

# Kupci a staviteľia **Carcassonne**

## Obsah:

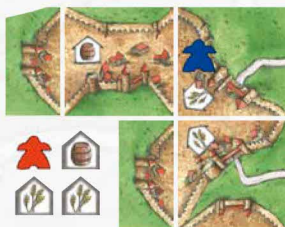
- 24 nových kartičiek krajiny (9 s vínom, 6 s obilím, 5 s látkou, 4 bez označenia)
- 20 kartičiek tovaru (9x víno, 6x obilie, 5x látka) - poloďte vedľa bodovacej tabuľky
- 12 nových figúriek v 6 farbách (pre každého hráča staviteľa a prasiatko)
- 1 plátene vrecko (môžete z neho ťahať kartičky a tiež zbaliť hru pohodlne na cesty)

Rozšírenie Kupci a staviteľia nie je možné hrať samostatne, iba dohromady so základnou verziou hry CARCASSONNE. Samozrejme je možná kombinácia s 1. rozšírením (Carcassonne + 1. rozšírenie + Kupci a staviteľia). **Všetky pravidlá platia podľa základnej verzie!** Nižšie uvádzame doplnkové pravidlá.

## Uzavreté mesto s tovarom

Ak je dokončené mesto, v ktorom bol 1 alebo viac druhov tovaru, nasleduje toto: mesto je obvyklým spôsobom vyhodnotené.

**Hráč, ktorý mesto dokončil**, dostane za každý druh tovaru (v tomto meste zobrazený) príslušnú kartičku tovaru. Stáva sa tak kupcom tohto tovaru v danom meste. Pritom nie je podstatné, či má v danom meste rytiera, dokonca ani nie je rozhodujúce, či sa v meste nachádza nejaký rytier.



**Červený** uzavrel mesto. **Modrý** dostane 10 bodov a **červený** 2x obilie a 1x víno.

## Kartičky tovaru prinášajú body navyč

Hráč, ktorý má na konci hry najviac kartičiek s vínom, obdrží **10 bodov**. To isté platí pre hráča s najvyšším počtom kartičiek obilia a látky. Ak majú najvyšší počet dvaja alebo viacerí hráči, obdržia po 10 bodov každý z nich.

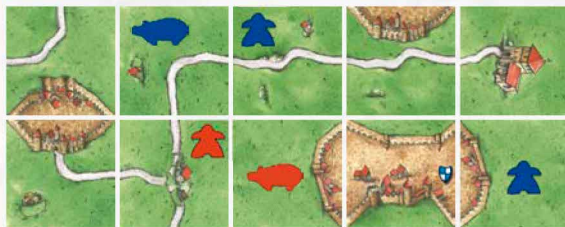
*Príklad pre hru vo dvoch: **Modrý** má 20 bodov, **červený** 30.*



## Prasiatko a staviteľ

Obe figúrky sa chovajú ako ostatní fufníci. Hráč ich musí postaviť na práve položenú kartičku krajiny. Na túto kartičku už nemožno umiestniť inú figúrku.

**Prasiatko** sa stavia na lúku a môže priniesť sedliakovi vyšší výnos z mesta hraničiaceho s touto lúkou. Hráč môže postaviť prasiatko iba na lúku, na ktorej už stojí najmenej jeden jeho sedliak. Prasiatko zostáva na svojom mieste až do konca hry. Pri konečnom hodnotení dostane hráč za každé mesto susediace s touto lúkou 4 body namiesto 3. Platí to však iba vtedy, ak túto lúku vlastní. Pre vlastníctvo lúky je rozhodujúci počet sedliakov.



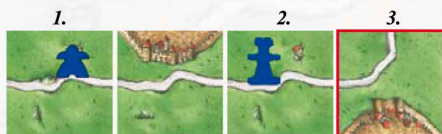
*Príklad: **Modrý** vlastní lúku. Pretože má na nej prasiatko, dostane za každé mesto po 4 body. Takže získa 8 bodov. **Červený** lúku nevlastní, lebo na nej nemá väčšinu sedliakov. Nedostane žiadne body.*

**Staviteľ** môže hráč umiestniť na cestu alebo do mesta. Staviteľ hráčovi umožní **dvojitý ťah**. Ako sa dostane staviteľ na cestu a ako vlastne vyzerá dvojitý ťah?

