

Carcassonne



Balíček minirozšíření I

Touto sadou 4 oblíbených minirozšíření si můžete svou hru Carcassonne ještě více zpestřit. Získávejte body za proslulé německé kláštery novými způsoby, nebo stavte slavné katedrály a obsadte svými družiníky arcibiskupské stolce! Navštivte trhy v Lipsku a využijte možnosti nabízených různými čtvrtěmi města ku svému prospěchu. A pokud se vám zachce vybrat nějaká ta cla a daně, vyšlete své družiníky jako výběrčí daní na cesty kolem Carcassonne. Příjemnou zábavu!

Některá z těchto minirozšíření pracují s grafickými prvky, které se vyskytují na loukách na kartičkách základní hry. Tam nemají ve hře žádný význam, zde už ho mít mohou. Konkrétní popis najdete u jednotlivých minirozšíření.

NĚMECKÉ KLÁŠTERY

Toto minirozšíření zahrnuje 6 destiček slavných německých klášterů, za které se přidělují body nově. Zda se vám podaří z nich vydobýt i něco navíc, se ukáže na konci hry.

Herní materiál



klášter
Andechs

klášter
Eberbach

klášter
Lorch

klášter
Maria Laach

klášter
Marienthal

klášter
Maulbronn

6 kartiček krajiny představujících významné německé kláštery

Příprava hry

Vytríděte kartičky původních klášterů ze základní hry a vraťte je do krabice. Místo nich zamíchejte mezi ostatní kartičky krajiny těchto nových 6 kartiček.

Toto rozšíření bylo koncipováno pro použití se základní hrou Carcassonne, jejíž všechna obvyklá pravidla nadále platí s následujícími drobnými úpravami. Je však možné nové kláštery použít i při hře s dalšími rozšířeními. K tomu však neposkytujeme žádné oficiální úpravy pravidel.


1. Přiložení kartičky

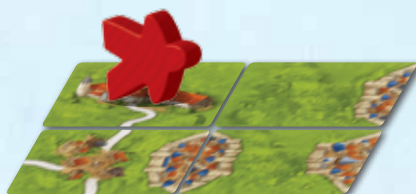
Doberete-li si kartičku s novým klášterem, přiložte ji k hernímu plánu podle obvyklých pravidel.

2. Umístění figurky na klášter

Po přiložení kartičky na ni lze figurku umístit dvěma způsoby:

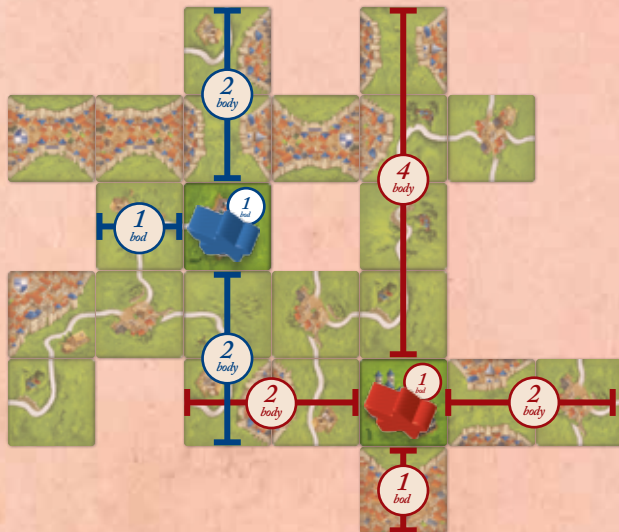
- **jako mnicha:** tím se klášter stane obvyklým klášterem podle všech dosavadních pravidel pro kláštery.
- **jako převora:** figurku postavte na hranu, aby se převor nepletl s mnichem. Takovýto klášter se bude vyhodnocovat jinak, a to až na konci hry. Váš převor se tedy během hry už nevrátí zpět do vaší zásoby.



Červený  postaví svou figurku na kartičku kláštera Lorch jako převora.





3. Vyhodnocení kláštera s převorem

Jak už zaznělo, klášter s převorem přinese body až při závěrečném vyhodnocení. Za každého převora získáte tolik bodů, kolik kartiček leží vodorovně a svisle všemi čtyřmi přínými směry od kláštera až k okraji herního plánu či mezeře v něm. Samotná kartička s klášterem také přinese 1 bod.



Modrý  a červený  obsadili během hry každý po jednom klášteře svými převory. Při závěrečném vyhodnocení přinesou body takto:

Modrý převor  $2 + 0 + 2 + 1 + 1 = 6$ bodů. Mezera vpravo vedle kláštera řadu kartiček ukončuje, tady modrý žádné body nezíská.

