DODATEK K PRAVIDLŮM

Milí hráči, již jste odehráli dvě nebo tři partie Carcassonne? Tak to jste tu správně! Postupně vám představíme Sedláky a minirozšíření „Řeka“ a „Opat“, které udělají hru ještě zábavnější!

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

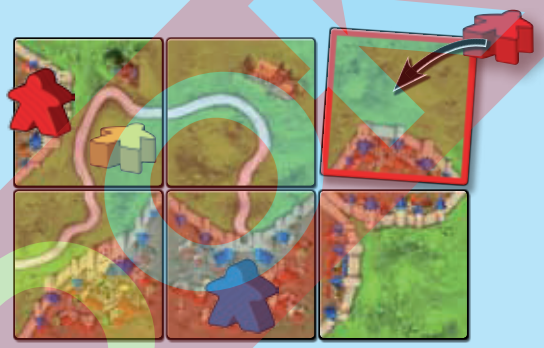
Sedláci

1. Přiložení kartičky

Kdykoli si vytáhnete kartičku, musíte ji přiložit tak, aby navazovala alespoň jednou hranou na dříve přiložené kartičky. Přikládáte vždy ke stejnému druhu území, tedy louku k louce. Každá zelená plocha v Carcassonne se považuje za louku.

2. Umístění družiníka jako sedláka

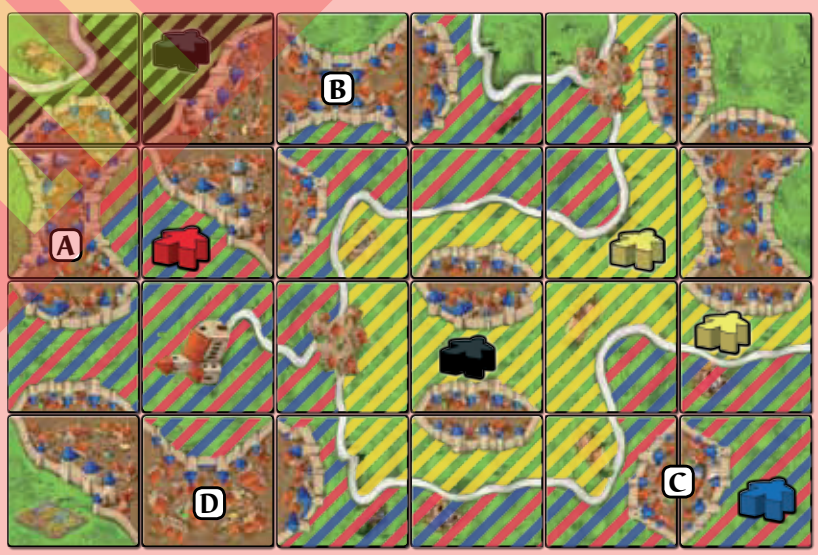
Sedláky nazýváme družiníky umístěné na louku. Leží? Ano, narozdíl od lupičů, rytířů a mnichů nenechávejte sedláky stát, ale na louku je položte. To vám pomůže mít přehled, že tohoto družiníka nezískáte zpět až do konce hry, kdy přináší body. Viz započítávání bodů za sedláky. Samozřejmě, musíte neustále kontrolovat, jak se mění louka, na které sedlák leží.
Louky jsou od sebe odděleny cestami, městy nebo koncem vyložené krajiny. V příkladu vidíte 3 oddělené louky.



*Louka, kterou obsadil **červený** hráč, je v tomto příkladu největší. Její hranici tvoří cesta, město, ve kterém stojí rytíř, právě uzavřené malé město a okraj krajiny.*

3. Započítání bodů za sedláky

Jak jste se již dočetli, v průběhu hry se za louky nezapočítávají body. Proto sedláci zůstávají po celou dobu hry na louce a nevracejí se ke svému hráči! Takže umisťujte sedláky s rozvahou. Jakmile je hra u konce a probíhá závěrečné vyhodnocení, přichází na řadu louky. Narozdíl od jiných oblastí v Carcassonne, nepřináší body jednotlivé kartičky louky, ale přilehlá města. Každé uzavřené město, bez ohledu na velikost, přinese hráči **3 body**.



