

FAQ a upřesnění pravidel

Posvátná bažina

Tento dokument shrnuje pravidlová zpřesnění a vysvětlení některých bodů pravidel hry Posvátná bažina. Jedná se o body publikované na BoardGameGeek dne 28. 3. 2026 ve vlákně:

<https://boardgamegeek.com/thread/3684676/article/47482445#47482445>

Tato upřesnění byla zveřejněna bohužel až po předání všech podkladů do tisku, a proto je nebylo možné zahrnout do základních pravidel dodávaných ke hře. Na všech uvedených bodech se podíleli vývojáři hry a byly konzultovány také s autory hry.

Níže uvedené body slouží jako doplněk k pravidlům a vysvětlují, jak dané situace správně vyhodnocovat při hře.

1) Budování osady – člun musí sousedit se stavebním místem i s ostrovem

Při budování nové osady nestačí, aby aktivní člun sousedil pouze s prázdným polem, na které chcete nový dílek osady umístit.

Správně musí aktivní člun sousedit zároveň:

1. s prázdným polem, na které chcete položit nový dílek osady,
2. se svatyní nebo již existující osadou na ostrově, ke kterému se má nová osada připojit.

Jinými slovy, člun musí být u stavebního místa a zároveň u ostrova, ke kterému novou osadu připojujete.

Stručné vysvětlení

Při budování nové osady musí aktivní člun sousedit s prázdným polem, na které chcete nový dílek osady umístit, a zároveň musí sousedit se svatyní nebo již postavenou osadou na ostrově, ke kterému novou osadu připojujete. Nestačí, aby člun stál pouze vedle prázdného pole.

2) Pole chrámů nejsou vyhrazena pouze pro akci Plavba

Ignorujte poznámku u akce Plavba, podle které se na pole chrámů lze dostat pouze pomocí této akce.

Správný výklad je, že pole chrámů fungují pro účely pohybu stejně jako běžná vodní pole. Člun na ně tedy může doplnout i během jiné akce na vodě, například při akci Chytání ryb, Obchod nebo Budování osady.

Ostatní pravidla zůstávají beze změny:

1. Na poli chrámu může stát libovolný počet člunů.
2. Dílky chrámů lze získat pouze z polí chrámů.
3. Na samotném poli chrámu nelze postavit osadu.

Stručné vysvětlení

Ignorujte poznámku u akce Plavba, podle které se na pole chrámů lze dostat pouze pomocí této akce. Pole chrámů se pro účely pohybu považují za běžná vodní pole, takže na ně může člun doplnout i během jiné akce na vodě. Ostatní pravidla zůstávají beze změny: na poli chrámu může stát libovolný počet člunů, dílky chrámů lze získat pouze z těchto polí a na samotném poli chrámu nelze postavit osadu.

3) Obchod – ostrov s totemem mění cenu ryb z 4 / 3 / 2 na 5 / 4 / 3

Při prodeji ryb na osady jiných klanů získáte běžně za první, druhou a třetí rybu v hromádce:

4 / 3 / 2 zlaťáky

Nachází-li se ale na daném ostrově totem, hodnota každé prodané ryby se zvyšuje o 1 zlaťák. Výsledná hodnota je tedy:

5 / 4 / 3 zlaťáky

Toto pravidlo se týká pouze ryb prodaných na osady jiných klanů. Při pokládání ryb na vlastní osadu zlaťáky nezískáte.

Poznámka k české lokalizaci: V české lokalizaci je tento bod bezpředmětný. České přehledové karty uvádějí pravidlo správně: základní prodejní cena ryb je 4 / 3 / 2 zlaťáky a na ostrově s totemem získáte za každou rybu +1 zlaťák navíc, tedy celkem 5 / 4 / 3 zlaťáky.

Stručné vysvětlení

Při prodeji ryb na osady jiných klanů získáte běžně 4 / 3 / 2 zlaťáky podle pořadí ryby v hromádce. Nachází-li se na stejném ostrově totem, hodnota prodaných ryb se zvyšuje na 5 / 4 / 3 zlaťáky. Tento bod se týká pouze původních anglických přehledových karet, v české lokalizaci je uveden správně.

4) Nepoužité neutrální vesničany si smíte ponechat do dalších kol

Tento bod rozlišuje použité a nepoužité neutrální vesničany.

