

Gloom

Hra nešťastných nehod a jejich
hřbitovních následků

Svět hry *Gloom* je smutné a zaostalé místo. Obloha je šedá, čaj studený a nové tragédie číhají za každým rohem. Dluhy, choroby, zlomená srdce, smečky vzteklinou nakažených masožravých myší... - kdykoli se zdá, že už to nemůže být horší, ukáže se, že to není tak docela pravda. Někdo říká, že odměna v posmrtném životě závisí na utrpení v tom pozemském – v tom případě zde může být naděje. Když ne na tomto světě, tak alespoň v tom příštím.

Ve hře přejímáte kontrolu nad osudem excentrické rodiny vyvrhelů a misantropů. Váš cíl je smutný, ale jednoduchý: chcete své postavy nechat trpět těmi nejhoršími myslitelnými způsoby, než je zlomené a zničené předáte do náruče zasloužené smrti. Vykládáním karet se strašlivými nehodami (jako je zapečení do koláče nebo pozření lasičkami) přidáváte postavám body Žalu, snažíte se je dostat na co nejnižší sebehodnocení a nakonec je zabít, když už máte pocit, že toho prožily dost. Vyhrává hráč s nejnižším součtem Sebehodnocení všech svých mrtvých postav!

KOMPONENTY

Gloom je karetní hra pro 2-4 hráče od osmi let výš. Hra trvá kolem jedné hodiny.

Krabice obsahuje: 20 karet postav, 58 karet Modifikátorů, 12 karet Událostí a 20 karet Náhlých smrtí.

PŘÍPRAVA

Než hra začne, zvolte si postavy a lízněte karty do ruky

Zvolte postavy

Vytříděte karty postav od zbytku balíčku (jsou to ty s lebkou na zadní straně). Každý hráč si zvolí rodinu a vezme 5 postav se stejným rodinným symbolem pod obrázkem postavy. Hrad Slogar je reprezentován mozkiem, Hemlock Hall cylindrem, Blackwater Watch kosou a Dark's Den of Deformity cirkusovým stanem. Vyložte své postavy před sebe na stůl. Rodiny nebo postavy, které nechcete používat, můžete vrátit do krabice. (pozn.: pro začátek doporučuji začít s menším počtem postav, jinak je hra příliš dlouhá)

SYMBOLY
RODIN



Castle
Slogar



Hemlock
Hall



Dark's Den
of Deformity



Blackwater
Watch

Lízněte karty

Zbytek balíku zamíchejte a položte do středu stolu jako lízací balík. Vedle bude později odkládací balík, který se otočí a znovu zamíchá, když dojdou karty v lízacím balíku. Jste-li už připraveni začít mučit svou rodinu, lízněte si každý 5 karet. Hru zahajuje ten, kdo měl dnes nejhorší den. Ostatní pokračují po směru hodinových ručiček.

POŘADÍ KOLA

Jste-li na řadě, můžete zahrát nebo zahodit až 2 karty a pak líznout zpět do pěti. Pokud je zmíněna "volná hra", znamená to hraní karty navíc, aniž by se počítala k těm dvěma normálním.

PRVNÍ FÁZE

Můžeš zahrát nebo zahodit jednu kartu, nebo se svého tahu vzdát. Pokud chcete zahrát kartu Náhlé smrti, musíte tak učinit během této fáze.

DRUHÁ FÁZE

Můžeš zase zahrát nebo zahodit jednu kartu, případně fázi vynechat. Ve druhé fázi nelze hrát Náhlou smrt.

LÍZACÍ FÁZE

Dolízněte si do ruky tolik karet, kolik je váš momentální limit. Pokud nejste předmětem žádného efektu, je limit karet 5. Když se stane, že máte karet na ruce víc než je limit, nejste nuceni je vyhazovat, ale nebudete lízat žádné nové, dokud se těch přebytečných nezbavíte. Jakmile si líznete karty, pokračuje svým kolem hráč po vaší levici.

VYPRAVĚNÍ

Polovina zábavnosti *Gloomu* spočívá v příbězích. Ve svém kole je na vás, abyste popsali efekty karet, které hrajete a přiblížili ostatním, jak k nim došlo. Jak se například stalo, že byl lord Slogar tak skvěle oženěn? Proč pak posléze začal pít a byl vyhoštěn z církve? A jak se to projeví na jeho nebohé dceři Melisse? Vyprávění není povinnou částí hry, ale bez něj to není ono.

TYPY KARET

Hra používá čtyři typy karet: Postavy, Modifikátory, Události a Náhlé smrti. Karty jsou řešeny v pořadí, v jakém jsou hrány.

