



Klaus-Jürgen Wrede



Carcassonne



Nová
přehlednější
pravidla

MINDOK



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.

HERNÍ MATERIÁL A PŘÍPRAVA HRY

Vítejte v Carcassonne! Bod po bodu vás provedeme jednoduchými pravidly této modernizované verze herní klasiky. Už po prvním přečtení dokážete spoluhráčům vysvětlit vše potřebné. Poté již nic nebrání pěknému požitku ze hry. Samozřejmě nejprve musíte hru připravit, ale to bude jen okamžik. Během přípravy, vás můžeme seznámit s obsahem krabice:

Nejprve se podíváme na 84 **kartiček krajiny**. Na kartičkách jsou části měst, úseky cest, křižovatky a kláštery, to vše stojí na loukách.



část města



úsek cesty



klášter

12 kartiček krajiny obsahuje řeku. Zobrazovat mohou také domy a další ilustrace, ale tím se nyní nemusíte trápit, kartičky řeky budou vysvětleny v dodatku. **Rub kartiček** je světlý, s výjimkou **startovní kartičky** a **kartiček s řekou** s tmavou zadní stranou, díky které jdou snadno rozeznat. Kartičky s řekou prozatím ponechte v krabici.

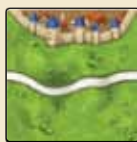


rub startovní
kartičky
a kartiček řeky

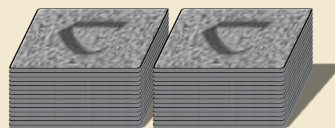


rub
ostatních
kartiček

Startovní kartičku (s tmavým rubem) položte doprostřed stolu. Ostatní kartičky zamíchejte a položte na stůl lícem dolů na několik hromádek tak, aby na ně všichni dobře dosáhli.



startovní
kartička



několik hromádek
lícem dolů

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



družiníci



opati

Ve hře naleznete 40 figurek družiníků, vždy 8 v barvách **žlutá**, **červená**, **zelená**, **modrá** a **černá**. Kromě nich je součástí celkem 5 opatů, od každé barvy jeden, minirozšíření Opat bude vysvětleno v dodatku. Nejdříve si každý hráč vezme 7 družiníků ve zvolené barvě. Ti tvoří zásobu hráče.

Osmého družiníka vaší barvy postavte na políčko „0“ na počítadlo bodů.

Figurky zbylých barev a všechny figurky opatů vraťte zpět do krabice.

CÍL HRY

Hráči vykládají jeden po druhém kartičky s motivem krajiny. Vznikají cesty, velkolepá města, mniši se vracejí z klášterů a sedláci mění kraj na úrodnou půdu.

Figurky můžete umístit jako lupiče, rytíře, mnichy nebo sedláky. Body se započítávají jak v průběhu hry, tak na jejím konci, a proto je vítěz znám až po závěrečném vyhodnocení, což zajišťuje napínavou hru až do úplného konce! Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

PRŮBĚH HRY

Nejmladší hráč může určit, kdo začíná a dále se hraje po směru hodinových ručiček. Hráč na tahu, provádí úkony popsané dále. Konkrétní rozhodnutí provádí na základě kartičky, která může obsahovat cestu, město nebo klášter. Kartičku ukáže všem spoluhráčům (aby mu mohli „dobře“ poradit), a pak ji přiloží na stůl.

1 **Přiložení kartičky:** Hráč si nejprve **musí** vzít 1 kartičku z některé hromádky. Nová kartička musí být alespoň jednou stranou přiložena k dříve vloženým kartičkám.*



2 **Umístění figurky:** Může umístit pouze družníka, kterého má ve svojí zásobě. A to pouze **na právě přiloženou kartičku**.



3 **Započítávání bodů:** Hráč **musí** zaznamenat všechny body, které získal při umístění kartičky či družníka.

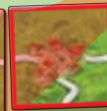
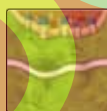


* Kartičky nelze přikládat pouze rohem k sobě.

Cesta

1. Přiložení kartičky

Kdykoli si vytáhnete kartičku, musíte ji přiložit tak, aby vždy alespoň jednou hranou navazovala na dříve přiložené kartičky. Přiložená kartička zobrazuje tři cesty vedoucí z vesnice. Přiložíte ji tak, aby navazovala na cestu na dříve položené kartičce.



Přiložili jste tuto kartičku. Cesta navazuje na cestu a rozšířili jste louku.

