



Klaus-Jürgen Wrede



Carcassonne

Věže a zloději

V tomto rozšíření budete budovat věže a na ně stavět strážné, aby chránili okolí před zloději. O věže se vede souboj, protože pokud to bude váš strážný, kdo zmerčí zloděje, dostanete bodovou odměnu.

Toto rozšíření nelze hrát samostatně bez základní hry Carcassonne. Platí všechna obvyklá pravidla, k nim můžete přidat jeden nebo více modulů tohoto rozšíření. Je možná i kombinace s dalšími rozšířeními.



Herní materiál a příprava hry

Herní materiál

13 kartiček krajiny
(označených )

5 kartiček věže

20 dřevěných dílků věže

1 skládací věž jako zásobník kartiček krajiny

Skládací věž slouží jako praktický zásobník na kartičky krajiny. Její využití není povinné.

Doporučujeme vám, abyste věž po sestavení už znovu nerozebírali.



12× symbol
zloděje



1× řeka
se staveništěm věže



5× věž



20 dílků věže

1



2



3



4



Příprava hry - dodatečné kroky

Hrajete-li i s minirozšířením Řeka, zamíchejte novou kartičku řeky mezi ostatní kartičky řeky z minirozšíření.

Zamíchejte **5 kartiček věže** (mají odlišnou zadní stranu) a položte je lícem dolů poblíž počítadla bodů.

Ostatní nové kartičky smíchejte s kartičkami ze základní hry. Použijete-li věž jako zásobník, vložte dva sloupce kartiček do komor zásobníku. Kartičky můžete dobírat z libovolného sloupce jako obvykle. Na vhodném místě vytvořte zásobu dřevěných dílků věže.

Nové prvky vysvětlujeme v příslušných krocích základní hry:

1. Přiložení kartičky

2. Umístění figurky

3. Započítání bodů

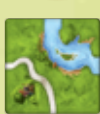
Není-li u některého kroku nic bližšího popsáno, platí obvyklá pravidla základní hry.

Založení věže

1. Přiložení kartičky



Jakmile přiložíte kartičku se stavenišťem věže, **musíte** na ni umístit **1 dílek věže**. Později na něj mohou být postaveny další dílky.



hráč přiloží kartičku se stavenišťem věže.

Vezme ze zásoby jeden dílek věže a postaví ho na vyznačené místo na kartičce.

Hrajete-li s minirozšířením Řeka, první staveniště věže přijde do hry s novou kartičkou řeky. Dále se dozvíte, jak přijdou do hry další staveniště.

2. Umístění figurky

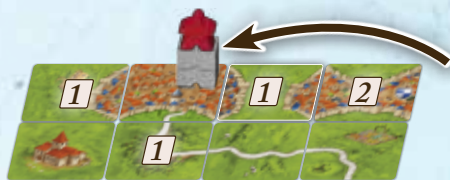
Namísto umístění figurky na právě přiloženou kartičku můžete svého družníka umístit jako strážného na vrchol nějaké věže. Může to být věž na právě přiložené kartičce, nebo jiná věž (*viz dále „dohled na věž“*).



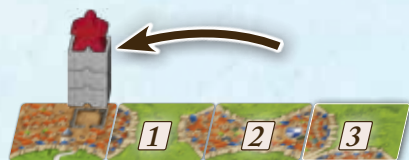
Věž na dohled

Strážného smíte postavit jen na vrchol takové věže, která je na dohled od právě přiložené kartičky. Ze samotné kartičky, kde stojí věž, je tato věž na dohled **vždy**. Dále je dohled dán výškou věže. Věž o velikosti **1 dílku** je na dohled z každé ortogonálně sousedící kartičky (vlevo, vpravo, nahoře, dole). Věž o **výšce 2** je na dohled **ze dvou kartiček** v řadě v každém ze čtyř směrů, věž o **výšce 3** ze **tří kartiček** atd.

Dohled se **nikdy nepočítá diagonálně**.



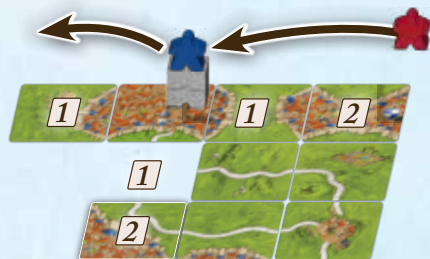
Dohled na věž o výšce 2 je z první a druhé kartičky ve všech čtyřech směrech.  hráč přiložil kartičku, ze které je dohled na věž (zvýrazněná kartička s č. 1 vpravo), a může na vrchol věže postavit svou figurku družníka jako strážného.



 hráč přiloží kartičku na dohled věže o výšce 3 a postaví na její vrchol svého strážného.

Mezery v herním plánu **nepřerušují** dohled na věž a pro tento účel se počítají jako kartičky.

Pozor: Pokud v tu chvíli na věži nějaký strážný stojí, je odstraněn. Vrací se do zásoby příslušného hráče, který za to dostane **2 body** (bez ohledu na výšku věže).



 hráč přiloží kartičku, ze které je dohled na věž (zvýrazněná kartička s č. 2 dole), a postaví na věž svého strážného.

 strážný je odstraněn, vrací se do zásoby  hráče, který získává 2 body.

