

Klaus-Jürgen Wrede  
**Carcassonne**  
 Lovci a sběrači

Důmyslná taktická stolní hra pro 2 - 5 hráčů od 8 let,  
 jejímž autorem je Klaus-Jürgen Wrede

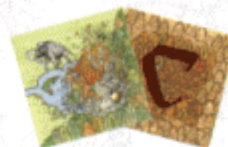
Před tisíci a tisíci let, ještě dávno předtím, než krajině kolem dnešního Carcassonne vévodil mohutný hrad, byla tato oblast osídlena. Lidé zde lovili divokou zvěř, sbírali plody a chytali ryby, aby si zajistili každodenní živobytí. Ještě dnes můžeme obdivovat nádherné jeskynní malby a nálezy z pravěkých časů.

**Hrací potřeby:**

- 79 karet krajiny



rubová strana



startovní karta



řeka



3 oddělené řeky



řeka s pramenem



2 řeky s prameny



jezero s rybou

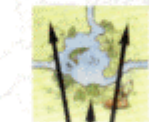
řeka a jezero s 2 rybami



les



2 oddělené lesy



3 oddělené louky



valoun zlata



vysoká zvěř (3 různé motivy, bez rozdílu významu)



mamut



tygr šavlozubý

- 12 bonusových karet



rubová strana

- 1 bodovací tabulka



- 5 bodovacích kartiček



- 30 příslušníků kmene v 5 barvách



- 10 chýší v 5 barvách



- 10 zelených kotoučků



- tato pravidla hry

## Cíl hry

Hráči postupně vytváří podobu krajiny. Vznikají louky, lesy a řeky, na něž hráči staví své kmenové příslušníky a chýše, aby získali body. Protože se však body získávají i při závěrečném hodnocení, teprve na samém konci hry bude znám vítěz.

## Příprava

Startovní kartu se sopkou položte doprostřed hrací plochy. Zbývajících 78 kartiček krajiny zamíchejte a rozložte v několika hromádkách po celé hrací ploše tak, aby na ně všichni hráči dobře dosáhli. Rovněž bonusové karty zamíchejte a položte jako 1 zakrytou hromádku na stůl. Bodovací tabulku položte na okraj stolu a bodovací kartičky vedle ní. Každý hráč si vybere barvu a vezme si 6 kmenových příslušníků a 2 chýše ve své barvě. Jednoho příslušníka kmene postaví na bodovací tabulku na pole 0 jako bodovací kámen. Zbývajících 5 příslušníků kmene a 2 chýše si hráči připraví před sebe. Nejmladší hráč rozhodne, kdo začne.

## Průběh hry

Hraje se po směru hodinových ručiček. Ten, kdo je na řadě, provede tyto úkony, a to **v uvedeném pořadí**:

1. Hráč si **musí** vzít kartičku z některé hromádky (**nikoliv však z bonusové**) a vhodně ji přiložit.
2. Hráč **může** umístit na **právě položenou kartičku** svého kmenového příslušníka nebo chýši.
3. Pokud položením kartičky došlo k vytvoření **hotového lesa nebo řeky**, musí se vyhodnotit právě teď.

## Pokládání kartičky krajiny

Nejprve si hráč vezme kartičku z některé zakryté hromádky a ukáže ji spoluhráčům (aby případně „dobře poradili“). Přiloží ji k ostatním kartičkám, které již leží na stole, a dbá přitom na dodržení následujících pravidel:

- novou kartičku (**v příkladech červeně orámovanou**) přiloží tak, aby se alespoň jednou stranou dotýkala již vyložené karty (není přípustné přikládat kartičky tak, aby se dotýkaly pouze rohem).
- Všechny louky, řeky a lesy na sebe musí navazovat.
- Velmi zřídka se může stát, že kartičku přiložit nelze. Vyřadíme ji tedy ze hry a hráč si vezme jinou.



Řeka i obě louky na sebe navazují.



Les navazuje.



Vlevo navazuje les, dole louka.



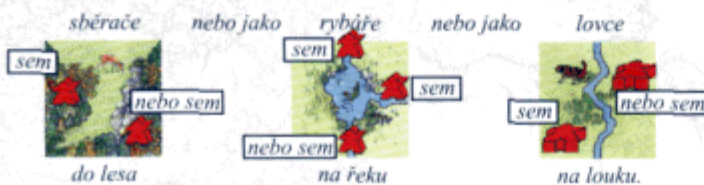
Takto přikládat nelze.

