



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Cirkus






10.

Toto rozšíření nelze hrát samostatně – budete potřebovat základní hru Carcassonne, do níž ho můžete začlenit úplně nebo i jen částečně.


Toto rozšíření můžete také libovolně kombinovat se všemi ostatními rozšířeními hry Carcassonne.

HERNÍ MATERIÁL

- **20 cirkusových kartiček krajiny** (označených symbolem , abyste je kdykoliv snadno rozlišili), z toho **12 kartiček Místo pro manéž**   **8 kartiček Cvičiště artistů**

- **16 žetonů zvířat**
1 × slon (7), 2 × tygr (6),
3 × medvěd (5), 5 × lachtan (4),
4 × opička (3), 1 × blecha (1)



- **1 dřevěná figurka šapitó** 

- **6 dřevěných figurek ředitelů** 

PŘÍPRAVA HRY

Pěčlivě zamíchejte kartičky krajiny lícem dolů mezi kartičky ze základní hry a jako obvykle z nich vytvořte několik dobíracích sloupečků.

Žetony zvířat zamíchejte a připravte je lícem dolů na vhodné místo na stole.

Připravte poblíž také figurku šapitó. Každý hráč obdrží figurku ředitele ve své barvě a přidá k ostatním figurkám ve své zásobě (přebytečné figurky nechte v krabici).



KARTIČKY MÍSTO PRO MANÉŽ, ŠAPITÓ A ŽETONY ZVÍŘAT

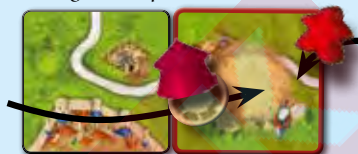
1. Příložení kartičky

Kartička Místo pro manéž se přikládá k hernímu plánu podle všech obvyklých pravidel.

2. Umístění figurky družníka

Jakmile je k hernímu plánu přiložena první kartička **Místo pro manéž**, můžete na obvyklá území na ní (louky, cesty, město) umístit svého družníka jako obvykle (na samotné místo pro manéž se figurky družníků neumísťují a pro funkci cirkusu je jedno, zda jste na destičku nějakou figurku umístili nebo ne). Na konci svého tahu vezmete jeden žeton zvířete (pozor, nedívat se na lícovou stranu!) a položíte ho lícem dolů na místo pro manéž. Na něj postavíte figurku šapitó.

Červený přiloží kartičku **Místo pro manéž** a na jednu z cest postaví svou figurku. Poté na místo pro manéž položí jeden žeton zvířete lícem dolů a na něj postaví figurku šapitó.



3. Započítání bodů

Je-li později ve hře přiložena k hernímu plánu **další kartička Místo pro manéž**, opět na ni může příslušný hráč nejprve postavit svou figurku podle obvyklých pravidel (a opět na tom nezávisí funkce kartičky **Místo pro manéž**). Došlo-li k úplnému uzavření cest, klášterů nebo měst, dojde nejprve k jejich vyhodnocení podle obvyklých pravidel (a případnému odstranění příslušných figurek z herního plánu). Poté dojde k vyhodnocení předchozí kartičky **Místo pro manéž**, kde stojí figurka šapitó:

- nejprve otočte žeton zvířete;
- poté dostanou všichni hráči za každou figurku stojící na kartičce s šapitó i na všech 8 s ní sousedících kartičkách tolik bodů, kolik udává otočený žeton zvířete.
- Platí i figurky ředitelů.

1. Červený přiloží novou kartičku **Místo pro manéž** a uzavře tím cestu obsazenou **modrou** figurkou. **Modrý** získá 3 body a vezme si figurku zpět do své zásoby.



2. Červený otočí žeton zvířete na herním plánu. **Lachtan** přináší 4 body každé figurce v okolí. **Červený** tak obdrží za své 3 figurky 12 bodů, **modrý** za 1 figurku 4 body. Tyto figurky zůstávají nadále na herním plánu.



- Pozor – **všechny figurky** zůstávají po vyhodnocení šapitó nadále **stát na herním plánu!**
- Následně vyřadte ze hry právě vyhodnocený žeton zvířete (položte ho lícem nahoru vedle herního plánu).
- Na závěr položte na právě nově přiloženou kartičku Místo pro šapitó jiný žeton zvířete ze zakryté zásoby a přemístěte na něj figurku šapitó.

3. Nakonec **červený** umístí na novou kartičku nový žeton zvířete lícem dolů a přemístí figurku šapitó.



Konec hry

Na konci hry před vyhodnocením jakéhokoli jiného území či objektu vyhodnotte popsáním způsobem nejprve kartičku, na níž stojí figurka šapitó.



KARTIČKY CVIČIŠTĚ ARTISTŮ

1. Přiložení kartičky

Kartička Cvičiště artistů se přikládá k hernímu plánu podle všech obvyklých pravidel.

2. Umístění figurky družiníka

Přiložíte-li k hernímu plánu kartičku Cvičiště artistů, smíte na jedno z obou polí postavit svého družiníka jako artistu. Místo toho ovšem můžete figurku postavit na obvyklá území na kartičce (louky, cesty, město – kláštery se na těchto kartičkách nevyskytují) jako obvykle.

Dojde-li později k přiložení sousedící kartičky (všemi směry, i úhlopříčně), smí příslušný hráč místo umístění své figurky na nově přiloženou kartičku postavit svou figurku na kartičku Cvičiště artistů (na její druhé volné pole).

1. **Červený** přiloží kartičku Cvičiště artistů a umístí na jedno volné pole svou figurku jako artistu.



2. **Modrý** přiloží sousedící kartičku a umístí na Cvičiště svého artistu.



