



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne



Carcassonne

Důmyslná taktická stolní hra pro 2-5 hráčů od 7 let.

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 A PŘÍPRAVA HRY

Vítejte v Carcassonne! Krok po kroku vás provedeme jednoduchými pravidly této hry, takže už po prvním přečtení budete moci vysvětlit svým spoluhráčům vše potřebné. Pak už nebude vašemu požitku ze hry nic bránit. Nejprve je třeba hru připravit, ale to zabere jen okamžik. Během přípravy vás zároveň rovnou seznámíme s obsahem krabice.

Nejprve se podíváme na **KARTIČKY KRAJINY**. Je jich 84 a jsou na nich vyznačeny části **měst, cest, křižovatky a klášterů**, to vše stojí na **loukách**.



část města



úsek cesty



klášter

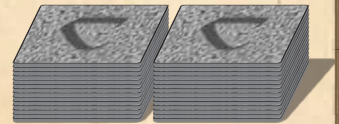
Na 12 kartičkách je znázorněna **řeka**. Kromě ní na nich naleznete i domy a jiné objekty. Kartičky řeky nejsou v tuto chvíli důležité, jejich podrobný popis uvádíme dále v dodatku.



Rub kartiček je světlý, s výjimkou startovní kartičky a kartiček s řekou – jejich rub je tmavý, abyste je snadno rozlišili. Kartičky s řekou prozatím ponechte v krabici.

rub startovní
kartičky
a kartiček řekyrub ostatních
kartiček

Startovní kartičku položte doprostřed stolu lícem nahoru. Ostatní kartičky zamíchejte lícem dolů, vytvořte z nich několik hromádek a připravte na stůl tak, aby na ně všichni dobře dosáhli.

líc startovní
kartičkyněkolik hromádek
lícem dolů

← **Počítadlo bodů** umístěte na okraj hrací plochy tak, aby bylo po ruce.

Posledním krokem je příprava figurek. Ve hře je celkem 40 figurek družiníků, po 8 v barvách **černá, červená, zelená, modrá a žlutá**. Každý hráč si vezme 7 figurek ve zvolené barvě – ty budou tvořit jeho zásobu. Osmou figurku své barvy postavte na políčko „0“ počítadla bodů.

Hraje-li vás méně než 5, zbylé figurky vraťte do krabice.

Kromě toho je ve hře i 5 figurek opatů, po 1 v každé barvě **černá, červená, zelená, modrá, žlutá**. Jejich použití vysvětlujeme v dodatku, zatím je můžete také nechat v krabici.



družiníci

CÍL HRY

V průběhu hry budete vykládat kartičky krajiny a přikládat je k postupně se rozšiřujícímu hernímu plánu. Budou vznikat cesty, města, kláštery a louky. Svoje figurky budete umísťovat na herní plán jako lupiče, rytíře, mnichy nebo sedláky. Tím budete v průběhu hry a také na jejím konci získávat vítězné body. Kdo jich nasbírá nejvíce, zvítězí!

PRŮBĚH HRY

Nejmladší hráč může určit, kdo zahajuje hru. Ostatní po něm následují ve směru hodinových ručiček. Hráč na tahu (aktivní hráč) provede následující akce v pevně stanoveném pořadí. Po něm je na řadě hráč po levici atd. Nejprve uvádíme přehled všech akcí, jejich podrobný popis následuje dále.

1. Přiložení kartičky

Aktivní hráč **musí otočit 1 kartičku** z libovolné hromádky a **přiložit ji k hernímu plánu**.



2. Umístění figurky

Na **právě přiloženou** kartičku může aktivní hráč umístit **jednu** figurku ze své zásoby.



3. Započítání bodů

Získal-li přiložením kartičky či umístěním figurky někdo vítězné body, je třeba je **hned** zaznamenat.



Cesta

1. Přiložení kartičky

Otočenou kartičku ukažte spoluhráčům, aby vám mohli „dobře“ poradit. Poté ji přiložte k hernímu plánu tak, aby alespoň **jednou stranou navazovala** na nějakou kartičku již na stole ležící. Přiložit kartičku pouze rohem není dovoleno. Území (tj. cesty, města a louky) na dotýkajících se stranách kartiček na sebe musejí navazovat. Dotýká-li se nově přiložená kartička více kartiček starších, musejí území navazovat na všech místech dotyku.



Toto je právě otočená kartička a byla přiložena tak, že cesta navazuje a obě louky se rozšířily.

