



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

6.

Král, hrabě a řeka





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

- 2 desky města (dohromady velké jako 12 standardních kartiček krajiny, s odlišnými prvky na lícové a rubové straně) – přiloženy vedle sebe představují město Carcassonne







- 1 dřevěná figurka hraběte 
- 22 kartiček krajiny (označených symbolem , abyste je kdykoliv snadno rozlišili), z toho

5 kartiček Svatyně 

5 standardních kartiček krajiny 

12 kartiček Řeka II 

- 1 kartička Král 
- 1 kartička Loupeživý rytíř 
- 1 žeton Král, 1 žeton Loupeživý rytíř (dva žetony navíc slouží jako případná náhrada)  

Toto rozšíření zahrnuje dvě větší samostatná rozšíření – Řeka II a Hrabě z Carcassonne, jakož i několik drobnějších. Doporučujeme vám, abyste spolu nekombinovali rozšíření Řeka II a Hrabě z Carcassonne, mohly by vzniknout potíže při přiřkládání kartiček řeky (viz níže).

Při hře s kterýmkoli z obou větších nových rozšíření nebude zapotřebí startovní kartička ze základní hry – můžete ji nechat v krabici.

ŘEKA II

PŘÍPRAVA HRY

Hru připravte podobně jako při hře s řekou ze základní hry – nejprve vytřídte stranou kartičky Pramen, Rozvodí a Jezero se sopkou. Všechny ostatní kartičky řeky zamíchejte lícem dolů (ale zvlášť od ostatních kartiček krajiny) a vytvořte z nich samostatný doplňovací sloupeček. Chcete-li, můžete přidat i kartičky řeky ze základní hry – v takovém případě však ze hry vyřadte jednu z kartiček s pramenem a kartičku s jezerem ze základní hry.

1. Přiložení kartičky

Na úvod vyložíte doprostřed stolu kartičku Pramen [1]. Nejmladší hráč si vezme kartičku Rozvodí. Začínající hráč určený nejmladším hráčem otočí první kartičku řeky z doplňovacího sloupečku a přiloží ji, je-li to sám nejmladší hráč, přiloží Rozvodí [2]. Další hráči pak přicházejí na tah po směru hodinových ručiček, doberou jednu kartičku řeky z doplňovacího sloupečku a přiloží ji k jednomu z ramen postupně vznikající řeky. Při tom platí všechna obvyklá pravidla pro přikládání kartiček, navíc není dovoleno přiložit kartičku tak, aby řeka zatačela dvakrát bezprostředně za sebou stejným směrem, ani tak, aby se obě ramena spojila. Jakmile zcela dojde sloupeček kartiček s řekou, přiloží hráč aktuálně na tahu poslední kartičku Jezero se sopkou [3]. Poté následuje obvyklá hra se standardními kartičkami krajiny.



2. Umístění figurky družiníka

V průběhu vytváření řeky může hráč na tahu na právě přiloženou kartičku s řekou umístit svého družiníka jako obvykle, ovšem nikdy na samotnou řeku. Na poslední kartičku Jezero se sopkou se žádná figurka družiníka umístit nesmí. Příslušný hráč si proto po přiložení této kartičky dobere jinou kartičku (tj. první standardní ve hře), a začne tak hru podle obvyklých pravidel.



Symbols na kartičkách řeky - hostinec (viz rozšíření 1) a sopka (viz rozšíření 3) mají stejný význam jako ve zmíněných rozšířeních. Stádo prasat má stejný význam jako prasátko na louce (viz rozšíření 2). Hrajete-li bez těchto rozšíření, nemají uvedené symboly význam žádný.



