



Klaus-Jürgen Wrede



Mosty a hrady

V tomto rozšíření se v krajině Carcassonne objeví nové stavby. Vhodně vystavěné mosty vylepší vaše cesty, rytíře nalákají dvorní dámy do hradů a sedlákům při závěrečném vyhodnocení přijdou vhod navíc kromě měst i nové stodoly.



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

16 kartiček krajiny
(označených )

6 žetonů stodol

6 žetonů hradů

12 mostů



15 kartiček krajiny



1× řeka



6 žetonů stodol



6 žetonů hradů



12 mostů

Příprava hry - dodatečné kroky

Na vhodném místě na stole vytvořte společnou zásobu mostů, žetonů stodol a žetonů hradů.

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.

Most

1. Přiložení kartičky

Stavba mostu

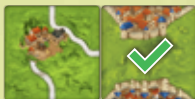


Dokud jsou ve společné zásobě mosty, je možné při přiložení kartičky využít nové pravidlo. Platí pro ty kartičky krajiny, které mají na dvou **protilehlých** stranách pouze louku (bez cest apod.).



Příklady kartiček, které mají na dvou protilehlých stranách pouze louku (nic jiného).

1



Takovouto kartičku lze nově přiložit i tak, že navazuje stranou s loukou na **neuzavřenou cestu**.

2



Jakmile kartičku takto přiložíte, **musíte** vzít ze zásoby most a postavit ho na kartičku tak, že prodlužuje **cestu** na protilehlou stranu (vytvoří přímý úsek cesty).

3



Ke konci mostu pak můžete později přiložit kartičku s cestou, která na něj bude navazovat.

Na jedné kartičce smí stát vždy nejvýše 1 most. Louky pod mostem **nejsou** oddělené.



Pozor: Na cestě smí stát více mostů, ale nikdy **ne tak**, aby na sebe bezprostředně navazovaly.

2. Umístění figurky



Figurky se umísťují podle všech obvyklých pravidel na právě přiloženou kartičku, i když na ni v **kroku 1** postavíte most. Na kterékoli území **pod** mostem lze postavit figurku, mosty a figurky si nijak nepřekážejí.



Pokud postavíte most na právě přiloženou kartičku, je možné svého družníka (nebo jinou figurku) umístit na tento most za obvyklých pravidel pro cesty (např. nesmí být ještě obsazená).

3. Započítání bodů

Uzavřené cesty s alespoň 1 mostem se vyhodnocují jako obvykle (**1 bod** za kartičku), jen za kartičku s mostem získáte **3 body** namísto obvyklého 1. Na výpočet převahy lupičů na cestě nemá most žádný vliv.



 hráč uzavře cestu na 4 kartičkách, z nichž na jedné stojí most. Získá celkem 6 bodů (3 body za kartičku s mostem a 3 body za zbylé 3 kartičky bez mostu).

Pozor: Pokud uzavřená cesta tvoří smyčku a probíhá po mostě a **také** pod ním na téže kartičce, získáte za tuto kartičku 4 body. **3 body** za průběh cesty po mostě a **1 bod** za cestu pod mostem.



 hráč uzavřel cestu se 2 mosty.  i  hráč získají po 7 bodech za 7 kartiček cesty bez mostů plus po $2 \times 3 = 6$ bodech za dva mosty, celkem tedy každý 13 bodů.

Při závěrečném vyhodnocení neuzavřených cest získáte za most jen **1 bod**.

1. Příložení kartičky



Stavba hradu

Uzavřete-li malé město (tj. složeno jen ze 2 kartiček), můžete se rozhodnout postavit na něm hrad.



Položte na právě uzavřené malé město žeton hradu ze zásoby. Je-li už ve městě **standardní družiník libovolné barvy**, postavte jej na právě umístěný žeton hradu. Od tohoto okamžiku to není rytíř, nýbrž **dvorní dáma**.

1



1.  hráč uzavře malé město a položí na něj žeton hradu.

2



2. Protože už ve městě měl svého rytíře, postaví figurku na žeton a z rytíře je dvorní dáma.

Pokud je ve městě figurka **z nějakého rozšíření**, jiná než standardní družiník, **nesmíte** sem žeton hradu umístit.

Pozor: V případě, že na město položíte žeton hradu, **nedojde** k vyhodnocení uzavřeného města.

2. Umístění figurky

Pokud v hradu vybudovaném v **kroku 1** dosud žádná figurka nestojí, smíte na něj umístit standardního družiníka ze své zásoby jako **dvorní dámu**.

