

Podsvětí



Pravidla

Ke břehům řeky Zapomnění přicházejí duše zesnulých a skrze pohřební masky hledí na záři na opačném břehu. Stačí nastoupit na loď a nechat se převézt do země věčného blaha. Ona zem má mnoho jmen, ale řikejme jí třeba „Podsvětí“.

Spolu s ostatními převozníky duší jste již mnohokrát řeku přepluli, ale nikdy vám nebylo dovoleno vkročit na opačný břeh. Vaším věčným posláním je pouze vysadit zde zesulé duše, otočit se a jet pro další.

Pořád dokola, den co den, rok co rok, tisíciletí co tisíciletí, dokud bohové nerozhodnou, že váš dluh byl splacen.

Možná už ale nemusíte čekat. Pokoutným šepotem se k vám doneslo, že pokud do Podsvětí vnikne dostatek prokletých démonů, způsobí tam převrat. Pak by vás mohli do země zaslíbené pustit mnohem dříve.

Převozníkem duší jste už celou věčnost a dosud se nikdy nenaskytlá tak úžasná příležitost. A tak si říkáte, jestli stojí takový risk za to. Přijmete nabídku démonů? A co kolegové převozníci? Přijali ji také?

Herní materiál a příprava hry

Pokud hrají pouze 4 hráči, je potřeba upravit přípravu hry a její průběh.
 Při hře 4 hráčů se tedy navíc řídte pravidly v zelených polích.



Vyberte 1 sadu darů (pokud hrajete hru poprvé, doporučujeme sadu I).

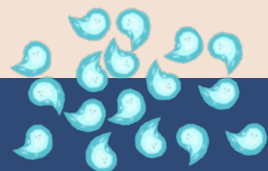
Všech 10 karet této sady **vyskládejte lícem vzhůru** na dosah všech hráčů.



Při hře 4 hráčů použijte **speciální sadu darů pro 4 hráče**.



Doprostřed stolu umístěte **první 2 lodě** (označené I v levém spodním rohu).



Všech 17 žetonů hlasů umístěte poblíž lodí.

Pokud chcete, můžete hlasy umístit přímo na lodě. Na každé místo lodě jich umístěte vždy tolik, kolik je vyznačeno na ilustraci.



Poblíž lodí umístěte 3 masky.

Zbylé lodě dejte zatím stranou. Použijete je ve II. a III. kole.



2



Dejte každému hráči 1 hlasovací žeton.



Náhodně vyberte hráče, který dostane minci lodivoda.

Karty cestujících

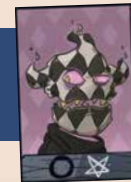


Zamíchejte všech 12 cestujících duší a utvořte z nich balíček lícem dolů. Duše mají 3 různé barvy: zelenou, červenou a modrou. Poznáte je podle symbolu kroužku u spodního okraje karty.



Zamíchejte všech 12 cestujících démonů a utvořte z nich balíček lícem dolů. Démoni mají také 3 různé barvy: zelenou, červenou a modrou. Poznáte je podle symbolu pentagramu u spodního okraje karty.

Kartu Zholyka dejte stranou. Při hře 5 a 7 hráčů ji vraťte do krabice, Zholyk nebude potřeba.



Z karet duší a démonů (a karty Zholyka, pokud je ve hře) sestavte **balíček příslušnosti lícem dolů**, aniž byste se na karty podívali. Počet karet v balíčku příslušnosti a jejich druh se odvíjí od počtu hráčů ve hře.

Počet hráčů	Duše	Démoni	Zholyk
4	2	1	1
5	3	2	
6	3	2	1
7	4	3	
8	4	3	1

Hra 4 hráčů: vytvořte balíček „stínů“

Vytvořte další balíček, takzvaný balíček stínů. Vezměte 3 náhodné duše a 3 náhodné demony a smíchejte je, aniž byste se na ně podívali. Balíček stínů umístěte poblíž lodí.

3

Příslušnost

Zamíchejte **balíček příslušnosti** a náhodně rozdejte každému hráči 1 kartu z tohoto balíčku, lícem dolů. Každý hráč se na svoji kartu podívá. Karta, kterou obdržíte, určuje vaši příslušnost k některému z týmů. Svoji příslušnost neodhalujte ostatním hráčům.



