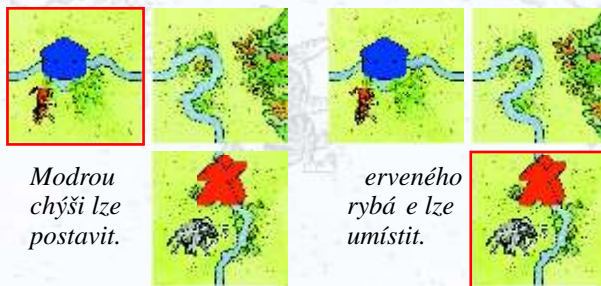


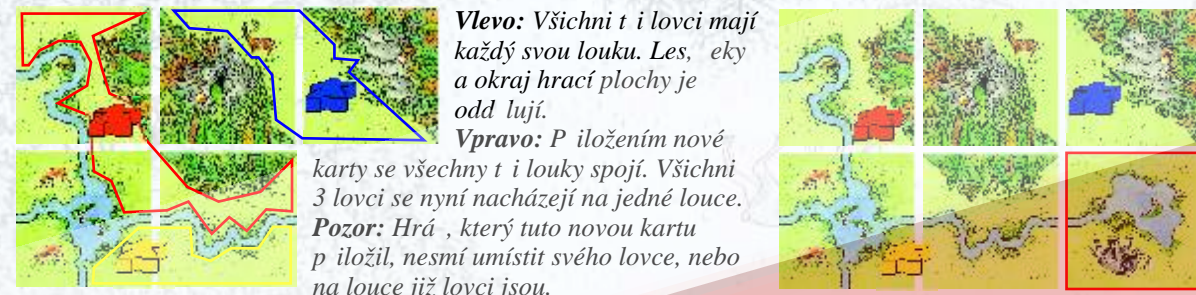
P i stav ní chýše je t eba dbát na to, aby se na celém systému nenacházela žádná další chýše, a to ani vlastní (stejn ě jako u figurek). Jednou postavená chýše se k majiteli již nevrací. a z stává stát na herním plánu až do konce hry.



**Pozor:** chýše a rybá i si navzájem nekonkurují, tj. chýše a rybá mohou stát na jedné ece.

### Louka

Louky se v pr b hu hry nevyhodnocují, slouží pouze k tomu, aby se na n umís ovali lovci. **Jednou umíst ěného lovce si hrá ůž nem ěže vzít zp t.** Z tohoto d ůvodu se lovci na hrací plochu pokládají. **Ležící lovec** je tak snadno k rozeznání od stojících sb ra a rybá .  
**Lovci se vyhodnocují až na konci hry** (viz Záv re né vyhodnocení).



### Konec hry

Na konci tahu, ve kterém je p iložena poslední karta (nikoliv bonusová karta, ty mohou zbýt), se postupuje takto: Hrá i odeberou z hrací plochy všechny figurky, které stojí na nehotovém území (lesy, eky). **Nehotové lesy a eky se již vyhodnocovat nebudou. Chýše na ekách a lovci na loukách však z stávají!** Následuje záv re né vyhodnocení.

### Záv re né vyhodnocení

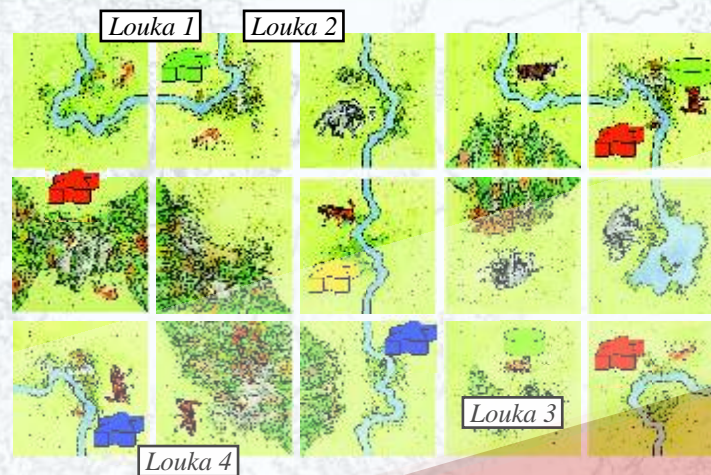
#### Vyhodnocení chýší

Hrá , který má jako jediný svou chýši v í ním systému, dostane za každou rybu v tomto í ním systému 1 bod. Pokud má více hrá nejvyšší po et chýší v systému, dostanou všichni tito hrá i plný po et bod . Má-li jediný hrá nejvyšší po et chýší v systému, dostane plný po et bod . Pro vyhodnocení chýší není rozhodující, zda je systém uzav ený i nikoli. Tímto zp sobem se vyhodnotí všechny chýše.

