

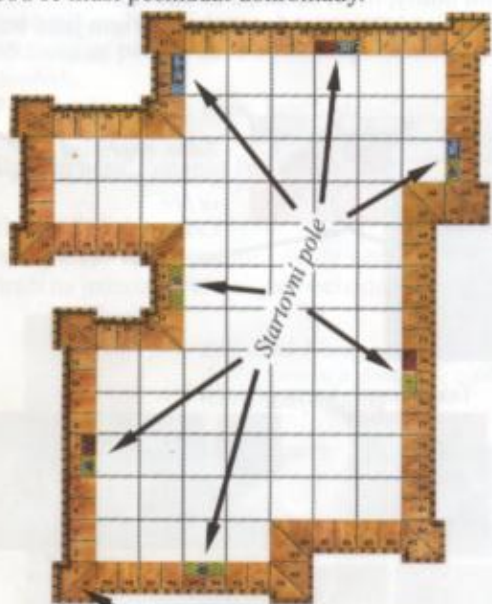


Důmyslná taktická stolní hra pro 2 hráče, jejímž autorem je Reiner Knizia. Hru vytvořil na základě herního systému Carcassonne podle Klause Jürgena Wredeho.

Impozantní silueta města Carcassonne se koupe v záři zapadajícího slunce. Rytíři a panoši zaopatřují koně. Obchodníci nabízejí s hlasitým křikem své zboží a vyvolávači spěchají do paláce. Nade vším se ale vysoko do nebe tyčí hrad, téměř nedobytný, se svou mohutnou zdi...

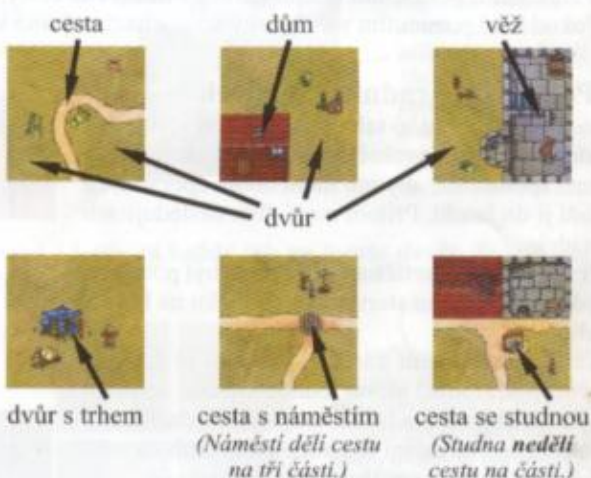
Hrací potřeby:

- 1 hradní zeď, skládá se z 10 dílů, před každou hrou se musí poskládat dohromady.



Počítací stupnice se nachází na hradní zdi.

- 60 hradních kartiček



Postavy, zvířata a předměty nemají pro hru žádný význam!

- 18 žetonů na zeď (dva od každého)



zadní strana

- 14 figurek



- 2 paláce ve dvou barvách



Palác je hlavní budovou středověkého hradu.

- pravidla

Cíl hry

Hráči pokládají tah za tahem hradní kartičky do prostoru ohraničeného hradní zdi. Při tom vznikají různé dlouhé cesty a různě velké věže, domy a dvory, na které mohou hráči pokládat své figurky, aby získali body. Protože body mohou hráči získat v průběhu hry i při závěrečném hodnocení, vítěz bude znám až na samém konci hry.

Příprava hry

Hradní zed' sestavte podle obrázku na předchozí straně tak, aby čísla tvořila řadu od 0 do 99.

60 hradních kartiček otočte lícem dolů, dobře promíchejte a rozdělte na několik hromádek. Položte je na stůl mimo hradní zed' tak, aby na ně oba hráči dosáhli.

18 žetonů na zed' otočte lícem dolů a dobře zamíchejte. Do každé rohové věže hradní zdi (kromě rohové věže 0/1) skrytě položte 1 žeton. Zbývající žetony vraťte tajně do krabice, pro tuto hru už nebudou potřeba.

Oba hráči dostanou **7 figurek a palác** jedné barvy a postaví **jednu svou figurku** na nulté políčko hradní zdi. Zbývajících 6 figurek a palác zůstanou ležet před každým hráčem jako zásoba. Mladší hráč určí, kdo začne hrát.



