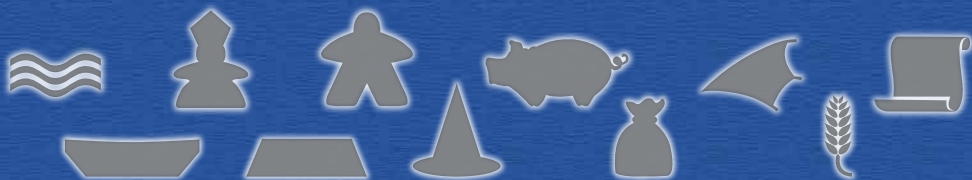
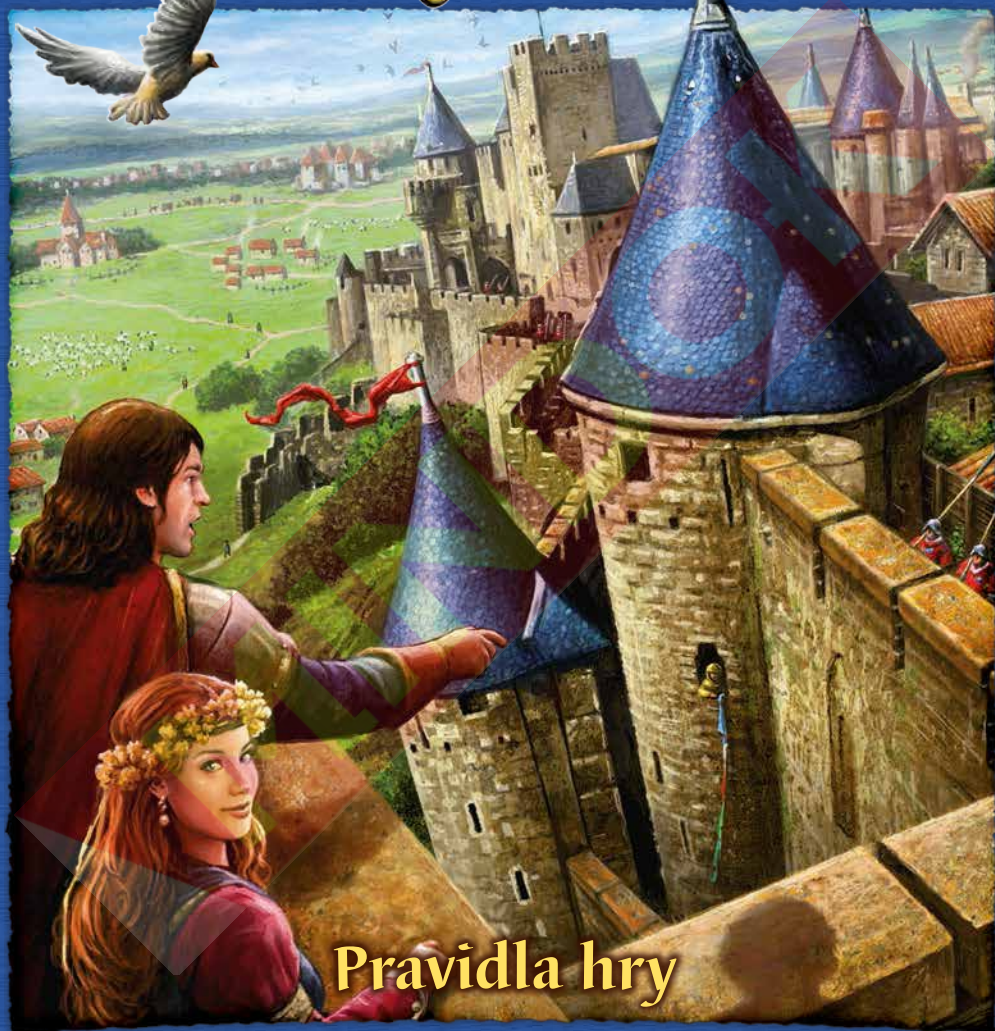




Carcassonne Big Box

Celý balík
CARCASSONNE:
základní hra
& 11 rozšíření





Carcassonne

OBSAH

Základní hra	3
Sedláci	8
■ Rozšíření	
Řeka	9
Opat	9
Hostince a katedrály	10
Kupci a stavitelé	12
Létající stroje	15
Dopisy	15
Přivozy	17
Zlaté doly	18
Mág a čarodějnice	19
Zbojníci	20
Kruhy v obilí	21
■ Přílohy	
Přehled kartiček	22
Figurky	24
Fáze tahu	24
Tiráž	24

CARCASSONNE BIG BOX:

Skvělá volba pro začátečníky i nadšené fanoušky Carcassonne!

Moderní klasika Carcassonne přichází v nové grafické podobě a tato sada vám přináší základní hru a celou řadu zajímavých rozšíření.

Můžete začít pouze se základní hrou, dokonce se zjednodušenými pravidly – bez sedláků, která jsou vhodná pro úplné začátečníky nebo i pro menší děti.

Pak můžete postupně zařadit sedláky a také 1. rozšíření (Hostince a katedrály) a 2. rozšíření (Kupci a stavitelé). Tato rozšíření se hráčům dlouhodobě osvědčila jako dvě nejzajímavější doplnění základní hry.

Pokud vám nestačí ani to, můžete postupně přidávat jednotlivá minirozšíření. Opat a Řeka přidávají do hry jen drobnosti, další rozšíření mění hru významněji.

Každé z minirozšíření je samo o sobě jednoduché, pokud je ale zkombinujete dohromady, mohou nastat poměrně komplexní herní situace.

Zkombinujete-li všechna rozšíření z této sady, získáte poměrně velkolepou hru, která bude trvat přibližně 90 - 120 minut.

Ve světě Carcassonne existuje ještě řada dalších rozšíření.

Přejeme vám spoustu zábavy při jejich hraní, objevování a kombinování!



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Důmyslná taktická stolní hra pro 2-5 hráčů od 8 let.

Jihofrancouzské město Carcassonne je pověstné svým jedinečným opevněním, které se vyvíjelo od římských dob až po časy rytířů. Hráči se vydávají se svou družinou na cesty a louky, do měst a klášterů, aby hledali štěstí v okolí Carcassonne. Vzhled krajiny je v jejich rukou a strategické rozmístění družiníků – ať už sedláků, lupičů, mnichů nebo rytířů – určuje cestu k úspěchu.

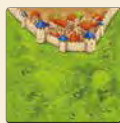
Základní hra

přibližně 35 minut

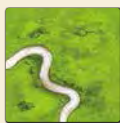
Herní materiál a příprava hry

Vítejte v Carcassonne! Krok po kroku vás provedeme jednoduchými pravidly této hry, takže už po prvním přečtení budete moci vysvětlit svým spoluhráčům vše potřebné. Pak už nebude vašemu počátku ze hry nic bránit. Nejprve je třeba hru připravit, ale to zabere jen okamžik. Během přípravy vás zároveň rovnou seznámíme s obsahem krabice.

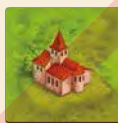
Nejprve se podíváme na **KARTIČKY KRAJINY**. Je jich 72 a jsou na nich vyznačeny části měst, cesty, křižovatky a kláštery, to vše stojí na loukách.



část města

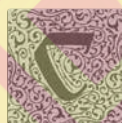


úsek cesty



klášter

Rub kartiček je světlý, s výjimkou **startovní kartičky** a **kartiček s řekou** – jejich rub je tmavý, abyste je snadno rozlišili. Kartičky s řekou prozatím ponechte v krabici.



rub ostatních kartiček



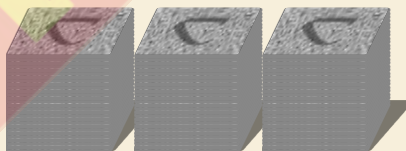
rub startovní kartičky



Vorderseite des Startplättchens

Startovní kartičku položte doprostřed stolu lícem nahoru. Ostatní kartičky zamíchejte lícem dolů, vytvořte z nich několik sloupečků a připravte na stůl tak, aby na ně všichni dobře dosáhli.

několik sloupečků lícem dolů



Bodovací kartičky 50/100 dejte zatím stranou. Budete je ve hře potřebovat později.



líc



rub

Počítadlo bodů umístěte na okraj hrací plochy tak, aby bylo po ruce.



družiníci

Posledním krokem je příprava figurek. Ve hře je celkem **48 figurek** družiníků, po 8 v barvách **žlutá, červená, růžová, zelená, modrá a černá**. Každý hráč si vezme 7 figurek ve zvolené barvě – ty budou tvořit jeho zásobu. Osmou figurku své barvy postavte na políčko „0“ počítadla bodů.

Hraje-li vás méně než 6, zbylé figurky vraťte do krabice.

Cíl hry

V průběhu hry budete vykládat kartičky krajiny a přikládat je k postupně se rozšiřujícímu hernímu plánu. Budou vznikat cesty, města, kláštery a louky. Svoje figurky budete umísťovat na herní plán jako lupiče, rytíře, mnichy nebo sedláky. Tím budete v průběhu hry a také na jejím konci získávat vítězné body. Kdo jich nasbírá nejvíce, zvítězí!

Průběh hry

Nejmladší hráč může určit, kdo zahajuje hru. Ostatní po něm následují ve směru hodinových ručiček. Hráč na tahu (aktivní hráč) provede následující akce v pevně stanoveném pořadí. Po něm je na řadě hráč po levici atd. Nejprve uvádíme přehled všech akcí, jejich podrobný popis následuje dále.

