

Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

ZLATÁ HOREČKA



MINDOK



Klaus-Jürgen Wrede

ZLATÁ HOREČKA

Napínavá stolní hra z Divokého západu pro 2 až 5 hráčů od 8 let.

Divoký západ - neznámé dálnavy leží před námi. Začíná se stavět železnice a ze stanových městeček prvních osadníků se brzy stanou opravdová kvetoucí města. Obchod s Indiány je výnosný, obzvláště cenní jsou divocí koně. Ale když je objevena v horách první zlatá žíla, není už nikdo k zadržení. Všichni chtějí ze dne na den zbohatnout. Ale pozor! Své zlaté doly musíte dobře hlídat. Než se ohlédnete, mohou být vaše zlaté nugety pryč. Všechny zachvátila zlatá horečka!

HERNÍ MATERIÁL

- **72 kartiček krajiny** (včetně 1 startovní kartičky s odlišnou zadní stranou): Na kartičkách jsou koleje s lokomotivami, hory se symboly zlatých nugetů, prémie s indiánskými tábory a divokými koňmi nebo města.

rub startovní kartičky



rub ostatních kartiček



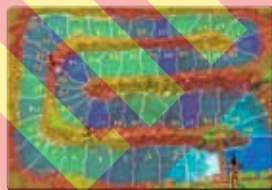
- **25 dřevěných figurek kovbojů** (v 5 barvách): Každého kovboje můžete při hře využít jako železničáře, zlatokopa, obchodníka či farmáře. Jeden kovboj od každé barvy počítá body.



- **5 stanů zlatokopů** (v 5 barvách): Stanem můžete založit tábor v horách, abyste mohli vytěžít zlatou žílu.



- **1 počítadlo bodů**
Zaznamenává aktuální stav bodů všech hráčů.



- **pravidla hry**

lokomotiva

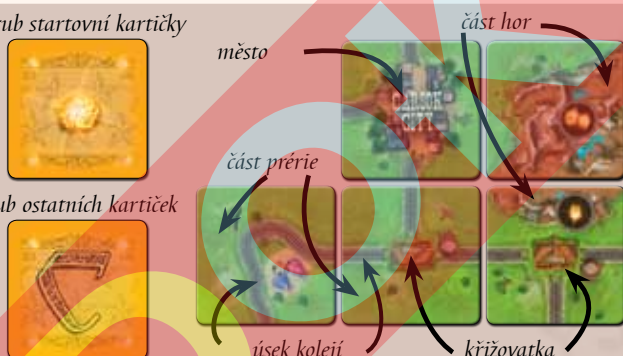
zlaté nugety

indiánský tábor

divocí koně

- **63 žetonů zlatonosné rudy**

V průběhu hry jsou pokládány na kartičky hor a hráči je pak „vykopávají“. Na lícové straně jsou na nich znázorněny zlaté nugety (za 1, 2, 3 nebo 5 bodů) nebo šterk (0 bodů).

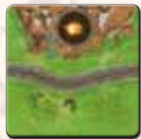


Symboly na kartách:

CÍL HRY

Hráči přikládají v každém tahu novou kartičku krajiny. Vznikají nové tratě, hory, města a prémie, které mohou hráči postupně obsazovat svými kovboji. V horách je možné najít zlato, a to i v oblastech, které patří někomu jinému. Kdo dokáže nejlépe obstát na Divokém západě, se ukáže až tehdy, jsou-li přiloženy všechny kartičky krajiny a sečteny všechny dosažené body.

PŘÍPRAVA HRY



přední strana startovní kartičky

- Vyložte **startovní kartičku** lícem nahoru doprostřed stolu. Na část hor položte 1 žeton se zlatonosnou rudou. **Zbylé kartičky krajiny** zamíchejte a položte lícem dolů na několik hromádek tak, aby na ně každý hráč mohl dosáhnout.
- **Žetony se zlatonosnou rudou** si připravte lícem dolů do hromádky na stole tak, aby byly po ruce. Určete si jednoho hráče, který se bude starat v průběhu hry o jejich přidávání na herní plochu.
- Každý hráč si vezme svých **5 kovbojů** a **stan** ve zvolené barvě. 1 kovboje položí na počítadlo bodů na políčko „0“. Zbylé 4 si postaví před sebe.
- Nejmladší hráč může určit, kdo začíná.

