

Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Zimní krajina



MINDOK

Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Zimní krajina



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

- **84 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

erb

- **40 figurek** v 5 barvách. Každá figurka může být postavena do hry jako rytíř, lupič, sedlák nebo mnich. Jedna figurka od každé barvy počítá body.



rub ostatních kartiček



část louky



úsek cesty

křižovatka

- **1 počítadlo bodů**
Zaznamenává aktuální stav bodů všech hráčů.



- **pravidla hry**

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.

Pravidla této varianty Carcassonne jsou shodná s pravidly základní hry. Stejná pravidla platí i pro nových 12 kartiček s motivy zvířat.

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 tak, aby bylo po ruce.

Každý si vezměte 8 figurek jedné barvy. Jednu z nich postavte na políčko 0 na počítadle bodů, zbylých 7 máte k dispozici. Nejmladší hráč rozhodne, kdo začne.

Průběh hry

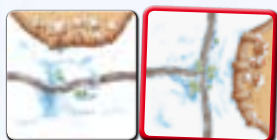
Hraje se po směru hodinových ručiček. Ten, kdo je na tahu, provádí následující úkony, a to v **uvedeném pořadí**:

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.

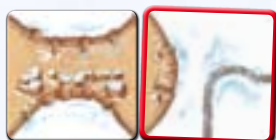
1. Příložení kartičky

Hráč si nejprve **musí** vzít 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:

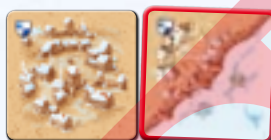
- Nová kartička (u příkladů je **červeně** orámovaná) musí být jednou nebo více stranami přiložena k již vyloženým kartičkám. Nelze přikládat kartičky pouze rohem k sobě.
- Části cest, luk a měst na sebe musí navazovat (kláštery na sebe nenavazují - mohou, ale nemusí být vedle sebe).



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 jinou.

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

rytíře



do části města

mnicha



do kláštera

sedláka



na část louky

sem
nebo
sem
figurku položte na bok

(První hru doporučujeme hrát bez sedláků.)

- Pokud na nově vzniklých spojených částech města, úsecích cest nebo částech luk již stojí jakákoliv figurka, byť vlastní, není možné tam postavit další. Pro ilustraci viz dva příklady:

Modrý nemůže umístit lupiče, jelikož cesta je již obsazena. Může umístit mnicha do kláštera, nebo položit sedláka na louku.



Modrý nemůže umístit rytíře, jelikož město je již obsazeno. Může umístit lupiče na cestu, nebo položit sedláka na louku.



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 jí 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 jí tvoří).



Červený získal 4 body.

Červený získal 3 body.

POČÍTADLO BODŮ

Tyto body, stejně jako ostatní, musí být ihned zaznamenány na počítadle bodů. (Počítadlo má 50 polí, která je možno projít vícekrát dokola. Figurku na počítadle, která dosáhne opět prvního pole - 0, položte. Tak je zřetelné, že hráč má více než 50 bodů.)

Modrý získal 3 body.

Presune svoji figurku na počítadle bodů z pole č. 48 na pole č. 1. Svoji figurku položí, aby bylo jasné, že již obešel počítadlo dokola.

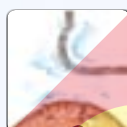


■ UZAVŘENÉ MĚSTO



Město je uzavřené, když je na všech stranách ohraničeno hradbami a nejsou v něm žádné mezery.

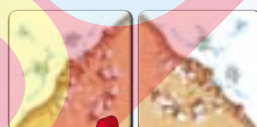
Město může mít libovolný počet částí. Za uzavřené město získá hráč po dvou bodech za každou jeho část (= počet kartiček s částí města). Za každý erb získá navíc ještě 2 body.



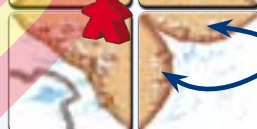
Červený získal 8 bodů (3 části města a 1 erb).



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?

Šikovním vykládáním 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.

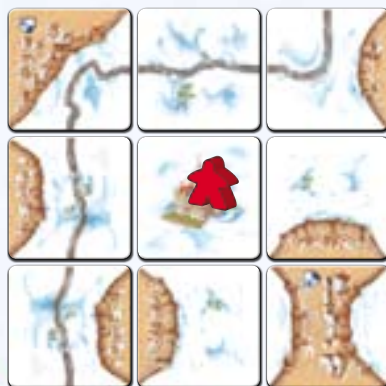
Další příklad s více družiníky v jedné části krajiny najdete na str. 7.

■ 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)



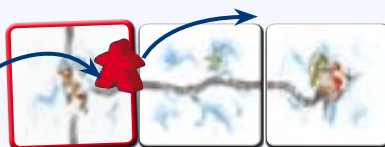
Po započítání bodů za uzavřenou cestu, město nebo klášter - **a pouze tehdy** - se lupiči, rytíři či mníši vracejí ke svému hráči. Ten je může **od příštího tahu** opět umístit kamkoliv v rámci pravidel.

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:

1. Novou kartičkou uzavřít cestu, město nebo klášter.
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



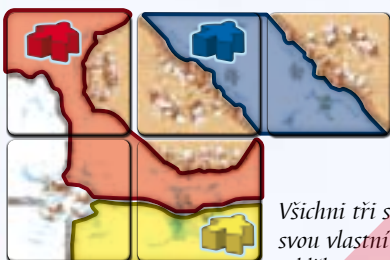
Červený
získal
4 body



LOUKA

(První hru doporučujeme hrát **bez sedláků**, tedy **bez bodů za louky**.)

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 vyložené krajiny. To je důležité při závěrečném vyhodnocení!



