

Klaus-Jürgen Wrede



Carcassonne

Kompletní pravidla
Carcassonne:
základní hra, 4 velká
rozšíření a další bonusy

včetně
minirozšíření
Řeka



MINDOK

Hra o hradech, městech a rytířích



Kolo osudu



Hostince
a katedrály



Kupci
a stavitelé



Ovce
a kopce





Carcassonne

OBSAH

Základní hra 3

■ Rozšíření

Hostince a katedrály 9

Kupci a stavitelé 10

Ovce a kopce 12

Kolo osudu 14

Řeka 16

■ Přehledy

Figurky 16

Tiráž 16

Průběh tahu 17

Přehled bodování 17

Seznam kartiček 18

Akce kola osudu 20



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Důmyslná taktická stolní hra pro 2 - 8 hráčů od 8 let,
jejímž autorem je Klaus-Jürgen Wrede.

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.

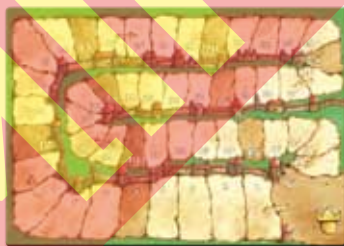


Herní materiál

- **72 + 1 kartička s motivem krajiny***
(1 startovní kartička s tmavou zadní stranou).
Na kartičkách jsou části měst a luk, úseky cest, křižovatky a kláštery.
- **64 figurek v 8 barvách**
Každá figurka může být postavena do hry jako rytíř, lupič, sedlák nebo mnich. Jedna figurka od každé barvy počítá body.



- **1 počítadlo bodů**
Zaznamenává aktuální stav bodů všech hráčů.
- **pravidla hry**



rub startovní kartičky



rub ostatních kartiček



klášter

část města

erb



část louky

úsek cesty

křižovatka

***Pozor:** Některé karty základní hry jsou označeny symboly kola osudu: ①, ② nebo ③. Chcete-li hrát bez rozšíření Kolo osudu, tyto symboly ignorujte (více viz Kolo osudu, str. 14).

Cíl hry

Hráči vykládají jeden po druhém kartičky s motivem krajiny. Vznikají cesty, města, louky a kláštery, na které mohou hráči umístit své figurky, aby sbírali body. Body se započítávají jak v průběhu hry, tak na jejím konci, a proto je vítěz znám až po závěrečném vyhodnocení.

Příprava hry



líc startovní kartičky

Startovní kartičku položte doprostřed stolu. Ostatní kartičky zamíchejte a položte na stůl lícem dolů na několik hromádek tak, aby na ně všichni dobře dosáhli. Počítadlo bodů umístěte na okraj hrací plochy tak, aby bylo po ruce.

Každý si vezměte 8 figurek jedné barvy. Jednu z nich postavte na políčko 0 na počítadle bodů, zbylých 7 máte k dispozici. Nejmladší hráč rozhodne, kdo začne.

Průběh hry

Hraje se po směru hodinových ručiček. Ten, kdo je na tahu, provádí následující úkony, a to v uvedeném pořadí:

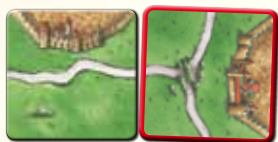
- 1. Hráč si **musí** vzít a vyložit kartičku.
- 2. Hráč **může** umístit svoji figurku, ale pouze na kartičku, kterou právě vyložil.
- 3. Pokud vyložením kartičky vznikne **uzavřená cesta**, **město** nebo **klášter**, pak se okamžitě **započítávají** body.

Poté je na řadě další hráč.

1. Přiložení kartičky

Hráč si nejprve **musí** vzít kartičku z některé hromádky. Prohlédne si ji a ukáže ostatním (to proto, aby mu při vykládání případně mohli „dobře radit“). Pak kartičku vyloží, přičemž musí dodržet tato pravidla:

- Nová kartička (u příkladů je **červeně** orámovaná) musí být jednou nebo více stranami přiložena k již vyloženým kartičkám. Nelze přikládat kartičky pouze rohem k sobě.
- Části cest, luk a měst na sebe musí navazovat (kláštery na sebe nenavazují - mohou, ale nemusí být vedle sebe).



Úseky cest a části luk na sebe navazují.



Části měst na sebe navazují.



Na jedné straně navazuje část města, na straně druhé část louky.



Takto například kartičku přiložit nelze.

Pokud výjimečně nelze kartičku nikam přiložit, vyřadte ji ze hry a hráč si vezme místo ní kartičku jinou.

2. Umístění figurky

Poté, co hráč přiložil kartičku, **může** umístit svoji figurku. Musí však respektovat tato pravidla:

- Umístit může vždy jen 1 figurku.
- Může použít pouze figurku, kterou má u sebe k dispozici. (Nelze umístit figurku, kterou v daném tahu získal uzavřením města, cesty nebo kláštera zpět. Tuto figurku smí hráč použít až v následujícím tahu.)
- Figurku může umístit pouze na právě přiloženou kartičku.
- Musí se rozhodnout, na kterou část kartičky ji umístí: tj. jako ...

lupiče



na úsek cesty

rytíře



do části města

mnicha



do kláštera

sedláka



na část louky

nebo

nebo

nebo

sem
nebo
sem
figurku
položte
na bok

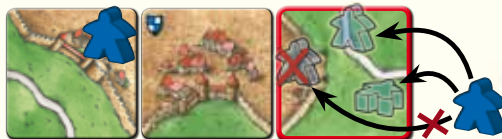
(První hru doporučujeme hrát bez sedláků.)

- Pokud na nově vzniklých spojených částech města, úsecích cest nebo částech luk již stojí jakákoli figurka, byť vlastní, není možné tam postavit další. Pro ilustraci viz dva příklady:

Modrý nemůže umístit lupiče, jelikož cesta je již obsazená. Může umístit mnicha do kláštera, nebo položit sedláka na louku.



Modrý nemůže umístit rytíře, jelikož město je již obsazeno. Může umístit lupiče na cestu, nebo položit sedláka na louku.



Pokud hráči v průběhu hry dojdou figurky, může jen přikládat kartičky. Ale nemějte obavy, figurky lze získat zpět.

Tím končí tah jednoho hráče a může hrát další.

Výjimka: Pokud vyložením kartičky vzniklo uzavřené město, cesta nebo klášter, okamžitě se započítají body.

3. Bodování uzavřených cest, měst a klášterů

■ UZAVŘENÁ CESTA



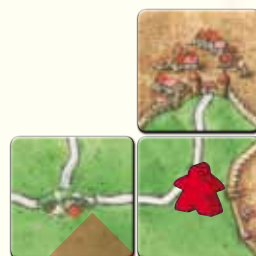
Cesta je uzavřená tehdy, když ji na obou koncích

uzavírá křižovatka, část města nebo klášter, případně když tvoří uzavřený kruh. Mezi těmito konci může být libovolný počet úseků.

