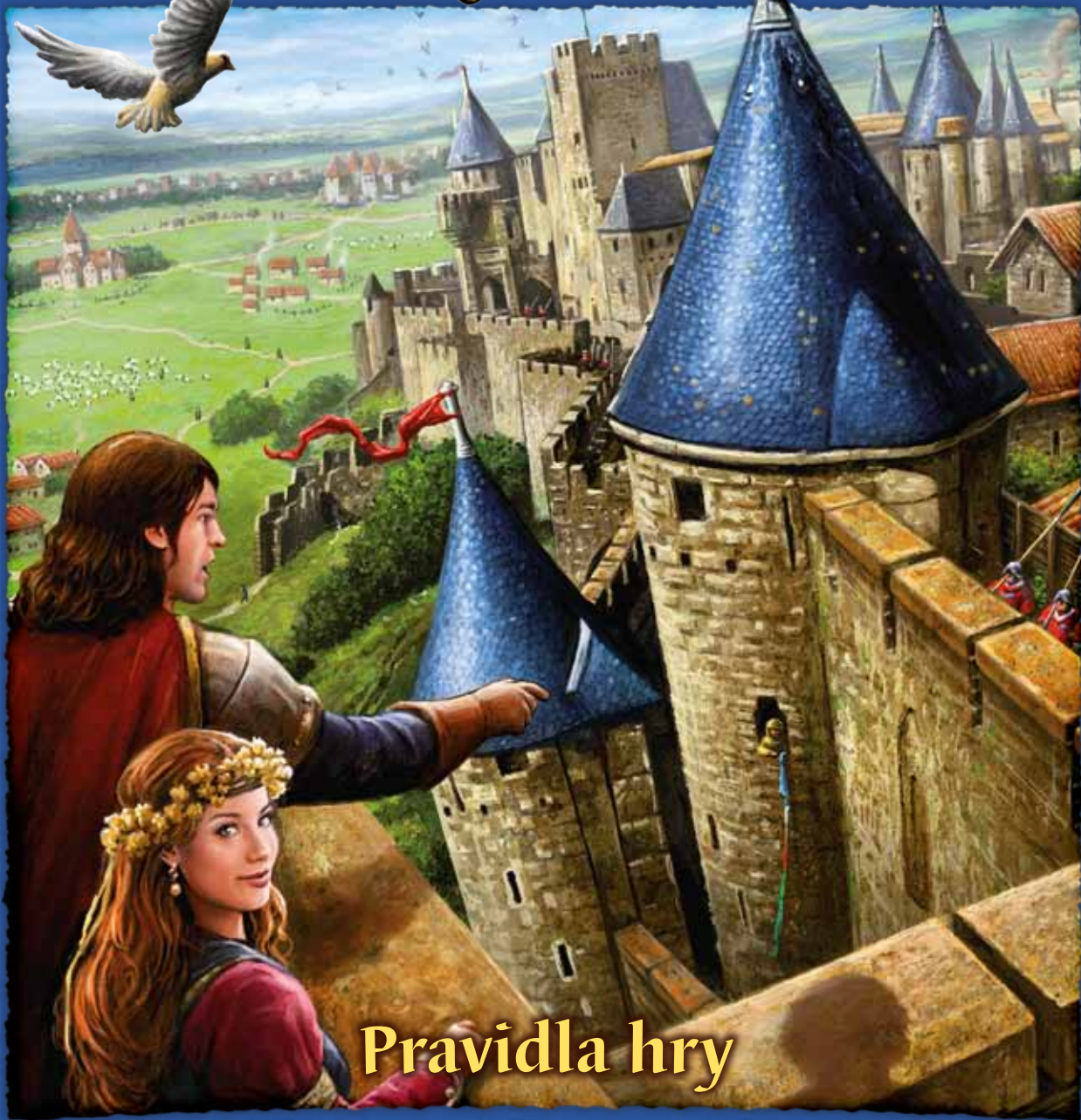




# Carcassonne Big Box

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
Přívozy .....	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.

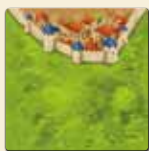
## Základní hra

přibližně 35 minut

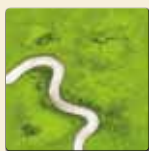
## Herní materiál a příprava hry

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 požitku ze hry nic bránit. Nejprve je třeba hru připravit, ale to zabere jen okamžik. Během přípravy vás zároveň rovnou seznámíme s obsahem krabice.