PRŮBĚH HRV

Hraje se po směru hodinových ručiček. Ten, kdo je na tahu, provádí následující úkony, a to v **uvedeném pořadí**:

- ★ 1. Hráč si **musí** vzít a přiložit jednu kartičku krajiny. (Je-li to třeba, umístěte žetony zlatonosné rudy.)
- ★ 2a. Hráč **může** umístit jednoho svého **kovboje**, kterého má ve své zásobě, na **právě přiloženou** kartičku. **NEBO**
- ▲ 2b. **Může** postavit nebo přemístit **stan** na některou část hor. **NEBO**
- 2c. **Může** si vzít žeton s rudou z hor, ve kterých stojí jeho stan.
(Hráč smí provést jen jednu z těchto tří možností. Může se jich také vzdát.)
- ★ 3. Pokud hráč přiloženou kartičkou dokončí železniční trať nebo hory nebo napojí město na kompletní železniční síť, započítají se mu okamžitě příslušné body.

Poté je na tahu další hráč.

★ 1. Přiložení kartičky

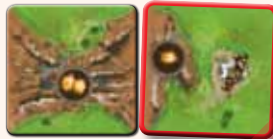
Pravidla v **modrých** rámečcích jsou shodná se základní hrou **Carcassonne**. Zkušení hráči je mohou přeskočit.

Nejprve **musí** hráč, který je na tahu, přiložit kartičku krajiny, kterou si vzal z hromádky na stole. Ukáže ji všem spoluhráčům (aby mu mohli „dobře“ poradit), a pak ji přiloží na stůl. Přitom musí dodržet následující pravidla:

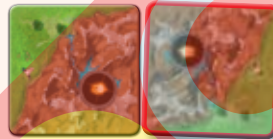
- Nová kartička (v našem případě orámovaná **červeně**) musí přiléhat k ostatním vyloženým kartičkám alespoň jednou stranou. Připojení „přes roh“ není možné.
- Části kolejí, préríí a hor na sebe musí navazovat. Pokud výjimečně nelze kartičku nikam přiložit, vyřadte ji ze hry a hráč si vezme místo ní kartičku jinou.



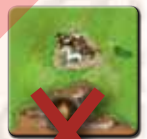
Úseky kolejí a části préríí na sebe navazují



Části hor na sebe navazují.



Na jedné straně navazuje část hor na druhé straně část préríí.



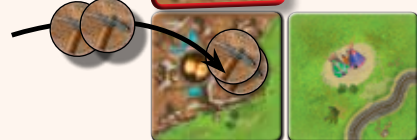
Takto kartičku přiložit nelze.

Pokládání zlatých nugetů

Pokud si hráč vytáhne kartičku s horami, pak po jejím přiložení na ni položte tolik žetonů s rudou, kolik je na ní symbolů zlatých nugetů. Pro větší přehlednost tyto žetony pokládejte jen na jedno místo v celých horách.



Na přiložené části hor jsou znázorněny dva zlaté nugety: Proto jsou přidány dva žetony s rudou.



Dva nové žetony položte nahoru na ty již vyložené.

Abyste nezapomněli na doplňování žetonů, doporučujeme určit si na začátku jednoho hráče, který bude mít tuto činnost po celou hru na starosti.

★ 2a. Umístění figurky kovboje

Poté, co hráč přiložil kartičku, **může** umístit svoji figurku kovboje. Musí však respektovat tato pravidla:

- Umístit může vždy jen **1 figurku kovboje**.
- Může použít pouze figurku, kterou má **ve své zásobě**. (Nelze umístit figurku, kterou hráč v daném tahu získal dokončením města, trati nebo hor zpět. Tuto figurku smí hráč použít až v následujícím tahu.)
- Figurku může umístit pouze **na právě přiloženou** kartičku.
- Musí se rozhodnout, na **kterou část** kartičky ji umístí: tj. jako ...