Na Cvičiště artistů je možné postavit i třetí figurku – na každou se vejdou 3 tak, že vytvoří „lidskou pyramidu“ (viz obr.). Barva figurek v pyramidě nehraje žádnou roli – může se skládat z figurek téže barvy nebo barev různých. Přiložíte-li kartičku Cvičiště artistů tak, že sousedí s jinou kartičkou Cvičiště artistů, můžete si vybrat, na kterou z nich svou figurku umístíte (je-li pochopitelně ještě volné místo).

3. Červený
 později přiloží další sousedící kartičku a na Cvičiště umístí svého druhého, celkově již třetího artistu. Tím je pyramida kompletní.



3. Započítání bodů

Jakmile jsou v pyramidě tři figurky, je kompletní. Je možné ji vyhodnotit – ovšem ne hned, artisté jsou rádi, když jejich umění obecenstvo chvíli obdivuje. Pokud v některém z pozdějších tahů jakýkoli hráč neumísťuje na herní plán žádnou svou figurku, může místo toho vyhodnotit pyramidu. Každý artista (tj. každá figurka) přináší svému hráči 5 bodů a figurky se vrátí do zásoby svých majitelů.

Přítom platí:

- Pyramidu může vyhodnotit i hráč, jenž v ní nemá žádného artistu.
- Na témže Cvičišti artistů může v průběhu hry vzniknout více pyramid.
- Do pyramidy je dovoleno umístit figurku i v případě, že je jasné, že ji již nebude možné do konce hry zkompletovat.

Konec hry

Na konci hry přinese každý artista rovněž 5 bodů bez ohledu na to, zda byla pyramida dokončena či nebyla.



V některém pozdějším tahu neumísťuje **červený** na herní plán žádnou svou figurku, místo toho vyhodnotí pyramidu. **Červený** obdrží 10 bodů, **modrý** 5.



2. Umístění figurky družníka

Figurku ředitele lze umístit na cestu, louku, město i klášter jako normálního družníka pro všechny účely. Pouze není dovoleno ho použít jako artistu.

3. Započítání bodů

Je-li uzavřeno území, na němž se nachází ředitel, dostane příslušný hráč nejprve body za toto území jako obvykle.

Poté obdrží 2 další body za každou cirkusovou kartičku v okolí (tj. tu, kde případně ředitel stojí, plus všechny sousedící všemi směry), a to i v případě, že za uzavřené území dle předchozí věty neobdržel body žádné (např. jiný hráč měl v uzavřeném území většinu figurek). Přitom je lhostejné, zda na dotčených cirkusových kartičkách stojí nějaké figurky (vč. šapitó a artistů) nebo ne. Po vyhodnocení si ředitele příslušný hráč vezme zpět do své zásoby jako obvykle.



Konec hry

Na konci hry přinese ředitel body stejným způsobem bez ohledu na to, zda leží na louce či stojí na nějakém neuzavřeném území.

Červený uzavře cestu, na níž stojí jeho ředitel. Za cestu dostane **5 bodů**. Kromě toho obdrží za **4 cirkusové kartičky** v okolí dalších **8 bodů**, tj. celkem získá **13 bodů**.



© 2017
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

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.

Přehled kombinace pravidel s dalšími rozšířeními

Tento přehled slouží jen jako reference pro ujasnění. Nehrajete-li s příslušnými rozšířeními, můžete ho ignorovat.



KARTIČKA MÍSTO PRO MANÉŽ, FIGURKA ŠAPITÓ A ŽETONY ZVÍŘAT

Při vyhodnocení kartičky **Místo pro manéž** získáte body za následující figurky:

- normální družiník
- opat (základní hra)
- velká figurka (rozšíření 1)
- vůz (rozšíření 5)
- starosta (rozšíření 5)
- ředitel (toto rozšíření 10)

Za následující figurky při vyhodnocení kartičky **Místo pro manéž** body **NEDOSTANETE**:

- stavitel (rozšíření 2)
- prasátko (rozšíření 2)
- statek (rozšíření 5)
- pastýř (rozšíření 9)

Rozšíření 8: Most můžete postavit dle obvyklých pravidel na kartičku **Místo pro manéž** bez šapitó i s ním.

Za figurku v hradě získáte body při vyhodnocení kartičky **Místo pro manéž** v případě, že alespoň 1 díl hradu leží v okolí této kartičky.



KARTIČKA CVIČIŠTĚ ARTISTŮ A FIGURKY ARTISTŮ

Všeobecné pravidlo: Do živé pyramidy lze umísťovat jen normální družiníky.

Velké figurky ani žádné jiné figurky do pyramidy umísťovat nelze.

Rozšíření 3: Přiřadíte-li vílu k artistovi, působí na celou pyramidu. Před svým tahem dostanete 1 bod za každého svého artistu v pyramidě, pokud je u pyramidy víla. Tajnou chodbu lze využít k tomu, abyste umístili svou figurku do pyramidy.

Rozšíření 4: Zajmete-li pomocí věže figurku artisty z pyramidy, můžete si vybrat libovolnou (je jedno, jestli je v pyramidě dole nebo nahoře).

Rozšíření 8: Na kartičku **Cvičiště artistů** lze umístit most jen v případě, že na ní nestojí žádný artista. Na **Cvičiště** s mostem nelze umísťovat žádné artisty. Pyramida se nepočítá ke "stavbám", které mohou vyvolat vyhodnocení hradu.



ŘEDITEL

Všeobecné pravidlo: Ředitel se počítá jako obyčejný družiník pro účely všech dalších rozšíření.

Rozšíření 4: Figurkou ředitele lze uzavřít věž, i kdyby na ní figurka nestála nejpevněji.

Rozšíření 5: Počítáte-li ředitele při vyhodnocení statku jako sedláka, dostanete za něj dodatečné body v každém případě (jak umístěním statku, tak i v důsledku spojení luk).