Průběh hry

Hráči se střídají na tahu. Ten, kdo je na tahu, provede následující akce v daném pořadí:

1. Hráč si **musí** vytáhnout jednu **hradní kartičku** z libovolné hromádky a správně ji položit.
2. Hráč **může** nasadit **jednu ze svých figurek** ze zásoby na právě položenou hradní kartičku.
3. Vzniknou-li položením hradní kartičky **uzavřené cesty, věže nebo domy, musí se ihned obodovat**.
4. Pokud hráč posunutím své figurky na počítací stupnici skončí v **rohové věži**, získá **žeton**, jestliže tam ještě leží.

1. Pokládání hradních kartiček

Jako první akci svého tahu si hráč **musí** vzít jednu hradní kartu z libovolné hromádky. Pak ji ukáže svému spoluhráči, aby mu mohl dobře „poradit“, a položí ji do hradu. Přitom musí dbát následujících pravidel:

- **První hradní kartička ve hře** musí být položena jednou stranou ke startovnímu políčku na hradní zdi.
- Každá další hradní karta (u příkladů je červeně orámovaná) musí aspoň jednou stranou sousedit s již položenou hradní kartou nebo se startovním políčkem. Pokládání hradních karet „roh na roh“ nebo „půl karty na půl karty“ není přípustné.
- **Cesty musí vždy navazovat, ostatní části (věže, domy a dvory) mohou být pokládány libovolně vedle sebe.**
- Na hradní zed' může navazovat všechno (cesty, věže, domy a dvory).
- Pokud nemůže být hradní karta zahrána, jde ze hry pryč a hráč si vezme novou.



Takto, například lze přiložit první kartičku ve hře. Celá karta musí navazovat na startovní pole.

Takto, např. kartu přiložit lze:



Takto kartu přiložit nelze:



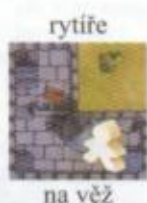
2. Nasazování figurek

Když hráč položí novou hradní kartu, **může** na ni nasadit jednu svou figurku. Přitom platí:

- Hráč smí nasadit vždy jen jednu figurku.
- Figurku musí vzít hráč ze své zásoby.
- Figurku smí hráč nasadit pouze na právě položenou hradní kartu.
- Hráč se musí rozhodnout, na kterou část hradní karty figurku nasadí, tj. jako...



nebo jako



nebo jako



nebo jako



na dvůr.

- Nová hradní karta může rozšířit již vytvořené cesty, věže, domy nebo dvory. Pokud je v rozšířené oblasti již nasazená figurka z některého z předchozích tahů, nesmí se na toto území nasadit žádná další figurka, ani stejné barvy. Přitom nehraje žádnou roli, jak daleko jiná figurka stojí. Co to znamená, objasní nejlépe následující dva příklady:



Na rozšířený dům nelze umístit panoše, protože tam už jeden bílý panoš stojí. Na přiloženou kartičku lze nasadit rytíře nebo obchodníka.



Na rozšířený dvůr nelze nasadit obchodníka, jelikož se tam již jeden nachází. Panoš může být nasazen.

Během hry je možné, že bude na jednom území stát více figurek (viz Propojení území).

Pokud některému hráči dojdou během hry figurky, nemůže žádné další nasazovat. Ale žádný strach: hráč dostane některé figurky zase zpátky.

Nyní je tah jednoho hráče u konce a na řadě je druhý hráč.

Výjimka: Pokud je položením nové hradní karty uzavřena cesta, věž nebo dům, musí se **ihned** obodovat. Dvory se během hry nebudují (viz Závěrečné hodnocení).

3. Bodování ukončených cest, věží a domů

Uzavřená cesta

Cesta je uzavřená, když jsou její jednotlivé části na všech koncích zakončené náměstím nebo hradní zdí, nebo když cesta končí v budově, nebo když cesta tvoří uzavřený okruh. Cesta může být libovolně dlouhá (sestavená z libovolného počtu hradních karet).

Za uzavřenou cestu získá hráč, který na ni má většinu posílů, **1 bod za každou hradní kartu**, ze které je cesta složena. (Pokud cesta začíná na některém z odpovídajících startovních políček, tak se toto políčko počítá, jakoby to byla hradní karta.)



Tyto body, stejně jako všechny ostatní, které hráč získá, se ihned připočítají na počítací stupnici na hradní zdi. Hradní zeď tvoří okruh se sto políčky. Pokud hráč se svou figurkou přeskóčí políčko s číslem 99, položí ji na bok, aby bylo jasné, že už získal 100 bodů.

