

Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Spiel
des
Jahres

2001

MINDOK





Carcassonne

Důmyslná taktická stolní hra pro 2 - 5 hráčů
od 8 let, jejímž autorem je Klaus-Jürgen Wrede.

Jihofrancouzské město Carcassonne je pověsné svým jedinečným opevněním,
které se vyvíjelo od římských dob až po časy rytířů.

Hráči se vydávají se svou družinou na cesty a louky,
do měst a klášterů, aby hledali štěstí v okolí Carcassonne.

Vzhled krajiny je v jejich rukou a strategické rozmístění družiníků,
ať už sedláků, lupičů, mnichů nebo rytířů, určuje cestu k úspěchu.

Herní materiál:

- **72 karet s motivem krajiny** (včetně 1 startovní karty s tmavou zadní stranou). Na kartách jsou části měst a luk, úseky cest, křižovatky a kláštery.
- **40 figurek v 5 barvách** Každá figurka může být postavena do hry jako rytíř, lupič, sedlák nebo mnich. Jedna figurka od každé barvy počítá body.



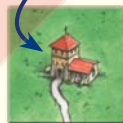
- **1 počítadlo bodů:**
Zaznamenává aktuální stav bodů všech hráčů.



startovní karta



klášter



část města



část louky



úsek



křižovatka

cesty

- **10 Karet krajiny** pro mini rozšíření »Oslava« (pravidla viz str. 12).
- **Pravidla hry** v češtině a slovenštině.

Cíl hry:

Hráči vykládají jeden po druhém karty s motivem krajiny. Vznikají cesty, města, louky a kláštery, na které mohou hráči umístit své figurky, aby sbírali body. Body se započítávají jak v průběhu hry, tak na jejím konci, a proto je vítěz znám až po závěrečném vyhodnocení.

Příprava hry:

Startovní kartu položte doprostřed stolu. Ostatní karty zamíchejte a položte na stůl lícem dolů na několik hromádek tak, aby na ně všichni dobře dosáhli. Počítadlo bodů umístěte na okraj hrací plochy.

Každý hráč dostane 8 figurek jedné barvy. Jednu z nich postaví na počítadlo bodů, zbylých 7 má k dispozici. Nejmladší hráč rozhodne, kdo začne.

Průběh hry:

Hraje se po směru hodinových ručiček. Ten, kdo je na tahu, provádí následující úkony, a to v uvedeném pořadí:

- 1. Hráč si **musí** vzít a vyložit kartu.
- 2. Hráč **může** umístit svoji figurku, ale pouze na kartu, kterou právě vyložil.
- 3. Pokud vyložením karty vznikne **uzavřená cesta, město nebo klášter**, pak se okamžitě započítávají body.

Poté je na řadě další hráč.

1. Vyložení karty

Hráč si nejprve vezme kartu z některé hromádky. Prohlédne si ji a ukáže ostatním (to proto, aby mu při vykládání případně mohli „dobře radit“). Pak kartu vyloží, přičemž musí dodržet tato pravidla:

- Nová karta (tu příkladů je červeně orámovaná) musí být jednou nebo více stranami přiložena k již vyloženým kartám. Nelze přikládat karty pouze rohem k sobě.
- Části cest, luk a měst na sebe musí navazovat (kláštery na sebe nenavazují - mohou, ale nemusí být vedle sebe).

Pokud výjimečně nelze kartu nikam přiložit, vyřadte ji ze hry a hráč si vezme místo ní kartu novou.



Úseky cest a části luk na sebe navazují.



Části měst na sebe navazují.



Na jedné straně navazuje část města, na straně druhé část louky.



Takto například kartu vyložit nelze.

2. Umístění figurky

Poté, co hráč vyložil kartu, může umístit svoji figurku. Musí však respektovat tato pravidla:

- Umístit může vždy jen 1 figurku.
- Může použít pouze figurku, kterou má u sebe k dispozici. (Nelze umístit figurku, kterou v daném tahu získal uzavřením města, cesty nebo kláštera zpět. Tuto figurku smí hráč použít až v následujícím tahu.)
- Figurku může umístit pouze na právě vyloženou kartu.
- Musí se rozhodnout, na kterou část karty ji umístit: tj. jako...

lupiče



na úsek cesty

rytíře



do části města

mniha



do kláštera

sedláka



na část louky -
(figurku položte na bok)

- Pokud na nově vzniklých spojených částech města, úsecích cest nebo částech luk již stojí jakákoliv figurka, byť vlastní, není možné tam postavit další. Pro ilustraci viz dva příklady:



Modrý může umístit pouze sedláka, protože ve spojených částech města již stojí červený.

