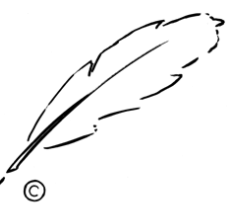


DUKE RUDE



Adve Runde 

Spielerverlag

Impresum

Autor, pravidla hry a základní design

Lars-Michael Stock

Český překlad

Dominik Bernard

Ilustrace

Lara Schilling

Design písma DunkelRunde a AdveRunde

Julika Stock

Design a správa webových stránek

Carsten Weber

AdveRunde Spieleverlag

www.adverunde.de

Lars-Michael Stock, Hembecker Weg 37a, D-58675 Hemer

1. vydání

Copyright © 2018 by Lars-Michael Stock, Hemer.

Všechna práva vyhrazena Lars-Michael Stock.

Název a obsah tohoto díla je chráněn autorským právem. Jakákoli reprodukce a to jak celku tak i jednotlivých částí, překlad, šíření a rozmnožování díla v jakékoliv formě, zejména množení fotomechanickými, elektronickými nebo podobnými prostředky, je povolen pouze s písemným souhlasem Lars-Michael Stock, Hemer.

Poznámka:

Herní plán, materiál i herní pouzdro jsou vyrobeny ze dřeva, proto může dojít k drobným rozdílům ve tvaru, struktuře a zbarvení. Mezi jednotlivými dílky může také nastat posunutí výšky o několik milimetrů. Při zpracování dřeva je vyvíjen tlak na dřevo, proto jsou drobné vady nevyhnutelné. Některé části dřevěného plánu mohou být tmavší než ostatní. Každý dílek byl potištěn zvlášť, proto může dojít k mírným barevným rozdílům. Zbarvení herního pouzdra může časem vyblednout.

Ukládejte hru na suché místo, protože vlhkost může poškodit a zdeformovat herní materiál. Změny barev, tvaru a obsahu vyhrazeny.

Obsah

1.	Úvod	1
2.	Příběh	3
3.	Cesta po zemi	3
4.	Herní materiál	5
5.	Hráči a hrací doba	5
6.	Cíl hry	6
7.	Začátek hry	6
8.	Význam polí	7
9.	Házení kostkami a paš	9
10.	Posun jednoho dítěte	9
11.	Posun skupinky dětí	10
12.	Pohyb duchem	11
13.	Strach z duchů	11
14.	Rychlý průvodce	12



1. Úvod

DunkelRunde je zábavná hra pro celou rodinu. Herní deska je kulatá, a proto je k ní každý čelem. Pravidla jsou jednoduchá, takže si je děti rychle osvojí. Shrnutí a **krátká instruktáž** je umístěna na posledních dvou stránkách. Dále podrobnosti a speciality hry:

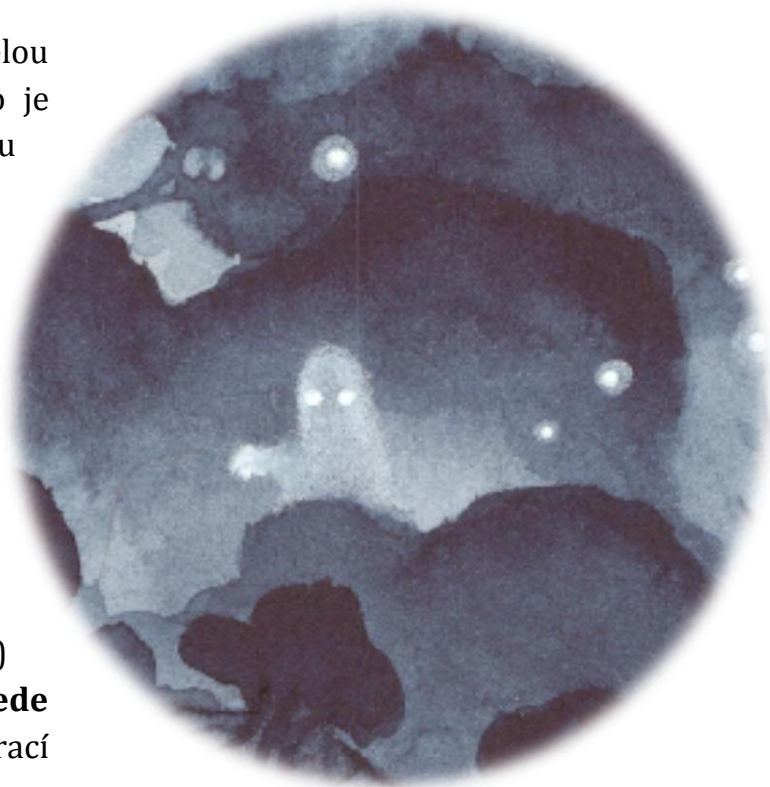
Pohádkový úvod

Scénář i cíl hry jsou založeny na pohádce. Chcete-li se ponořit přímo do hry, doporučujeme přečíst si nejprve tento **příběh** (2. kapitola) a prozkoumat **cestu, která vede tajemnou zemí** (kapitola 3). Kulatá hrací plocha byla nádherně ilustrována Larou Schillingovou a přímo vybízí k objevování zajímavostí z každého úhlu pohledu.

Společensství

Každý hráč má 2 figurky dětí – dívku a chlapce. Společně s dětmi ostatních hráčů se vydávají vysvobodit z prokletí zlé duchy země.

