



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne



Carcassonne

Dômyselná taktická stolová hra pre 2 – 5 hráčov od 7 rokov

Juhofrancúzske mesto Carcassonne je povestné svojím jedinečným opevnením, ktoré sa vyvíjalo od rímskych dôb až do veku rytierov. Hráči so svojimi spoločníkmi vyrážajú na cesty, lúky, do miest a kláštorov, aby v okolí mesta Carcassonne hľadali svoje šťastie. Vzhľad krajiny a strategické rozmiestnenie ich spoločníkov, či už sedliakov, lupičov, mníchov alebo rytierov určuje cestu k úspechu.

HERNÝ MATERIÁL A PRÍPRAVA HRY

Vitajte v Carcassonne! Krok za krokom vás budeme sprevádzať jednoduchými pravidlami tejto modernizovanej hernej klasiky. Už po prvom prečítaní dokážete spoluhráčom vysvetliť všetko potrebné. Nič už nebude brániť príjemnému pôžitku z hry. Samozrejme, najprv musíte hru pripraviť, ale to zaberie iba okamih. Počas prípravy vás oboznámime s obsahom krabice.

Najprv sa pozrime na **KARTIČKY KRAJINY**. Je ich 84 a sú na nich vyznačené **časti miest, cesty, križovatky a kláštory**, to všetko stojí na **lúkach**.



časť mesta



úsek cesty



kláštor

12 kartičiek krajiny obsahuje **rieku**. Môžu na nich byť ešte aj domy a iné ilustrácie, ale tým sa teraz nemusíme trápiť. Kartičky rieky sú podrobne vysvetlené v dodatku.



Rub kartičiek je svetlý, s výnimkou štartovacej kartičky a kartičiek rieky. Tie sú tmavé a ľahko ich vďaka tomu rozoznáte. Kartičky rieky zatiaľ ponechajte v krabici.

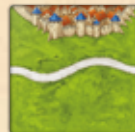


rub štartovacej
kartičky
a kartičiek rieky

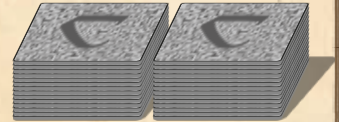


rub
ostatných
kartičiek

Štartovaciu kartičku (s tmavým rubom) položte doprostred stola. Ostatné kartičky zamiešajte a položte na stôl lícom nadol do niekoľkých kôpok tak, aby na ne všetci dobre dočiahli.



štartovacia
kartička




niekoľko kôpok lícom nadol

Počítadlo bodov umiestnite k okraju stola tak, aby bolo po ruke.

Posledným krokom je príprava figúrok. V hre nájdete 40 figúrok spoločníkov, vždy po 8 vo farbách **čierna, červená, zelená, modrá a žltá**. Najprv si každý hráč vezme 7 spoločníkov zvolenej farby. Títo tvoria zásobu hráča. Ôsmeho spoločníka vašej farby postavte na políčko „0“ na počítadle bodov.

Ak vás hrá menej ako 5, zvyšné figúrky vráťte do krabice.

Okrem nich je súčasťou hry 5 opátov, po jednom v každej farbe . Minirozšírenie Opát je vysvetlené v dodatku.



spoločníci

CIEĽ HRY

V priebehu hry budete vykladať kartičky krajiny a prikladať ich k postupne sa rozširujúcemu hernému plánu. Budú vznikať cesty, mestá, kláštory a lúky. Svoje figúrky budete umiestňovať na herný plán ako lupičov, rytierov, mníchov alebo sedliakov. Tým budete v priebehu hry a tiež na jej konci získavať víťazné body. Kto ich nazbiera najviac, zvíťazí!

PRIEBEH HRY

Najmladší hráč môže určiť, kto zahajuje hru. Ostatní po ňom nasledujú v smere hodinových ručičiek. Hráč na ťahu (aktívny hráč) vykoná nasledujúce akcie v pevne stanovenom poradí. Po ňom je na rade hráč po ľavici atď. Najprv uvádzame prehľad všetkých akcií, ich podrobný opis nasleduje ďalej.

1. Priloženie kartičky

Aktívny hráč **musí otočiť 1 kartičku** z ľubovoľnej kôpky a **priložiť ju k hernému plánu**.



2. Umiestnenie figúrky

Na **práve priloženú** kartičku môže aktívny hráč umiestniť **jednu** figúrku zo svojej zásoby.



