

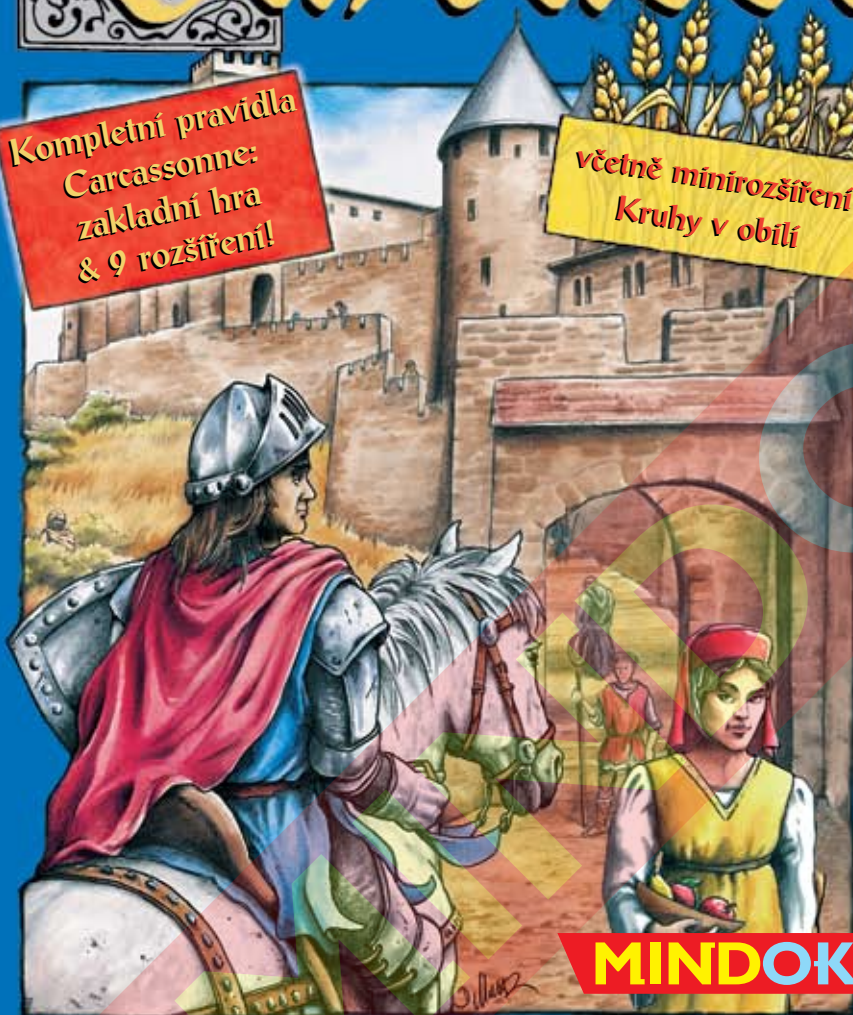
Klaus-Jürgen Wrede



# CARCASSONNE

Kompletní pravidla  
Carcassonne:  
základní hra  
& 9 rozšíření!

včetně mínirozšíření  
Kruhy v obilí



**MINDOK**

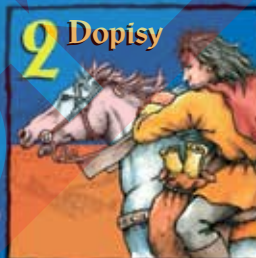
Hra o hradech, městech a rytířích



Hostince a katedrály



Kupci a stavitelé





# Carcassonne

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

Jihofrancouzské město Carcassonne je pověstné 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.

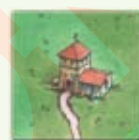
## Herní materiál

- 72 kartiček s motivem krajiny (včetně 1 startovní kartičky s tmavou zadní stranou). Na kartičkách jsou části měst a luk, úseky cest, křižovatky a kláštery.

rub startovní kartičky



klášter



část města



- 40 figurek v 6 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.



- Pravidla hry



část louky

úsek cesty

křižovatka

## Cíl hry

Hráči vykládají jeden po druhém kartičky 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 kartičku položte doprostřed stolu. Ostatní kartičky 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 kartičku.
2. Hráč může umístit svoji figurku, ale pouze na kartičku, kterou právě vyložil.
3. Pokud vyložením kartičky vznikne uzavřená cesta, město nebo klášter, pak se okamžitě započítávají body.

Poté je na řadě další hráč.

### 1. Přiložení kartičky

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

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



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 kartičku přiložit nelze.

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

## 2. Umístění figurky

Poté, co hráč přiložil kartičku, **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 přiloženou kartičku.
- Musí se rozhodnout, na kterou část kartičky ji umístí: tj. jako...

**lupiče**



na úsek cesty

nebo

**rytíře**



do části města

nebo

**mnicha**



do kláštera

nebo

**sedláka**



na část louky  
(figurku položte na bok)

sem

nebo  
sem

- Pokud na nově vzniklých spojených částech města, úsecích cest nebo částech luk již stojí jakákoli 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** rytíř.



**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 přikládat kartičky. Ale nemějte obavy, figurky lze získat zpět.

**Tím končí tah jednoho hráče a může hrát další.**

**Výjimka:** Pokud vyložením kartičky vzniklo uzavřené město, cesta nebo klášter, okamžitě se započítají body.

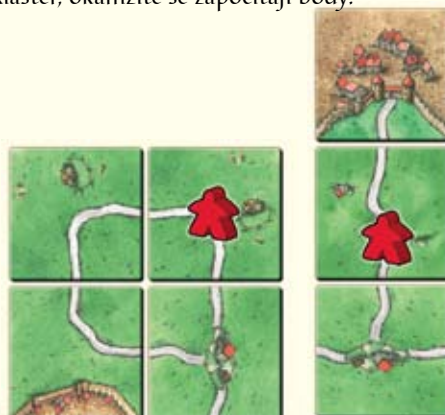
## 3. Bodování uzavřených cest, měst a klášterů

### 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 kartiček, které ji tvoří).**

Tyto body, stejně jako ostatní, musí být ihned zaznamenány na počítadle bodů. (Počítadlo má 50 polí, která je možno projít vícekrát dokola, viz dále.)