Za tuto cestu dostane hráč, který na ní má svou figurku, tolik bodů, kolik má cesta úseků (= počet kartiček, které ji tvoří).



Červený získal 4 body.



Červený získal 3 body.

POČÍTADLO BODŮ

Tyto body, stejně jako ostatní, musí být ihned zaznamenány na počítadle bodů. (Počítadlo má 50 polí, která je možno projít vícekrát dokola. Figurku na počítadle, která dosáhne opět prvního pole - 0, položte. Tak je zřetelné, že hráč má více než 50 bodů.)



■ UZAVŘENÉ MĚSTO



Město je uzavřené, když je na všech stranách ohraničeno hradbami a nejsou v něm žádné mezery.

Město může mít libovolný počet částí.

Za uzavřené město získá hráč po dvou bodech za každou jeho část (= počet kartiček s částí města). Za každý erb získá navíc ještě 2 body.



Červený získal 8 bodů (3 části města a 1 erb).



Červený získal 8 bodů (4 části města, žádný erb).

Pokud obě části města leží na jedné kartičce, počítají se při bodování jako jedna část.

Co se stane, když na uzavřené cestě nebo v uzavřeném městě stojí více figurek?

Šikovným vykládáním kartiček může dojít k tomu, že na cestě je více lupičů, případně že ve městě je více rytířů.

V takovém případě získává body ten, kdo má početní převahu svých figurek.

Je-li počet soupeřících figurek stejný, získávají oba hráči plný počet bodů.

Nová kartička spojila dříve samostatné části města.



Modrý a červený získávají oba plný počet bodů, čili po 10 bodech každý, protože mají ve městě každý jednu figurku.

Další příklad s více družiníky v jedné části krajiny najdete na str. 8.

■ UZAVŘENÝ KLÁŠTER



Klášter je uzavřený tehdy, když je dokola obklopen 8 kartičkami.

Hráč, který má v klášteře mnicha, získává okamžitě po uzavření 9 bodů

(= za každou kartičku 1 bod, včetně kartičky, na které stojí).



Červený získal 9 bodů.

NÁVRAT FIGUREK K VELITELI (HRÁČI)



Po započítání bodů za uzavřenou cestu, město nebo klášter - **a pouze tehdy** - se lupiči, rytíři či mniši vrací ke svému hráči. Ten je může **od příštího tahu** opět umístit kamkoliv v rámci pravidel.

Je možné, aby hráč - velitel v jednom tahu umístil figurku, započítal body a vzal si figurku zpět.

K tomu je třeba vždy v tomto pořadí:

1. Novou kartičkou uzavřít cestu, město nebo klášter.
2. Umístit lupiče, rytíře nebo mnicha.
3. Započítat body za uzavřenou cestu, uzavřené město nebo uzavřený klášter.
4. Vzít si lupiče, rytíře nebo mnicha zpět.

Červený
získal
3 body



Červený
získal
4 body



LOUKA

(První hru doporučujeme hrát bez sedláků, tedy bez bodů za louky.)

Louka se skládá z jedné nebo několika spojených částí louky. V průběhu hry se za louky nezapočítávají body. Slouží pouze k umístění sedláků. Za sedláky mohou hráči dostat body až při ukončení hry. Proto sedláci zůstávají po celou dobu hry na louce a nevracejí se ke svému hráči! Louky jsou od sebe odděleny cestami, městy nebo koncem vyložené krajiny. To je důležité při závěrečném vyhodnocení!



Všichni tři sedláci mají svou vlastní louku oddělenou cestou nebo městem.



Po vyložení nové kartičky se louky propojily.

Pozor: Hráč, který vyložil novou kartičku, nemůže umístit sedláka, protože na louce už sedláci jsou.

Konec hry a závěrečné vyhodnocení

Hra končí po tahu, ve kterém je vyložena poslední kartička.

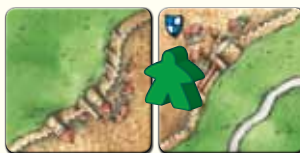
Nyní následuje závěrečné vyhodnocení.

VYHODNOCENÍ NEUZAVŘENÝCH CEST, MĚST A KLÁŠTERŮ

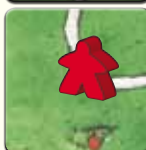
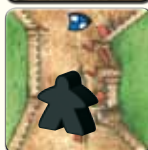
Nejprve se započítají všechny **neuzavřené** cesty, města a kláštery. Za každého lupiče, rytíře či mnicha získá hráč **po jednom bodu za každou kartičku**, ze které se město, cesta nebo klášter skládá. **1 erb má teď hodnotu pouze 1 bodu.**

Po vyhodnocení jednotlivých částí krajiny se figurky vrací zpět ke hráčům.

Zelený získal za nedokončené velké město 8 bodů.
Černý nezískal nic, protože **zelený** má ve městě početní převahu rytířů.



Červený získal za neuzavřenou cestu 3 body



Žlutý získal 5 bodů za neuzavřený klášter.



Modrý získal 3 body za neuzavřené město (2 body za kartičku, 1 bod za erb).

VYHODNOCENÍ SEDLÁKŮ NA LOUKÁCH

(První hru doporučujeme hrát **bez sedláků**, tedy **bez bodů za louky**.)

Každé uzavřené město, bez ohledu na velikost, přinese ještě 3 body. Komu?

Teď přijdou na řadu louky. Je-li na louce jen 1 sedlák, je vlastníkem louky hráč, kterému sedlák patří. Je-li sedláků více, pak je vlastníkem louky ten, který má početní **převahu** sedláků. Při vyrovnaném stavu jsou vlastníky louky všichni hráči, kteří mají stejný nejvyšší počet sedláků na louce.

Vlastník či vlastníci louky získávají **po 3 bodech**, a to **za každé uzavřené město**, které je na louce nebo s ní hraničí.



Modrý získal 6 bodů za dvě uzavřená města.

Červený získal 3 body.

Za neuzavřená města body nejsou.



Modrý získal 9 bodů.

(6 bodů za sedláka nahoře a 3 body za sedláka dole).

Modrý vlastní malou louku, získal 3 body za město A.



X Pořadí, ve kterém byly kartičky položeny.

Modrý získal 3 body za město A.



Na velké louce mají **červený** a **žlutý** každý dva sedláky. Oba jsou tedy vlastníky louky, oba mají po 6 bodech (za dvě uzavřená města A a B).