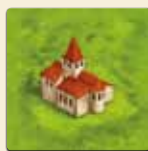
Nejprve se podíváme na **KARTIČKY KRAJINY**. Je jich 72 a jsou na nich vyznačeny části měst, cesty, křižovatky a kláštery, to vše stojí na loukách.



část města



úsek cesty



klášter

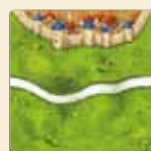
**Rub kartiček** je světlý, s výjimkou **startovní kartičky** a **kartiček s řekou** – jejich rub je tmavý, abyste je snadno rozlišili. Kartičky s řekou prozatím ponechte v krabici.



rub ostatních kartiček



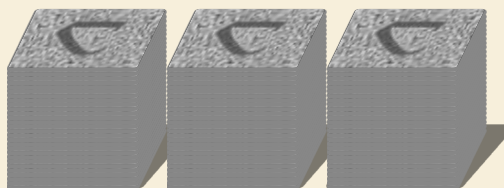
rub startovní kartičky



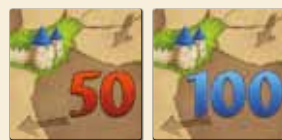
líc startovní kartičky

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.

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.



družiníci

## 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

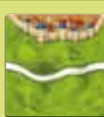
**Započítání bodů:** Získal-li přiložením kartičky či umístěním figurky někdo vítězné body, je třeba je hned zaznamenat.



## 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.



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

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.

### 2. Umístění družínka jako lupiče

Po přiložení kartičky je možno na ni umístit figurku. Figurka umístěná na cestu představuje lupiče a lze ji umístit na libovolnou část cesty vycházející z křižovatky uprostřed (zde se nabízejí 3 možnosti). Na téže 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 **modrý** 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.



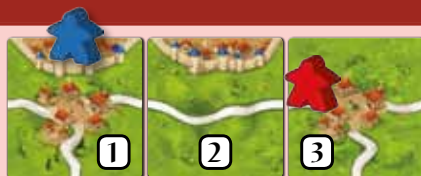
*Na právě přiloženou kartičku smí **červený** hráč umístit svoji figurku jako lupiče na tento úsek cesty, protože není dosud nikým obsazena.*



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

### 3. Započítání bodů za cestu

Jakmile je cesta obsazená 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 zřídka dojít k tomu, že figurka hráče na počítadle projde polem „0“ potřetí. V takovém případě si vezměte 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 družiníka jako rytíře

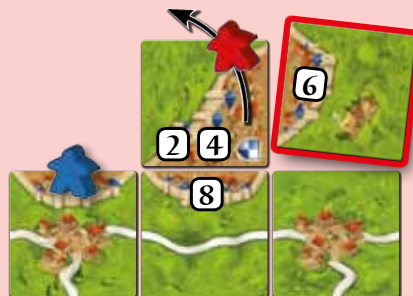
Rovněž u města je třeba zkontrolovat, zda již není obsazeno jinou figurkou (i vlastní). Zde tomu tak není, **červený** tedy může umístít svou figurku jako rytíře dle obrázku.



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

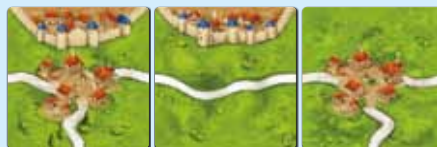
### 1. Přiložení kartičky

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



### 2. Umístění družiníka jako mnicha

Do klášteře je rovněž možno umístít svou figurku, a to jako mnicha. Figurku postavte doprostřed kartičky přímo na klášter.



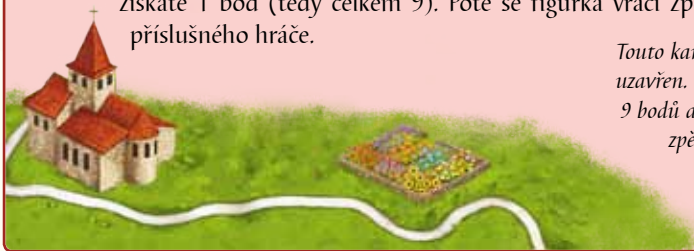
Kartičku s klášteřem lze takto přiložit, protože louka navazuje na louku. **Červený** obsadí klášter svým mnichem.