Děti si navzájem pomáhají. Jen spolu se nebojí duchů a jen společně mohou překonat překážky na cestě. Kletba může být zlomena až tehdy, když se k cíli dostane alespoň **jedna dívka a jeden chlapec**. Nezáleží však na tom, jaké barvy. Proto se také často stane, že hru vyhraje více hráčů společně.



Dobrodružství a strategie

Duchové se plíží temnou zemí a hledají děti. Najdou mě a zaženou zpátky? Mám dost štěstí na to abych jim unikl a dostal se k cíli? Kterou cestou se mám vydat? Bude lepší, když zůstanu s ostatními, nebo zkusím běžet sám na vlastní pěst? Který duch se pohne tentokrát?

Trvalost

DunkelRunde je nadčasová hra a to díky pohádkovému příběhu, spolupráci mezi hráči a také díky materiálu, ze kterého je hra vyrobena. Herní plán, pouzdro i figurky jsou vyrobeny ze dřeva, proto bude možné hrát DunkelRunde při šetrném zacházení i za 100 let.

2. Příběh

Kdysi dávno žili na jednom starém hradě za řekou čtyři loupeživí rytíři, kteří drancovali zemi. Uprostřed hradu rostla stará lípa ve které žil duch stromu – dryáda. Každou noc mluvila ve snech s rytíři a prosila je, aby přestali škodit, dokud je ještě čas.

Ale vždy ráno, když se muži probudili, rychle zapomněli na svůj sen a znovu vyšli loupit a bojovat. Jednoho večera, když se rytíři vraceli z další výpravy, byl již hrad zakrytý stínem noci. Poté co rytíři vstoupili dovnitř uviděli, že se kolem lípy rozlévá zvláštní světlo. Dryáda vystoupila ze svého stromu a uvalila na rytíře kletbu, která je proměnila v mlhu. Byl slyšet řinkot padajících zbraní a muži se rozplynuli. Teď už nikomu neublížíte! Od nynějška budou plout po zemi místo rytířů už jen čtyři duchové, sice strašidelní, ale jinak neškodní. A každého odvážlivce, který by se pokusil proniknout v noci do hradu vyděsí tak, že už se tu nikdy neukáže. Teprve teď muži pochopili, co udělali a litovali svých činů, ale už bylo pozdě.

Od té doby bydlí duchové tam, kde dříve páchali své nejhorší zločiny. První žije hned kousek za mostem v mrtvém stromě. Druhý sídlí na zřícenině hluboko v lese. Třetí duch se usídlil na starém hřbitově u řeky. A poslední bydlí v bývalém hostinci

pod hradem, kam se už dlouho nikdo neodvážil. Od těch dob zůstal hrad opuštěný a z brány se šíří bledá mlha.

Nebezpeční duchové sice nejsou, ale jde z nich strach a hrůza. Pokud se s nimi někdo osamělý setká tváří v tvář, rychle vezme nohy na ramena a utíká do bezpečí.

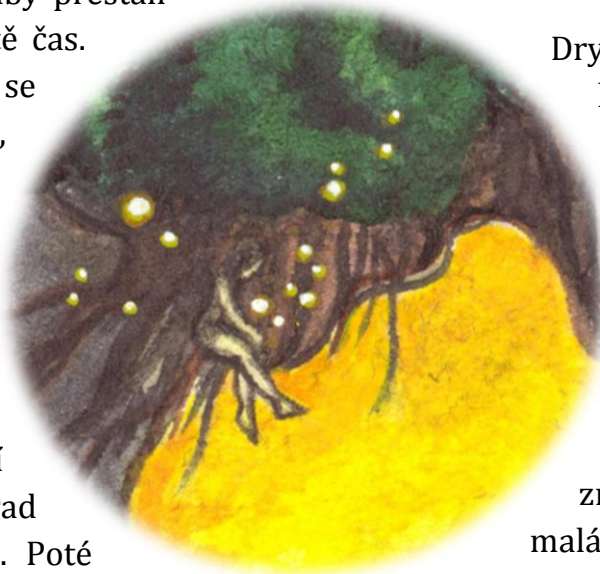
Dryáda vyslovila ve svém hněvu kletbu, která trvá věčně.

Naštěstí bydlí v blízkosti hradu ve své chýši hodná čarodějnice a o kousek dál žije ve vysoké věži jeden moudrý kouzelník. Vědí, že žádné prokletí by nemělo trvat věčně a tak ho společně zmírnili. Tím zůstává pro duchy malá naděje. Duchové můžou být vysvobození ze svého prokletí tehdy, pokud se nějaké odvážné děti vydají v noci na hrad. Jen dívka může probudit dryádu spící v kořenech stromu a jen chlapec smí požádat dryádu o odpuštění pro rytíře. Teprve potom bude kletba zlomena a mlžní duchové naleznou klid a odpočinek.

3. Cesta po zemi

Děti bydlí ve vesničce, kde jsou v bezpečí. Právě začíná podzim. Obilí už je zralé a ze stromů padají první jablka. Slunce právě zapadá a vše září krásnými barvami. Ve výběhu se pase kůň a liška čeká na soumrak. Tady začínají děti svou cestu na hrad.

Po cestě toho můžete spoustu objevit:



V řece mezi hradem a vesnicí žije vodní drak, proto je kratší cesta mezi vesnicí a hradem blokována. Děti se musejí vydat oklikou po silnici přes starý most, pod kterým zrovna neklidně pospává obr. Za mostem děti najednou zahalí tmavá noc.