Použitý neutrální vesničan je ten, kterého jste umístili na akční pole na herní desce. Ve fázi údržby se vrací do společné zásoby.

Nepoužitý neutrální vesničan je ten, kterého máte stále ve své osobní zásobě a v daném kole jste ho neumístili. Takový vesničan vám zůstává i do dalších kol.

Stručné vysvětlení

Nepoužité neutrální vesničany si smíte ponechat pro další kola. Ve fázi údržby vraťte do společné zásoby pouze ty neutrální vesničany, které jste v daném kole umístili na herní desku.

5) Při pasování posledního hráče se přesouvá totem

Jestliže v daném kole pasujete jako poslední, vezmete příslušný dílek svatyně z desky kol a položíte ho na herní desku podle pravidel pro Budování svatyní.

Proto se na nově položený dílek svatyně zároveň přesune totem.

Stručné vysvětlení

Jestliže v daném kole pasujete jako poslední, vezměte dílek svatyně z desky kol a položte ho na herní desku podle pravidel pro Budování svatyní. Poté přesuňte totem na ostrov, na který jste tento dílek svatyně právě umístili.

6) Příprava hry 2 hráčů – neutrální osady

Ve hře 2 hráčů umístí každý hráč kromě svých vlastních 3 počátečních osad také 3 neutrální osady v barvě neaktivního klanu.

Správné pořadí umístování je:

hráč 1 → hráč 2 → neutrální osada hráče 1 → neutrální osada hráče 2

Toto pořadí se zopakuje celkem třikrát.

Celá sekvence tedy vypadá takto:

H1 → H2 → N1 → N2 → H1 → H2 → N1 → N2 → H1 → H2 → N1 → N2

Vztah k české lokalizaci: Česká pravidla mohou svým zjednodušeným zněním navádět k jinému pořadí, protože uvádějí, že po umístění své počáteční osady vždy umístíte také jednu osadu v barvě neaktivního klanu. Správně však nejprve umístí svou osadu oba hráči, a teprve potom oba umístí po jedné neutrální osadě.

Stručné vysvětlení

Ve hře 2 hráčů umístí každý hráč kromě svých 3 počátečních osad také 3 neutrální osady v barvě neaktivního klanu. Při umístování postupujte v tomto pořadí: nejprve první hráč umístí svou počáteční osadu, poté druhý hráč umístí svou počáteční osadu, následně první hráč umístí jednu neutrální osadu a poté druhý hráč umístí jednu neutrální osadu. Toto pořadí zopakujte celkem třikrát.

7) Klan Mloků – volba speciálního dílku při odemčení symbolu ?

Když hráč za pokročilý klan Mloků odemkne na své desce pole se symbolem ?, vybere si v daný okamžik libovolný dostupný speciální dílek Mloků.

Dílek není určen předem a hráč je nemusí brát v žádném pevně daném pořadí.

Stručné vysvětlení

Hrajete-li za pokročilý klan Mloků, při odemčení pole se symbolem ? si vyberte libovolný dostupný speciální dílek Mloků a položte ho na právě odemčené pole. Dílky si nevybíráte předem a nemusíte je brát v žádném pevně daném pořadí. Volbu proveďte až ve chvíli, kdy dané pole na své desce klanu odemknete.

8) Budování svatyní – co smíte a nesmíte zablokovat

U akce Budování svatyní je opravené 4. pravidlo pro umístování dílku svatyně.

Původní formulace zakazovala zcela zablokovat přístup k dílku osady nebo k chrámu. Správně ale platí:

Nesmíte zcela zablokovat přístup ke člunu nebo k chrámu.

To znamená, že přístup k dílku osady zablokovat smíte.

Pravidlo tedy chrání pohyb člunů a dostupnost polí chrámů, nikoli dostupnost každé jednotlivé osady.

Vztah k české lokalizaci: Česká pravidla přebírají původní chybnou formulaci a uvádějí, že nesmíte zcela zablokovat přístup k dílku osady nebo k chrámu. Správně má být „ke člunu nebo k chrámu“.

