



Klaus-Jürgen Wrede

CARCASSONNE

Opátstvo a starosta



Príroda v okolí Carcassonne sa ďalej rozvíja. Okolité mestá rastú a vyberajú si svojho starostu. Zámožní sedliaci stavajú medzi lúkami svoje statky. Krajinou prechádzajú cestujúci obchodníci vo svojich vozidlách. Vám sa otvárajú nové možnosti, ako v tejto krajine posilniť svoj vplyv, vrátane vplyvu nad mocnými opátmi v novo zakladaných opátstvach.

Opátstvo a starosta je rozšírenie k základnej hre Carcassonne a je možné ich hrať len so základnou hrou Carcassonne. Je možné ich ľubovoľne kombinovať s predchádzajúcimi rozšíreniami. **V platnosti zostávajú všetky pravidlá základnej verzie.** Pravidlá, ktoré pridáva toto rozšírenie, sú vysvetlené ďalej.

Herný materiál:

• 12 nových kartičiek krajiny

• 6 drevených figúrok statkov



• 6 kartičiek opátstva

• 6 drevených figúrok vozidiel



• 6 drevených figúrok starostov



Príprava hry

Každý hráč dostane 1 kartičku opátstva, 1 starostu, 1 statok a 1 voz vo svojej farbe a dá si ich do zásoby ku svojim figúrkam.

Opátstvo

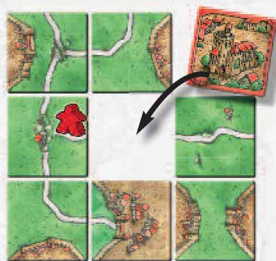


Hráč môže priložiť kartičku opátstva do krajiny namiesto svojho bežného ťahu, neťahá teda vo svojom ťahu žiadnu kartičku krajiny. Namiesto toho priloží do krajiny kartičku opátstva.

Opátstvo je možné do krajiny priložiť len na miesto, ktoré je zo všetkých štyroch strán obklopené skôr položenými kartičkami (teda do "diery" v krajine - viď obrázky). ak žiadna taká "diera" v krajine nie je, nemôže byť opátstvo umiestnené.

Na opátstva môže hráč umiestniť svoju figúrku ako mnícha. Potom pre opátstvo platia presne rovnaké pravidlá ako pre kláštor.

Vo chvíli, keď je umiestnené opátstvo, počítajú sa oblasti zo všetkých štyroch strán opátstva ako z tejto strany uzavreté. Mesto, cesta, či kláštor, ktoré boli kartičkou opátstva uzavreté, ihneď ohodnotíte.



Modrý hráč umiestni vo svojom ťahu kartičku opátstva a uzavrie tým cestu, na ktorej je červený lupič. Červený hráč získa 1 bod a figúrku späť do zásoby. cesta z druhej strany a mesto dole zostávajú neuzavreté.

Starosta



Starostu môže hráč umiestniť vo svojom ťahu miesto svojej figúrky. Starostu je možné umiestniť len do mesta, v ktorom zatiaľ nie je umiestnený žiadny rytier, ani starosta - platia pre neho bežné pravidlá pre nasadzovanie figúrok.

Pri vyhodnutí mesta sa starosta počíta do prevahy v meste za toľko figúrok, koľko je v meste erbov (bežná figúrka sa počíta za 1, veľká figúrka z 1. rozšírenia za 2, starosta podľa počtu erbov). Ak sú v meste napr. 3 erby, počíta sa starosta ako 3 figúrky. Ak nie je v meste žiadny erb, starosta sa vôbec nepočíta. Bodovú hodnotu mesta prítomnosť starostu nijako neovplyvní. Po vyhodnutí mesta sa starosta vracia späť do zásoby hráčov.



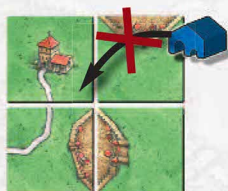
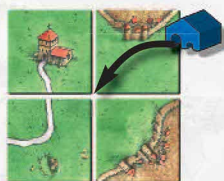
Starosta sa počíta za 3 figúrky (v meste sú 3 erby). **Modrý** hráč získa 18 bodov za mesto.

Statok



UMIESTNENIE

Statok môže hráč umiestniť vo svojom ťahu miesto svojej figúrky. Statok môže byť umiestnený iba na rozhraní štyroch už umiestnených kartičiek (3 umiestnených skôr a práve umiestnenej kartičky) a len do miesta, kde je na všetkých štyroch kartičkách lúka (pozri obrázok).



Statok tu nemôže byť umiestnený, pretože na rozhraní kartičiek nie je len lúka, ale aj mesto.

VYHODNOTENIE PRI UMIESTNENÍ STATKU

Vo chvíli, keď je statok umiestnený, okamžite ohodnoťte lúku, na ktorej statok stojí (rovnako ako na konci hry, ak na nej sú sedliaci). Hráč, ktorý má na lúke najviac sedliakov, získava 3 body za každé uzavreté mesto na tejto lúke *. Hráči si vezmú svojich sedliakov z tejto lúky späť do zásoby. Nie je podstatné, či majiteľ statku dostane pri tomto bodovaní nejaké body alebo nie. Statok nesmie byť umiestnený na lúku, na ktorej už je iný statok. Viac statkov sa na jednej lúke môže objaviť iba po prepojení viacerých lúk.



