



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne




8.

## Mosty a hrady



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

- 12 kartiček krajiny (označených symbolem , abyste je kdykoliv snadno rozlišili) z toho 8 kartiček s bazarem
- 12 žetonů hradů 
- 12 dřevěných mostů 



### PŘÍPRAVA HRY

12 nových kartiček krajiny zamíchejte mezi kartičky ze základní hry. Každému hráči přidělte žetony hradů a mosty takto:

Při hře ve 2–4 hráčích obdrží každý 3 žetony hradů a 3 mosty,

při hře v 5–6 obdrží každý hráč 2 žetony hradů a 2 mosty.

### MOSTY

#### 1. Přiložení kartičky



Po přiložení kartičky dle obvyklých pravidel může hráč na tahu **navíc postavit most**. Most platí jako prodloužení cesty dál přes kartičku, na níž stojí. Most je možné postavit na **právě přiloženou kartičku, nebo** na kartičku s ní **bezprostředně sousedící**. Oba pilíře mostu musejí stát na louce (nikoli na části města, cestě, řece apod.). Po postavení zůstává most stát na místě až do konce hry.

#### Další pravidla:

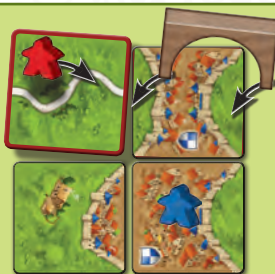
- Nyní je možné přiložit kartičku tak, že cesta na ní navazuje na louku, pokud v ještě témže tahu postavíte na sousedící kartičku most, který cestu přes louku prodlouží. Na opačném konci však musí most opět navazovat na cestu, jiný most (viz další odrážku) nebo být na okraji herního plánu.
- Je možné, aby na herním plánu stálo více mostů za sebou.
- Na jedné kartičce smí stát vždy nejvýše 1 most.
- Most lze postavit i na kartičku, na níž stojí libovolné množství figurek.



**Stavba mostu na pravě přiloženou kartičku:** Červený rozšíří svoje město. Protože na pravě přiložené kartičce není cesta, která by navazovala na kartičku vlevo, prodlouží červený cestu obsazenou modrým hráčem pomocí mostu přes svoje město.



Takto nelze most postavit, protože jeho levý pilíř by stál na cestě.



**Stavba mostu na kartičku sousedící s pravě přiloženou kartičkou:** Červený přiloží kartičku s cestou a obsadí ji svou figurkou. Protože cesta na pravě přiložené kartičce nenavazuje na vedlejší kartičku, prodlouží červený svou cestu pomocí mostu postaveného na sousedící kartičku.



Takto vypadá, když stojí dva mosty za sebou a jeden vede přes obsazený klášter.

## 2. Umístění figurky družníka

Figurky se umísťují podle všech obvyklých pravidel na pravě přiloženou kartičku. Pokud postavíte most na **pravě přiloženou kartičku**, je možné svého družníka (nebo jinou figurku) postavit na tento most.

## 3. Započítání bodů

Most se při počítání bodů považuje za normální úsek cesty. Louky a města pod mostem nejsou mostem přerušené.



Červený uzavře cestu s dvěma mosty a získá za ni 6 bodů.



### 3. Uzavření malého města a stavba hradu

Dojde-li k uzavření **malého města** (tj. města sestávajícího jen ze **2 částí**), může se hráč, jenž v něm má svou figurku, rozhodnout, zda ho vyhodnotí jako obvykle (tj. obdrží 4 body), nebo zda v něm postaví hrad.

To se provádí tak, že příslušný hráč položí na malé město jeden žeton Hrad ze své zásoby a figurku postaví na něj. Žeton zůstane na herním plánu ležet až do konce hry. Na rozdíl od malého města tím ovšem není hrad uzavřen.



**Červený** přiloží označenou kartičku, čímž uzavře malé město. Místo aby získal 4 body a vzal si svou figurku zpět, položí na malé město svůj žeton hradu a postaví figurku na něj.

### 3. Započítání bodů za hrad

Při stavbě hradu se body nepřidělují. Body se přidělují teprve v okamžiku, kdy je **následně** uzavřeno první území (město, cesta, klášter apod.), jehož alespoň jedna část se nachází v **okolí hradu**.

**Okolí hradu** zahrnuje obě kartičky, na nichž leží žeton hradu, plus dvě sousedící kartičky zleva i zprava – celkem tedy zahrnuje okolí 6 kartiček. Na alespoň jedné z nich se musí nacházet alespoň jedna část uzavřeného území, aby bylo možné získat body za obsazený hrad.