**Červený** získal 4 body.

**Červený** získal 3 body.



## 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 kartiček 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 kartičce, počítají se při bodování jako jedna část.

**Co se stane, když na uzavřené cestě nebo v uzavřeném městě stojí více figurek?**

Šikovným přikládáním kartiček 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 kartička spojila dříve samostatné části města.



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

## UZAVŘENÝ KLÁŠTER

Klášter je uzavřený tehdy, když je dokola obklopen 8 kartičkami.

**Hráč, který má v klášteře mnicha, získává okamžitě po uzavření 9 bodů (= za každou kartičku 1 bod, včetně kartičky, 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:



**Červený** získal 4 body.\*

1. Novou kartičkou uzavřít cestu nebo město.
2. Umístit lupiče, rytíře nebo mnicha.
3. Započítat body za uzavřenou cestu, uzavřené město nebo uzavřený klášter.
4. Vzít si lupiče, rytíře nebo mnicha zpět.



**Červený** získal 3 body.

\* 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.

## 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 vložené krajiny. To je důležité při závěrečném vyhodnocení!



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



Po vložení nové kartičky se louky propojily.  
**Pozor:** Hráč, který vložil novou kartičku, nemůže umístit sedláka, protože na louce už sedláci jsou.

## POČÍTADLO BODŮ A BODOVACÍ KARTIČKY 50/100

Veškeré získané body si hráči zaznamenávají na počítadle bodů. Bodovací kartičky 50/100 pomohou jednoduše zjistit momentální bodový stav.

Hráč, který na bodovací tabulce má více než 50 bodů, tedy projde polem „0“, položí před sebe viditelně kartičku „50“. Pokud bude mít více než 100 bodů, tedy projde polem „0“ podruhé, obrátí kartičku nahoru číslem „100“. Při hře ve dvou hráčích může zřídka dojít k tomu, že hráč projde polem „0“ potřetí. Pak si vezme ještě jednu kartičku „50“ bodů.



## Konec hry

Hra končí po tahu, ve kterém je vyložena poslední kartička. 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 kartičku**, ze které se město, cesta nebo klášter skládá. **1 erb má teď hodnotu pouze 1 bodu.**

### 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.



**Červený** získal za neuzavřenou cestu 3 body. **Žlutý** získal 5 bodů za neuzavřený klášter.

**Modrý** získal 3 body za neuzavřené město (2 body za kartičky, 1 bod za erb).

**Zelený** získal za nedokončené velké město 8 bodů.

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



**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**.



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.**



## Příklad vyhodnocení sedláků na loukách

Zde přidáváme příklad vyhodnocení postavení sedláků na loukách (Viz strana 5 těchto pravidel odstavce **VYHODNOCENÍ SEDLÁKŮ NA LOUKÁCH.**)



**Louka 1:** Vlastníkem louky je **modrý**. S loukou hraničí 2 **uzavřená města** (A a B). Za každé uzavřené město (bez ohledu na jeho velikost) dostane **modrý** 3 body. **Modrý** tedy dostane **6 bodů**.

**Louka 2:** Tuto louku vlastní společně **červený** a **modrý**, neboť na ní mají po jednom sedlákově. 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 kartiček.

## Hostince a katedrály (rozšíření)

+ asi 15 minut



### Herní materiál

- 18 kartiček s motivem krajiny (označených ★)
- 6 velkých figurek družiníků (v šesti barvách)

### Dodatečná pravidla

#### 1. Příložení kartičky

Kartičky se pokládají podle stejných pravidel: louka k louce, cesta k cestě, město k městu.

Nové kartičky a jejich bodování:



Tato kartička má 4 oddělené části města.



Kláster dělí cestu na dvě části.



Křižovatka dělí cestu na dvě části.

Sem nelze postavit lupiče.



Hostinec leží na pravé části silnice.



Tato louka zde končí.

## 2. Umístění figurky



Každý hráč dostane ke svým 7 figurkám ještě jednu velkou. Tu lze použít stejně jako ostatní figurky. Při bodování se však v příslušné krajině (na cestě, ve městě, na louce) počítá jako 2 základní figurky. (Nezdvojnásobuje počet získaných bodů, pouze přináší do převahy sílu dvou běžných figurek.) Po vyhodnocení se vrací k hráči a může být použita při příštím tahu. Pokud ji hráč umístí jako sedláka, zůstává na hrací ploše do konce hry jako ostatní sedláci.



Pouze **modrý** získá 3 body za cestu.

## 3. Bodování uzavřených cest, měst a klášterů

### UZAVŘENÁ CESTA

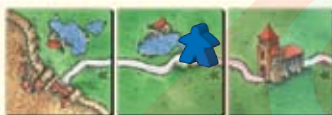
#### Hostinec u jezera (6 kartiček)



Pokud se na uzavřené cestě nachází 1 nebo více hostinců, obdrží majitel uzavřené cesty po **2 bodech** za každou kartičku/úsek cesty. Pokud však taková cesta není až do konce hry uzavřena, nedostane majitel **žádné body**!



**Modrý** obdrží 6 bodů.



**Modrý** obdrží 6 bodů.



**Modrý** neobdrží žádné body, cesta není na konci hry uzavřena.

### UZAVŘENÉ MĚSTO

#### Katedrála (2 kartičky)



Nachází-li se 1 či obě katedrály v uzavřeném městě, obdrží rytíř **3 body** za každý díl města (= počet kartiček) a za každý erb. Pokud nebude město uzavřeno, nedostane **žádné body**!



**Modrý** dostane 24 bodů.



Město není uzavřeno, **modrý** nedostane žádné body.