Žlutý nemá na louce převahu, nezíská tedy žádné body.

Červený vlastní velkou louku. Má převahu sedláků. Získal 6 bodů (3 body za město A a 3 body za město B).

Další příklad s více družiníky v jedné části krajiny najdete na str. 8.

Takto se hodnotí louky, které hraničí s uzavřenými městy. Tím závěrečné hodnocení končí.

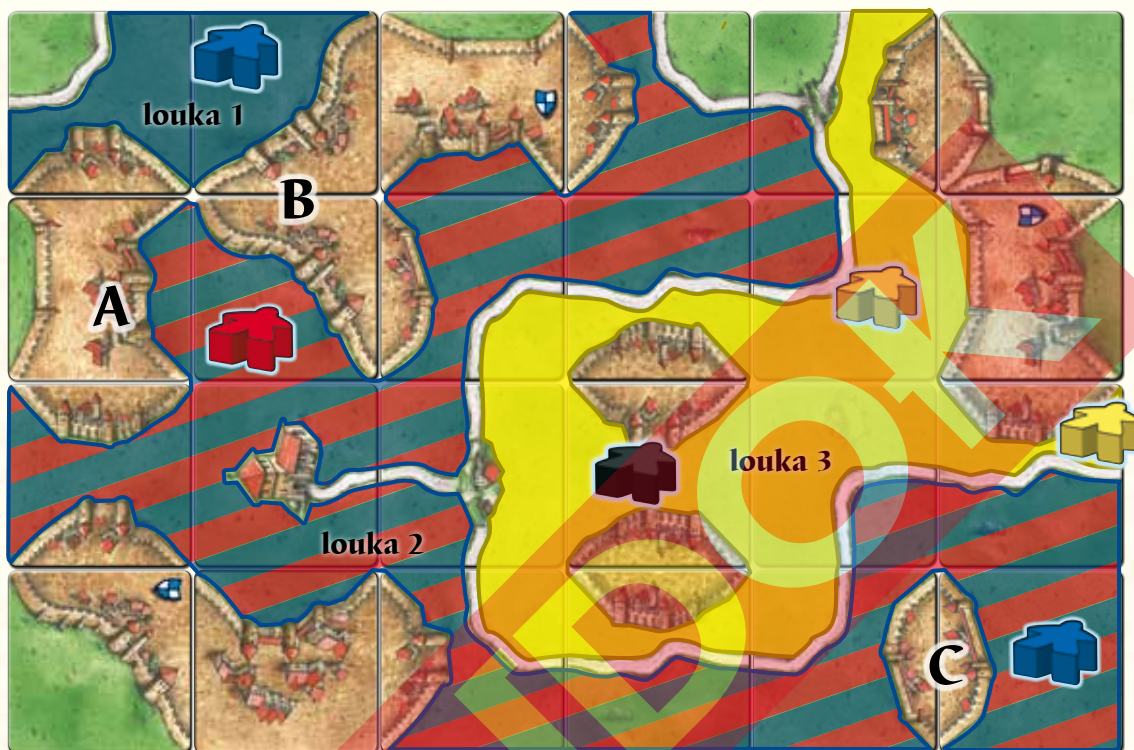
Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.



Další příklady

PŘÍKLAD VYHODNOCENÍ SEDLÁKŮ NA LOUKÁCH

Zde přidáváme příklad vyhodnocení postavení sedláků na loukách (viz strana 7 těchto pravidel odstavec **VYHODNOCENÍ SEDLÁKŮ NA LOUKÁCH.**)



Louka 1: Vlastníkem louky je **modrý**. S loukou hraničí 2 **uzavřená města** (A a B). Za každé uzavřené město (bez ohledu na jeho velikost) dostane **modrý** 3 body. **Modrý** tedy dostane **6 bodů**.

Louka 2: Tuto louku vlastní společně **červený** a **modrý**, neboť na ní mají po jednom sedlákově. Na louce jsou celkem 3 uzavřená města (A, B a C). **Červený** a **modrý** dostanou každý **9 bodů**.

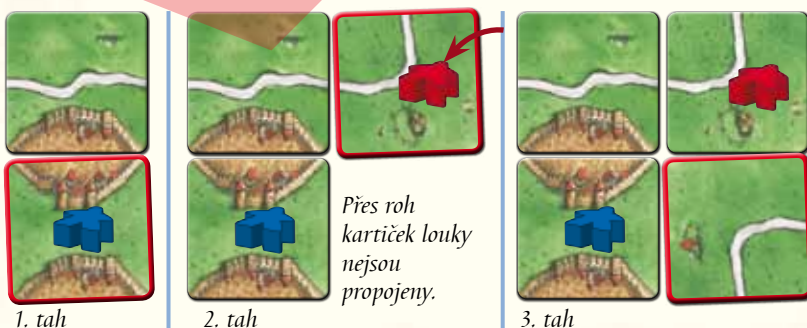
Pozor: Města A a B přinášejí zároveň po 3 bodech **modrému** za louku 1 a po třech bodech **červenému** a **modrému** za louku 2. **Modrému** tedy přinese každé z těchto měst celkem 6 bodů. Město vlevo dole není uzavřené, proto žádné body nepřináší.

Louka 3: Vlastníkem této louky je **žlutý**, protože na ní má více sedláků než **černý**. Za 4 města hraničící s touto loukou dostane **žlutý** **12 bodů**.

Dávejte pozor, kde přesně jsou hranice jednotlivých luk. Louky od sebe oddělují cesty, města (pokud nejsou uvnitř louky) a také okraje krajiny postavené z kartiček.

JAK SE MŮŽE DOSTAT VÍCE SEDLÁKŮ NA JEDNU LOUKU?

 = nově přiložená kartička



1. tah: **Modrý** umístí sedláka na louku.
2. tah: **Červený** umístí kartičku doprava nahoru a také umístí sedláka na louku. To je možné, neboť obě louky nejsou prozatím propojeny.
3. tah: Přiložením této karty se obě dříve vytvořené louky **propojí v jednu větší louku**. Tímto způsobem se může ocitnout **více sedláků na jedné louce**.

Stejným způsobem (a pouze tímto způsobem) se může dostat i **více lupičů na jednu cestu** nebo **více rytířů do jednoho města**.



Herní materiál

- 18 kartiček s motivem krajiny (označených ) • 8 velkých figurek družiníků (v osmi barvách)

Dodatečná pravidla

■ 1. Příložení kartičky

Kartičky se pokládají podle stejných pravidel: louka k louce, cesta k cestě, město k městu.

Nové kartičky a jejich bodování:



Tato kartička má 4 oddělené části města.



Klášter dělí cestu na dvě části.

Sem nelze postavit lupiče.



Křižovatka dělí cestu na dvě části.