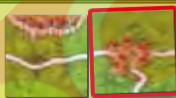
1 Přiložení kartičky: Aktivní hráč musí otočit 1 kartičku z libovolného sloupečku a přiložit ji k hernímu plánu.	2 Umístění figurky: Na právě přiloženou kartičku může aktivní hráč umístit jednu figurku ze své zásoby.	3 Započítání bodů: Získal-li přiložením kartičky či umístěním figurky někdo vítězné body, je třeba je hned zaznamenat.
---	--	---

Cesta

1. Přiložení kartičky

Otočenou kartičku ukažte spoluhráčům, aby vám mohli „dobře“ poradit. Poté ji přiložte k hernímu plánu tak, aby alespoň jednou stranou navazovala na nějakou kartičku již na stole ležící. Přiložit kartičku pouze rohem není dovoleno.

Území (tj. cesty, města a louky) na dotýkajících se stranách kartiček na sebe musejí navazovat. Dotýká-li se nově přiložená kartička více kartiček starších, musejí území navazovat na všech místech dotyku.



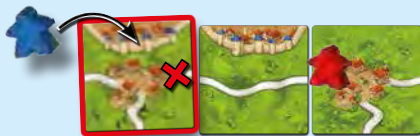
Toto je právě otočená kartička a byla přiložena tak, že cesta navazuje a obě louky se rozšířily.

2. Umístění družníka jako lupiče

Po přiložení kartičky je možno na ni umístit figurku. Figurka umísťovaná na cestu představuje lupiče a lze ji umístit na libovolnou část cesty vycházející z křižovatky uprostřed (zde se nabízejí 3 možnosti). Na těžce cestě na kartičkách přiložených dříve však nesmí stát žádný jiný lupič, ani vlastní. Umístění figurky není povinné. Dokud není cesta uzavřena, k žádnému započítání bodů (akce č. 3, viz podrobně dále) nedojde a na řadě je další hráč. Další hráč ve svém tahu otočí tuto kartičku a přiloží ji dle obrázku. Na dlouhé obchodní cestě už vpravo figurka **červeného** stojí, takže sem svoji figurku **modrého** umístit nemůže, ale mohl by ji umístit jako lupiče na kterýkoli z obou zbylých úseků cesty nově přiložené kartičky. Rozhodne se však umístit figurku jako rytíře do města (viz dále). Figurku lze umístit i na území, které bylo přiložením kartičky právě uzavřeno. Kdyby nestála vpravo figurka **červeného** hráče, mohl by modrý svého lupiče na tuto uzavřenou cestu umístit.



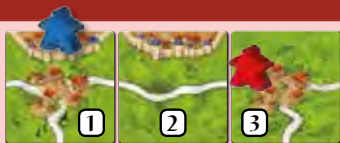
Na právě přiloženou kartičku smí červený hráč umístit svoji figurku jako lupiče na tento úsek cesty, protože není dosud nikým obsazena.



Cesta vpravo je obsazena, proto se modrý rozhodne umístit svoji figurku jako rytíře do města.

3. Započítání bodů za cestu

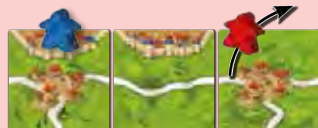
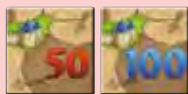
Jakmile je cesta obsazena lupičem z obou stran uzavřena, dojde k jejímu vyhodnocení. Cesta je uzavřena křižovatkou, částí města, klášterem nebo vytvořením uzavřené smyčky. Každá kartička, po níž cesta vede, znamená zisk 1 bodu, přičemž je jedno, kdo cestu uzavřel.



Modrý hráč ve svém tahu uzavřel cestu obsazenou červenou figurkou. Cesta vede po 3 kartičkách, červený proto obdrží 3 body.



Získané body zaznamenáte posunem své figurky na počítadle. **Červený** posune svou figurku o 3 pole vpřed. Figurku z vyhodnoceného území si vezme zpět do své zásoby. Ve svém tahu je možné přiložit kartičku tak, že se určité území uzavře, umístít na ně figurku, získat za toto území body a figurku si rovnou zase vzít do své zásoby. Obejde-li vaše figurka na počítadle celé kolo, položte před sebe viditelně kartičku „50“. Pokud bude mít více než 100 bodů, obraťte kartičku nahoru číslem „100“. Při hře ve dvou hráčích může žrdka dojít k tomu, že hráč projde polem „0“ potřetí. Pak si vezme ještě jednu kartičku „50“ bodů.



Červený si vezme do své zásoby zpět svou figurku, za kterou v tahu **modrého** získal 3 body. **Modrá** figurka zůstává stát na herním plánu, protože město není dosud uzavřeno.

Město

1. Přiložení kartičky

Jako v každém tahu, otočenou kartičku je třeba nejprve přiložit k hernímu plánu, všechna území musejí navazovat. Město musí navazovat na město.



2. Umístění družníka jako rytíře

Rovněž u města je třeba zkontrolovat, zda již není obsazeno jinou figurkou (i vlastní). Zde tomu tak není, **červený** tedy může umístit svou figurku jako rytíře dle obrázku.



Červený přiložil kartičku tak, že rozšířil město. Toto město není nikým obsazeno, **červený** sem tedy může umístit svoji figurku.

3. Započítání bodů za město

V některém z dalších tahů přiloží **červený** hráč červeně zvýrazněnou kartičku. Tím město uzavře. Je-li město zcela ohraničeno hradbami a nejsou v něm žádné mezery, je uzavřeno. **Červený** si nyní započte získané body. Za každou kartičku, na níž leží dané město, získá příslušný hráč po 2 bodech (pozor, ne za každý dílek města, což může hrát roli v případě, že se na jedné kartičce nacházejí dvě části téhož města). Každý erb vyznačený ve městě přináší navíc další 2 body. Podobně jako u cest nehraje roli, který hráč město uzavřel – body získává hráč, jemuž patří rytíř ve městě.



Za toto uzavřené město získá **červený** 8 bodů. 6 za tři kartičky plus 2 za erb. Svou figurku si poté vezme z herního plánu zpět do zásoby.

Kláster

1. Přiložení kartičky

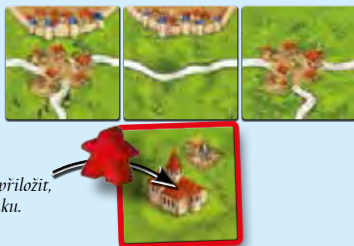
Rovněž kartičku s klášteřem je třeba přiložit tak, aby všechna území v místech dotyku navazovala. Klášteřy jsou vyznačeny vždy uprostřed kartičky, ale k některým vedou cesty.



2. Umístění družníka jako mnicha

Do klášteřa je rovněž možno umístit svou figurku, a to jako mnicha. Figurku postavte doprostřed kartičky přímo na klášteř.

Kartičku s klášteřem lze takto přiložit, protože louka navazuje na louku. **Červený** obsadí klášteř svým mnichem.



3. Započítání bodů za klášter

Kláštéry se vyhodnocují, jakmile jsou obklopeny sousedícími kartičkami ze všech 8 stran. Za každou z těchto kartiček vč. samotné kartičky s klášteřem získáte 1 bod (tedy celkem 9). Poté se figurka vrátí do zásoby příslušného hráče.



Touto kartičkou je klášter uzavřen. Červený získává 9 bodů a figurka se vrací zpět do jeho zásoby.



Nasazení figurky, započítání bodů a vrácení figurky v jednom tahu

V rámci jednoho tahu smíte umístit figurku, započítat si za ni body a opět ji vrátit do své zásoby.

Vše musí probíhat v následujícím pořadí:

1. Právě přiloženou kartičkou uzavřete cestu, město, nebo klášter.
2. V rámci pravidel umístíte figurku na právě uzavřené území.
3. Započítejte si body a figurku si vezmete zpět do zásoby.

1.) Červený přiloží kartičku.

2.) Červený umístí figurku na cestu.

3.) Červený si za cestu započítá 3 body a vezme si figurku zpět do své zásoby.



Nyní již znáte všechna základní pravidla Carcassonne a můžete začít hrát. Následuje ještě shrnutí nejdůležitějších bodů pravidel.

Shrnutí

1. Přiložení kartičky

- Otočenou kartičku je nutno přiložit k hernímu plánu, a to alespoň jednou stranou k nějaké kartičce přiložené dříve. Území na všech sousedících stranách musejí navazovat.
- Nastane-li velmi nepravděpodobný případ, že kartičku nelze žádným způsobem platně přiložit, vraťte ji do krabice a otočte kartičku novou.

2. Umístění figurky

- Figurku může aktivní hráč umístit jen na právě přiloženou kartičku.
- Dané území však nesmí být obsazeno žádnou jinou figurkou (ani vlastní).

3. Započítání bodů

- **Cesta** je uzavřená, pokud je z obou stran ukončena křižovatkou, městem, klášteřem nebo tvoří-li uzavřenou smyčku. Za každou kartičku, po níž cesta vede, získáte po 1 bodu.
- **Město** je uzavřené, pokud je na všech stranách obklopeno hradbami a nejsou v něm žádné mezery. Za každou kartičku, na níž město leží, získáte po 2 bodech. Za každý erb ve městě získáte další 2 body.
- **Klášter** je uzavřený, jakmile je obklopen všemi 8 sousedícími kartičkami. Za uzavřený klášter získáte 9 bodů.
- Započítání bodů je vždy poslední akcí v tahu hráče a body získají všichni hráči, kteří vyhodnocovaná území svou figurkou (či figurkami) obsadili (je možné, že přiložením jedné kartičky dojde k uzavření více území současně).
- Po vyhodnocení území si vezme příslušný hráč (či hráči) svou figurku (či figurky) zpět do zásoby.
- Nacházejí-li se v uzavřeném území figurky více hráčů, získává body ten, kdo má v daném území převahu. V případě shody získávají všichni příslušní hráči plný počet bodů. Příklady viz dále.