*Na velké louce, kde jsou společně **červený** a **modrý** hráč jsou 3 uzavřená města A, B a C. Oba hráči získají v závěrečném vyhodnocení za své sedláky **9 bodů**. Město D není uzavřené a nemůžeme ho započítat. Pojďme se podívat, zda někdo další získá body za louky. Také **žlutý** a **černý** hráč mají převahu na některé louce. Vzhledem k tomu, že **žlutý** má převahu na louce, ke které přiléhají celkem 4 města, získá celkem **12 bodů**. Na malé louce na okraji má sedláky **černý** hráč a získá tak **6 bodů** za 2 města A a B.*

To je celé tajemství sedláků. Připomeňme si stručně hlavní body:

- Sedláci se umisťují na louky.
- Sedláci přinášejí body až v závěrečném vyhodnocení.
- Každé uzavřené město přiléhající k vaší louce vám přinese 3 body.
- Stejně jako v jiných oblastech, můžou být sedláci šikovným přikládáním kartiček připojeni na již obsazenou louku.
- I zde platí, že body získává hráč s početní převahou sedláků. V případě shody získávají body oba či více hráčů.

MINIROZŠÍŘENÍ

Carcassonne lze hrát bez rozšíření, s každým zvlášť, případně s oběma rozšířeními najednou.

Řeka

Řeka je první minirozšíření Carcassonne, se kterým se seznámíte. Řeka určuje vzhled hrací plochy před začátkem hry.

Herní materiál

Řeka obsahuje **12 kartiček s tmavým rubem** a nahrazuje obvyklou startovní kartičku. Tu při hře s řekou nepotřebujete a můžete ji vrátit zpět do krabice.

Příprava hry

Nejprve vytřídíte kartičky **„pramen“** a **„jezero“** . Ostatní kartičky zamíchejte do zvláštní hromádky a tu položte lícem dolů. Naspod hromádky dejte „jezero“. Umístěte „pramen“ doprostřed stolu jako první kartičku.

Průběh hry

Začněte přikládáním kartiček z hromádky řeky dle obvyklých pravidel s výjimkou, že musíte postupovat po proudu řeky. Poté co je umístěna kartička jezera, pokračujte s umisťování ostatních kartiček, podle běžných pravidel.
Samozřejmě i kartičky řeky musí vždy navazovat na dříve přiložené kartičky. Není dovoleno stočit tok řeky, tak aby vtékal zpět do řeky.
Vaše družiníky můžete umisťovat dle obvyklých pravidel už na kartičky řeky.

Vaše řeka může vypadat například takto.

Opat

Opat je druhé minirozšíření Carcassonne, které vám představíme. Zahrady, které patří k rozšíření Opat jsou součástí kartiček, které jste již v předchozích hrách viděli.

Herní materiál a příprava hry

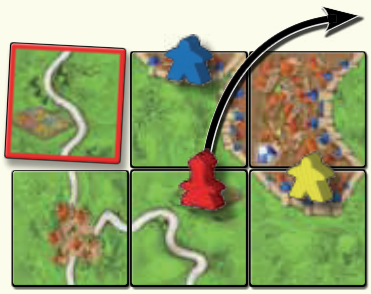
Rozšíření Opat se skládá z pěti figurek opatů v barvách hráčů. Každý hráč obdrží na začátku hry jednu figurku opata zvolené barvy.

Průběh hry

1. **Přiložení kartičky**
   Kdykoli si vytáhnete kartičku se zahradou, cílem je obklopit ji kartičkami, stejně jako klášter v základní hře. Přikládáte ji vždy ke stejnému druhu území, tedy louku k louce, nebo cestu k cestě.
2. **Umístění opata**
   Pokud přiložíte kartičku s klášterem nebo zahradou, **můžete** na ni místo družiníka **umístit** opata. Opata můžete umístit do kláštera nebo do zahrady. Družiníka můžete umístit jako obvykle.

Započítání bodů

Pokud jsou klášter nebo zahrada obestaveny 8 kartičkami, získáte za opata stejně jako v základní hře 9 bodů. Body za zahradu se počítají stejně jako body za klášter. Navíc má opat **zvláštní vlastnost**. Ve svém tahu, pokud neumístíte žádného družiníka, můžete si namísto toho vzít zpět opata z neuzavřeného kláštera nebo zahrady a započítat si aktuální bodový zisk.


Můžete přiložit kartičku se zahradou a neumístit žádného družiníka. Namísto toho si můžete vzít zpět do zásoby opata z neuzavřeného kláštera nebo zahrady a získat za něj 6 bodů.

Nyní máte v ruce modernizovanou verzi herní klasiky. V roce 2015 se můžete těšit také na modernizované vydání Carcassonne rozšíření 1: Hostince a katedrály a Carcassonne rozšíření 2: Kupci a stavitelé. Ostatní existující rozšíření vydáme v nejbližších letech. Hra je nicméně plnohodnotně hratelná i v kombinaci s dřívějšími vydáními všech rozšíření.

MINDOK