



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne






Mosty a hrady

Krajina v okolí města Carcassonne se dále rozvíjí. Cesty se prodlužují a přes komplikovaná místa v krajině se klenou mosty. Po cestách ze vzdálených zemí přicházejí obchodníci, kteří v krajině rozkládají bazary se vzácným zbožím. V okolí cest navíc vyrůstají hrady, které dohlíží na bezpečnost všech pocestných.

V platnosti zůstávají veškerá pravidla základní hry Carcassonne. Všechna nová pravidla jsou vysvětlena v následujícím textu.

Herní materiál

- 12 dřevěných mostů 
- 12 nových kartiček krajiny označených symbolem  • 12 žetonů hradů 

Příprava hry

12 nových kartiček krajiny zamíchejte mezi kartičky základní hry. Pravidla, která se uplatní při jejich umístění do krajiny, jsou popsána dále.

Každý hráč dostane mosty a hrady:

Hrají-li 2 – 4 hráči, dostane každý 3 mosty a 3 hrady.

Hraje-li 5 – 6 hráčů, dostane každý 2 mosty a 2 hrady.

Bazar (8 kartiček)



Když některý hráč vytáhne kartičku s bazarem, nejdříve běžným způsobem provede svůj tah. Poté vstupuje do hry efekt bazaru – proběhne dražba o kartičky krajiny.

Hráč, kteří je právě na tahu, vybere náhodně právě tolik kartiček krajiny, kolik hraje hráčů a vyloží je lícem nahoru vedle krajiny. Hráč, kteří je další na tahu, si jako první vybere jednu z vyložených kartiček a nabídne za ni určitý počet vítězných bodů (může nabídnout i 0). Po směru hry mají všichni hráči **jednu** možnost nabídnout vyšší počet bodů, nebo pasovat.

Ve chvíli, kdy všichni hráči něco nabídnou nebo pasují, musí se hráč, kteří kartičku vybral, rozhodnout:

- Buď kartičku od hráče, který dal nejvyšší nabídku, **koupí** – dá mu za ni tolik vítězných bodů, kolik tento hráč nabídl. **NEBO**
- Kartičku hráči, který dal nejvyšší nabídku, **prodá** – vezme si od něj tolik vítězných bodů, kolik tento hráč nabídl.

O tyto vítězné body posuňte figurky na počítadle bodů. Vždy jednu dopředu a druhou o stejný počet bodů zpátky. Pokud nikdo nenabídl více bodů, než hráč, který kartu vybral, pouze tento hráč si odečte body.

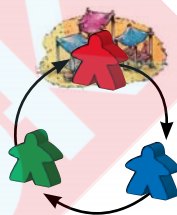
Teď je na řadě další hráč po směru hry, který prozatím nezískal žádnou kartičku (stejný hráč nevybírá dvakrát po sobě). Vybere jednu ze zbývajících kartiček, nabídne za ni vítězné body. O tuto i další kartičky proběhne dražba stejným způsobem jako o tu první. **Hráči, kteří už nějakou kartičku získali, se již do dalších dražeb nemohou zapojit.** Poslední hráč si poslední kartičku vždy vezme zdarma. Na začátku hry je možné, že se v průběhu dražby někteří hráči dostanou do záporných počtů bodů. Poté co dražba skončí, umístí všichni hráči, počínaje hráčem, který jako první vybíral kartičku do dražby, své kartičky do krajiny a provedou běžným způsobem své tahy.

Príklad hry 3 hráčů:

Červený vytáhne kartičku s bazarem a umístí ji do krajiny. Na ni umístí svoji figurku (pouze pro přehlednost, na konci dražby si ji opět vezme zpět) a odkryje 3 kartičky krajiny.