■ Více figurek v jednom území

Touto kartičkou můžete prodloužit cestu obsazenou **modrou** figurkou, ale nemohli byste na ní postavit svého lupiče. Můžete však kartičku také přiložit tak, že cesta zatím nenavazuje.



V některém pozdějším tahu můžete přiložit kartičku tak, že se cesta spojí. Nyní na ní jsou lupiči dvou hráčů – **červeného** i **modrého**. Žádný nemá převahu, oba proto obdrží po 4 bodech.



Červený hráč doufá, že si šikovním přiložením kartičky se svým dalším rytířem připraví pozici pro získání převahu ve městě **modrého** hráče. To samozřejmě může, jelikož se zatím jedná o tři samostatná neuzavřená města. Později může **červený** získat kartičku vhodnou ke spojení všech měst v jedno, kde bude mít početní převahu.



Červený hráč má štěstí a spojí všechny samostatné části měst v jedno velké uzavřené město. V tomto městě má početní převahu nad **modrým** hráčem, získává 10 bodů za uzavřené město. **Modrý** hráč nezískává nic.



Oba hráči si vezmou figurky zpět do své zásoby.

Konec hry a závěrečné vyhodnocení

Bohužel i hra Carcassonne musí jednou skončit... Je to škoda, ale aspoň se dozvíme, kdo vyhrál. Hra končí v okamžiku, kdy hráč na tahu nemůže platně přiložit žádnou kartičku. Poté následuje závěrečné vyhodnocení. Jakmile skončí hra, započítejte body za neuzavřená území, kde dosud stojí figurky:

- Za **cesty** získáte **po 1 bodu** za každou příslušnou kartičku, stejně jako při uzavření cesty.
- Za **město** získáte za každou kartičku i za každý erb **po 1 bodu**. Tedy polovinu toho, co během hry.
- Za **klášter** získáte **1 bod** plus **po 1 bodu** za každou sousedící kartičku.
- V případě, že hrajete i na sedláky a louky (viz dodatek), vyhodnocují se louky jako poslední. Za každé uzavřené město na své louce či s loukou hraničící získáte po 3 bodech.

Závěrečné vyhodnocení

města:
Zelený získá za velké město 8 bodů (5 kartiček plus 3 erby). **Černý** nezíská žádné body, protože **zelený** má ve městě převahu.



Závěrečné vyhodnocení cesty:
Červený získá 3 body (3 kartičky).

Závěrečné vyhodnocení kláštera:

Žlutý získá za neuzavřené klášter 4 body (za kartičku kláštera a kartičky sousedící).

Závěrečné vyhodnocení města:

Modrý získá 3 body (2 kartičky plus 1 erb).

Jakmile je závěrečné vyhodnocení u konce, je definitivní konec partie. Vítězem se stává ten hráč, kdo celkově získal nejvíce bodů. Gratulujeme!

Až odehrajete první dvě nebo tři partie, doporučíme hru se sedláky a loukami.

Sedláci

1. Přiložení kartičky

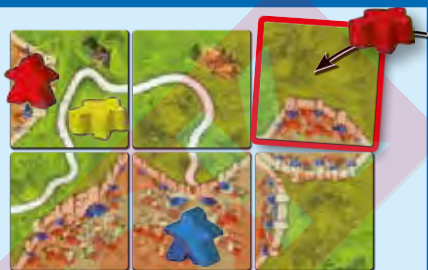
Jak víme, každou otočenou kartičku musíte přiložit k hernímu plánu tak, aby alespoň jednou stranou navazovala na nějakou kartičku již na stole ležící. Všechna území (tj. cesty, města a louky) na dotýkajících se stranách kartiček na sebe musejí navazovat, tedy i louky. Každá zelená plocha je louka.



2. Umístění družníka jako sedláka

Sedláky nazýváme družníky umístěné na louku. Leží? Ano, narodil od lupičů, rytířů a mnichů nenechávejte sedláky stát, ale na louku je položte. To vám pomůže mít přehled, že tohoto družníka nezískáte zpět až do konce hry, kdy přináší body (viz započítávání bodů za sedláky). Samozřejmě musíte neustále kontrolovat, jak se mění louka, na které sedlák leží.

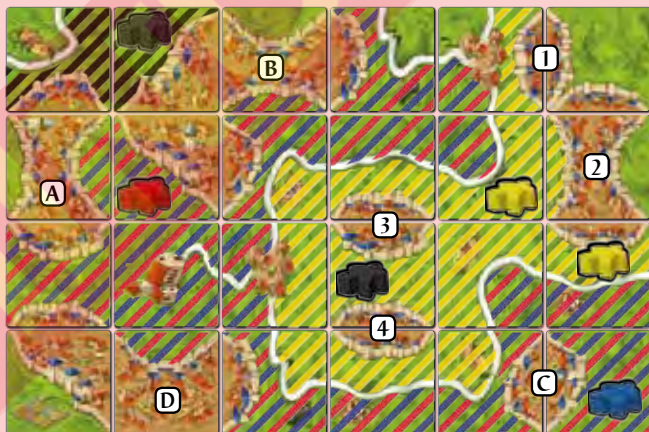
Louky jsou od sebe odděleny cestami, městy nebo okrajem herního plánu. V příkladu vidíte 3 oddělené louky.



Louka obsazená **červeným** hráčem je největší. Její hranici tvoří cesta, město, ve kterém stojí **červený** rytíř, právě uzavřené malé město a okraj herního plánu.

3. Započítání bodů za sedláky

Louky se v průběhu partie nevyhodnocují, takže za sedláky dostanete body až při závěrečném vyhodnocení. To znamená, že jednou umístěný sedlák se vám v průběhu hry již do zásoby nevrátí, proto je potřeba je umísťovat na herní plán s rozvahou! Na rozdíl od jiných území nepřinášejí u luk body jednotlivé kartičky, ale přilehlá města. Každé uzavřené město na louce nebo s loukou hraničící (bez ohledu na jeho velikost) přináší po 3 bodech.



Na velké louce, kde leží sedláci **červeného** a **modrého** hráče, jsou 3 uzavřená města **(A)**, **(B)** a **(C)** (nebo s ní hraničí). Oba hráči získají při závěrečném vyhodnocení za své sedláky **po 9 bodech**. Město **(D)** není uzavřené, proto se nepočítá. **Žlutý** a **černý** hráč mají převahu na některé louce. Vzhledem k tomu, že **žlutý** má převahu na louce, ke které přiléhají města **(1)–(4)**, získá celkem **12 bodů**. Na malé louce vlevo nahoře má sedláka **černý** hráč a získá tak **6 bodů** za dvě města **(A)** a **(B)**.

To je celé tajemství sedláků. Připomeňme si stručně hlavní body:

- Sedláci se umísťují na louky.
- Sedláci přinášejí body až při závěrečném vyhodnocení.
- Každé uzavřené město přiléhající k vaší louce vám přinese 3 body.
- Stejně jako u jiných území platí i u luk, že být sedláci mohou být šikovným příkládáním kartiček připojeni na již obsazenou louku.
- I zde platí, že body získává hráč s převahou sedláků. V případě shody získávají body oba hráči či všichni.



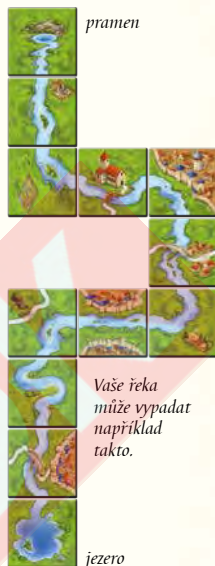
Řeka je prvním minirozšířením a určuje vzhled herního plánu před začátkem hry.

Herní materiál

Toto rozšíření obsahuje 12 kartiček s tmavým rubem a nahrazuje obvyklou startovní kartičku. Tu při hře s řekou nebudete potřebovat a můžete ji nechat v krabici.

Příprava hry

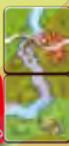
Nejprve vytříďte kartičky „pramen“ a „jezero“. Ostatní kartičky zamíchejte do zvláštního sloupečku lícem dolů. Dospod sloupečku umístíte „jezero“. „Pramen“ položte doprostřed stolu jako první kartičku.



1. Přiložení kartičky řeky

Začnete přikládáním kartiček z hromádky řeky dle obvyklých pravidel s tím, že musíte postupovat po proudu řeky. Jakmile umístíte kartičku jezera, pokračujte s umísťováním ostatních kartiček podle běžných pravidel. Samozřejmě i kartičky řeky musejí vždy navazovat na dříve přiložené kartičky. Není dovoleno stočit tok řeky tak, aby vytvořil smyčku a řeka se vlévala sama do sebe.

Takto není možné
kartičku přiložit!



Vaše řeka
může vypadat
například
takto.

2. Umístění figurky na kartičku řeky

Na kartičku řeky smíte umístit figurku podle běžných pravidel. Přímo na řeku se figurky neumísťují.

Opat

doba hry se nemění



Druhým rozšířením je Opat.

Herní materiál

- 6 figurek opatů v barvách hráčů



zahrada

Příprava hry

Každý hráč obdrží na začátku hry jednu figurku opata své barvy.