Kousek za mostem stojí mrtvý strom ve kterém přebývá první z duchů. Ze štěrbin ve stromě vyzařuje namodralé studené světlo. Cesta dále pokračuje hlubokým lesem, kde první duch rád straší osamělé pocestné. Uprostřed lesa spí už několik staletí horský troll, takže je jeho tělo porostlé keři i stromy jako všude kolem.

Za lesem se děti dostávají k řece. Naštěstí je loďka u břehu. Plout na ní proti proudu nahoru k hradu sice nejde, protože po cestě jsou v řece peřeje a víry, ale alespoň dětem poslouží v cestě na druhý břeh. Přes řeku však nemůže plout žádné dítě samo, protože jeden člověk musí pádlovat druhý svítit lucernou na cestu.

Za řekou žije stará hodná čarodějnice. Chce dětem pomoci, aby bylo prokletí zlomeno. To ona poslala dětem svojí loďku na druhý břeh. Sotva děti vystoupí z loďky, čarodějnice jí zase pošle magickými silami zpátky, aby mohly i další děti pokračovat v cestě.

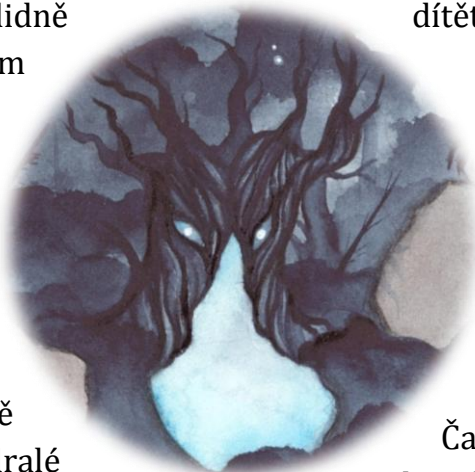
Dvě děti zvládnou ovládat loďku vlastními silami. Pokud se ale na břehu objeví poslední dítě, které je osamocené, hodná čarodějnice pomůže i tomuto poslednímu dítěti přes řeku.

Z čarodějčiny chýše dopadá na cestu příjemné světlo. Z komínu na střeše se kouří, jak čarodějnice peče dětem buchtu na posilňenou. Budou-li děti utíkat před duchy někde dál po cestě, zde u čarodějnice najdou útočiště.

Čarodějnice také dětem poví o dvou skrytých cestách, které je sice obtížné najít, ale zato na nich budou děti v bezpečí před duchy, protože duchové tyto tajné stezky neznají. První tajná zelená cesta je jelení pěšinka, která vede skrz řídký les. Druhé zelené cestě se říká travnatá a ta vede po úpatí kopců.

Když opustíme čarodějnici a vydáme se dál po silnici, uvidíme na okraji cesty stát starou zříceninu. Ze dveří vychází mdlé světlo, protože tady je sídlo dalšího ducha. Odtud cesta pokračuje dál kolem starého hřbitova u řeky, kde přebývá třetí duch. Bludičky lákají pocestné, zatímco duch číhá za náhrobkem.

Dále za kopci se rozkládá šedý jedlový les, uprostřed kterého spí velký drak. Ve věži na kraji lesa žije moudrý kouzelník, který hlídá dračí spánek. Má pro děti



dveře otevřené dokořán a světlo z jeho věže osvětluje silnici.

I kouzelník chce, aby byli duchové vysvobozeni z prokletí a našli odpočinek. Proto také dětem poví o třetí tajné stezce, která vede podél borového lesa k hradu. I tato cesta je však už zarostlá a tak je těžké jí v noci najít. Děti se na ní mohou pohybovat pouze pomalu, ale zato jim nehrozí žádné nebezpečí, protože ani touto stezkou duchové nechodí.

Šedá silnice pokračuje dále podél bývalého hostince. Zde se však děti nesmí zastavit, protože zde straší čtvrtý duch.

Za hostincem je dál už jen pustá pláň s bludnými kameny. Mlha po zemi houstne, jakoby chtěla osamělého poutníka chytit.

Nakonec se děti dostávají až ke starému hradu. V bráně je však už tolik modravé mlhy a vypadá tak strašidelně, že se žádné dítě neodváží projít branou samo. Pouze společně, ruku v ruce, proběhnou děti tou hroživou branou a dostanou se až do hradu.

Hnědá hradní stezka vede přes staré rozvaliny a tak i tady na posledním úseku musejí děti postupovat pouze pomalu

a opatrně. Duchové, kteří svůj hrad dobře znají, se však po hradě pohybují s lehkostí a bez obtíží.

Na konci cesty čeká kouzelná lípa. Její kmen i její větve vyzařují zlaté světlo, ve kterém jsou děti v bezpečí. Pod větvemi spí dryáda. Jen dívka ji může probudit a jen chlapec ji může poprosit, aby odpustila prokletým rytířům. Pak se kletba zlomí.

