


Carcassonne

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.

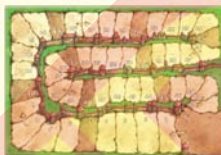
Herní materiál:

- 72 karty s motivem krajiny (včetně 1 startovní karty s tmavou zadní stranou). Na kartách jsou části měst a luk, úseky cest, křižovatky a kláštery.

- 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.

- 1 počítadlo bodů.

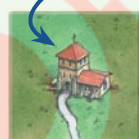
- Pravidla hry v češtině a slovenštině.



startovní karta



klášter



část města



část louky



úsek cesty



křižovatka

Cíl hry:

Hráči vykládají jeden po druhém karty 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.

Příprava hry:

Startovní kartu položte doprostřed stolu. Ostatní karty zamíchejte a položte na stůl lícem dolů na několik hromádek tak, aby na ně všichni dobře dosáhli. Počítadlo bodů umístěte na okraj hrací plochy.

Každý hráč dostane 8 figurek jedné barvy. Jednu z nich postaví na počítadlo bodů, zbylých 7 má 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 kartu.
- 2. Hráč **může** umístit svoji figurku, ale pouze na kartu, kterou právě vyložil.
- 3. Pokud vyložením karty vznikne **uzavřená cesta**, **město** nebo **klášter**, pak se okamžitě započítávají body.

Poté je na řadě další hráč.

■ 1. Vyložení karty

Hráč si nejprve vezme kartu z některé hromádky. Prohlédne si ji a ukáže ostatním (to proto, aby mu při vykládání případně mohli „dobře radit“). Pak kartu vyloží, přičemž musí dodržet tato pravidla:

- Nová karta (u příkladů je **červeně orámovaná**) musí být jednou nebo více stranami přiložena k již vyloženým kartám. Nelze přikládat karty 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 kartu vyložit nelze.

Pokud výjimečně nelze kartu nikam přiložit, vyřadte ji ze hry a hráč si vezme místo ní kartu novou.

2. Umístění figurky

Poté, co hráč vyložil kartu, **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 vyloženou kartu.
- Musí se rozhodnout, na kterou část karty ji umístí: tj. jako...

lupiče



na úsek cesty

nebo

rytíře



do části města

nebo

mnicha



do kláštera

nebo

sedláka



na část louky

sem

nebo

sem

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



Modrý může umístit pouze sedláka, protože ve spojených částech města již stojí červený.



Modrý může svou figurku umístit jako rytíře nebo lupiče nebo jako sedláka, ale pouze na malý kousek louky (viz červená šipka). Velká louka je již obsazena.

Pokud hráči v průběhu hry dojdou figurky, může jen vykládat karty. Ale nemějte obavy, figurky lze získat zpět. **Tím končí tah jednoho hráče a může hrát další. S jedinou výjimkou:** Pokud vyložením karty vzniklo uzavřené město, cesta nebo klášter, okamžitě se započítají body.

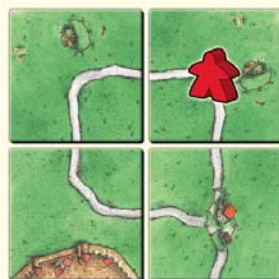
3. Bodování uzavřených cest, měst a klášterů

UZAVŘENÁ CESTA

Cesta je uzavřená tehdy, když ji 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 karet, které ji tvoří).

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.)



Červený získal 4 body.



Červený získal 3 body.

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 karet s částí města).

Za každý erb získá navíc ještě 2 body.

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



Jediná výjimka: město tvořené pouze dvěma částmi se počítá jen za 2 body celkem.

Co se stane, když na uzavřené cestě nebo v uzavřeném městě stojí více figurek?

Šikovným vykládáním karet 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 karta 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.

UZAVŘENÝ KLÁŠTER

Klášter je uzavřený tehdy, když je dokola obklopen 8 kartami.

Hráč, který má v klášteři mnicha, získává okamžitě po uzavření 9 bodů (= za každou kartu 1 bod, včetně karty, 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 mniši 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:



Červený získal 2 body.

1. Novou kartou uzavřít cestu nebo město.
2. Umístit lupiče nebo rytíře.
3. Započítat body za uzavřenou cestu nebo město.
4. Vzít si lupiče nebo rytíře zpět.



Červený získal 3 body.

LOUKA

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 karty se louky propojily.

Pozor: Hráč, který vyložil novou kartu, nemůže umístit sedláka, protože na nyní vyložené louce už sedláci jsou.

Konec hry

Hra končí po tahu, ve kterém je vyložena poslední karta. Nyní následuje závěrečné vyhodnocení.

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 kartu, ze které se město, cesta nebo klášter skládá. **I erb má teď hodnotu pouze 1 bodu.**

VYHODNOCENÍ SEDLÁKŮ NA LOUKÁCH

Každé **uzavřené město**, bez ohledu na velikost, přinese ještě **3 body**. Komu? A 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.