## Kupci a stavitelé

+ asi 15 minut



### Herní materiál

- 24 nových kartiček krajiny (označených 🐷)
- 20 žetonů zboží (9x víno, 6x obilí, 5x látka)
- 6 stavitelů a 6 selátek (v šesti barvách)

### Dodatečná pravidla

#### 1. Příložení kartičky

Kartičky se pokládají podle stejných pravidel: louka k louce, cesta k cestě, město k městu. Nové kartičky a jejich bodování:



Most **není křižovatka**. Jedna cesta vede bez přerušení zleva doprava, druhá shora dolů. Louky jsou ovšem oddělené. Kartička má 4 louky.



Jedna cesta končí ve městě, druhá u chaloupky. Kartička má 3 louky.



Kláster dělí cestu na **3 ukončené části**.



Kartička má **3 oddělené části města**.



## 2. Umístění figurky

Hráč má kromě základních figurek a velké figurky k dispozici stavitele a selátko. Obě figurky se chovají jako ostatní družiníci. Hráč je musí postavit na právě položenou kartičku krajiny. Na tuto kartičku již nelze umístit jinou figurku.

### STAVITEL



**Stavitele** může hráč umístit na cestu nebo do města. Stavitel hráči umožní **dvojitý tah**. Jak se dostane stavitel na cestu a jak vlastně vypadá dvojitý tah?

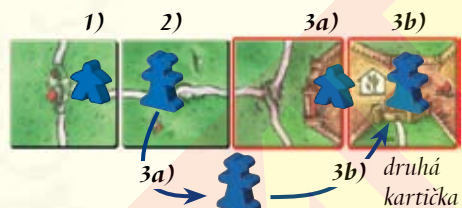
1. Hráč postaví na cestu **lupiče**.
2. V příštím nebo některém **dalším** tahu umístit kartičku, která tuto cestu prodlužuje a na ni postaví stavitele.
3. Při příštím nebo některém dalším tahu umístit kartičku, která prodlužuje nebo uzavírá tuto cestu. **IHNED** si vezme **ještě jednu** kartičku a umístit ji na libovolné místo. Toto je dvojitý tah a lze jej provést pouze takto.



- 1) Umístit **lupiče**.
- 2) Umístit **stavitele**.
- 3a) Prodloužit cestu a
- 3b) vzít si ještě jednu kartičku. Umístění je libovolné.

Další pravidla:

- Neexistuje řetězová reakce. Pokud hráč přiloží i druhou kartičku k cestě se stavitelem, nemůže si již vzít kartičku třetí.
- Dokud je cesta otevřená, může hráč výše popsaný dvojitý tah opakovat. Stavitel stojí na svém místě tak dlouho, dokud cesta není uzavřena. Dojde-li k uzavření cesty, je vyhodnocena jako obvykle a lupič i stavitel se vrací k hráči.
- Hráč může na obě kartičky dvojitého tahu stavět své figurky. Pokud tedy například přiložením první kartičky cestu uzavřel, může vráceného stavitele ihned umístit na druhou kartičku.
- Na jedné cestě mohou stát stavitelé více hráčů.
- Mezi lupičem a stavitelem může být libovolný počet kartiček.
- Vše, co platí pro cestu, platí stejným způsobem pro město. Jen v textu pravidel zaměníte slovo „cesta“ slovem „město“ a slovo „lupič“ slovem „rytíř“.
- Stavitele můžete postavit do města nebo na cestu, ale nikdy ne na louku ani na klášter.
- Pro vlastnictví cesty (města) je rozhodující počet lupičů (rytířů). Stavitel se do počtu lupičů (rytířů) nepočítá.



Hráč například může ...

- 1) Postavit **lupiče**.
- 2) Umístit **stavitele**.
- 3a) Cestu uzavřít a do části města na této kartičce postavit **rytíře** (cesta se nyní vyhodnotí a figurky lupiče a stavitele se vrací k hráči.)
- 3b) Položit druhou kartičku a na ni postavit **stavitele**.

### SELÁTKO



**Selátko** se staví na louku a může přinést sedlákovi vyšší výnos z měst hraničících s touto loukou.

- Hráč může postavit selátko pouze na louku, na které stojí již nejméně jeden jeho sedlák.
- Selátko zůstává na svém místě až do konce hry. Při konečném hodnocení dostane hráč za každé město sousedící s touto loukou 4 body namísto 3. Platí to však pouze tehdy, když tuto louku vlastní.
- Pro vlastnictví louky je rozhodující počet sedláků. Selátko se do počtu sedláků nepočítá.

## 3. Bodování uzavřených cest, měst a klášterů

### UZAVŘENÉ MĚSTO

**Uzavřené město se zbožím**

Je-li dokončeno město, ve kterém je 1 nebo více druhů zboží, následuje toto: město je obvyklým způsobem vyhodnoceno.

**Hráč, který město dokončil**, dostane za každý druh zboží (v tomto městě zobrazený) příslušný žeton zboží. Stává se tak kupcem tohoto zboží v daném městě. Přitom není podstatné, zda má v daném městě rytíře, dokonce ani není rozhodující, zda se ve městě nachází vůbec nějaký rytíř.



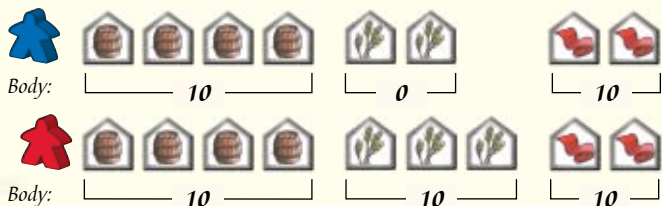
**Červený** uzavřel město. **Modrý** dostane 10 bodů a **červený** dostane 2x obilí a 1x víno.



## Závěrečné vyhodnocení

### Žetony zboží (přinášejí body navíc)

Hráč, který má na konci hry nejvíce žetonů s vínem, obdrží 10 bodů. To samé platí pro hráče s nejvyšším počtem žetonů obilí a látky. Má-li nejvyšší počet dva či více hráčů, obdrží po 10 bodech každý z nich.