Hostinec leží na pravé části silnice.

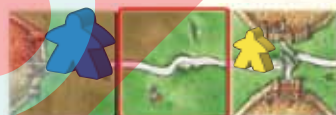


Tato louka zde končí.

■ 2. Umístění figurky



Každý hráč dostane ke svým 7 figurkám ještě jednu velkou. Tu lze použít stejně jako ostatní figurky. Při bodování se však v příslušné krajině (na cestě, ve městě, na louce) počítá jako 2 základní figurky. (Nezdvojnásobuje počet získaných bodů, pouze přináší do převahy sílu dvou běžných figurek.) Po vyhodnocení se vrací k hráči a může být použita při příštím tahu. Pokud ji hráč umístí jako sedláka, zůstává na hrací ploše do konce hry jako ostatní sedláci.



Pouze **modrý** získá 3 body za cestu.

■ 3. Bodování uzavřených cest, měst a klášterů

■ UZAVŘENÁ CESTA

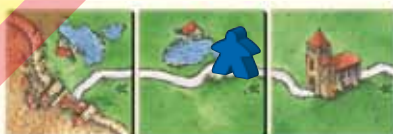


Hostinec u jezera (6 kartiček)

Pokud se na uzavřené cestě nachází 1 nebo více hostinců, obdrží majitel uzavřené cesty po 2 bodech za každou kartičku/úsek cesty. Pokud však taková cesta není až do konce hry uzavřena, nedostane majitel žádné body!



Modrý obdrží 6 bodů.



Modrý obdrží 6 bodů.



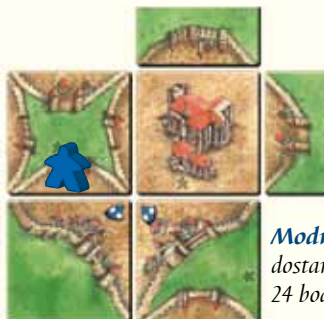
Modrý neobdrží žádné body, cesta není na konci hry uzavřena.

■ UZAVŘENÉ MĚSTO



Katedrála (2 kartičky)

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



Modrý dostane 24 bodů.



Město není uzavřeno, **modrý** nedostane žádné body.



Herní materiál

- 24 nových kartiček krajiny (označených 🐷)
- 20 žetonů zboží (9x víno, 6x obilí, 5x látka)
- 8 stavitelů a 8 selátek (v osmi barvách)

Dodatečná pravidla

1. Přiložení kartičky

Kartičky se pokládají podle stejných pravidel: louka k louce, cesta k cestě, město k městu.

Nové kartičky a jejich bodování:



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



Jedna cesta končí ve městě, druhá u chaloupky. Kartička má 3 louky.



Kláster dělí cestu na 3 **ukončené části**.



Kartička má 3 **oddělené části města**.

2. Umístění figurky

Hráč má kromě základních figurek a velké figurky k dispozici stavitele a selátka. Obě figurky se chovají jako ostatní družiníci. Hráč je musí postavit na právě položenou kartičku krajiny. Na tuto kartičku již nelze umístit jinou figurku.



Stavitele může hráč umístit na cestu nebo do města. Stavitel hráči umožní **dvojitý tah**. Jak se dostane stavitel na cestu a jak vlastně vypadá dvojitý tah?

1. Hráč postaví na cestu **lupiče**.
2. V příštím nebo některém **dalším** tahu umístí kartičku, která tuto cestu prodlužuje a na ni postaví stavitele.
3. Při příštím nebo některém **dalším** tahu umístí kartičku, která prodlužuje nebo uzavírá tuto cestu. **IHNEDE** si vezme **ještě jednu** kartičku a umístí ji na libovolné místo. Toto je dvojitý tah a lze jej provést pouze takto.

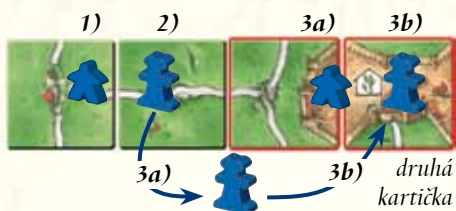


3b) druhá kartička

- 1) Umístit **lupiče**.
- 2) Umístit **stavitele**.
- 3a) Prodloužit cestu a
- 3b) vzít si **ještě jednu** kartičku. Umístění je libovolné.

Další pravidla:

- Neexistuje řetězová reakce. Pokud hráč přiloží i druhou kartičku k cestě se stavitelem, nemůže si již vzít kartičku třetí.
- Dokud je cesta otevřená, může hráč výše popsaný dvojitý tah opakovat. Stavitel stojí na svém místě tak dlouho, dokud cesta není uzavřena. Dojde-li k uzavření cesty, je vyhodnocena jako obvykle a lupič i stavitel se vrací k hráči.
- Hráč může na obě kartičky dvojitého tahu stavět své figurky. Pokud tedy například přiložením první kartičky cestu uzavřel, může vráceného stavitele ihned umístit na druhou kartičku.
- Na jedné cestě mohou stát stavitelé více hráčů.
- Mezi lupičem a stavitelem může být libovolný počet kartiček.
- Vše, co platí pro cestu, platí stejným způsobem pro město. Jen v textu pravidel zaměníte slovo „cesta“ slovem „město“ a slovo „lupič“ slovem „rytíř“.
- Stavitele můžete postavit do města nebo na cestu, ale nikdy ne na louku ani na klášter.
- Pro vlastnictví cesty (města) je rozhodující počet lupičů (rytířů). Stavitel se do počtu lupičů (rytířů) nepočítá.



Hráč například může ...

1) Postavit **lupiče**.

2) Umístit **stavítele**.

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

3b) Položit druhou kartičku a na ni postavit **stavítele**.

SELÁTKO

Selátko se staví na louku a může přinést sedlákovi vyšší výnos z měst hraničících s touto loukou.

- Hráč může postavit selátko pouze na louku, na které stojí již nejméně jeden jeho sedlák.
- Selátko zůstává na svém místě až do konce hry. Při konečném hodnocení 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. Selátko se do počtu sedláků nepočítá.

3. Bodování uzavřených cest, měst a klášterů

UZAVŘENÉ MĚSTO

Uzavřené město se zbožím

Je-li dokončeno město, ve kterém je 1 nebo více druhů zboží, následuje toto: město je obvyklým způsobem vyhodnoceno. **Hráč, který město dokončil**, 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.



Červený uzavřel město. **Modrý** dostane 10 bodů a **červený** dostane 2x obilí a 1x víno.



Závěrečné vyhodnocení

Žetony zboží (přinášejí body navíc)

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



Příklad pro hru ve dvou:
Modrý získal 20 bodů,
červený 30 bodů.

