



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne


Ovce a kopce



9.

Toto rozšíření nelze hrát samostatně – budete potřebovat základní hru Carcassonne, do níž ho můžete začlenit úplně nebo i jen částečně. Toto rozšíření můžete také libovolně kombinovat se všemi ostatními rozšířeními hry Carcassonne.

HERNÍ MATERIÁL

- 18 kartiček krajiny (označených symbolem , abyste je kdykoliv snadno rozlišili),
- 18 žetonů ovcí a 2 žetony vlků (4x 1 ovce, 5x 2 ovce, 5x 3 ovce, 2x 4 ovce, 2x vlk)



- 1 plátěný sáček

- 6 dřevěných figurek ovčáků



PŘÍPRAVA HRY

Všechny žetony ovcí a vlků vložte do plátěného sáčku a pořádně zamíchejte. 18 nových kartiček krajiny zamíchejte mezi kartičky ze základní hry. Každému hráči přiřadte figurku ovčáka příslušné barvy. Všechna pravidla základní hry zůstávají v platnosti, s výjimkami uvedenými níže.

OVČÁCI, OVCE A VLCI

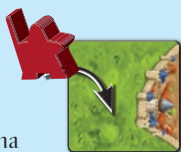


2. Umístění figurky ovčáka

Kdykoli přiložíte kartičku s loukou, můžete se rozhodnout, zda na louku postavíte svého družiníka jako sedláka (jako obvykle), nebo svého ovčáka. Zvolíte-li **ovčáka**, vytáhněte si **hned ze sáčku jeden žeton**.

Jsou-li na něm **ovce**, položte je lícem nahoru k ovčákovi. Je-li na něm **vlk**, máte smůlu – ovčáka si vezměte zpět do své zásoby a žeton vlka vraťte zpět do sáčku.

Ovčáka smíte umístit i na louku, kde se už nacházejí sedláci, ale nesmí se na ní dosud vyskytovat žádný jiný ovčák. Ovčák je zvláštní figurka, nikoliv obvyklý družiník.



V dalším průběhu hry má ovčák následující význam:

1. Příložení kartičky

Přiložte-li kartičku tak, že rozšíříte louku, na ní stojí váš ovčák, můžete na tuto kartičku nejprve podle obvyklých pravidel umístit svou figurku a poté máte na výběr jednu z následujících dvou možností:

- **rozšířit stádo** (dobrat další žeton ze sáčku)
NEBO
- **zahnat ovce do ovčince** (vyhodnotit nashromážděné ovce).

Rozšíření stáda

Doberete si další žeton ze sáčku. Nastat mohou dvě situace:



1. Doberete žeton ovce – v takovém případě získá stádo přírůstek, přiložte nový žeton k předchozímu nebo předchozím.



2. Je to vlk – v takovém případě máte smůlu, vlk všechny ovce uchvátí. Všechny žetony (ovcí i vlka) vraťte do sáčku a svého ovčáka si vezměte zpátky do své zásoby.

Zahnání ovcí do ovčince

V tomto případě si **neberete** další žeton ze sáčku, ale ovce **vyhodnotíte**. Za každou ovci získáte bod (za každý žeton tedy 1–4 body podle toho, kolik je na něm ovcí). Poté všechny žetony vraťte do sáčku a svého ovčáka si vezměte zpět do své zásoby.

Více ovčáků na jedné louce

V průběhu hry může dojít ke spojení dříve samostatných luk s ovčáky do jedné. V takovém případě se všechna stáda na louce spojí do jednoho velkého společného stáda a platí pro všechny ovčáky na dané louce. Rozhodne-li se jeden hráč vyhodnotit ovce, získají plný počet bodů za ovce všichni příslušní hráči. Pokud jeden hráč vytáhne vlka, mají smůlu všichni, celé stádo je ztraceno! Všechny žetony se vracejí do sáčku a v obou případech si všichni příslušní hráči berou svého ovčáka zpět do zásoby.

Modrý a červený mají na louce svého ovčáka. Na louce jsou zároveň 4 žetony dohromady s 8 ovce. Na talu je **červený**, přiložením označené kartičky louku rozšíří a rozhodne se ovce vyhodnotit. **Červený** i **modrý** získají po 8 bodech. Oba si vezmou svého ovčáka zpět a všechny žetony se vrátí do sáčku.

