




Klaus-Jürgen Wrede

# Mini 7 Kruhy v obilí



V polích v okolí Carcassonne se objevují mysteriózní obrazce, které různými způsoby ovlivňují životy rytířů, sedláků či lupičů.

## Herní materiál

- 6 karet krajiny s obrazci v obilí (označených )



**Příprava hry** Karty s obrazci v obilí zamíchejte mezi ostatní karty krajiny.

**Průběh hry** V platnosti zůstávají všechna pravidla základní hry Carcassonne. Pokud hráč táhne kartu s obrazcem v obilí, přiloží ji běžným způsobem do krajiny. Poté může umístit běžným způsobem svoji figurku. Pokud dojde k uzavření některé části krajiny, tato se vyhodnotí. Kromě toho poté postupně každý hráč, počínaje hráčem po levici toho, který je na tahu, buď...

**A)** může **umístit** jednu figurku ze své zásoby na část krajiny, kde již stojí alespoň jedna jeho figurka

**NEBO**

**B)** **musí vzít** jednu figurku, která je již umístěna v krajině, **zpět** do své zásoby.

Co je důležité:

- Hráč, který je právě na tahu, musí nejdříve rozhodnout, kterou z akcí (A nebo B) budou všichni hráči provádět.
- To, kterých figurek se akce bude týkat, určuje tažená kartička.



**Obrazec „vidle“**

Akce se týká sedláků na loukách.



**Obrazec „kyj“**

Akce se týká lupičů na cestách.

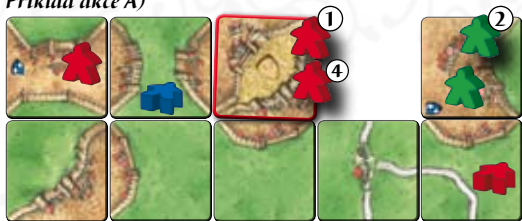


**Obrazec „štít“**

Akce se týká rytířů ve městech.

- Při akci **A** musí hráč vždy přidat svoji figurku tam, kde už se alespoň jedna jeho figurka stejného druhu nachází (sedláka k sedlákovi, lupiče k lupiči a rytíře k rytíři).
- Nemůže-li hráč tuto podmínku splnit, protože nemá v krajině žádnou figurku daného druhu, je přeskočen a akci dále provádí je hráč po jeho levici.
- Hráč, který je právě na tahu, provede tuto akci navíc jako poslední. Poté je na tahu s běžným tahem další hráč.

### Příklad akce A)



- 1 **Červený** táhne a umístí kartu s obrazcem "štít" a umístí na ni svou figurku. Vybere akci A. Každý hráč smí umístit jednoho svého rytíře (symbol štítu) k dalšímu svému rytíři v krajině.
- 2 **Zelený** umístí svého rytíře ke dříve umístěnému rytíři.
- 3 **Modrý** nemá v krajině žádného rytíře, nic nedělá.
- 4 **Červený** umístí druhého rytíře k rytíři na právě umístěné kartě. Nesmí ho umístit do druhé části města na stejné kartičce, neboť v té žádného rytíře nemá. Mohl by také umístit rytíře do města vlevo nahoře.

### Příklad akce B)



- 1 **Zelený** táhne a umístí kartu s obrazcem "vidle" a umístí na ni svou figurku. Město se vyhodnotí, zelený dostane 6 bodů a vrátí si rytíře zpět do zásoby. Poté vybere akci B - každý hráč si musí vrátit zpět do zásoby jednoho sedláka (symbol vidlí).
- 2 **Modrý** si vezme svého sedláka.
- 3 **Červený** si vezme svého sedláka.
- 4 **Zelený** nemá v krajině žádné sedláky - nemusí do své zásoby nic vracet.



© 2012  
Hans im Glück Verlags-GmbH  
Birnauer Str. 15  
80809 München  
info@hans-im-glueck.de

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

**MINDOK**

MINDOK s.r.o.  
Korunní 810/104, Praha 10  
www.mindok.cz