- **Modrý** je další na řadě. Vybere jednu z kartiček a nabídne za ni 2 body. **Zelený** pasuje, **červený** nabídne 3 body. **Modrý** si teď může vybrat. Jelikož chce kartu pro sebe, zaplatí **červenému** (hráči, který nabídl nejvíce) 3 body (výše nejvyšší nabídky). Na počítadle bodů si **modrý** 3 body odečte a **červený** 3 body přičte.
- Další na řadě je **zelený**. Vybere kartičku a nabídne 2 body. **Červený** nabídne 3 body. **Zelený** kartu **červenému** za 3 body prodá.
- Nyní je opět na řadě **zelený** (ještě nezískal žádnou kartičku) a vezme si poslední zbývající kartičku zdarma.

Počínaje **modrým** provedou nyní všichni hráči po směru hry své tahy a umístí vydražené kartičky.



Žádná řetězová reakce: Pokud je pomocí bazaru vyložena další kartička s bazarem, nezpůsobí tato kartička další kolo dražby. Tuto kartičku pouze běžným způsobem umístíte do krajiny - nezačínáte další dražbu.

Varianta bez dražby: Hráč, který je právě na tahu, vybere náhodně právě tolik kartiček krajiny, kolik hraje hráčů a vyloží je lícem nahoru vedle krajiny. Hráč, který je další na tahu, si jako první vybere jednu z vyložených kartiček a umístí ji do krajiny stejně jako při běžném tahu. Totéž poté učiní všichni ostatní hráči po směru hry.

Mosty



Ve svém tahu může hráč kromě přiložení kartičky do krajiny a umístění jedné figurky navíc postavit 1 most. Most prodlužuje cestu přes kartičku, na které je louka nebo město, jako by přes tuto kartičku vedla rovná cesta.

Při stavbě mostů musejí být dodržena následující pravidla:

- Most musí být postaven na právě umístěné kartičce, nebo na některé z kartiček, které s tou právě umístěnou přímo sousedí jednou svojí stranou.
- Oba pilíře mostu musejí stát na louce. Ani jeden z nich nesmí stát na cestě, na městě, řece atd. (případně ani na řece, pokud s ní hraje).

Hráč tedy může přiložit kartičku do krajiny tak, že cesta končí na louce, pokud ihned přes louku postaví most. I na kartičku s mostem může být umístěna figurka. Figurka může být umístěna i na mostě (tedy na cestě). Více mostů může být umístěno za sebou. Most nerozděluje louku ani město pod mostem.

Příklady:



Most na právě přiložené kartičce:

Červený rozšíří město. Tím způsobí, že cesta vlevo nahoře končí na louce. Přes město postaví most, po kterém cesta pokračuje dále.

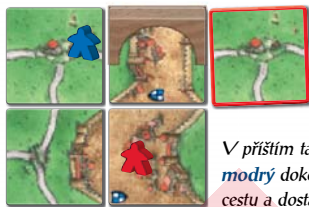


Most na kartičce sousedící s tou právě přiloženou:

Červený umístí kartičku tak, že cesta končí na louce a prodlouží cestu mostem přes město.



Stavba mostu tímto způsobem není dovolena, jelikož jeden z pilířů by musel stát na cestě.



V příštím tahu **modrý** dokončí cestu a dostane

za ni 3 body (most se počítá za 1 bod, stejně jako běžný dílek cesty).



Mosty mohou být postaveny i za sebou a také přes neobsazené i obsazené kláštery. Mosty zůstávají v krajině až do konce hry.

Hrady



Když je uzavřeno malé město složené pouze ze dvou kartiček (**POZOR: Při hře s tímto rozšířením dostanete za takové město 4 body místo 2.**), může se jeho majitel rozhodnout, zda si město běžným způsobem vyhodnotí (dostane 4 body) nebo na jeho místě postaví hrad. Pokud chce stavět hrad, vezme jeden žeton hradu ze svojí zásoby, umístí jej na město a na něj umístí figurku, která před tím stála na městě.

Za stavbu hradu nedostane hráč žádné body – hrad prozatím není dokončen. Dostane ale body ve chvíli, kdy je uzavřena první oblast (město, cesta, klášter nebo jiný hrad) v okolí hradu. Až teprve od té chvíle je hrad považován za dokončený. Jako okolí hradu označujeme 6 kartiček – 2 kartičky, na kterých hrad stojí plus dvě kartičky „vlevo“ a dvě kartičky „vpravo“. Majitel hradu dostane body za první uzavřené město, cestu, nebo klášter, které se nacházejí alespoň na jedné kartičce okolí hradu.