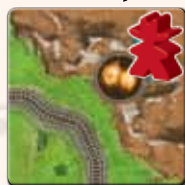
železničáře



na úsek kolejí

nebo

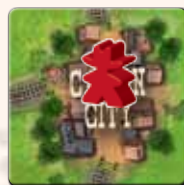
zlatokopa



na část hor

nebo

obchodníka



do města

nebo

farmáře



na část préríí

sem
nebo
sem

figurku
položte
na bok

- Pokud na nově vzniklých spojených částech hor, úsecích trati nebo částech préríí již stojí jakákoli figurka kovboje, byť vlastní, není možné tam postavit další. Pro ilustraci viz dva příklady:

Modrý nesmí umístit železničáře, protože tyto koleje jsou již obsazeny jiným hráčem. Může postavit zlatokopa na hory nebo položit farmáře na préríí.



Modrý nesmí umístit zlatokopa na hory. Hory jsou již obsazeny. Může umístit železničáře na koleje, nebo položit farmáře na préríí.



Zároveň doplňte žeton zlatonosné rudy na stávající hromádku.

Pokud hráči v průběhu hry dojdou figurky kovbojů, může jen přikládat kartičky. Ale nemějte obavy, figurky lze získat zpět.

2b. Postavení či přemístění stanů

Místo umístění kovboje může hráč umístit či přemístit stan. Při tom platí následující pravidla:

- Stan může být umístěn pouze v horách.
- Hory ještě nesmí být dokončené.
- Část hor na dané kartičce nesmí být nikým obsazena (na dalších částech dané kartičky mohou stát jiní kovbojové).
- Na jiných kartičkách v těchto horách mohou stát i jiní zlatokopové či stany!
- Hráč může stan umístit i na kartičku, kterou právě nepřiložil!
- Není důležité, zda hráč vzal stan ze své zásoby či jej přemísťuje z jiné kartičky!



Žlutý postavil stan na hory, které dříve obsadil **modrý** zlatokop.

Žlutý postavil stan na hory, na kterých už stojí **modrý** a **červený** zlatokop a zároveň **modrý** stan. Na kartičce vpravo dole síce již stojí **červený** železničář, ale hory na ní jsou zatím neobsazené.



2c. Dobývání zlata

Pokud hráč ve svém tahu neumístí kovboje (2a) nebo neumístí či nepřemístí stan (2b), může si vzít horní žeton s rudou, pokud má v daných horách svůj stan. Přitom není důležité, který hráč má v daných horách přesilu zlatokopů. Hráč si může odebraný žeton kdykoliv prohlédnout, ale položí ho skrytě před sebe na stůl. Body na žetonech se sečtou až na konci hry při závěrečném vyhodnocení.



V pozdějším tahu si **žlutý** může vzít žeton s rudou z hromádky, vedle které už stojí **modrý** zlatokop.

Tím končí tah jednoho hráče a na tahu je další hráč.

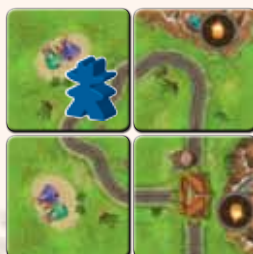
Výjimka: Pokud vyložení kartičky vznikla dokončená železniční trať, uzavřené hory nebo město bylo napojeno na dokončenou železniční síť, započítejte okamžitě body a posuňte figurky příslušných hráčů na počítadle bodů.

3. Bodování ukončených železničních tratí, hor a měst

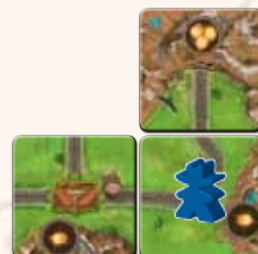
DOKONČENÁ ŽELEZNIČNÍ TRATĚ

Železniční trať je dokončena v případě, že se na obou stranách kolejí nachází křižovatka, město nebo hory, nebo když vytvoří uzavřený okruh. Mezi těmito ukončeními se může nacházet libovolný počet kartiček s kolejemi.