Pokud by se však **červený** byl rozhodl rozšířit stádo a vytáhl by žeton vlka, nedostal by body **žádný** z hráčů.



Vyhodnocování ovcí v zásadě probíhá pouze v rámci akce **Zahnání ovcí do ovčince**.

Výjimku představuje situace, kdy dojde k úplnému uzavření příslušné louky cestami a městy. V takovém okamžiku dojde k **mimořádnému vyhodnocení** ovcí dle popisu výše.

Červený přiloží označenou kartičku, čímž rozšíří louku obsazenou svým ovčákem a zároveň ji uzavře. Nejprve provede akci rozšíření stáda (má štěstí – dobere žeton s 4 ovcemi) a poté provede i mimořádnou akci **Zahnání ovcí do ovčince**, čímž získá 7 bodů.



3. Započítání bodů

Ovčák se pro účely jakéhokoli jiného vyhodnocení nepočítá a nemá na něj žádný vliv.

Závěrečné vyhodnocení

Zůstane-li ovčák s ovcemi stát na louce až do konce hry, má příslušný hráč smůlu – za něj žádné body už nezíská.

KOPCE

Autor nápadu: Manfred Keller



1. Přiložení kartičky

Přikládáte-li kartičku s kopcem, vezměte si zároveň jednu další kartičku ze zakryté zásoby a položte ji pod kartičku s kopcem lícem dolů (**aniž byste se na ni dívali**). „Dvojkartičku“ s kopcem přiložte k hernímu plánu podle všech obvyklých pravidel.



2. Umístění figurky družiníka

Na kartičku s kopcem se umísťují všechny figurky podle obvyklých pravidel (tj. na cesty, města, kláštery a louky). Kopec platí pro celou kartičku, na níž je vyobrazen – pro všechna území na ní.

3. Započítání bodů

Figurka na kartičce s kopcem má význam v okamžiku vyhodnocování příslušného území, v němž došlo ke shodě počtu figurek více hráčů. Panuje-li shoda, získá všechny body ten hráč, jehož figurka stojí na kartičce s kopcem, ostatní hráči vyjdou naprázdno (panuje-li ovšem shoda i v počtu figurek umístěných na kartičkách s kopcem, dostanou body všichni příslušní hráči jako obvykle).

Nepanuje-li však mezi hráči shoda, nemá figurka na kartičce s kopcem žádný zvláštní význam, počítá se jako figurka podle obvyklých pravidel. Po vyhodnocení daného území se vrací do zásoby příslušného hráče.

Modrý a červený mají v okamžiku vyhodnocování ve městě každý 1 svého rytíře. **Červený** rytíř je na kartičce s kopcem, **červený** proto dostane 12 bodů, zatímco **modrý** nezíská žádný bod.



Závěrečné vyhodnocení

Stejná pravidla platí i pro vyhodnocení na konci hry, tedy i pro sedláky na loukách.

VINOHRADY



1. Příložení kartičky

Kartička s vinohradem se přikládá podle všech obvyklých pravidel.

2. Umístění figurky družiníka

Na kartičku s vinohradem se umísťují všechny figurky podle obvyklých pravidel, nikoliv na samotný vinohrad.

3. Započítání bodů

Vinohrady mají význam při vyhodnocování klášterů. Hráč, jenž svou figurkou klášter obsadil, získá za každý vinohrad na 8 sousedících kartičkách dodatečně 3 body. Jeden vinohrad tak může přinést body při vyhodnocování vícera klášterů.

Vyhodnocuje se klášter obsazený **červenou** figurkou. Na sousedících kartičkách jsou 3 vinohrady. **Červený** získá za tento klášter 18 bodů ($9 + 3 + 3 + 3$).

Pokud později bude svůj klášter vyhodnocovat i **modrý**, bude si za vinohrad sousedící s jeho klášterem shora také připočítat 3 body.



Závěrečné vyhodnocení

Při vyhodnocování neuzavřených klášterů na konci hry se za vinohrady žádné body nepřičítají!

POPIS NOVÝCH KARTIČEK KRAJINY



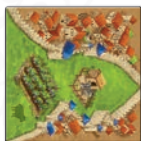
Louky mezi oběma částmi města nejsou spojené.



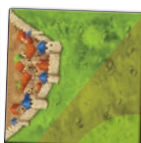
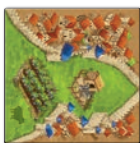
Cesty z obou konců končí u domečku.

