

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 kolem Carcassonne. Vzhled krajiny je v jejich rukou a strategické rozmístění družiníků, ať už sedláků, lupičů, mnichů nebo rytířů, určuje cestu k úspěchu.

K dispozici jsou:

- 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 tabulka pro počítání bodů.



- Pravidla hry v češtině.

Kláster

Část města



Část louky



Křižovatka

Úsek cesty

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 konečném sčítání.

Příprava:

Startovní kartu položíme doprostřed stolu. Ostatní karty zamícháme a položíme na stůl lícem dolů na několik hromádek tak, aby na ně všichni dobře dosáhli. Bodovou tabulku umístíme na kraj hrací plochy. Každý hráč dostane 8 figurek jedné barvy. Jednu z nich postaví na bodovou tabulku, zbylých 7 má k dispozici. Nejmladší hráč rozhodne, kdo začne.

Průběh hry:

Hraje se po směru hodinových ručiček. Ten, kdo je na řadě, 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 započítá právě teď.

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 příkladu 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).



Úseky cest a kusy luk na sebe navazují



Části měst na sebe navazují



Na jedné straně navazuje část města, na straně druhé kus louky



Takhle, např. kartu vyložit nelze

Pokud vyjimečně nelze kartu nikam přiložit, vyřadíme ji ze hry a hráč si vezme kartu novou.

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...

rytíře



do části města

lupiče



na úsek cesty

sedláka



na kus louky

mnicha



do kláštera

nebo

nebo

nebo

• pokud na nově vzniklých spojených částech města, úsecích cest nebo kusech 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.



Červený 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, ihned se započítá.

Započítáváme uzavřené cesty, města a kláštery.

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).



Červený získal 4 body



Červený získal 3 body

Tyto body, stejně jako ostatní, musí být ihned zaznamenány na bodové tabulce. (Tabulka má 50 polí, která je možno projít vícekrát dokola. Sčítací figurku, která dosáhne opět prvního pole - 0, položíme. Tak je zřetelné, že hráč má více než 50 bodů.)

Uzavřené město

Město je uzavřené, když je na všech stranách ohraničeno hradbami a nejsou v něm žádné skuliny. Město může mít libovolný počet částí.

Za uzavřené město získá hráč po dvou bodech za každou jeho část (= počet karet s částí města). Za erb získá navíc ještě 2 body.



Červený získal 8 bodů



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.

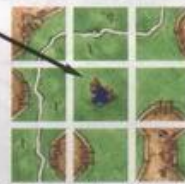
Nová karta spojila dříve samostatné městské části.



Červený i Modrý 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 klášteře mnicha, získává okamžitě po uzavření 9 bodů (= za každou kartu 1 bod, včetně karty, na které stojí).



Modrý 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 veliteli (hráči). Ten je může od příštího tahu opět umístit kamkoliv v rámci pravidel.

Je možné, aby hráč - velitel v jednom tahu umístit 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. Uzavřenou cestu nebo město započítat
4. Vzít si lupiče nebo rytíře zpět.



Červený získal 3 body

Louka

Louka se říká několika spojeným kusům louky. Louky se nezapočítávají. Slouží pouze k umístění sedláků. Velitelé sedláků mohou dostat body až při ukončení hry. **Proto sedláci zůstávají po celou dobu hry na louce a nevracejí se ke svému veliteli!** Louky jsou od sebe odděleny cestami, městy nebo koncem vyložené krajiny (To je důležité při závěrečném počítání!).



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 spojené louce už sedláci jsou.

Konec hry:

Hra končí při tahu, ve kterém je položena poslední karta. Nyní následuje závěrečné vyhodnocení.

Závěrečné vyhodnocení

Nejprve se započítají všechny **neuzavřené** cesty, města a kláštery. Za každého lupiče, rytíře či mnicha získá velitel **po jednom bodu za kartu. I erb má teď hodnotu pouze 1 bodu.**

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



A na závěr se vyhodnotí sedláci 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 velitel sedláka. 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.

Modrý má 2 body za neuzavřené město, zelený 7 bodů. Černý nezískal nic, protože zelený má početní převahu rytířů.



Modrý je vlastníkem louky a získal 3 body za uzavřené město. Za neuzavřené město body nejsou.



Modrý má 6 bodů, protože jeho louka hraničí se dvěma městy.

Pozor: Hráč může za jedno město započítat body pouze jednou.



Modrý získal 3 body.

Pokud město hraničí s více loukami, každý vlastník louky získá 3 body.



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

Takhle se hodnotí louky, které hraničí s uzavřenými městy. Tím závěrečné hodnocení končí. **Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.**

Praktické 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
Výhradní výrobce pro ČR: ALBI v.o.s.
Husinecká 7
130 00 Praha 3
carcassonne@albi.cz



Pokud máte jakékoliv dotazy nebo připomínky, velmi rádi Vám odpovíme. Více informací o hře a varianty pro pokročilé hráče naleznete na www.hrajeme.cz