Za každou dokončenou železniční trať obdrží hráč, který na ní má svého železničáře, tolik bodů, z kolika kartiček je trať složena.



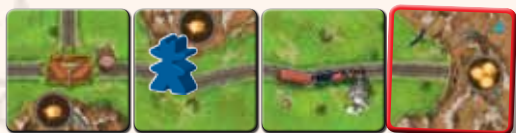
Modrý obdrží 4 body.



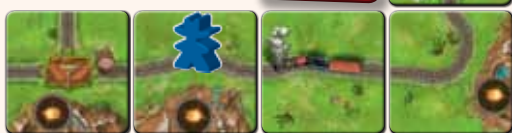
Modrý obdrží 3 body.

DOKONČENÁ ŽELEZNIČNÍ TRÁŤ S LOKOMOTIVAMI

Pokud na dokončené trati jezdí jedna lokomotiva, počet bodů získaných za tuto trať se zdvojnásobí. Pokud na ní nejedí žádná nebo více než jedna lokomotiva, bodové hodnocení zůstává stejné.



Modrý získává 8 bodů (4 body za koleje se díky jedné lokomotivě zdvojnásobí).



Modrý získává 6 bodů (nebot na kolejích jezdí víc než jedna lokomotiva a body se tak nezdvójnásobují).

POČÍTADLO BODŮ

Všechny dosažené body se v průběhu hry okamžitě zaznamenávají na počítadle bodů. Počítadlo bodů je okruh s 50 políčky, který může hráčova figurka obkroužit během hry i vícekrát. Dosáhne a překročí-li hráč políčko 49, ocitne se na políčku „0“ a dál, jeho figurku položte. Tím se odliší, že hráč již získal více než 50 bodů.

VÍCE ŽELEZNIČÁŘŮ na dokončené železniční trati nebo na uzavřených horách

Díky důmyslnému přikládání kartiček krajiny se může stát, že se na jedné trati ocitne více železničářů nebo v jedné horách více zlatokopů. **Body získává ale vždy jen ten, který má v dané dokončené oblasti železničářů nebo zlatokopů více. Je-li počet např. dvou hráčů stejný, obdrží body oba.**

Nová kartička propojí dvě dříve oddělené části trati a vytvoří z nich jednu dokončenou.



Žlutý získá 2 body. Posune svoji figurku z políčka 49 na políčko 1. Aby zdůraznil, že překročil 50, svou figurku položí.



Modrý a Žlutý získají oba po 5 bodech, nebot mají na této dokončené trati každý jednoho železničáře.

UZAVŘENÉ HORY

Hory jsou uzavřeny, pokud jsou ze všech stran obklopeny prérií a není v nich žádné volné pole. Hory se mohou skládat z neomezeného počtu kartiček. **Za uzavřené hory obdrží hráč, který na nich má nejvíce zlatokopů nejprve všechny zbývající žetony se zlatonosnou rudou.** Dále za každý symbol zlatého nugetu v horách získá 1 bod. V případě stejného počtu zlatokopů více hráčů, si tito hráči rozdělí žetony rudy. Nejprve si vezme žeton hráč, který je na tahu, pak další, který je na tahu po něm a tak dále, až jsou všechny žetony rozebrány. Následně obdrží všichni tito hráči plný počet bodů za zlaté nugety.

Stany se v tomto hodnocení nezapočítávají, nehrají žádnou roli a jejich vlastníci si je ihned vezmou zpět do své zásoby.

Hory jsou uzavřeny. **Žlutý** obdrží nejprve všechny zbylé žetony rudy a pak se mu započítá 7 bodů (za 7 symbolů zlatých nugetů).

Modrý je na tahu. Přiloží svou kartičku a tím uzavře hory. Vezme si první ze zbylých 3 žetonů, **červený** si vezme druhý žeton a **modrý** poslední. **Modrý** a **červený** pak získají každý po 5 bodech.