Nové zvláštní kartičky s městy

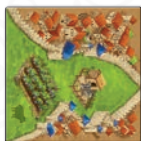
Autor nápadu: Jan König



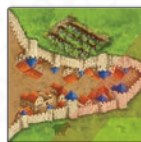
Pravý okraj kartičky představuje dvě oddělené části města. Přiložením jiné kartičky s městem dojde k jejich spojení.



Pravá kartička spojuje obě oddělené části města na levé kartičce.



Zvláštní případ: Přiložíte-li tyto dvě kartičky takto, platí všechny čtyři části města jako spojené (obě části města na okrajích jsou znázorněny asymetricky záměrně).



Pravý okraj této kartičky představuje dvě oddělené louky. Přiložením jiné kartičky s loukou dojde k jejich spojení.



Pravá kartička spojuje obě oddělené louky na levé kartičce.



Zvláštní případ: Přiložíte-li tyto dvě kartičky takto, platí obě části města jako **oddělené**. Rovněž horní a dolní louka jsou **oddělené**.

Přehled kombinace pravidel jednotlivých variant hry

Tento přehled slouží jen jako reference pro ujasnění. Nehrajete-li s příslušnými rozšířeními, můžete ho ignorovat.



OVČÁCI, OVCE A VLCI



Následující figurky mohou stát na louce s ovčákem, aniž by se vzájemně ovlivňovaly:

- 1. rozšíření:** velká figurka,
 - 2. rozšíření:** prasátko,
 - 5. rozšíření:** statek,
 - 10. rozšíření:** ředitel.
- 3. rozšíření:** Drak žere ovčáka i s ovce. Pokud na jedné louce stojí ovčáků více, stáda ovci nespojujte do jednoho, ale ponechte je u jednotlivých ovčáků. Drak sežere vždy jen ovce na příslušné kartičce. Ovce se však vyhodnocují společně jako obvykle. Ovčák je zvláštní figurka, proto k němu nelze umístit vílu.
- 4. rozšíření:** Pomocí funkce věže nelze zajmout ovčáka.
- 6. rozšíření:** Ovčáka nelze umístit do města Carcassonne.



KOPCE

Následující figurky mohou využít výhody postavení na kartičce s kopcem:

- 1. rozšíření:** velká figurka, **5. rozšíření:** vůz, starosta (je-li ve městě nějaký štít),
 - 8. rozšíření:** figurky na mostě na kartičce s kopcem, **10. rozšíření:** ředitel.
- 5. rozšíření:** Není dovoleno položit pod kartičku s kopcem opatství. Statek je možné umístit jako obvykle, i když je na některé ze čtyř kartiček kopec. Pro statek z toho však neplyne žádná výhoda.
- 6. rozšíření:** Figurku z města Carcassonne lze v souladu s ostatními obvyklými pravidly umístit i na kartičku s kopcem a získat díky tomu při vyhodnocování daného území výhodu.
- 8. rozšíření:** Most lze postavit i na kartičku s kopcem, hrad může svou částí také ležet na kartičce s kopcem. Získáte-li v bazaru kartičku s kopcem, doberete si zakrytou kartičku pod kopec ze zásoby až v okamžiku, kdy jste na řadě.



VINOHRADY

Dodatečné body za vinohrady získáte, je-li klášter obsazen následujícími figurkami:

- Základní hra:** opat, **1. rozšíření:** velká figurka, **5. rozšíření:** vůz, **10. rozšíření:** ředitel.
- Základní hra:** Za opata získáte dodatečné body za vinohrad jen v případě, že se vám podaří klášter uzavřít. Vezmete-li si ho zpět dříve, dodatečné body za vinohrady nezískáte. Při vyhodnocování zahrad se dodatečné body za vinohrady nepřičítají.
- 5. rozšíření:** Dodatečné body za vinohrady se přičítají i při vyhodnocování opatství.
- 6. rozšíření:** Dodatečné body za vinohrady se přičítají i při vyhodnocování svatyní. Dojde-li k souboji o vliv, pak dodatečné body získá pouze vítěz souboje.
- 8. rozšíření:** Most lze postavit i na kartičku s vinohradem.



© 2014, 2018
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de

Výhradní zastoupení
pro ČR a SR:
MINDOK s.r.o.,
Korunní 810/104, Praha 10
www.mindok.cz

MINDOK

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.