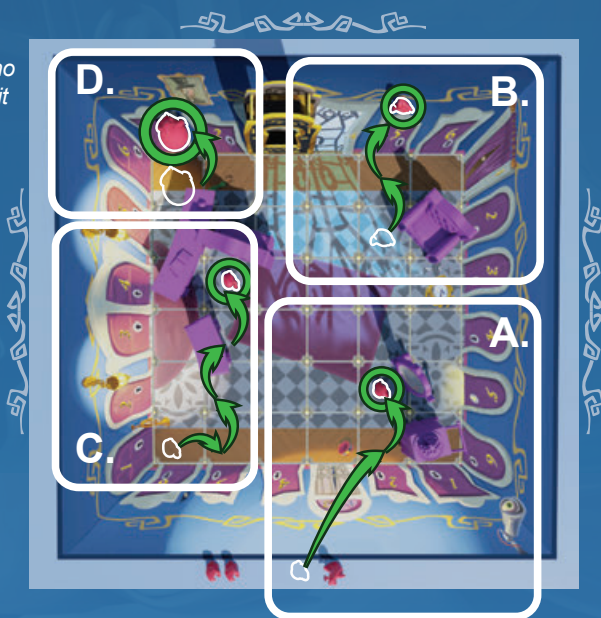
### Vaši duchové...

- ... začínají na vaší straně herního plánu, vychází ze dveří, které si zvolíte, a získávají vám body ve chvíli, kdy projdou dveřmi na protilehlé straně. Duchy tam potom nechte, abyste měli přehled o bodech.
- ... se dělí o hodnotu pohybu na vaší kartě s ostatními vašimi duchy – díky této hodnotě se přesouvají z pole na pole. Nesmí však vstoupit do haly a přejít na protilehlou stranu ve stejném kole. **Duchové mohou během svého pohybu měnit směr, ale nesmí se pohybovat diagonálně.** Jakmile duchem pohnete, svůj tah smí ukončit, pouze pokud na poli stojí vzpřímeně a nepřesahuje jej. Skrz větší duchy je vidět menší duchy.
- ... mohou procházet nábytkem bez postihu na pohybu. Svůj pohyb mohou ukončit i na nábytku nebo v něm.
- ... mohou (omylem) vrazit do kusů nábytku nebo duchů, kteří se za nimi ukrývají. Pokud se tak stane, hráč, který je v nevýhodě, musí nábytek/duchy vrátit na svá místa.

### Příklad:

Hodnota pohybu na kartě Červeného hráče je 9, hráč se rozhodne rozdělit tuto hodnotu mezi 4 své duchy:

- Ze své strany plánu posune malého ducha o 2 pole směrem do vstupní haly.
- Středního ducha posune o 2 pole ze dveří ven (duch již na opačné straně zůstává).
- Malého ducha posune o 4 pole dál na herním plánu, kde se duch schová.
- Poslední bod pohybu nechává velkému duchovi, kterého posune o 1 pole ven ze dveří.



## Umístění klíčové dírky

Hráč, který hodil na kostce nejvyšší hodnotu, vybírá stranu herního plánu, kam položí klíčovou díрку. Před umístěním klíčové dírky má zakázáno zkoušet různé dveře a různé úhly; jakmile klíčovou díрку položí, už s ní nehýbe.

**Pozor: Klíčová dírka musí při každém novém kole změnit stranu herního plánu – nelze ji nechat na stejné straně, kde byla naposledy.**

Příklad:



**Značky na spodní části klíčové dírky se musí zarovnat s okrajem pole herního plánu.**



*V této ukázce je klíčovou dírkou vidět oranžový a červený duch. Oba se proto vrací na svá výchozí místa.*


## Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy na začátku kola již nejsou k dispozici žádné karty pohybu.

Každý hráč si nyní spočítá své body:

Za každého ducha, který se dostal na protilehlou stranu vstupní haly, mají:

 = 1 bod


 = 3 body

 = 5 bodů

Za každého ducha skrytého na herním plánu:

 = 1 bod

 = 1 bod

 = 2 body

**Hráč s nejvyšším počtem bodů vítězí!**

## Pokud nastala remíza:

Hráč s větším počtem duchů na protilehlé straně plánu vítězí. Stále je to nerozhodné?

Hráč s menším počtem duchů na své straně plánu vítězí.



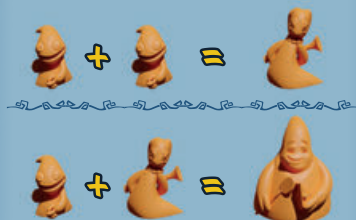
## Po úspěšném ukončení hry...