Modrý může svou figurku umístit jako rytíře nebo lupiče nebo jako sedláka, ale pouze na malý kousek louky. Velká louka je již obsazena.



Pokud hráči v průběhu hry dojdou figurky, může jen vykládat karty. Ale nemějte obavy, figurky lze získat zpět.

Tím končí tah jednoho hráče a může hrát další.

Výjimka: Pokud vyložení karty vzniklo uzavřené město, cesta nebo klášter, okamžitě se započítají body.

■ 3. Bodování uzavřených cest, měst a klášterů

■ UZAVŘENÁ CESTA

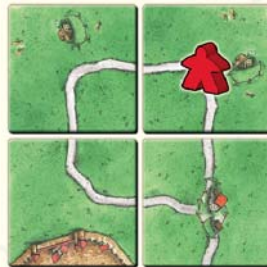
Cesta je uzavřená tehdy, když ji na obou koncích uzavírá křižovatka, část města nebo klášter, případně když tvoří uzavřený kruh. Mezi těmito konci může být libovolný počet úseků.

Za tuto cestu dostane hráč, který na ní má svou figurku, tolik bodů, kolik má cesta úseků (= počet karet, které ji tvoří).



Červený získal 3 body.

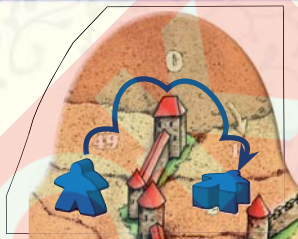
Červený získal 4 body.



Počítadlo bodů

Tyto body, stejně jako ostatní, musí být ihned zaznamenány na počítadle bodů.

(Počítadlo má 50 polí, která je možno projít vícekrát dokola. Figurku na počítadle, která dosáhne opět prvního pole - 0, položte. Tak je zřetelné, že hráč má více než 50 bodů.)



■ UZAVŘENÉ MĚSTO

Město je uzavřené, když je na všech stranách ohraničeno hradbami a nejsou v něm žádné mezery.

Město může mít libovolný počet částí.

Za uzavřené město získá hráč po dvou bodech za každou jeho část (= počet karet s částí města). Za každý erb získá navíc ještě 2 body.



Červený získal
8 bodů (3 části
města a 1 erb).



Červený získal 8
bodů (4 části města,
žádný erb).
Pokud obě části
města leží na jedné
kartě, počítají se při
bodování jako jedna
část.

Co se stane, když na uzavřené cestě nebo v uzavřeném městě stojí více figurek? Šikovním vykládáním karet může dojít k tomu, že na cestě je více lupičů, případně že ve městě je více rytířů.

V takovém případě získává body ten, kdo má početní převahu svých figurek. Je-li počet soupeřících figurek stejný, získávají oba hráči plný počet bodů.

*Nová karta spojila
dříve samostatné
části města.*



*Modrý a červený oba
plný počet bodů, čili
po 10 bodech každý,
protože mají ve městě
každý jednu figurku.*

■ UZAVŘENÝ KLÁŠTER

Klášter je uzavřený tehdy, když je do-
kola obklopen 8 kartami.

Hráč, který má v klášteře mnicha,
získává okamžitě po uzavření 9 bodů
(= za každou kartu 1 bod, včetně karty,
na které stojí).



*Červený získal
9 bodů.*

NÁVRAT FIGUREK K VELITELI (HRÁČI)

Po započítání bodů za uzavřenou cestu, město nebo klášter - a pouze tehdy - se lupiči, rytíři či mniši vracejí ke svému hráči. Ten je může od příštího tahu opět umístit kamkoliv v rámci pravidel.

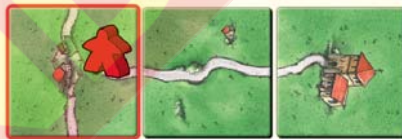
Je možné, aby hráč - velitel v jednom tahu umístil figurku, započítal body a vzal si figurku zpět.