Takto se hodnotí louky, které hraničí s uzavřenými městy.

Tím závěrečné hodnocení končí.

Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.



Červený získal za neuzavřenou cestu 3 body. Žlutý má 5 bodů za neuzavřený klášter.

Modrý má 3 body za neuzavřené město (2 body za karty, 1 bod za erb).

Zelený získal za nedokončené velké město 8 bodů. Černý nezískal nic, protože zelený má ve městě početní převahu rytířů.



Modrý získal 6 bodů za dvě uzavřená města. Červený získal 3 body. Za neuzavřené město body nejsou.

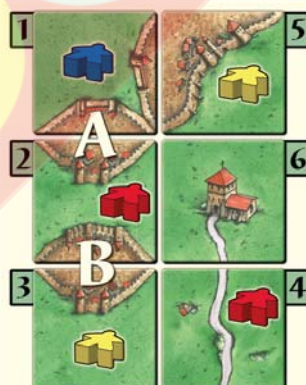


Modrý získal 9 bodů.



X Pořadí, ve kterém byly karty položeny.

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

TIPY

- Sedláka nestavte, ale pokládejte. Je lépe vidět, kde už sedláci jsou, když se spojují velké louky.
- Při závěrečném vyhodnocení odstraňte všechny figurky za neuzavřené cesty, města a kláštery. Zůstanou jen sedláci pro přehlednější hodnocení.
- Pro zrychlení hry: hráč si vezme novou kartu hned po odehrání svého tahu a během hraní ostatních přemýšlí nad jejím umístěním.

© 2001 Hans im Glück Verlags-GmbH

MINDOK

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:
MINDOK s.r.o.,
Korunní 104
Praha 10
www.mindok.cz