HRABĚ Z CARCASSONNE



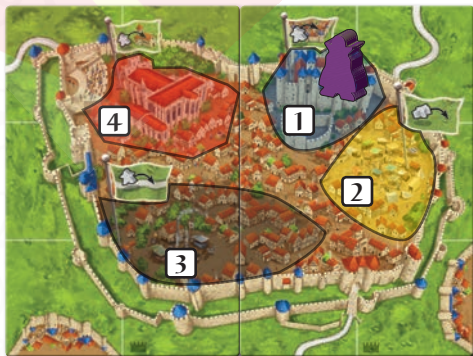
PŘÍPRAVA HRY

Nejprve vyložíte doprostřed stolu obě desky města tak, aby na sebe navazovaly odpovídající strany. Z jedné strany je vyznačeno město s vlajkami, z druhé bez vlajek.

Chcete-li pouze mít místo startovní kartičky ve hře velké město, použijte stranu bez vlajek. Chcete-li hrát kompletní rozšíření, použijte stranu s vlajkami. Na ní jsou ve městě vymezeny jednotlivé čtvrti, které mají důležitý význam:

1. Zámek
2. Tržiště
3. Kovárna
4. Katedrála

Začínající hráč postaví figurku hraběte do zámku a začne hru.



1. Přiložení kartičky

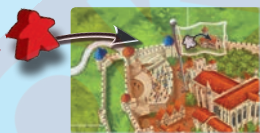
Přikládáte-li kartičku k desce města, musí terén navazovat jako obvykle a přikládaná kartička musí respektovat rastr na desce vymezený bílými čarami.

2. Umístění figurky družníka do města Carcassonne

Vždy, když ve svém tahu způsobíte přidělování bodů a některý ze soupeřů alespoň jeden bod získá, zatímco vy nezískáte žádný, smíte umístit jednu figurku ze své zásoby do libovolné čtvrti v městě Carcassonne. Kromě toho smíte navíc přemístit figurku hraběte do libovolné čtvrti města Carcassonne. Pokud přiložením kartičky došlo k uzavření více území najednou, nesmíte získat žádné body při vyhodnocení žádného z nich, abyste tuto možnost směli využít. V jednom tahu smíte umístit do města Carcassonne maximálně 1 svou figurku.



Příklad: Červený přiloží kartičku a uzavře město. **Modrý** získá 4 body, **červený** žádný. **Červený** smí umístit jednu svou figurku do města Carcassonne (a případně též přemístit figurku hraběte).



3. Přemístění figurky z města při započítávání bodů

Je-li v průběhu hry uzavřeno nějaké území (město, cesta, klášter nebo svatyně), smí každý hráč **ještě před přidělením bodů** přemístit svou figurku či figurky z příslušné čtvrti města Carcassonne do tohoto právě uzavřeného a vyhodnocovaného území.

Výjimka: ze čtvrti, kde se nachází figurka hraběte, není dovoleno přemísťovat žádné figurky. Jsou v této čtvrti blokovány, dokud není figurka hraběte přemístěna do jiné čtvrti. Hrabě stojí vždy v právě jedné čtvrti a město Carcassonne nemůže nikdy opustit.

Z jednotlivých čtvrtí lze přemísťovat figurky takto:



Ze **zámku** je možné přemístit figurky do **města**.



Z **kovárny** je možné přemístit figurky na **cestu**.



Z **katedrály** je možné figurky přemístit do **kláštera** nebo do **svatyně**.

Přesný průběh:

Uzavře-li hráč na tahu určité území, smí jako první přemístit své figurky z příslušné čtvrti města Carcassonne jeho spoluhráč po levici, po něm následují ostatní ve směru hodinových ručiček a nakonec smí své figurky přemístit aktivní hráč (hráč na tahu, jenž dané území uzavřel). Každý hráč může přemístit z příslušné čtvrti libovolný počet svých figurek. Teprve poté se provede vyhodnocení uzavřeného území a všechny figurky z něj se vrátí do zásoby příslušných hráčů.

POZOR: V tomto případě smíte výjimečně umístit své figurky na území, kde už se nacházejí jiné figurky!