3. Započítání bodů

1. Příložení kartičky



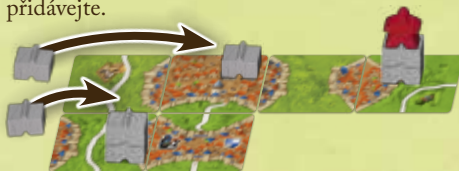
Dobere-li kartičku se symbolem zloděje, postupujte takto:

I. Přidejte jeden dílek ke každé neobsazené věži;

II. Vyhodnoťte všechny strážné.

I. Přidání 1 dílku ke každé neobsazené věži

Přidejte po **1 dílku** na každou věž na herním plánu, na níž **nestojí** žádný **strážný**. Žádná věž nemůže mít více než **5 dílků**. Pokud už jich 5 má, další nepřidávejte.



★ hráč dobře kartičku se zlodějem. Na herním plánu jsou 2 věže, na nichž nestojí žádný strážný a ani jedna z nich dosud nemá 5 dílků. ★ hráč na každou z těchto věží přidá jeden dílek.

Zásoba dílků věže je omezená. Není-li dost dílků, můžete si vybrat, ke které věži dílek přidáte (samozřejmě k žádné nemůžete přidat více než 1). Jakmile zásoba dojde, žádné další dílky k věžím nepřidávejte.

Zvláštní případ: Zloděj krade kartičku

V případě, že na ani jedné věži na herním plánu není strážný, přidejte po 1 dílku na každou věž dle popisu výše. Poté dobranou kartičku se symbolem zloděje odložte lícem vzhůru k počítadlu bodů. Zloděj kartičku ukradl a prchá.

Namísto toho doberte 1 z připravených kartiček věže a přiložte ji dle obvyklých pravidel. Vyhodnocení strážných dle bodu II níže **odpadá**. Pokud už žádná kartička věže nezbyvá, doberte místo ní standardní kartičku krajiny.



1. ★ hráč dobral kartičku se symbolem zloděje a přidá po dílku na každou prázdnou věž jako vždy. Na žádné věži není strážný, dobranou kartičku se zlodějem odloží k počítadlu.

2. Dobře vrchní kartičku věže a přiloží ji jako obvykle.

Pokud zloděj ukradne další kartičku v okamžiku, kdy u počítadla bodů už kartička leží, tuto starou kartičku vraťte do krabice – zloději se útěk s lupem zdařil. Na její místo položte nově ukradenou kartičku.

*Poznámka: Hrajete-li **bez minirozšíření Řeka**, nebude na herním plánu žádná věž v okamžiku, kdy přijde do hry první kartička se symbolem zloděje. I v tomto případě platí, že na herním plánu není žádný strážný a zloděj tuto první kartičku ukradne. Doberte místo ní kartičku věže a přiložte ji.*

II. Vyhodnocení strážných

Po přidání dílku na každou neobsazenou věž vyhodnoťte strážné na **všech** věžích. Všimli si zloděje a dostanou odměnu. Za **každého svého strážného** dostanete tolik bodů, kolik je uvedeno u symbolu zloděje na nové kartičce **plus** tolik bodů, kolik je uvedeno na ukradené kartičce ležící u počítadla bodů (pokud tam nějaká leží). Poté vraťte ukradenou kartičku do krabice. Po vyhodnocení všech strážných je přemístíte z věží zpět do zásoby příslušných hráčů.



★ hráč dobere kartičku se symbolem zloděje a hodnotou 6. Při vyhodnocení svých dvou strážných dostane $2 \times 6 = 12$ bodů. ★ hráč získá za svého strážného 6 bodů. Všichni strážní se vracejí do zásoby.

Nakonec umístíte dobranou kartičku dle obvyklých pravidel. Symbol zloděje žádný další efekt nemá.

2. Umístění figurky

3. Započítání bodů

Při závěrečném vyhodnocení dostanete po **5 bodech** za každého svého strážného na herním plánu **plus** tolik bodů, kolik je uvedeno na ukradené kartičce dosud ležící u počítadla (je-li tam nějaká).

Nové kartičky krajiny



Louka pokračuje i za řekou. Kamenný tunel žádný další význam nemá.



Nepřerušená cesta odděluje louky vlevo a vpravo od města.

Shrnutí



Staveniště věže

Položte 1 dílek věže na staveniště. Poté můžete umístit svého družiníka jako obvykle (např. i jako strážného na věž).



Symbol zloděje

Před přiložením kartičky:

I. Neobsazené věže vyrostou o 1 dílek - pokud žádná věž není obsazená, dobranou kartičku se zlodějem odložte vedle počítadla. Poté doberte a přiložte kartičku věže, krok II odpadá.

II. Každý hráč dostane za každého svého strážného tolik bodů, kolik je uvedeno na kartičce plus za každého strážného tolik bodů, kolik je na uvedeno na kartičce odložené u počítadla (je-li nějaká), odloženou kartičku vraťte do krabice.



Dílek věže

Typ: neutrální figurka

Zvláštní schopnost: Dohled na věž se rovná výšce (počtu dílků) ve všech 4 směrech, ze samotné kartičky, kde věž stojí, je na věž dohled vždy.

Přiložíte-li kartičku tak, že je z ní dohled na věž, můžete na danou věž postavit družiníka jako strážného.



© 2002, 2025
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnbauer Str. 15 / 80809 München
www.hans-im-glueck.de
Autor: Klaus-Jürgen Wrede,
tým Hans im Glück

Ilustrace herního materiálu: Marcel Gröber
Český překlad: Karel Vlasák
Korektury: www.carcassonneforum.cz

MINDOK

HRAJEME ♥ SRDCEM

Výhradní distributor pro ČR a SR:



MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