Převozníci duší



Hráči, kteří obdrží kartu duše, patří k týmu převozníků. Společně s ostatními převozníky chcete do Podsvětí dopravit co nejvíc duší.

Pašeráci démonů



Hráči, kteří obdrží kartu démonů, patří k týmu pašeráků. Společně s ostatními pašeráky (pokud jich je víc) chcete do Podsvětí dopravit co nejvíc démonů.



Zholyk



Hráč, který obdrží nevyzpytatelného Zholyka, hraje sám za sebe, ale zároveň na obě strany. Cílem Zholyka je, aby žádný tým nepřekonal jeho předem dané skóre. Toho dosáhne tím, že se do Podsvětí dostane vyrovnaný počet duší a démonů. Také chce převozníkům a pašerákům zabránit v zisku bonusových bodů.

Tři kola, tři cestující

Dejte každému hráči 1 kartu **duše z balíčku**, lícem dolů. Poté dejte každému hráči 1 kartu **démona z balíčku**, lícem dolů. Každý hráč přidá k těmto kartám svoji kartu příslušnosti, vezme si tyto 3 karty do ruky a podívá se na ně. Zbylé karty cestujících vraťte do krabice. Každý hráč tedy bude mít 3 karty cestujících, 1 kartu na každé kolo hry.



Příklad: Hráč hrající za převozníka duší bude mít v ruce 2 duše a 1 démona.

POZNÁMKA. Během hry použijete všechny 3 karty, ale můžete je hrát v libovolném pořadí. Karta, která původně sloužila k určení příslušnosti, již během hry není v ničem výjimečná.

Pohled démonů

Při hře 4 hráčů tento krok vynechte.

Pašeráci démonů nyní zjistí, kdo jsou ostatní pašeráci, zatímco převozníci duší a Zholyk nebudou tušit, kdo je kdo. Toho dosáhnete provedením rituálu pohledu démonů.

Všichni hráči zavřou oči. Nejstarší hráč odpočítá 3, 2, 1 a pak řekne: „**Pašeráci démonů, otevřete oči a podívejte se na sebe.**“ Pašeráci tak učiní: otevřou oči a podívají se, kdo je s nimi v týmu. Nejstarší hráč dá pašerákům zhruba 8 sekund (ať už je nejstarší hráč pašerák nebo ne, jinak by se mohl prozradit). Poté řekne: „**Všichni zavřete oči.**“ Nejstarší hráč ještě jednou odpočítá 3, 2, 1 a řekne: „Všichni otevřete oči.“

Nyní můžete začít hrát!



Mince lodivoda

Hráč s touto mincí má výsadní pozici mezi ostatními hráči. Na začátku kola bude jako první umísťovat cestujícího. Při hlasování a při závěrečném bodování mince také rozhoduje, v čí prospěch budou rozhodnuty remízy. Majitel mince se ovšem může v každém kole měnit.

Přehled a cíl hry

Každá partie hry Podsvětí trvá 3 kola. Každé kolo má 3 fáze. Když jste na tahu v první fázi, umístíte cestujícího na 1 ze 2 dostupných lodí. Umístění cestujícího vám přinese určitý **dar** a počet **hlasů**. V druhé fázi hráči provedou akce za pomoci svých **darů**. Nakonec hráči využijí své **hlasy** při hlasování o tom, která loď odpluje do Podsvětí.

Po 3 kolech budou v Podsvětí 3 lodě a všichni cestující na nich budou odhaleni. Začne bodování. Sečtete duše a demony a získáte bonusové body za chytré umístění cestující správných barev na správná místa (více na str. 9–10). Tým s největším počtem bodů zvítězí!

Během hry Podsvětí musíte dobře zvážít, co budete říkat a kdy. Sami musíte rozhodnout, komu důvěřujete a komu ne, kdy se vyplatí blafovat a kdy mlčet. Když odhalíte příliš, váš tým bude mít potíže. Ale když budete na slovo skoupí, připravíte se o bonusové body!