### 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 klášterem získáte 1 bod (tedy celkem 9). Poté se figurka vrací zpět 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

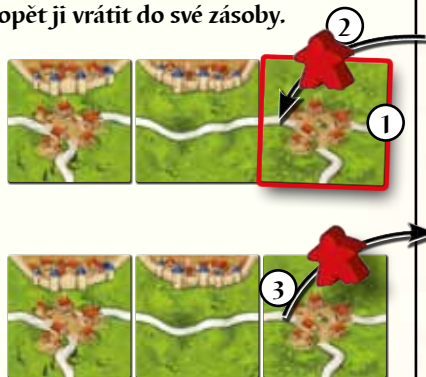
V rámci jednoho tahu smíte umístit figurku, započítat si za ni body a opět ji vrátit do své zásoby.

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. Započítáte 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 dřívě. 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, klášterem 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 šikovným přiložením kartičky se svým dalším rytířem připraví pozici pro získání převahy 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 neuzavřený 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, doporučujeme hru se sedláky a loukami.

## Sedláci

### 1. Příložení 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 družiníka jako sedláka

Sedláky nazýváme družiníky umístěné na louku. Leží? Ano, na rozdíl od lupičů, rytířů a mnichů nenecháte sedláky stát, ale na louku je položte. To vám pomůže mít přehled, že tohoto družiníka 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.

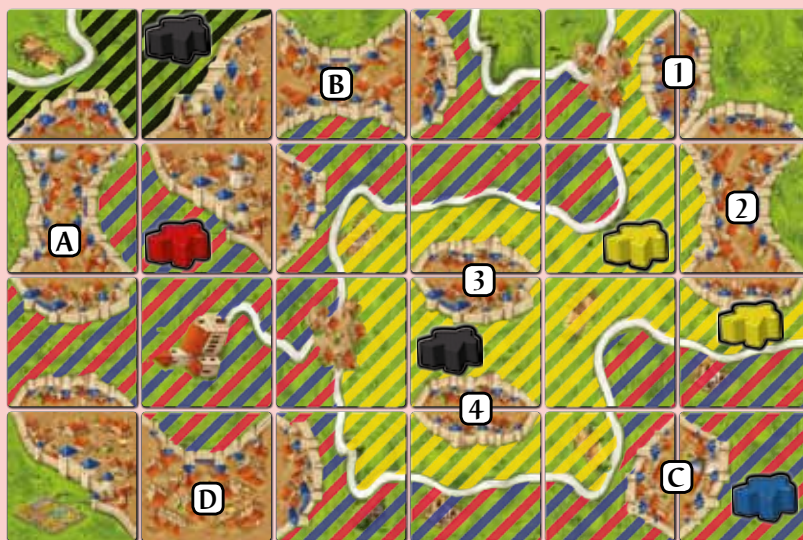
Louky jsou od sebe odděleny cestami, městy nebo okrajem herního plánu. V příkladu vidíte 3 oddělené louky.



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 sedláci mohou být šikovným přikládáním 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 vytrídíte kartičky „pramen“  a „jezero“ . Ostatní kartičky zamíchejte do zvláštního sloupečku lícem dolů. Dospod sloupečku umístěte „jezero“. „Pramen“ položte doprostřed stolu jako první kartičku.



### 1. Přiložení kartičky řeky

Začněte 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!*



### 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 minirozšířením 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 musejí 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, družiníka 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 družiníka. 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. Příložení 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. Zmiňujeme 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, aby vysvětlení pravidel korespondovalo s rytmem 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 družníků 



### 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).

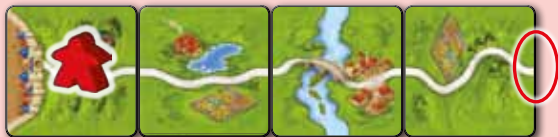


**Červený** obdrží 10 bodů za cestu, jelikož se skládá z 5 úseků a nachází se na ní 1 hostinec.



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.

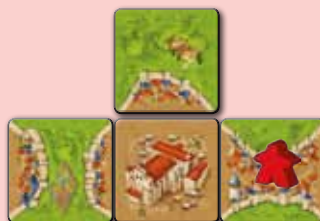
**Červený** získá krásných 27 bodů za město s katedrálou.  $9 \times 3 = 27$  bodů (7 částí města a 2 erby).