MĚSTO NAPOJENÉ NA DOKONČENOU ŽELEZNIČNÍ SÍŤ

Město je napojeno na železniční síť, když jsou všechny 3 resp. 4 koleje, které z města vycházejí, napojeny na dokončenou železniční trať. Za každou tuto dokončenou železniční trať získá hráč, který má ve městě svého obchodníka, 3 body. Okruh, který vede od jedné koleje vycházející z města k druhé, se započítává pouze za 3 body.

Modrý obchodník ve městě obdrží za dvě dokončené železniční tratě celkem 6 bodů.



NÁVRAT KOVBOJŮ ZPĚT DO ZÁSoby HRÁČŮ



Po vyhodnocení a přidělení bodů za dokončené tratě, hory nebo napojení města na železnici se kovbojové vrací vždy ke svému vlastníkovi. Hráči je mohou použít hned v následujícím tahu podle pravidel a potřeby.

V jednom tahu je možné figurku kovboje nasadit do hry, okamžitě vyhodnotit a vrátit vlastníkovi zpět do zásoby.

To však musí proběhnout v následujícím pořadí:

1. Přiloženou kartičkou dokončit železniční trať, hory nebo napojit město.
2. Umístit železničáře, zlatokopa či obchodníka. (Musí se ale jednat o dosud neobsazené území.)
3. Započítat body za toto území podle předchozích pravidel.
4. Vzít si kovboje zpět do zásoby.



Modrý přiloží kartičku a na ni postaví svého železničáře. **Modrý** získá 3 body.



Modrý přiloží kartičku a postaví na ni svého zlatokopa. **Modrý** získá 2 žetony rudy a 2 body.

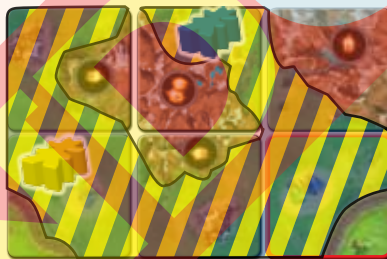
PRÉRIE

(Nejste-li zkušení hráči Carcassonne, doporučujeme první hru hrát bez farmářů a bez bodů za prérie.)

Prérie jsou plochy, které se v průběhu hry nevyhodnocují. Slouží jen k „zaměstnávání“ farmářů. Vlastníci farmářů za ně dostanou body až na konci celé hry. **Přítom farmář zůstává po celou dobu na svém místě a nevrací se zpět k vlastníkovi.** (Aby toto bylo lépe viditelné, figurky farmářů na kartičky pokládejte.) Jednotlivé prérie jsou od sebe odděleny tratěmi, horami a okraji herní plochy. (To je důležité pro závěrečné vyhodnocení!)



Každý farmář má svou vlastní prérii. Hory tyto prérie od sebe oddělují.



Po přiložení nové kartičky se obě prérie těchto farmářů propojí. **Pozor:** Hráč, který tyto prérie svou kartičkou propojil, na ni nesmí položit svého farmáře, protože na takto vzniklé prérii již farmáři jsou.

KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Na konci tahu, ve kterém byla přiložena poslední kartička, hra končí. Nyní následuje závěrečné vyhodnocení, v kterém se přidělí body za nedokončené tratě, neuzavřené hory a nenapojená města. Také přidělte body za farmáře na prériích. Úplně nakonec připočtete i body za žetony se zlatonosnou rudou.

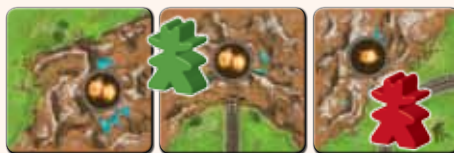
VYHODNOCENÍ NEDOKONČENÝCH TRATÍ, HOR A NENAPOJENÝCH MĚST

HORY: Nejprve odstraňte všechny nerozdělené žetony rudy a stany ze všech kartiček a vraťte je do krabice. Za ně již žádné body nedostanete. Pak dostane zlatokop, kterému hory patří, **po 1 bodu za každý symbol nugetu** v těchto horách.