4. Herní materiál

dřevěné pouzdro

herní plán ze sedmi dílů

12 figurek dětí (6 dívek a chlapců v šesti různých barvách)

4 bílé figurky duchů

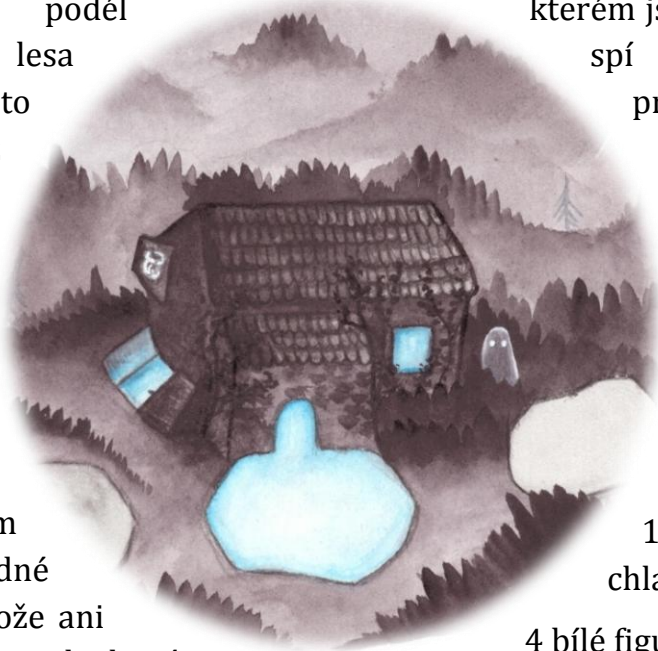
1 šestistěnná kostka pro děti

1 osmistěnná kostka pro duchy

pravidla hry

5. Hráči a hrací doba

Tato hra je určena pro 2 – 6 hráčů od cca šesti let. Je vhodná pro hraní s celou rodinou dohromady napříč všemi generacemi. Hra je dynamičtější při hře alespoň 3 hráčů. Délka hry se odvíjí od počtu hráčů – přibližně 10 minut na hráče.



6. Cíl hry

Každý hráč hraje se dvěma dětmi, dívkou a chlapcem. Oba se vydávají z vesnice do noci, aby osvobodili duchy z prokletí.

Kletba se zlomí pouze tehdy, až se nějakému chlapci a nějaké dívce podaří dostat ke kouzelné lípě na hradě. Může se například stát, že u lípy stojí už tři chlapci různých barev, kteří musí ale stále ještě čekat na to, až k nim dorazí i nějaká dívka.

Jakmile se dětem podaří kletbu zlomit, hra končí. Všichni hráči, kteří dosáhli lípy jedním dítětem zvítězili. Pokud se však některému z hráčů podařilo dojít až k dryádě s **oběma svými figurkami**, pak je za vítěze prohlášen pouze tento hráč.

Příklad (viz obrázek):

V cíli u lípy jsou již tři děti. Protože jsou to však jen samí kluci, hra ještě neskončila. Stále musí ještě čekat na dívku, aby bylo prokletí zlomeno. V této situaci jsou možné následující varianty ukončení hry:

Pokud další dítě, které se k lípě dostane, bude modrá dívka, všichni čtyři hráči společně vyhráli.

Pokud se za dryádou dostane jedna ze zbývajících tří dívek, pak se stává vítězem ten hráč, který již dosáhl cíle oběma figurkami.

Pokud se však díky paši (viz kapitoly 10 a 11) dostane k cíli zároveň žlutá i zelená



figurka najednou, pak jsou tito dva hráči společnými vítězi hry.

7. Začátek hry

Hráči umístí své dvě děti (dívku a chlapce své barvy) do vesnice, kde hra začíná (žluté pole). Na každé ze čtyř modrých polí je umístěn jeden duch.

8. Význam polí

Po cestě na hrad se vyskytují políčka s různými barvami. V následujícím textu si vysvětlíme, co která barva znamená.

Šedá políčka (silnice)

Děti i duchové se mohou na těchto polích pohybovat bez jakéhokoli omezení.



Žlutá políčka

(útočiště)

Na plánu jsou celkem **čtyři** útočiště, kde jsou děti v bezpečí před duchy: **vesnice, domek čarodějnice, kouzelníková věž a kouzelná lípa**.

Pokud je dítě vystrašeno duchem, běží se rychle schovat na poslední žluté políčko, které již překročilo.

Když děti vyděsí duch na začátku cesty, vrátí se do vesnice. Pokud však už dítě překročilo řeku a navštívilo domek čarodějnice, vrací se při útěku před duchy sem. Pokud dítě již prošlo kouzelnickou věží, neutíká před duchy dál než do této věže. Když se dítě konečně dostane až k lípě, nemůže už být odsud nijak vyhnáno. Zůstane zde, dokud hra neskončí.

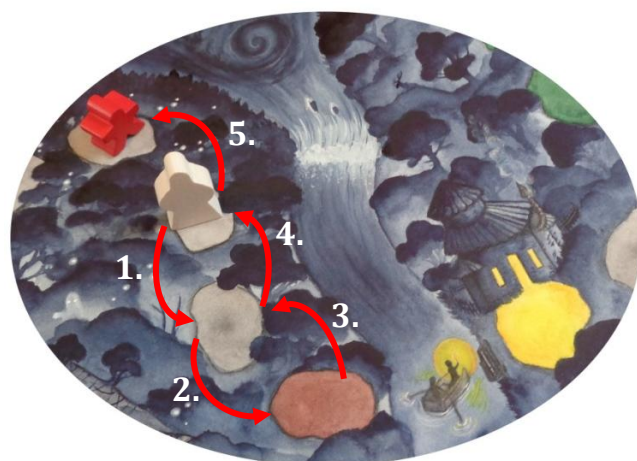
Na žlutá políčka nemohou duchové vstupovat ani přes ně přecházet!