Příklad pro hru ve dvou:  
**Modrý** získal 20 bodů,  
**červený** 30 bodů.



**Modrý** vlastní louku. Protože na ní má své selátko, dostane za každé město po 4 bodech. Takže získává 8 bodů.

**Červený** louku nevlastní, protože na ní nemá většinu sedláků. Nedostane žádné body.


## Létající stroje

+ asi 10 minut



*Již od dávných dob sní lidé o létání. A vždy se naši vynálezci, kteří se tento sen pokoušeli naplnit. To se dělo i v okolí Carcassonne. Jenže letět a přistát podle plánu nikdy nebylo snadné.*

### Herní materiál

- 8 kartiček krajiny s létajícími stroji (označených )
- 1 speciální kostka (s čísly 1, 1, 2, 2, 3, 3)



### Dodatečná pravidla

#### ■ 2. Umístění figurky

Pokud hráč táhne kartičku s létajícím strojem, přiloží ji běžným způsobem do krajiny. Poté může umístit běžným způsobem svoji figurku na cestu nebo na louku.

**NEBO** může k uvedení svoji figurky do hry využít létající stroj. Hráč postaví svoji figurku na obrázek létacího stroje. Létající stroj zobrazený na kartičce ukazuje směr (vodorovně, svisle nebo diagonálně), kterým figurka poletí. Hráč hodí kostkou. Číslo, které padlo, určuje vzdálenost letu figurky (1 – 3 kartičky rovně v daném směru). Hráč musí umístit figurku na „hrozenou“ kartičku krajiny, pokud je to možné. Je-li více možností, může si hráč vybrat, na kterou část krajiny na této kartičce svoji figurku umístí.

Je třeba dávat pozor na následující věci. Figurka **může** ...

... být umístěna pouze na **nedokončenou** část krajiny (cestu, město nebo klášter).

... být umístěna také na obsazenou část krajiny – na takovou, na které je již umístěna jedna nebo více figurek (vlastních nebo soupeře). Může se tedy stát, že např. na jednom klášteře nebo na jedné části města se bude nacházet více figurek.

Figurka **nesmí**...

... být umístěna **na louce**. A to ani tehdy, když na této louce prozatím žádná figurka není.

... být umístěna na prázdné políčko, kde se nenachází žádná kartička krajiny.

Pokud nesmí být figurka umístěna (pokud jsou na cílové kartičce pouze již dokončené části krajiny nebo louky nebo pokud na cílovém políčku žádná kartička neleží), musí si hráč vzít figurku **zpět do své zásoby**. Hráč v tomto tahu již nesmí umístit další figurku.



**Červený** přiloží kartičku s létajícím strojem a umístí svoji figurku na létající stroj.

Na kostce hodí 3. Figurka nemůže být umístěna, neboť na cílovém políčku neleží žádná kartička krajiny.

Pokud by **červený** hodil 2, mohl by figurku umístit na klášter (i když na něm již stojí **modrá** figurka) nebo do města (i když v něm již stojí **žlutá** figurka). Umístění na cestu by nebylo možné, neboť ta je již dokončena.



**Červený** přiloží kartičku s létajícím strojem a umístí svoji figurku na létající stroj. Na kostce hodí 2. Musí svoji figurku umístit do města k **modrému**, neboť na louku nesmí a cesta je již dokončena.

## Dopisy

+ asi 15 minut



*Král odměňuje své věrné poddané, kteří dobře spravují jednotlivé oblasti krajiny. Po rychlých poslech jim posílá dopisy, které přinášejí bohatství a další výhody.*

### Herní materiál

• 8 kartiček dopisů



přední strana



zadní strana

• 6 figurek dam (v šesti barvách)



### Dodatečná pravidla

#### ■ Příprava hry

Zamíchejte kartičky dopisů a umístěte je do balíčku lícem dolů vedle počítaadla bodů. Každý hráč dá svoji figurku dámy vedle své počítaací figurky na políčko 0 na počítaadle bodů. Na počítaadle bodů se tedy budou pohybovat 2 figurky každého hráče.

#### ■ 3. Bodování uzavřených cest, měst a klášterů

Kdykoli hráč získá body, může se rozhodnout, kterou ze svých dvou figurek na počítaadle bodů posune kupředu. Hráč, který je právě na tahu (pouze on) dostane 1 dopis ve chvíli, kdy po započítání bodů skončí jedna z jeho figurek na některém tmavém políčku počítaadla (5, 10, 15...). Vezme si horní kartičku z balíčku dopisů, podívá se na ni, a má 2 možnosti. Buď:

- provede **akci dopisu**

**NEBO** • přičte si 2 **vítězné body** (na kartičce dopisu vpravo dole v pečeti).

Poté co hráč využije jednu z těchto dvou možností, vrátí kartičku dopisu lícem dolů do spodku balíčku dopisů.



#### Přehled kartiček dopisů:

##### 1) Vyhodnocení nejkratší cesty:

Hráč si vybere jednu cestu, na které stojí alespoň jedna jeho figurka. (Nemusí na ní mít převahu, ale stačí, když je tam přítomna alespoň jedna jeho figurka). Pokud má hráč figurky na více cestách, musí vybrat tu, za kterou by v tuto chvíli dostal při závěrečném vyhodnocení nejméně bodů. Hráč si započítá body na počítaadle. Figurka zůstává stát na cestě.



##### 2) Vyhodnocení nejmenšího města:

viz bod 1), ale s **městem** místo cesty.



##### 3) Vyhodnocení kláštera:

viz bod 1), ale s **klášterem** místo cesty.



##### 4) 2 body za každý erb:

Hráč dostane 2 body za každý erb ve všech městech, ve kterých má svoje figurky (Nemusí v nich mít převahu, stačí, když je tam přítomna alespoň jedna jeho figurka). Figurky (rytíři) zůstávají ve městech.