3. Započítanie bodov

Ak získal priložením kartičky či umiestnením figúrky niekto víťazné body, je treba ich **hneď** zaznamenať.



Cesta

1. Priloženie kartičky

Otočenú kartičku ukážte spoluhráčom, aby vám mohli „dobro“ poradiť. Potom ju priložte k hernému plánu tak, aby aspoň **jednou stranou nadväzovala** na nejakú kartičku už na stole ležiacej. Priložiť kartičku len rohom nie je dovolené. Územie (t. j. cesty, mestá a lúky) na dotýkajúcich sa stranách kartičiek na seba musia nadväzovať. Ak sa dotýka novo priložená kartička viacerých kartičiek položených predtým, musia územia nadväzovať na všetkých miestach dotyku.





Toto je práve otočená kartička a bola priložená tak, že cesta nadväzuje a obe lúky sa rozšírili.

2. Umiestnenie spoločníka ako lupiča

Po priložení kartičky je možné na ňu umiestniť figúrku. Figúrka umiestnená na cestu predstavuje lupiča a možno ju umiestniť na ľubovoľnú časť cesty vychádzajúcej z križovatky uprostred (tu sa ponúkajú 3 možnosti). Na rovnakej ceste na kartičkách priložených skôr však nesmie stáť žiadny iný lupič, ani vlastný. Umiestnenie figúrky nie je povinné. Pokiaľ nie je cesta uzavretá, k žiadnemu započítaniu bodov (**akcia č. 3, viď podrobne ďalej**) nepríde a na rade je ďalší hráč. Ďalší hráč vo svojom ťahu otočí označenú kartičku (viď obr.) a priloží ju podľa obrázka. Na dlhej obchodnej ceste už vpravo figúrka červeného stojí, takže sem svoju figúrku modrý umiestniť nemôže, ale mohol by ju umiestniť ako lupiča na ktorýkoľvek z oboch zvyšných úsekov cesty novo priloženej kartičky. Rozhodne sa však umiestniť figúrku ako rytiera do mesta (viď ďalej). Figúrku je možné umiestniť i na územie, ktoré bolo priložením kartičky práve uzavreté. Keby nestála vpravo figúrka červeného hráča, mohol by modrý svojho lupiča na túto uzavretú cestu umiestniť.






Na práve priloženú kartičku smie  hráč umiestniť svoju figúrku ako lupiča na tento úsek cesty, pretože nie je zatiaľ nikým obsadená.

Cesta vpravo je obsadená, preto sa  hráč, rozhodne umiestniť svoju figúrku ako rytiera do mesta.

3. Započítanie bodov za cestu

Len čo je cesta obsadená lupičom z oboch strán uzavretá, dôjde k jej vyhodnoteniu. Cesta je uzavretá križovatkou, časťou mesta, kláštorom alebo vytvorením uzavretej slučky. Každá kartička, po ktorej cesta vedie, znamená zisk **1 bodu**, pričom je jedno, kto cestu uzavrel.



 hráč vo svojom ťahu uzavrel cestu obsadenou  figúrkou. Cesta vedie po 3 kartičkách,  hráč preto získa 3 body.



Získané body zaznamenáte posunom svojej figúrky na počítadle. hráč posunie svoju figúrku o 3 polia vpred. Figúrku z vyhodnocovaného územia si vezme späť do svojej zásoby. Vo svojom ťahu je možné priložiť kartičku tak, že sa určité územie uzavrie, umiestniť na ňu figúrku, získať za toto územie body a figúrku si rovno zase vziať do svojej zásoby.



hráč si vezme do svojej zásoby späť svoju figúrku, za ktorú v ťahu získal 3 body. rytier ostáva stáť na hernom pláne, pretože mesto nie je zatiaľ uzavreté.

Tak, to by boli najdôležitejšie princípy. Pozrime sa i na ostatné objekty.

Mesto

1. Priloženie kartičky

Ako v každom ťahu, otočenú kartičku je treba najprv priložiť k hernému plánu, všetky územia musia nadväzovať. Mesto musí nadväzovať na mesto.

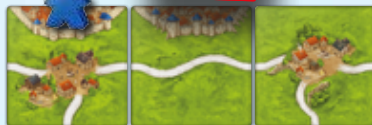


2. Umiestnenie spoločníka ako rytiera

Rovnako pri meste je potrebné skontrolovať, či už nie je obsadené inou figúrkou (i vlastnou). Tu to tak nie je, červený teda môže umiestniť svoju figúrku ako rytiera podľa obrázka.