Příklad: Hru hrají ve dvou **červený** a **modrý**. **Červený** přiloží označenou kartičku a uzavře cestu **modrého** hráče. **Modrý** smí jako první přemístit svou figurku z kovárny na právě uzavřenou cestu, ale rozhodne se, že to neudělá. **Červený** přemístí obě své figurky z kovárny na uzavřenou cestu, získá zde převahu a 3 body. **Modrý** nezíská žádný bod. Poté se všechny tři figurky z cesty vrátí do zásoby hráčů.

Figurky, které se příslušný hráč rozhodne ponechat ve městě Carcassonne, zůstávají v příslušné čtvrti dál. Výše popsáný postup je jediný způsob, jak se figurky z města Carcassonne mohou ve hře použít. Není dovoleno je brát zpět do své zásoby.



Z **tržiště** je možné přemístit figurky před závěrečným vyhodnocením na konci hry na **louky**.

Soused po levici hráče, který přiložil poslední kartičku a ukončil tak hru, začne. Jako první smí přemístit **jednu** svou figurku z tržiště na libovolnou louku. Po něm následují ostatní hráči ve směru hodinových ručiček, každý smí opět přemístit po **jedné** své figurce na libovolnou louku. Tak se pokračuje tak dlouho, dokud nejsou přemístěny všechny figurky z tržiště. Poté se louky vyhodnotí jako obvykle. Figurky, které zbydou na konci hry v jiných čtvrtích města, nepřinesou body žádné.

KRÁL A LOUPEŽIVÝ RYTÍŘ



PŘÍPRAVA HRY

Před zahájením partie připravte na vhodné místo na stole kartičky Král a Loupeživý rytíř i s oběma příslušnými žetony.

3. Započítání bodů

Král

Jakmile je během partie uzavřeno první město, obdrží příslušný hráč kartičku Král a žeton položí na toto uzavřené město (přitom je jedno, zda zároveň získal nějaké body, nebo ne). Uzavře-li později někdo **větší město** (tj. rozkládající se na **více** kartičkách), převezme si kartičku Král on (či si ji ponechá nadále) a žetonom označí toto větší uzavřené město. Žeton Král tedy leží vždy na největším uzavřeném městě. Držitel kartičky Král **na konci hry** obdrží **1 bod** za každé **uzavřené město** na herním plánu (město Carcassonne se také počítá).

Loupeživý rytíř

... funguje úplně stejně, ale na **cestách**. Držitel kartičky Loupeživý rytíř **na konci hry** získá **1 bod** za každou **uzavřenou cestu** na herním plánu.



PŘÍPRAVA HRY

Před zahájením partie zamíchejte 5 kartiček Svatyně mezi standardní kartičky krajiny.

1. Přiložení kartičky Svatyně

Kartičky Svatyně se přikládají podle obvyklých pravidel. Není však dovoleno přiložit kartičku Svatyně tak, aby sousedila (svísele, vodorovně nebo úhlopříčně) s více než jedním klášteřem. Stejně tak není dovoleno přiložit kartičku s klášteřem tak, aby sousedila s více než jednou svatyní.

2. Umístění figurky družníka

Po přiložení kartičky Svatyně smíte umístit svou figurku jako obvykle na louku, cestu nebo město. Nově však můžete figurku umístit i na svatyni. Tato figurka bude považována za kacíře. Sousedí-li taková svatyně (všemi směry, viz výše) s obsazeným klášteřem, vyzve kacíř mnicha z klášteřa na souboj o vliv (je možné o vliv bojovat i s vlastním mnichem). Analogicky platí, že při přiložení kartičky s klášteřem a obsazení klášteřa mnichem dojde k výzvě na souboj o vliv s kacířem na sousedící kartičce Svatyně. Svatyně mají jinak analogickou funkci jako klášteře. Lze je tedy také obsadit opatem.