Selátko

Při konečném hodnocení 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 pouze počet sedláků.



Modrý vlastní louku. Protože na ní má své selátko, dostane za každé město po 4 bodech. Takže získává 8 bodů.

Červený louku nevlastní, protože na ní nemá většinu sedláků. Nedostane žádné body.



Herní materiál

- 18 kartiček krajiny (označených )
- 8 pastýřů (v 8 barvách)
- 18 žetonů s ovci a vlky (4 x 1 ovce, 5 x 2 ovce, 6 x 3 ovce, 1 x 4 ovce, 2 x vlk)

Dodatečná pravidla

■ Příprava hry

Žetony s ovci a vlky dejte na hromádku na stůl lícem dolů. Každý hráč obdrží na začátku hry navíc ještě 1 figurku pastýře ve své barvě, kterou si přidá ke svým ostatním figurkám. Nové kartičky krajiny zamíchejte společně s ostatními kartičkami.

■ 1. Příložení kartičky

Zvláštnosti na kartičkách krajiny



Louky mezi dvěma částmi města nejsou propojené.



Pravá strana kartičky se přikládá k městu. Horní a dolní část města jsou oddělené. Přiložíme-li zprava kartičku města, obě části propojíme.



Příklad: Pravá kartička propojí obě předtím oddělené části města na kartičce levé.



Zvláštní případ: Pokud přiložíte tyto dvě kartičky takto k sobě, počítají se všechny části města jako propojené.



Domeček rozděljuje cestu na dvě části (cesta u domečku končí a začíná).



Pravá strana kartičky se přikládá k louce. Horní a dolní louka jsou od sebe odděleny. Přiložíme-li zprava kartičku s loukou, obě části propojíme.



Příklad: Pravá kartička propojí obě předtím oddělené části louky na kartičce levé.

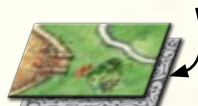


Zvláštní případ: Pokud přiložíte tyto dvě kartičky tímto způsobem k sobě, počítají se obě části města jako od sebe oddělené. Horní a dolní louka jsou také od sebe oddělené.

KOPCE



Příložení kartičky a umístění figurky: Pokud si hráč vytáhne kartičku se symbolem kopce, okamžitě si vytáhne ještě jednu další kartičku. Tu neodkrývá (ani sám se na ni nepodívá), a zasune ji pod kartičku s kopcem. Kartičku s kopcem pak podle běžných platných pravidel přiloží a smí na ni běžným způsobem umístit svoji figurku. Kopec platí pro celou kartu, tedy pro každé na ní vyobrazené území (město, cesta, louka).



Vyhodnocení: Figurka na kopci přináší výhodu při remíze v rámci vyhodnocování převah. Pokud se tedy vyhodnocuje území (město, cesta, louka), na kterém stojí ve shodném počtu figurky více hráčů, započítají se body pouze tomu hráči, jehož figurka stojí na kopci. Nepřidělují se body více hráčům se shodným počtem figurek (jak tomu je podle základních pravidel).

Při převaze figurek jednoho hráče nemají figurky na kopcích žádnou zvláštní funkci. Stejně tak nemají kopce vliv při vyhodnocování pastýřů, případně dalších speciálních figurek z jiných rozšíření hry. Po vyhodnocení si hráč bere figurku z kopce zpět do zásoby. Toto platí i při vyhodnocování na konci hry.

■ 2. Umístění figurky

■ PASTÝŘI A OVCE



Zapojení pastýře do hry: Přiloží-li hráč v průběhu hry k artičku, na které se nachází část louky, může se rozhodnout, zda běžným způsobem umístí jednoho ze svých družiníků, nebo postaví na louku pastýře. V případě že hraje pastýřem, vytáhne si hned po jeho umístění jeden žeton z hromádky. Pokud je na žetonu ovce (či více ovcí), položí jej ke svému pastýři na louku. Vytáhne-li si vlka - bohužel, smůla! Hráč vrátí žeton zpět a vezme si pastýře zpět do své zásoby. Pastýře může hráč postavit na louku i v případě, že už je louka obsazena sedlákem. Nesmí ho tam však umístit, pokud už je na louce jiný pastýř.



Příklad: Červený a modrý mají v době uzavření města každý ve městě jednoho rytíře. Červený rytíř ovšem stojí na kopci. Červený díky tomu získává 10 bodů za město sám. Modrý nedostane body žádné.

Rozšiřování stáda: Vždy když hráč rozšíří přiložením nové kartičky louku, na které stojí jeho pastýř, může se rozhodnout mezi dvěma akcemi (před tím ještě může podle normálních pravidel umístit figurku ze své zásoby):

- **rozšíření vlastního stáda** (vytažení dalšího žetonu) **NEBO**
- **zahnání stáda do salaše** (zhodnocení vytvořeného stáda).

• Rozšíření stáda

Hráč vytáhne žeton ze zásoby a nastane jedna ze dvou možností:

-  1. Vytáhne-li žeton s ovci, rozšíří své stádo. Hráč položí tento žeton k ostatním na kartičku ke svému pastýři.
-  2. Vytáhne-li žeton s vlkem, zažene vlk všechny ovce. Hráč musí všechny dosud nasbírané ovce z louky odstranit a vrátit je společně s vlkem zpět do sáčku. Jeho pastýř už nemá žádnou práci, a tak si ho hráč vezme zpět do zásoby.

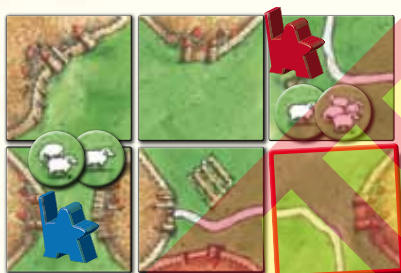
• Zahnání stáda do salaše

Hráč se rozhodne, že už své stádo nechce dále rozšiřovat a nebude tahat nový žeton. Místo toho své stádo zhodnotí. Za každou ovci na louce obdrží hráč v tu chvíli 1 bod (jednotlivé žetony mají hodnotu od 1 do 4 bodů). Po vyhodnocení vrátí hráč všechny žetony zpět na hromádku a vezme si pastýře zpět do své zásoby.

Více pastýřů na jedné louce: V průběhu hry může dojít k propojení dvou a více samostatných luk s pastýři, a tak se dva a více pastýřů mohou ocitnout na jedné společné louce. Od té chvíle se stáda všech pastýřů na louce počítají jako jedno společné stádo. Každá další ovce, která přibude na společnou louku, se započítává všem pastýřům. Pokud jeden z pastýřů zažene stádo do salaše a zhodnotí je, dostanou všichni pastýři na louce stejný počet bodů (sečtou se všechny ovce od všech pastýřů, které se na společné louce nacházejí) a všichni si musí vzít svého pastýře zpět do své zásoby.