1. Přiložení kartičky

Pravidla pro přikládání kartiček se zahradou se neliší od základní hry. Opět musí v místě přiložení všechna odpovídající území navazovat.

2. Umístění opata

Na zahradu můžete umístit opata. V takovém případě platí pro zahradu stejná pravidla jako pro klášter. Opata však můžete také umístit na klášter jako mnicha. Opata tedy můžete umístit na klášter nebo na zahradu, družníka však na zahradu umístit nemůžete.

3. Započítání bodů

Opat má však zvláštní vlastnost navíc. Pokud ve svém tahu neumísťujete žádnou figurku, můžete si místo toho vzít zpět do zásoby svého opata z neuzavřeného kláštera nebo zahrady a započítat si body podle jeho aktuální situace.



Ve svém tahu můžete například přiložit kartičku se zahradou a neumístit žádného družníka. Místo toho si můžete vzít zpět do zásoby svého opata z neuzavřeného kláštera a získat za něj 6 bodů.

První pohled na pravidla rozšíření:

Na následujících stranách najdete pravidla jednotlivých rozšíření obsažených v Carcassonne: Big Box. Všechna pravidla jsou rozdělena do tří sekcí:

- 1. Přiložení kartičky, ■ 2. Umístění figurky a ■ 3. Započítání bodů.

Pokud není uvedeno něco jiného, všechna pravidla základní hry zůstávají v platnosti. Aby pravidla byla co nejméně komplikovaná, základní pravidla již dále neuvádíme. Zmínujeme pouze nová pravidla a speciální případy.

Některá konkrétní pravidla přesně nezapadají do žádné z výše uvedených sekcí. Přesto jsme se je tam snažili co nejlépe zařadit, abychom zachovali rytmus hry.

Hostince a katedrály

asi 15 minut navíc



Herní materiál

- 18 kartiček krajiny (označených 🌳, pro budoucí možnost třídění kartiček) mezi nimi: 6× hostinec, 2×katedrála
- 6 velkých družiníků



Příprava hry

Nové kartičky smíchejte s kartičkami ze základní hry a dále pokračujete jako obvykle.

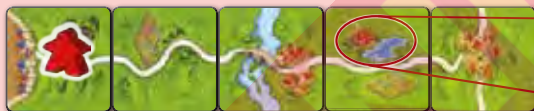
Kartičky s hostincem a katedrálou



3. Započítání bodů

Vyhodnocení cesty s hostincem u jezera

Pokud se na uzavřené cestě nachází 1 nebo více hostinců, obdrží vlastník uzavřené cesty po 2 bodech za každý úsek cesty (místo 1 bodu, jako obvykle).

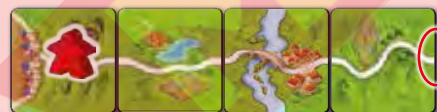


Červený obdrží 10 bodů za cestu, jelikož se skládá z 5 úseků a nachází se na ní 1 hostinec.



V tomto příkladu obdrží červený také 10 bodů za cestu, i přesto, že se skládá z 5 úseků a nachází se na ní 2 hostince.

POZOR: Pokud hráči cestu s jedním či více hostinci **neuzavřou do konce hry**, nedostane vlastník **žádné body!**



Závěrečné vyhodnocení cesty:

Cesta není uzavřena, za neuzavřenou cestu s hostincem neobdržíte žádné body.

Vyhodnocení města s katedrálou

Nachází-li se 1 či obě katedrály v uzavřeném městě, obdrží rytíř 3 body za každý díl města (=počet kartiček) a za každý erb.

Červený získá krásných 27 bodů za město s katedrálou.
 $9 \times 3 = 27$ bodů (7 částí města a 2 erby).



POZOR: Pokud hráči město s jednou či dvěma katedrálami **neuzavřou do konce hry**, nedostane vlastník **žádné body!**

Závěrečné vyhodnocení města:

Město není uzavřeno. Za neuzavřené město s katedrálou neobdržíte žádné body.



Nyní vám ukážeme detaily některých zcela nových kartiček krajiny.



Tato kartička má 4 oddělené části města a louku uprostřed.



Hostinec se nachází na cestách vedoucích doprava i doleva, ale ne u cesty vedoucí dolů.



Tato louka zde končí.



Klášteř dělí cestu na dvě části.



Na tyto krátké cesty nemůžete umístit lupiče. Cesty pouze oddělují louky.

Velký družiník

Každý hráč si před hrou vezme také jednoho velkého družiníka zvolené barvy.

2. Umístění figurky

Poté, co jste přiložili kartičku, můžete obvyklým způsobem umístit velkého družiníka namísto základního.

3. Započítání bodů

Při bodování se velký družiník v příslušné části krajiny (na cestě, ve městě, na louce) počítá jako 2 základní družiníci (má sílu za 2).

Poznámka: Pamatujte si, že při započítávání bodů, získávají body všichni hráči, kteří mají v hodnocené oblasti převahu se stejným počtem družiníků. Pokud máte v hodnocené oblasti více družiníků než jeden nebo více spoluhráčů, získáte všechny body a vaši spoluhráči žádné. Po vyhodnocení se vrací velký družiník k hráči do zásoby a může být použit při příštím tahu.

Tato kartička uzavírá město.



Červený hráč má ve městě jednoho velkého družiníka, zatímco **černý** hráč jen základního družiníka. To znamená, že **červený** hráč získá 8 bodů a **černý** hráč nezíská žádné body

Touto kartičkou **černý** uzavřel město.



Červený má ve městě velkého družiníka, **černý** 2 běžné družiníky. V tomto případě nemá ve městě nikdo početní převahu a oba dva hráči získávají 12 bodů.

Pokud umístíte velkého družiníka jako sedláka (viz Dodatek v aktualizované základní hře), bude stejně jako základní družiníci ležet na louce až do konce hry. Pro vyhodnocení převah se počítá jako 2 sedláci.



Červený hráč umístil velkého družiníka jako sedláka na louku. **Modrý** umístil na stejnou louku pouze jednoho základního družiníka. 9 bodů za 3 přilehlá uzavřená města získá **červený** hráč.



Herní materiál

- 24 kartiček krajiny (označených)
z toho 9 s vínem, 6 s obilím, 5 s plátnem



- 6 prasátek



- 20 žetonů zboží
(9× víno, 6× obilí a 5× plátno)



- 6 stavitelů



Příprava hry

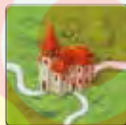
Nové kartičky krajiny zamíchejte dohromady s kartičkami ze základní hry a připravte je jako obvykle, nebo všechny vlozte do plátěného sáčku. Žetony zboží připravte do společné zásoby na okraj herní plochy.

Nové kartičky krajiny

Nové kartičky přinášejí několik nových zvláštností, které nyní vysvětlíme.



Most není křižovatka. Jedna cesta vede **bez přerušení** zleva doprava, druhá shora dolů. **Louky** jsou ovšem oddělené. Na kartičce jsou 4 samostatné louky.



Kláster dělí cestu na **3 ukončené části**. Na kartičce jsou 3 samostatné louky.



Jedna cesta končí **ve městě**, druhá **u chaloupky**. **Louky** jsou oddělené cestami. Na kartičce jsou 3 samostatné louky.



Kartička má **3 oddělené části města**. Na louku uprostřed je možné umístit sedláka.

Žetony zboží



3. Započítání bodů

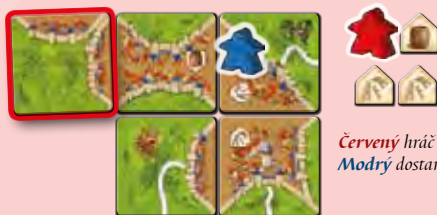
Uzavření města se symboly zboží

Pokud vy nebo spoluhráč uzavřete město s jedním nebo více symboly zboží, postupujte následovně:

1. Vyhodnotte město jako obvykle.
2. Hráč, **kteří město uzavřel**, dostane za každý druh zboží (v tomto městě zobrazený) příslušný žeton zboží. Stává se tak kupcem tohoto zboží v daném městě.

Přitom není podstatné, zda má v daném městě rytíře, dokonce ani není rozhodující, zda se ve městě nachází vůbec nějaký rytíř. Žetony zboží získáte vždy.

Až do závěrečného vyhodnocení si ponechte žetony zboží před vámi, viditelně pro všechny spoluhráče.



Červený hráč uzavřel město.

Modrý dostane 10 bodů a **červený** 2× obilí a 1× víno.

Závěrečné vyhodnocení žetonů

Hráč, který má na konci hry nejvíce žetonů s vínem, obdrží 10 bodů. To samé platí pro hráče s nejvyšším počtem žetonů obilí a plátna. Má-li nejvyšší počet dva či více hráčů, obdrží po 10 bodech každý z nich.



Příklad pro hru ve dvou:
Červený hráč má 20 bodů,
modrý hráč má 30 bodů.

Stavitel a prasátko

Stavitel a prasátko jsou speciální figurky, které dostanete na začátku hry do své zásoby. Jejich zvláštní schopnosti nemají žádný vliv na úkon 1. Přiložení kartičky. Hráč je musí postavit na právě položenou kartičku krajiny. Na tuto kartičku již nelze umístit jinou figurku.

Stavitel



2. Umístění stavitele

Stavitele musíte umístit na právě přiloženou **kartičku krajiny**. Stavitele můžete umístit na cestu nebo do města, kde máte alespoň jednoho svého družiníka.

Stavitel stojí na svém místě tak dlouho, dokud máte na cestě nebo ve městě svého družiníka. Dojde-li k uzavření cesty nebo města, jsou vyhodnoceny jako obvykle a družiník i stavitel se vrací k hráči.