Kartičky a dosud prázdná místa 1–6 tvoří okolí hradu obsazeného **červeným**. Ten získá body, pokud bude následně uzavřeno některé z těchto území:

- klášter na kartičce 1,
- cesta na kartičce 1,
- město na kartičce 3 nahoře,
- město na kartičce 6 vpravo.

(Malé město na kartičkách 3 a 6 už bylo uzavřeno před stavbou hradu, takže za ně už body za hrad není možné získat.)

Hráč, jemuž právě uzavřené území patřilo, i hráč, který obsadil hrad, obdrží stejný počet bodů za uzavřené území. Poté se figurka z hradu vrátí do zásoby příslušného hráče, žeton Hrad zůstane na herním plánu ležet.

### Další pravidla:

- Při stavbě hradu je jedno, zda malé město bylo již obsazené vaší figurkou před přiložením kartičky s jeho druhou polovinou, nebo zda na hrad postavíte figurku ze své zásoby.
- Za hrad obdržíte body za **první** následující uzavřené území v okolí hradu. Není možné nechat na hradě stát figurku déle, abyste získali body za území uzavřené později.
- Je jedno, zda za první následující uzavřené území někdo získá body. Za hrad získáte body, jako by se tak stalo.
- Pokud patří první následující uzavřené území témuž hráči jako hrad, obdrží body za uzavřené území dvakrát – jednou za samotné území, podruhé za hrad.
- Klášter leží v okolí hradu jen tehdy, pokud v něm leží sám klášter. Nestačí, že v okolí leží jen některá z osmi kartiček sousedících s klášteřem.
- Dojde-li k uzavření **několika území** v okolí hradu **současně**, rozhoduje hráč, jemuž patří figurka na hradě, za které z nich získá body, vždy však jen za **jedno**.
- Vedle sebe může stát i více neuzavřených hradů. Jakmile se přidělují body za jeden z nich, platí takový hrad jako uzavřené území i pro sousedící hrady a všichni příslušní hráči obdrží stejný počet bodů.
- Hrad dělí louku stejně, jako ji dělilo původní malé město.
- Za figurku na **neuzavřeném** hradu **na konci hry** nezíská příslušný hráč žádné body. Za hrad nelze získat žádné body za louky v sousedství.



**Modrý** uzavře město a získá za něj 16 bodů. Protože jedna jeho část (na kartičce 6) leží v okolí hradu **červeného** a jde o první následující uzavřené území v okolí hradu, získá i **červený** 16 bodů.

### Závěrečné vyhodnocení

Hrad na louce přinese při vyhodnocování sedláků 4 body za uzavřené město místo 3.

### BAZAR



Máte-li přiložit kartičku s bazarem, provedete nejprve jako obvykle všechny akce svého tahu: **1. Přiložení kartičky**, **2. Umístění figurky družníka** a **3. Započítání bodů**.

## 4. Pořádání bazaru

Nyní je uspořádán bazar, při němž se vydraží kartičky krajiny: hráč, který přiložil kartičku s bazarem, otočí tolik nových kartiček krajiny ze zásoby, kolik hráčů hraje hru. Soused po směru hodinových ručiček začíná – vybere si jednu z otočených kartiček a nabídne za ni určitý počet bodů (může to být i 0). Dále následují ostatní opět po směru hodinových ručiček, každý má právě **jednu** šanci nabídku zvýšit, nebo pasovat. Poté, co se vyjádří všichni hráči, musí se dražitel rozhodnout:

- BUĎ **sám** kartičku **koupí** za nejvyšší nabídku, přičemž nejvýše nabízejícímu hráči odevdá příslušný počet vítězných bodů, **NEBO**
- kartičku **prodá nejvýše nabízejícímu hráči** a od něj dostane příslušný počet vítězných bodů.

Předané vítězné body zaznamenáte tak, že danému dotčenému hráči body na počítadle odeberete, resp. přidáte.

Pokud je dražitel jediným hráčem, kdo učinil nabídku, body se mu uberou, ale nezíská je nikdo. Je možné nabídnout i více bodů, než kolik právě máte. Zejména na začátku partie je možné, že skóre některého hráče bude záporné. Kdo nějakou kartičku vydraží, dražby dalších kartiček se neúčastní. Po vydražení první kartičky je dražitelem další hráč po směru hodinových ručiček, který dosud kartičku nezískal, atd. Poslední kartičku si poslední zbylý hráč bere zdarma. Po ukončení bazaru má tedy každý hráč 1 kartičku a proběhne úplně obvyklé kolo hry, v němž nikdo nedobírá žádné další kartičky, ale přikládá kartičky získané v bazaru. Začíná hráč, jenž byl prvním dražitelem (tj. hráč po levici hráče, který přiložil kartičku s bazarem).

