



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne


5.



Opatství a starosta

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 (na rubu označených symbolem  abyste je kdykoliv snadno rozlišili)

• 6 kartiček opatství



• 6 dřevěných figurek starostů

• 6 dřevěných figurek vozů

• 6 dřevěných figurek statků



PŘÍPRAVA HRY

Nejprve rozdejte každému hráči po **jedné kartičce opatství** (hraje-li méně hráčů, zbylé nechte v krabici).

Poté pečlivě zamíchejte lícem dolů nové kartičky krajiny mezi kartičky ze základní hry a jako obvykle z nich vytvořte několik dobíracích sloupečků.

Každý hráč dále obdrží figurku **starosty**, **vozu** a **statku** ve své barvě a přidá je k ostatním figurkám ve své zásobě (přebytečné figurky opět nechte v krabici).

NOVÉ KARTIČKY KRAJINY

Nové kartičky se přikládají k hernímu plánu podle všech obvyklých pravidel základní hry.

PODROBNÝ POPIS NOVÝCH KARTIČEK



Na této kartičce se nacházejí dvě oddělené části města. Část města se štítem díky mostu také sousedí s loukou dole, což má svůj význam při vyhodnocení sedláků.



Na této kartičce se nacházejí dvě oddělené části města.



Cesta na této kartičce není přerušena. Nahoře cesta louku dělí, dole nikoliv. I to má velký význam při vyhodnocování sedláků.



Zde cesta uprostřed louky končí.



Zde se cesta dotýká města, takže dělí louku na tři oddělené části.



Zde cesta nekončí, ale míří ven z kartičky ve všech třech směrech.

OPATSTVÍ

1. Přiložení kartičky

Chcete-li přiložit k hernímu plánu své **opatství**, nedobíráte si na začátku tahu žádnou kartičku. Opatství je možno přiložit jen na takové místo pro kartičku, které je již ze všech čtyř stran obklopeno jinými kartičkami – dojde tedy k zaplnění mezery.

Je hostejné, jaký je na nich terén – opatství může navazovat na cokoli – louku, cestu i město. Není-li nikde na herním plánu žádná vhodná mezera k dispozici, není možné opatství přiložit.

Hra končí až v okamžiku, kdy je přiložena poslední kartička a zároveň žádný z hráčů už nemůže nebo nechce přiložit ani své případně dosud zbylé opatství.



Příklad: Volné místo je ze všech čtyř stran obklopeno kartičkami, **červený** hráč tedy může přiložit své opatství.

2. Umístění figurky družníka

Pro opatství platí stejná pravidla jako pro klášter. Můžete tedy na něj umístit figurku jako mnicha.

3. Započítání bodů

Přiložením opatství jsou území (tj. cesty, města apod.) na všech čtyřech navazujících stranách z této strany uzavřena. Došlo-li k úplnému uzavření cest, klášterů nebo měst, dojde k jejich vyhodnocení podle obvyklých pravidel. Samotné opatství se vyhodnocuje shodně jako klášter.

Příklad: Přiložením opatství **červeného** hráče je uzavřena a vyhodnocena cesta obsazená figurkou **modrého** hráče, který získá 3 body.





2. Umístění figurky starosty

Figurku starosty můžete umístit na herní plán do města místo rytíře. Ve městě nesmí být v takovém okamžiku žádná jiná figurka hráče (ani družiník, ani starosta – platí tedy obvyklá pravidla pro umístění figurek, neutrálních figur jako např. vily z 3. rozšíření „Princezna a drak“ se to netýká).

3. Započítání bodů

Při vyhodnocování města má starosta sílu odpovídající počtu štítů ve městě – za každý štít sílu 1.

Jsou-li v okamžiku vyhodnocení ve městě další figurky, je jejich síla následující:

- **Rytíř** (obyčejný družiník) má sílu 1.
- **Velká figurka** (z 1. rozšíření) má sílu 2.
- Síla **starosty** je dána **součtem štítů** ve městě, jak je uvedeno výše. Není-li ve městě žádný štít, je síla starosty **0**.