Proto jsou duchové „uzavřeni“ každý pouze ve své oblasti (mezi žlutými políčky). První duch, který bydlí v mrtvém stromě, se může pohybovat pouze mezi vesnicí a domem čarodějnice. Druhý duch ze staré zříceniny a třetí duch ze hřbitova mohou

strašit pouze mezi čarodějnickým domem a kouzelnou věží. Čtvrtý duch, který žije ve starém hostinci, může honit děti jen mezi kouzelnou věží a starou lípou na hradě.

Pokud se nějaký duch pohybuje směrem ke žlutému políčku, musí se před ním otočit zase nazpátek. Od žlutého políčka se „odrazí“ zase zpátky a zbývající kroky dokončí v opačném směru.

Příklad:



Modrý hráč hodil 5 na osmistěnné kostce, takže jeden ze čtyř duchů musí postoupit o pět políček. Hráč se rozhodl pro ducha na obrázku a posune ho o dvě pole směrem k čarodějné chýši. Před chýší (žluté pole) se duch musí otočit a zbývající kroky dojít v opačném směru. Tím však duch zakončí svůj pohyb na políčku, kde stojí osamělý červený chlapec. Chlapec se proto musí vrátit zpět na nejbližší žluté políčko (v tomto případě do vesnice). Více informací v kapitole 13.

Modrá políčka (obydlí duchů)

Duchové byli prokleti, aby přebývali během dne na místech, kde se dopouštěli svých nejhorších zločinů. Tato místa jsou: mrtvý strom, stará zřícenina, hřbitov a opuštěný hostinec.

Duchové začínají hru na těchto polích.

Se začátkem hry (za soumraku) mohou duchové opustit modrá políčka, aby děsili děti.

Samotné dítě **ani** skupinka dětí nesmějí skončit svůj tah na žádném z modrých polí.

Tato místa jsou příliš strašidelná. Děti smí tyto políčka přejít, ale nesmí na nich zůstat. Pokud by mělo dítě skončit svůj tah na modrém políčku, musí zůstat stát alespoň jedno pole před ním.

Červená políčka (překážky)

Překážky (řeka a strašidelná hradní brána) **nemohou překonat děti samotné**. Proto se musí každé osamocené dítě na těchto políčkách zastavit a **čekat na další děti**.

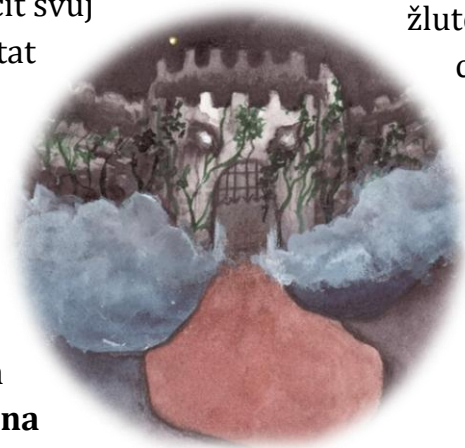
Jakmile stojí na červeném políčku **alespoň dvě děti, všechny** tyto děti **společně** překonají překážku před sebou a posunou se **ihned** na políčko za ní. **Tím jejich pohyb pro toto kolo končí** a všechny děti zůstanou na políčku za překážkou, **zbývající kroky** z hodů kostkou **propadnou**. Pokud přijde skupina dětí

k překážce, u které již stojí jiné dítě, vezme ho skupina s sebou.

Pokud zůstane jen **samotné poslední dítě** na úseku cesty mezi vesnicí a řekou a už stojí před překážkou, pak **hodná čarodějnice pomůže přes řeku i tomuto opozdilci**.

Toto poslední dítě se smí z červeného políčka ihned posunout do domku čarodějnice (žluté políčko za řekou).

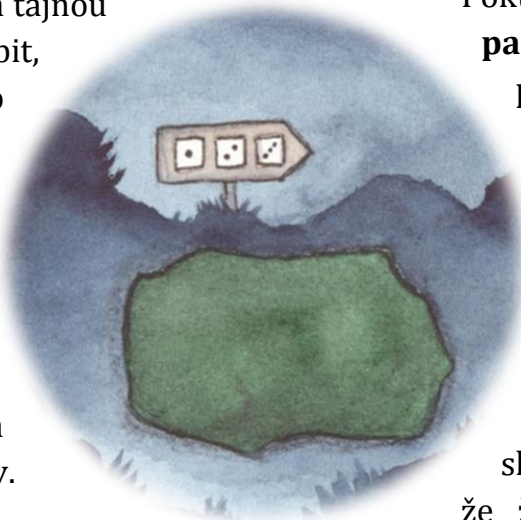
Duchové smějí chodit po červených políčkách **bez omezení**. **Hradní brána nepředstavuje** pro čtvrtého ducha **překážku**, může chodit tam i zpět. Duchové však **nesmí překročit řeku** kvůli žlutému políčku čarodějnické chýše hned za ní, proto se musí první duch na červeném políčku vždy otočit zase nazpátek.



Zelená políčka (tajné cesty)

Duchové neznají tajné cesty, proto **nemohou vstupovat** na zelená políčka a procházet skrytými stezkami.