Toto je běžný způsob při bodování, ale některá rozšíření připouští návrat družiníka v důsledku jiných událostí.



V dalším průběhu hry funguje stavitel následujícím způsobem:

1. Dvojitě přiložení kartičky krajiny

Pokud přiložíte kartičku k cestě nebo městu, kde stojí váš stavitel, **IHNED** si vezměte ještě jednu kartičku a přiložte ji na libovolné místo dle obvyklých pravidel.



- Přiložíte kartičku a prodloužíte cestu se stavitelem.
- Poté si vezmete ještě jednu kartičku a umístíte ji libovolně k hrací ploše.

Další pravidla pro stavitele

Jedná se o speciální pravidla, která zodpoví vaše případné dotazy. Vše uvedené v těchto pravidlech o staviteli, platí pro město, stejně jako pro cestu.

- Družiníka můžete umístit na obě přiložené kartičky dle obvyklých pravidel. Pokud přiložením první kartičky uzavřete cestu, dostanete stavitele zpět do zásoby a můžete ho použít již při přiložení druhé kartičky, viz příklad.
- Nefunguje řetězová reakce.** Pokud hráč přiloží i druhou kartičku k cestě se stavitelem, nemůže si již vzít kartičku třetí.

Na zobrazeném příkladu ukazujeme, jak můžete postupovat při dvojitém tahu se stavitelem. Hráč například může:



- Tah 1:** Umístit lupiče.
Tah 2: Umístit stavitele.



Tah 3a: Cestu uzavřít a do části města na této kartičce umístit rytíře (cesta se nyní vyhodnotí a figurky lupiče a stavitele se vrací k hráči).

Tah 3b: Přiložit druhou kartičku a na ni umístit stavitele.

- Stavitel zůstává na cestě, dokud není dokončena. Po přiložení kartičky s cestou k cestě s vaším stavitelem, máte vždy možnost zahrát dvojitý tah.
- V rámci dvojitého tahu můžete dvakrát **1. Přiložit kartičku, 2. Umístit figurku a 3. Započítat body.**
- Na jedné cestě mohou stát stavitelé více hráčů.
- Mezi lupičem a stavitelem může být libovolný počet kartiček.
- Stavitel zůstane stát na cestě, dokud tam bude alespoň jeden váš lupič. Pokud na cestě žádný lupič není, vrátí se stavitel do vaší zásoby.
- Stavitele můžete postavit do města nebo na cestu, ale nikdy na louku nebo na klášter.
- Započítání bodů, může nastat po přiložení první i druhé kartičky.

3. Započítání bodů

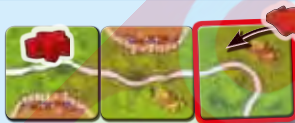
Stavitel nemá žádný vliv na výši získaných bodů a nezapočítává se při vyhodnocení převahy v dané části krajiny. Po započítání bodů se stavitel i družiníci vrací zpět do zásoby hráče.

Prasátko



2. Umístění prasátka

Pokud na právě přiloženou kartičku neumístíte svého družiníka, smíte místo toho umístit prasátko. Smíte ho však umístit pouze na louku, na které již leží alespoň jeden váš sedlák.



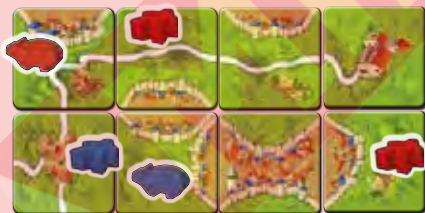
Na louce už leží váš sedlák, můžete tedy umístit i vaše prasátko.

Prasátko smíte umístit i na louku, na které již leží jiné prasátko.

Ve chvíli, kdy se váš sedlák z louky vrátí zpět do vaší zásoby (to se může stát v kombinaci s některým dalším rozšířením) a žádný další váš sedlák na louce neleží, selátko se také vrátí zpět do vaší zásoby.

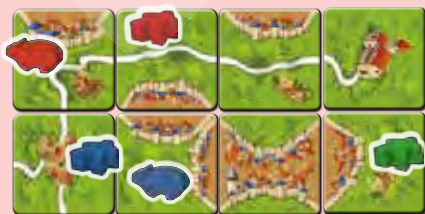
3. Započítání bodů za louku s prasátkem

Prasátko zůstává na svém místě až do konce hry. Prasátko se staví na louku a může přinést sedlákovi vyšší výnos z měst hraničících s touto loukou v závěrečném vyhodnocení, pokud bude mít na louce s prasátkem převahu. Prasátko se do převahy nezapočítává. Při závěrečném vyhodnocení dostane hráč za každé město sousedící s touto loukou 4 body namísto 3. Platí to však pouze tehdy, když tuto louku vlastní. Pro vlastnictví louky je rozhodující počet sedláků.



Červený hráč má převahu na louce, kde má i své prasátko a získá 4 body za město. **Červený** získá celkem 8 bodů, **Modrý** nezíská žádné body, jelikož nemá na louce převahu.

Poznámka: Převahu může mít i více hráčů, pokud má více hráčů stejný počet sedláků na louce.




Červený, modrý i zelený mají na louce společně početní převahu. Na louce je **červený** i **modrý** prasátko, **červený** a **modrý** tedy dostanou za každé uzavřené město 4 body, celkem 8 bodů. **Zelený** dostane bez prasátka pouze 3 body za město, tedy 6 bodů celkem.



Již od dávných dob sní lidé o létání. A vždy se naši vynálezci, kteří se tento sen pokoušeli naplnit. To se dělo i v okolí Carcassonne. Jenže letět a přistát podle plánu nikdy nebylo snadné.

Herní materiál

- 8 kartiček krajiny s létajícími stroji (označených )
- 1 speciální kostka (s čísly 1, 1, 2, 2, 3, 3)



Příprava hry

Kartičky s létajícími stroji zamíchejte mezi ostatní kartičky krajiny. Kostku mějte po ruce.

2. Umístění figurky

V platnosti zůstávají všechna pravidla základní hry Carcassonne. Pokud hráč táhne kartičku s létajícím strojem, přiloží ji běžným způsobem do krajiny. Poté může umístit běžným způsobem svoji figurku na cestu nebo na louku.

NEBO může k uvedení svoji figurky do hry využít létající stroj. Hráč postaví svoji figurku na obrázek létacího stroje. Létající stroj zobrazený na kartičce ukazuje směr (vodorovně, svisle nebo diagonálně), kterým figurka polete. Hráč hodí kostkou. Číslo, které padlo, určuje vzdálenost letu figurky (1 – 3 kartičky rovně v daném směru). Hráč musí umístit figurku na „hrozenou“ kartičku krajiny, pokud je to možné. Je-li více možností, může si hráč vybrat, na kterou část krajiny na této kartičce svoji figurku umísť.

Je třeba dávat pozor na následující věci.

Figurka **může**...

... být umístěna pouze na **nedokončenou** část krajiny (cestu, město nebo klášter).

... být umístěna také na obsazenou část krajiny – na takovou, na které je již umístěna jedna nebo více figurek (vlastních nebo soupeře). Může se tedy stát, že např. na jednom klášteře nebo na jedné části města se bude nacházet více figurek.

Figurka **nesmí**...

... být umístěna na louce. A to ani tehdy, když na této louce prozatím žádná figurka není.

... být umístěna na prázdné políčko, kde se nenachází žádná kartička krajiny.

Pokud nesmí být figurka umístěna (pokud jsou na cílové kartičce pouze již dokončené části krajiny nebo louky nebo pokud na cílovém políčku žádná kartička neleží), musí si hráč vzít figurku zpět do své zásoby. Hráč v tomto tahu již nesmí umístit další figurku.

Červený přiloží kartičku s létajícím strojem a umísť svoji figurku na létající stroj. Na kostce hodí 3.

Figurka nemůže být umístěna, neboť na cílovém políčku neleží žádná kartička krajiny.

Pokud by **červený** hodil 2, mohl by figurku umístit na klášter (i když na něm již stojí **modrá** figurka) nebo do města (i když v něm již stojí **žlutá** figurka). Umístění na cestu by nebylo možné, neboť ta je již dokončena.

Červený přiloží kartičku s létajícím strojem a umísť svoji figurku na létající stroj. Na kostce hodí 2. Musí svoji figurku umístit do města k **modrému**, neboť na louku nesmí a cesta je již dokončena.



Dopisy



Král odměňuje ty šlechtice, kteří šíří jeho slávu. Pomocí dopisů jim uděluje privilegia, která přinášejí ve hře výhody.

Herní materiál

- 8 karet dopisů



přední strana



zadní strana

- 6 figurek dam



Příprava hry

Zamíchejte kartičky dopisů a umísťte je do balíčku lícem dolů vedle počítadla bodů. Každý hráč dá svoji figurku dámy vedle své počítací figurky na políčko 0 na počítadle bodů. Na počítadle bodů se tedy budou pohybovat 2 figurky každého hráče.

3. Započítání bodů

V platnosti zůstávají všechna pravidla základní hry Carcassonne. Kdykoli hráč získá body, může se rozhodnout, kterou ze svých dvou figurek na počítadle bodů posune kupředu. Hráč, který je právě na tahu (pouze on) dostane 1 dopis ve chvíli, kdy po započítání bodů skončí jedna z jeho figurek na některém tmavém políčku (5, 10, 15...). Vezme si horní kartičku z balíčku dopisů, podívá se na ni, a má 2 možnosti. Bud:

- provede **akci dopisu**

NEBO • přičte si 2 **vítězné body** (na kartičce dopisu vpravo dole v pečeti).

