Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Opatství a starosta

Krajina v okolí Carcassonne se dále rozvíjí. Okolní města rostou a vybírají si své starosty. Zámožní sedláci staví mezi loukami své statky. Krajinou projíždějí cestující obchodníci ve svých vozech. Vám se otvírají nové možnosti, jak v této krajině posílit svůj vliv, včetně vlivu na mocné opaty v nově zakládaných opatstvích.

Opatství a starosta je rozšíření k základní hře Carcassonne a je možné je hrát pouze se základní hrou Carcassonne. Je možné je libovolně kombinovat s předchozími rozšířeními. V platnosti zůstávají všechna pravidla základní verze. Pravidla, která přidává toto rozšíření, jsou vysvětlena dále.

Herní materiál

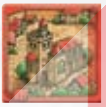
- 12 nových kartiček krajiny
- 6 kartiček opatství

- 6 dřevěných figurek statků
- 6 dřevěných figurek vozů
- 6 dřevěných figurek starostů

Příprava hry

Každý hráč dostane 1 kartičku opatství, 1 starostu, 1 statek a 1 vůz ve své barvě a dá si je do zásoby ke svým figurkám.

Opatství



Hráč může přiložit kartičku opatství do krajiny **místo svého běžného tahu**, netáhne tedy ve svém tahu žádnou kartičku krajiny. Místo toho přiloží do krajiny kartičku opatství. Opatství lze do krajiny přiložit pouze na místo, které je **ze všech čtyř stran** obklopeno dříve položenými kartičkami (tedy do „díry“ v krajině - viz obrázek). Pokud žádná taková „díra“ v krajině není, nemůže být opatství umístěno.

Na opatství může hráč umístit svoji figurku jako mnicha. Pak pro opatství platí přesně stejná pravidla jako pro klášter.

Ve chvíli, kdy je umístěno opatství, počítají se oblasti ze všech čtyřech stran opatství jako z této strany uzavřené. Město, cesta, či klášter, které byly kartičkou opatství uzavřeny, ihned ohodnoťte.

Modrý hráč umístí ve svém tahu kartičku opatství a uzavře tím cestu, na které je červený lupič. Červený hráč získá 1 bod a figurku zpět do zásoby. Cesta z druhé strany a město dole zůstávají neuzavřeny.

Starosta

Starostu může hráč umístit ve svém tahu místo svojí figurky. Starostu lze umístit pouze do města, ve kterém zatím není umístěn žádný rytíř ani starosta - platí pro něj běžná pravidla pro nasazování figurek.

Při vyhodnocení města se starosta počítá do převahy ve městě za tolik figurek, kolik je ve městě erbů (běžná figurka se počítá za 1, velká figurka z 1. rozšíření za 2, starosta podle počtu erbů). Pokud jsou ve městě např. 3 erby, počítá se starosta jako 3 figurky.

*Starosta se počítá za 3 figurky (ve městě jsou 3 erby). **Modrý** hráč získá 18 bodů za město.*

Pokud není ve městě žádný erb, starosta se vůbec nepočítá. Bodovou hodnotu města přítomnost starosty nijak neovlivní. Po vyhodnocení města se starosta vrací zpět do zásoby hráče.

Statek

UMÍSTĚNÍ

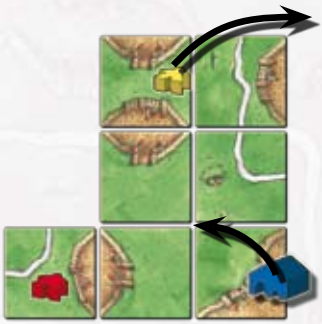
Statek může hráč umístit ve svém tahu místo svojí figurky. Statek může být umístěn pouze na rozhraní čtyř již umístěných kartiček (3 umístěných dříve a právě umístěné kartičky) a pouze do místa, kde je na všech čtyřech kartičkách louka (viz obrázek).

Statek zde nemůže být umístěn, neboť na rozhraní kartiček není pouze louka, ale i město.

VYHODNOCENÍ PŘI UMÍSTĚNÍ STATKU

Ve chvíli, kdy je statek umístěn, okamžitě ohodnoťte louku, na které statek stojí (stejně jako na konci hry, pokud na ní jsou sedláci). Hráč, který má na louce nejvíce sedláků, získává 3 body za každé uzavřené město na této louce*. Hráči si vezmou své sedláky z této louky zpět do zásoby. Není podstatné, zda majitel statku dostane při tomto bodování nějaké body nebo ne. Statek nesmí být umístěn na louku, na které již je jiný statek. Více statků se na jedné louce může objevit pouze po propojení více luk.

