

Konec hry:

Hra končí po tahu, ve kterém je vyložena poslední karta. Nyní následuje závěrečné vyhodnocení.

Závěrečné vyhodnocení

Nejprve se započítají všechny **neuzavřené cesty**, města a kláštery. Za každého loupice, rytíře či mnicha získá hráč **po jednom bodu** da **za každou kartu**, ze které se město, cesta nebo klášter skládá. I erb má teď hodnotu pouze **1 bodu**.

A na závěr se vyhodnotí sedláci na loukách

Každé uzavřené město, bez ohledu na velikost, přinese ještě 3 body. Komu? A teď přijdou na rádu louky. Je-li na louce 1 sedlák, je vlastníkem louky hráč, kterému sedlák patří. Je-li sedlák více, pak je vlastníkem louky ten, který má početně převahu sedláků. Při vyrovnání stavu jsou vlastníci louky všichni hráči, kteří mají stejný nejvyšší počet sedláků na louce. Vlastník či vlastníci louky získávají po 3 bodech, a to **za každé uzavřené město**, které je na louce nebo s ní hraničí.



Modrý je vlastníkem louky a získal 3 body za uzavřené město. Za neuzavřené město body nejsou.

Pozor: Každý hráč může za jedno město získat body pouze jednou.



Modrý získal 6 bodů, protože jeho louka hraničí se dvěma městy.

- Sedláka nestavte, ale pokládejte. Je lépe vidět, kde už sedláci jsou, když se spojují velké louky.
- Při závěrečném vyhodnocení odstraňte všechny figurky za neuzavřené cesty, města a kláštery. Zůstanou jen sedláci pro přehlednější hodnocení.
- Pro zrychlení hry: hráč si vezme novou kartu hned po odehrání svého tahu a během hrani ostatních premýslí nad jejím umístěním.

MINDOK

© 2001 Hans im Glück Verlags-GmbH
Výhradní zastoupení pro ČR:
MindOK s.r.o., Korunní 104, Praha 10
www.mindok.cz

6 dokù

4


Cervený vlastní velkou louku.
Má převahu sedláků. Získal 6 bodů (3 body za města A a B).
Modrý vlastní malou louku,
získal 3 body za město A.

Na velké louce mají červený a žlutý každý dva sedláky. Oba jsou tedy vlastníci louky, oba mají po 6 bodech (za obě města). Modrý má 3 body za město A.



Důmyslná taktická stolní hra pro 2 - 5 hráčů od 8 let,
jejímž autorem je Klaus-Jürgen Wrede

Jihofrancouzské město Carcassonne je pověstné svým jedinečným opevněním, které se vyvíjelo od římských dob až po časy rytířů. Hráči se vydávají se svou družinou na cesty a louky, do měst a klášterů, aby hledali štěstí v okolí Carcassonne. Vzhled krajiny je v jejích rukou a strategické rozmístění družiníků, ať už sedláčů, loupiců, mnichů nebo rytířů, určuje cestu k úspěchu.

Herní materiál:

- 72 karty s motivem krajiny (včetně 1 startovní karty s tmavou zadní stranou). Na kartách jsou části měst a luk, úseky cest, křížovatky a kláštery.
- 40 figurek v 5 barvách. Každá figurka může být postavena do hry jako rytíř, loupic, sedlák nebo mnich. Jedna figurka od každé barvy počítá body.
- 1 počítadlo bodů.
- Pravidla hry v češtině.

Cíl hry:

Hráči vykládají jeden po druhém karty s motivem krajiny. Vznikají cesty, města, louky a kláštery, na které mohou hráči umístit své figurky, aby sbírali body. Body se započítávají jak v průběhu hry, tak na jejím konci, a protože je vítěz znám až po závěrečném vyhodnocení.

Příprava:

Startovní kartu položte doprostřed stolu. Ostatní karty zamíchejte a položte na stůl licem dolů na několik hromádek tak, aby na ně všechni dobré dosáhli. Bodovou tabulku umístěte na kraj hrací plochy. Každý hráč dostane 8 figurek jedné barvy. Jednu z nich postaví na počítadlo bodů, zbylých 7 má k dispozici. Nejmladší hráč rozhodne, kdo začne.

Průběh hry:

Hraje se po směru hodinových ručiček. Ten, kdo je na tohu, provádí následující úkony, a to v uvedeném pořadí:

- Hráč si **musí** vzít a vyložit kartu.
- Hráč **může** umístit svoji figurku, ale pouze na kartu, kterou právě vyložil.
- Pokud vyložením karty vznikne **uzavřená cesta, město nebo klášter**, pak se okamžitě započítávají body.

Vyložení karty:

Hráč si nejprve vezme kartu z některé hromádky. Prohlédne si ji a ukáže ostatním (to proto, aby mu při vykládání případně mohli „dobře radit“). Pak kartu vyloží, přičemž musí dodržet tato pravidla:

- nová karta (u příkladu je červené orámovaná) musí být jednou nebo více stranami přiložena k již vyloženým kartám. Nelze přikládat karty pouze rohem k sobě.
- části cest, luk a měst na sebe musí navazovat (kláštery na sebe nenavazují).

1



Úseky cest a části luk
na sebe navazují.



Části města na sebe
navazují.



Na jedné straně navazuje
část města, na straně
druhé část louky.