**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 na cestě vedoucí dolů.



Tato louka zde končí.



Klášter 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 místo běžného.

### 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 uzavřela 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. Při vyhodnocení louky 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 vložte 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.



Klášteř 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

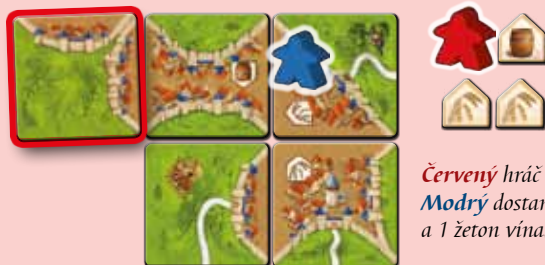
### Uzavření města se symboly zboží

Jakmile dojde k uzavření města s jedním nebo více symboly zboží, postupujte následovně:

1. Vyhodnoťte město jako obvykle.
2. Hráč, který město uzavřel, dostane za symbol zboží v tomto městě 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 sebou, viditelně pro všechny spoluhráče.



**Červený** hráč uzavřel město.

**Modrý** dostane 10 bodů a **červený** 2 žetony obilí a 1 žeton vína.

## Závěrečné vyhodnocení žetonů

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



**Příklad pro hru ve dvou:**  
**Červený** hráč získá 20 bodů,  
**modrý** hráč obdrží 30 bodů.

## Stavitel a prasátko

Stavitel a prasátko jsou zvláštní figurky, které dostanete na začátku hry do své zásoby. Nasazují se do hry jako běžné figurky - krok 1. Přiložení kartičky se nemění, poté můžete na právě přiloženou kartičku umístit zvláštní figurku místo figurky běžné.

### Stavitel

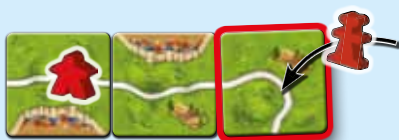


### 2. Umístění stavitele

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 do zásoby příslušného hráče.

*Toto je základní pravidlo. Určitá rozšíření mohou umožnit návrat figurky do zásoby i jinak.*



Můžete přiložit stavitele na cestu, protože zde již máte svého lupiče.

V dalším průběhu hry má stavitel následující efekt:

### 1. Dvojitě přiložení kartičky krajiny

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



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

### Další pravidla pro stavitele

Následující pravidla platí pro umístění stavitele na cestu i do města.

- 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 přiložíte i druhou kartičku k cestě se stavitelem, nemůžete si již vzít kartičku třetí.

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



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



2. kartička

**Tah 3a:** Cestu uzavřít a do části města na této kartičce umístit rytíře (cesta se nyní vyhodnotí a figurky lupiče a stavitele se vrátí do vaší zásoby).

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

- Stavitel zůstává na cestě, dokud není dokončena. Po přiložení kartičky s cestou k cestě se svým 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 ležet libovolný počet kartiček.
- Stavitel zůstane stát na cestě, dokud tam bude alespoň jeden váš lupič. Pokud na cestě žádný váš 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 dané části krajiny. Po započítání bodů se stavitel i družiníci vrací zpět do zásoby hráče.

### Prasátko

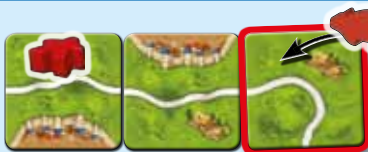


### 2. Umístění prasátka

Na právě přiloženou kartičku můžete místo jiné figurky umístit prasátko. Smíte ho však umístit pouze na louku, na které již leží alespoň jeden váš sedlák.

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

Pokud nastane případ, že se sedlák vrátí do vaší zásoby (v určitých rozšířeních je to možné) a na louce žádný váš sedlák nezůstane, vrátí se vám do zásoby i prasátko.



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

### 3. Započítání bodů za louku s prasátkem

Nevrátí-li se prasátko do vaší zásoby podle předchozího odstavce, zůstane na louce až do konce hry. Prasátko se staví na louku a může přinést sedlákovi vyšší výnos z měst hraničících s touto loukou v závěrečném vyhodnocení. 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, pokud za danou louku vůbec nějaké body získává (tj. má na ní nejvíce sedláků sám nebo s jiným spoluhráčem či spoluhráči).