2. Umístění družiníka jako lupiče

Po přiložení kartičky je možno na ni umístit figurku. Figurka umístěná na cestu představuje lupiče a lze ji umístit na libovolnou část cesty vycházející z křižovatky uprostřed (zde se nabízejí 3 možnosti). Na téže cestě na dřívě přiložených kartičkách však nesmí stát žádný jiný lupič, ani vlastní. Umístění figurky není povinné. Dokud není cesta uzavřena, k žádnému započítání bodů (**akce č. 3, viz podrobně dále**) nedojde a na řadě je další hráč. Další hráč ve svém tahu otočí označenou kartičku (viz obr.) a přiloží ji dle obrázku. Na dlouhé obchodní cestě už vpravo figurka červeného stojí, takže sem svoji figurku modrý umístit nemůže, ale mohl by ji umístit jako lupiče na kterýkoli z obou zbylých úseků cesty nově přiložené kartičky. Rozhodne se však umístit figurku jako rytíře do města (viz dále). Figurku lze umístit i na území, které bylo přiložením kartičky právě uzavřeno. Kdyby nestála vpravo figurka červeného hráče, mohl by modrý svého lupiče na tuto uzavřenou cestu umístit.



*Na právě přiloženou kartičku smí **červený** hráč umístit svoji figurku jako lupiče na tento úsek cesty, protože není dosud nikým obsazena.*

*Cesta vpravo je obsazena, proto se **modrý** rozhodne umístit svoji figurku jako rytíře do města.*

3. Započítání bodů za cestu

Jakmile je cesta obsazená lupičem z obou stran uzavřena, dojde k jejímu vyhodnocení. Cesta je uzavřena křižovatkou, částí města, klášterem nebo vytvořením uzavřené smyčky. Každá kartička, po níž cesta vede, znamená zisk **1 bodu**, přičemž je jedno, kdo cestu uzavřel.



***Modrý** hráč ve svém tahu uzavřel cestu obsazenou **červenou** figurkou. Cesta vede po 3 kartičkách, **červený** hráč proto obdrží 3 body.*



Získané body zaznamenáte posunem své figurky na počítadle. hráč posune svou figurku o 3 pole vpřed. Figurku z vyhodnoceného území si vezme **zpět do své zásoby**. Ve svém tahu je možné přiložit kartičku tak, že se určité území uzavře, umístí na ně figurku, získat za toto území body a figurku si rovnou zase vzít do své zásoby.



hráč si vezme do své zásoby zpět svou figurku, za kterou v tahu získal 3 body. rytíř zůstává stát na herním plánu, protože město není dosud uzavřeno.

Tak to by byly nejdůležitější principy. Podívejme se i na ostatní objekty.

Město

1. Přiložení kartičky

Jako v každém tahu, otočenou kartičku je třeba nejprve přiložit k hernímu plánu, všechna území musejí navazovat. Město musí navazovat na město.



2. Umístění družiníka jako rytíře

Rovněž u města je třeba zkontrolovat, zda již není obsazeno jinou figurkou (i vlastní). Zde tomu tak není, červený tedy může umístit svou figurku jako rytíře podle obrázku.



Červený přiložil kartičku tak, že rozšířil město. Toto město není nikým obsazeno, sem tedy může umístit svoji figurku.



3. Započítání bodů za město

V některém z dalších tahů přiloží červený hráč červeně zvýrazněnou kartičku. Tím město uzavře. Je-li město zcela ohraničeno hradbami a nejsou v něm žádné mezery, je uzavřeno. si nyní započte získané body. Za každou kartičku, na níž leží dané město, získá příslušný hráč po **2 bodech** (pozor, ne za každou část města, což může hrát roli v případě, že se na jedné kartičce nacházejí dvě části téhož města). Každý **erb** vyznačený ve městě přináší navíc **další 2 body**. Podobně jako u cest nehraje roli, který hráč město uzavřel – body získává hráč, jemuž patří rytíř ve městě.



Za toto uzavřené město získá 8 bodů. 6 za tři kartičky plus 2 za erb. Svou figurku si poté vezme z herního plánu zpět do zásoby.

Klášter

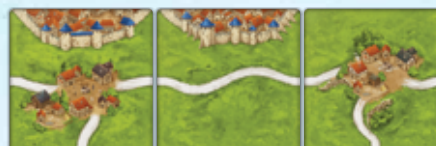
1. Přiložení kartičky

Rovněž kartičku s klášteřem je třeba přiložit tak, aby všechna území v místech dotyku navazovala. Klášteře jsou vyznačeny vždy uprostřed kartičky, ale k některým vedou cesty.



2. Umístění družiníka jako mnicha

Do klášteře je rovněž možno umístit svou figurku, a to jako mnicha. Figurku postavte doprostřed kartičky přímo na klášter.



Kartičku s klášteřem lze takto přiložit, protože louka navazuje na louku. obsadí klášter svým mnichem.

3. Započítání bodů za klášter

Kláštéry se vyhodnocují, jakmile jsou zcela obklopeny sousedícími kartičkami. Za každou z těchto kartiček vč. samotné kartičky s klášterem získáte 1 bod (tedy celkem 9). Poté se figurka vrací zpět do zásoby příslušného hráče.



Nyní už znáte vše potřebné a můžete se pustit do hry. Následuje ještě přehledné shrnutí.

Shrnutí

1. Přiložení kartičky

- Otočenou kartičku je nutno přiložit k hernímu plánu, a to alespoň jednou stranou k nějaké kartičce přiložené dřívě. Území na všech sousedících stranách musejí navazovat.
- Nastane-li velmi nepravděpodobný případ, že kartičku nelze žádným způsobem platně přiložit, vraťte ji do krabice a otočte kartičku novou.