Pokud u cesty stojí jedna nebo více studní, získá hráč **2 body za každou hradní kartu**, ze které je cesta složena. I při více než jedné studni kolem cesty získá hráč jen 2 body za každou hradní kartu.



Černý získal 8 bodů. (3 hradní karty a 1 karta na hradní zdi tvoří uzavřenou cestu. U cesty stojí studna, takže se každá karta počítá za 2 body.)

☐ Zde je cesta uzavřena.

Uzavřená věž

Věž je uzavřená, když jsou její jednotlivé části úplně obklopeny cestami, domy, dvory nebo hradní zdí (a věž v sobě nemá žádné díry). Věž může být libovolně velká (sestavená z libovolného počtu hradních karet).

Za uzavřenou věž získá hráč, který na ni má většinu rytířů, **2 body za každou hradní kartu**, z níž je věž složena. (Pokud věž navazuje na některé z odpovídajících startovních políček, tak se toto políčko počítá, jakoby to byla hradní karta.)



Bílý získal 8 bodů. (4 hradní karty tvořící uzavřenou věž, každá za 2 body.)

Uzavřený dům a palác

Dům je uzavřený, když jsou jeho jednotlivé části úplně obklopeny cestami, věžemi, dvory nebo hradní zdi (a dům v sobě nemá žádné díry). Dům může být libovolně velký (sestavený z libovolného počtu hradních karet).

Za uzavřený dům získá hráč, který na něm má většinu panošů, **1 bod za každou hradní kartu**, z níž je dům složen. (Pokud dům navazuje na některé z odpovídajících startovních políček, tak se toto políčko počítá, jakoby to byla hradní karta.)

Přidáním karty „roh na roh“ se dům nerozšiřuje.



Bílý získal 1 bod.
(1 hradní karta s domem)

Všeobecně: Není důležité, který z hráčů uzavře území (cestu, věž nebo dům). Body za hotové území získá vždy ten, který má na území většinu figurek.



Jakmile hráč uzavře **svůj první dům**, postaví si na něj **palác**. Pokud hráč později **sám** uzavře větší dům (z více hradních karet), **ve kterém má také většinu panošů**, přesune si palác tam. Na konci hry tedy označuje palác největší dům jednoho hráče.

Propojení území

Položením hradní karty se mohou propojit území.

Propojením území se může ocitnout víc posílů na jedné cestě, víc rytířů na jedné věži, víc panošů na jednom domě nebo víc obchodníků na jednom dvoře.

Při **bodování** uzavřené cesty, věže nebo domu se nejprve zjistí, jestli tam nemá jeden hráč **většinu figurek**. Tento hráč pak **získá body sám**. Když mají na jednom území oba hráči **stejný počet figurek**, nezískává body nikdo (viz příklad: ani černý ani bílý nezískali ani bod).



Když bílý a černý nasazovali své rytíře, byly věže oddělené. Přiložením nové hradní karty se obě věže propojily. Nyní stojí oba rytíři na jedné věži, která byla právě uzavřena.

Upozornění: Více figurek na jednom území neodporuje pravidlu: „Pokud je v rozšířené oblasti již nasazená figurka z některého z předchozích tahů, nesmí se na toto území nasadit žádná další figurka, ani stejné barvy.“ Toto pravidlo platí pouze při **nasazování** figurek! Zde se ale jedná o **propojení** území, při nasazení stáli obě figurky na oddělených územích.

Návrat figurky k majiteli

Poté, co je uzavřená cesta, věž nebo dům a jsou započítány získané body, vrací se figurky, které byly v této oblasti nasazené (s výjimkou obchodníků), ke svému majiteli. **Hráč/i si je vezme/ou zpátky a smí je od příštího tahu opět znovu použít.**

Rychlé body



Černý získal 1 bod za uzavřenou cestu.

Je možné v jednom tahu nasadit figurku, získat s ní body a dostat ji zase zpátky. Přitom musí hráč provést akce v tomto pořadí:

1. Ukončí novou hradní kartou cestu, věž nebo dům.
2. Nasadí figurku podle pravidel o nasazování figurek.
3. Získá body za uzavřenou cestu, věž nebo dům.
4. Vezme si figurku zpátky.



Černý získal 4 body za uzavřenou věž.

4. Získání žetonu

Pokud hráč skončí při **bodování přímo** na některé z rohových věží hradní zdi (na jednom z obou políček, ze kterých se rohová věž skládá), vezme si žeton, pokud ho ještě nezískal spoluhráč a položí ho **licem nahoru** před sebe. Pokud hráč přeskočí rohovou věž, žeton nezíská!