Poté, co hráč využije jednu z těchto dvou možností, vrátí kartičku dopisu lícem dolů do spodní balíčku dopisů.

Přehled karet dopisů:



1 Vyhodnocení nejkratší cesty:

Hráč si vybere jednu cestu, na které stojí alespoň jedna jeho figurka. (Nemusí na ní mít převahu, ale stačí, když je tam přítomna alespoň jedna jeho figurka). Pokud má hráč figurky na více cestách, musí vybrat tu, za kterou by v tuto chvíli dostal při závěrečném vyhodnocení nejméně bodů. Hráč si započítá body na počítadle. Figurka zůstává stát na cestě.



2 Vyhodnocení nejmenšího města:

viz bod 1), ale s městem místo cesty.



3 Vyhodnocení kláštera:

viz bod 1), ale s klášterem místo cesty.



4 2 body za každý erb:

Hráč dostane 2 body za každý erb ve všech městech, ve kterých má svoje figurky (Nemusí v nich mít převahu, stačí, když je tam přítomna alespoň jedna jeho figurka). Figurky (rytíři) zůstávají ve městech.



5 2 body za každého rytíře:

Hráč dostane 2 body za každého svého rytíře (figurku umístěnou v tomto okamžiku ve městě). Rytíři zůstávají ve městech.



6 2 body za každého sedláka:

Hráč dostane 2 body za každého svého sedláka (figurku umístěnou v tomto okamžiku na louce). Sedláci zůstávají na loukách.



7 Kartička navíc:

Hráč si vezme další kartičku krajiny. Tu může přiložit do krajiny a podle běžných pravidel na ni umístit figurku.



8 Vyhodnocení a vrácení figurky:

Hráč si vybere jednu svoji figurku umístěnou v krajině. Pokud má v části krajiny, ve které figurka stojí, převahu, vyhodnotí si ji v tuto chvíli dle pravidel pro závěrečné vyhodnocení a figurku si vrátí zpět do zásoby.

Další pravidla:

- Hráč, který během jednoho tahu dostane body za více částí krajiny, si smí body za každou tuto část započítat jinou figurkou.
- Body získané za jednu část krajiny se ale vždy musí započítat jednou figurkou jako celek.
- V průběhu jednoho svého tahu smí hráč získat pouze jeden dopis. Výjimkou je okamžik, kdy získá body pomocí dopisu. V tu chvíli může získat další dopis a za body z něj další atd.

POZOR: Pouze hráč, který je právě na tahu, smí získat dopis. Za body získané v tahu jiného hráče nelze dopis získat.

Konec hry

Před závěrečným hodnocením si hráči sečtou body, které získali oběma svými figurkami na počítadle. Sečtete tato dvě čísla a umístíte jednu z figurek na hodnotu součtu. Druhou si vezmete zpět do zásoby. Při závěrečném vyhodnocení se již dopisy neuplatní.

Rozšíření Hostince a katedrály:

Dopis 1: Cesta s hostincem zde má hodnotu 0 bodů, stejně jako na konci hry.

Dopis 2: Město s katedrálou zde má hodnotu 0 bodů, stejně jako na konci hry.


Dopisy 5, 6: Velký družiník zde má stejnou hodnotu jako běžná figurka.

Rozšíření Kupci a stavitelé:

Dvojitý tah pomocí stavitele: Dopis můžete získat v kterémkoli ze dvou tahů, nebo i v obou z nich.

Některé cesty v okolí Carcassonne vedou k malým jezerům.
K propojení cest přes jezera slouží prívozy. U nich ale mohou číhat lupiči...

Herní materiál

• 8 karet krajiny s jezery (označených )

• 8 dřevěných prívozů 

Příprava hry

Kartičky s prívozy zamíchejte mezi ostatní kartičky krajiny. Dřevěné prívozy mějte po ruce.

1. Přiložení karty s jezerem

V platnosti zůstávají všechna pravidla základní hry Carcassonne.

2. Umístění figurky a prívozu

Hráč může kartičku s jezerem přiložit běžným způsobem do krajiny a může na ni umístit figurku. Pokud se rozhodne pro cestu, musí umístit figurku na jednu ze tří nebo čtyř částí cesty. Poté si musí vzít ze zásoby 1 prívoz a umístit ho na jezero tak, že propojí dvě části cesty. Části cesty propojené prívozem tvoří v tuto chvíli jednu cestu. Konec cesty v jezeře bez prívozu z této strany cestu uzavírá.



Červený přiloží kartičku s jezerem a umístit figurku 1. Pak umístit prívoz 2. Červený a modrý stojí na jedné cestě.

3. Započítání bodů

Pokud jsou po umístění karty s jezerem a prívozu některé cesty dokončeny, běžným způsobem je vyhodnotte.



Červený přiloží kartičku s jezerem. Umístit figurku 1 a prívoz 2 jiným způsobem. Cesta modrého je uzavřena 3. Modrý získá 3 body a vezme si figurku zpět.

Prívozy nestojí pevně na místě, jejich směr se v průběhu hry může změnit:

1. Prodloužení cesty s prívozem

Prodloužení cesty s prívozem a přemístění prívozu

Pokud hráč přiloží kartičku krajiny tak, že prodlouží cestu, jejíž součástí je prívoz, smí tento prívoz přemístit. Přemístit prívoz je možné pouze na jezeře, na kterém se již nachází, jakkoli za dodržení jediného pravidla - vždy musí spojovat dvě části cesty končící u jezera. Prívoz může být přemístěn i tak, že se vůbec nedotýká cesty, která byla v tomto tahu prodloužena. Pokud je na této cestě více prívozů, smí být přemístěn pouze ten, který je nejbližší právě přiložené kartičce.

Zvláštní případ: Pokud od právě přiložené karty vede více cest s prívozy, smí být přemístěn nejbližší prívoz v každém směru.

Další pravidla: Jeden prívoz smí být přesunut pouze jednou za tah hráče. Pokud hráč prodlouží cestu s prívozem další kartičkou s jezerem, nejdříve umístit nový prívoz a poté smí přemístit jeden (nebo případně více) dalších prívozů.



Červený přiloží kartičku. Smí přemístit nejbližší prívoz. Přesune ho z pozice 1 do pozice 2. Červený a žlutý již nestojí na stejné cestě.

Pořadí akcí v případě přiložení kartičky s jezerem:



- 1. Přiložení kartičky s jezerem
- 2. Umístění figurky
- 3. Umístění prívozu (na právě přiloženou kartičku)
- 4. Pohyb prívozu na právě prodloužené cestě
- 5. Započtení bodů (je-li třeba)

Rozšíření Hostince a katedrály: Jezero u hostince nemá žádnou souvislost s jezery z tohoto rozšíření. Cesta, na které je jezero s prívozem, má bez hostince běžnou hodnotu 1 bod za kartičku.

Rozšíření Kupci a stavitelé: Pokud prodloužíte cestu, na které stojí váš stavitel, pomocí přemístění prívozu, nezávázáte tah navíc.

ZLATO!!! Vzrušující nález tohoto drahého kovu a vidina velkého bohatství přilákali do okolí Carcassonne mnoho hledačů. Kdo z nich uspěl, bude jasně až na konci hry.

Herní materiál

- 8 kartiček krajiny se symbolem zlata (označených )
- 1 Kartička s přehledem bodování
- 16 zlatých cihlíček ze dřeva 

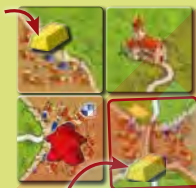


Příprava hry

Karty se symbolem zlata zamíchejte mezi ostatní karty krajiny. Zlaté cihlíčky mějte po ruce.

1. Příložení kartičky

V platnosti zůstávají všechna pravidla základní hry Carcassonne. Pokud hráč táhne kartičku se symbolem zlata, přiloží ji běžným způsobem do krajiny. Poté musí na tuto kartičku a také na jednu sousední kartičku (i diagonálně) umístit po jedné zlaté cihličce. Při každém přiložení karty se zlatem budou tedy umístěny právě dvě zlaté cihlíčky. Zlatou cihličku je možné umístit i na kartičku, na které již jedna nebo více zlatých cihlíček z předcházejících tahů leží. Zlatá cihlička nepatří ke konkrétní části krajiny, ale ke všem částem krajiny na dané kartičce. Poté může hráč běžným způsobem umístit figurku.



Červený přiloží kartičku se symbolem zlata a umístí zlaté cihlíčky na tuto a jednu sousední kartičku.

2. Umístění figurky

Figurky na tyto kartičky umísťte podle běžných pravidel.

3. Započítání bodů

Ve chvíli, kdy je uzavřena některá z částí krajiny, která se nachází i na kartičce s jednou nebo více zlatými cihličkami, jsou tyto cihlíčky přiděleny. Hráč, který má v právě uzavřené části krajiny převahu, dostane všechny tyto zlaté cihlíčky. K cestě či městu patří všechny karty, na kterých cesta či město leží. Ke klásteru patří kartička s klásterem a osm sousedních karet.



Červený dokončí město a vezme si 3 zlaté cihlíčky z karet tohoto města.

Pokud má v uzavřené části krajiny na kartách se zlatými cihličkami převahu společně více hráčů nebo je uzavřeno více částí krajiny zároveň, platí následující: Postupně od hráče, který je právě na tahu si hráči po jedné rozebírají zlaté cihlíčky, na které mají nárok. Hráči si berou cihlíčky do té doby, dokud jsou nějaké k dispozici.



