



# Carcassonne

## Ovce a kopce



Na loukách v okolí Carcassonne trpělivě čekají pastýři, dokud se jim nesejde celé stádo, pěkně ovce za ovci. Musí ale dávat pozor, aby jejich plány dříve, než své stádo dovedou bezpečně do salaše, nepřekazil vlk.

Díky kopcům může ve správnou chvíli hráč získat zpět vládu nad územím, které se zdálo být už téměř ztracené.

Velkou radost mají mniši z dobře založených vinic v okolí svých klášterů.

### Herní materiál

- 18 nových kartiček krajiny (označených )
- 18 žetonů s ovci a vlky (4 x 1 ovce, 5 x 2 ovce, 5 x 3 ovce, 2 x 4 ovce, 2 x vlk)
- 1 plátěný sáček
- 6 figurek pastýřů v 6 barvách



### Příprava hry

Žetony s ovci a vlky dejte do sáčku. Každý hráč obdrží na začátku hry navíc ještě 1 figurku pastýře ve své barvě, kterou si přidá ke svým ostatním figurkám. Nové kartičky krajiny zamíchejte společně s ostatními kartičkami. Během hry platí všechna doposud známá pravidla Carcassonne, s výjimkou změn popsanych v těchto pravidlech.

### Pastýři a ovce

**Zapojení pastýře do hry:** Přiloží-li hráč v průběhu hry kartičku, na které se nachází část louky, může se rozhodnout, zda běžným způsobem umístí jednoho ze svých družiníků, nebo postaví na louku pastýře. V případě že hraje pastýřem, vytáhne si hned po jeho umístění jeden žeton ze sáčku. Pokud je na žetonu ovce (či více ovcí), položí jej ke svému pastýři na louku. Vytáhne-li si vlka - bohužel, smůla! Hráč vrátí žeton zpět do sáčku a vezme si pastýře zpět do své zásoby.

Pastýře může hráč postavit na louku i v případě, že už je louka obsazena sedlákem. Nesmí ho tam však umístit, pokud už je na louce jiný pastýř.

**Rozšiřování stáda:** Vždy když hráč rozšíří přiložením nové kartičky louku, na které stojí jeho pastýř, může se rozhodnout mezi dvěma akcemi (před tím ještě může podle normálních pravidel umístit figurku ze své zásoby):

- **rozšíření vlastního stáda** (vytažení dalšího žetonu ze sáčku) **NEBO**
- **zahnání stáda do salaše** (zhodnocení vytvořeného stáda).

## Rozšíření stáda

Hráč si vytáhne nový žeton ze sáčku.

1. Vytáhne-li **žeton s ovce**mi, rozšíří své stádo. Hráč položí tento žeton k ostatním na kartičku ke svému pastýři.
2. Vytáhne-li **žeton s vlkem**, zažene vlk všechny ovce. Hráč musí všechny dosud nasbírané ovce z louky odstranit a vrátit je společně s vlkem zpět do sáčku. Jeho pastýř už nemá žádnou práci, a tak si ho hráč vezme zpět do zásoby.

## Zahnání stáda do salaše

Hráč se rozhodne, že už své stádo nechce dále rozšiřovat a nebude tahat nový žeton ze sáčku. Místo toho své stádo zhodnotí. Za každou ovci na louce obdrží hráč v tu chvíli 1 bod (jednotlivé žetony mají hodnotu od 1 do 4 bodů). Po vyhodnocení vrátí hráč všechny žetony zpět do sáčku a vezme si pastýře zpět do své zásoby.

**Více pastýřů na jedné louce:** V průběhu hry může dojít k propojení dvou a více samostatných luk s pastýři, a tak se dva a více pastýřů mohou ocitnout na jedné společné louce. Od té chvíle se stáda všech pastýřů na louce počítají jako jedno společné stádo. Každá další ovce, která přibude na společnou louku, se započítává všem pastýřům. Pokud jeden z pastýřů zažene stádo do salaše a zhodnotí je, dostanou všichni pastýři na louce stejný počet bodů (sečtou se všechny ovce od všech pastýřů, které se na společné louce nacházejí) a všichni si musí vzít svého pastýře zpět do své zásoby.

Vytáhne-li si jeden z hráčů vlka, je celé společné stádo ztraceno. Všechny žetony s ovceci se vrátí do sáčku a všichni hráči si vezmou své pastýře z louky zpět do zásoby. Figurka pastýře se dá využít pouze k „opatrování“ stáda. Nelze s ní nahradit ostatní družiníky a nezohledňuje se při žádném jiném bodovém vyhodnocování.



**Příklad:** Červený a modrý pastýř stojí na jedné louce, na které leží 4 žetony s celkem 8 ovceci. Červený je na tahu, rozšíří louku a rozhodne se zahnat stádo do salaše a zhodnotit ho. Červený a modrý tak dostanou oba po 8 bodech. Žetony s ovceci se vrátí zpět do sáčku a pastýře si hráči vezmou zpět do zásoby.