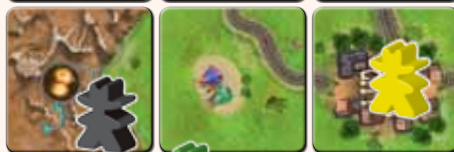
ŽELEZNIČNÍ TRATĚ: Vlastník trati získává **po 1 bodu za každý dílek trati** (lokomotivy v tomto hodnocení nehrají žádnou roli).

MĚSTA: Vlastník města získává **3 body za každou dokončenou železniční trať**, která z města vychází.

Po tomto vyhodnocení odstraňte dané figurky kovbojů z herní plochy.



Červený získal 2 body za trať (2 dílky trati).



Žlutý získal 3 body za město (za jednu dokončenou trať).



Modrý získal 3 body za neuzavřené hory (3 zlaté nugety).

Zelený získal za tyto velké neuzavřené hory 10 bodů (10 zlatých nugetů v horách). **Černý** nezískal žádné body, neboť **zelený** zde má převahu se dvěma zlatokopy.

VYHODNOCENÍ FARMÁŘŮ (Nejste-li zkušení hráči Carcassonne, doporučujeme první hru hrát bez farmářů a bez bodů za prerie.)

Teď už zbývají jen farmáři v prériích. Nejprve zjistíme, kdo je vlastníkem prerie. Pokud se na prerii nachází farmář jen jednoho hráče, je tento jejím vlastníkem. Pokud má na prerii své farmáře více hráčů, pak je vlastníkem ten, který zde má farmářů nejvíce. Pokud mají hráči stejný nejvyšší počet farmářů na prerii, jsou jejími společnými vlastníky. Ten nebo ti pak obdrží za prerii následovné body:

- za každý **indiánský tábor 2 body**.
- za každé **stádo divokých koní 4 body**.

Zelený a Žlutý jsou společnými vlastníky prerie. Každý tak obdrží **6 bodů** (2 za indiánský tábor a 4 za divoké koně).



Červený je vlastníkem prerie vpravo nahoře. Získá tak **4 body** (za 2 indiánské tábory).

Modrý je se svými dvěma farmáři vlastníkem velké prerie. Obdrží za ni **16 bodů** (4 body za 2 indiánské tábory a 12 bodů za 3 stáda divokých koní).

Žlutý neobdrží za svého farmáře žádné body.

VYHODNOCENÍ TĚŽBY ZLATA

Nakonec všichni hráči otočí své získané žetony se zlatonosnou rudou a připočítají si za ně odpovídající body. Na každém žetonu je znázorněn určitý počet nugetů a ty se sečtou. Žetony se šterkem jsou za 0 bodů.

Modrý při hře získal 9 žetonů se zlatonosnou rudou a získává za ně celkem:



Kdo získal nejvyšší celkový počet bodů, je nejúspěšnějším účastníkem zlaté horečky a vyhrává celou hru.



