



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

2.


Kupci a stavitelé



Rozšíření nelze použít samostatně, pouze dohromady se základní verzí hry CARCASSONNE. V platnosti zůstávají všechna pravidla základní verze!

K nim je možné přidat jednu nebo více následujících částí tohoto rozšíření. Stejně tak je možné i libovolné propojení tohoto rozšíření s následujícími rozšířeními.

HERNÍ MATERIÁL

- 24 kartiček krajiny (označených )
z toho 9 s vínem, 6 s obilím, 5 s plátnem



- 20 žetonů zboží
(9x víno, 6x obilí a 5x plátno)



- 6 stavitelů



- 6 selátek



- 1 plátěný sáček



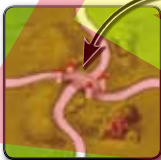
PŘÍPRAVA HRY

Nové kartičky krajiny zamíchejte dohromady s kartičkami ze základní hry a připravte je jako obvykle, nebo všechny vložte do plátěného sáčku.

Žetony zboží připravte do společné zásoby na okraj herní plochy.

NOVÉ KARTIČKY KRAJINY

Nové kartičky přinášejí několik nových zvláštností, které nyní vysvětlíme. V podstatě nedochází ke změnám pro **1. Příložení kartičky**, **2. Umístění družiníka** ani **3. Započítání bodů**.



Most není křižovatka. Jedna cesta vede **bez přerušení** zleva doprava, druhá shora dolů. **Louky** jsou ovšem oddělené. Na kartičce jsou 4 samostatné louky.



Jedna cesta končí **ve městě**,
druhá **u chaloupky**.

Louky jsou oddělené cestami. Na kartičce jsou
3 samostatné louky.



Klášteř dělí cestu
na 3 **ukončené
části**. Na kartičce
jsou 3 samostatné
louky.



Kartička má 3 **oddělené
části města**. Na louku
uprostřed je možné
umístit sedláka.

ŽETONY ZBOŽÍ



Žetony zboží hrají roli pouze při závěrečném vyhodnocení. Nemají žádný vliv na úkony **1. Příložením kartičky**, **2. Umístěním družníka**.

3. Započítání bodů

Uzavření města se symboly zboží

Pokud vy nebo spoluhráč uzavřete město s jedním nebo více symboly zboží, postupujte následovně:

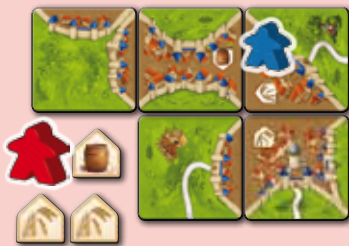
- 1.) Vyhodnoťte město jako obvykle.
- 2.) Hráč, **který město uzavřel**, dostane za každý druh zboží (v tomto městě zobrazený) příslušný žeton zboží. Stává se tak kupcem tohoto zboží v daném městě.

Přitom není podstatné, zda má v daném městě rytíře, dokonce ani není rozhodující, zda se ve městě nachází vůbec nějaký rytíř. Žetony zboží získáte vždy.

Až do závěrečného vyhodnocení si ponechte žetony zboží před vámi, viditelně pro všechny spoluhráče.

Červený hráč uzavřel město.

Modrý dostane **10 bodů** a **červený**
2x obilí a 1x víno.



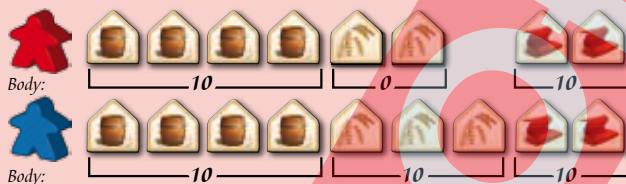
Bodování žetonů zboží

Závěrečné vyhodnocení žetonů

Hráč, který má na konci hry nejvíce žetonů s vínem, obdrží 10 bodů. To samé platí pro hráče s nejvyšším počtem žetonů obilí a plátna. Má-li nejvyšší počet dva či více hráčů, obdrží po 10 bodech každý z nich.

Příklad pro hru ve dvou:

Červený hráč má 20 bodů, **Modrý** hráč má 30 bodů.



STAVITEL A SELÁTKO

Stavitel a selátko jsou **speciální** figurky, které dostanete na začátku hry do své zásoby. Jejich zvláštní schopnosti nemají žádný vliv na úkon **1. Přiložení kartičky**. Hráč je musí postavit na právě položenou kartičku krajiny. Na tuto kartičku již nelze umístit jinou figurku.

STAVITEL



2. Umístění stavitele

Stavitele musíte umístit na právě přiloženou **kartičku krajiny**. Stavitele **můžete umístit na cestu nebo do města**, kde máte alespoň jednoho svého družiníka.



Můžete přiložit stavitele na cestu, protože zde již máte svého lupiče.

Stavitel stojí na svém místě tak dlouho, dokud máte na cestě nebo ve městě svého družiníka. Dojde-li k uzavření cesty nebo města, jsou vyhodnoceny jako obvykle a družiník i stavitel se vrací k hráči.