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



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

Konec hry a závěrečné vyhodnocení

Hra končí po tahu, ve kterém je vyložena poslední kartička.

Nyní následuje závěrečné vyhodnocení.

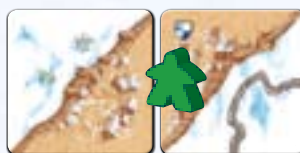
VYHODNOCENÍ NEUZAVŘENÝCH CEST, MĚST A KLÁŠTERŮ

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.**

Po vyhodnocení jednotlivých částí krajiny se figurky vracejí zpět ke hráčům.

Zelený získal za nedokončené velké město 8 bodů.

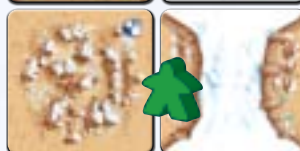
Černý nezískal nic, protože **zelený** má ve městě početní převahu rytířů.



Červený získal za neuzavřenou cestu 3 body.



Žlutý získal 5 bodů za uzavřený klášter.

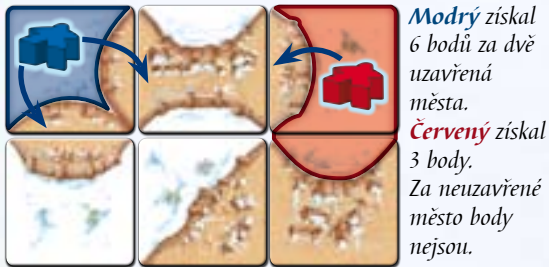


Modrý získal 3 body za neuzavřené město (2 body za kartičku, 1 bod za erb).

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.



Modrý vlastní malou louku, získal tři body za město **A**.

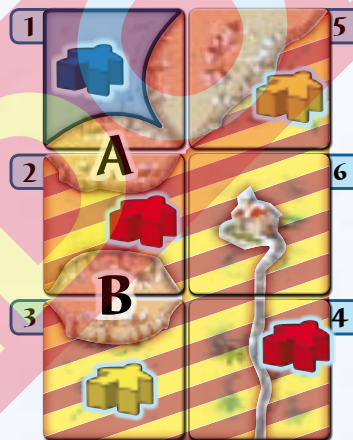


X **Pořadí, ve kterém byly kartičky položeny.**

Červený vlastní velkou louku. Má převahu sedláků. Získal 6 bodů (3 body za město **A** a 3 body za město **B**).

Žlutý nemá na louce převahu, nezíská tedy žádné body.

Blau erhält 3 Punkte für Stadt **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**.

Další příklad s více družiníky v jedné části krajiny najdete na str. 7.

Takto se hodnotí louky, které hraničí s uzavřenými městy. Tím závěrečné hodnocení končí.

Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

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.



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

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK

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



[WWW.HRAJEME.CZ](http://www.HRAJEME.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.

Další příklady

PŘÍKLAD VYHODNOCENÍ SEDLÁKŮ NA LOUKÁCH

Zde přidáváme příklad vyhodnocení postavení sedláků na loukách (viz strana 6 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)**. **Červený** a **modrý** dostanou každý **9 bodů**.

Pozor: Města A a B přinášejí zároveň po 3 bodech **modrému** za louku 1 a po třech bodech **červenému** a **modrému** 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.

JAK SE MŮŽE DOSTAT VÍCE SEDLÁKŮ NA JEDNU LOUKU?

□ = nově přiložená kartička



1. **tah:** **Modrý** umístí sedláka na louku.
2. **tah:** **Červený** umístí kartičku doprava nahoru a také umístí sedláka na louku. To je možné, neboť obě louky nejsou prozatím propojeny.
3. **tah:** Přiložením této karty se obě dříve vytvořené louky **propojí v jednu větší louku**. Tímto způsobem se může ocitnout **více sedláků na jedné louce**.

Stejným způsobem (a pouze tímto způsobem) se může dostat i **více lupičů na jednu cestu** nebo **více rytířů do jednoho města**.

Seznam kartiček krajiny ve hře (72 karet jako v původní hře Carcassonne + 12 karet se zvířaty)

WinA 2x	WinB 4x	WinC 1x	WinD 4x <small>včetně startovní kartičky (tmavá zadní strana)</small>	WinE 5x	WinF 2x	WinG 1x	
WinH 3x	WinI 2x	WinJ 3x	WinK 3x	WinL 3x	WinM 2x	WinN 3x	
WinO 2x	WinP 3x	WinQ 1x	WinR 3x	WinS 2x	WinT 1x	WinU 8x	
WinV 9x	WinW 4x	WinX 1x	WinTierA 1x	WinTierB 1x	WinTierC 1x	WinTierD 1x	
WinTierE 1x	WinTierF 1x	WinTierG 1x	WinTierH 1x	WinTierI 1x	WinTierJ 1x	WinTierK 1x	WinTierL 1x

★ Tyto kartičky mohou mít různé grafické provedení (malé domky, stromy atd.).

Přehled bodování

Dokončené oblasti V PRŮBĚHU hry

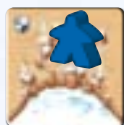
Cesta
(lupič)

1 bod za kartičku



Město
(rytíř)

2 body za kartičku +
2 body za erb



Kláster
(mnich)

9 bodů



Nedokončené oblasti NA KONCI hry

Cesta
(lupič)

1 bod za kartičku

Město
(rytíř)

1 bod za kartičku +
1 bod za erb

Kláster
(mnich)

1 bod za kartičku
(kartička s klášterem a
každá sousedící kartička)

Vyhodnocení sedláků na loukách NA KONCI hry

3 body za každé uzavřené město na louce nebo
s loukou sousedící.