### Příklad ze hry tří hráčů:

**Červený** přiloží kartičku s bazarem. Poté vyloží 3 nové kartičky lícem nahoru do dražby.

1. Jako první je na řadě **modrý**, vybere si jednu z nich a nabídne za ni 2 body. **Černý** pasuje, **červený** nabídne 3 body. **Modrý** kartičku chce, takže „zaplatí“ **červenému** 3 body – jeho skóre se sníží o 3 body, skóre **červeného** se o 3 body zvýší.
2. Dále je na řadě **černý**, vybere si kartičku a nabídne za ni 2 body. **Červený** nabídne 3 body, modrý už je ze hry. **Černý** přenechá kartičku **červenému** a získá od něj 3 body.
3. Poslední kartičku získá **černý** zdarma.

Počínaje **modrým**, každý provede svůj normální tah s právě získanou kartičkou.



**Zákaz řetězení:** Pokud se v bazaru objevila další kartička s bazarem, při jejím přiložení se nový bazar nekoná. Teprve poté, co byly přiloženy všechny kartičky získané v bazaru, může dojít k uspořádání nového bazaru.

**Varianta bazaru bez dražby:** I v této verzi se otočí a vyloží tolik kartiček, kolik je hráčů ve hře. Soused po směru hodinových ručiček hráče, který kartičku s bazarem vyložil, však vybranou kartičku nedává do dražby, ale rovnou si ji vezme a **hned** provede svůj normální tah.

Tak se pokračuje dál, dokud každý nedostane a nepřiloží jednu kartičku. Poté hra pokračuje jako obvykle.

## Přehled kombinace pravidel jednotlivých variant hry

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

### MOST

- Na most lze postavit následující figurky: **1. rozšíření:** velká figurka, **2. rozšíření:** stavitel, **5. rozšíření:** vůz, **10. rozšíření:** ředitel.
- 4. rozšíření:** na jedné kartičce může stát most i věž. Uspořádejte obě figurky tak, aby se vešly.
- 10. rozšíření:** Most lze postavit i přes šapitó. Na cvičišti artistů lze postavit most jen tehdy, nejsou-li na něm žádní artisté.

### HRAD

- Na hrad lze postavit následující figurky: **1. rozšíření:** velká figurka, **5. rozšíření:** vůz, starosta (ovšem hrad nemá žádný štít, takže vám starosta zde nepřinese žádné body), **10. rozšíření:** ředitel.
- Dodatečné body u 1. a 9. rozšíření:** za cestu s hostincem a město s katedrálou (1. rozšíření) dostane dodatečné body i hráč, který obsadil hrad, stejně jako za klášter a svatyni s vinohradem (9. rozšíření).
- 2. rozšíření:** Při vyhodnocení sedláka s prasátkem platí hrad za 5 bodů.
- 3. rozšíření:** Drak nežere figurky na hradě a k figurce na hradě lze umístit vílu, která vám přinese obvyklý bod.
- 4. rozšíření:** Pomocí funkce věže nelze zajmout žádnou figurku na hradě.
- 5. rozšíření:** Pro účely vyhodnocování statku získají příslušní hráči za hrad o 1 bod více než za uzavřené město.
- 6. rozšíření:** Pro účely kartičky a žetonu Král se hrad jako uzavřené město nepočítá.
- 10. rozšíření:** Figurka na hradě se počítá též při vyhodnocování kartičky Místo pro maněž, kde stojí šapitó (nachází-li se alespoň 1 polovina obsazeného hradu v okolí Místa pro maněž). Pyramida artistů není území a její vyhodnocení tak nemá vliv na vyhodnocení hradu.

### BAZAR

- 2. rozšíření:** Dojde-li přiložením kartičky s bazarem k prodloužení cesty se stavitelem nebo rozšíření města se stavitelem, proběhne nejprve celá dražba včetně přiložení všech v něm získaných kartiček a teprve poté provede hráč, jemuž patří stavitel, svůj dodatečný tah.
- 3. rozšíření:** Dojde-li v rámci příkládání kartiček získaných v dražbě k přiložení kartičky se symbolem draka, dojde nejprve k přemístění figurky draka dle obvyklých pravidel. Teprve poté se pokračuje v příkládání kartiček získaných v dražbě.



© 2010, 2017  
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](mailto:info@mindok.cz) nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.