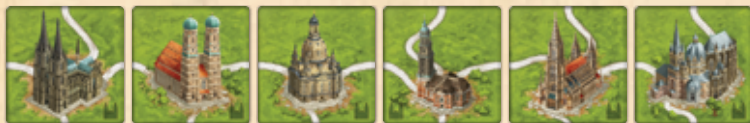
Červený převor  přinese $4 + 2 + 1 + 2 + 1 = 10$ bodů.



NĚMECKÉ KATEDRÁLY

Toto minirozšíření zahrnuje 6 destiček slavných německých katedrál, které vám umožní získat body za arcibiskupy a poutníky.

Herní materiál



Katedrála sv. Petra, Kolín nad Rýnem *Frauenkirche, Mnichov* *kostel Panny Marie, Dráždany* *kostel sv. Michaela, Hamburk* *Velebrám v Ulmu* *Katedrála Panny Marie, Čáchy*

6 kartiček krajiny představujících významné německé katedrály. Na každé kartičce jsou také vyznačeny 3 nebo 4 cesty.

Ve skutečnosti samozřejmě stojí tyto katedrály ve městech. Protože se katedrály vyskytují už v 1. rozšíření „Hostince a katedrály“, chtěli jsme od nich nové katedrály výrazně odlišit. Nové katedrály stojí volně na loukách a mají jinou funkci. Také je nám známo, že v evangelických církvích se katedrály ani arcibiskupové nevyskytují. V zájmu herního mechanismu jsme se dopustili tohoto zjednodušení.

Příprava hry

Zamíchejte nové kartičky katedrál mezi ostatní kartičky krajiny.

Toto rozšíření bylo koncipováno pro použití se základní hrou Carcassonne, jejíž všechna obvyklá pravidla nadále platí, s následujícími drobnými úpravami. Je však možné nové katedrály použít i při hře s dalšími rozšířeními. K tomu však neposkytujeme žádné oficiální úpravy pravidel.

1. Přiložení kartičky

Doberete-li si kartičku nové katedrály, přiložte ji k hernímu plánu podle obvyklých pravidel.

2. Umístění figurky

Po přiložení kartičky na ni lze figurku umístit jako obvykle – na cestu, na louku nebo na samotnou katedrálu jako arcibiskupa.

3. Vyhodnocení uzavřeného území


Uzavřená cesta

Vede-li uzavřená cesta alespoň na jednom konci ke katedrále, získáte za každý její úsek po 2 bodech (namísto obvyklého 1).

Zvláštní případ

Pozor, všechny úseky cesty na kartičkách katedrál se počítají zvlášť. Tvoří-li uzavřená cesta smyčku od katedrály k téže katedrále, za oba úseky na téže kartičce si započítáte body.





Za právě uzavřenou cestu získá červený  10 bodů. Na kartičce katedrály se počítají oba úseky cesty.

Vyhodnocení katedrály

Katedrála se vyhodnotí v okamžiku, kdy jsou uzavřené všechny cesty, které k ní vedou. Arcibiskup přinese po **1 bodu** za každý jednotlivý úsek každé takové cesty. Každý úsek cesty na samotné kartičce katedrály se počítá samostatně.




Červený  získá za svého arcibiskupa 8 bodů (ke katedrále vedou dvě uzavřené cesty, jedna má 5 úseků, druhá 3). Modrý  získá 6 bodů za poutníka na uzavřené cestě vedoucí ke katedrále (po 2 bodech za každý ze 3 úseků).

Po vyhodnocení se figurka jako obvykle vrací do zásoby příslušného hráče.


Závěrečné vyhodnocení

Na konci partie se ještě přidělují body za neuzavřené cesty a katedrály. Za poutníka i arcibiskupa získáte za každý úsek cesty vedoucí ke katedrále po **1 bodu**.

LIPSKÉ TRHY

Město Lipsko (německy Leipzig, latinsky Lipsia) bylo ve středověku křižovatkou obchodních cest Via Regia a Via Imperia, díky čemuž v něm vznikla řada tržišť. Roku 1507 bylo městu propůjčeno „právo skladní“, které zavazovalo všechny projíždějící obchodníky k tomu, aby své zboží vyložili a nabídli k prodeji. Také známé Lipské veletrhy, jejichž logo  slouží i jako symbol tohoto rozšíření, mají svůj původ v těchto středověkých jarmarcích.

Herní materiál

4 dvojité kartičky krajiny se symbolem 

Příprava hry

Startovní kartičku ze základní hry nechte v krabici a místo ní vložte 4 nové kartičky tak, aby tvořily čtvrti uzavřeného města Lipsko.