Zelené stezky mohou používat **jen děti** a jsou tedy na nich před duchy v bezpečí. Bohužel je v noci těžké tyto stezky najít a držet se jich. Na tajnou stezku lze vstoupit, pohybovat se po ní nebo ji na druhé straně opustit jediné pomocí hodů **1, 2 nebo 3**. To znázorňují ukazatele na kraji každé stezky.

Hnědá políčka (hradní cesta)

Pro **děti** je tento poslední díl cesty stejně **obtížný** jako chodit skrytými stezkami. Děti mohou na tuto hradní cestu vstoupit (z bílého políčka za bránou), pohybovat se po hradní cestě, i se na jejím konci dostat do cíle pouze když na kostce hodí **číslo 1, 2 nebo 3**. I zde je při okraji cesty nakreslen ukazatel.

Duchové (resp. čtvrtý duch) se však mohou pohybovat po hradní cestě **bez problémů**. Na rozdíl od tajné stezky zde **děti nejsou chráněné**.

9. Házení kostkami a paš

Hru začíná nejmladší hráč. Dále se ve hře střídají hráči ve směru hodinových ručiček.

Hráč, který je na řadě, hodí současně oběma kostkami (šestistěnnou

i osmistěnnou). Šestistěnná dřevěná kostka slouží k pohybu dětí a osmistěnná modrá k pohybu s duchy. Po hození kostkami se hráč rozhodne, kterým dítětem a kterým duchem bude táhnout. **Hráč se také smí rozhodnout, jestli chce nejprve táhnout s duchem, nebo s dítětem.**

Pokud hráč hodí **paš (na obou kostkách padne stejné číslo)**, **nebude hráč pohybovat s žádným duchem**. Místo toho **musí** hráč posunout **skupinku dětí** (2 a více dětí na jednom políčku). Skupina dětí se posune o číslo na šestistěnné kostce (čísla z kostek se nesčítají). Hráč, který paš hodil rozhodne, kterou skupinku přesune. Hráč však musí s některou skupinkou dětí pohnout a to i v případě, že žádné z dětí ve skupince není jeho barvy. Pokud se na hrací ploše zrovna nevyskytuje žádná skupinka, paš propadá.

Po každém paši hází hráč oběma kostkami ještě jednou.

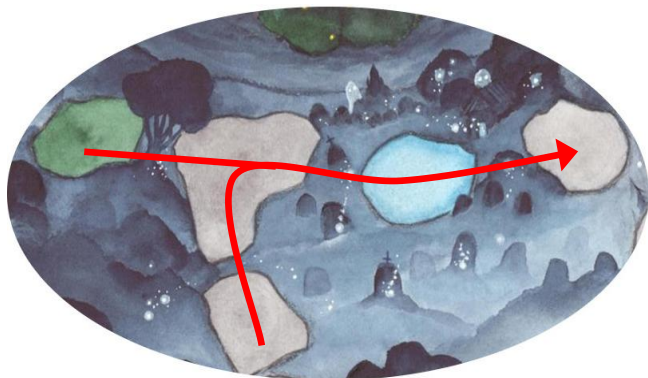
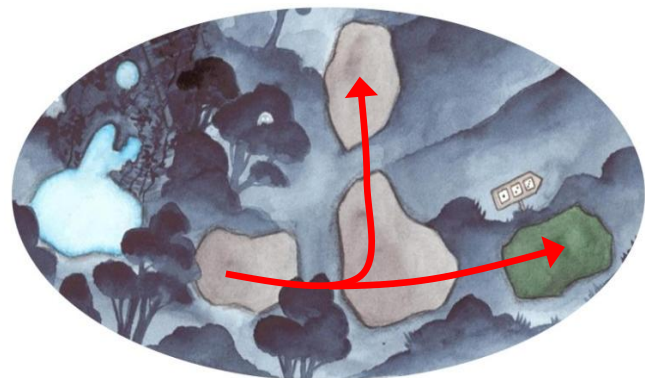
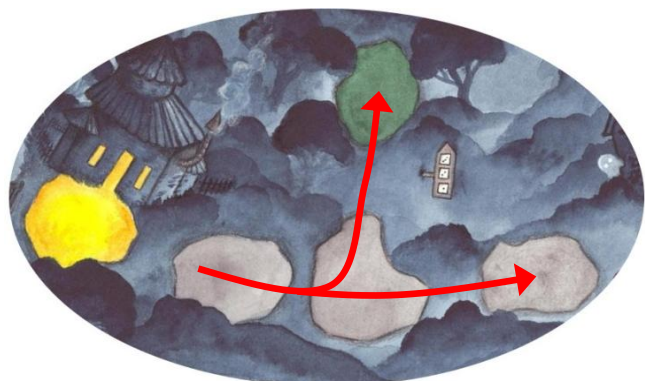
Pravidla pro přesunování dětí, skupinky dětí i duchů jsou důležitá (viz následující kapitoly).

10. Posun jednoho dítěte

Hráč používá **číslo z šestistěnné kostky** k posunu svým **dítětem** (dívkou nebo chlapcem). Platí při tom následující pravidla:

Je-li to možné, **musí hráč** s některým ze svých dětí **pohnout**. **Hráč vybere, jestli bude pohybovat dívkou nebo chlapcem**. Avšak není-li možné pohnout jedním z dětí kvůli pravidlům, musí hráč posunout svým druhým dítětem.