Hráč smí žeton využít až od svého příštího tahu. V jednom tahu může hráč použít víc žetonů. Použitý žeton se již do hry nevrací.

Význam žetonů je vysvětlen dále.

Pro získání žetonů platí: Pokud položením hradní karty získají body oba hráči, započítají se nejprve body tomu z nich, který hradní kartu položil.



Černý získal 2 body. Posune svou figurku na 33 a vezme si žeton.

Dvůr

Dvory jsou od sebe odděleny cestami, věžemi a domy.
Pokud hráč nasadí obchodníka na dvůr, pro přehlednost ho **položí**.
Obchodník se už po zbytek hry ke svému majiteli **nevrátí**. Dvory se obodují až na konci hry.



3 samostatné dvory

Konec hry

Hra končí tahem, kdy se **položí poslední hradní karta** a **obodují se nově vzniklá uzavřená území**.
Všechny žetony, které zůstaly na hradní zdi, se dají pryč a následuje závěrečné bodování.

Závěrečné bodování (bodování paláců, dvorů a žetonů)

Při závěrečném bodování získávají hráči body za největší palác a za dvory. Kromě toho dojde k využití žetonů číslo 4 až 9. **Za neuzavřené cesty, věže a domy se nezískávají žádné body.**

Výjimka: Hráč má žetony číslo 4, 5 nebo 6.

Bodování největšího paláce

Hráč, který má větší palác (to je hráč s největším uzavřeným domem), dostane následující body:

Uvnitř hradní zdi zůstane na konci celkem 16 prázdných polí. Zjistí se největší souvislá plocha těchto prázdných polí a spočítají se hradní karty, které by tuto díru zaplnily. O tuto hodnotu se posune hráč s větším palácem na počítací stupnici dopředu.

Pokud jsou paláce obou hráčů stejně velké, nikdo nedostane body.

Upozornění: Pozor na žeton číslo 8!



Bílá pole zůstala na konci hry prázdná, neleží na nich hradní karty. Největší souvislá plocha v tomto příkladě má 11 polí. Hráč s větším palácem získá 11 bodů.

Bodování dvorů

Hráč, který má na jednom dvoře většinu obchodníků, získá **3 body za každý trh na tomto dvoře**. Pokud mají oba hráči na jednom dvoře stejně obchodníků, nezískává body nikdo.



Bílý získá 3 body za 1 trh na malém dvoře (cestou a domem je oddělený od velkého dvora)












Na velkém dvoře je celkem 5 tržišť (včetně jednoho na startovním poli.). Černý má většinu obchodníků na tomto dvoře. Získá tedy 15 bodů. Bílý z tohoto dvora vyjde naprázdno.

Kdyby černý měl žeton č. 7 získal by za každý trh 4 body. Celkem by tedy získal 20 bodů.

Nyní se započítají body za **žetony číslo 4, 5, 6 (za neuzavřená území) a 9**, pokud jsou ve hře.
Hráč, který má víc bodů, vyhrává.

Bodovací tabulka				
cesta	cesta se studnou	věž	dům	trh
1	2	2	1	3

Význam žetonů

- | | |
|---|--|
| <p>1  Udělej hned další úplný tah. (zahraj během hry)</p> <p>2  Za 1 uzavřenou věž si počítej 4 body za každou hradní kartu. (zahraj při bodování během hry)</p> <p>3  Za 1 uzavřený dům si počítej 2 body za každou hradní kartu. (zahraj při bodování během hry)</p> <p>4  U 1 neuzavřené cesty si počítej 1 bod za každou hradní kartu. (zahraj při závěrečném bodování)</p> | <p>5  U 1 neuzavřené věže si počítej 2 body za každou hradní kartu. (zahraj při závěrečném bodování)</p> <p>6  U 1 neuzavřeného domu si počítej 1 bod za každou hradní kartu. (zahraj při závěrečném bodování)</p> <p>7  Za každý trh na dvoře, kde máš většinu obchodníků si počítej 4 body. (zahraj při závěrečném bodování)</p> <p>8  Tvůj palác je o 2 hradní karty větší, než ve skutečnosti. (zahraj při závěrečném bodování)</p> <p>9  Získáváš 5 bodů. (zahraj při závěrečném bodování)</p> |
|---|--|

Hráč, který chce použít žetony 1 až 7, musí mít na bodovaném území více svých figurek než soupeř.