Průběh hry

Fáze 1: Umístění cestujících

4 hráči: Umístění stínového cestujícího

Než začne kolo, hráč, který sedí jako první napravo od hráče s mincí lodivoda, vezme vrchní kartu z balíčku stínů a umístí ji lícem dolů na kterékoli volné místo na jedné ze dvou dostupných lodí. Poté hráč, který sedí v pořadí druhý napravo od hráče s mincí lodivoda, vezme vrchní kartu z balíčku stínů a umístí ji lícem dolů na kterékoli **volné** místo na druhé lodi. Tyto karty ponechte lícem dolů. Ani hráči, kteří je umísťují, se na ně nedívají. Za umístění stínových cestujících **nezískáte** dary ani hlasy.

Počínaje hráčem s **mincí lodivoda** a poté postupně dál po směru hodinových ručiček umístí každý hráč 1 cestujícího ze své ruky lícem dolů na kterékoli volné místo na libovolné lodi ve hře (tzn. nikoliv na loď v Podsvětí, viz dále). Jakmile umístíte cestujícího na místo, získáte dar vyobrazený pod tímto místem a hlasy vyobrazené na tomto místě. **Dar** a **hlasy** umístíte před sebe na stůl. **Dary** a **hlasy** nesmíte držet v tajnosti, ostatní hráči by je měli vidět. Jakmile každý hráč umístil 1 cestujícího, tato fáze končí.

Důležité! Při hře 4, 5 a 6 hráčů smí být na každé lodi **maximálně 3 cestující**.

Během této fáze smíte říkat o umístěné kartě cokoli, včetně barvy a druhu. Samozřejmě nemusíte říkat pravdu. Někdy je také lepší neříkat nic.

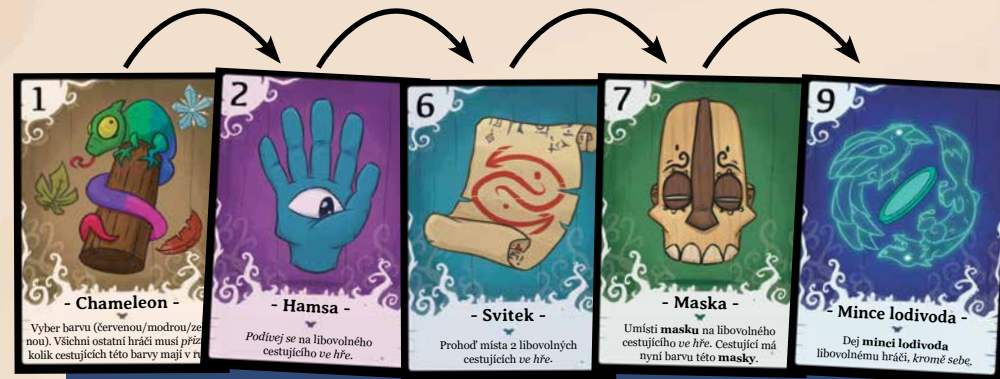


Pokud umístíte cestujícího sem, získáte dar masky a 2 hlasy.

Cestujícího nesmíte umístit na toto místo, protože zde již leží karta.

Fáze 2: Použití darů

Hráči nyní použijí dary, které získali, a to v pořadí od daru s nejnižším číslem po dar s nejvyšším číslem. Začne hráč, který vlastní dar s nejnižším číslem. Poté pokračuje hráč s druhým nejnižším číslem atd. Když jste na řadě, proveďte akci popsanou na vaší kartě daru. Tato fáze končí, jakmile hráč s nejvyšším číslem daru použil svůj dar.



Příklad hry 5 hráčů

Hráč s kartou **chameleon** bude na řadě jako první a provede akci této karty. Následuje hráč s kartou **hamsa**, pak hráč s kartou **svitek** a hráč s kartou **maska**. Fáze končí, jakmile hráč s kartou **mince lodivoda** provede akci této karty.

Obě aktuální lodě a cestující umístění na tyto lodě v tomto kole jsou „ve hře“. Lodě, které vyhrály hlasování v předchozích kolech (a cestující na nich), jsou „v Podsvětí“.

Fáze 3: Hlasování

Každý hráč nyní pomocí svého hlasovacího žetonu tajně určí, zda si přeje poslat do Podsvětí havraní loď, nebo vlčí loď. Hráč vlastní mince lodivoda použije tuto minci namísto svého hlasovacího žetonu.

