

Klaus-Jürgen Wrede



Carcassonne

Katapult



Probíhá každoroční velký trh ve městě Carcassonne! Dorazili také potulní kejklíři a přivezli s sebou svoji nejnovější atrakci – gigantický katapult. S tím předvádějí různé kousky a vystřelují z něj všemožné věci. Ne vždy ale všechno vyjde tak, jak bylo naplánováno...

Herní materiál

- 12 kartiček krajiny s trhem
- 24 žetonů katapultu
- 1 katapult ze dřeva
- 1 měřítko

„Carcassonne Katapult“ je rozšíření základní hry Carcassonne a je hratelné pouze s touto základní hrou. Samozřejmě je hratelné také v kombinaci s dalšími rozšířeními: Hostince a katedrály, Kupci a stavitelé, Princezna a drak, Věž, Opatství a starosta a Král, hrabě a řeka.

Všechna pravidla Carcassonne zůstávají v platnosti!

Zde jsou vysvětlena pravidla, která navíc přináší toto rozšíření.

Odpovědi na doplňující otázky k pravidlům najdete na www.hrajeme.cz.

Příprava hry

12 nových kartiček krajiny dobře zamíchejte mezi ostatní kartičky krajiny. Katapult a měřítko prozatím položte stranou. Každému hráči rozdejte jeden žeton katapultu od každého druhu, tedy tyto čtyři:

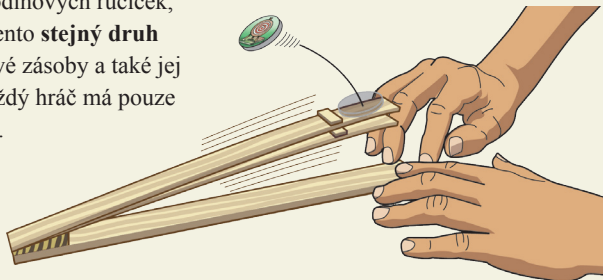


Průběh hry



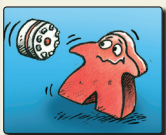
Hra probíhá podle běžných pravidel až do chvíle, kdy některý z hráčů vytáhne a přiloží **kartičku krajiny s trhem**. Kartičku s trhem hráč přiloží do krajiny stejně jako kteroukoli jinou kartičku a běžným způsobem provede celý svůj tah. Poté je hra přerušena a proběhne zvláštní **kolo katapultu**.

Hráč, který byl právě na tahu, si vybere jeden druh žetonu katapultu a tento žeton katapultem vystřelí. Poté všichni ostatní hráči, postupně, po směru hodinových ručiček, si vezmou tento **stejný druh žetonu** ze své zásoby a také jej vystřelí. Každý hráč má pouze jeden pokus.



Efekty jednotlivých žetonů katapultu jsou popsány na druhé straně těchto pravidel. Po vyhodnocení kola katapultu si hráči vezmou vystřelené žetony katapultu zpět k sobě. Hra pak pokračuje běžným způsobem. Na tahu je hráč po levé ruce hráče, který přiložil kartičku krajiny s trhem.

Žetony katapultu



Dortová bitva – trefte figurky

Cílem je trefit figurky spoluhráčů, které jsou umístěny v krajině. Pokud je figurka trefena (nemusí spadnout), musí si hráč, kterému figurka patří, vzít tuto figurku zpět do své zásoby. Pokud bylo trefeno více figurek, musí se vrátit zpět do zásob hráčů všechny. I pokud hráč trefil svoji vlastní figurku, musí si ji vzít zpět. Pokud je žetonem posunuta jedna figurka tak, že se dotkne další figurky, musejí se vrátit zpět k hráčům obě. Možná je i řetězová reakce.



Svádění – vyměňte figurky

Efekt tohoto žetonu se uplatní pouze ve chvíli, kdy zůstane ležet tak, že se dotýká alespoň jedné z kartiček již umístěné v krajině. Pokud se žeton po dopadu nedotýká žádné z kartiček umístěných v krajině, vezme si ho hráč ihned zpět k sobě. Pokud se žeton dotýká některé z kartiček krajiny, zjistěte, která figurka stojí nejbližší tomuto žetonu. V případě pochybností o tom, která figurka je nejbližší, použijte měřítko. Hráč, který žeton vystřelil, může tuto figurku vrátit zpět do zásoby hráči, kterému patří a na stejné místo postavit vlastní figurku. Tuto figurku může buď vzít ze svojí zásoby nebo může vzít i kteroukoli z těch, která již stojí v krajině.



Střelecká soutěž – trefte kartu s trhem

Tímto žetonem zkouší všichni hráč trefit kartičku krajiny s trhem, která byla právě vytažena a umístěna do krajiny (spustila toto kolo katapultu). Kdo trefí svůj žeton nejbližší této kartičky s trhem, získá **5 bodů**. Pokud máte pochybnosti, který žeton leží blíže, použijte měřítko.

Pokud je nejbližší více žetonů zároveň, získají 5 bodů všichni hráči, jejichž žetony jsou nejbližší.



Chytání – jeden stíhají, druhý chytá

Ten, kdo stíhají, si vezme katapult a umístí měřítko na stůl mezi sebe a spoluhráče po levé ruce. Pak zkusí vystřelit žeton alespoň na úroveň měřítka nebo dále. Jeho spoluhráč po levé ruce zkusí tento žeton chytit. Jeden z hráčů (střelec nebo chytající) vždy získá 5 bodů.

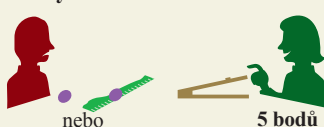
Mohou nastat následující situace:

chytil



5 bodů

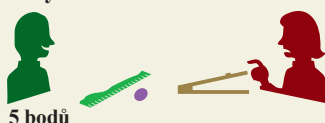
nechytil – dost daleko



nebo

5 bodů

nechytil – ne dost daleko



5 bodů

dotknul se, ale nechytil



5 bodů

Pak stíhají ten, kdo chytal a chytá hráč po jeho levé ruce.



© 2008 Hans im Glück Verlags-GmbH
80809 München

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:
MindOK s.r.o., Korunní 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.

3 doky
MINDOK