2. Umístění družníka jako lupiče

Poté co jste přiložili kartičku, můžete umístit družníka jako lupiče na cestu na této kartičce. Cesta prozatím nebyla uzavřena, takže si nezapočítáváte žádné body (úkon 3). Tím končí váš tah a může hrát další hráč. Váš spoluhráč přiloží kartičku a uzavře cestu. Na cestě již je váš lupič, takže na ni nemůžete umístit svého lupiče. Rozhodne se tedy umístit rytíře do města.



Na přiloženou kartičku, může hráč umístit lupiče, protože na cestě žádný jiný lupič nestojí.



Cesta je již obsazena. Modrý hráč se rozhodne umístit rytíře do města.

3. Započítání bodů za cestu

Cesta je uzavřená tehdy, když ji na obou koncích uzavírá křižovatka, část města nebo klášter, případně když tvoří uzavřený okruh. Podívejme se, zda si můžete započítat body.

I když tuto kartičku přiložil váš spoluhráč, vaše cesta byla uzavřena. Spočítejte, kolik bodů získáváte. Každý **úsek** (počet kartiček) vám přináší **1 bod**. Za tuto cestu získáte 3 body, jelikož se skládá ze tří úseků.





Nyní přicházejí do hry body. Naštěstí si nemusíte body pamatovat, ale zaznamenáte si je na počítadle bodů pomocí vašeho družiníka. Ten se posune na políčko 3. Družiník na počítadle bodů zůstává po celou hru.

Po každém započítání bodů **se vám vrátí družiník** s jehož pomocí jste body získali.



Vezměte si zpět do zásoby lupiče, který stál na uzavřené cestě a přinesl vám 3 body.

Modrý rytíř zůstává ve městě, jelikož zatím není uzavřeno.

Perfektní, již znáte základní pravidla hry a nebylo to složité, že? Pojdme se podívat na další možnosti:

■ Město

1. Přiložení kartičky

Kdykoli si vytáhnete kartičku, vždy alespoň jednou hranou musí navazovat na dříve přiložené kartičky. Příkladáte vždy ke stejnému druhu území, tedy město k městu.



2. Umístění družiníka jako rytíře

Na kartičku s městem můžete umístit družiníka jako rytíře. Zkontrolujte, že ve městě není žádný jiný rytíř (ani vlastní).



Kartičku jste přiložili tak, že jste rozšířili neuzavřené město. Město není obsazeno, takže můžete umístit svého rytíře.



3. Započítání bodů za město

Kartičku můžete vhodně umístit tak, že město uzavřete. Město je uzavřené, když je na všech stranách ohraničeno hradbami a nejsou v něm žádné mezery. Vzhledem k tomu, že máte rytíře v tomto městě, získáte za něj body.

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.**

Získáváte 8 bodů! Po započítání bodů za uzavřené město - a pouze tehdy - se rytíři vracejí ke svému hráči.



■ Klášter

1. Přiložení kartičky

Kdykoli si vytáhnete kartičku, vždy alespoň jednou hranou musí navazovat na dříve přiložené kartičky. Příkladáte vždy ke stejnému druhu území, tedy louku k louce, nebo cestu k cestě.



2. Umístění družiníka jako mnicha

Do kláštera můžete umístit družiníka jako mnicha. Umístěte figurku ze zásoby přímo na klášter.



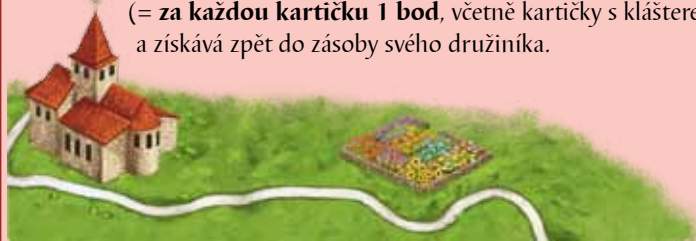
Klášter stojí vždy uprostřed kartičky a je obklopen loukou. Klášter může být obklopen pouze loukami, nebo z něj může vést cesta.



3. Započítání bodů za 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 s klášteřem)
a získává zpět do zásoby svého družiníka.



Páni, to šlo rychle, vidíte? Nyní znáte vše podstatné pro průběh hry Carcassonne.
Je to pár podstatných bodů, které si nyní zopakujeme.

■ Souhrn

1. Přiložení kartičky

- Kartička, kterou přikládáte, musí vždy navazovat na dříve přiložené.
- Pokud výjimečně nelze kartičku nikam přiložit, vyřadte ji ze hry a vezměte si místo ní kartičku jinou.