Toto je běžný způsob při bodování, ale některá rozšíření připouští návrat družiníka v důsledku jiných událostí.

1. Dvojité přiložení kartičky krajiny

Pokud přiložíte kartičku k cestě nebo městu, kde stojí váš stavitel, **IHNED** si vezmete ještě jednu kartičku a přiložíte ji na libovolné místo dle obvyklých pravidel.



- A** Přiložíte kartičku a prodloužíte cestu se stavitelem.
B Poté si vezmete ještě jednu kartičku a umístíte ji libovolně k hrací ploše.

Další pravidla pro stavitele

Jedná se o speciální pravidla, která zodpoví vaše případné dotazy. Vše uvedené v těchto pravidlech o staviteli, platí pro město, stejně jako pro cestu.

- Družníka můžete umístit na obě přiložené kartičky dle obvyklých pravidel. Pokud přiložením první kartičky uzavřete cestu, dostanete stavitele zpět do zásoby a můžete ho použít již při přiložení druhé kartičky, viz příklad.
- **Nefunguje řetězová reakce.** Pokud hráč přiloží i druhou kartičku k cestě se stavitelem, nemůže si již vzít kartičku třetí.

Na zobrazeném příkladu ukazujeme, jak můžete postupovat při dvojitém tahu se stavitelem. Hráč například může:



- Tah 1:** Umístit lupiče.
Tah 2: Umístit stavitele.



2. kartička

Tah 3a: Cestu uzavřít a do části města na této kartičce umístit rytíře (cesta se nyní vyhodnotí a figurky lupiče a stavitele se vrací k hráči).

Tah 3b: Přiložit druhou kartičku a na ni umístit stavitele.

- **Stavitel zůstává na cestě, dokud není dokončena.** Po přiložení kartičky s cestou k cestě s vaším stavitelem, máte vždy možnost zahrát dvojité tah.
- V rámci dvojitého tahu můžete dvakrát **1. Přiložit kartičku**, **2. Umístit figurku** a **3. Započítat body**.
- Na jedné cestě mohou stát stavitelé více hráčů.
- Mezi lupičem a stavitelem může být libovolný počet kartiček.
- Stavitel zůstane stát na cestě, dokud tam bude alespoň jeden váš lupič. Pokud na cestě žádný lupič není, vrátí se stavitel do vaší zásoby.
- Stavitele můžete postavit do města nebo na cestu, ale nikdy na louku nebo na klášter.
- Započítání bodů, může nastat po přiložení první i druhé kartičky.

3. Započítání bodů

Stavitel nemá žádný vliv na výši získaných bodů a nezapočítává se při vyhodnocení převahy v dané části krajiny. Po započítání bodů se stavitel i družinici vrací zpět do zásoby hráče.

SELÁTKO



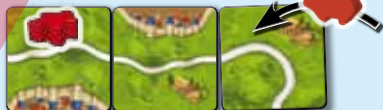
1. Přiložení kartičky

Selátko nemá žádný vliv při přikládání kartičky. Jeho zvláštní schopnost má vliv až pro **2. Umístění selátka** a **3. Započítání bodů**.

2. Umístění selátka

Selátko můžete umístit na louku, kde leží alespoň jeden váš sedlák.

Na louce už leží váš sedlák, můžete tedy umístit i vaše selátko.



3. Započítání bodů za louku se selátkem

Selátko zůstává na svém místě až do konce hry. Selátko se staví na louku a může přinést sedlákovi vyšší výnos z měst hraničících s touto loukou v závěrečném vyhodnocení, pokud bude mít na louce se selátkem převahu. Selátko se do převahy nezapočítává.

Při závěrečném vyhodnocení dostane hráč za každé město sousedící s touto loukou **4 body** namísto 3. Platí to však pouze tehdy, když tuto louku vlastní. Pro vlastnictví louky je rozhodující počet sedláků.



Červený hráč má převahu na louce, kde má i své selátko a získá 4 body za město. **Červený** získá celkem 8 bodů, **Modrý** nezíská žádné body, jelikož nemá na louce převahu.

Poznámka: Převahu může mít i více hráčů, pokud má více hráčů stejný počet sedláků na louce.

PLÁTĚNÝ SÁČEK

1. Příložený kartičky

Namísto tahání kartiček z několika hromádek rubem nahoru, můžete vložit všechny kartičky krajiny do plátěného sáčku a tahat je jednoduše přímo ze sáčku.

Na základě technických výrobních důvodů a také z důvodu častějšího hraní se může stát, že kartičky z rozšíření mají lehce odlišný odstín zadní strany než kartičky základní hry. Pokud se tak stane, máte možnost tahat kartičky z plátěného sáčku. Plátěný sáček lze také použít pro přepravu celé hry Carcassonne, když potřebujete šetřit místo v zavazadle na cestách.



© 2003, 2015
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK

MINDOK s.r.o.,

Korunní 810/104, Praha 10

www.mindok.cz

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 65 66 10, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.