##### 5) 2 body za každého rytíře:

Hráč dostane 2 body za každého svého rytíře (figurku umístěnou v tomto okamžiku ve městě). Rytíři zůstávají ve městech.



##### 6) 2 body za každého sedláka:

Hráč dostane 2 body za každého svého sedláka (figurku umístěnou v tomto okamžiku na louce). Sedláci zůstávají na loukách.



**7) Kartička navíc:** Hráč si vezme další kartičku krajiny. Tu může přiložit do krajiny a podle běžných pravidel na ni umístit figurku.



##### 8) Vyhodnocení a vrácení figurky:

Hráč si vybere jednu svoji figurku umístěnou v krajině. Pokud má v části krajiny, ve které figurka stojí, převahu, vyhodnotí si ji v tuto chvíli dle pravidel pro závěrečné vyhodnocení a figurku si vrátí zpět do zásoby.

**Další pravidla:** Hráč, který během jednoho tahu dostane body za více částí krajiny, si smí body za každou tuto část započítat jinou figurkou. Body získané za jednu část krajiny se ale vždy musí započítat jednou figurkou jako celek. V průběhu jednoho svého tahu smí hráč získat pouze jeden dopis. Výjimkou je okamžik, kdy získá body pomocí



dopisu. V tu chvíli může získat další dopis a za body z něj další atd.

**Pozor:** Pouze hráč, který je právě na tahu, smí získat dopis. Za body získané v tahu jiného hráče nelze dopis získat.

## Závěrečné vyhodnocení


Na konci hry před závěrečným hodnocením si hráči sečtou body, které získali oběma svými figurkami na počítadle. Sečtete tato dvě čísla a umístíte jednu z figurek na hodnotu součtu. Druhou si vezmete zpět do zásoby. Při závěrečném vyhodnocení se již dopisy neuplatní.

## Prívozy

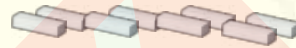
+ asi 12 minut

*Některé cesty v okolí Carcassonne vedou k malým jezerům. K propojení cest přes jezera slouží přívozy. U nich ale mohou číhat lupiči...*

### Herní materiál

• 8 kartiček krajiny s jezerem (označených )

• 8 dřevěných přívozů

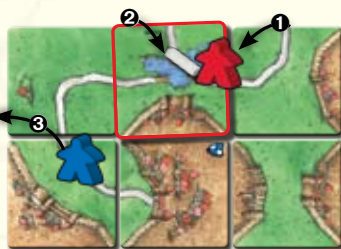


### Dodatečná pravidla

#### 1. Příložení kartičky

##### Kartička s jezerem

Pokud si hráč táhne kartičku s jezerem, přiloží ji běžným způsobem do krajiny a může na ni umístit figurku. Pokud se rozhodne pro cestu, musí umístit figurku na jednu ze tří nebo čtyř částí cesty. Poté si musí vzít ze zásoby 1 přívaz a umístit ho na jezero tak, že propojí dvě části cesty. Části cesty propojené přívazem tvoří v tuto chvíli jednu cestu. Konec cesty v jezeře bez přívazu z této strany cestu uzavírá. Pokud jsou po umístění kartičky s jezerem a přívazu některé cesty dokončeny, běžným způsobem je vyhodnotíte.



**Příklad 1: Červený** přiloží kartičku s jezerem. Umístí figurku **1** a přívaz **2**. Cesta modrého je uzavřena. **Modrý** dostane 4 body **3**.



**Příklad 2: Červený** přiloží kartičku a umístit figurku **1** a přívaz jiným způsobem **2**. **Červený** a **modrý** stojí na jedné cestě.

##### Prodloužení cesty s přívazem

Pokud hráč přiloží kartičku krajiny tak, že prodlouží cestu, jejíž součástí je přívaz, smí tento přívaz přemístit. Přemístit přívaz je možné pouze na jezera, na kterém se již nachází, jakkoli za dodržení jediného pravidla – vždy musí spojovat dvě části cesty končící u jezera. Přívaz může být přemístěn i tak, že se vůbec nedotýká cesty, která byla v tomto tahu prodloužena. Pokud je na této cestě více přívazů, smí být přemístěn pouze ten, který je nejbližší právě přiložené kartičce.

**Zvláštní případ:** Pokud od právě přiložené kartičky vede více cest s přívazy, smí být přemístěn nejbližší přívaz v každém směru.

**Další pravidla:** Jeden přívaz smí být přesunut pouze jednou za tahu hráče. Pokud hráč prodlouží cestu s přívazem další kartičkou s jezerem, nejdříve umístí nový přívaz a poté smí přemístit jeden (nebo případně více) dalších přívazů.

**Pořadí akcí** v případě přiložení kartičky s jezerem:

1. Příložení kartičky s jezerem
2. Umístění figurky
3. Umístění přívazu (na právě přiloženou kartičku)
4. Pohyb přívazu na právě prodloužené cestě
5. Započtení bodů (je-li třeba)

**Rozšíření Hostince a katedrál:** Jezero s přívazy nemá nic společného s jezerem u hostince. Za uzavřenou cestu s přívazem se počítá běžným způsobem 1 bod za kartičku.

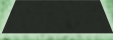
**Rozšíření Kupců a stavitelé:** Byla-li přesunutím přívazu prodloužena cesta, na které stojí stavitel, nemá hráč v tu chvíli nárok na tahu navíc.


**Příklad 3: Zelený** přiloží kartičku. Smí přemístit nejbližší přívaz. Přesune ho z pozice **1** do pozice **2**. **Zelený** a **žlutý** již nestojí na stejné cestě.



ZLATO!!! Vzrušující nález tohoto drahého kovu a vidina velkého bohatství přilákali do okolí Carcassonne mnoho hledačů. Kdo z nich uspěl, bude jasně až na konci hry.