Stručné vysvětlení

Při umístování dílku svatyně platí, že tímto dílkem nesmíte zcela zablokovat přístup ke člunu nebo k chrámu. Přístup k dílku osady však zablokovat smíte. Původní formulace v pravidlech, podle které nesmíte zablokovat přístup k dílku osady, je chybná. Pravidlo má chránit pouze pohyb člunů a dostupnost polí chrámů.

9) Cena za Budování osady – počítají se vytištěné svatyně i dílky svatyní

Při výpočtu ceny za Budování osady platíte:

hodnotu stavby osady uvedenou na kartě vůdce klanu + 3 zlatáky za každou svatyni na daném ostrově

Do tohoto počtu se zahrnují oba typy svatyní:

1. svatyně vytištěné přímo na herní desce,
2. dílky svatyní položené během hry.

Příklad: Na ostrově je jedna vytištěná svatyně a jeden položený dílek svatyně. Váš vůdce klanu má hodnotu stavby osady 4. Cena za postavení osady bude:

4 + 3 + 3 = 10 zlatáků

Vztah k české lokalizaci: Česká pravidla i české přehledové karty zmiňují pouze dílky svatyně. To může mylně naznačovat, že se počítají jen fyzicky položené dílky svatyně, nikoliv svatyně vytištěné přímo na herní desce. Správně se mají počítat všechny svatyně na ostrově.

Stručné vysvětlení

Při výpočtu ceny za Budování osady zaplatte hodnotu stavby osady uvedenou na kartě svého vůdce klanu a k tomu 3 zlatáky za každou svatyni na daném ostrově. Do tohoto počtu zahrňte jak svatyně vytištěné přímo na herní desce, tak dílky svatyní položené během hry. Původní formulace zmiňující pouze dílky svatyně je nepřesná.

10) Obchod – ryby lze umístit i na osadu s člunem

Při akci Obchod smíte položit žetony ryb i na dílek osady, na kterém právě stojí člun.

Člun na dílku osady nijak nebrání tomu, aby tato osada byla platným cílem pro umístění ryb.

Stále však platí běžná pravidla akce Obchod:

1. aktivní člun musí s danou osadou sousedit,
2. na jednom dílku osady smí ležet nejvýše 3 žetony ryb,
3. zlatáky získáte pouze při prodeji ryb na osady jiných klanů,
4. při položení ryb na vlastní osadu zlatáky nezískáte.

Stručné vysvětlení

Při akci Obchod smíte položit žetony ryb i na dílek osady, na kterém právě stojí člun. Přítomnost člunu na dílku osady nebrání tomu, aby tato osada byla platným cílem pro umístění ryb. Stále však platí běžná pravidla akce Obchod: aktivní člun musí s danou osadou sousedit a na jednom dílku osady smí ležet nejvýše 3 žetony ryb.

11) Vesničana lze umístit na akční pole i bez provedení akce

Ve svém tahu smíte umístit vesničana na volné akční pole, i když následně samotnou akci neprovedete.

V praxi můžete:

1. umístit dostupného vesničana na volné akční pole,
2. zaplatit případnou cenu za obsazení tohoto pole,
3. získat případný bonus uvedený přímo na akčním poli,
4. rozhodnout se samotnou akci neprovést.

Toto pravidlo je důležité hlavně v situacích, kdy chcete obsadit soupeři akční pole, získat bonus z pole nebo zůstat ve hře a ještě nepasovat.

Zároveň je potřeba rozlišit obecné obsazení akčního pole a pohyb člunu. Smíte umístit vesničana a neprovést akci. Jakmile ale při akcích Chytání ryb, Obchod nebo Budování osady člunem skutečně pohnete, musí tento člun na konci pohybu odpovídající akci provést. Výjimkou je akce Plavba.

Stručné vysvětlení

Ve svém tahu smíte umístit vesničana na volné akční pole, a to i v případě, že následně samotnou akci neprovedete. Pokud akční pole vyžaduje zaplacení ceny, musíte ji za obsazení pole zaplatit. Případný bonus uvedený přímo na akčním poli získáte běžným způsobem. Samotné provedení akce je však volitelné.

Toto pravidlo nemění omezení pro pohyb člunů. Jestliže se při akci Chytání ryb, Obchod nebo Budování osady rozhodnete člunem pohnout, musí tento člun na konci pohybu provést odpovídající akci. Pouhé obsazení akčního pole bez provedení akce je ale povolené.