Děti se mohou posunovat **pouze dopředu** (z vesnice ke kouzelné lípě). Na následujících obrázcích jsou znázorněny povolené tahy dítětem:



Hráč může pohyb se svým dítětem **ukončit předčasně**, počet kroků s dítětem může být nižší, než hozené číslo. Hráč však musí vždy udělat alespoň jeden krok (pokud je to možné). Toto pravidlo lze například použít, když jeho figurka dohnala jinou a s ní se hráč rozhodne zůstat, i když může udělat ještě několik kroků.

Na jednom políčku může stát libovolný počet dětí zároveň. Jakmile jsou na políčku alespoň **dvě děti**, jedná se o **skupinku dětí**. **Skupina dětí se nebojí duchů** (viz kap. 13). Pokud stojí duch na stejném políčku, jako skupina dětí, nesmí žádné dítě skupinku opustit. Nejprve tedy musí duch odejít od skupinky a až poté mohou jednotlivé děti opustit skupinku.

Samotné dítě nesmí ukončit svůj tah na stejném políčku jako duch. I tehdy, pokud na jednom políčku stojí duch i skupinka dětí pohromadě, nemůže se samotné dítě připojit ke skupince. Hráč tedy musí nejprve odsunout ducha od skupinky a poté již smí své dítě posunout ke skupince. Pokud hráč ducha od skupinky nepřesune, musí skončit svůj tah jedno políčko před duchem, případně dojít až za ducha (pokud mu dostačuje počet kroků).

Jaké účinky mají na děti **barevná políčka** je popsáno v kapitole 8.

11. Posun skupinky dětí

Pokud hráč hodil na obou kostkách **stejné číslo**, jedná se o tzv. **paš**. Hráč při něm neposouvá své dítě a ducha, ale posouvá libovolnou **skupinku dětí** nacházející se na jednom políčku. To i v případě, že se jeho děti zrovna v žádné skupince nenacházejí. Počet políček o které se skupinka posune je dán **šestistěnnou kostkou**. Platí při tom následující pravidla:

Skupinka dětí se pohybuje vždy **pouze dopředu** (z vesnice ke kouzelné lípě).

Na rozdíl od posouvání jediného dítěte se musí skupinka vždy posunout **tak daleko**,

jak je to možné. Nesmí ukončit svůj pohyb bezdůvodně předčasně.

Skupinka dětí se nebojí duchů, může proto ukončit svůj pohyb na **stejném políčku, jako stojí duch**. Skupinka dětí smí též opustit políčko, i když se na něm nachází duch.

Ani skupinka dětí nesmí svůj tah ukončit na modrém políčku (obydlí duchů).

Další efekty **barevných polí** viz kapitola 8.

12. Pohyb duchem

Číslo které padlo na **modré osmistěnné kostce** určuje, o kolik políček bude hráč posunovat s **duchem**. Platí při tom následující pravidla:

Hráč na tahu rozhoduje, se kterým ze čtyř duchů bude pohybovat.

Počet kroků musí být přesně dodržen. Posun s duchem **nesmí být ukončen předčasně**.

Duchové mohou chodit **dopředu i dozadu**. Během jednoho tahu však duch změni směr svého pohybu pouze v případě, že narazí na žluté políčko, před kterým se musí otočit. Duchové nesmí přejít ani vstoupit na žluté políčko.

Pokud duch **skončí svůj pohyb na stejném políčku, jako stojí osamělé dítě**,

uteče dítě strachy zpět na poslední žluté políčko, které překročilo.

Jak ovlivňují pohyb duchů **barevná políčka** je popsáno v kapitole 8.

13. Strach z duchů

Protože jsou duchové z mlhy, nemohou dětem nic udělat, ale přesto je pořádně vyděsí.

Když duch zakončí svůj pohyb na poli, kde stojí některé **dítě samotné**, zažene toto dítě pryč. Dítě se musí okamžitě vrátit do nejbližšího útočiště (do vesnice, domku čarodějnice nebo kouzelnické věže).

Když se na jednom políčku nacházejí **alespoň dvě děti**, tvoří spolu **skupinku dětí** a duchů se **nebojí**. Skupinka dětí tak může stát spolu s duchy ve stejném poli, aniž by utekla. Viz také kapitola 11.



14. Rychlý průvodce

Začátek hry

Každý hráč postaví své dvě děti (chlapce a dívku jedné barvy) do vesnice (žluté políčko). Duchové jsou rozmístěni na modrá pole.

Konec hry

Jakmile se dostane alespoň **jedna dívka a jeden chlapec** jakékoli barvy do cíle ke kouzelné lípě, hra končí. Hru může vyhrát více hráčů zároveň, protože v cíli mohou být figurky různých barev. Hráč vyhraje sám pouze v případě, že má v cíli jako jediný obě figurky.

Strategie

Když stojí více dětí pohromadě na jednom políčku (jako skupinka dětí), nebojí se duchů. Je proto často lepší, zůstat stát na políčku s jinými dětmi, i když podle hodu kostkou smí dítě udělat ještě několik kroků dopředu.