1. Hráč postaví na cestu **lupiča**.

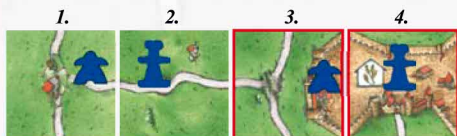
2. V nasledujúcom alebo niektorom ďalšom ťahu umiestni kartičku, ktorá túto cestu **predlžuje** a na ňu postaví **staviteľa**.

3. Pri nasledujúcom alebo niektorom **ďalšom** ťahu umiestni kartičku, ktorá predlžuje alebo uzatvára túto cestu. **IHNED** si vezme **ešte jednu** kartičku a umiestni ju na ľubovoľné miesto. Toto je dvojitý ťah a možno ho urobiť iba takto.



1. Umiestniť lupiča.
2. Umiestniť staviteľa.
3. Predĺžiť cestu a vziať si ešte jednu kartičku. Umiestnenie je ľubovoľné.

Ďalšie pravidlá: ● Neexistuje reťazová reakcia. Pokiaľ hráč priloží aj druhú kartičku k ceste so staviteľom, nemôže si už vziať kartičku tretiu. ● Dokým je cesta otvorená, môže hráč vyššie popísaný dvojitý ťah opakovať. Staviteľ stojí na svojom mieste tak dlho, pokiaľ cesta nie je uzavretá. Ak dojde k uzavretiu cesty, je vyhodnotená ako obvykle a lupič aj staviteľ sa vracajú k hráčovi. ● Hráč môže na obe kartičky dvojitého ťahu stavať svoje figúrky. Pokiaľ teda napríklad priložením prvej kartičky cestu uzavrel, môže vráteného staviteľa ihneď umiestniť na druhú kartičku. ● Na jednej ceste môžu stáť staviteľia viacerých hráčov. ● Medzi lupičom a staviteľom môže byť ľubovoľný počet kartičiek. ● Všetko, čo platí pre cestu, platí rovnakým spôsobom aj pre mesto. Len v texte pravidiel zameníte slovo "cesta" slovom "mesto" a slovo "lupič" slovom "rytier". ● Staviteľa môžete postaviť raz na cestu a druhý raz do mesta. Ale nikdy na lúku.



Druhá kartička

**Hráč napríklad môže ...**

1. Postaviť lupiča.
2. Postaviť staviteľa.
3. Cestu uzavrieť a do časti mesta na tejto kartičke postaviť rytiera (cesta sa teraz vyhodnotí a figúrky lupiča a staviteľa sa vrátia hráčovi.)
4. Položiť druhú kartičku a na ňu postaviť staviteľa.

### Nové kartičky krajiny



Jedna cesta končí v meste, druhá pri chalúpke.

Most **nie je** križovatka. Jedna cesta vedie **bez prerušenia** zľava doprava, druhá zhora doľu. **Lúky sú však oddelené**. Kartička vľavo má 4 lúky, kartička vpravo 3.



Kláštor delí cestu na 3 ukončené časti.



Kartička má 3 oddelené časti mesta.

© 2003 Hans im Glück Verlags-GmbH

**MINDOK**

Výhradné zastúpenie pre ČR a SR:  
MINDOK s.r.o.,  
Korunní 104  
Praha 10  
[www.mindok.cz](http://www.mindok.cz)



Ak máte akékoľvek otázky alebo pripomienky, veľmi radi vám odpovieme. Viac informácií o hre a iných rovnako kvalitných hrách nájdete na [www.hrajeme.cz](http://www.hrajeme.cz).

[www.HRAJEME.CZ](http://www.HRAJEME.CZ)

REKLAMÁCIA: V zriedkavých prípadoch sa stane, že v hre chýba niektorá časť herneho materiálu. V takom prípade sa nemusíte vraciť do predajne, ale môžete sa obrátiť priamo na nás.

Napište e-mail na [info@mindok.cz](mailto:info@mindok.cz) alebo zatelefonojte na +420 272 656 610. My vám chýbajúci materiál okamžite pošleme.