



Milí hráči, již jste odehráli dvě nebo tři partie základní hry? Tak to jste tu správně! Postupně vám představíme **sedláky**, minirozšíření „**Řeka**“ a „**Opat**“, jež udělají hru ještě zábavnější!

Jaký by byl život v Carcassonne bez významných sedláků? Nyní se podíváme, jak fungují, krok za krokem.

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 položené na louku. Leží? Ano, narozdíl 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, řekou, okrajem herního plánu a vším, co louky jasně a zřetelně odděluje. V příkladu vidíte 3 oddělené louky.



Louka právě obsazená hráčem je největší. Její hranici tvoří cesta, obě města obsazená červenou a modrou figurkou, 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 a 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.

a hráči mají zastoupení na louce . Vzhledem k tomu, že má na louce převahu, získá za 4 uzavřená města (nejsou označena písmeny) celkem 12 bodů. Na malé louce vlevo nahoře má sedláka bráca 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 příkládáním kartiček připojeni na již obsazenou louku.
- I zde platí, že body získává hráč s převahou sedláků. V případě shody získávají body oba hráči či všichni.

Řeka

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 zvláštní hromádky lícem dolů. Dospod hromádky umístěte kartičku „jezero“.
„Pramen“ položte doprostřed stolu jako první kartičku.

Průběh hry

Začnete přikládáním kartiček z hromádky řeky dle obvyklých pravidel s tím, že musíte postupovat po proudu, kartičky musejí navazovat a není dovoleno stočit tok řeky tak, aby vytvořil smyčku a řeka se vlévala sama do sebe. Družiníky můžete umisťovat dle obvyklých pravidel už na kartičky řeky, nikoli však přímo na samotnou řeku. Kartičkou „jezero“ řeku uzavřete.

Poté hra pokračuje umisťováním ostatních kartiček podle obvyklých pravidel.



Opat

Druhým minirozšířením je Opat. V tomto minirozšíření se využijí i zahrady, které se vyskytují na některých kartičkách.

Herní materiál a příprava hry

Rozšíření Opat přináší pět figurek opatů v barvách hráčů. 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

Za uzavřenou zahradu získáte stejně bodů jako za uzavřený klášter. Opat má však zvláštní vlastnost navíc. Pokud ve svém tahu neumístíte 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.

Zůstane-li opat na herním plánu do konce hry, vyhodnotí se stejně jako mnich.



Ve svém tahu  přiloží kartičku a neumístí žádné družiníky. Může si tedy vzít zpět do zásoby svého opata z neuzavřené zahrady a získat za něj 6 bodů.