Pokud se červený rozhodne rozšířit stádo a vytáhl by vlka, nezískal by body za ovce žádný z pastýřů.

Pokud stojí pastýř s ovceci na louce na konci hry, nezapočítává se jejich hodnota do závěrečného sčítání bodů.



## Kopce

(Idea: Manfred Keller)



### Přiložení kartičky a umístění figurky:

Pokud si hráč vytáhne kartičku se symbolem kopce, okamžitě si vytáhne ještě jednu další kartičku. Tu neodkrývá (ani sám se na ni

nepodívá), a zasune ji pod kartičku s kopcem. Kartičku s kopcem pak podle běžných platných pravidel přiloží a smí na ni běžným způsobem umístit svoji figurku. Kopec platí pro celou kartu, tedy pro každé na ní vyobrazené území (město, cesta, louka).



**Vyhodnocení:** Figurka na kopci přináší výhodu při remíze v rámci vyhodnocování převah. Pokud se tedy vyhodnocuje území (město, cesta, louka), na kterém stojí ve shodném počtu figurky více hráčů, započítají se body pouze tomu hráči, jehož figurka stojí na kopci. Nepřidělují se body více hráčům se shodným počtem figurek (jak tomu je podle základních pravidel).

Při převaze figurek jednoho hráče nemají figurky na kopcích žádnou zvláštní funkci. Stejně tak nemají kopce vliv při vyhodnocování pastýřů, případně dalších speciálních figurek z jiných rozšíření hry. Po vyhodnocení si hráč bere figurku z kopce zpět do zásoby. Toto platí i při vyhodnocování na konci hry.



**Příklad:** Červený a modrý mají v době uzavření města každý ve městě jednoho rytíře. Červený rytíř ovšem stojí na kopci. Červený díky tomu získává 10 bodů za město sám. Modrý nedostane body žádné.

## Vinice



**Přiložení kartičky:** Kartička s vyobrazením vinice se pokládá ve hře podle běžných pravidel. Je-li uzavřen klášter, získá jeho majitel za každou vinici, která leží na přilehlých 8 kartách 3 body navíc. Jedna vinice může přinést body i několika klášterům v okolí. Není-li klášter na konci celé hry uzavřen,

nepřináší vinice jeho majiteli v závěrečném hodnocení žádné body navíc.

**Příklad:** Červený uzavřel svůj klášter.

V jeho okolí se nacházejí dvě vinice.

Červený tak získá  $9+3+3=15$  bodů.

Pokud by v průběhu hry uzavřel klášter i modrý, získá za vinici také 3 body navíc.



## Nové kartičky krajiny



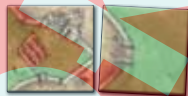
Louky mezi dvěma částmi města nejsou propojené.



Domeček rozděluje cestu na dvě části (cesta u domečku končí a začíná).



Pravá strana kartičky se přikládá k městu. Horní a dolní část města jsou oddělené. Přiložíme-li zprava kartičku města, obě části propojíme.



**Příklad:** Pravá kartička propojí obě předtím oddělené části města na kartičce levé.



Pravá strana kartičky se přikládá k louce. Horní a dolní louka jsou od sebe odděleny. Přiložíme-li zprava kartičku s loukou, obě části propojíme.



**Příklad:** Pravá kartička propojí obě předtím oddělené části louky na kartičce levé.



**Zvláštní případ:** Pokud přiložíte tyto dvě kartičky takto k sobě, počítají se všechny části města jako propojené.



**Zvláštní případ:** Pokud přiložíte tyto dvě kartičky tímto způsobem k sobě, počítají se obě části města jako od sebe oddělené. Horní a dolní louka jsou také od sebe oddělené.

### Rozšíření 3: Princezna a drak

Pokud drak vstoupí na políčko, na kterém stojí pastýř (a jeho ovce), okamžitě ho sežere i s celým stádem. Pastýře si hráč bere zpět a žetony ovci vrátí do sáčku. Toto je vlastně výjimkou k pravidlům draka, který jinak požírá jen běžné figurky. Ovce jsou pro draka prostě příliš lákavé, a proto je není schopen od ostatních figurek rozlišit. I pokud je na jedné louce více pastýřů, drak sežere v jednom okamžiku vždy jen jednoho pastýře a všechny ovce na jeho kartičce.

© 2014 Hans im Glück Verlags-GmbH  
München  
Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

**MINDOK**

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

Český překlad:  
Lenka Šlemrová

Pokud máte jakékoliv dotazy nebo připomínky,  
velmi rádi Vám odpovíme.  
Více informací o hře i jiných stejně kvalitních hrách  
najdete na [www.hranejme.cz](http://www.hranejme.cz).

[www.hranejme.cz](http://www.hranejme.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](mailto:info@mindok.cz) nebo zavolejte na 272 65 66 10, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.