© 2014

Hans im Glück
Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de

Výtvarník: Claus Stephan
Grafika: Christof Tisch

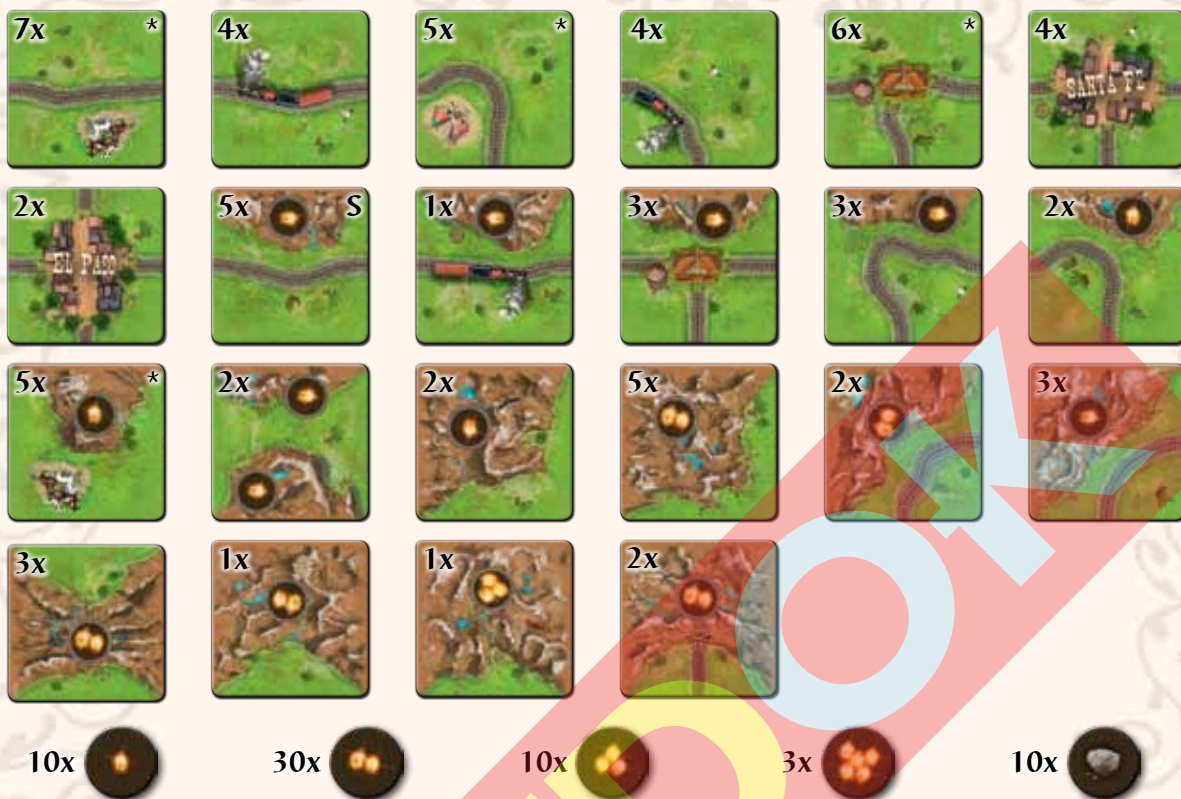
Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK

MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104
Praha 10
www.mindok.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.

SEZNAM KARTIČEK KRAJINY (72 KARTIČEK) A ŽETONŮ SE ZLATONOSNOU RUDOÚ (63 ŽETONŮ)



S = tato krajina je na přední straně startovní kartičky
 * Tyto kartičky obsahují různé množství indiánských táborů a stád divokých koní

PŘEHLED BODOVÁNÍ

Dokončené oblasti V PRŮBĚHU hry Nedokončené oblasti NA KONCI hry

Železniční trať

1 bod za kartičku

právě 1 lokomotiva:
2 body za kartičku



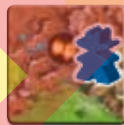
železničář

Železniční trať

1 bod za kartičku
(lokomotivy nehrají roli)

Hory

žetony rudy a 1 bod za symbol zlatého nugetu



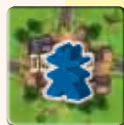
zlatokop

Hory

(žetony rudy odstranit)
1 bod za symbol zlatého nugetu

Města

3 body za každou dokončenou napojenou trať



obchodník

Města

3 body za každou dokončenou napojenou trať



Farmář

Prérie (body za farmáře)
2 body za každý indiánský tábor
4 body za každé stádo divokých koní



TAH HRÁČE

1. Přiložit kartičku krajiny
(přidat žetony s rudou)

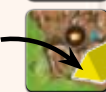


2a. Umístit na tuto kartičku figurku kovboje



NEBO

2b. Umístit nebo přemístit stan



NEBO

2c. Vzít si žeton s rudou



(nebo žádný z těchto úkonů)

3. Popř. započítání dokončených území

KONEC HRY

Když je přiložena poslední kartička krajiny, hra končí.

Body:

- body obdržené během hry
- body za nedokončené oblasti
- body za prérie
- body za žetony s rudou