



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne


## Věž



4,

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

- **18 kartiček krajiny** (označených symbolem , abyste je kdykoliv snadno rozlišili), každá s vyznačeným stavenišťem věže

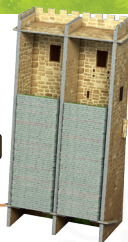


- **30 dřevěných dílků věže** (všechny v neutrální barvě)



- **1 věž jako zásobník kartiček krajiny**

Doporučujeme vám, abyste věž po sestavení už znovu nerozebírali. Kartičky lze z věže brát shora i zespodu, ale doporučujeme je brát raději shora. Čím méně kartiček ve věži zbývá, tím více při brání zespodu hrozí, že vypadne více kartiček najednou.



### PŘÍPRAVA HRY

Všechny nové kartičky krajiny zamíchejte mezi kartičky ze základní hry a vložte je lícem dolů do věže (je zcela lhostejné, jak je rozdělíte do obou jejích polovin). Věž postavte na stůl tak, aby na ni všichni dobře dosáhli.

**Každý hráč obdrží dílky věže** v množství podle počtu hráčů:

**2 hráči:** 10 dílků

**3 hráči:** 9 dílků

**4 hráči:** 7 dílků

**5 hráčů:** 6 dílků

**6 hráčů:** 5 dílků

Každý hráč si dílky věže přidá k zásobě svých figurek.

### NOVÉ KARTIČKY KRAJINY

Nové kartičky krajiny se přikládají k hernímu plánu jako obvykle. Kromě stavenišť věže se na nich žádné nové prvky neobjevují.

*Na této kartičce dělí nepřerušovaná cesta louku dole i nahoře, ale město pod mostem rozdělené není.*



## 1. Přiložení kartičky

Všechny kartičky se přikládají podle obvyklých pravidel.

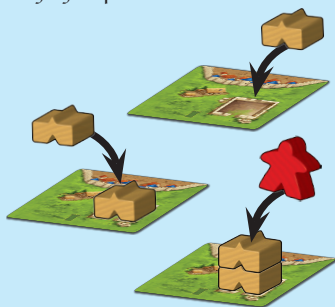
## 2. Umístění figurky nebo dílku věže

Po přiložení kartičky k hernímu plánu můžete provést jednu z následujících akcí:

- Umístíte na ni svou figurku podle všech obvyklých pravidel.

### 3 nové možnosti:

- Umístíte dílek věže ze své zásoby na jakékoli volné staveniště věže na herním plánu.
- Umístíte (tj. přidáte) dílek věže ze své zásoby na jakoukoli neuzavřenou věž na herním plánu.
- Postavíte svou figurku na jakoukoli neuzavřenou věž na herním plánu, čímž ji uzavřete.

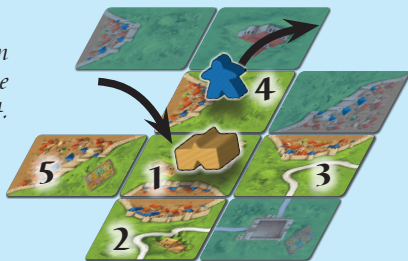


### UMÍSTĚNÍ DÍLKU VĚŽE A ZAJETÍ FIGURKY

Kdykoli umístíte na herní plán dílek věže, můžete z herního plánu odstranit **1 figurku** (cizí nebo vlastní) – zajmout ji. **Cizí figurku postavíte před sebe na stůl**, svoji vrátíte do své zásoby.

Z jaké kartičky smíte figurku odstranit, to záleží na výšce věže: z kartičky, na které stojí věž, lze odstranit (zajmout) figurku vždy. Za každý dílek věže pak lze figurku odstranit z jedné další vodorovně nebo svisle sousedící kartičky. Má-li tedy věž 1 patro (1 dílek), lze figurku odstranit z jedné z 5 kartiček.

**Červený** umístí na herní plán první dílek věže a zajme **modrou** figurku z kartičky č. 4.



Má-li věž 2 patra, je k dispozici už 9 kartiček, odkud lze figurku odstranit.

**Červený** umístí na herní plán druhý dílek věže a má na vybranou, zda zajme **zelenou** figurku z kartičky č. 1, **modrou** z kartičky č. 6, **černou** z kartičky č. 9 nebo svou figurku z kartičky č. 8.



S každým dalším patrem věže se zvětší „působení“ věže o 4 další kartičky. Věž působí i přes prázdná (vynechaná) místa herního plánu, jiné věže libovolné výšky či řeku. Věž může být libovolně vysoká.

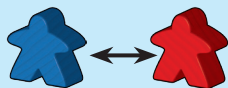
### POSTAVENÍ FIGURKY NA VĚŽ

Postavíte-li svou figurku na (dosud neuzavřenou) věž, uzavřete ji. Takovou věž nelze dále zvyšovat. Figurka na věži zůstává stát až do konce hry a nevrátí se zpět do zásoby příslušného hráče, pokud ovšem není zajata působením jiné věže! Akce uzavření věže může mít smysl, protože tímto způsobem můžete ochránit své jiné důležité figurky na herním plánu.



### VÝMĚNA A VÝKUP ZAJATCŮ

Vždy v okamžiku, kdy dva hráči drží navzájem v zajetí své figurky, musejí si je hned **vyměnit** – osvobozené figurky se vracejí do zásoby příslušných hráčů. Má-li některý hráč u daného protihráče v zajetí více svých různých figurek, může si zvolit, kterou chce dostat ze zajetí zpět.



Kromě toho má hráč na tahu možnost svého zajatce **vykoupit**. Příslušnému hráči odevzdá své **3 vítězné body** (tj. svou figurku na počítadle posune o 3 body zpět a figurku dotčeného soupeře zase o 3 body dopředu). Skóre žádného hráče však tímto způsobem nesmí klesnout pod nulu. Vykoupenou figurku lze ještě v téže tahu hned umístit na herní plán.

## Přehled kombinace pravidel jednotlivých variant hry

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

### Figurky, které **LZE** postavit na věž a uzavřít ji:

1. rozšíření: velká figurka



### Figurky, které **NELZE** postavit na věž:

Základní hra:  
opat



5. rozšíření:  
vůz



starosta



statek



9. rozšíření:  
ovčák



### Figurky, které **LZE** zajmout pomocí věže (i vlastní):

Základní hra:  
opat



1. rozšíření:  
velká figurka



5. rozšíření:  
vůz



starosta



8. rozšíření: figurky na mostě (figurky všech typů lze vykoupit ze zajištění za 3 vítězné body).

### Figurky, které **NELZE** zajmout pomocí věže:

2. rozšíření:  
prasátko



stavitel



5. rozšíření  
statek



6. rozšíření: figurky ve městě Carcassonne

8. rozšíření: figurky na hradě

9. rozšíření:  
ovčák



• všechny neutrální figurky a žetony (např. 3. rozšíření: víla, drak, 6. rozšíření: hrabě, 8. rozšíření: most, 9. rozšíření: ovce apod.)

## DALŠÍ PODROBNOSTI

3. rozšíření: Víla nechrání figurky před zajištěním pomocí věže, drak žere i figurky na věži.

8. rozšíření: Most i věž mohou stát na téže kartičce, uspořádejte je tak, aby se vešly.



© 2006, 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](mailto:info@mindok.cz) nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.