3. Započítání bodů

Svatyně se vyhodnocuje úplně stejně jako klášter. V okamžiku, kdy je kartička se svatyní zcela obklopena sousedícími kartičkami (tj. všemi osmi), získá příslušný hráč za kacíře ve svatyni 9 bodů.

V souboji o vliv mezi mnichem a kacířem jde o to, který objekt bude dříve uzavřen – zda svatyně, nebo klášter. Vítěz získá 9 bodů, poražený nic. Po dokončení prvního z objektů se obě figurky vracejí do zásoby příslušného hráče. V případě, že jsou uzavřeny oba objekty současně přiložením téže kartičky, získají 9 bodů hráči za obě příslušné figurky. Vzhledem k tomu, že pro svatyni platí stejná pravidla jako pro klášter, je také možné do ní ještě těsně před jejím vyhodnocením přemístit figurku či figurky z katedrály ve městě Carcassonne.

Vyhodnocení na konci hry

Není-li souboj o vliv rozhodnut do konce hry, dostanou hráči za obě figurky body jako za klášter.



Příklad: Červený přiloží označenou kartičku vlevo nahoře a uzavře svatyni. Získá 9 bodů, modrý za svého mnicha za neuzavřený klášter nedostane nic. Obě figurky se vracejí do zásoby hráčů.

POPIS NOVÉ KARTIČKY KRAJINY

Na této kartičce se nacházejí dvě oddělené části města. Jedna se táhne shora dolů, druhá díky mostu zleva doprava.



Přehled kombinace pravidel jednotlivých variant hry

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



ŘEKA II

- 2. rozšíření:** Za stádo prasat získáte při vyhodnocování louky o 1 bod navíc za každé uzavřené město (pokud louku ovládáte). Tyto body získáte navíc k bodům případně získaným díky prasátku.
- 3. rozšíření:** Při přiložení kartičky Jezero se sorkou na ni hned umístíte figurku draka.



HRABĚ Z CARCASSONNE

Do čtvrtí města Carcassonne je možno umístit následující figurky:

Základní hra: opata (jen do katedrály)

1. rozšíření: velkou figurku

5. rozšíření: vůz (nikoliv však na tržiště), starostu (jen do zámku)

10. rozšíření: ředitele

Další pravidla:

Základní hra: Město Carcassonne platí při vyhodnocení luk za 3 body.

2. rozšíření: Provádí-li aktivní hráč dvojitý tah díky svému staviteli, může v obou dílčích tazích umístit svou figurku do města Carcassonne, pokud v každém z nich splní předepsané podmínky.

3. rozšíření: Do města Carcassonne nelze umístit draka ani vílu. Stejně tak není možné umístit do města Carcassonne figurku pomocí tajné chodby.

4. rozšíření: Pomocí funkce věže nelze zajmout žádnou figurku ve městě Carcassonne.

5. rozšíření: Před vyhodnocováním statku lze na louky přemístit figurky z tržiště a město Carcassonne se také počítá.

9. rozšíření: Ovčáka nelze umístit do města Carcassonne.



KRÁL

1. rozšíření: Za katedrálu v uzavřeném městě (zde nejde o město Carcassonne) nedostane držitel kartičky Král žádný bod navíc.

8. rozšíření: Hrad se pro účely kartičky Král za uzavřené město nepovažuje.



LOUPEŽIVÝ RYTÍŘ

1. rozšíření: Za cestu s hostincem u jezera se žádné body navíc nezískávají.



SVATYNĚ

Do svatyně je možno umístit následující figurky:

Základní hra: opata ; **1. rozšíření:** velkou figurku; **5. rozšíření:** vůz; **10. rozšíření:** ředitele

Další pravidla:

5. rozšíření: Mnich v opatství může vyzvat na souboj o vliv kacíře ve svatyni.

9. rozšíření: Vinice v okolí přináší při vyhodnocení svatyně 3 body navíc.



© 2007, 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 nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.