



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Katapult



V meste Carcassonne prebieha každoročný veľký trh! Prišli aj potulní komedianti a priviezli so sebou svoju najnovšiu atrakciu - gigantický katapult. Predvádzajú s ním rôzne kúsky a vystreľujú z neho všemožné veci. Nie vždy sa ale všetko podarí tak, ako bolo naplánované ...

Hrací materiál

- 12 kartičiek krajiny s trhom
- 24 žetónov katapultu
- 1 katapult z dreva
- 1 meradlo

“Carcassonne: Katapult” je rozšírenie základnej hry Carcassonne a je hrateľné iba s touto základnou hrou. Samozrejme je hrateľné i v kombinácii s ďalšími rozšíreniami: Hostince a katedrály, Kupci a stavitelia, Princezná a drak, Veža, Opátstvo a starosta a Kráľ, gróf a rieka.

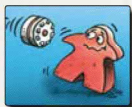
Všetky pravidlá Carcassonne zostávajú v platnosti!

Tu sú vysvetlené tie pravidlá, ktoré toto rozšírenie prináša navyše.

Odpovede na dopĺňajúce otázky k pravidlám hľadajte na www.hrajeme.cz.

Príprava hry

12 nových kartičiek krajiny dobre zamiešajte medzi ostatné kartičky krajiny. Katapult a meradlo zatiaľ položte bokom. Každému hráčovi rozdajte 1 žetón katapultu z každého druhu, teda tieto štyri:



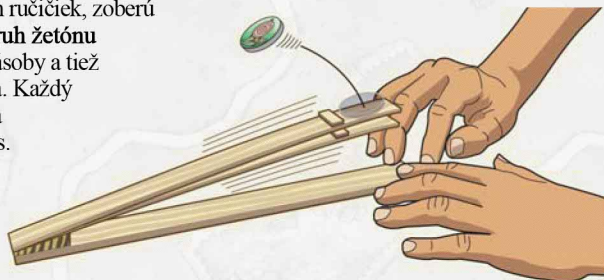
Prebeh hry



Hra prebieha podľa bežných pravidiel až do chvíle, keď niektorý z hráčov vytiahne a priloží **kartičku krajiny s trhom**. Kartičku s trhom hráč priloží do krajiny rovnako ako ktorúkoľvek inú kartičku a bežným spôsobom vykoná celý svoj ťah. Potom je hra prerušená a prebehne zvláštne kolo katapultu.

Hráč, ktorý bol práve na ťahu, si vyberie jeden žetón katapultu a tento žetón katapultom vystrelí. Potom si všetci ostatní hráči, postupne v smere hodinových ručičiek, zoberú

rovnaký druh žetónu
zo svojej zásoby a tiež
ho vystrelia. Každý
hráč má iba
jeden pokus.



Efekty jednotlivých žetónov katapultu sú popísané nižšie. Po vyhodnutí kola katapultu si hráči zoberú vystrelené žetóny katapultu späť k sebe. Hra potom pokračuje bežným spôsobom. Na ťahu je hráč po ľavej ruke hráča, ktorý priložil kartičku krajiny s trhom.

Zetóny katapultu



Tortová bitka - triafajte figúrky

Cieľom je trafiť figúrky spoluhráčov, ktorú sú umiestnené v krajine. Ak je figúrka trafená (nemusí spadnúť), musí si hráč, ktorému figúrka patrí, vziať túto figúrku späť do svojej zásoby. Ak bolo trafených viacero figúrok, musia sa vrátiť späť do zásob hráčov všetky. Aj v prípade,

že si hráč trafil svoju vlastnú figúrku, musí si ju vziať späť. Ak je žetónom posunutá jedna figúrka tak, že sa dotkne ďalšej figúrky, musia sa obe vrátiť späť k hráčom. Možná je i reťazová reakcia.



Zvádzanie - vymeňte figúrky

Efekt tohto žetónu sa uplatní iba vo chvíli, keď ostane ležať tak, že sa dotýka aspoň jednej z kartičiek už umiestnenej v krajine. Ak sa žetón po dopade nedotýka žiadnej z kartičiek umiestnených v krajine, vezme si ho hráč ihneď späť k sebe. Ak sa žetón dotýka niektorej

z kartičiek krajiny, zistíte, ktorá figúrka stojí najbližšie k tomuto žetónu. V prípade pochybností o tom, ktorá figúrka je najbližšie, použijete meradlo. Hráč, ktorý žetón vystrelil, môže túto figúrku vrátiť späť do zásoby hráčovi, ktorému patrí a na rovnaké miesto postaviť vlastnú figúrku. Túto figúrku môže buď vziať zo svojej zásoby, alebo si môže vziať ktorúkoľvek vlastnú figúrku z tých, ktoré už stoja v krajine.



Strelecká súťaž - traťte kartu s trhom

Týmto žetónom skúšajú všetci hráči trafiť kartičku krajiny s trhom, ktorá bola práve vytiahnutá a umiestnená do krajiny (spustila toto kolo katapultu). Kto trafi svoj žetón najbližšie tejto kartičky s trhom, získa **5 bodov**. Ak máte pochybnosti, ktorý žetón leží bližšie, použite meradlo.

Ak je najbližšie viacero žetónov zároveň, získajú 5 bodov všetci hráči, ktorí majú žetóny najbližšie.



Chytanie - jeden strieľa, druhý chytá

Ten, kto strieľa, si vezme katapult a umiestni meradlo na stôl medzi seba a spoluhráča po ľavej ruke. Potom skúsi vystreliť žetón aspoň na úroveň meradla, alebo ďalej. Jeho spoluhráč po ľavej ruke skúsi tento žetón chytiť. Jeden z hráčov (strelec, alebo chytajúci) vždy získa 5 bodov.

Môžu nastať nasledujúce situácie:

chytil



5 bodov

nechytil - dosť ďaleko



alebo

5 bodov

nechytil - nie dosť ďaleko



5 bodov

doktol sa, ale nechytil



5 bodov

Potom strieľa ten, ktorý chytal a chytá hráč po jeho ľavej ruke.

© 2008 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 vraciť 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.