Poznámka: Správně by ukazatel na Francofortum měl ukazovat k západu, na Stettinum k severu, na Vratislavii k východu a na Roma k jihu. Z pohledu mechaniky hry je však samozřejmě naprosto lhostejné, jak čtvrtě uspořádáte.

Pozor! Při každém vyhodnocení se dvojité kartičky považují za **dvě samostatné kartičky** normální velikosti.

Pokud je to možné, přidejte každému hráči o 2 figurky více než obvykle, protože v této variantě hry rychle docházejí.

Toto rozšíření bylo koncipováno pro použití se základní hrou Carcassonne, jejíž všechna obvyklá pravidla nadále platí, s následujícími drobnými úpravami. Je však možné ho použít i při hře s dalšími rozšířeními. K tomu však neposkytujeme žádné oficiální úpravy pravidel.

Průběh hry

Pravidla pro **1. Příložení kartičky** a **2. Umístění figurky** zůstávají beze změn.



4 dvojité kartičky krajiny


3. Vyhodnocení uzavřených území a příchod družiníka do Lipska

Z každé čtvrti Lipska vychází jedna cesta ven. Po nich mohou do Lipska dorazit vaši družiníci. To platí i o cestách, které sice nevedou do Lipska přímo, ale přes křižovatky s cestami do Lipska vedoucími. Vyhodnocujete-li takovou uzavřenou cestu, máte na vybranou:

- Cestu vyhodnotíte jako obvykle a získáte obvyklé body,

NEBO

- Body nezískáte a příslušnou figurku pošlete do Lipska.

Červený  uzavře cestu vedoucí přes křižovatku do Lipska a smí do něj poslat svého družiníka.



Při tom platí následující pravidla:

- Je-li na právě vyhodnocované cestě vašich figurek více, smíte do Lipska poslat jen jednu z nich. Za ostatní však získáte body jako obvykle. Pošlete-li svého družiníka do čtvrti kolářů, můžete hned získat body navíc (viz dále).
- Pokud se o většinu figurek na právě uzavřené cestě dělí více hráčů, může se každý z nich samostatně a nezávisle na ostatních rozhodnout, zda si připiše body, nebo pošle svého družiníka do Lipska.

Figurku družiníka poslaného do Lipska položte do libovolné čtvrti (nemusí to být ta, do níž právě uzavřená cesta vede). Zůstane zde do konce hry. V každé čtvrti smí mít každý hráč nanejvýš jednu svou figurku, ale v každé čtvrti směji ležet figurky různých hráčů. Prostě je položte na sebe (i tak se dá využít právo skladní ☺)

3. Vyhodnocování družiníků v Lipsku

Pokud máte svou figurku v Lipsku, získáte při vyhodnocování uzavřených území body navíc.

Vyhodnocování v průběhu hry



Čtvrť kolářů: Při každém vyhodnocování cesty, kdy získáváte body, dostanete **za každý úsek cesty o 1 bod navíc.**



Čtvrť mincmistrů: Při každém vyhodnocování města, kdy v něm máte svou figurku (i když body nezískáte), dostanete **za každý erb ve městě o 3 body navíc.**



Čtvrť knihvazačů: Při každém vyhodnocování kláštera, ať už při něm získáváte body nebo ne, dostanete **4 body navíc.**

Figurky v těchto čtvrtích přinesou body navíc jen při vyhodnocování cest, měst a klášterů uzavřených v průběhu hry. Při závěrečném vyhodnocení na konci hry už žádné body nepřinesou.

Vyhodnocování na konci hry



Čtvrť koželuhů: Při vyhodnocování každé louky na konci hry, kdy získáváte body, dostanete **2 body navíc za každý chlév** (skotu, oslů a vepřů) **a každý statek** na dané louce.



chlév skotu



selský dvůr



chlév oslů



chlév vepřů

Poznámka: Samotné město Lipsko se při vyhodnocování luk také počítá jako uzavřené město.

S tímto minirozšířením přijdou do hry výběřčí. Cla a poplatky se uvalovaly na zboží a osoby už od nepaměti. Při tom se rozlišovalo mezi „malým clem“ na dopravní prostředky a „velkým clem“ na obchodní zboží.

Herní materiál



10 nových kartiček krajiny, z toho 8 se skupinkou pocestných



skupinka pocestných



6 destiček celnic

celnice, líc

Příprava hry

Zamíchejte nové kartičky krajiny mezi ostatní kartičky krajiny. Každému hráči přiřadte jednu destičku celnice v jeho barvě.

Toto rozšíření bylo koncipováno pro použití se základní hrou Carcassonne, jejíž všechna obvyklá pravidla nadále platí, s následujícími drobnými úpravami. Je však možné ho použít i při hře s dalšími rozšířeními. K tomu však neposkytujeme žádné oficiální úpravy pravidel.