Vytáhne-li si jeden z hráčů vlka, je celé společné stádo ztraceno. Všechny žetony s ovci se vrátí na hromádku a všichni hráči si vezmou své pastýře z louky zpět do zásoby.

Figurka pastýře se dá využít pouze k „opatrování“ stáda. Nelze s ní nahradit ostatní družiníky a nezohledňuje se při žádném jiném bodovém vyhodnocování.



Příklad: Červený a modrý pastýř stojí na jedné louce, na které leží 4 žetony s celkem 8 ovci. Červený je na tahu, rozšíří louku a rozhodne se zahnat stádo do salaše a zhodnotit ho. Červený a modrý tak dostanou oba po 8 bodech. Žetony s ovci se vrátí zpět na hromádku a pastýře si hráči vezmou zpět do zásoby.

Pokud se červený rozhodne rozšířit stádo a vytáhl by vlka, nezískal by body za ovce žádný z pastýřů.



■ 3. Bodování uzavřených cest, měst a klášterů

■ UZAVŘENÝ KLÁŠTER S VINICEMI



Kartička s vyobrazením vinice se pokládá ve hře podle běžných pravidel. Je-li uzavřen klášter, získá jeho majitel za každou vinici, která leží na přilehlých 8 kartách 3 body navíc.

Jedna vinice může přinést body i několika klášterům v okolí. Není-li klášter na konci celé hry uzavřen, nepřináší vinice jeho majiteli v závěrečném hodnocení žádné body navíc.

Příklad: Červený uzavřel svůj klášter. V jeho okolí se nacházejí dvě vinice. Červený tak získá $9+3+3=15$ bodů. Pokud by v průběhu hry uzavřel klášter i modrý, získá za vinici také 3 body navíc.





Herní materiál

- 12 kartiček krajiny (označených )
- 1 velké prasátko (pohybuje se pouze po kole osudu a nepatří žádnému hráči) 
- 1 deska s Kolem osudu

Dodatečná pravidla

■ Příprava hry

Kolo osudu jako základní hra

Chcete-li hrát Kolo osudu jako základní hru, hrajte podle pravidel základní hry. Všechny kartičky se symbolem  zamíchejte dohromady s kartičkami základní hry a symboly    při hře ignorujte.

Kolo osudu jako rozšíření

Zamíchejte 12 kartiček označených symbolem kola mezi všechny kartičky základní hry (s výjimkou startovní kartičky – tu ze hry vyřadte). Desku s kolem osudu položte doprostřed stolu. Prasátko umístěte na políčko „Štěstěna“ rypáčkem doprava. Tato deska slouží zároveň jako startovní kartička hry, ke které se přikládá první ale i další kartičky. Části krajiny, které jsou na ni znázorněny, se při bodování započítávají běžným způsobem.



■ 1. Přiložení kartičky

Pokud si hráč vytáhne kartičku se symbolem kola osudu (,  nebo ), tuto běžným způsobem přiloží do krajiny a poté provede tomu odpovídající úkony (viz dále).

■ 2. Umístění figurky

Pokud hráč ve svém tahu neumístí do hry žádnou svoji figurku, může ji místo toho umístit na libovolné prázdné políčko s korunami na kole osudu. Na každém políčku s korunami může stát pouze jedna figurka.



■ KARTIČKY KOLA OSUDU

Pokud si hráč vytáhne kartičku s barevným symbolem kola osudu ,  , vyloží si tuto kartičku před sebe. Pak pokračuje ve hře následujícími kroky:

1. Posune **prasátko** na kole osudu o udaný počet výšečí.
2. Provede **akci** uvedenou na kole osudu.
3. Přidělí **body za figurky** umístěné na políčkách s **korunami** a vrátí je zpět hráčům.
4. Přiloží kartičku krajiny a umístí svého družiníka na tuto kartičku nebo na kolo osudu (provede svůj **běžný tah**).

■ 1. TAH PRASÁTKEM

Hráč posune prasátko na kole osudu o tolik výšečí, kolik udává číslo na kartičce krajiny. Prasátko se pohybuje vždy po směru hodinových ručiček.



■ 2. AKCE NA KOLE OSUDU

Kolo osudu má 6 výšečí. V každé z nich je znázorněna jedna akce. Během tahu je aktivována jen ta výšeč, na které se po svém pohybu zastaví prasátko. Štěstěna ovlivňuje jen hráče, který je právě na tahu. Všechny ostatní akce se týkají všech hráčů.



ŠTĚSTĚNA



DANĚ



HLADOMOR



BOUŘE



INKVIZICE



MOR

Jednotlivé akce:



ŠTĚSTĚNA

Hráč, který je na tahu, dostane okamžitě 3 body.



DANĚ

Všichni hráči dostanou body za všechny své rytíře (figurku stojící ve městě): za každého svého rytíře dostane hráč tolik bodů kolik je ve městě **erbů plus** kolik je ve městě **jeho rytířů**.



HLADOMOR

Všichni hráči dostanou body za všechny své sedláky. Každý sedlák přinese **po 1 bodu za každé dokončené město** hraničící resp. ležící na jeho louce (počítání měst probíhá stejným způsobem, jako při závěrečném vyhodnocování sedláků). Zde nemají žádný vliv převahy na loukách.



BOUŘE

Všichni hráči dostanou body za všechny figurky ve své zásobě. Každá **figurka**, která se právě nachází v zásobě hráče, přinese **1 bod**.



INKVIZICE

Všichni hráči dostanou body za všechny své mnichy. Každý **mnich** (figurka na klášteře) přinese hráči **2 body**.



MOR

Každý hráč si musí **vzít zpět jednu figurku** z krajiny do své zásoby. Nesmí si vzít figurku z políčka s korunami na kole osudu. Hráč, který je na tahu, si vybírá figurku jako první, po něm následují ostatní hráči po směru hodinových ručiček.

Příklad:

Modrý dostane za každého rytíře 2 (modří rytíři)

+ 2 (erby) = 4 body, dohromady tedy $2 \times 4 = 8$ bodů.

Červený dostane 1 (červený rytíř)

+ 2 (erby) = 3 body.



Přehled všech akcí Kola osudu najdete na zadní straně těchto pravidel.

3. ZAPOČÍTÁNÍ BODŮ ZA FIGURKY NA POLÍČKÁCH S KORUNAMI



Nyní se vyhodnotí políčka s korunami v právě aktivované výseči kola osudu. Figurky na políčkách s korunami ve výsečích, přes které prasátko jen přešlo, se nebudují. Zůstávají na svém místě.