2. Umístění družiníka

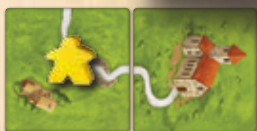
- Figurku může aktivní hráč umístit jen na právě přiloženou kartičku.
- Dané území však nesmí být obsazeno žádnou jinou figurkou (ani vlastní).

3. Započítání bodů

- Cesta je uzavřená, pokud je z obou stran ukončena křižovatkou, městem, klášterem nebo tvoří-li uzavřenou smyčku. Za každou kartičku, po níž cesta vede, získáte po 1 bodu.
- Město je uzavřené, pokud je na všech stranách obklopeno hradbami a nejsou v něm žádné mezery. Za každou kartičku, na níž město leží, získáte po 2 bodech. Za každý erb ve městě získáte další 2 body.
- Klášter je uzavřený, jakmile je obklopen všemi 8 sousedícími kartičkami. Za uzavřený klášter získáte 9 bodů.
- Započítání bodů je vždy poslední akcí v tahu hráče a body získají všichni hráči, kteří vyhodnocovaná území svou figurkou (či figurkami) obsadili (je možné, že přiložením jedné kartičky dojde k uzavření více území současně - v takovém případě určí pořadí jejich vyhodnocení aktivní hráč.).
- Po vyhodnocení území si vezme příslušný hráč (či hráči) svou figurku (či figurky) zpět do zásoby.
- Nacházejí-li se v uzavřeném území figurky více hráčů, získává body pouze ten, kdo má v daném území převahu. V případě shody získávají všichni příslušní hráči plný počet bodů. Příklady viz dále.

Více figurek v jednom území

Touto kartičkou můžete prodloužit cestu obsazenou žlutou figurkou, ale nemohli byste na ni postavit svého lupiče. Můžete však kartičku také přiložit tak, že cesta zatím nena-
vazuje.



V některém pozdějším tahu můžete přiložit kartičku tak, že se cesta spojí. Nyní na ní jsou lupiči dvou hráčů - žlutý a červený. Žádný nemá převahu, oba proto obdrží po 4 bodech.



☛ bráček doufá, že si šikovným přiložením kartičky se svým dalším rytířem připraví pozici pro získání převahy ve městě ☼ hráče. To samozřejmě může, jelikož se zatím jedná o tři samostatná neuzavřená města.

Později může ☛ získat kartičku vhodnou ke spojení všech měst v jedno, kde bude mít početní převahu.



☛ bráček má štěstí a spojí všechny samostatné části měst v jedno velké uzavřené město. V tomto městě má početní převahu nad ☼ hráčem, získává 10 bodů za uzavřené město. ☼ hráč nezískává nic. Oba hráči si vezmou figurky zpět do své zásoby.



KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Bohužel i hra Carcassonne musí jednou skončit... Je to škoda, ale aspoň se dozvíme, kdo vyhrál. Hra končí v okamžiku, kdy hráč na tahu nemůže platně přiložit žádnou kartičku. Poté následuje **závěrečné vyhodnocení**.

Jakmile skončí hra, započítejte body za neuzavřená území, kde dosud stojí figurky:

- Za **cesty** získáte po **1 bodu** za každou příslušnou kartičku, stejně jako při uzavření cesty.
- Za **město** získáte za každou kartičku i za každý erb **po 1 bodu**. Tedy polovinu toho, co během hry.
- Za **klášter** získáte **1 bod plus po 1 bodu** za každou **sousedící** kartičku.
- V případě, že hrajete i na sedláky a louky (viz dodatek), vyhodnocují se louky jako poslední. Za každé **uzavřené město** na své louce či s loukou hraničící získáte **po 3 bodech**.

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

MĚSTA:

- ☛ získá za velké město 8 bodů (5 kartiček plus 3 erby).
- ☛ nezíská žádné body, protože ☛ má ve městě převahu.



ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ CESTY:

- ☛ získá 3 body (3 kartičky).

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ KLÁŠTERA:

- ☛ získá za neuzavřený klášter 4 body (za kartičku kláštera a kartičky sousedící).

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ MĚSTA:

- ☛ získá 3 body (2 kartičky plus 1 erb).

Jakmile je závěrečné vyhodnocení u konce, je definitivní konec partie. Vítězem se stává ten hráč, který celkově získal nejvíce bodů. Gratulujeme! V případě shody se dotčení hráči o vítězství dělí.



© 2000, © 2021
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.de
www.carcassonne-forum.de

Autor: Klaus-Jürgen Wrede, Tým Hans im Glück
Ilustrace herního materiálu: Anne Pätzkeová, Marcel Gröber
Grafický design: Franz-Georg Stämmele

MINDOK

Výhradní distributor
pro ČR a SR:



mindok.cz

/hry.mindok

/hry.mindok

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

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 +420 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.