## Umístění kmenového příslušníka nebo chýše

Na právě položenou kartičku **může** hráč umístit jednoho svého příslušníka kmene **nebo** jednu svou chýši. Musí dodržovat tyto zásady:

- Vždy **smí** umístit pouze jednoho příslušníka kmene **nebo** jednu chýši.
- Kmenového příslušníka **nebo** chýši si **může** vzít pouze ze své zásoby před sebou.
- Umístit je **může** pouze na **právě položenou** kartičku.
- **Musí** se rozhodnout, **na kterou část** kartičky je umístí.

Příslušníka kmene může umístit jako ...

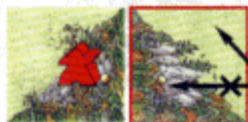


Nebo postaví chýši

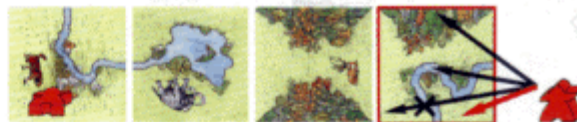


Pokud umístí svého příslušníka jako lovce na louku, položí figurku naležato. Více k tomu a k chýším na str. 4.

- Na řece, na louce či v lese, kam chce hráč umístit kmenového příslušníka, **nesmí stát žádný jiný kmenový příslušník, ani vlastní**. Není rozhodující, jak daleko by případně jiná figurka stála. Co je tím míněno, osvětlí nejlépe následující příklady:



*Modrý může umístit svou figurku pouze jako lovec. V lese již sběrač stojí.*



*Červený může umístit svou figurku jako rybáře nebo sběrače ale jako lovec pouze na malou louku (viz červená šipka). Na velké louce již lovec je.*

Přesto se může stát, že se na jedné řece, v jednom lese nebo na jedné louce vyskytne více figurek. Jak k tomu dojde, se můžete podívat na následující straně.

Pokud v průběhu hry hráči dojde zásoba figurek a chýší, může už jen přikládat kartičky. Ale žádný strach: figurky lze dostat zpátky (Návrat figurky k majiteli, viz str. 4). Chýše jednou umístěné však již zůstávají stát.

Nyní je tah jednoho hráče u konce a může hrát další. **Výjimka:** Pokud došlo k **uzavření hotové řeky nebo lesa**, je nutné právě nyní za ně spočítat body. Při uzavření louky se nic neděje, počítá se až na konci hry.

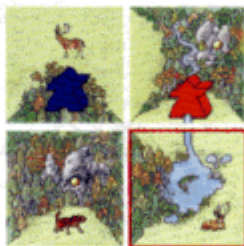
## Vyhodnocení hotové řeky či hotového lesa

### Hotová řeka

Řeka je hotová, uzavřená, když je ohraničená jezery nebo prameny, anebo když tvoří uzavřený okruh. Mezi těmito hranicemi může být řeka libovolně dlouhá. **Hráč, který má jako jediný na řece rybáře, dostane za každý díl řeky 1 bod. Pokud je řeka uzavřena 1 nebo 2 jezery, dostane navíc po 1 bodu za každou rybu.**



**Červený dostane 6 bodů.** Řeka sestává ze tří dílů (1, 2 a 3). Za každý díl dostane 1 bod. Jezero označené číslem 1 má jednu rybu, jezero označené číslem 3 má dvě ryby. Za ně dostane další 3 body.



**Červený dostane 3 body** (2 díly řeky a 1 ryba). I kdyby novou kartu přiložil modrý, aby rozšířil svůj les, body by dostal červený, protože je hotová řeka a rybář je jeho.

**Pozor:** Zpravidla dokončí řeku ten, kdo má i rybáře. Ale nemusí to tak být vždy. Body pak dostává ten, koho je rybář.



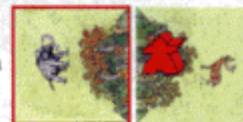
Všechny body se ihned zaznamenávají do bodovací tabulky. Když hráč doputuje se svým bodovacím kamenem opět na start, vezme si bodovací kartičku a položí ji před sebe číslem 50 nahoru. Všichni tak vidí, že už tabulku jednou obešel. Pokud doputuje ke startu podruhé, otočí kartičku na hodnotu 100. Při menším počtu hráčů se může stát, že má některý hráč více než 150 bodů. Pak si tedy vezme ještě jednu bodovací kartičku a vyloží ji číslem 50 nahoru.