Takto např.
karta vyložit
nelze.

Pokud výjimečně nelze kartu nikam přiložit, vyřaďte ji ze hry a hráč si vezme místo ní kartu novou.

Umístění figurky:

Poté, co hráč vyložil kartu, může umístit svoji figurku. Musí však respektovat tato pravidla:

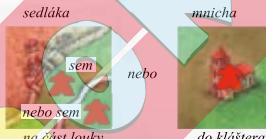
- umístit může vždy jen 1 figurku
- může použít pouze figurku, kterou má u sebe k dispozici (nelze umístit figurku, kterou v daném tahu získal uzavřením města, cesty nebo kláštera zpět. Tuto figurku smí hráč použít až v následujícím tahu.)
- figurku může umístit pouze na právě vyloženou kartu
- musí se rozhodnout, na kterou část karty ji umísti: tj. jako...



rytíře



lupiče



sedláka



mnicha

do části města

nebo

nebo

do kláštera

• pokud na nově vzniklých spojených částech města, úsečích cest nebo částech luk již stojí jakákoli figurka, byť vlastní, není možné tam postavit další. Pro ilustraci viz dva příklady.



Modrý může umístit pouze sedláka,
protože ve spojených částech



Červený může svou figurku umístit jako rytíře nebo lupiče nebo
jako sedláka, ale pouze na malý kousek louky (viz červená šipka).
Velká louka je již obsazena.

Pokud hráč v průběhu hry dojdou figurky, může jen vykládat karty. Ale nemějte obavy, figurky lze získat zpět.

Tim končí tah jednoho hráče a může hrát další. S jedinou výjimkou: Pokud vyložením karty vzniklo uzavřené město, cesta nebo klášter, okamžitě se započítají body.

Bodování uzavřených cest, měst a klášterů

Uzavřená cesta

Cesta je uzavřená tehdy, když ji na obou koncích uzavírá křížovatka, část města nebo klášter, případně když tvoří uzavřený kruh. Mezi těmito konci může být libovolný počet úseků. **Za cestu dostane hráč, který na ni má svou figurku, tolik bodů, kolik má cesta úseků (= počet karet, které ji tvoří).**

Ty body, stejně jako ostatní, musí být ihned zaznamenány na počítadle bodů. (Počítadlo má 50 polí, která je možno projít vícekrát dokola. Figurku na počítadle, která dosáhne opět prvního pole - 0, položte. Takže zřetelně, že hráč má více než 50 bodů.)



Červený získal 4 body.



Červený získal 3 body.

Uzavřené město

Město je uzavřené, když je na všech stranách ohrazeno hradbami a nejsou v něm žádné mezery. Město může mít libovolný počet částí.

Za uzavřené město získá hráč po dvou bodech za každou jeho část (= počet karet s částí města). Za erb získá



Cervený získal 8 bodů.



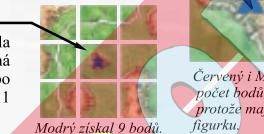
Jediná výjimka: město
tvořené pouze dvěma částmi
se počítá jen za 2 body celkem.

Co se stane, když na uzavřené cestě nebo v uzavřeném městě stojí více figurek?

Šípkovým vykládáním karet může dojít k tomu, že na cestě je více lupičů, případně že ve městě je více rytířů. V takovém případě získává body ten, kdo má početní převahu svých figurek. Je-li počet soupeřících figurek stejný, získávají oba hráči plný počet bodů.

Uzavřený klášter

Klášter je uzavřený tehdy, když je dokola obklopen 8 kartami. Hráč, který má v klášteře mnicha, získává okamžitě po uzavření 9 bodů (= za každou kartu 1 bod, včetně karty, na které stojí).



Cervený i Modrý získávají oba plný
počet bodů, čili po 10 bodech každý,
protože mají ve městě každý jednu
figurku.

Návrat figurek v veliteli (hráči)

Po započítání bodu za uzavřenou cestu, město nebo klášter - a pouze tehdy - se lupiči, rytíři či mniši vracejí ke svému hráči. Ten je může od příštího tahu opět umístit kamkoliv v rámci pravidel.

Je možné, aby hráč - velitel v jednom tahu umístil figurku, započítal body a vzal si figurku zpět. K tomu je třeba (vždy v tomto pořadí):



1. Novou kartou uzavřít cestu nebo město.

2. Umístit lupiče nebo rytíře.

3. Započítat body za uzavřenou cestu
nebo město

4. Vzít si lupice nebo rytíře zpět.



Červený získal 3 body.

Louka

Louka se skládá z jedné nebo několika spojených částí louky. V průběhu hry se za louky nezapočítávají body. Slouží pouze k umístění sedláků. Za sedláky mohou hráči dostat body až při ukončení hry. Proto sedláci zůstávají po celou dobu hry na louce a nevracejí se ke svému hráči! Louky jsou od sebe odděleny cestami, městy nebo koncem vyložené krajiny (To je důležité při závěrečném vyhodnocení!).



Všechni tři sedláci mají svou vlastní louku oddělenou cestou nebo městem.



Po vyložení nové karty se louky propojily.
Pozor: Hráč, který vyložil novou kartu
nemůže umístit sedláka, protože na nyní
spojené louky už sedláci jsou.