## Herní materiál

• 8 kartiček krajiny se symbolem zlata (označených )

• 16 zlatých cihliček ze dřeva 

## Dodatečná pravidla

### 1. Přiložení kartičky

Pokud hráč táhne kartičku se symbolem zlata, přiloží ji běžným způsobem do krajiny. Poté **musí** na tuto kartičku a také na jednu sousední kartičku (i diagonálně) umístit po jedné zlaté cihličce. Při každém přiložení kartičky se zlatem budou tedy umístěny právě dvě zlaté cihličky. Zlatou cihličku je možné umístit i na kartičku, na které již jedna nebo více zlatých cihliček z předcházejících tahů leží. Zlatá cihlička nepatří ke konkrétní části krajiny, ale ke všem částem krajiny na dané kartičce. Poté může hráč běžným způsobem umístit figurku.



**Modrý** přiloží kartičku se symbolem zlata a umístí zlaté cihličky na tuto a jednu sousední kartičku.

### 3. Bodování uzavřených cest, měst a klášterů

Ve chvíli, kdy je uzavřena některá z částí krajiny, která se nachází i na kartičce s jednou nebo více zlatými cihličkami, jsou tyto cihličky přiděleny. Hráč, který má v právě uzavřené části krajiny převahu, dostane všechny tyto zlaté cihličky. K cestě či městu patří všechny kartičky, na kterých cesta či město leží. Ke klášteru patří kartička s klášterem a osm sousedních kartiček.

Pokud má v uzavřené části krajiny na kartičkách se zlatými cihličkami převahu společně více hráčů nebo je uzavřeno více částí krajiny zároveň, platí následující:

Postupně od hráče, který je právě na tahu si hráči po jedné rozebírají zlaté cihličky, na které mají nárok. Hráči si berou cihličky do té doby, dokud jsou nějaké k dispozici.

Sebrané zlaté cihličky si každý hráč dá před sebe na stůl tak, aby na ně všichni hráči viděli. Na konci hry všechny zlaté cihličky, které zůstaly ležet v krajině, odstraňte ze hry. Sedláci žádné nedostávají.

Při přiložení kartičky se zlatem platí následující pořadí akcí:

1. Přiložení kartičky
2. Umístění zlatých cihliček
3. Umístění figurky
4. Započítání bodů
5. Přidělení zlatých cihliček



**Červený** dokončí město a vezme si 3 zlaté cihličky z kartiček tohoto města.



**Červený** je na tahu a dokončí cestu. **Červený** a **modrý** mají nárok na celkem 3 cihličky. První si vezme **červený**, protože je na tahu, druhou **modrý**, třetí opět **červený**.

## Závěrečné vyhodnocení

Po závěrečném vyhodnocení spočítejte, kolik cihliček každý hráč nasbíral. Čím je tento počet vyšší, tím více přináší každá cihlička bodů – viz následující tabulka.

Boby za zlaté cihličky si na konci hry zaznamenejte na počítadle bodů.

**Příklad:** **Červený** získal celkem **102 bodů** a nasbíral 7 cihliček.

Za cihličky dostane  $7 \times 3 = 21$  bodů.

Konečný bodový zisk **červeného** je **123 bodů**.


 počet cihliček	 body za každou
1 – 3	1
4 – 6	2
7 – 9	3
10 a více	4






*V okolí Carcassonne se pohybuji lidé s nadáním k magii. Magie se ovšem dá využívat různými způsoby. Zatímco moudrý mág obyčejným lidem pomáhá, zlomyslná čarodějnice jim škodí.*

## Herní materiál

• 8 kartiček krajiny se symbolem mága (označených )

• 1 fialová dřevěná figurka mága 

• 1 oranžová dřevěná figurka čarodějnice 

## Dodatečná pravidla

### 1. Příložení kartičky

Pokud hráč táhne kartičku se symbolem mága, přiloží ji běžným způsobem do krajiny. Před tím, než smí umístit svoji figurku, **musí** hráč uvést do hry (na začátku) nebo přemístit (pokud již jsou ve hře) mága nebo čarodějnice. Hráč umístí jednu z těchto dvou figurek buď na část nedokončené cesty, nebo na část nedokončeného města. Mág a čarodějnice nesmějí stát na stejné cestě nebo ve stejném městě. Poté může hráč běžným způsobem umístit svoji figurku.



Při přiložení kartičky se symbolem mága musí být nasazena nebo přemístěna jedna z magických figurek. Není-li to možné (není-li zrovna v krajině žádná nedostavěná cesta či město), musí hráč jednu magickou figurku z krajiny odstranit.

**Zvláštní případ:** Pokud se po umístění některé kartičky krajiny ocitnou mág a čarodějnice na stejné cestě nebo ve stejném městě, musí hráč, který je právě na tahu, nejdříve jednu z magických figurek přesunout. Tento přesun proběhne ještě před započítáváním bodů na konci tahu.

### 3. Bodování uzavřených cest, měst a klášterů

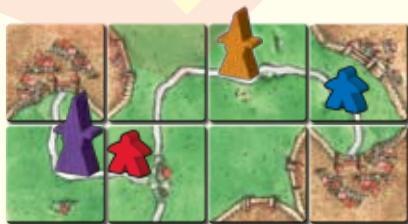
Je-li uzavřena cesta nebo město, kde stojí některá z magických figurek, boduje se následujícím způsobem:

- **Mág** přináší **1 bod navíc** za každou kartičku právě dokončené cesty nebo právě dokončeného města.
- **Čarodějnice** **půlí** body (zaokrouhlete nahoru) za právě dokončenou cestu nebo město.

Magickou figurku po vyhodnocení cesty nebo města vraťte zpět vedle krajiny. Může se vrátit zpět do krajiny pomocí další kartičky se symbolem mága.



*Za město by hráči podle běžných pravidel dostali 20 bodů (8 kartiček + 2 erby po 2 bodech). Ve městě je mág a město je složeno z 8 kartiček, přináší tedy 8 bodů navíc. **Červený** a **modrý** získají každý 28 bodů.*



*Jsou uzavřeny zároveň 2 cesty. Cesta **modrého** se skládá z 5 kartiček, ale **modrý** dostane jen 3 body, neboť na cestě je čarodějnice. Cesta **červeného** se skládá ze 3 kartiček a přinese 6 bodů, neboť je na ní mág.*


## Závěrečné vyhodnocení

Na konci hry při závěrečném vyhodnocení ovlivňují mág a čarodějnice počet získaných bodů úplně stejným způsobem jako v průběhu hry.



