

Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede



Ovce a pastýři


V tomto rozšíření ožívují krajinu Carcassonne zvířata a vinnohrady. Vaši pastýři se budou snažit získat body za hejna hus a stáda ovcí. Ale neriskujte příliš, protože až se objeví vlk, ovce se rozutečou.

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

19 kartiček krajiny
(označených )

16 žetonů ovcí

2 žetony vlků

1 plátěný sáček

6 figurek pastýřů



9× hejno hus



8× vinnohrad



1× řeka s husami

16 žetonů ovcí



4× 1 ovce, 5× 2 ovce,
5× 3 ovce, 2× 4 ovce



2× vlk



1 plátěný sáček
(barva se může lišit)



6 pastýřů

Příprava hry - dodatečné kroky

Každému hráči přidělte figurku pastýře příslušné barvy. Všechny žetony ovcí a vlků vložte do plátěného sáčku a pořádně zamíchejte.

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.

Pastýř

2. Umístění figurky



Namísto standardního družiníka můžete na **louku** na právě přiložené kartičce umístit svého pastýře. **Lze** ho umístit i na louku, která je obsazená sedlákem, ale **ne jiným pastýřem**. Po umístění pastýře **hned proveďte zvětšení stáda** (viz dále).



*Pokud jste už pastýře na herním plánu měli a vlk vám ovce rozežene v **kroku 1** (viz dále), můžete ho v tomto **kroku 2** svého tahu na herní plán znovu umístit.*

Zvětšení stáda

Vylosujte si ze sáčku jeden žeton.



- Je-li to žeton ovcí, položte ho lícem vzhůru k pastýřovi (*vaše stádo se rozšiřuje*). Počet ovcí na žetonu nehraje v tuto chvíli roli.



- Je-li to žeton vlka, vraťte ho zpět se všemi ovčemi u daného pastýře zpět do sáčku (*vlk rozežnal vaše stádo*) a pastýře si vezměte zpět do své zásoby.



Pokud provádíte zvětšení stáda po přiložení kartičky k louce obsazené pastýřem (*tato situace je popsána dále*) a vylosujete žeton vlka, vezměte si pastýře zpět do zásoby a všechny jeho žetony ovcí vraťte do sáčku s žetonem vlka.

Pozor: Pokud dojde později k propojení původně oddělených luk a na louce bude stát více pastýřů různých hráčů, při vylosování žetonu vlka se vracejí do zásoby příslušných hráčů **všichni** pastýři a **všechny** jejich žetony ovcí z této louky do sáčku!

1. Přiložení kartičky

Přiložíte-li v následujícím tahu kartičku tak, že rozšíříte louku, na níž stojí váš pastýř, **smíte** (nemusíte) provést **zvětšení stáda** (viz výše). Nově vylosovaný žeton položte k ostatním žetonům ovcí daného pastýře. Postup v případě vylosování žetonu vlka je popsán výše.



bráček rozšířil louku se svým pastýřem a vylosoval žeton ze sáčku. Je to žeton ovcí, přiloží ho k již ležícímu žetonu u jeho pastýře.

Pokud **nechcete** provést zvětšení stáda, **musíte zahnat** ovce do ovčína v **kroku 3** (viz dále).

Pozor: V případě, že je vaše louka zcela obklopena cestami, městy atd., **musíte** po přiložení kartičky **zahnat** ovce do ovčína. To platí i v případě, že louka s pastýřem už byla uzavřená (zcela obklopená) na začátku vašeho tahu.

3. Započítání bodů

Zahnání ovcí do ovčína

Sečtete všechny **ovce** na žetonech u vašeho pastýře. Získáte tolik bodů, kolik jich je, žetony vraťte do sáčku a svého pastýře si vezmete zpět do zásoby.



bráček přiložil kartičku tak, že rozšířil louku se svým pastýřem, a rozhodne se zahnat ovce do ovčína. Na jeho žetonech jsou celkem 4 ovce, získá tedy 4 body. Svého pastýře si vezme zpět do zásoby.

Pozor: Pokud dojde během hry ke spojení dříve oddělených luk obsazených různými pastýři, všichni příslušní hráči dostanou po tolika bodech, jaký je celkový součet všech ovcí na dané louce. Převaha sedláků v tomto případě nehraje roli. Všechny žetony ovcí z této louky vraťte do sáčku a každý si vezme svého pastýře zpět do zásoby.