**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 nejvíce sedláků.

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




**Červený, modrý i zelený** mají na louce shodný nejvyšší počet sedláků. Na louce má **červený i modrý** prasátko, **červený a modrý** tedy dostanou za každé uzavřené město 4 body, celkem 8 bodů. **Zelený** dostane bez prasátka pouze obvyklé 3 body za každé 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. Kartička s létacím strojem se přikládá k hernímu plánu jako obvykle. Poté může umístit běžným způsobem svoji figurku na cestu nebo na louku, **NEBO** může k uvedení svojí figurky do hry využít létající stroj. Hráč postaví svoji figurku na obrázek létajícího 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 přímo 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 umístí.

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 cizích). 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 není možné figurku umístit (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 létacím strojem a umístí svoji figurku na něj. Na kostce padne 3. Figurku však nelze na herní plán umístit vůbec, protože cílové pole je prázdné (není na něm žádná kartička).

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 létacím strojem a umístí svoji figurku na něj. Na kostce hodí 2. Musí svoji figurku umístit do města k **modrému**, neboť na louce nesmí a cesta je již dokončena.

# Dopisy



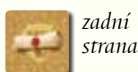
*Král odměňuje ty šlechtice, kteří šíří jeho slávu. Prostřednictvím dopisů jim uděluje privilegia, která přinášejí ve hře výhody.*

## Herní materiál

• 8 kartiček dopisů



přední strana



zadní strana

• 6 figurek dam



## Příprava hry

Zamíchejte kartičky dopisů a umístěte je do balíčku lícem dolů vedle počítadla bodů. Každý hráč postaví svoji figurku dámy vedle své 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**. Buď:

- 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 dospodu balíčku dopisů.

#### Přehled kartiček 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 nadále 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) nadále 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 vezme zpět do své 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 situace, 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 jezírům.  
K propojení cest přes jezera slouží přivozy. U nich ale mohou číhat lupiči...

## Herní materiál

• 8 kartiček krajiny s jezery (označených )

• 8 dřevěných přivozů 

## Příprava hry

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

### 1. Přiložení karty s jezerem

V platnosti zůstávají všechna pravidla základní hry Carcassonne.

### 2. Umístění figurky a přivozu

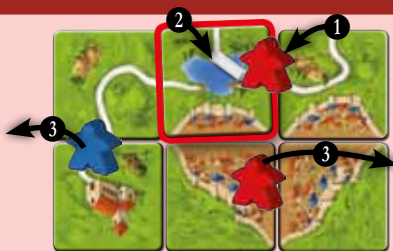
Hráč může kartičku s jezerem přiložit běžným způsobem do krajiny a může na ni umístit figurku. Pokud se rozhodne pro cestu, musí umístit figurku na jednu ze tří nebo čtyř částí cesty. Poté si musí vzít ze zásoby 1 přivoz a umístit ho na jezero tak, že propojí dvě části cesty. Části cesty propojené přivozem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



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

### 3. Započítání bodů

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



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

Přivozy nestojí pevně na místě. Jejich směr se v průběhu hry může změnit:

### 1. Prodloužení cesty s přivozem

#### Prodloužení cesty s přivozem a přemístění přivozu

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

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

**Další pravidla:** Jeden přivoz smí být přemístěn pouze jednou za tah hráče. Pokud hráč prodlouží cestu s přivozem další kartičkou s jezerem, nejdříve umístit nový přivoz a poté smí přemístit jeden (nebo případně více) dalších přivozů.



**Červený** přiloží kartičku. Smí přemístit nejbližší přivoz. 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 přivozu (na právě přiloženou kartičku)
-  4. Přemístění přivozu na právě prodlouženou 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 přivozem, má bez hostince běžnou hodnotu 1 bod za kartičku.

**Rozšíření Kupci a stavitelé:** Pokud pomocí přivozu prodloužíte cestu, na které stojí váš stavitel, tah navíc nezískáváte.

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

## Herní materiál

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

## Příprava hry

Kartičky se symbolem zlata zamíchejte mezi ostatní kartičky krajiny. Zlaté cihličky mějte po ruce.

