

STAR WARS

EDITION



Klaus-Jürgen Wrede



CARCASSONNE

Rozšíření 1



Toto rozšíření nelze hrát samostatně – budete potřebovat základní hru CARCASSONNE STAR WARS™, do níž ho můžete začlenit úplně nebo i jen částečně. Všechna pravidla základní hry zůstávají v platnosti.

HERNÍ MATERIÁL

- 6 modrých figurek (takže teď můžete hrát hru i v šesti hráčích)
- aršík nálepek (před první partií nalepte na obě strany každé modré figurky příslušné nálepky)
- karta postavy Kylo Ren (se symbolem frakce )
- 18 destiček vesmíru (označených symbolem , abyste je kdykoliv snadno rozlišili)
- 6 destiček 50/100
- 12 žetonů zbraní (6 světelných mečů a 6 blasterů)
- 1 speciální žlutá hrací kostka

DESTIČKY 50/100

Tyto destičky slouží k tomu, abyste měli lepší přehled o aktuálním skóre. Jakmile vaše figurka na počítadle bodů dokončí celé kolo (překročí pole s hodnotou 0), položte před sebe na stůl destičku s hodnotou 50 nahoru, po dokončení druhého kola pak hodnotou 100 nahoru.

50

100

NOVÉ DESTIČKY VESMÍRU

Nové destičky pečlivě zamíchejte lícem dolů mezi destičky ze základní hry a jako obvykle z nich vytvořte několik dobíracích sloupečků. V průběhu hry je budete přikládat podle obvyklých pravidel – obchodní cesty musejí navazovat na obchodní cesty, pole asteroidů na pole asteroidů.

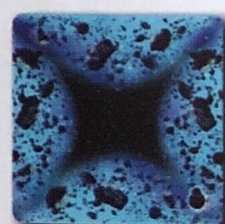
Na obr. vidíte několik nových destiček:



Planeta **ukončuje** obchodní cestu vedoucí z obou okrajů.



Pole asteroidů **ukončuje** obchodní cestu vedoucí z obou okrajů.



Na této destičce jsou 4 **oddělená** pole asteroidů.

2. Umístění figurky

ZBRANĚ

Na začátku partie dostane každý hráč 1 žeton světelného meče a 1 žeton blasteru ve své barvě. Po umístění figurky na destičku vesmíru můžete figurku vybavit jednou z těchto zbraní. Zvolenou zbraň položte na herní plán tak, aby bylo vždy jasné, které figurce která zbraň patří, ale nezakryla se žádná důležitá informace. Jedna figurka smí mít vždy jen jednu zbraň a má ji tak dlouho, dokud se opět nevrátí (i s touto zbraní) do zásoby příslušného hráče.



3. Boj s použitím zbraní

SVĚTELNÝ MEČ

Je-li vaše figurka vybavena světelným mečem, můžete si v boji připočíst 1. Je-li tedy nejvyšším číslem, které vám padlo na kostkách, číslo 6, je celkový výsledek 7.



BLASTER

Je-li vaše figurka vybavena blasterem, místo jedné obyčejné kostky můžete házet speciální žlutou kostkou. Na ní se vyskytují hodnoty 3, 4, 5, 6, 7 a 8. Máte-li tedy v boji velkou figurku vybavenou blasterem, budete místo dvěma běžnými kostkami házet jednou běžnou kostkou a speciální žlutou kostkou. Nadále platí, že v boji můžete házet maximálně třemi kostkami (z nichž jedna může být speciální žlutá).



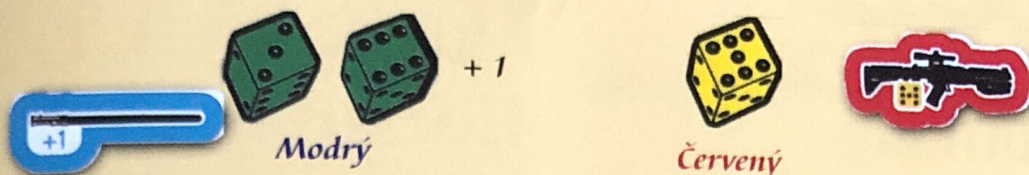
Příklad:

Modrý je na tahu a spojí dvě původně oddělená pole asteroidů, kde má svoji figurku vybavenou světelným mečem a kde stojí figurka **červeného** vybavená blasterem.



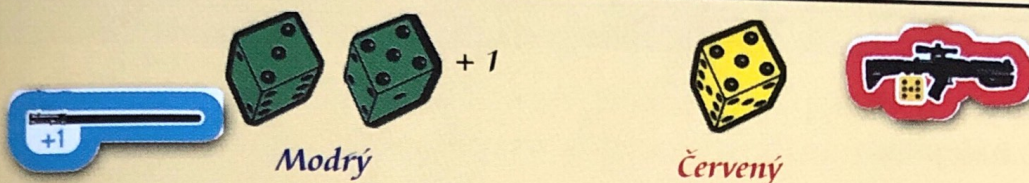
Modrý dostane 2 běžné kostky (1 za figurku a 1 za symboly), **červený** dostane speciální žlutou kostku.

1. hod:



Celkový výsledek hodu **modrého** je díky světelnému meči 7 (6 + 1), **červenému** padlo také 7. Výsledek je nerozhodný, oba obdrží po bodu a boj pokračuje.

2. hod:



Ve druhém hodu padlo oběma hráčům 5, ale výsledkem **modrého** je díky světelnému meči 6. **Modrý** vítězí. **Červený** si bere svou figurku i blaster zpět do zásoby, a protože házel 1 kostkou, získává 1 bod.

ZVLÁŠTNÍ PŘÍPADY

Kombinace světelného meče a blasteru

Jedna figurka může mít vždy maximálně jednu zbraň, ale může se stát, že se boje na téže straně zúčastní figurka vybavená mečem i figurka vybavená blasterem. V takovém případě je možné výhody obou zbraní kombinovat (tj. připočíst + 1 za meč i k výsledku hodu speciální žlutou kostkou).

Blaster na obou stranách

Účastní-li se boje více figurek vybavených blasterem, musejí si hráči žlutou kostku půjčit a pamatovat si, co jim padlo.

STAR WARS

www.starwars.com
© & ™ Lucasfilm Ltd

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.



© 2016
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de

Výhradní zastoupení
pro ČR a SR:
MINDOK s.r.o.,
Korunní 810/104, Praha 10
www.mindok.cz

MINDOK

Český překlad: Karel Vlasák