Červený je na tahu a dokončí cestu. Červený a modrý mají nárok na celkem 3 cihlíčky. První si vezme červený, protože je na tahu, druhou modrý, třetí opět červený.

Sebrané zlaté cihlíčky si každý hráč dá před sebe na stůl tak, aby na ně všichni hráči viděli. Na konci hry všechny zlaté cihlíčky, které zůstaly ležet v krajině, odstraňte ze hry. Sedláci žádné nedostávají.

Při přiložení karty se zlatem platí následující pořadí akcí:

1. Příložení karty
2. Umístění zlatých cihlíček
3. Umístění figurky
4. Započítání bodů
5. Přidělení zlatých cihlíček

Závěrečné vyhodnocení

Po závěrečném vyhodnocení spočítejte, kolik cihlíček každý hráč nasbíral. Čím je tento počet vyšší, tím více přináší každá cihlička bodů - viz následující tabulka. Boby za zlaté cihlíčky si na konci hry zaznamenejte na počítadle bodů.

		
1 - 3	1	
4 - 6	2	
7 - 9	3	
10+	4	

Červený získal ve hře 102 bodů a 7 zlatých cihlíček. Ty přinesou 7x3, tedy 21 bodů. Celkové skóre červeného tedy bude 123 bodů.



V okolí Carcassonne se polybují lidé s nadáním k magii. Magie se ovšem dá využívat různými způsoby. Zatímco moudrý mág obyčejným lidem pomáhá, zlomyslná čarodějnice jim škodí.

Herní materiál

- 8 kartiček krajiny se symbolem mága (označených )
- 1 figurka mága 
- 1 figurka čarodějnice 

Příprava hry

Kartičky se symbolem mága zamíchejte mezi ostatní kartičky krajiny. Obě magické figurky mějte po ruce.

1. Příložení kartičky

V platnosti zůstávají všechna pravidla základní hry Carcassonne. Pokud hráč táhne kartičku se symbolem mága, přiloží ji běžným způsobem do krajiny. Před tím, než smí umístit svoji figurku, musí hráč uvést do hry (na začátku) nebo přemístit (pokud již jsou ve hře) mága nebo čarodějnicí. Hráč umístí jednu z těchto dvou figurek buď na část nedokončené cesty, nebo na část nedokončeného města. Mág a čarodějnice nesmějí stát na stejné cestě nebo ve stejném městě. Poté může hráč běžným způsobem umístit svoji figurku.

Důležité: Při příložení karty se symbolem mága musí být nasazena nebo přemístěna jedna z magických figurek. Není-li to možné (není-li zrovna v krajině žádná nedostavěná cesta či město), musí hráč jednu magickou figurku z krajiny odstranit.

Zvláštní případ: Pokud se po umístění některé karty krajiny ocitnou mág a čarodějnice na stejné cestě nebo ve stejném městě, musí hráč, který je právě na tahu, nejdříve jednu z magických figurek přesunout. Tento přesun proběhne ještě před započítáváním bodů na konci tahu.

2. Umístění figurky

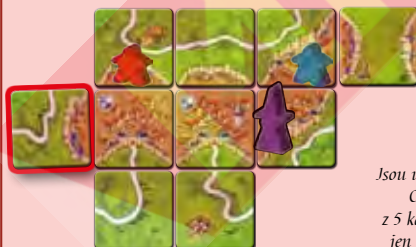
Figurky na tyto kartičky umísťujete podle běžných pravidel.

3. Započítání bodů

Je-li uzavřena cesta nebo město, kde stojí některá z magických figurek, boduje se následujícím způsobem:

- **Mág** přináší **1 bod** navíc za každou kartičku právě dokončené cesty nebo právě dokončeného města.
- **Čarodějnice** **půlí** body (zaokrouhlete nahoru) za právě dokončenou cestu nebo město.

Magickou figurku po vyhodnocení cesty nebo města vraťte zpět vedle krajiny. Může se vrátit zpět do krajiny pomocí další karty se symbolem mága.



*Za město by hráči podle běžných pravidel dostali 20 bodů (8 karet + 2 erby po 2 bodech). Ve městě je mág a město je složeno z 8 karet, přináší tedy 8 bodů navíc. **Červený** a **modrý** získají každý 28 bodů.*

*Jsou uzavřeny zároveň 2 cesty. Cesta **modrého** se skládá z 5 karet, ale **modrý** dostane jen 3 body, neboť na cestě je čarodějnice. Cesta **červeného** se skládá ze 3 karet a přinese 6 bodů, neboť je na ní mág.*



Závěrečné vyhodnocení

Na konci hry při závěrečném vyhodnocení ovlivňují mág a čarodějnice počet získaných bodů úplně stejným způsobem jako v průběhu hry.

Rozšíření Hostince a katedrály: Neuzavřené cesty s hostincem a neuzavřená města s katedrálou běžně na konci hry přinášejí 0 bodů, pokud se v nich nachází Mág, přináší 1 bod za každou kartičku. Erby ve městě ale žádné body nepřinesou.



Krajinou v okolí Carcassonne se potulují bandy zbojníků. Když družinici získávají body, zbojníci požadují svůj podíl.

Herní materiál

• 8 kartiček krajiny se symbolem zbojníka (označených ) • 6 dřevěných figurek zbojníků 

Příprava hry

Karty se symbolem zbojníka zamíchejte mezi ostatní karty krajiny. Každý hráč dostane figurku zbojníka ve svoji barvě.

1. Příložení kartičky

Když hráč táhne kartičku se symbolem zbojníka, přiloží ji podle běžných pravidel. Poté může umístit svého zbojníka na počítadlo bodů. Zbojník smí být umístěn pouze na políčko počítadla bodů, na kterém stojí alespoň jedna počítací figurka některého z dalších hráčů. Poté smí stejným způsobem umístit zbojníka ještě jeden další hráč - nejbližší hráč po směru hry od hráče, který je na tahu, který má svého zbojníka ve své zásobě. Pokud je zbojník hráče, který je právě na tahu, již umístěn, smí jej v tuto chvíli přemístit.

Modrý, červený, žlutý a zelený hrají v tomto pořadí. Červený táhne kartičku se symbolem zbojníka a umístí svého zbojníka na počítadlo bodů na políčko k jedné z figurek. Zbojníci modrého a žlutého již na počítadle bodů stojí, proto může svého zbojníka umístit na počítadlo bodů i zelený.



2. Umístění figurky

Figurky na tyto kartičky umístíte podle běžných pravidel.

3. Započítání bodů

„Loupění bodů“:

Počítací figurka hráče stojí na stejném políčku počítadla jako figurka zbojníka a má se posunout kupředu. Hráč, kterému patří zbojník, dostane polovinu bodů hráče, kterému patří počítací figurka (zaokrouhлено nahoru). Oloupený hráč dostane všechny své body. Uloupené body si hráč, kterému patří zbojník, zaznamená na počítadle svoji počítací figurkou. Zbojníka si vezme zpět do své zásoby.

Další pravidla:

- Stojí-li zbojník na políčku s figurkou hráče, který si zaznamenává uloupené body, nezíská polovinu těchto bodů. Zbojník přece neoloupí zbojníka. Posune se ale společně s touto figurkou kupředu po počítadle bodů tak, aby tohoto hráče mohl oloupit příště, až získá body.
- Zbojník **musí** body (pokud nejsou uloupené) uloupit, když může. Nesmí vyčkávat. Musí vždy brát první body, které daný hráč získá, nemůže čekat, až někdy v budoucnu získá více bodů.
- Pokud stojí zbojník na políčku s figurkami více hráčů, kteří získají body zároveň, může si zbojník vybrat, kterého hráče oloupi.
- Stojí-li na políčku s jednou figurkou více zbojníků, uloupí body každý z nich.
- Není možné oloupit vlastní figurku.



Červený dostane 5 bodů a posune svoji figurku na počítadle o 5 políček. Modrý zbojník uloupí 3 body a modrý posune svoji

figurku na počítadle o 3 políčka. Modrý zbojník se vrací z počítadla zpět do zásoby hráče. Protože modrý teď získal pouze uloupené body, žlutý zbojník žádné nezískává a posune se společně s modrou figurkou. Žlutý zbojník později uloupí body červeného nebo modrého, podle toho, kdo z nich získá body dříve.



Modrý dostane 4 body. Červený a zelený dostanou za své zbojníky po 2 bodech. Zbojníci se jim vrátí zpět do zásoby.

Závěrečné vyhodnocení


Stojí-li váš zbojník na počítadle bodů i na konci hry, připočtete si 3 body a vezmete si zbojníka zpět do své zásoby.

Minirozšíření 2 Dopisy: Žeton dopisu získáte i ve chvíli, kdy vaše figurka na počítadle skončí na tmavém políčku díky bodům od zbojníka.



V polích v okolí Carcassonne se objevují mysteriózní obrazce, které různými způsoby ovlivňují životy rytířů, sedláků či lupičů.

Herní materiál

- 6 karet krajiny s obrazci v obilí (označených )

Příprava hry

Karty s obrazci v obilí zamíchejte mezi ostatní karty krajiny.

Průběh hry

V platnosti zůstávají všechna pravidla základní hry Carcassonne. **1. přiložení kartičky, 2. Umístění figurky a 3. Započítání bodů.**

Poznámka: Kruhy v obilí od sebe oddělují cesty i louky. Přímo Přímo na kruhy v obilí se žádné figurky ve hře neumístují.

4. Provedení akce kruhů v obilí

Postupně každý hráč, počínaje hráčem po levici toho, který je na tahu, buď...