### 1. Přiložení kartičky

V platnosti zůstávají všechna pravidla základní hry Carcassonne. Pokud hráč táhne kartičku se symbolem zlata, přiloží ji běžným způsobem do krajiny. Poté musí aktivní hráč na tuto kartičku a také na jednu sousední kartičku (i diagonálně) umístit po jedné zlaté cihličce. Při každém přiložení kartičky se zlatem tedy přibudou na herním plánu právě dvě zlaté cihličky. Zlatou cihličku je možné umístit i na kartičku, na které již jedna nebo více zlatých cihliček 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 cihličky na tuto a jednu sousední kartičku.

### 2. Umístění figurky

Figurky na tyto kartičky umísťujte 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 cihličky rozebrány. Hráč, který má v právě uzavřené části krajiny převahu, dostane všechny tyto zlaté cihličky. K cestě či městu patří všechny kartičky, na kterých cesta či město leží. Ke klášteru patří kartička s klášterem a osm sousedních kartiček.

Pokud má v uzavřené části krajiny na kartičkách 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 cihličky, na které mají nárok. Hráči si berou cihličky do té doby, dokud jsou nějaké k dispozici.

Získané zlaté cihličky si každý hráč dá před sebe na stůl tak, aby na ně všichni hráči viděli. Na konci hry všechny zlaté cihličky, které zůstaly ležet v krajině, odstraňte ze hry. Při vyhodnocování luk se žádné cihličky nerozdávají.



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

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

Při přiložení kartičky se symbolem zlata platí následující pořadí akcí:

1. Přiložení kartičky
2. Umístění zlatých cihliček
3. Umístění figurky
4. Započítání bodů
5. Přidělení zlatých cihliček

### Závěrečné vyhodnocení

Po závěrečném vyhodnocení spočítejte, kolik cihliček každý hráč nasbíral. Čím je tento počet vyšší, tím více přináší každá cihlička bodů – viz následující tabulka. Body za zlaté cihličky 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 cihliček. Ty přinesou 7x3, tedy 21 bodů. Celkové skóre **červeného** tedy bude 123 bodů.



V okolí Carcassonne se pohybují lidé s nadáním k magii. Magie se ovšem dá využívat různými způsoby. Zatínco 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 přiložení kartičky 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 kartičky 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 pólí body** (zaokrouhluje 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 kartičky se symbolem mága.



Za město by oba hráči podle běžných pravidel dostali 20 bodů (8 kartiček + 2 erby po 2 bodech). Ve městě je mág a město je složeno z 8 kartiček, 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 u 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, přinášejí 1 bod za každou kartičku. Erby ve městě ale žádné nepřinesou.



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

## Herní materiál

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

## Příprava hry

Kartičky se symbolem zbojníka zamíchejte mezi ostatní kartičky krajiny. Každý hráč dostane figurku zbojníka ve svoji barvě.

### 1. Přiložení kartičky

Když hráč táhne kartičku se symbolem zbojníka, přiloží ji podle běžných pravidel. Poté může umístit svého zbojníka na počítadlo bodů. Zbojníka lze umístit 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 dosud 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 přiloží 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 umísťujte 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 (zaokrouhleno nahoru). Oloupený hráč dostane všechny své body. Oloupené body si hráč, kterému patří zbojník, zaznamená na počítadle svojí 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.
- Zbojník **musí** body uloupit, když může. Nesmí vyčkávat. Musí vždy brát první body, které daný hráč získá, nemůže čekat, až někdy v budoucnu získá bodů více.
- 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.