Pro ty z Vás, kteří již vlastníte základní hru Carcassonne nebo Carcassonne - Lovci a sběrači, jsme připravili následující dva bonusy.

Carcassonne Řeka

- Řeka se staví jako první na začátku hry. Pramen řeky položte doprostřed stolu a jezero dejte stranou. Zbývající kartičky řeky otočte licem dolů a zamíchejte (můžete přidat i normální startovní kartu).
- Hráči nyní jeden po druhém vykládají kartičky a staví koryto řeky. Řeku můžete stavět libovolně s jedinou výjimkou: žádné zpětné obrátky. Na konec řeky postavte jezero.
- Každý hráč může podle pravidel umístit na kartičku svou figurku. Na řeku se figurky nepokládají. Jakmile je řeka hotová, pokračujte ve hře jako obvykle.




Takto kartičku přiložit nelze.

Carcassonne Král & Zvěď

7 nových karet pro Vaše Carcassonne - originál

5 normálních karet krajiny přidejte k ostatním na začátku hry. Lze je kombinovat jak se základní variantou, tak s jedním nebo oběma rozšířeními.


 Karta zobrazuje 2 oddělené části města. Tyto se však v průběhu hry mohou propojit prostřednictvím jiných karet do jediného města. Pak se tato karta počítá jako 1 bod.

 Král je na počátku hry na straně, mimo hru. V okamžiku, kdy některý hráč dokončí město, vezme si krále. Jakmile však jiný hráč uzavře větší město (= položí poslední kartu), putoje král k němu. Kdo má na konci hry krále, dostane za každé uzavřené město 1 bod.


 Loupeživý rytíř funguje stejně jako král, avšak na cestě. Kartu obdrží vždy ten hráč, který uzavřel nejdelší cestu. Na konci hry dostane hráč, který má tuto kartu v držení, 1 bod za každou uzavřenou cestu.


5 nových karet pro Carcassonne - Lovci a sběrači


Zamíchejte těchto 5 karet. Každý hráč si jednu vytáhne a vyloží ji před sebe. Pokud hrají 2 hráči, vezmou si oba po dvou kartách. Přebytečné karty vyfaďte ze hry.


 Šaman opravňuje svého hráče k tomu, aby si při každém tahu mohl vzít zpět do zásoby jednoho kmenového příslušníka (figurku) z neuzavřené řeky, lesa nebo louky.

Ostatní 4 karty lze použít místo normální karty do hry. Hráč tedy pak netáhne zakrytou kartu z hromádky, nýbrž umístí tuto svou kartu na hrací plochu. **Musí** pak na ni postavit figurku (nebo chýši). Jinak tuto kartu nesmí vyložit. Figurka pak zůstává na místě až do konce hry.

 Zvěď umožní hráči první taženou kartu v každém tahu odmítnout (i bonusevou). Pokud se tak rozhodne, vmíchá kartu zpět mezi ostatní a táhne novou. Tuto pak již použít **nesmí**. **Při umísťování figurky:** v lese nesmí být žádný jiný sběrač. Pokud je les uzavřen, počítá se zvěď jako sběrač, avšak zůstává po vyhodnocení na ploše.

 Lovce na lávce se započítává pro obě louky po stranách lávky. Lávka však louky nespojuje. **Při umísťování figurky** nesmí být na žádné z těchto obou luk jiný lovec. Medvěd na spodní louce se počítá za 2 body.

 Převozník: vždy, když je dokončen říční systém (a není rozhodující kým), dostane majitel převozníka tolik bodů, kolik je ryb ve větším jezere. **Při umísťování figurky:** pouze na tomto úseku řeky nesmí být žádný rybář. Pokud bude tento úsek dokončen, počítá se převozník jako rybář, ale zůstává po vyhodnocení na ploše.

 Zárodně dá svému hráči na konci hry, nezávisle na ostatních hodnoceních lovců, po 1 bodu za každou kartu louky. **Při umísťování figurky** nesmí být na louce žádný lovec. Poté nesmí na tuto louku rovněž být umístěn žádný lovec.

Pokud máte jakékoliv dotazy nebo připomínky, velmi rádi Vám odpovíme. Více informací o hře a o dalších hrách jako jsou Carcassonne, Rozšíření I, Rozšíření II - Kupci a stavitelé, Carcassonne - Lovci a sběrači naleznete na

www.hraje.cz