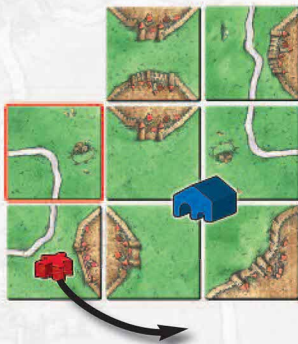
* Ak hráte s druhým rozšírením - "Kupci a stavitelia", získava aj tu sedliak spoločne s prasiatkom 4 body za každé uzavreté mesto.

Modrý hráč umiestni statok, **žltý** dostane 6 bodov za 2 uzavreté mestá na lúke a vezme si sedliaka späť do zásoby.

VYHODNOTENIE PRI PREPOJENÍ LÚK

Na lúku, na ktorej už stojí statok, nie je možné umiestniť žiadne ďalšie figúrky. Ak hráč prepojí susednú lúku s lúkou, na ktorej už stojí statok, bude táto spojená lúka opäť ihneď vyhodnotená a sedliaci z tejto lúky sa vrátia späť do zásob hráčov. Pri tomto bodovaní dostane ten, kto má na lúke prevahu, **iba 1 bod** za každé uzavreté mesto na tejto lúke **.

** Spoločne s prasiatkom 2 body miesto 1.



Pomocou novo priloženej kartičky je lúka s červeným sedliakom prepojená s lúkou, na ktorej stojí statok. Červený hráč dostane za 2 uzavreté mestá na lúke

celkom 2 body a vezme si sedliaka späť do zásoby.

VYHODNOTENIE NA KONCI HRY

Na konci hry, pri záverečnom vyhodnutí, dostane majiteľ statku 4 body za každé uzavreté mesto na lúke, na ktorej statok stojí. Ak stojí na lúke viac statkov, dostanú všetci ich majitelia plný počet bodov za túto lúku.

Statok môže byť vrátený späť do zásoby hráča drakom (z 3. rozšírenia "Princezná a drak") a nemôže byť vzatý ako zajatec pomocou veže (v 4. rozšírení Veža).

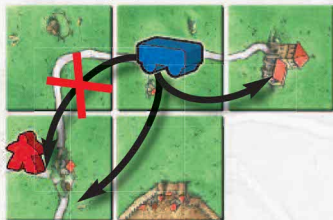
VOZ



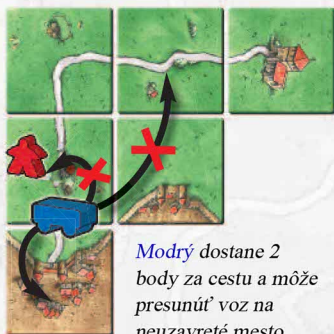
Voz môže hráč umiestniť vo svojom ťahu miesto svojej figúrky. Voz je možné umiestniť na oblasť (cestu, mesto, kláštor), kde zatiaľ nie je umiestnená žiadna figúrka, ani voz. Voz nikdy nemôže stáť na lúke. Pri vyhodnutí oblasti (cesta, mesto, kláštor) sa vozidlo počíta ako bežná figúrka. Po vyhodnutí si však hráč môže vybrať, či si vozidlo vráti späť do svojej zásoby, alebo ho presunie na cestu, mesto, alebo kláštor, **priamo susediacej** s práve posudzovanou oblasťou. Oblasť, do ktorej bol voz presunutý, musí byť **neuzavretá a neobsadená**. Ak žiadna taká oblasť s práve posudzovanou oblasťou nesusedí, musí si hráč vziať voz späť do zásoby.

Po každom ďalšom vyhodnutí oblasti, v ktorej je voz umiestnený, sa hráč opäť môže rozhodnúť, či si voz vráti späť do zásoby, alebo ho presunie do susednej oblasti.

Ak je vyhodnotená oblasť, v ktorej sa nachádza viac vozov, rozhodujú sa hráči o ich vrátení späť do zásoby alebo presune, postupne v poradí po smere hodinových ručičiek od hráča, ktorý je práve na ťahu.



Modrý dostane 4 body za cestu. Môže svoj voz presunúť na kláštor, alebo na cestu dole. Nemôže ho presunúť ani na cestu obsadenú červeným a samozrejme ani na lúku.



Modrý dostane 2 body za cestu a môže presunúť voz na neuzavreté mesto. Nemôže ho presunúť na cestu, pretože je už uzavretá.



Modrý dostane 14 bodov za mesto a môže svoj voz presunúť iba na diel cesty vpravo.

Nové kartičky krajiny



Na tejto kartičke sú 2 oddelené diely mesta. Mesto s erbom končí na spodnom dieli lúky. To je dôležité pri záverečnom vyhodnotení.



2 oddelené diely mesta.



Cesta nie je prerušená. Hore delí lúku na 2 časti, dolu nie.



Cesta končí na lúke.



Cesta sa dotýka mesta, lúka je rozdelená na 3 časti.



Cesta nekončí, pokračuje do všetkých 3 smerov.

© 2007 Hans im Glück Verlags-GmbH

MINDOK

Výhradné zastúpenie pre ČR a SR:
MINDOK s.r.o.,
Korunní 104
Praha 10
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.

www.hrajeme.cz

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

Napište e-mail na info@mindok.cz alebo zatelefonojte na +420 272 656 610. My vám chýbajúci materiál okamžite pošleme.