*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.*

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



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

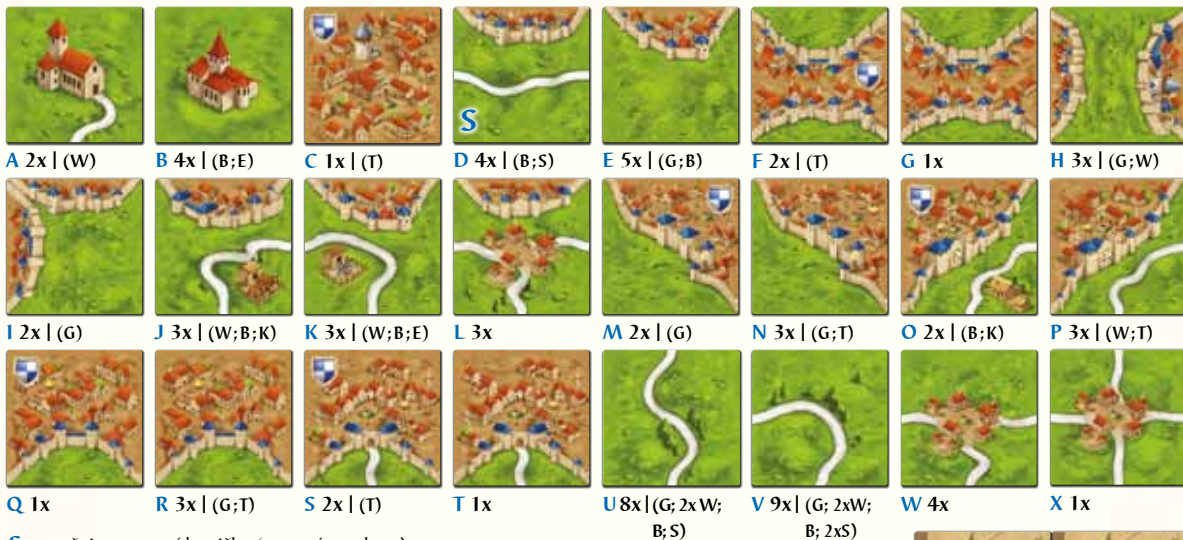
#### Závěrečné vyhodnocení

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

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

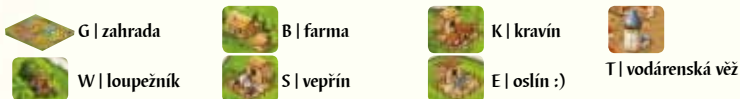


## Carcassonne - základní hra (72 kartiček krajiny + 8 bodovacích kartiček)



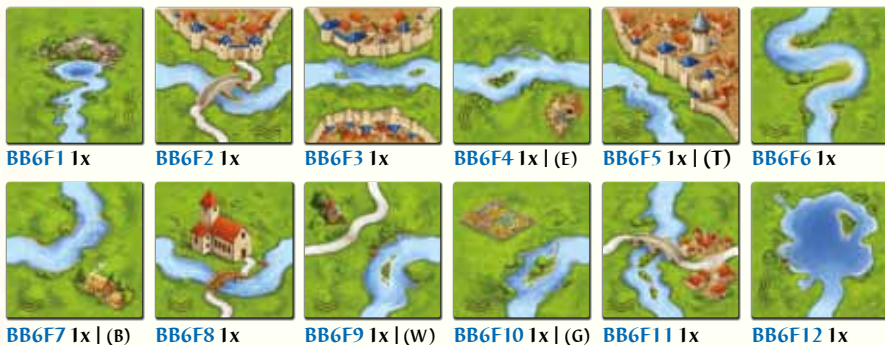
S označuje startovní kartičku (s tmavým rubem)

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



50 8x líc a rub

## Řeka (12 kartiček řeky)



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

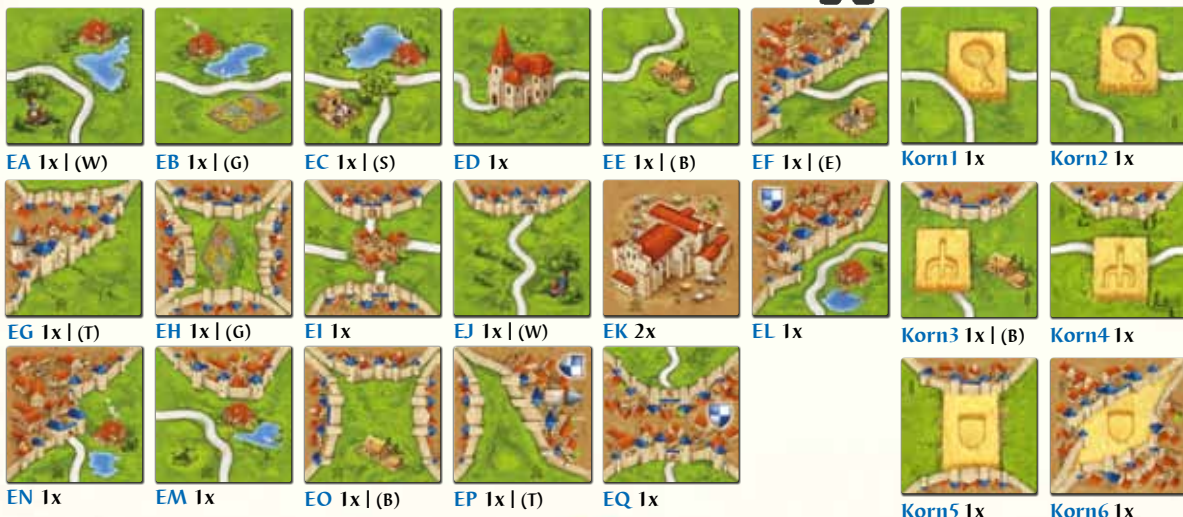
GoldW 1x

## Hostince a katedrály (18 kartiček krajiny)



## Kruhy v obilí

(6 kartiček krajiny)