2. Umístění družiníka

- Družiníka můžete umístit pouze na právě přiloženou kartičku.
- Pokud na nově vzniklých spojených částech města, úsecích cest nebo částech luk již stojí jakýkoli družiník, byt vlastní, není možné tam postavit dalšího.

3. Započítání bodů

- **Cesta** je uzavřená tehdy, když ji na **obou koncích** uzavírá křižovatka, část města nebo klášter, případně když tvoří uzavřený okruh. Každý jeden úsek cesty přináší jeden bod.
- **Město** je uzavřené, když je na **všech stranách** ohraničeno hradbami a nejsou v něm žádné mezery. 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.
- **Klášter** je uzavřený tehdy, když je **dokola obklopen 8 kartičkami**. Hráč získává okamžitě po uzavření 9 bodů.
- Započítání bodů se provádí na konci tahu každého hráče.
- Po započítání bodů za uzavřené území se družiníci vrací ke svému hráči.
- V případě, že je na území **více družiníků různých hráčů**, získávají body ten, kdo má na území jejich početní převahu. Je-li počet soupeřících družiníků stejný, získávají oba hráči plný počet bodů.
(Pozor! Následuje podrobný příklad takovéto situace.)

■ Více hráčů na jednom území

Kartička, kterou přikládáte, může prodloužit cestu. Na cestě už stojí lupič jiného hráče, takže svého přidat nemůžete. Můžete ovšem přiložit kartičku, tak aby zatím nebyla součástí delší cesty.



V některém z následujících kol byla přiložena kartička cesty. Na propojené cestě jsou nyní dva lupiči dvou různých hráčů. Cesta je uzavřena a započítávají se body. Díky shodě v počtu lupičů získávají body oba hráči, každý po čtyřech bodech.



Červený hráč doufá, že si šikovným připravením města se svým dalším rytířem nachystá pozici pro získání převahy ve městě **Žlutého** hráče. To samozřejmě může, jelikož se zatím jedná o tři samostatná neuzavřená města. Později může získat kartičku vhodnou ke spojení všech měst v jedno, kde získá početní převahu.



Červený hráč má štěstí a spojil všechny samostatné části měst v jedno velké uzavřené město. V tomto městě má početní převahu nad **Žlutým** hráčem, získává 10 bodů za uzavřené město. **Žlutý** hráč nic nezískává. Figurky se vrátí do zásob obou hráčů.



KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Bohužel i hra Carcassonne musí jednou skončit... Je to škoda, ale chceme alespoň znát vítěze. Hra končí po tahu, ve kterém je přiložena poslední kartička. Nyní následuje **závěrečné vyhodnocení**.

Jakmile skončí hra, započítejte body za neuzavřená území.

- Hráč získá **po 1 bodu** za každou kartičku **neuzavřené cesty**. Stejně jako v průběhu hry.
- Hráč získá **po 1 bodu** za každou kartičku **neuzavřeného města** i za každý **erb**. Tedy o polovinu méně než za uzavřené město.
- Hráč získá **1 bod** za **klášter** i za **každou kartičku**, která klášter obklopuje. Stejně jako v průběhu hry.
- Poslední se vyhodnocují louky. Za každé uzavřené město, které je na louce nebo s ní hraničí, získá hráč **po 3 bodech**.

Umístování sedláků je vysvětleno v dodatku.

Závěrečné vyhodnocení města:

Zelený získal 8 bodů za neuzavřené velké město.

(5 dílků města, 3 erby).

Černý nezíská žádné body, protože **zelený** má ve městě početní převahu rytířů.



Závěrečné vyhodnocení kláštera:

Žlutý získal 4 body za klášter (1 klášter, 3 sousední kartičky).

Závěrečné vyhodnocení města:

Modrý získal 3 body za neuzavřené město (2 dílky města, 1 erb).

Závěrečné hodnocení cesty: **Červený** získal 3 body za neuzavřenou cestu.

Poté co jste zaznamenali body za závěrečné hodnocení na počítadle bodů již máte první hru Carcassonne úspěšně za sebou. Poté co odehrajete první dvě nebo tři partie, doporučujeme hru se sedláky a loukami (viz dodatek).



© 2001, © 2014

Hans im Glück Verlags-GmbH

Hans im Glück Verlag

Birnauer Str. 15

80809 München

info@hans-im-glueck.de

www.hans-im-glueck.de



Ilustrace herního materiálu: Anne Pätzke

Ilustrace krabice: Chris Quilliams

Grafika a design: Christof Tisch, Andreas Resch

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK

MINDOK s.r.o.

Korunní 810/104

Praha 10

www.mindok.cz

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.