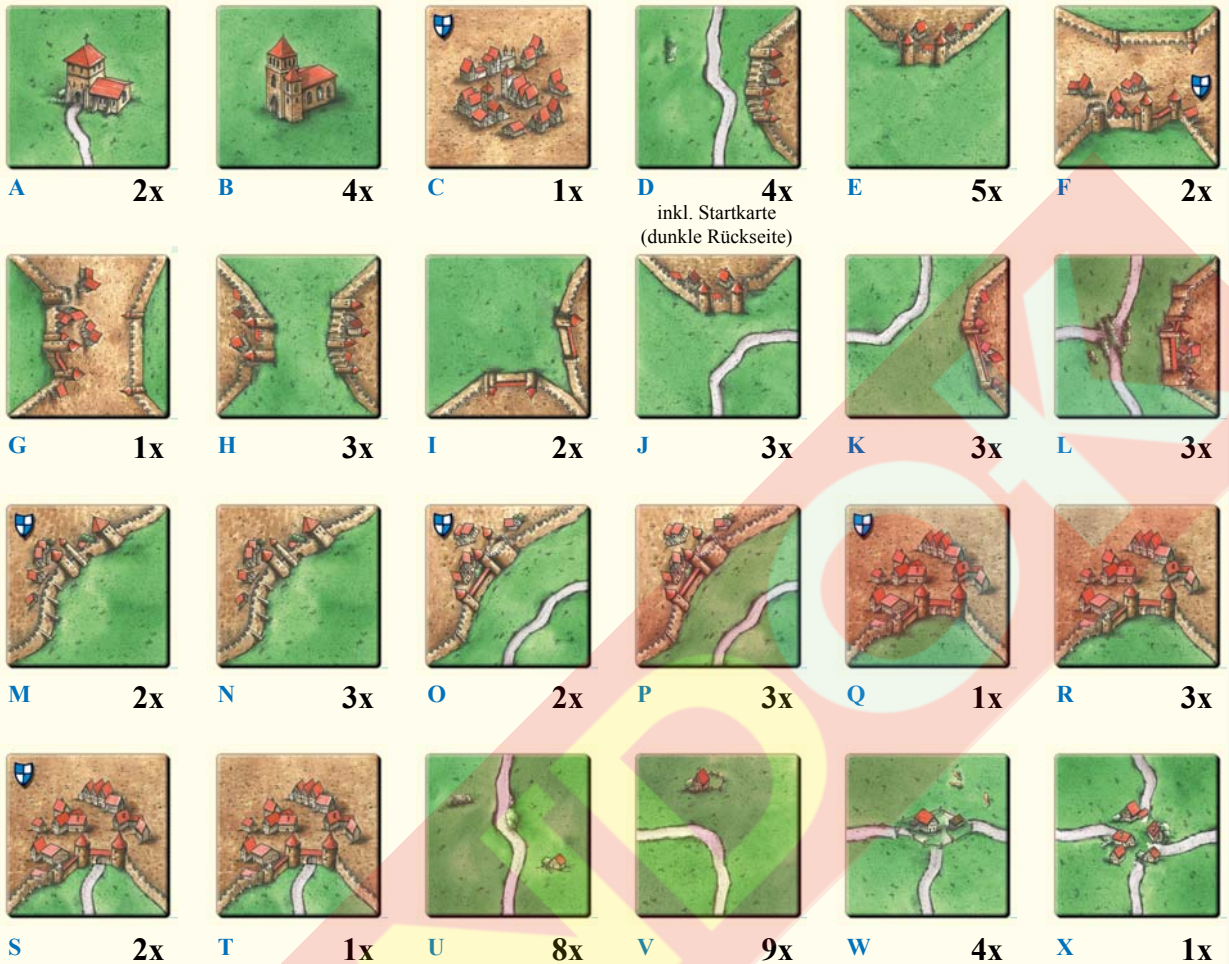


Pokud máte jakékoliv dotazy nebo připomínky, velmi rádi Vám odpovíme.
Více informací o hře i jiných stejně kvalitních hrách najdete na www.hrajeme.cz.

www.HRAJEME.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 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

Diese Karten sind im Spiel enthalten



* Diese Karten sind in grafisch unterschiedlichen Varianten im Spiel enthalten (kleine Häuschen, Schafe etc.).

Punkteübersicht bei den Wertungen

Fertige Bauten WÄHREND des Spiels

Straße 1 Punkt pro Karte
(Wegelagerer)



Unfertige Bauten am ENDE des Spiels

Straße 1 Punkt pro Karte
(Wegelagerer)

Stadt 2 Punkte pro Karte +
2 Punkte pro Wappen



Stadt 1 Punkt pro Karte +
1 Punkt pro Wappen

Kloster 9 Punkte
(Mönch)



Kloster 1 Punkt für jede Karte
(Klosterkarte und jede
angrenzende Karte)



Bauernwertung am ENDE des Spiels

3 Punkte für jede fertige Stadt in der Wiese
oder an die Wiese angrenzend

Beispiel für die Bauernwertung

Der Platz für die Schlusswertung in der Spielregel ist knapp. Wir zeigen daher hier ein Beispiel, wie die Bauern auf ihren Wiesen gewertet werden. Lesen Sie zuvor jedoch auf Seite 4 der Spielregel den Punkt **BAUERNWERTUNG**.



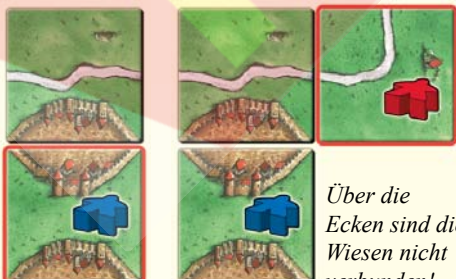
Wiese 1: **Blau** besitzt Wiese 1. Daran grenzen **2 fertige Städte** (A und B). Für jede fertige Stadt erhält **Blau** 3 Punkte (unabhängig von ihrer Größe). **Blau** erhält also **6 Punkte**.

Wiese 2: **Rot** und **Blau** besitzen die Wiese 2. Insgesamt **3 fertige Städte** (A, B und C) grenzen an diese Wiese bzw. liegen darin. **Rot** und **Blau** erhalten je **9 Punkte**.

Man beachte: Die Städte A und B bringen sowohl **Blau** von Wiese 1 als auch **Rot** und **Blau** von Wiese 2 je 3 Punkte, da sie an beide Wiesen grenzen. Die Stadt links unten ist nicht fertig gebaut. Sie bringt daher keine Punkte.

Wiese 3: **Gelb** besitzt Wiese 3, da er dort einen Bauern mehr hat als **Schwarz**. **4 fertige Städte** grenzen an Wiese 3 bzw. liegen darin. **Gelb** erhält **12 Punkte**.

Man beachte bei der Abgrenzung der Wiesen: Wiesen werden durch Straßen, Städte (wenn Sie nicht innerhalb einer Wiese liegen) und das Ende der Auslage von anderen Wiesen getrennt.



Zug 1

Zug 2

Zug 3

= neu gelegte Karte

Über die Ecken sind die Wiesen nicht verbunden!

Wie können mehrere Bauern auf einer Wiese stehen?

Zug 1: **Blau** setzt einen Bauern auf die Wiese.

Zug 2: **Rot** legt die Karte oben rechts an und setzt seinen Bauern auf die Wiese. Er darf das, da die beiden Wiesen zu diesem Zeitpunkt noch nicht verbunden sind.

Zug 3: Nun werden die beiden Wiesen **zu einer größeren Wiese verbunden**. So ist es möglich, dass **mehrere Bauern auf einer Wiese** stehen.

In der gleichen Weise können **mehrere**