A) ... může umístit jednu figurku ze své zásoby na část krajiny, kde již stojí alespoň jedna jeho figurka

NEBO

B) ... musí vzít jednu figurku, která je již umístěna v krajině, **zpět** do své zásoby.

Co je důležité:

- Hráč, který je právě na tahu, musí nejdříve rozhodnout, kterou z akcí (A nebo B) budou všichni hráči provádět.
- To, kterých figurek se akce bude týkat, určuje tažená kartička:



Obrazec „vidle“

Akce se týká sedláků na loukách.



Obrazec „kyj“

Akce se týká lupičů na cestách.



Obrazec „štít“

Akce se týká rytířů ve městech.

- Při akci A musí hráč vždy přidat svoji figurku tam, kde už se alespoň jedna jeho figurka stejného druhu nachází (sedláka k sedlákovi, lupiče k lupiči a rytíře k rytíři).
- Nemůže-li hráč tuto podmínku splnit, protože nemá v krajině žádnou figurku daného druhu, je přeskočen a akci dále provádí je hráč po jeho levici.
- Hráč, který je právě na tahu, provede tuto akci navíc jako poslední. Poté je na tahu s běžným tahem další hráč.

Příklad akce A)



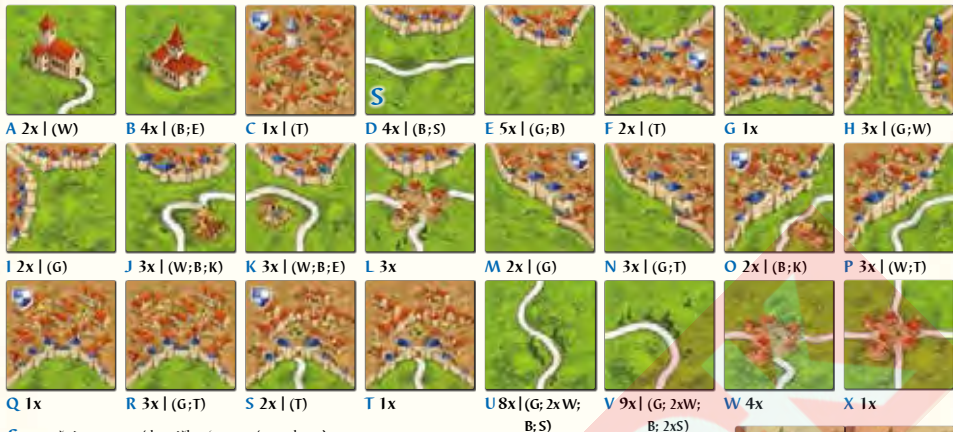
- 1 **Červený** táhne a umístí kartičku s obrazcem "štít" a umístí na ni svou figurku. Vybere akci A. Každý hráč smí umístit jednoho svého rytíře (symbol štítu) k dalšímu svému rytíři v krajině.
- 2 **Zelený** umístí svého rytíře ke dřívě umístěnému rytíři.
- 3 **Modrý** nemá v krajině žádného rytíře, nic nedělá.
- 4 **Červený** umístí druhého rytíře k rytíři na právě umístěné kartičce. Nesmí ho umístit do druhé části města na stejné kartičce, neboť v té žádné rytíře nemá. Mohl by také umístit rytíře do města vlevo nahoře.

Příklad akce B)



- 1 **Zelený** táhne a umístí kartičku s obrazcem "vidle" a umístí na ni svou figurku. Město se vyhodnotí, zelený dostane 6 bodů a vrátí si rytíře zpět do zásoby. Poté vybere akci B - každý hráč si musí vrátit zpět do zásoby jednoho sedláka (symbol vidlí).
- 2 **Modrý** si vezme svého sedláka.
- 3 **Červený** si vezme svého sedláka.
- 4 **Zelený** nemá v krajině žádné sedláky - nemusí do své zásoby nic vracet.

Carcassonne - základní hra (72 kartiček krajiny + 8 bodovacích kartiček)



S označuje startovní kartičku (s tmavým rubem)

Řada kartiček obsahuje dodatečné ilustrace, které mohou mít význam v kombinaci s některými z dalších rozšíření. Označení písmeny ponecháváme v původním znění:



G | zahrada



B | farma



K | krávin



T | vodárenská věž



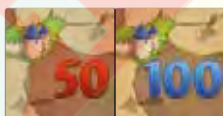
W | loupežník



S | vepřin



E | oslín :)



50 8x líc a rub

Řeka (12 kartiček řeky)



1-3	1
4-6	2
7-9	3
10+	4

GoldW 1x

Hostince a katedrály (18 kartiček krajiny)

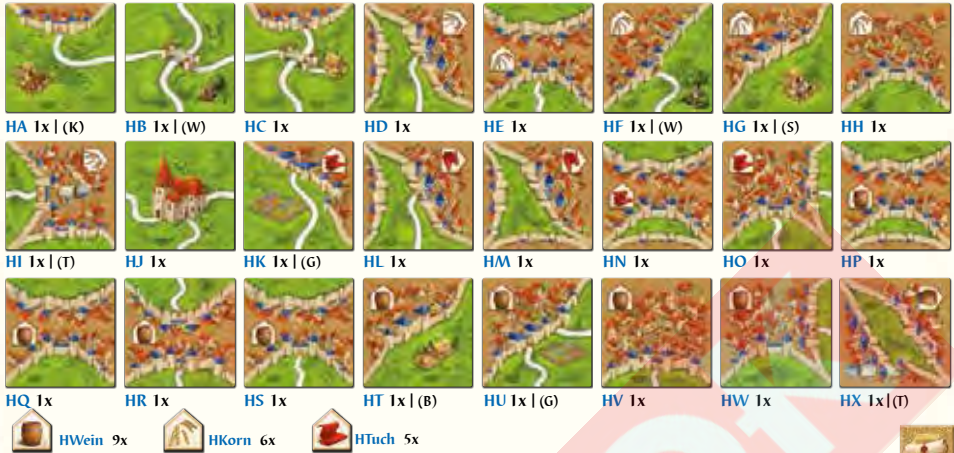


Kruhy v obilí

(6 kartiček krajiny)



Kupci a stavitelé (24 kartiček krajiny + 20 žetonů zboží)



Létající stroje (8 kartiček krajiny)



Dopisy (8 kartiček dopisů)



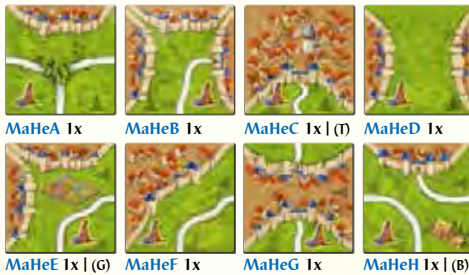
Prívozy (8 kartiček krajiny)



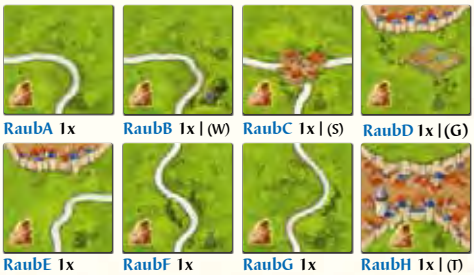
Zlaté doly (8 kartiček krajiny)



Mág a čarodějnice (8 kartiček krajiny)



Zbojníci (8 kartiček krajiny)



FIGURKY

Základní figurky: Také označované jako družiníci. _____



Speciální figurky nejsou družiníci. _____

Neutrální figurky a další materiál nepatří žádnému hráči. _____



FÁZE TAHU




1. PŘILOŽENÍ KARTIČKY




 **UMÍSTĚNÍ ZLATÝCH CIHLIČEK** (Zlaté doly)

 **NASAZENÍ** nebo **PŘEMÍSTĚNÍ MÁGA** či **ČARODĚJNICE** (Mág a čarodějnice)


 **UMÍSTĚNÍ ZBOJNÍKA** na **POČÍTADLO BODŮ** (Zbojníci)

2. UMÍSTĚNÍ FIGURKY (DRUŽINÍKA ČI DALŠÍCH FIGUREK)

 Umístění družiníka (základní hra) **nebo**  opata (Opat) **nebo**  Velkého družiníka (Hostince a katedrály)

 Umístit družiníka **nebo**  velkého družiníka  pomocí létajícího stroje (Létající stroje)



 Umístění stavitele **nebo**  prasátka (Hostince a katedrály)

 **nebo**
Vrácení opata zpět do zásoby (Opat)

poté  **UMÍSTIT PŘÍVOZ** (Přivozy)

poté  **PŘEMÍSTIT PŘÍVOZ** (Přivozy)

3. ZAPOČÍTÁNÍ BODŮ

 Posun základní figurky (Základní hra) **nebo**  dámy (Dopisy) na počítadle bodů.

4. PO ZAPOČÍTÁNÍ BODŮ

 **ZÍSKÁNÍ ZLATÝCH CIHLIČEK** (Zlaté doly)

 **VYHODNOCENÍ DOPISU** (Dopisy)

 **VRÁCENÍ ZBOJNÍKA** (Zbojníci)

 **PROVEDENÍ AKCE KRUHŮ V OBILÍ** (Kruhy v obilí)

Autor: Klaus-Jürgen Wrede
Grafika krabice: Chris Quilliams

Grafika kartiček: Anne Pätzke
Layout a design: Christof Tisch



© 2017
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de

Výhradní zastoupení
pro ČR a SR:
MINDOK s.r.o.,
Korunní 810/104, Praha 10
www.mindok.cz

MINDOK

REKLAMACE: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.