K tomu je třeba vždy v tomto pořadí:

1. Novou kartou uzavřít cestu nebo město.
2. Umístit lupiče nebo rytíře.
3. Započítat body za uzavřenou cestu nebo město.
4. Vzít si lupiče nebo rytíře zpět.



*Červený získal 4 body.**



Červený získal 3 body.

LOUKA

Louka se skládá z jedné nebo několika spojených částí louky. V průběhu hry se za louky nezapočítávají body. Slouží pouze k umístění sedláků. Za sedláky mohou hráči dostat body až při ukončení hry. **Proto sedláci zůstávají po celou dobu hry na louce a nevracejí se ke svému hráči!** Louky jsou od sebe odděleny cestami, městy nebo koncem vyložené krajiny. To je důležité při závěrečném vyhodnocení!

* Podle starších pravidel získal hráč za malé město pouze 2 body. Po dohodě hráčů je možné hrát i tuto variantu, ale autor hry se přiklání k variantě 4 body.



Všichni tři sedláci mají svou vlastní louku oddělenou cestou nebo městem.



*Po vyložení nové karty se louky propojily.
Pozor: Hráč, který vyložil novou kartu, nemůže umístit sedláka, protože na nyní vyložené louce už sedláci jsou.*

Konec hry

Hra končí po tahu, ve kterém je vyložena poslední karta. Nyní následuje závěrečné vyhodnocení.

Závěrečné vyhodnocení

vyhodnocení neuzavřených cest, měst a klášterů

Nejprve se započítají všechny neuzavřené cesty, města a kláštery.

Za každého lupiče, rytíře či mnicha získá hráč po jednom bodu za každou kartu, ze které se město, cesta nebo klášter skládá. I erb má teď hodnotu pouze 1 bodu.



Červený získal za neuzavřenou cestu 3 body.

Žlutý má 5 bodů za neuzavřený klášter.

Modrý má 3 body za neuzavřené město (2 body za karty, 1 bod za erb).

Zelený získal za nedokončené velké město 8 bodů.

Černý nezískal nic, protože **zelený** má ve městě početní převahu rytířů.

VYHODNOCENÍ SEDLÁKŮ NA LOUKÁCH

Každé uzavřené město, bez ohledu na velikost, přinese ještě 3 body. Komu? Teď přijdou na řadu louky. Je-li na louce jen 1 sedlák, je vlastníkem louky hráč, kterému sedlák patří. Je-li sedláků více, pak je vlastníkem louky ten, který má početní převahu sedláků. Při vyrovnaném stavu jsou vlastníky louky všichni hráči, kteří mají stejný nejvyšší počet sedláků na louce. Vlastník či vlastníci louky získávají po 3 bodech, a to za každé uzavřené město, které je na louce nebo s ní hraničí.



Modrý získal 6 bodů za dvě uzavřená města.

Červený získal 3 body.

Za neuzavřené město body nejsou.



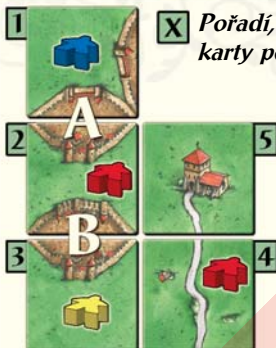
Modrý získal 9 bodů.

Červený

vlastní velkou louku. Má převahu sedláků. Získal 6 bodů (3 body za město A a 3 body za město B).

Modrý

vlastní malou louku, získal tři body za město A.



X Pořadí, ve kterém byly karty položeny.

Na velké louce mají červený a žlutý každý dva sedláky. Oba jsou tedy vlastníky louky, oba mají po 6 bodech (za dvě uzavřená města A a B).
Modrý má 3 body za město A.



Takto se hodnotí louky, které hraničí s uzavřenými městy.

Tím závěrečné hodnocení končí.

Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

Minimální rozšíření: Oslava



Herní materiál: 10 nových karet krajiny se symbolem oslavy.

Když si hráč vytáhne kartu se symbolem oslavy, přiloží ji běžným způsobem do krajiny. Poté se může rozhodnout pro jednu z následujících dvou možností:

- **Buď** umístí běžným způsobem figurku na právě přiloženou kartu, **nebo**
- si vezme jednu svoji již umístěnou figurku z krajiny zpět do své zásoby.

