



Klaus-Jürgen Wrede

Král, hrabě a řeka

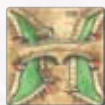
Toto rozšíření se skládá ze 4 minirozšíření, která mohou být ke hře přidána buď samostatně, nebo dohromady. Výjimkou jsou Hrabě z Carcassonne a Řeka II. Na začátku hry byste se měli rozhodnout pouze pro jedno z nich.

Herní materiál

• 1 dřevěná figurka hraběte • 36 nových kartiček krajiny

Král a loupeživý rytíř (7 kartiček)

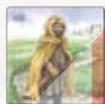
5 kartiček krajiny zamíchejte před začátkem hry mezi ostatní kartičky krajiny.



Kartička zobrazuje dva oddělené díly města. Je možné, že se v průběhu hry tyto dva díly spojí do jednoho města. Pak se počítají pouze jako jedna kartička.



Král – kartičku krále dejte na začátku hry stranou, mimo hru. V okamžiku, kdy některý hráč **dokončí město** (položí poslední kartičku, která město uzavře), vezme si kartičku krále. Jakmile však **jiný hráč uzavře větší město** (složené z většího počtu kartiček), putuje kartička krále k němu. Hráč, který má na konci hry kartičku krále, **dostane za každé uzavřené město v krajině 1 bod**.



Loupeživý rytíř – funguje stejně jako král s tím rozdílem, že kartičku loupeživého rytíře dostane vždy hráč, který dokončil nejdlejší cestu. Hráč, který má na konci hry kartičku loupeživého rytíře, dostane za každou uzavřenou cestu v krajině 1 bod.

Kacíři a kultovní místa (5 kartiček)



5 kartiček kultovních míst zamíchejte před začátkem hry mezi ostatní kartičky krajiny.

Kultovní místa fungují v průběhu hry velmi podobně jako kláštery. Figurka umístěná na kultovním místě se ve hře nazývá kacíř.

Umístění kultovního místa

Kartička s kultovním místem nesmí v průběhu hry být umístěna tak, aby sousedila (hranou ani rohem) s více než jedním klášterem. Stejně tak klášter nesmí být umístěn tak, aby sousedil s více než jedním kultovním místem.

Umístí-li hráč kartičku s kultovním místem vedle (hranou nebo rohem) kartičky s klášterem, na které je umístěn mnich, a umístí-li na ni kacíře, nastává mezi mnichem

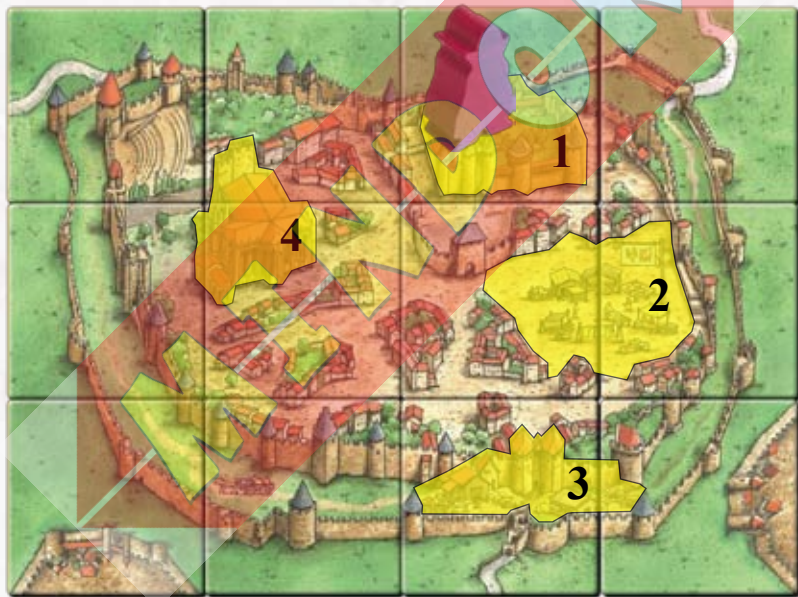
a kacířem souboj o vliv. Stejný souboj nastane, i pokud je kartička kláštera s mnichem umístěna vedle kartičky kultovního místa s kacířem. Není zakázán ani souboj mezi dvěma figurkami stejné barvy.

Souboj o vliv

Při souboji o vliv je zásadním okamžikem to, kterému hráči se dříve podaří uzavřít svůj klášter nebo kultovní místo (tedy obestavět ho ze všech osmi stran dalšími kartičkami). Tento hráč v souboji vítězí a získá za svůj klášter, nebo kultovní místo 9 bodů. Druhý hráč za svoji figurku žádné body nezíská a obě figurky se vrací zpět do zásoby hráčů. Pokud jsou obě místa uzavřena zároveň, a nebo zůstanou do konce hry neuzavřena, získají body oba hráči.

Položí-li hráč kartičku s kultovním místem, může samozřejmě figurku běžným způsobem umístit na město, cestu, či louku, pokud ji nechce umístit na kultovní místo.