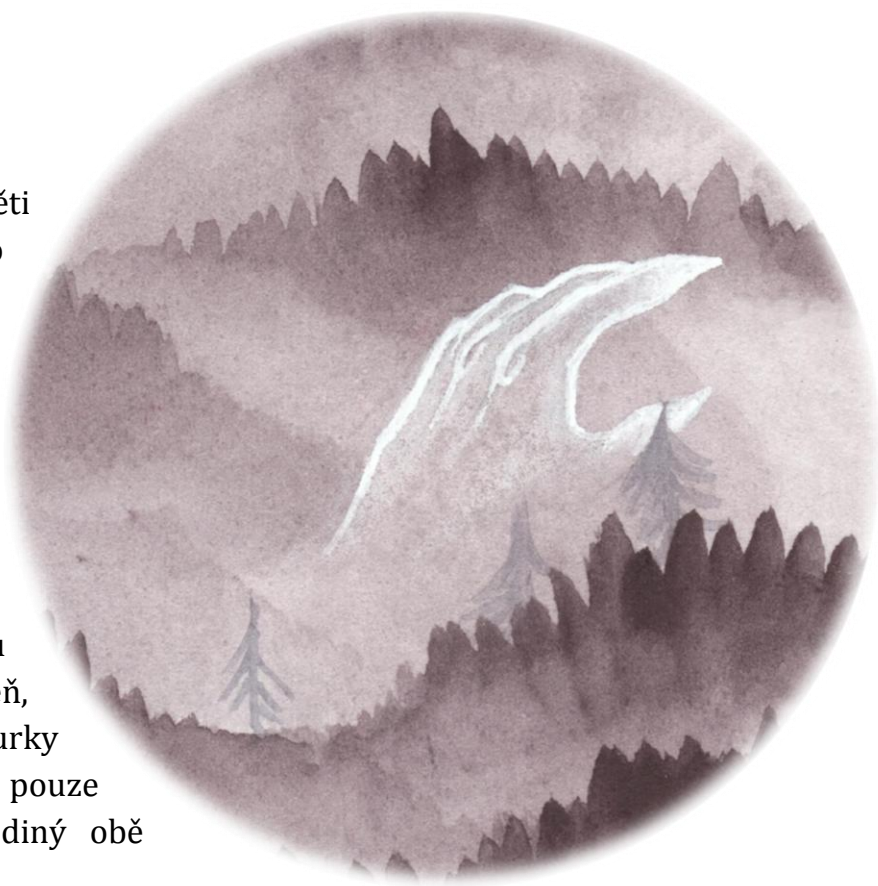
Význam políček

Šedá políčka (silnice):

- Žádné omezení

Žlutá políčka (útočiště):

- Sem se **děti** vrací schovat před duchy.
- **Duchové** nesmí vstupovat na žlutá políčka, ani přes ně přecházet.



Modrá políčka (obydlí duchů):

- Děti ani skupinka dětí zde nesmí zůstat stát.

Červená políčka (překážky):

- Na červená políčka mohou vstupovat **duchové**.
- Hradní brána není pro **duchy** žádnou překážkou. Řeku nesmějí duchové kvůli domku čarodějnice (žluté políčko) překročit.
- **Děti** mohou překročit červená políčka, pouze pokud jsou ve skupince. Jinak se musí dítě na červeném políčku zastavit a počkat na ostatní.
- Jakmile jsou na červeném políčku dvě děti, překonají společně překážku a skončí svůj tah na dalším políčku.

Zelená políčka (tajné cesty):

- **Duchové nevstupují** na zelená políčka!
- **Děti** (samotné i ve skupinkách) smějí vstupovat, chodit i vycházet ze zelených polí, pouze pokud jim padne na šestistěnné kostce **číslo 1, 2 nebo 3**.

Hnědá políčka (hradní cesta):

- Duchové se pohybují po hnědých polích bez omezení.
- **Děti** smějí vstupovat, chodit po hnědých polích, i se dostat z hnědého pole ke dryádě (klípe) pouze pokud jim padne na šestistěnné kostce **číslo 1, 2 nebo 3**.

Házení a posun

Nejmladší dítě začíná hru. Kostky musí být hozeny vždy současně.

Posun jednoho dítěte (dřevěná kostka, 1-6):

- Jedno z dětí musí být posunuto **alespoň o jedno pole**, pokud je to možné.
- Děti se pohybují pouze směrem vpřed.
- Pohyb může být ukončen předčasně.
- Samotné dítě nesmí svůj tah skončit na stejném políčku jako duch.



- Samotné dítě se nesmí oddělit od skupinky, pokud je se skupinkou na stejném políčku i duch.

Pohyb duchem (modrá kostka, 1-8):

- Duch musí přesně dodržet padlé číslo na kostce. Pohybuje se dopředu nebo dozadu.
- Duch změní směr svého pohybu uprostřed tahu pouze v případě, že stojí před žlutým políčkem.

Paš (totožné číslo na obou kostkách) – táhnutí skupinkou dětí:

- Při paši se neposunuje žádným duchem!
- Hráč vybere, kterou skupinkou potáhne (minimálně 2 děti na jednom políčku).
- **Všechny děti ze skupinky se pohnou o plný počet** padlý na kostce, pokud je to možné (viz **význam políček**).
- Skupinka dětí **smí** zůstat stát na stejném políčku s duchy, i od ducha odejít.
- Pokud není žádná skupinka, která se může pohnout, paš propadá.
 - Po každém paši hází hráč ještě jednou.

Strach z duchů

- Když duch zastaví na jednom poli s osamoceným dítětem, uteče dítě ze strachu před duchy zpět na poslední žluté políčko, které již navštívilo.
- Skupinka dětí se nebojí duchů a neutíká před nimi.

DUKE RUAD



CE

Pozor!
Nevhodné pro děti do tří let.
Obsahuje malé části. **Nebezpečí**
zadušení!