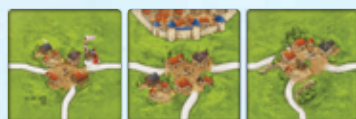
1. Přiložení kartičky

Doberete-li si novou kartičku, přiložte ji k hernímu plánu podle obvyklých pravidel.

2. Umístění figurky

Po přiložení kartičky na ni lze figurku umístit jako obvykle. Neumístíte-li na kartičku žádnou svou figurku, můžete uvést do hry (položit před sebe na stůl) malou celnici – vyložte destičku celnice lícovou stranou (s č. 1) vzhůru. Je-li již ve hře, můžete ji přemístit. Při tom platí následující pravidla:

- Celnici můžete umístit na křižovatku. Křižovatka je většinou vesnice, z níž vycházejí 2 až 4 úseky cesty. Město nebo klášter, z nichž vycházejí cesty, se jako křižovatky nepočítají.
- Je jedno, kde přesně na herním plánu křižovatka je. Nemusí být na právě přiložené kartičce.
- Křižovatka musí být volná, to znamená, že na ní nesmí stát jiná celnice. Nehraje však roli, zda na dané kartičce stojí nějaké figurky.
- Při přemístění zůstává destička celnice stále stejnou stranou vzhůru (lícem s č. 1 nebo rubem s č. 2).
- Jakmile je jednou vaše celnice ve hře, zůstane tak až do konce hry. Do vaší zásoby se už nevrátí.



3 kartičky s křižovatkami



Červený přiloží označenou kartičku vlevo nahoře a neumístí na ni žádnou svou figurku. Místo toho položí svou destičku celnice lícem vzhůru 1 na křižovatku jinde na herním plánu.



Červený přiloží později další kartičku krajiny vpravo dole a opět na ni neumístí žádnou figurku. Místo toho přemístí svou celnici na jinou křižovatku. Celnice leží stále lícem vzhůru.

3. Vyhodnocení

Výběr daní (cla, mýta...)

Uzavře-li kterýkoli hráč cestu, na jejímž některém konci stojí vaše celnice, vyberete daň, tj. získáte body:

- Za **malou celnici** (č. 1) získáte po **1 bodu** za každý statek, chlév, loupežníky či zahradu a po **3 bodech** za každou skupinku pocestných na dané cestě.
- Za **velkou celnici** (č. 2) získáte po **2 bodech** za každý statek, chlév, loupežníky či zahradu a po **6 bodech** za každou skupinku pocestných na dané cestě.

Pokud se nic z toho na dané cestě nevyskytuje, nezískáte žádné body.

Poté se cesta vyhodnotí podle obvyklých pravidel.



chlév skotu



oslí chlév



prasečí chlév



statek



loupežníci



zahrada

Daň se mění podle skupinky pocestných

- Pokud jste ve své celnici vybrali daň od alespoň jedné skupinky pocestných, otočte po dokončení všech vyhodnocení destičku celnice na druhou stranu (z malé celnice (1) se stane velká (2) a z velké malá).
- Destička se otáčí vždy až na konci příslušného tahu. Pokud během téhož tahu vybíráte daň na více cestách vedoucích k téže celnici, platí pro všechny cesty stejná výše daně.



VÝBĚR DANĚ 1

Zelený přiloží ve svém tahu kartičku krajiny vpravo dole a uzavře cestu. Červený získá za svou celnici 7 bodů (2 × 3 za dvě skupinky pocestných a 1 bod za statek). Protože vybral daň od alespoň 1 skupinky pocestných, otočí destičku celnice na druhou stranu (s č. 2). Zelený obdrží jako obvykle 4 body.



VÝBĚR DANĚ 2

V některém dalším tahu uzavře červený druhou cestu vedoucí k téže celnici a získá 6 bodů (po 2 za každé loupežníky a za chlév). Protože tentokrát nevybral daň od žádné skupinky pocestných, zůstane celnice beze změny.

Konec hry

Na konci hry získáte za celnici body i za neuzavřené cesty, které k ní vedou. Za každý statek, chlév, loupežníky, zahradu i skupinku pocestných na dané cestě po **1 bodu** bez ohledu na to, jakou stranou leží destička celnice vzhůru.



© 2023 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15 / 80809 München
info@hans-im-glueck.de; www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.de; www.carcassonne-forum.de
Autor: Klaus-Jürgen Wrede a tým Hans im Glück
Ilustrace: Marcel Gröber; Layout: tým Hans im Glück

MINDOK

Výhradní distributor
pro ČR a SR:



mindok.cz

/hry.mindok

/hry.mindok

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10