Vezměte do dlaně svůj hlasovací žeton. Otočte jej na stranu, která odpovídá vámi preferované lodi. Své hlasy můžete nechat před sebou na stole. Všechny jsou automaticky započítány. Nemůžete hlasovat menším počtem hlasů, než jaký vlastníte. Jakmile jsou všichni hráči připraveni, všichni naráz otevrou dlaň.



Vyhodnocení hlasování

Sečtěte **hlasy** všech hráčů hlasujících pro **havraní loď**.

Sečtěte **hlasy** všech hráčů hlasujících pro **vlčí loď**.

Loď, která obdržela více **hlasů**, vyhrála a „odpluje“ na pravou část stolu, do Podsvětí. Ujistěte se, že část stolu určená jako Podsvětí, je dostatečně oddělená od zbytku herního prostoru. Pokud obě lodě obdržely stejný počet hlasů, odpluje do Podsvětí ta loď, pro kterou hlasoval hráč s mincí lodivoda.

Umístění lodí v Podsvětí hraje důležitou roli. Jakmile odpluje do Podsvětí loď z II. kola, umístěte ji nad loď z I. kola. Loď ze III. kola umístěte nad loď z II. kola.

Loď, která prohrála hlasování (a cestující na ní), odstraňte ze hry, spolu s případnými maskami. Na žádné karty se nedívejte.

Karty na všech lodích, ať už těch v Podsvětí nebo těch odstraněných, zůstávají lícem dolů.



Pro havraní loď hlasovali 3 hráči.
Celkem mají 4 hlasů.

Pro vlčí loď hlasovali 2 hráči.
Celkem mají 5 hlasů.

Vlčí loď odpluje do Podsvětí.
Havraní loď je odstraněna ze hry.

Všichni cestující zůstávají lícem dolů.



Příprava nového kola

Vezměte 2 lodě označené číslem nadcházejícího kola a umístěte je doprostřed stolu. Všichni hráči vrátí všechny své **dary** a **hlasy** doprostřed stolu. Začne další kolo, počínaje hráčem vlastním mincí lodivoda.

Konec hry

Jakmile odpluje do Podsvětí třetí loď, otočte všechny cestující lícem vzhůru. Cestující, kteří byli otočeni již dříve, zůstanou lícem vzhůru. Převozníci a pašeráci nyní určí své skóre.

Pozor! Cestující s maskou mají barvu této **masky**, nikoliv svoji původní barvu.

Bodování pro tým převozníků duší

Každá duše v Podsvětí vám přinese **1 bod**. Tým převozníků získá také bonusové body za lodě, na kterých je více duší stejné barvy:

1 bonusový bod za každou loď, na které jsou **2 duše stejné barvy**

2 bonusové body za každou loď, na které jsou **3 duše stejné barvy**

3 bonusové body za každou loď, na které jsou **4 duše stejné barvy**



Tým převozníků duší získal celkem 9 bodů.

Bodování pro Zholyka

Hráč hrající za Zholyka vždy získá pevně daný počet bodů, v závislosti na počtu hráčů ve hře.

- 4 a 6 hráčů = **6.5 bodu**
- 8 hráčů = **8.5 bodu**

Hráč Zholyka získá body nezávisle na tom, zda je karta Zholyka v Podsvětí nebo ne. Při bodování se karta Zholyka považuje za duši i démona, ale nemá **ŽÁDNOU** barvu.

Bodování pro tým pašeráků démonů

Každý démon v Podsvětí vám přinese **1 bod**.

Každý démon v Podsvětí vám přinese **1 bonusový bod** za každou **duši**, která sousedí s **démonem** stejné barvy, ať už vodorovně nebo svisle. Při určování sousedství ignorujte volná místa na lodích, tzn.: pokud jsou místa vedle, pod či nad démonem volná, tato místa přeskočte a pokračujte dál k nejbližšímu cestujícímu. Démoni **nezískávají** bonusové body za sousedící demony.



Tento modrý démon má hodnotu 1 bod, protože je v Podsvětí. Nezíská ale žádný bonusový bod. Svisle sousedí se Zholykem a vodorovně s duší, která byla maskou proměněna na červenou.



Tento zelený démon získá 1 bonusový bod za to, že vodorovně sousedí s zelenou duší. Celkem má tedy hodnotu 2 body.



Tento červený démon získá 2 bonusové body, 1 za červenou duši nalevo a 1 za duši s červenou maskou na horní lodi. Celkem má tedy hodnotu 3 body.