... si přidejte pár pravidel navrch a zpestřete tak svůj zážitek ze hry! Přidejte taktiky slučování duchů a/nebo si zahrajte s kartami *Za minutu dvanáct*.

## Slučování duchů

**Kdykoliv nasadíte ducha ze své strany herního plánu do vstupní haly, musí být malý.**

Zvětší se pouze sloučením s dalším duchem. Poté, co duch dokončí svůj pohyb na políčku s dalším malým nebo středním duchem své barvy, dojde ke sloučení. Dvě figurky duchů, které se sloučily, vraťte na svou stranu herního plánu a vyměňte za jednu figurku ducha o 1 velikost vyšší (střední → velký, malý → střední).



Dva duchy střední velikosti nelze sloučit. Pokud duchům stojí v cestě překážka a oba se na pole nevejdou, nelze je sloučit.

Poznámky:

• **S duchem, který právě vznikl sloučením dvou duchů, nelze v tomto kole hýbat.**

Dva malé duchy, kteří se právě sloučili a vznikl z nich duch střední, nelze v tomto kole použít k dalšímu sloučení.

• Pokud jste klíčovou dírkou spatřili středního nebo velkého ducha, vraťte jej na okraj herního plánu (a ne mimo něj). Takový duch potom ve hře pokračuje ve své nynější podobě.

• Pokud vám došly figurky malých duchů, smíte si na svou stranu herního plánu vrátit duchy, kteří již prošli vstupní halou na druhou stranu. Dokud však takový duch znovu nedojde na druhou stranu, nezapočítávají se vám žádné body.

## Příklad:

Hodnota pohybu na kartě Červeného hráče je 8.

- A. Hráč za 1 bod pohybu posune malého ducha ze své strany plánu do vstupní haly.
- B. Hráč za další 1 bod pohybu posune dalšího malého ducha ze své strany plánu na stejné pole ve vstupní hale jako prvního ducha a sloučí je. Dva malé duchy vymění za ducha středního. Oba malí duchové se mu vracejí do zásoby vedle herního plánu.
- C. Střední duch se mu vrací na okraj vstupní haly, protože byl v právě odehraném kole spatřen klíčovou dírkou. Za 6 zbývajících bodů pohybu vyše středního ducha na pole s menším a sloučí je. Nasadí místo nich velkého ducha a středního s malým vrátí na svou stranu mimo herní plán.

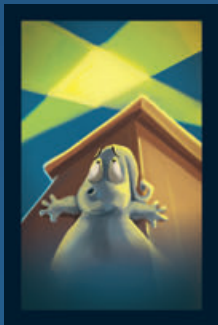


## Karty Za minutu dvanáct

Na začátku hry zamíchejte karty *Za minutu dvanáct*, utvořte balíček a položte jej lícem dolů vedle herního plánu.

Počátkem druhého kola, ještě než si táhnete karty pohybu, si hráč s kostkou potáhne jednu kartu z balíčku *Za minutu dvanáct* a přečte ji nahlas (viz str. 9–12). Karty okamžitě nabývají efektu. Pokud efekt říká, že se má aktivovat popořadě, začněte u hráče s kostkou a pokračujte po směru hodinových ručiček. Kolo poté pokračuje běžným způsobem.





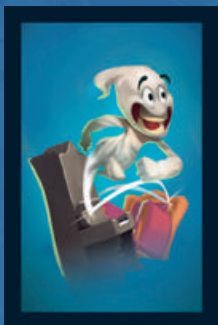
### Zvědavcec

Na konci tohoto kola, poté, co hráči nahlédli klíčovou dírkou, se klíčová dírka přesouvá ke dveřím se stejným číslem na protější straně vstupní haly. Z tohoto úhlu nyní znovu nahlédněte klíčovou dírkou.



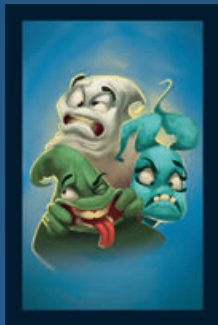
### K zemi!

Všechny duchy ve vstupní hale položte horizontálně. Všichni duchové se toto kolo pohybují vleže.



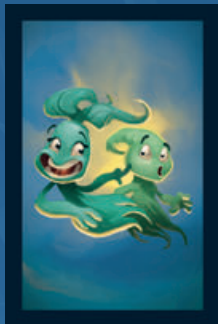
### Nadšenec

Převraťte veškerý nábytek na bok. Dávejte však pozor, nábytek nesmí přesahovat okraje herního plánu!