• Pokud stojí **jeden** družiník **sám** ve výseči **s jedním políčkem** s korunami, dostane hráč **3 body**.



• Pokud stojí **jeden** družiník **sám** ve výseči **se dvěma políčky** s korunami, dostane hráč **6 bodů**.



• Pokud stojí **dva** družiníci ve výseči **s dvěma políčky** s korunami, dostane hráč za každého z nich **3 body** (i když oba patří stejnému hráči).

Po přidělení bodů si hráči vezmou své figurky zpět.

4. DOKONČENÍ TAHU- PŘILOŽENÍ KARTIČKY KRAJINY

Nyní přiloží hráč svou kartičku podle pravidel a může na ni běžným způsobem umístit svoji figurku, nebo může umístit figurku na libovolné políčko s korunami na kole osudu.



Herní materiál

- 12 kartiček krajiny (označených )

Dodatečná pravidla

■ Příprava hry

Vedle normální startovní kartičky a desky kola osudu je řeka třetí možností jak začít hru. Vykládá se na začátku hry. Startovní kartička ze základní hry se nepoužije. Pramen a jezero odložíte stranou a zbylé kartičky řeky zamíchejte. Do středu stolu položte kartičku s pramenem. Postupně od startovního hráče po směru hry tahejte kartičky řeky a přikládejte je k sobě - vytvářejte řeku. Řeka nikdy nesmí vytvořit zatáčku do protisměru. Jako poslední umístí hráč, který je právě na řadě, kartičku s jezerem. Při každém přiložení kartičky s řekou smí hráč podle známých pravidel umístit i svou figurku. Přímo na samotnou řeku figurku neumísťujete.



pramen

jezero

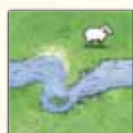
Rozšíření Řeka a Kolo osudu

Hru můžete hrát s řekou i kolem osudu dohromady. V tomto případě nejprve umístíte do středu stolu desku kola osudu. Pak umístíte pramen tak, že řeka směřuje pryč od kola osudu. Kartičku s jezerem odložíte prozatím stranou. Postupně od startovního hráče po směru hry tahejte kartičky řeky a přikládejte je k sobě - vytvářejte řeku. Řeka nikdy nesmí vytvořit zatáčku do protisměru. Jako poslední umístí hráč, který je právě na řadě, kartičku s jezerem. Při každém přiložení kartičky s řekou smí hráč podle známých pravidel umístit i svou figurku. Dále pak hra pokračuje s běžnými kartičkami.



Začátek řeky musí téct směrem od hracího plánu pryč.

Zvláštnosti na kartičkách krajiny



Ovce na kartičkách s řekou patří k rozšíření hry **Ovce a kopce** a použijí se během hry podle těchto pravidel (viz.str. 11)

Když hráč **zahání své ovce do salaše** a získává tak body, připočítávají se mu i ovce vytištěné na kartičkách řeky. Tyto samozřejmě zůstávají ležet na hrací ploše a mohou být započítány opakovaně.



Vinice na kartičkách řeky patří také k rozšíření **Ovce a kopce** a platí pro ně i stejná pravidla (viz.str.12)



Pokud hrajete **bez rozšíření Ovce a kopce**, nemají ovce ani vinice ve hře žádný speciální význam.

FIGURKY

Družiníci: základní figurky každého hráče _____

Speciální figurky každého hráče _____

Neutrální figurky/materiál nepatří žádnému hráči _____



* Prasátko na desce Kola osudu



© 2014 Hans im Glück
Verlags-GmbH
info@hans-im-glueck.de

Autor: Klaus-Jürgen Wrede
Ilustrace: Doris Matthäus,
Sazba: Christof Tisch

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK

MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104, Praha 10
www.mindok.cz

WWW.HRAJEME.CZ

Pokud máte jakékoliv dotazy nebo připomínky, velmi rádi Vám odpovíme.

Více informací o hře i jiných stejně kvalitních hrách najdete na www.hrajeme.cz.

PRŮBĚH TAHU

1a. VYTAŽENÍ KARTIČKY

Kartičku se symbolem položit před hráče a vyhodnotit akci Kola osudu (Kolo osudu)

1b. PŘILOŽENÍ KARTIČKY

2. „UMISŤOVÁNÍ FIGUREK“



umístění běžné figurky (základní hra) **nebo**



umístění velké figurky (Hostince a katedrály)

nebo



umístění stavitele **nebo**



selátka (Kupci a stavitelé)

nebo



umístění pastýře na louku (Ovce a kopce) **nebo**



umístění běžné figurky na políčko s korunami (Kolo osudu)

Akce žetonů s ovce a vlky (je-li už váš pastýř na louce)



Rozšíření vlastního stáda **nebo**



zahnání stáda do salaše (Ovce a kopce)

3. BODOVÁNÍ

Přehled bodování

dokončené oblasti v PRŮBĚHU hry

nedokončené oblasti na KONCI hry

dokončené části krajiny

Cesta (lupič) 1 bod/kartička
Cesta s hostincem 2 body/kartička



Město (rytíř) 2 body/kartička +
2 body/erb
Město s katedrálou 3 body/kartička +
3 body/erb



Klášter (mnich) 9 bodů
3 body/vinice



Cesta (lupič) 1 bod/kartička
Cesta s hostincem 0 bodů/kartička

Město (rytíř) 1 bod/kartička +
1 body/erb
Město s katedrálou 0 bodů/kartička +
0 body/erb

Klášter (mnich) 1 bod/kartička (klášter
a každá sousedící
kartička)
0 bodů/vinice

nedokončené části krajiny

louky

Pastýř 1 bod/ovce **při zahnání
stáda do salaše**
0 bodů je-li vytažen vlk



Pastýř 0 bodů/ovce

Sedláci
3 body/dokončené město na louce
Sedláci se selátkem
+ 1 bod/dokončené město na louce

louky

Kolo osudu

- 3/6 bodů za políčka s korunami
- Body za **ŠTĚSTĚNU, DANĚ, HLADOMOR, BOUŘI** a **INKVIZICI**