Krajinou v okolí Carcassonne se potulují bandy zbojníků. Když družinici získávají body, zbojníci požadují svůj podíl.

### Herní materiál

- 8 kartiček krajiny se symbolem zbojníka (označených )
- 6 dřevěných figurek zbojníků



### Dodatečná pravidla

Každý hráč si vezme figurku zbojníka ve svojí barvě.

#### ■ 1. Přiložení kartičky

**Umístění zbojníka:** Když hráč táhne kartičku se symbolem zbojníka, přiloží ji podle běžných pravidel. Poté může umístit svého zbojníka na počítadlo bodů. Zbojník smí být umístěn pouze na políčko počítadla bodů, na kterém stojí alespoň jedna počítací figurka některého z dalších hráčů. Poté smí stejným způsobem umístit zbojníka ještě jeden další hráč - nejbližší hráč po směru hry od hráče, který je na tahu, který má svého zbojníka ve své zásobě. Pokud je zbojník hráče, který je právě na tahu, již umístěn, smí jej v tuto chvíli přemístit.



**Příklad:** *Modrý, červený, žlutý a zelený hrají v tomto pořadí. Červený táhne kartičku se symbolem zbojníka a umístí svého zbojníka na počítadlo bodů na políčko k jedné z figurek. Zbojníci modrého a žlutého již na počítadle bodů stojí, proto může svého zbojníka umístit na počítadlo bodů i zelený.*

#### ■ 3. Bodování uzavřených cest, měst a klášterů

**„Loupění bodů“:** Počítací figurka hráče stojí na stejném políčku počítadla jako figurka zbojníka a má se posunout kupředu. Hráč, kterému patří zbojník, dostane polovinu bodů hráče, kterému patří počítací figurka (zaokrouhleno nahoru). Oloupený hráč dostane všechny své body. Uloupené body si hráč, kterému patří zbojník, zaznamená na počítadle svojí počítací figurkou. Zbojníka si vezme zpět do své zásoby.

#### Další pravidla:

- Stojí-li zbojník na políčku s figurkou hráče, který si zaznamenává uloupené body, nezíská polovinu těchto bodů. Zbojník přece neoloupí zbojníka. Posune se ale společně s touto figurkou kupředu po počítadle bodů tak, aby tohoto hráče mohl oloupit příště, až získá body.
- Zbojník **musí** body (pokud nejsou uloupené) uloupit, když může. Nesmí vyčkávat. Musí vždy brát první body, které daný hráč získá, nemůže čekat, až někdy v budoucnu získá více bodů.
- Pokud stojí zbojník na políčku s figurkami více hráčů, kteří získají body zároveň, může si zbojník vybrat, kterého hráče oloupí.
- Stojí-li na políčku s jednou figurkou více zbojníků, uloupí body každý z nich.
- **Není možné oloupit vlastní figurku.**



*Červený dostane 5 bodů a posune svoji figurku na počítadle o 5 políček. Modrý zbojník uloupí 3 body a modrý posune svoji figurku na počítadle o 3 políčka.*

*Červený zbojník se vrátí z počítadla zpět do zásoby hráče. Protože modrý teď získal pouze uloupené body, žlutý zbojník žádné nezískává a posune se společně s modrou figurkou. Žlutý zbojník později uloupí body červeného nebo modrého, podle toho, kdo z nich získá body dříve.*




*Modrý dostane 4 body. Červený a zelený dostanou za své zbojníky po 2 bodech. Zbojníci se jim vrátí zpět do zásoby.*

## Kruhy v obilí

+ asi 10 minut



V polích v okolí Carcassonne se objevují mysteriózní obrazce, které různými způsoby ovlivňují životy rytířů, sedláků či lupičů.

**Herní materiál** • 6 kartiček krajiny s obrazci v obilí (označených )

### Dodatečná pravidla

#### ■ 1. Přiložení kartičky

Pokud hráč táhne kartičku s obrazcem v obilí, přiloží ji běžným způsobem do krajiny. Poté může umístit běžným způsobem svoji figurku. Pokud dojde k uzavření některé části krajiny, tato se vyhodnotí. Kromě toho poté postupně každý hráč, počínaje hráčem po levici toho, který je na tahu, bud...

**A)** může **umístit** jednu figurku ze své zásoby na část krajiny, kde již stojí alespoň jedna jeho figurka


**NEBO**


**B)** **musí vzít** jednu figurku, která je již umístěna v krajině, **zpět** do své zásoby.




Co je důležité:

- Hráč, který je právě na tahu, musí nejdříve rozhodnout, kterou z akcí (A nebo B) budou všichni hráči provádět.
- To, kterých figurek se akce bude týkat, určuje tažená kartička.

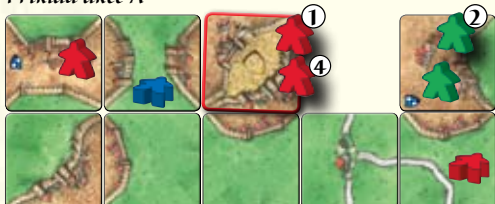
 **Obrazec „vidle“**  
Akce se týká sedláků na loukách.