Při vyhodnocení se sečte síla všech figurek příslušných hráčů. Body za uzavřené město dostane hráč, jehož celková síla figurek je nejvyšší, v případě shody obdrží body všichni příslušní hráči (vše dle obvyklých pravidel). Na množství přidělovaných bodů za město nemá starosta žádný vliv. Po vyhodnocení se starosta jako ostatní figurky vrací do zásoby příslušného hráče.

Příklad: Starosta **červeného** hráče má sílu 3 (ve městě jsou 3 štíty), figurky **modrého** hráče mají dohromady sílu 2. **Červený** hráč získá 20 bodů, **modrý** nezíská nic.



Je-li vyhodnocováno město, v němž stojí pouze starosta, ale není v něm žádný štít, je síla starosty pořád 0 a příslušný hráč žádné body nezíská.



2. Umístění statku

Statek můžete umístit na herní plán místo své figurky. Je možné ho umístit jen na místo dotyku čtyř kartiček, přičemž na všech musí být v místě dotyku pouze louka.

Stále platí, že jedna ze čtyř kartiček v místě dotyku musí být přiložena v právě probíhajícím tahu, jinak nelze statek umístit.

Je lhostejné, zda se na dané louce nacházejí sedláci, ale jiný statek se na ní nacházet nesmí. Statek zůstává na herním plánu stát až do konce hry.



Příklad: Na všech kartičkách je v místě dotyku jen louka, **červený** hráč sem smí statek postavit.

Na spodních kartičkách je v místě dotyku část města, sem **červený** statek postavit nesmí.



3. Vyhodnocení a započítání bodů

VYHODNOCENÍ SEDLÁKŮ PŘI POSTAVENÍ STATKU

Jsou-li na louce, kam byl postaven statek, nějací sedláci (lhostejno, komu patří), dojde **hned** k vyhodnocení dané louky jako na konci hry. Hráč nebo hráči s největším počtem sedláků na louce dostanou po **3 bodech za každé uzavřené město** na vyhodnocované louce.

Figurky sedláků se poté vrátí do zásoby příslušných hráčů.

Příklad: **Červený** umístí svůj statek podle obrázku. **Modrý** získá 6 bodů (po třech za obě uzavřená města na louce) a vezme si svou figurku sedláka zpět.



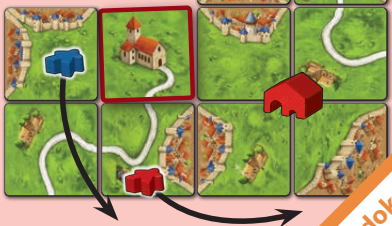
VYHODNOCENÍ SEDLÁKŮ PŘI SPOJENÍ LOUKY

Na louku, kde je statek, **není dovoleno umístit žádného nového sedláka**. Může se však stát, že přiložením nové kartičky dojde k připojení louky, na které se již nějací sedláci nacházejí. V takové situaci se eventuálně nejprve umístí figurka na novou, právě přiloženou kartičku (pokud to je v souladu s pravidly možné), vyhodnotí se případně uzavřená území a poté dojde k vyhodnocení připojených sedláků. Postupuje se podobně jako při obvyklém vyhodnocování luk, ovšem za každé sousedící uzavřené město se přiděluje jen **1 bod místo 3**. Všichni připojení sedláci se po vyhodnocení louky také vrátí do zásoby příslušných hráčů.

VYHODNOCENÍ STATKU NA

Příklad: Přiložením zvýrazněné kartičky došlo k připojení obou sedláků k louce se statkem.

Červený i **modrý** hráč získají každý 2 body za dvě sousedící uzavřená města a vezmou si své figurky sedláků zpět.



3 body
VÝHODNOK

KONCI HRY

Za každé uzavřené město na louce se statkem získá příslušný hráč **4 body**.
Je-li na louce statků více, získají body všichni příslušní hráči.