* Hrajete-li s druhým rozšířením - „Kupci a stavitelé“, získává i zde sedlák společně s prasátkem 4 body za každé uzavřené město.



***Modrý hráč** umístí statek, **žlutý** dostane 6 bodů za 2 uzavřená města na louce a vezme si sedláka zpět do zásoby.*

VYHODNOCENÍ PŘI PROPOJENÍ LUK

Na louku, na které již stojí statek, není možné umístit žádné další figurky. Pokud hráč propojí sousední louku s loukou, na které již stojí statek, bude tato spojená louka opět ihned vyhodnocena a sedláci z této louky se vrátí zpět do zásob hráčů. Při tomto bodování obdrží ten, kdo má na louce převahu, **pouze 1 bod** za každé uzavřené město na této louce**.

** Společně s prasátkem 2 body místo 1.

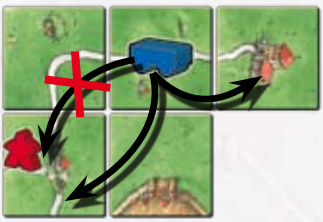
*Pomocí nově přiložené kartičky je louka s červeným sedlákem propojená s loukou, na které stojí statek. **Červený** hráč dostane za 2 uzavřená města na louce celkem 2 body a vezme si sedláka zpět do zásoby.*

VYHODNOCENÍ NA KONCI HRY

Na **konci** hry, při závěrečném vyhodnocení, dostane majitel statku 4 body za každé uzavřené město na louce, na které statek stojí. Stojí-li na louce více statků, dostanou všichni jejich majitelé plný počet bodů za tuto louku.
Statek může být vrácen zpět do zásoby hráče drakem (z 3. rozšíření „Princezna a drak“) a nemůže být vzat jako zajatec pomocí věže (ve 4. rozšíření Věž).

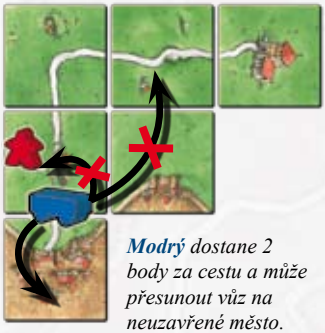
Vůz

Vůz může hráč umístit ve svém tahu **místo svojí figurky**. Vůz lze umístit na oblast (cestu, na město, nebo na klášter), kde zatím není umístěna žádná figurka, ani vůz. Vůz nikdy nemůže stát na louce. Při vyhodnocení oblasti (cesta, město, klášter) se vůz počítá jako běžná figurka. Po vyhodnocení si ovšem hráč může vybrat, zda si vůz vrátí zpět do svojí zásoby, nebo ho přesune na cestu, město, nebo klášter, **přímo sousedící** s právě vyhodnocenou oblastí. Oblast, do které byl vůz přesunut, musí být **neuzavřená a neobsazená**. Pokud žádná taková oblast s právě vyhodnocenou oblastí nesousedí, musí si hráč vzít vůz zpět do zásoby.
Po každém dalším vyhodnocení oblasti, ve které je vůz umístěn, se hráč opět může rozhodnout, zda si vůz vrátí zpět do zásoby, nebo ho přesune do sousední oblasti.
Pokud je vyhodnocena oblast, ve které se nachází více vozů, rozhodují se hráči o jejich vrácení zpět do zásoby nebo přesunu, postupně v pořadí po směru hodinových ručiček od hráče, který je právě na tahu.



Modrý dostane 4 body za cestu. Může svůj vůz přesunout na klášter, nebo na cestu dole. Nemůže ho přesunout ani na cestu obsazenou červeným a samozřejmě ani na louku.

VZOR



***Modrý** dostane 2 body za cestu a může přesunout vůz na neuzavřené město. Nemůže ho přesunout na cestu, protože je již uzavřená.*

***Modrý** dostane 14 bodů za město a může svůj vůz přesunout pouze na díl cesty vpravo.*

Nové kartičky krajiny

Na této kartičce jsou 2 oddělené díly města. Město s erbem končí na spodním dílu louky. To je důležité při závěrečném vyhodnocení.

2 oddělené díly města.

Cesta není přerušená. Nahoře dělí louku na 2 části, dole ne.

Cesta končí na louce.

Cesta se dotýká města, louka je rozdělená na 3 části.

Cesta nekončí, pokračuje do všech 3 směrů.

© 2007 Hans im Glück Verlags-GmbH
80809 München

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.

Carcassonne
Opatství a starosta