### Hotový les a bonusové karty

Les je hotový, když jej kolem dokola obklopují louky, nejsou v něm žádné mezery a nelze již nikam přiložit další díl tohoto lesa. Hotový les může být libovolně velký.

**Hráč, který má v hotovém lese jako jediný sběrače, dostane za každý díl lesa 2 body.**



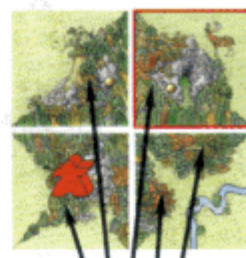
*Modrý dostane 4 body.*

Po vyhodnocení lesa je třeba zjistit, zda se v něm nachází valouny zlata. Pokud ano, pak si hráč, který les uzavřel, vezme jednu kartu z bonusové hromádky. Poté kartu položí k ostatním podle obvyklých pravidel. Může na ni též umístit svou figurku nebo chýši. Pokud touto akcí opět uzavře nějaké území, zase je vyhodnotí. Hráč však **nemůže opakovat úkon s bonusovou kartou**, ani kdyby opět uzavřel les se zlatým valounem. Pokud bonusové karty dojdou, tato akce odpadá.

### Shrnutí

- Hráč, který má v hotovém lese svého sběrače, obdrží body.
- Hráč, který les uzavřel, táhne bonusovou kartu. K příkladu: Pokud červený les uzavřel, dostane body i bonusovou kartu. Pokud by les uzavřel například modrý, pak by červený dostal body a modrý bonusovou kartu.
- Bonusovou kartu lze přiložit kamkoliv, avšak podle pravidel.
- Bez ohledu na počet zlatých valounů je možno táhnout vždy jen jednu bonusovou kartu.
- Nejsou-li v lese žádné zlaté valouny, není možné táhnout bonusovou kartu.

**Bonusové karty jsou popsány na poslední straně.**



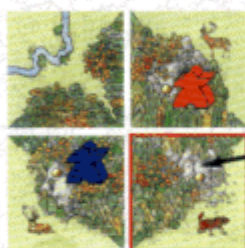
*V tomto lese jsou zlaté valouny, je tedy možné táhnout bonusovou kartu.*

*2 body za každý díl lesa. Červený dostane 10 bodů.*

### Co se stane, když je v hotovém lese nebo na hotové řece více figurek?

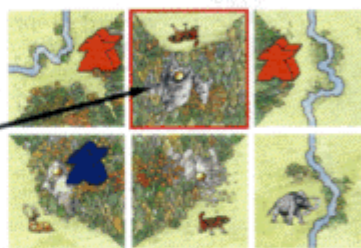
Budou-li hráči přikládat šikovně, může se stát, že v hotovém lese bude více lovců nebo na hotové řece více rybářů.

Při vyhodnocování takového lesa nebo řeky je třeba nejprve zjistit, zda má některý z hráčů mezi figurkami většinu. Pakliže má některý hráč v takovém lese nebo na takové řece **více** figurek než ostatní, dostane všechny body **sám**. Je-li však **více hráčů**, kteří mají nejvíce figurek, dostanou **plný počet bodů všichni** tito hráči.



*Modrý i červený dostanou oba po 10 bodech.*

*Nově přiložená karta spojuje nyní lesy, které byly až dosud rozdělené. Po přiložení je v lese více figurek.*



*V tomto lese má červený většinu, všech 12 bodů dostane jen on sám.*

**Pozor:** Více figurek na hotovém území neprotiřečí pravidlu na straně 3. „Na řece, louce či v lese, kam chce hráč umístit kmenového příslušníka, nesmí stát žádná jiná figurka, ani vlastní.“ **Toto pravidlo platí pro umísťování nových figurek!** Ale v tomto případě jde o spojování území, na kterých stály figurky již předtím.

### Návrat figurek k majiteli

Poté, co je hotový les nebo hotová řeka vyhodnocena, - **a pouze tehdy** - figurky se z ní vrací ke svým majitelům. Hráči si je vezmou zpět do své zásoby a od příštího tahu je mohou opět umísťovat v libovolné roli.

Díky vhodně promyšlené akci může hráč v průběhu jednoho tahu figurku umístit, vyhodnotit a zase si ji vzít zpět. Přitom ovšem musí:



1. nově přiloženou kartou uzavřít les nebo řeku,
2. umístit lovce nebo rybáře,
3. vyhodnotit hotový les nebo řeku,
4. vzít si figurku zpět.