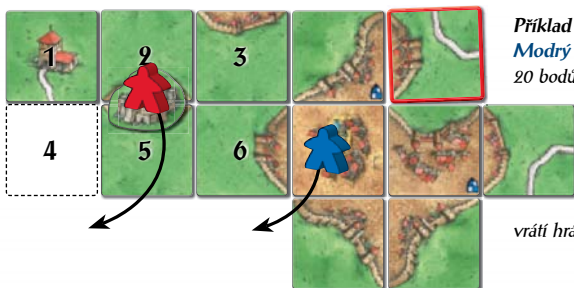
Kartičky na místech 1 – 6 jsou v okolí červeného hradu. **Červený** může získat body za jednu z těchto oblastí (za první z nich, která bude dokončena):

- Klášter na kartičce 1
- Cesta na kartičce 1
- Město nahoře na kartičce 3
- Město vpravo na kartičce 6

(Město na kartičkách 3 a 6 bylo vyhodnoceno ještě před postavením hradu, nemůže tedy majiteli hradu přinést žádné body.)



Svoji kartičkou červený uzavře město a postaví na něm hrad.



Příklad vyhodnocení hrady:

Modrý dokončil město a získal za něj 20 bodů. Protože se část města nachází v okolí **červeného** hradu (na kartičce 6) a město je první oblast, která je v okolí hradu dokončena, dostane **červený** také 20 bodů. Obě figurky se vrátí hráčům zpět do zásoby.

Ve chvíli, kdy je dokončena první oblast (klášter, město, cesta, nebo jiný hrad) v okolí hradu, je hrad dokončen. V tu chvíli dostane majitel hradu právě tolik bodů, kolik dostal majitel právě dokončené oblasti.

Pro hrady platí následující pravidla:

- **Klášter** patří do okolí hradu, pouze pokud se přímo sám klášter nachází na některé z kartiček okolí (zde na kartičce 1). Nestačí, pokud se v okolí hradu nachází pouze některá z kartiček sousedících s klášterem.
- Majitel hradu dostane body vždy za **první** dokončenou stavbu v okolí. Nemůže se rozhodnout, že figurku nechá na hradě a počká na další dokončenou oblast.
- Není důležité, aby za dokončenou oblast některý hráč dostal body. Majitel hradu dostane body i za uzavřenou oblast, ve které nebyla žádná figurka – žádný hráč za ni nedostal body.
- Pokud je stejným tahem uzavřeno **více oblastí** v okolí hradu, může si majitel hradu vybrat, za kterou z nich dostane body. Vždy dostane body pouze za jednu oblast.
- Hrad není dokončen, dokud **není** v jeho okolí dokončena některá oblast. Tudíž mohou stát vedle sebe dva obsazené - nedokončené hrady. Když je první hrad dokončen (jeho majitel získá body za oblast ve svém okolí), získá tytéž body i majitel dalšího hradu, v jehož okolí byl dokončen první hrad.
- Za hrad, na kterém na konci hry ještě stojí figurka, nedostane jeho majitel žádné body. Za nedokončený hrad nedostane majitel louky žádné body.
- Při stavbě hradu není důležité, jestli při dokončení malého města stála figurka na jeho první polovině, nebo jestli ji hráč umístil až ve chvíli dokončení města.

Na konci hry **při vyhodnocení luk** dostane majitel louky za každý dokončený hrad na louce 4 body (místo 3 za město), nebo 5 bodů, pokud má na louce prasátko z rozšíření Kupci a stavitelé, nebo 5 bodů pomocí statku z rozšíření Opatství a starosta.

MINDOK

© 2010 Hans im Glück Verlags-GmbH
80809 München

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:
MINDOK s.r.o.

Korunní 810/104, 100 00 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.

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.