#### Vyhodnocení lovc ě na loukách

Pokud má hrá na louce lovec jako jediný, dostane body takto: za každý kus vysoké a za každého mamuta a zubra (pouze na bonusových kartách) dostane 2 body. Tyg i šavlozubí jsou konkurenti v hnb za potravou. Loví jen vysokou zv , na mamuta ani zubra si netroufnou. **Za každého tygra šavlozubého na louce se jeden kus vysoké ode te.** K p ehledn ějšímu po ítání lze použít zelené kotou ky, kterými vždy p ikryjete pár = 1x tygr + 1x vysoká. Zbylé kusy vysoké, mamuty a zubry m ěžete zapo ítat. Pokud by se stalo, že se na jedné louce shromáždí více tygr ě než vysoké, nep ináší tento stav žádné minusové body.  
**Pokud má na louce více hrá nejvyšší po et lovc ě, dostane každý tento hrá plný po et bod . Pokud má jeden hrá nejvyšší po et lovc ě na jedné louce, dostane body sám.**  
 Pro vyhodnocení lovc ě hraje roli, zda je louka hotová (uzav ená) i nikoli. Tímto zp sobem jsou vyhodnoceni všichni lovci na jednotlivých loukách. Po jednom vyhodnocení se zelené kotou ky seberou a použijí pro hodnocení další louky.

Vyhrává hrá s nejvyšším po tem bod .



**Louka 1:** 1 vysoká. **Zelený** dostane 2 body.  
**Louka 2:** 1 vysoká, 1 mamut, 1 tygr šavlozubý. **Žlutý a ervený** dostanou po 2 bodech za mamuta (vysoká pat í tygrovi).  
**Louka 3:** 2x vysoká, 2 mamuti, 1 zubr, 1 tygr šavlozubý. **ervený** má nejvíce lovc ě, dostane sám 8 bod (2 mamuti = 4 body, 1 zubr = 2 body, 1 vysoká = 2 body).  
**Louka 4:** 2 tyg i, 1 vysoká. **Modrý** nedostane žádné body (ani minusové).

(Pro lepší p ehlednost situace jsou pouze na louce 3 zakryti zelenými kotou ky tygr a vysoká).

### Popis bonusových karet

Hraje se s nimi podle b ěžných pravidel. Navíc mají tyto zvláštnosti:

Ohe odežene **všechny** tygry z louky, na které je. Není rozhodující, zda je na louce lovec i nikoli. Na této louce se hodnotí všechny kusy vysoké zv e.

Každá skupinka hub v uzav eném lese p ináší 2 body navíc.

Každý zubr p ináší p i vyhodnocení lovc ě 2 body navíc.

Pokud hrá umíst í svého lovce **na louku** na této kart ě s **kultovním monumentem**, pak p i vyhodnocení lovc ě dostane body za tuto louku **pouze tento hrá ě** - bez ohledu na to, kolik mají ostatní na této louce lovc ě .

**Pozor:** p i umís ování platí jako obvykle pravidlo, že na louce ještě nesmí být žádný jiný lovec!

## Znáte je všechny?



© 2002 Hans im Glück Verlags-GmbH  
 Výhradní zastoupení pro R:  
 MindOK s.r.o.  
 Korunní 104, Praha 10  
 www.mindok.cz

Pokud máte jakékoliv dotazy nebo p ipomínky, velmi rádi Vám odpovíme.  
 Více informací o h e a varianty pro pokro ílé hrá e naleznete na [www.hrajeme.cz](http://www.hrajeme.cz)

[www.hrajeme.cz](http://www.hrajeme.cz)



D myslná taktická stolní hra pro 2 - 5 hrá ů od 8 let, jejímž autorem je Klaus-Jürgen Wrede

P ed tisíci a tisíci let, ještě dávno p edtím, než krajina kolem dnešního Carcassonne vévodil mohutný hrad, byla tato oblast osídlena. Lidé zde lovili divokou zv , sbírali plody a chytali ryby, aby si zajistili každodenní živobytí. Ješt dnes m ěžeme obdivovat nádherné jeskynní malby a nálezy z prav kých as .

### Herní materiál:

• 79 karet krajiny



vysoká zv (3 r zné motivy, bez rozdílu významu)

mamut, tygr šavlozubý

• 12 bonusových karet



rubová strana

• 30 p íslušník kmene v 5 barvách



• tato pravidla hry

• 1 po ítadlo bod



• 10 chýší v 5 barvách



• 10 zelených kotou k

• 5 bodovacích kartí ek



• 10 zelených kotou k