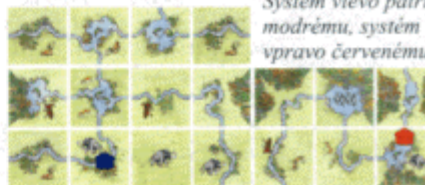


Pokud hráč získal nárok na tažení bonusové karty, může tutéž figurku dokonce ještě v tomto tahu znovu umístit, pokud chce.

### Chýše

Chýše se staví vždy na řeku nebo jezero.

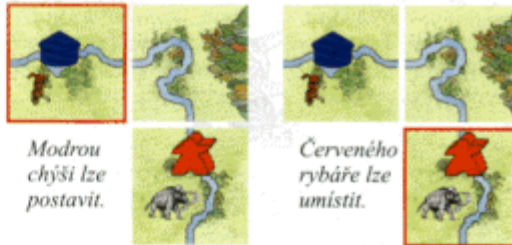
Chýše patří k ucelenému **říčnímu systému**. Jeden říční systém zahrnuje všechny na sebe navazující řeky a jezera. Ukončen je pouze prameny nebo okrajem hrací plochy. Chýše se vyhodnocují pouze na konci hry.



*Systém vlevo patří modrému, systém vpravo červenému.*

Při stavění chýše je třeba dbát na to, aby se na celém systému nenacházela žádná další chýše, a to ani vlastní (stejně jako u figurek). Jednou postavená chýše se k majiteli již nevrací.

**Pozor: chýše a rybáři si navzájem nekonkurují, tj. chýše a rybář mohou stát na jedné řece.**



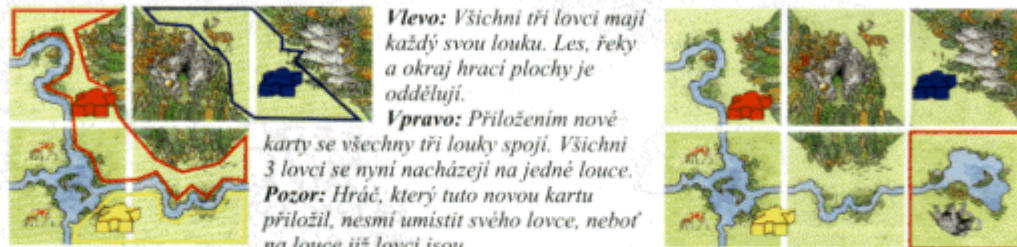
Modrou chýši lze postavit.

Červeného rybáře lze umístit.

### Louka

Louky samotné se nevyhodnocují, slouží pouze k tomu, aby se na ně umísťovali lovci. **Jednou umístěného lovce si hráč už nemůže vzít zpět.** Z tohoto důvodu se lovci na hrací plochu pokládají. **Ležící lovec je tak snadno k rozeznání od stojících sběračů a rybářů.**

**Lovec se vyhodnocuje až na konci hry (viz Závěrečné vyhodnocení).**



**Vlevo:** Všichni tři lovci mají každý svou louku. Les, řeky a okraj hrací plochy je odděluje.

**Vpravo:** Přiložením nové karty se všechny tři louky spojí. Všichni 3 lovci se nyní nacházejí na jedné louce. **Pozor:** Hráč, který tuto novou kartu přiložil, nesmí umístit svého lovce, neboť na louce již lovci jsou.

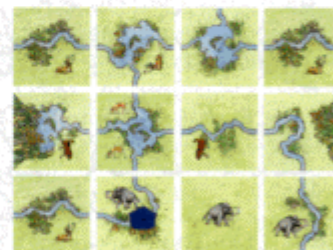
### Konec hry

Na konci tahu, ve kterém je přiložena poslední karta (nikoliv bonusová karta), se postupuje takto: Hráči odeberou z hrací plochy všechny figurky, které stojí na nehotovém území (lesy, řeky). **Nehotové lesy a řeky se již vyhodnocovat nebudou. Chýše na řekách a lovci na loukách však zůstávají!** Následuje závěrečné vyhodnocení.

### Závěrečné vyhodnocení

#### Vyhodnocení chýší

Hráč, který má jako jediný svou chýši v říčním systému, dostane za každou rybu 1 bod. Pokud má více hráčů nejvyšší počet chýší v systému, dostanou všichni tito hráči plný počet bodů. Má-li jediný hráč nejvyšší počet chýší v systému, dostane plný počet bodů. Pro vyhodnocení chýší není rozhodující, zda je systém hotový (uzavřený) či nikoli. Tímto způsobem se vyhodnotí všechny chýše.