Při závěrečném vyhodnocení **nemají** ovce ani pastýři žádný význam.

1. Přiložení kartičky

2. Umístění figurky

3. Započítání bodů



Hejna hus vám při **zahánění** ovcí do ovčína (*viz výše*) přinesou **další** body. Za každou kartičku s hejnem hus, **na níž** v okamžiku zahánání ovcí do ovčína **stojí** váš pastýř, plus za každou takovou kartičku **sousedící** ortogonálně a diagonálně, získáte další **1 bod**.
Pozn.: Počet hus na obrázku nehraje roli.



✿ hráč přiložením kartičky propojil louky tak, že vznikla louka obsazená červeným i modrým pastýřem. Rozhodne se zahnat ovce do ovčína. Oba hráči získají po 5 bodech za 5 ovcí.
 Za 2 kartičky s hejnem hus sousedící s červeným pastýřem získá ✿ hráč další 2 body.

Pozor: Body za husy získá **jen aktivní** hráč. Ostatní hráči, kteří při zahánání ovcí do ovčína získávají body za ovce, **nezískají** za husy nic.

Při závěrečném vyhodnocení **nemají** husy žádný význam.

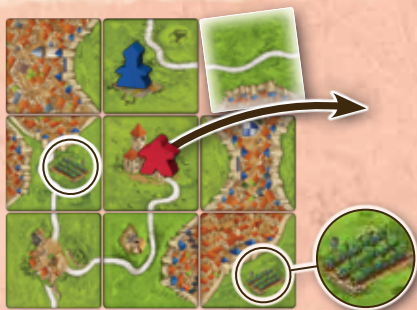
1. Přiložení kartičky

2. Umístění figurky

3. Započítání bodů



Vinohrady se vyhodnocují při vyhodnocování **kláštera** nebo **zahrady** - mnicha nebo opata. Kromě obvyklých bodů za klášter a zahradu získáte navíc **3 body** za každou kartičku s vinohradem **ortogonálně nebo diagonálně sousedící** s vyhodnocovaným klášterem nebo zahradou.



★ hráč uzavřel klášter a získá 9 bodů jako obvykle. Kromě toho získá navíc $2 \times 3 = 6$ bodů za dva sousedící vinohrady. Později vyhodnocuje **★** hráč svého opata a i on za něj získá dodatečně 3 body za diagonálně sousedící vinohrad.

Při závěrečném vyhodnocení **nemají** vinohrady žádný význam.

Nové kartičky krajiny



Jedna cesta končí uprostřed louky.



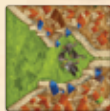
Obě cesty končí ve vesnici.



Louky vpravo a vlevo jsou dvěma městy oddělené.



Města nahoře a dole na kartičce vpravo jsou oddělená. Přiložením kartičky vlevo jsou všechny části města spojeny do jednoho města.



Pokud přiložíte kartičky takto, zůstanou obě města oddělená.



Pastýř

Typ: družiník

Umístění: louka

Pravidlo pro umístění: namísto družiníka tam, kde není žádný jiný pastýř.

Zvláštní schopnost:

Při umístění pastýře → **zvětšení stáda**

Při rozšíření louky s pastýřem → **zvětšení stáda**, nebo **zahnání** ovcí do ovčína.



Zvětšení stáda

vylosujete-li žeton ovcí → položte ho ke svému pastýřovi

vylosujete-li žeton vlka → odstraňte všechny pastýře a jejich žetony ovcí z dané louky



Zahnání ovcí do ovčína

1 bod za každou ovcí → vezměte si pastýře zpět a žetony ovcí vraťte do sáčku



Hejno hus

zahnání ovcí do ovčína → dodatečný **1 bod** za kartičku s pastýřem i ortogonálně či diagonálně sousedící kartičku, na které je hejno hus



Vinohrad

při vyhodnocování kláštera či zahrady → dodatečné **3 body** za ortogonálně či diagonálně sousedící kartičku s vinohradem



© 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

/hrymindok

MINDOK, s. r. o.

Korunní 810/104

101 00 Praha 10