Karty postav

Poznáte je podle lebky na rubu, veselého portrétu postavy na líci a rodinného symbolu pod obrázkem. Do začátku postavy nemají žádné body Žalu – začínají s nulovým Sebehodnocením. Postupným příkládáním karet Modifikátorů se jejich Sebehodnocení mění. Postavy s negativním Sebehodnocením mohou být zabity kartou Náhlé smrti – co je mrtvé, to se počítá!



Castle Slogar: zasmušilý hrad Slogarů je ideálním místem k setkávání rodinných příslušníků – ať už živých nebo mrtvých. Profesorka Helena Slogarová užívá své nekonvenční vědecké umění, aby udržela naživu život své dcery Melissy a manžela lorda Slogara, ačkoli by možná bylo rozumnější nechat je oba být. Momentálně se pro svou dceru snaží vytvořit manžela, k čemuž jí pomáhá Elias E. Gorr – hrobník na volné noze.

Hemlock Hall (Hemlokova dvorana): Manželka lorda Wellingtona-Smythe zemřela při porodu dvou nádherných dvojčat... naneštěstí posedlých Zlem. Lord na svých dětech lpí, takže jim zařídil chůvu, aby je připravila na jejich temný osud. Mezitím se starší dcera Lola snaží zabavit, jak jen to jde. A majordomus Butterfield... ten je k ničemu.

Blackwater Watch (Hláska Blackwater): V rodinném klanu jich je mnohem víc, než jich vidíte zde. Stará máti (Old Dam) a její přísluhovač – Willem Sterk je všechny drží hezky v lati, vraždící všechny, kdo jí nejsou po vůli. Angela je její nejoblíbenější neteř, bratránek Mordecai zase někdo, kdo se do domu dostal celkem náhodou, a kdo už tam nejspíš nepobude dlouho. Stejně jako Baltazar, který má neuvěřitelný talent vykopávat, co mělo zůstat pohřbeno.

Dark's Den of Deformity (Darkův deformní pelech): Darius dal dohromady extrémně neúspěšný cirkus zkrachovalých zrud. Chtěl být principálem, ale měl příšerný vkus, co se najímání personálu týče. Pracují pro něj naprosto nevýrazný vousatý muž, neuvěřitelně stydlivá potetovaná dáma, mrňavá, avšak naprosto průměrná operní zpěvačka a úchylný klaun. Dohromady tvoří skutečně tragickou atrakci...

Karty Modifikátorů

Každý modifikátor má čistý střed, černý textový rámeček a dekorativní okraje. Modifikátory mohou být hrány během hráčova kola přiložením na nějakou postavu. Mohou přičíst nebo odečíst body Žalu a změnit tak Sebehodnocení postavy, přidat k postavě ikonu nebo jen poskytnout zvláštní efekt. Na každou postavu může být postupně zahrán neomezený počet modifikátorů – platí potom vždy jen ta čísla, značky a efekty, které jsou aktuálně vidět. Co bylo zakryto něčím jiným, nemá již herní efekt. Modifikátory můžete hrát buď na své, nebo na soupeřovy postavy – zřejmě podle toho, jestli poskytují pozitivní nebo negativní body a podle toho, jaké jsou jejich vedlejší efekty.



Žal:

Karta Modifikátoru může obsahovat až tři políčka s body Žalu. Sebehodnocení postavy je tvořeno součtem všech těchto políček, která jsou aktuálně vidět.

PŘÍKLAD RODINY BĚHEM HRY



Pozn.: Elissandra má -40, protože její karta Náhlé smrti říká „-10 bodů, pokud je vidět ikonka lebky“

Příběhové ikony:

Modifikátory mohou mít ve spodním pravém rohu nějaký malý obrázek – ten sice sám od sebe žádný efekt nemá, dokud není kombinován s jinými specifickými kartami.

Netopýr: tato ikona většinou značí přítomnost nějakých nebezpečných zvířat

Lebka: postavě se něco zlého stalo. Ať už protrpěla nepřírozenou hrůzu, spadla ze schodů nebo chytla neštovice.

Kachnička: vtip někdy pořádně zabolí. Pozor na agresivní vodní ptactvo!

Pohár: ikona značí nějakou souvislost s jídlem – ať už otráveným, nebo měsíc chybějícím

Peníze: modifikátor zahrnuje hmotné statky nebo peníze

Srdce: jedná se o nějaké vztahy, ať už dobré nebo špatné.

Bílé pole: jen zakrývá ikonu, která je pod ním.

