



Klaus-Jürgen Wrede



Carcassonne

Kupci a stavitelé

V tomto rozšíření hry Carcassonne přicházejí do měst kupci a stavitelé. Získejte co nejvíce zboží určitého typu. Pošlete do hry své selátko, abyste mohli získat body za města na loukách dříve. Stavitel uspíší rozvoj vašich území.

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

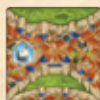
Herní materiál

24 kartiček krajiny
(označených )

20 žetonů zboží

6 figurek selátek

6 figurek stavitelů



19× symbol zboží

1× řeka

se symbolem zboží

20 žetonů zboží



6 selátek



6 stavitelů



9× drůbež



6× obilí



5× plátno

Příprava hry - dodatečné kroky

Každý hráč si vezme jedno selátko a stavitele zvolené barvy.

Žetony zboží připravte do společné zásoby na kraji stolu.

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

Nové kartičky krajiny zamíchejte dohromady s kartičkami ze základní hry a připravte je jako obvykle.

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.

Symbol zboží

1. Přiložení kartičky

2. Umístění figurky

3. Započítání bodů

Uzavření města se symboly zboží



Pokud kdokoli uzavře město s jedním nebo více symboly zboží, vyhodnoťte město jako obvykle.



Hráč, který město uzavřel, dostane za každý symbol zboží (který se v daném městě nachází) příslušný žeton zboží. Stává se tak kupcem tohoto zboží v daném městě. Přitom není podstatné, zda má v daném městě rytíře, dokonce ani není rozhodující, zda se ve městě nachází vůbec nějaký rytíř. Žetony zboží si vezměte ze společné zásoby a až do závěrečného vyhodnocení je ponechte před sebou, aby je ostatní viděli. Stáváte se kupcem ve městě.



★ hráč uzavřel město. ★ hráč dostane 10 bodů. Kromě toho dostane ★ hráč 1× drubež a 2× obilí za uzavření města.

Závěrečné vyhodnocení žetonů

Hráč, který má na konci hry nejvíce žetonů drubeže, obdrží **10 bodů**. Totéž platí pro hráče s nejvyšším počtem žetonů obilí a plátna. Má-li nejvyšší počet dva či více hráčů, obdrží po 10 bodech každý z nich.



Body



10



0



10



Body



0



10



10

Příklad pro hru ve dvou:

★ hráč získá 20 bodů,
★ hráč získá také 20 bodů.

2. Umístění stavitele



Umísťujete-li na cestu nebo do města svého družníka a máte-li dosud stavitele ve své zásobě, můžete ho přiřadit k právě umísťovanému družníkovi - postavte figurku stavitele hned vedle družníka.

Stavitel nestojí na herním plánu **nikdy** samostatně. Jakmile se jeho družník přemístí nebo je z herního plánu odstraněn (např. při vyhodnocení uzavřeného území), vezměte si zpět do své zásoby také stavitele.



V tomto případě umístí hráč svého stavitele s družníkem na cestu.

1. Přiložení kartičky

Jakmile v některém ze svých **následujících tahů** přiložíte další kartičku tak, že **prodloužíte** cestu, nebo **rozšíříte** město, kde **stojí váš stavitel**, přemístíte svého stavitele z herního plánu k zásobě kartiček. Stavitel v tuto chvíli **ještě není** zpět ve vaší zásobě a nemůžete ho zatím znovu umístit na herní plán. Družník, jemuž byl stavitel přiřazen, zůstává stát na herním plánu.



hráč přiloží kartičku tak, že prodlouží svou cestu, kde stojí jeho stavitel. Stavitele přemístí k zásobě kartiček, družník stojí na cestě dál.

Stavitele postavte k zásobě kartiček i v případě, že jste cestu či město právě uzavřeli a vyhodnotili.

Dvojitý tah

Na konci vašeho tahu, kdy stojí váš stavitel u zásoby kartiček, jste **znovu na řadě**. Vezměte si svého stavitele **zpět do své zásoby** a proveďte další tah. Teprve po něm následuje další hráč po směru hry.

1. Na konci tahu  hráče stojí jeho stavitel u zásoby kartiček, takže si vezme svého stavitele do své zásoby a je znovu na tahu.

2.  přiloží další kartičku a umístí na ni svého družiníka i se stavitelem.