Zholyk se počítá jako duše a zároveň jako démon, takže přinese pašerákům 1 bod.

Tým pašeráků démonů získal celkem 7 bodů.

Řešení shod

Pokud nastane shoda v počtu bodů, vyhrává ten tým ve shodě, jehož hráč vlastní minci lodivoda. Pokud má minci Zholyk, vyhrávají převozníci duší.

Příklad kola

Během tohoto simulovaného kola budeme sledovat akce 5 hráčů: Agnes, Bruno, Cyrila, Dity a Ervín. Cyril a Ervín jsou pašeráci démonů. Můžete vidět, co „ŘÍKAJÍ“ a co „**si myslí**“.

Fáze cestujících: Agnes vlastní minci lodivoda, takže začíná. Umístí cestujícího z ruky na havraní loď. Vezme si lektvar a 3 hlasy. Pokračuje Bruno atd.



1. Agnes

„Chci mít co nejvíc hlasů při hlasování.“



„Můžete mi věřit. Na vlčí loď jsem dal nevinnou dušičku.“

2. Bruno

„Když chytrě umístíme masku, získáme bonusové body.“

„Klidně mi říkejte celní správa, protože já už ty pašeráky najdu.“

5. Ervín

„Třeba mi může Cyril tajně ukázat, jakého cestujícího má v plánu zahrát.“

„Dobře, dám duši vedle tvé duše, Bořku. Věřím ti.“

3. Cyril

„Zkusím přimět Bruno, aby zamaskoval mého démona.“



4. Dita

„Chci mít jasno, jaké barvy budou ostatní hrát v příštích kolech.“



„Brunovi bych nevěřil. Ale i tak dám cestujícího vedle něj.“

Fáze darů:

V pořadí podle čísel na darech provede každý hráč akci popsanou na svém daru.



„Hej, řekněte mi, co jste zahráli. Prosím!“



„Vyklopte to! Kolik máte modrých?“

Agnes

„Sakra, lektvar mi neposkytuje žádnou akci.“

Dita

„V ruce mám 2 modré duše. Musím zjistit, kdo by mohl mít modrého démona.“

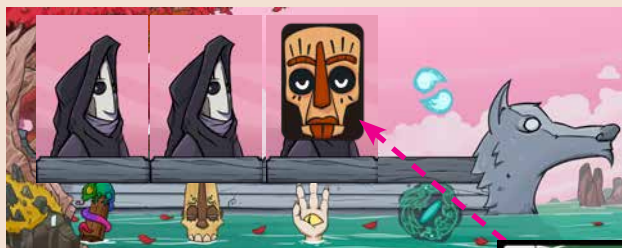


„Vybírám Bruna a Cyrila.“



Ervín

„Nechám Cyrila, aby mi ukázal kartu, a budu tušit, co příště zahraje.“



„Ervín zahrál duši, lidi. Je v pohodě.“

Cyril

„Ervín zahrál démona, takže do dalších kol mu zbývá 1 duše a 1 démon.“



„Já Cyrilovi věřím, mám z něj dobrý pocit.“

Bruno

„Umístím červenou masku na Cyrilova cestujícího a pak dostaneme body za sousedící červené duše.“

Fáze hlasování:

Každý hráč tajně vybere, pro kterou loď chce hlasovat. Jakmile jsou všichni připraveni, odhalí své volby.



Agnes

„Jediná duše, kterou jsem si jistá, je na havraní lodi.“



Bruno

„Dal jsem masku na Cyrilova cestujícího, takže vlk nám přinese hodně bodů.“



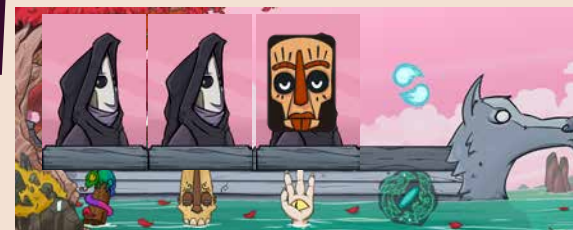
Ervín

„Zdá se, že Cyril má plán. Budu radši hlasovat pro vlka.“



Cyril

„Bruno se nechal zmást a zamaskoval mého démona. Samozřejmě, že hlasuju pro vlka.“



Dita

„Na vlkovi jsem se zbavila svého jediného démona. Hlasuju pro havrana.“



Obě lodě obdržely 5 hlasů. Shoda je rozhodnuta ve prospěch havraní lodě, protože pro ni hlasovala Agnes, majitelka mince lodivoda.