Červený priložil kartičku tak, že rozšíril mesto. Toto mesto nie je nikým obsadené, sem teda môže umiestniť svoju figúrku.



3. Započítanie bodov za mesto

V niektorom z ďalších ťahov priloží červený hráč červenou zvýraznenú kartičku. Tým mesto uzavrie. Ak je mesto úplne ohraničené hradbami a nie sú v ňom žiadne medzery, je uzavreté. si teraz započíta získané body. Za každú kartičku, na ktorej leží dané mesto, získa príslušný hráč **2 body** (pozor, nie za každú časť mesta, čo môže hrať rolu v prípade, že sa na jednej kartičke nachádzajú dve časti rovnakého mesta). Každý **erb** vyznačený v meste prináša navyše **ďalšie 2 body**. Podobne ako pri cestách nehrá rolu, ktorý hráč mesto uzavrel – body získava hráč, ktorému patrí rytier v meste.



Za toto uzavreté mesto získa 8 bodov. 6 za tri kartičky plus 2 za erb. Svoju figúrku si potom vezme z herného plánu späť do zásoby.

Kláštor

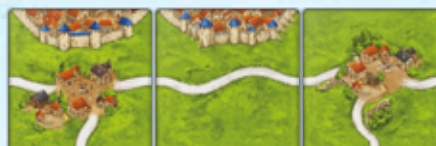
1. Priloženie kartičky

Rovnako kartičku s kláštorom je treba priložiť tak, aby všetky územia v miestach dotyku nadväzovali. Kláštory sú vyznačené vždy v strede kartičky, ale k niektorým vedú cesty.



2. Umiestnenie spoločníka ako mnícha

Do kláštora je rovnako možné umiestniť svoju figúrku, a to ako mnícha. Figúrku postavte do stredu kartičky priamo na kláštor.



Kartičku s kláštorom je možné takto priložiť, pretože líka nadväzuje na líku. obsadí kláštor svojím mníchom.

3. Započítanie bodov za kláštor

Kláštory sa vyhodnocujú, len čo sú úplne obklopené susediacimi kartičkami. Za každú z týchto kartičiek vrátane samotnej kartičky s kláštorom získate 1 bod (teda celkom 9). Potom sa figúrka vracia späť do zásoby príslušného hráča.



Teraz už viete všetko potrebné a môžete sa pustiť do hry. Nasleduje ešte prehľadné zhrnutie.

Zhrnutie

1. Priloženie kartičky

- Otočenú kartičku je nutné priložiť k hernému plánu, a to aspoň jednou stranou k nejakej kartičke priloženej predtým. Územia na všetkých susediacich stranách musia nadväzovať.
- Ak nastane veľmi nepravdepodobný prípad, že kartičku nie je možné žiadnym spôsobom platne priložiť, vráťte ju do krabice a otočte novú kartičku.

2. Umiestnenie spoločníka

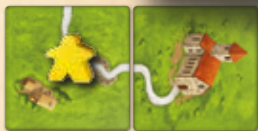
- Figúrku môže aktívny hráč umiestniť len na práve priloženú kartičku.
- Dané územie však nesmie byť obsadené žiadnou inou figúrkou (ani vlastnou).

3. Započítanie bodov

- Cesta je uzavretá, pokiaľ je z oboch strán ukončená križovatkou, mestom, kláštorom alebo ak tvorí uzavretú slučku. Za každú kartičku, po ktorej ceste vedie, získate 1 bod.
- Mesto je uzavreté, pokiaľ je na všetkých stranách obklopené hradbami a nie sú v ňom žiadne medzery. Za každú kartičku, na ktorej mesto leží, získate 2 body. Za každý erb v meste získate ďalšie 2 body.
- Kláštor je uzavretý, len čo je obklopený všetkými 8 susediacimi kartičkami. Za uzavretý kláštor získate 9 bodov.
- Započítanie bodov je vždy poslednou akciou v tahu hráča a body získajú všetci hráči, ktorí vyhodnocované územie svojou figúrkou (či figúrkami) obsadili (je možné, že priložením jednej kartičky príde k uzavretiu viacerých území súčasne - v tom prípade určí poradie ich vyhodnotenia aktívny hráč).
- Po vyhodnotení územia si vezme príslušný hráč (či hráči) svoju figúrku (či figúrky) späť do zásoby.
- Ak sa nachádzajú v uzavretom území figúrky viacerých hráčov, získava body len ten, kto má v danom území prevahu. V prípade zhody získavajú všetci príslušní hráči plný počet bodov. Príklady viď ďalej.