VŮZ



2. Umístění vozu

Vůz je možné umístit na herní plán **místo** vlastní figurky za dodržení všech obvyklých pravidel, ovšem pouze na cestu, město, klášter nebo opatství. Na louku vůz umístit nelze.

3. Vyvolání vyhodnocení a započítání bodů

Při vyhodnocování cesty, města, kláštera či opatství se počítá vůz jako běžná figurka družníka.

Poté je možné si vůz vzít **zpět do své zásoby**, nebo (na rozdíl od družníka) je možné ho **přemístit** na sousední neuzavřenou a neobsazenou cestu, město, klášter či opatství. Sousední území je takové, které se nachází na téže kartičce nebo na kartičce sousedící vodorovně, svisle nebo úhlopříčně, a opět platí všechna všeobecná pravidla pro umísťování figurek. Pokud není žádné vhodné sousední území k dispozici (tj. nesmí být uzavřené ani obsazené), musí si příslušný hráč vzít svůj vůz zpět do své zásoby. Týká-li se vyhodnocení více vozů, rozhoduje se o přemístění vozu nejprve hráč na tahu, ostatní následují po směru hodinových ručiček.



Příklad:
Červený získá 3 body za uzavřenou cestu. Poté může vůz přemístit na klášter nebo na město dole.



Příklad:
Červený získá 6 bodů za uzavřené město. Poté může vůz přemístit na klášter nebo cestu vpravo dole. Cesta vlevo nahoře už je uzavřená a město vlevo dole je obsazeno modrou figurkou.

Přehled kombinace pravidel jednotlivých variant hry

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

STATEK

- 2. rozšíření:** Při vyhodnocení sedláků pomocí statku dostanete rovněž o 1 bod navíc za každé uzavřené město na dané louce, pokud na ní máte většinu sedláků s prasátkem. Prasátko můžete ke svému sedláku přiřadit i v tahu, v němž přiložíte kartičku, která sedláka připojí k louce se statkem. V takovém případě dostanete 2 body za sedláka s prasátkem za každé uzavřené město na dané louce (pro názornost předpokládáme, že na připojené louce žádné další figurky nejsou) a sedláka i prasátko si vezmete zpět do své zásoby.
- 3. rozšíření:** Drak statek nežere, vílu nelze přiřadit ke statku. Při nasazení statku na herní plán nelze využít tajné chodby.
- 4. rozšíření:** Statek nelze pomocí funkce věže zajmout a nelze ho postavit na díl věže.
- 6. rozšíření:** Při vyhodnocení sedláků pomocí statku je možné přidat i družiníky z Tržiště města Carcassonne. Za sedláky získáte body jako obvykle, poté si je vezmete do své zásoby. Pokud umístíte na herní plán statek a při případném vyhodnocování nezískáte žádné body, můžete umístit jednoho družiníka do města Carcassonne. Stádo prasátek (rozšíření „Řeka II“) nepřináší žádné dodatečné body za statek, ale za sedláky na louce ano.
- 8. rozšíření:** Hrad přináší za statek a sedláky vyhodnocované při postavení statku o 1 bod více než uzavřené město.

STAROSTA A VŮZ

- 3. rozšíření:** Při umístění obou figurek lze využít tajné chodby, ale pouze na území, kam je lze v souladu s pravidly umístit.
- 4. rozšíření:** Obě figurky lze zajmout pomocí funkce věže, starostu ani vůz nelze postavit na díl věže.
- 6. rozšíření:** Obě figurky lze umístit do města Carcassonne, ale jen omezeně – starostu jen do Zámku, vůz do jakékoli čtvrti s výjimkou Tržiště.
- 8. rozšíření:** Obě figurky lze umístit na hrad. Při vyhodnocení ale za starostu žádné body nezískáte, protože hrad nemá žádný symbol štítu.

© 2005, 2016
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.