3. Tím je tah u konce. V tomto okamžiku nárok na další tah hráči nevzniká.

Připomínáme: Nárok na další tah **nevzniká** v okamžiku, kdy se stavitel umísťuje na herní plán, ale až později, teprve v okamžiku, kdy je prodloužena cesta či rozšířeno město, kde stavitel stojí.

3. Započítání bodů

Stavitel nemá žádný vliv na výši získaných bodů a nezapočítává se při vyhodnocení převahy v daném území. Po započítání bodů se stavitel i družiníci vrací zpět do zásoby příslušného hráče.

Selátko

1. Přiložení kartičky

2. Umístění selátka



Umísťujete-li na právě přiloženou kartičku svého družiníka jako sedláka a máte-li dosud selátko ve své zásobě, můžete tomuto sedlákovi selátko přiřadit. Postavte figurku selátka hned vedle daného sedláka. Selátko nesmí **nikdy** stát na herním plánu samostatně. Pokud je sedlák přemístěn nebo odstraněn z herního plánu (může se stát při hře v kombinaci s jiným rozšířením), vezměte si selátko zpět do své zásoby.



Selátko lze umístit na herní plán jen se sedlákem.

3. Započítání bodů

Je-li uzavřeno a vyhodnoceno město s alespoň **1 erbem** kdekoliv na herním pláň (nemusí být obsazené), proběhne ihned vyhodnocení **všech** selátek. Za každé uzavřené město sousedící s loukou, kde máte své selátko, získáte **3 body**. Počty sedláků a jejich převaha při tomto vyhodnocení nehraje **žádnou** roli.



Došlo k uzavření města s alespoň 1 erbem. Nyní se vyhodnotí všechna selátka. S loukou, kde stojí , sousedí 1 uzavřené město, , hráč obdrží 3 body. S loukou, kde stojí  a , sousedí 1 uzavřené město.  a  hráči získají každý po 3 bodech.

Selátka se vyhodnocují jedno po druhém počínaje hráčem na tahu po směru hry. Po vyhodnocení se všechna selátka **vrátí do zásoby** hráčů. U příslušného sedláka se každý hráč může **rozhodnout** si ho také vzít zpět do své zásoby, nebo ho nechat ležet na louce i nadále.



 je vyhodnoceno nejdříve,  hráč si ho vezme zpět do své zásoby. Může si vzít zpět i sedláka, ale rozhodne se nechat ho na louce nadále ležet. Další na řadě po směru hry je  hráč a také si vezme zpět jen selátko. Poté je na řadě  hráč, ten se rozhodne vzít si zpět do své zásoby kromě selátka i sedláka.

Při závěrečném vyhodnocení selátko **žádné** body nepřinese a nepočítá se ani při vyhodnocování převahy sedláků na louce.

Nové kartičky krajiny



Most není křižovatka. Jedna cesta vede bez přerušení zleva doprava, druhá shora dolů. Louky jsou ovšem oddělené. Na kartičce jsou 4 samostatné louky.



Na této kartičce je cesta uprostřed ukončena.



Na této kartičce je zleva jdoucí cesta ukončena uprostřed, cesta zdola je ukončena v klášteře. Louky však oddělené nejsou!

Shrnutí



Žetony zboží

Když uzavřete město, vezměte si příslušné žetony zboží. Při závěrečném vyhodnocení se posuzuje většina žetonů každého druhu zboží zvlášť. Kdo má žetonů nejvíce, obdrží **10 bodů**, v případě shody obdrží každý dotčený hráč 10 bodů.



Stavitel

Typ: zvláštní figurka **Síla:** 0

Umístění: cesta, město

Pravidlo umístění: společně s lupičem / s rytířem

Zvláštní schopnost: Jednorázová možnost tahu navíc, když je daná cesta prodloužena / město rozšířeno.



Selátko

Typ: zvláštní figurka **Síla:** 0

Umístění: louka

Pravidlo umístění: společně se sedlákem

Zvláštní schopnost: Po vyhodnocení města s erbem následuje vyhodnocení všech selátek, poté se selátka vrací do zásoby, příslušný sedlák může (ale nemusí) na louce zůstat.



© 2002, 2025

Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer 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.cz

[/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)

[/hrymindok](https://www.youtube.com/hrymindok)

MINDOK, s. r. o.

Korunní 810/104

101 00 Praha 10