Viac figúrok na jednom území

Touto kartičkou môžete predĺžiť cestu obsadenou žltou figúrkou, ale nemohli by ste na ňu postaviť svojho lupiča. Môžete však kartičku tiež priložiť tak, že cesta zatiaľ nenadväzuje.






V niektorom neskoršom tabu môžete priložiť kartičku tak, že sa cesta spojí. Teraz sú na nej lupiči dvoch hráčov - žltý a červený. Žiadny nemá prevahu, obaja preto získajú 4 body.



 hráč dúfa, že si šikovným priložením kartičky so svojím ďalším rytierom pripraví pozíciu pre získanie prevahy v meste  bráca. To samozrejme môže, nakoľko zatiaľ ide o tri samostatné neuzavreté mestá. Neskôr môže  získať kartičku vhodnú k spojeniu všetkých miest v jedno, kde bude mať početnú prevahu.



 hráč má šťastie a spojí všetky samostatné časti miest v jedno veľké uzavreté mesto. V tomto meste má početnú prevahu nad  bráčom, získava 10 bodov za uzavreté mesto.  hráč nezískava nič. Obaja hráči si vezmú figúrky späť do svojej zásoby.



KONIEC HRY A ZÁVEREČNÉ VYHODNOTENIE




Žiaľ, i hra Carcassonne musí niekedy skončiť... Je to škoda, ale chceme aspoň spoznať víťaza. Hra končí v okamihu, keď hráč na ťahu nemôže platne priložiť žiadnu kartičku. Potom nasleduje **záverečné vyhodnotenie**.

Len čo skončí hra, započítajte body za neuzavreté územia, kde zatiaľ stoja figúrky:

- Za **cesty** získate **1 bod** za každú príslušnú kartičku, rovnako ako pri uzavretí cesty.
- Za **mesto** získate za každú kartičku i za každý erb **1 bod**. Teda polovicu toho, čo počas hry.
- Za **kláštor** získate **1 bod plus 1 bod** za každú **susediacu** kartičku.
- V prípade, že hráte aj so sedliakmi a lúkami (viď dodatok), vyhodnocujú sa lúky ako posledné. Za každé **uzavreté mesto** na svojej lúke či s lúkou hraničiace získate **3 body**.

ZÁVEREČNÉ VYHODNOTENIE


MESTA:

-  získa za veľké mesto 8 bodov (5 kartičiek plus 3 erby).
-  nezíska žiadne body, pretože  má v meste prevahu.




ZÁVEREČNÉ VYHODNOTENIE

KLÁŠTORA:


-  získa za neuzavretý kláštor 4 body (za kartičku kláštora a kartičky susediace).

ZÁVEREČNÉ VYHODNOTENIE

MESTA:

-  získa 3 body (2 kartičky plus 1 erb).

ZÁVEREČNÉ VYHODNOTENIE CESTY:

-  získa 3 body (3 kartičky).

Len čo je záverečné vyhodnotenie na konci, je definitívny koniec partie. Víťazom sa stáva ten hráč, ktorý celkovo získal najviac bodov. Gratulujeme! V prípade zhody sa dotknutí hráči o víťazstvo delia.



© 2000, © 2021
 Hans im Glück Verlags-GmbH
 Birnauer Str. 15
 80809 München
 info@hans-im-glueck.de
 www.hans-im-glueck.de
 www.carcassonne.de
 www.carcassonne-forum.de

Autor: Klaus-Jürgen Wrede, Tím Hans im Glück
 Ilustrácie herného materiálu: Anne Pätzkeová,
 Marcel Gröber
 Grafický dizajn: Franz-Georg Stämmele

MINDOK

Výhradný distribútor
pre ČR a SR:



mindok.cz

/hry.mindok

/hry.mindok

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

REKLAMÁCIA: V zriedkavých prípadoch sa stane, že v hre chýba niektorá časť herného materiálu. V takom prípade sa nemusíte vracáť do predajne, ale môžete sa obrátiť priamo na nás. Napíšte e-mail na info@mindok.cz alebo zatelefonujte na +420 737 279 588. My vám chýbajúci materiál okamžite pošleme.