Modrý dostane 5 bodů (5 ryb).

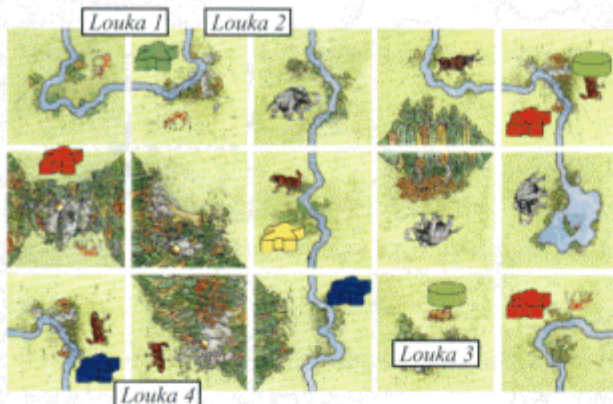
#### Vyhodnocení lovců na loukách

Pokud má hráč na louce lovce jako jediný, dostane body takto: za každý kus vysoké a za každého mamuta a zebra (pouze na bonusových kartách) dostane 2 body. Tygři šavlozubí jsou konkurenti v honbě za potravou. Loví jen vysokou zvěř, na mamuta ani zebra si netroufnou. **Za každého tygra šavlozubého na louce se jeden kus vysoké odečte.** K přehlednějšímu počítání lze použít zelené kotoučky, kterými vždy přikryjete pár = 1x tygr + 1x vysoká. Zbylé kusy vysoké, mamuty a zebra můžete započítat. Pokud by se stalo, že se na jedné louce shromáždí více tygrů než vysoké, nepřináší tento stav žádné minusové body.

**Pokud má na louce více hráčů nejvyšší počet lovců, dostane každý tento hráč plný počet bodů. Pokud má jeden hráč nejvyšší počet lovců na jedné louce, dostane body sám.**

Pro vyhodnocení lovců nehraje roli, zda je louka hotová (uzavřená) či nikoli. Tímto způsobem jsou vyhodnoceni všichni lovci na jednotlivých loukách. Po jednom vyhodnocení se zelené kotoučky seberou a použijí pro hodnocení další louky.

**Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.**



**Louka 1:** 1 vysoká, Zelený dostane 2 body.

**Louka 2:** 1 vysoká, 1 mamut, 1 tygr šavlozubý. Žlutý a červený dostanou po 2 bodech za mamuta (vysoká patří tygrovci).

**Louka 3:** 2x vysoká, 2 mamuti, 1 zubr, 1 tygr šavlozubý. Červený má nejvíce lovců, dostane sám 8 bodů (2 mamuti = 4 body, 1 zubr = 2 body, 1 vysoká = 2 body).

**Louka 4:** 2 tygři, 1 vysoká. Modrý nedostane žádné body (ani minusové).

(Pro lepší přehlednost situace jsou pouze na louce 3 zakryti zelenými kotoučky tygrů a vysoká).

### Popis bonusových karet

Hraje se s nimi podle běžných pravidel. Navíc mají tyto zvláštnosti:



Oheň odežene všechny tygry z louky, na které je. Není rozhodující, zda je na louce lovec či nikoli. Na této louce se hodnotí všechny kusy vysoké zvěře.



Každý zubr přináší při vyhodnocení lovců 2 body navíc.



Každá skupinka hub v hotovém lese přináší 2 body navíc.



Pokud hráč umístí svého lovce na louku na této kartě s kultovním monumentem, pak při vyhodnocení lovců dostane body za tuto louku pouze tento hráč - bez ohledu na to, kolik mají ostatní na této louce lovců.

**Pozor:** při umisťování platí jako obvykle pravidlo, že na louce ještě nesmí být žádný jiný lovec!



## Znáte celou rodinu Carcassonnů?



© 2002 Hans im Glück Verlags-GmbH  
Výhradní výrobce pro ČR:  
ALBI v.o.s.  
Husinecká 7  
130 00 Praha 3  
carcassonne@albi.cz

Pokud máte jakékoliv dotazy nebo připomínky, velmi rádi Vám odpovíme.

Více informací o této i jiných hrách naleznete na

[www.hansimgluck.cz](http://www.hansimgluck.cz)