 **Obrazec „kyj“**  
Akce se týká lupičů na cestách.

 **Obrazec „štit“**  
Akce se týká rytířů ve městech.

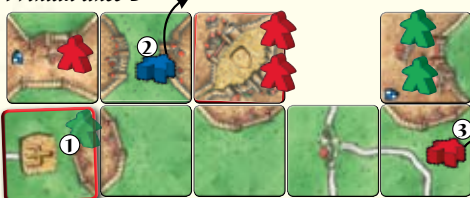
- Při akci **A** musí hráč vždy přidat svoji figurku tam, kde už se alespoň jedna jeho figurka stejného druhu nachází (sedláka k sedlákovi, lupiče k lupiči a rytíře k rytíři).
- Nemůže-li hráč tuto podmínku splnit, protože nemá v krajině žádnou figurku daného druhu, je přeskočen a akci dále provádí je hráč po jeho levici.
- Hráč, který je právě na tahu, provede tuto akci navíc jako poslední. Poté je na tahu s běžným tahem další hráč.

**Příklad akce A**



- 1 **Červený** táhne a umístí kartičku s obrazcem "štit" a umístí na ni svou figurku. Vybere akci A. Každý hráč smí umístit jednoho svého rytíře (symbol štitu) k dalšímu svému rytíři v krajině.
- 2 **Zelený** umístí svého rytíře ke dříve umístěnému rytíři.
- 3 **Modrý** nemá v krajině žádného rytíře, nic nedělá.
- 4 **Červený** umístí druhého rytíře k rytíři na právě umístěné kartičce. Nesmí ho umístit do druhé části města na stejné kartičce, neboť v té žádného rytíře nemá. Mohl by také umístit rytíře do města vlevo nahoře.

**Příklad akce B**



- 1 **Zelený** táhne a umístí kartičku s obrazcem "vidle" a umístí na ni svou figurku. Město se vyhodnotí, **zelený** dostane 4 body a vrátí si rytíře zpět do zásoby. Poté vybere akci B - každý hráč si musí vrátit zpět do zásoby jednoho sedláka (symbol vidlí).
- 2 **Modrý** si vezme svého sedláka.
- 3 **Červený** si vezme svého sedláka.
- 4 **Zelený** nemá v krajině žádné sedláky - nemusí do své zásoby nic vracet.

## PRŮBĚH TAHU


### 1. VYTAŽENÍ A PŘILOŽENÍ KARTIČKY




 **UMÍSTĚNÍ ZLATÝCH CIHLIČEK** (Zlaté doly)



 **NASAZENÍ či PŘEMÍSTĚNÍ MÁGA nebo ČARODĚJNICE** (Mág a čarodějnice)



 **UMÍSTĚNÍ ZBOJNÍKŮ na POČÍTADLO BODŮ** (Zbojníci)

### 2. UMÍSTOVÁNÍ FIGUREK



 umístění běžné figurky (Základní hra) **nebo**  umístění velké figurky (Hostince a katedrály)

**nebo**  uvedení běžné **nebo**  velké figurky do hry pomocí  létajícího stroje (Létající stroje)

**nebo**  umístění stavitele **nebo**  selátka (Kupci a stavitelé)

poté  **UMÍSTĚNÍ PŘÍVOZU** (Přivozy) **nebo**  **PŘEMÍSTĚNÍ PŘÍVOZU** (Přivozy)

### 3. BODOVÁNÍ

 posun běžné figurky (Základní hra) **či**  dámy (Dopisy) na počítadlo bodů


### 4. PO BODOVÁNÍ

 **PŘIDĚLENÍ ZLATÝCH CIHLIČEK** (Zlaté doly)


 **VYŘEŠENÍ DOPISŮ** (Dopisy)

 **ZPĚTVZETÍ ZBOJNÍKŮ DO ZÁSOPY** (Zbojníci)








## FIGURKY

**Družiníci:** základní figurky každého hráče \_\_\_\_\_ 

**Speciální figurky** každého hráče \_\_\_\_\_ 

**Neutrální figurky/materiál** nepatří žádnému hráči \_\_\_\_\_ 

## Přehled bodování

dokončené oblasti v PRŮBĚHU hry		nedokončené oblasti na KONCI hry	
dokončené části krajiny	<b>Cesta (lupič)</b> 1 bod/kartička		<b>Cesta (lupič)</b> 1 bod/kartička
	<b>Cesta s hostincem</b> 2 body/kartička		<b>Cesta s hostincem</b> 0 bodů/kartička
	<b>Cesta s mágem</b> +1 bod/kartička		<b>Cesta s mágem</b> +1 bod/kartička
	<b>Cesta s čarodějnicí</b> 1/2 bodů (zaokrouhлено nahoru)		<b>Cesta s čarodějnicí</b> 1/2 bodů (zaokrouhлено nahoru)
	<b>Klášter (mnich)</b> 9 bodů		
Město (rytíř)	2 body/kartička		<b>Město (rytíř)</b> 1 bod/kartička
	2 body/erb		1 bod/erb
	<b>Město s katedrálou</b> 3 body/kartička		<b>Město s katedrálou</b> 0 bodů/kartička
	3 body/erb		0 bodů/erb
<b>Město s mágem</b> +1 bod/kartička		<b>Město s mágem</b> +1 bod/kartička	
<b>Město s čarodějnicí</b> 1/2 bodů (z celkového počtu bodů, zaokrouhлено nahoru)		<b>Město s čarodějnicí</b> 1/2 bodů (z celkového počtu bodů, zaokrouhлено nahoru)	
dopisy	<b>Dopisy</b> body za dopis nebo 2 body		
	<b>Zbojníci</b> 1/2 bodů »oloupeného« hráče		
			<b>Sedláci</b> 3 body/dokončené město na louce <b>Sedláci se selátkem</b> +1 bod/dokončené město na louce
			<b>Žetony zboží</b> 10 bodů/nejvyšší počet



© 2012 Hans im Glück  
Verlags-GmbH  
www.hans-im-glueck.de

WWW.HRAJEME.CZ

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

**MINDOK**

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

Pokud máte jakékoliv dotazy nebo připomínky, velmi rádi Vám odpovíme.

Více informací o hře i jiných stejně kvalitních hrách najdete na [www.hrajeme.cz](http://www.hrajeme.cz).

počet cihlíček	body za každou
1 – 3	1
4 – 6	2
7 – 9	3
10 a více	4