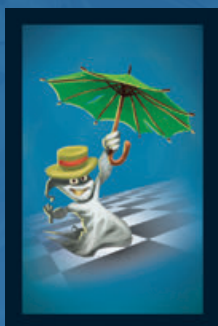
### Mistr šklebu

Zrcadlo (nábytek) postavte a nasměrujte tak, aby se v něm odrážel zbytek vstupní haly. Ve svém kole vezměte ze své zásoby malého ducha (pokud nějakého máte) a posuňte jej co nejbližší k zrcadlu tak, aby stál proti vlastnímu odrazu. V tomto kole se váš duch nehýbe.



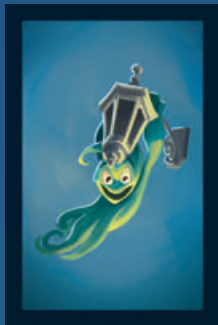
### Máš babul

Ve svém tahu vyměňte malého ducha z herního plánu hráče po vaší levici za malého ducha z vaší zásoby (pokud nějakého máte). Pokud zrovna váš soused po levici nemá ve hře žádné malé duchy, nasadte ducha ze své zásoby a posuňte jej o 3 pole na herním plánu.



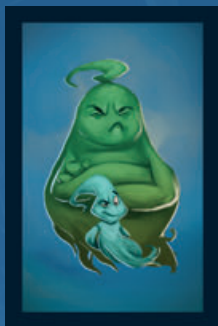
### Taneční parket

Posuňte každý jednotlivý kus nábytku k nejbližším dveřím tak, aby žádný z nich nepřesahoval okraje herního plánu. Duchové zůstávají tam, kde zrovna stáli.



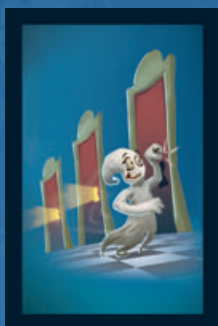
### Zem je láva

Duchové, kteří se zcela nenacházejí na/v kusu nábytku, se musí vrátit na svá výchozí místa a začít znovu.



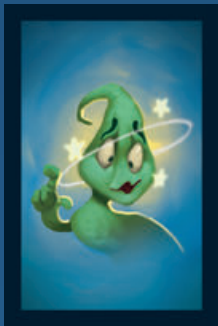
### Počkej, až to řeknu bráchovi!

Pokud je to možné, nahraďte jednoho ze svých duchů duchem o jednu velikost vyšší (ze zásoby).



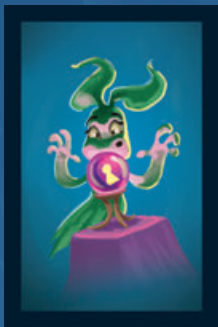
### Ťuk, ťuk

Kdo je tam? Na konci kola žádný z hráčů nevybírá stranu, kam se má posunout klíčová dírka. Zůstává na stejné straně a vy pouze házíte kostkou.



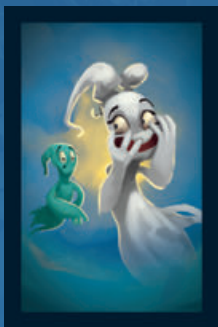
## Točí se mi hlava

Otočte herní plán o čtvrt otáčky ve směru hodinových ručiček. Od teď mají vaši duchové za úkol dostat se na novou stranu – tu, která je k vám naproti. Rovněž tak nově začínají ze strany před vámi.



## Křišťálová koule

Hodte kostkou dřívě, než klíčové dírce vyberete stranu herního plánu. Poté, co si zvolíte stranu, umístěte klíčovou díрку na dveře tohoto čísla.



## Červená, zelená

Posuňte všechny duchy o 1 pole směrem k východu (některým duchům se tak může podařit vyjít ven).

12.

**Překlad:** Tereza Pádecká  
**Vedoucí projektu:** Jaromír Sladkovský  
**DTP:** Petra Hochmannová

**Albi**

Copyright © 2021 Lethëia. Všechna práva vyhrazena.  
Lethëia, 23 rue Gramme, 75015 Paříž  
www.letheia-games.com - contact@letheia-games.com

Hledáte inspiraci?  
Chcete si (nejen) o našich hrách  
popovídat s dalšími nadšenými hráči?  
Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!

Chybí Vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou?  
Napište nám na info@albi.cz, rádi Vám zdarma zašleme novou!