Hráč se může rozhodnout nevyužít ani jednu z těchto možností.

Uvězněné figurky, ani figurky na věžích (Hrajete-li se 4. Rozšířením Věž), si hráč tímto způsobem vzít zpět nemůže.

Přehled bodování

**Dokončené oblasti
V PRŮBĚHU hry**

**Nedokončené oblasti
NA KONCI hry**

Cesta 1 bod za kartu
(Lupič)



Cesta 1 bod za kartu
(Lupič)

Město 2 body za kartu +
(Rytíř) 2 body za erb



Město 1 bod za kartu +
(Rytíř) 1 bod za erb

Kláster 9 bodů
(Mnich)



Kláster 1 bod za kartu
(Mnich) (Karta s klášterem
a každá sousedící
karta.)



Vyhodnocení sedláků na loukách NA KONCI hry

**3 body za každé uzavřené město na louce nebo
s loukou sousedící.**

Příklad vyhodnocení sedláků na loukách

V základních pravidlech nezbylo na vyhodnocení sedláků příliš mnoho místa. Proto přidáváme příklad vyhodnocení postavení sedláků na loukách (Viz strana 11 těchto pravidel).

LOUKA 1: Vlastníkem louky je **modrý**.

S loukou hraničí 2 uzavřená města (A a B). Za každé uzavřené město (bez ohledu na jeho velikost). **Modrý** tedy dostane 6 bodů.

LOUKA 2: Tuto louku vlastní společně **červený** a **modrý**, neboť na ní mají po jednom sedlákovi. Na louce jsou celkem 3 uzavřená města (A, B, a C). **Modrý** a **červený** dostanou 9 bodů.


POZOR: Města A a B přinášejí zároveň po 3 bodech **modrému** za louku 1 a po třech bodech **modrému** a **červenému** za louku 2. **Modrému** tedy přinese každé z těchto měst celkem 6 bodů. Město vlevo dole není uzavřené, proto žádné body nepřináší.

LOUKA 3: Vlastníkem této louky je **žlutý**, protože na ní má více sedláků než **černý**. Za 4 města hraničící s touto loukou dostane **žlutý** 12 bodů.

Dávejte pozor, kde přesně jsou hranice jednotlivých luk. Louky od sebe oddělují cesty, města (pokud nejsou uvnitř louky) a také okraje krajiny postavené z karet.



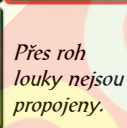
Jak se může dostat více sedláků na jednu louku?

 = nově položená karta

1. tah: Modrý
umístí sedláka na louku.



2. tah: Červený
umístí kartičku do-prava nahoru a také umístí sedláka na louku. To je možné, neboť obě louky nejsou prozatím propojeny.



1. tah

2. tah

*Přes roh
louky nejsou
propojeny.*

3. tah

3. tah: Přiložením této karty se obě dříve vytvořené louky propojí v jednu větší louku. Tímto způsobem se může ocitnout více sedláků na jedné louce.

Stejným způsobem (a pouze tímto způsobem) se může dostat i více lupičů na jednu louku nebo více rytířů do jednoho města.

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.



© 2011 Hans im Glück
Verlags-GmbH
Hans im Glück Verlag
www.hans-im-glueck.de



Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK

MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104, Praha 10
www.mindok.cz

Seznam karet krajiny ve hře



A 2x



B 4x



C 1x



D 4x



E 5x



F 2x



G 1x



H 3x



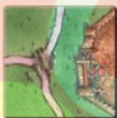
I 2x



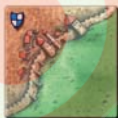
J 3x



K 3x



L 3x



M 2x



N 3x



O 2x



P 3x



Q 1x



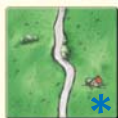
R 3x



S 2x



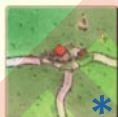
T 1x



U 8x



V 9x



W 4x



X 1x



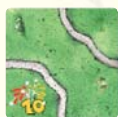
10a 1x



10b 1x



10c 1x



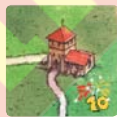
10d 1x



10e 1x



10f 1x



10g 1x



10h 1x



10i 1x



10j 1x

S včetně startovní karty (tmavá zadní strana)

***** Tyto karty mohou mít různé grafické provedení (ovce, domy atd.).