Havraní loď odpluje do Podsvětí (na pravou část stolu). Vlíčí loď je odhozena.

Tipy pro převozníky duší

- Bedlivě sledujte rozhodnutí ostatních hráčů. Na jakou loď umístili kartu? A jaký dar získali? Zkuste z ostatních vymámit jejich pohnutky.
- Leckdy se vám vyplatí říct pravdu o tom, jakého cestujícího umísťujete. Ale musíte vědět kdy a jak. Když řeknete příliš mnoho, pomůžete pašerákům. Když řeknete příliš málo, přijdete o hodnotné bonusové body.



Tipy pro pašeráky démonů

- Bedlivě sledujte, co dělají ostatní členové vašeho týmu. Co mají asi za lubem s darem, který získali? Co během kola říkají?



- Zkuste zjistit, kde jsou umístěny duše a jakou mají barvu. Správné umístění démonů je pro vás zásadní!
- Přestože je výhodné skrývat svoji příslušnost k týmu pašeráků co nejdéle, můžete vyhrát i tehdy, pokud jste vy či celý váš tým odhaleni.

Tipy pro Zholyka

- Pokuste se vyrovnat počet duší a démonů putujících přes řeku. Správné hlasování pro tu správnou loď je zásadní.
- Pokud panuje nejistota nebo nedůvěra ohledně barev cestujících ve hře, je méně pravděpodobné, že ostatní týmy získají bonusové body. To je dobře!
- Protože karta Zholyka nemá žádnou barvu, může oběma týmům zabránit v zisku bonusových bodů. Rozmyslete se, zda jej vyslat do Podsvětí nebo ne.



Sady darů

Než se dobře seznámíte s průběhem hry, doporučujeme vám odehrát několik partií pouze s dary sady I.

Jakmile budete chtít, můžete sadu I vyměnit za sadu II nebo III. Než začnete hrát, dohodněte se s ostatními hráči, jakou sadu darů použijete.



Také můžete v každém kole použít jinou sadu darů! Číslo sady nemusí odpovídat právě probíhajícímu kolu.

Glosář

- **Cestující** Duše, démoni a Zholyk.
 - **Druh** Jsou 3 druhy cestujících: duše, démoni a Zholyk.
 - **Ve hře** Obě lodě a cestující umístění v právě probíhajícím kole.
 - **Mlčení** Nesmíte komunikovat s ostatními hráči.
 - **Odhalit** Otočte cestujícího lícem vzhůru, aby jej viděli všichni hráči.
 - **Podívat se** Podívejte se na cestujícího lícem dolů ve hře, ale nikomu jej neukazujte. Poté jej vraťte na místo, lícem dolů.
 - **Podsvětí** Všechny lodě, které vyhrály hlasování v předchozích kolech, jsou v Podsvětí. To znamená, že **nejsou ve hře**.
 - **Přiznat** Musíte říct pravdu, nesmíte lhát ani blafovat.
 - **Tajně** O danou informaci se nedělte s ostatními hráči.
- **Stínový cestující** Cestující umístěný naslepo na začátku kola.

Nezapomeňte!

- Pokud nejsou cestující odhaleni zvláštními efekty, **zůstávají lícem dolů** až do konce hry.
- Při hře 4, 5 nebo 6 hráčů smí být na každé lodi **maximálně 3 cestující**.
- Všechny své hlasy použijete na konci kola a nepřenášíte je do dalšího kola.
- Každou barvu masky lze použít jen jednou za hru.
- Barva masky zcela nahrazuje původní barvu cestujícího.
- Zholyk je zároveň duše i démon, takže pokud je v Podsvětí, přinese 1 bod převozníkům i pašerákům.
- Zholyk **nemá barvu**, ale může získat barvu, pokud má masku.



Česká verze hry

TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

TLAMA
games

Preklad – Ondřej Polák, Korektury – Marcel Ondrák, Daniela Seigová,
Tomáš Tvrdý, Grafická úprava – Michal Hubáček, Redakce – Miroslav Tlamicha