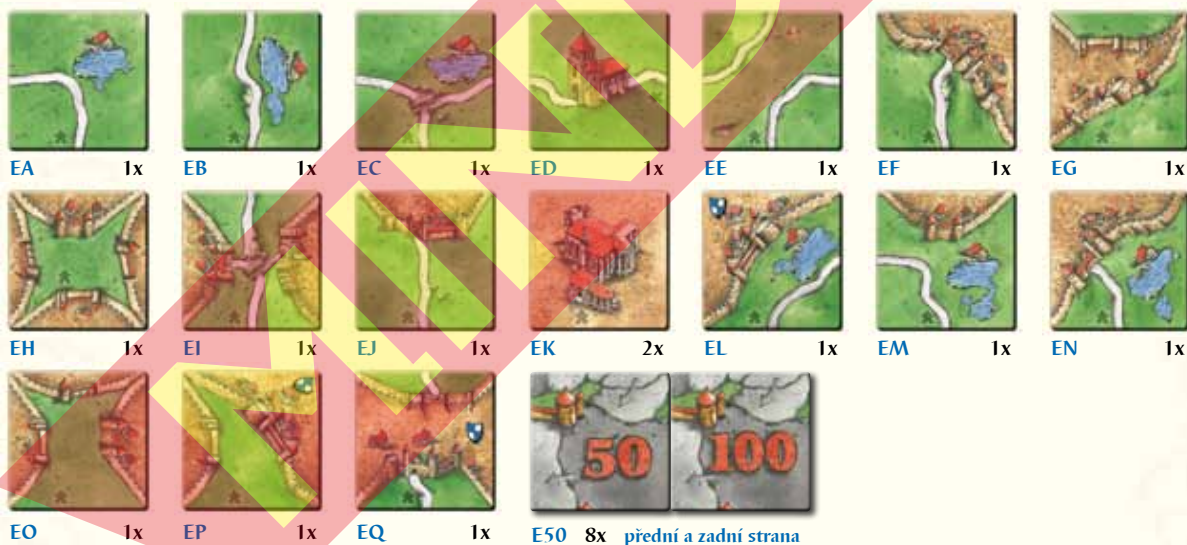
Žetony zboží

10 bodů/nevyšší počet

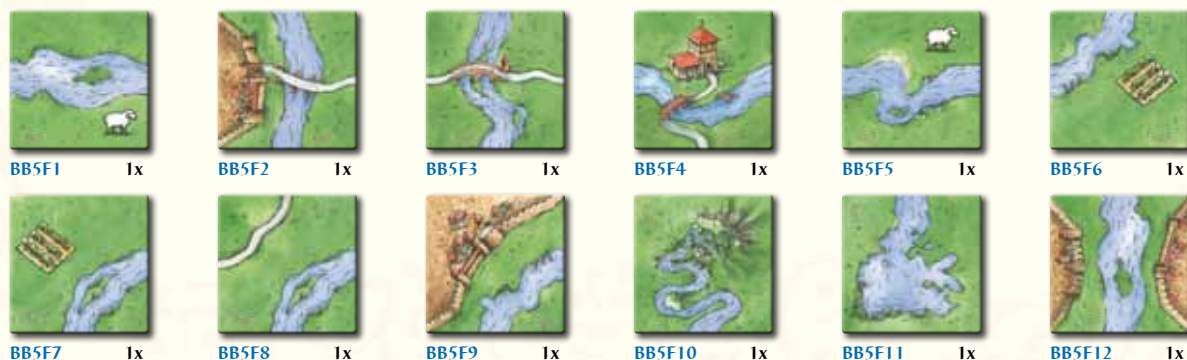
Seznam kartiček krajiny - základní hry (72 kartiček + 1 startovní kartička)



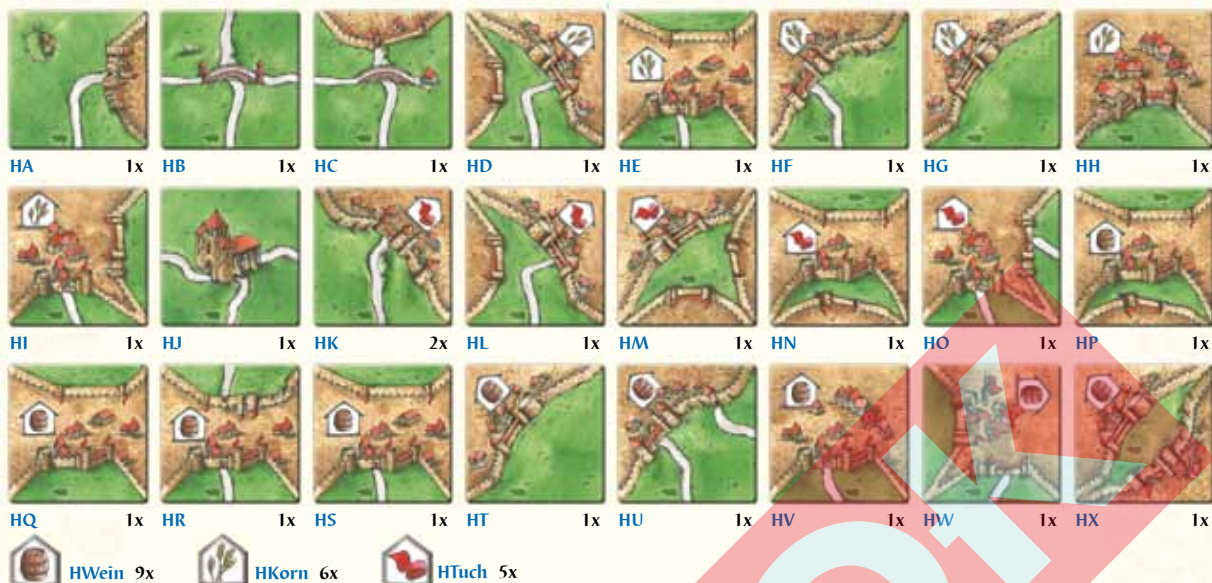
Hostince a katedrály (18 kartiček + 8 bodovacích kartiček)



Řeka (12 kartiček)



Kupci a stavitelé (24 kartiček a 20 žetonů zboží)



Ovce a kopce (18 kartiček a 18 žetonů ovcí a vlků)



Kolo osudu (12 kartiček [+ všechny kartičky základní hry] a deska s Kolem osudu)



Akce kola osudu



ŠTĚSTĚNA



HRÁČ NA TAHU:

3 body



DANĚ



VŠICHNI HRÁČI:

Body za každého **rytíře**:
tolik bodů kolik je ve městě **erbů**
plus kolik je ve městě **vlastních**
rytírů.

HLADOMOR



VŠICHNI HRÁČI:

Body za každého **sedláka**:
1 bod za každé **dokončené město**
na této louce
(neurčuje se vlastníky louky).

BOUŘE



VŠICHNI HRÁČI:

1 bod za každou **figurku**
v zásobě hráče.

INKVIZICE



VŠICHNI HRÁČI:

2 body za každého
vlastního **mniacha**.

MOR



VŠICHNI HRÁČI:

si vezmou **zpět** do zásoby
1 vlastní figurku z krajiny.



Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Straße 15
80809 München
www.hans-im-glueck.de

MINDOK

MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104
Praha 10
www.mindok.cz