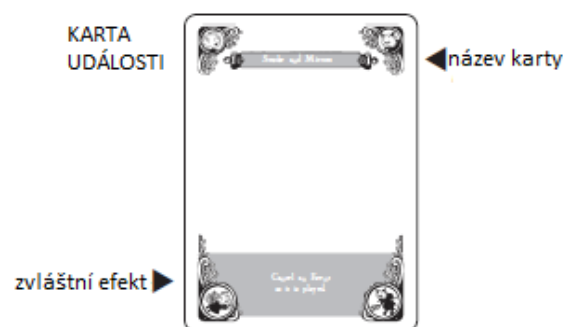
Žádná ikona: neznamena nic – snad jen, že ikona, která prosvítá pod ní, stále platí.

Speciální efekt:

Spousta modifikátorů má také jednorázový nebo dlouhodobý dopad na hru (nutí hráče vyhazovat karty nebo jim navyšují maximální limit pro lízání). Efekt platí, dokud je jeho text viditelný a vždy pouze na toho, kdo ovládá postavu, na níž byl modifikátor s efektem seslán. Čili pokud jej zahrajete na soupeřovu postavu, je to soupeř, kdo okamžitě těží z toho, co efekt nabízí.

Karty Událostí

Mají prázdný střed, rudý text a ikonky andělíčků a ďáblíčků po okrajích. Tyto jednorázově použitelné karty jsou hrány z ruky a poté hned zahozeny. Mají *okamžitý* zvláštní efekt, který je na nich popsán (například oživení mrtvé postavy) a jsou většinou hrány během hráčova kola. Pokud je na nich napsáno „zahraj v odpověď...“ nebo „zahraj kdykoli“, mohou být seslány i v kole protihráčů jako reakce na jejich hru.



Některé karty Událostí pohybují s Modifikátory z jedné postavy na druhou – není to stejné, jako kdyby byly modifikátory hrány z ruky, takže neplatí jejich okamžité efekty (zahazování karet). Pokud ovšem modifikátor poskytuje nějaký dlouhodobý efekt, přichází tento efekt v platnost hned s novým vlastníkem (zvýšení limitu karet).

Karty Náhlých smrtí

Mají prázdný střed, bílý textový rámeček a ikony náhrobních kamenů v rozích. Pomocí těchto karet lze měnit bezcenné živé postavy v postavy mrtvé a bodované. Mohou být hrány během první fáze na *kteroukoli postavu kteréhokoli hráče*, která má negativní Sebehodnocení (každý musí nějak trpět, než konečně umře). Po zahrání karty Náhlé smrti otočte postavu na její rubovou stranu s hrobečkem a havranem – všechny modifikátory na ní nechejte, jak byly a nijak je neotáčejte. Úplně nahoru hromádky položte kartu Náhlé smrti. Mrtvolku můžete šoupnout stranou od ostatních dosud žijících postav – po skončení hry za ní máte tolik bodů, kolik je součet jejich viditelných bodů Žalu. Body za zbývající živé postavy nebo za vámi zabitě postavy soupeře se do vašeho skóre nepočítají. Hra končí ve chvíli, kdy někdo zabije svou poslední postavu.



STRATEGIE

Většina toho, co se v *Gloomu* děje, podléhá jen rozmarům krutého osudu, avšak stejně byste měli mít na paměti pár věcí:

- Body ve třech políčkách Žalu jsou řazené odhora dolů podle vzácnosti jejich výskytu. V nejvrchnějším políčku se vyskytují často, v nejnižším zas jen zřídka. Modifikátor, který přidává Žal spodním políčkem, je mnohem cennější než ten, který má body nahoře!
- Hra končí, když je jedna rodina úplně vyhlazena. Občas může být výhodné, když soupeři sami zabijete poslední postavu – to v případě, že máte v aktuálních mrtvolách víc bodů než on.
- Stejně tak je výhodné, když soupeři zabijete postavu, která má například jen -5 bodů. Mrtvole už body nepřibývají a -5 není nic moc.
- Zpočátku hry může být výhodné hrát pozitivní Modifikátory na vlastní postavy. Na konci hry se případné pozitivní body vůbec nepočítají a beztak budete mít spoustu času, abyste je stačili zakrýt nějakými negativními.
- Spousta karet může být hrána ofenzivně i defenzivně. Například karta „Být či nebýt“, která vám umožní přesunout Náhlou smrt z jedné postavy na druhou. Můžete s ní oživit soupeřovu postavu a zabít vlastní, nebo třeba naopak, pokud se vám zdá, že má vaše mrtvolka nějak málo bodů. Případně tím můžete přehodit kartu „Zemřel bez starostí“ zpět na toho, kdo vám ji „věnoval“.
- Když nemáte karty, které by se zrovna hodily, může vám pomoci zahazování těch, co už máte.
- Pro kratší hru můžete hrát jen se 4 nebo 3 postavami.

přeložil: Jakub Guman