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



HA 1x | (K) HB 1x | (W) HC 1x HD 1x HE 1x HF 1x | (W) HG 1x | (S) HH 1x



HI 1x | (T) HJ 1x HK 1x | (G) HL 1x HM 1x HN 1x HO 1x HP 1x



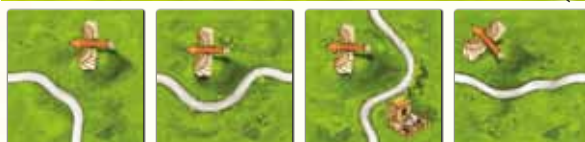
HQ 1x HR 1x HS 1x HT 1x | (B) HU 1x | (G) HV 1x HW 1x HX 1x | (T)



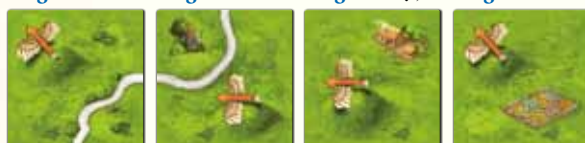
## Létající stroje (8 kartiček krajiny)



## Dopisy (8 kartiček dopisů)



FlugA 1x FlugB 1x FlugC 1x | (S) FlugD 1x



FlugE 1x | (W) FlugF 1x | (W) FlugG 1x | (B) FlugH 1x | (G)



DepA 1x DepB 1x DepC 1x DepD 1x



DepE 1x DepF 1x DepG 1x DepH 1x

## Přivozy (8 kartiček krajiny)



## Zlaté doly (8 kartiček krajiny)



FährA 1x FährB 1x FährC 1x FährD 1x



FährE 1x FährF 1x FährG 1x FährH 1x



GoldA 1x | (K) GoldB 1x | (T) GoldC 1x GoldD 1x



GoldE 1x GoldF 1x | (W) GoldG 1x GoldH 1x

## Mág a čarodějnice (8 kartiček krajiny)



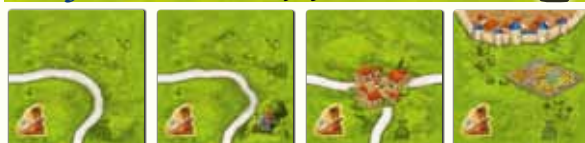
## Zbojníci (8 kartiček krajiny)



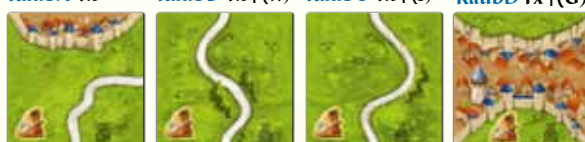
MaHeA 1x MaHeB 1x MaHeC 1x | (T) MaHeD 1x



MaHeE 1x | (G) MaHeF 1x MaHeG 1x MaHeH 1x | (B)



RaubA 1x RaubB 1x | (W) RaubC 1x | (S) RaubD 1x | (G)



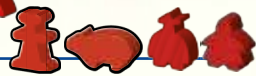
RaubE 1x RaubF 1x RaubG 1x RaubH 1x | (T)

## FIGURKY

**Základní figurky:** Také označované jako družiníci. \_\_\_\_\_



**Speciální figurky** nejsou družiníky. \_\_\_\_\_



**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)


 Umístit družiníka (základní hra) **nebo**  opata (Opat) **nebo**  velkého družiníka (Hostince a katedrály)

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



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

 **nebo** Vzít 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 kartiček: Anne Pätzke

Grafika krabice: Chris Quilliams

Layout a design: Christof Tisch




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

Výhradní distributor pro ČR a SR:

**MINDOK**

 mindok.cz

 /hry.mindok

 /\_mindok\_

MINDOK s. r. o.  
Korunní 810/104  
101 00 Praha 10

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.