Hrabě z Carcassonne (12 kartiček a figurka hraběte)



12 karet z tohoto rozšíření rozložte na začátku hry doprostřed hrací plochy (viz obrázek). Vzniklé město, samotné Carcassonne, je výchozím bodem hry. Startovní kartičku ze základní sady tedy nebudete potřebovat.

Město se skládá ze čtyř čtvrtí, které vidíte na obrázku:

1. zámek

2. tržiště

3. kovárna

4. katedrála

Dřevěnou figurku hraběte z Carcassonne postavte na zámek a hra může začít běžným způsobem.

Umístování figurek do města

Pokaždé, když některý z hráčů svým tahem **způsobí vyhodnocení**, při kterém **alespoň jeden spoluhráč obdrží body**, avšak **on sám nikoli**, může tento hráč vzít **jednu figurku** ze své zásoby a postavit ji na libovolnou čtvrt města. Pokud vyvolá více vyhodnocení najednou, nesmí při žádném z nich sám dostat žádné body. V jednom tahu může hráč tímto způsobem umístit pouze jedinou svou figurku. Pokud v následujícím průběhu hry dojde k uzavření území, mohou všichni hráči ještě před určováním vlastnictví většiny figurek, přesunout z odpovídající části města své figurky do hodnoceného území. (Výjimka: v příslušné čtvrti je hrabě – viz dále).

Figurky lze přemístit následovně:

- ze zámku do právě uzavřeného města,
- z kovárný na právě uzavřenou cestu,
- z katedrály do právě uzavřeného kláštera,
- z tržiště na louku (možné pouze na konci hry).

A jak to probíhá?

Hráč sedící po levici toho, kdo způsobil vyhodnocení, začíná, pak hraji jednou dokola ostatní tak, že hráč, který je právě na tahu, umísťuje svou figurku jako poslední. Každý hráč může umístit jakékoliv množství svých figurek z dané čtvrti do příslušného území (také žádnou nebo i všechny). Následuje vyhodnocení jako obvykle. Zbývající figurky ve městě prozatím zůstávají. Nelze je umísťovat jiným způsobem, ani není možné si je brát zpět do zásoby.

Hrabě



Pokaždé, když někdo umísťuje svou figurku do města Carcassone, může také přemístit hraběte do libovolné jiné čtvrti. Ze čtvrti, ve které se hrabě právě nachází, nelze přemísťovat figurky na hodnocená území.

***Příklad:** Hrabě je na zámku. Právě se hodnotí město. Není možné vzít žádnou figurku ze zámku a postavit ji do města.*

V této čtvrti jsou figurky blokovány tak dlouho, dokud není hrabě přestěhován jinam. Hrabě stojí vždy v jedné ze 4 městských čtvrtí, nikdy neopouští město Carcassonne.

Zvláštnosti v kombinaci s jinými rozšířeními

- 1. Rozšíření hostince a katedrály:** Do města lze stavět i velké figurky. Při vyhodnocení se počítají jako obvykle za dvě figurky.
- 2. Rozšíření kupci a stavitelé:** Pokud hráč realizuje se stavitelem 2 tahy, při nichž pokaždé splní požadované podmínky, může pak při obou tazích postavit do města svou figurku.

Řeka II (12 kartiček)



Řeka se pokládá na začátku hry. Kartičky pramene, rozvětvení a jezera se sopkou dejte stranou, ostatní karty řeky zamíchejte. Pramen položte doprostřed stolu. Nejmladší hráč přiloží

k prameni rozvětvení. Potom si hráči popořadě táhnou karty řeky a pokládají ji vlevo nebo vpravo k jednomu ze dvou říčních ramen. Nakonec položte jezero se sopkou. Až na dvě výjimky se kartičky řeky mohou pokládat libovolně:

- Není dovoleno na dvou po sobě následujících kartičkách řeky zatočit řeku o 180 stupňů.
- Není dovoleno spojit obě ramena řeky.

Stejně jako v normální hře může každý hráč už při svém tahu při stavbě řeky umístit figurku, pokud chce. Žádná figurka však nesmí stát přímo na řece. Hráč, který pokládá sopku, nesmí na tuto kartičku postavit žádnou figurku, ale místo toho provede ihned další tah, tedy zahájí vlastní hru.

Kartičky Řeky II, které zobrazují hostinec, stádo prasat a sopku mají zvláštní význam, pokud hrajete Řeku II společně s příslušným dalším rozšířením Carcassonne.



Stádo prasat přinese sedlákovvi, kterému tato louka patří, za každé město 1 bod navíc. Tato premie platí navíc k selátku z rozšíření Kupci a stavitelé.



Hostinec má stejný význam jako hostinec v rozšíření Hostince a katedrály.



Sopka má stejný význam jako v rozšíření Princezna a drak. Hráč, který položí tuto kartičku, začíná vlastní hru.

MINDOK

© 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

www.HRAJEME.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
Kráľ, hrabě
a řeka