3. Započítání bodů

Vyhodnocení dvorních dam

Pokud v **kroku 2** nepřiložíte na herní plán svého družiníka (jako dvorní dámu ani jinak) **ani** si nevezmete zpět opata, můžete si namísto toho vzít odkudkoli z herního plánu **1 svou dvorní dámu** zpět do své zásoby a ohodnotit ji.

V rámci **kroku 3** svého tahu v okamžiku, kdy si berete zpět svou dvorní dámu, získáte za ni i za každou jinou **dvorní dámu i rytíře** na herním plánu (bez ohledu na jejich barvu) **1 bod**. Poté proběhne obvyklé vyhodnocení všech případně uzavřených území.

Pozor: Pokud jste **svého** rytíře proměnili v dvorní dámu, **nesmíte si ji vzít zpět v témže tahu**.



✠ hráč ve svém tahu neumístil na herní plán žádnou svou figurku, nevytvořil dvorní dámu ani si nevzal opata, takže může vyhodnotit jednu svou dvorní dámu, která už na začátku tahu stála na žetonu hradu. Získá za ni 1 bod a po 1 bodu také za všechny ostatní dvorní dámy a rytíře, celkem 5 bodů.

Při závěrečném vyhodnocení sedláků se hrad považuje za uzavřené město a přinese sedlákovi či sedlákům na přilehlé louce či loukách **3 body** jako obvykle.

Stodola

1. Přiložení kartičky



Stavba stodoly

Pokud jsou ještě v zásobě žetony stodol a vy přiložíte kartičku tak, že jsou splněny následující podmínky smíte postavit stodolu:

- Přiložením kartičky musí vzniknout **čtverec kartiček** dotýkajících se **rohem**.
- Na všech **4 kartičkách** musí být v dotýkajícím se rohu pouze **louka** (žádné hradby, města apod.)
- Na louce zahrnující právě vytvořený roh musí být **alespoň 1** váš **sedlák**, který není v žádné stodole (viz dále).

Pokud jsou všechny tyto podmínky splněny, **můžete** vzít ze zásoby žeton stodoly a položit ho na **místo dotyku** 4 kartiček.



✳ hráč přiloží kartičku tak, že vytvoří čtverec kartiček dotýkajících se rohem, kde je jen louka. Protože na této louce má svého sedláka, může postavit stodolu. ✳ hráč vezme žeton stodoly ze zásoby a položí ho na místo dotyku kartiček.



V tomto případě nelze stodolu postavit, protože na jedné z kartiček je v daném rohu město.

Po postavení stodoly na ni **musíte** hned přemístit **1 svého sedláka** z dané louky, v **kroku 3** právě probíhajícího tahu ho vyhodnotíte.

Sedláky, kteří už leží na jiné stodole, na novou stodolu přemístit nelze (nelze je vyhodnotit po-druhé). Sedláci na stodole se i na-dále považují za sedláky. Na téže louce lze postavit i více stodo-l.



✳ hráč přemístí na nově postavenou stodolu svého sedláka z dané louky a v kroku 3 ho vyhodnotí.

2. Umístění figurky

Na novou stodolu **nelze** umístit sedláka ze své zásoby.

3. Započítání bodů

Pokud jste v **kroku 1** postavili stodolu, při vyhodnocení přemístěného sedláka získáte **1 bod** za **každého** sedláka na herní ploše (bez ohledu na jeho barvu), včetně sedláka právě přemístěného na stodolu i sedláků na jiných stodolách. **Poté** proběhne případné vyhodnocení uzavřených území jako obvykle.



 hráč postavil stodolu a vyhodnotí na ni přemístěného sedláka. Za každého sedláka na herním plánu získá 1 bod, celkem tedy 4 body.

Při závěrečném vyhodnocení se sedláci na stodolách vyhodnocují jako obvykle.

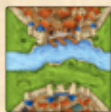
Pozor:

V témže tahu smíte postavit nejvýše **1 budovu**: 1 most, **nebo** 1 hrad, **nebo** 1 stodolu.

Nové kartičky krajiny



Na některých kartičkách jedna cesta končí ve vesnici a dělí přiléhající louky, ale druhá cesta přerušena není a ve vesnici **nekončí**.



Řeka odděluje louky vlevo a vpravo od města.



Na této kartičce obě cesty končí ve vesnici.



Most

Typ: neutrální figurka

Pravidlo umístění: na protilehlé strany právě přiložené kartičky, na nichž je jen louka - prodlužuje cestu

Zvláštní schopnost:

Po uzavření cesty → **3 body** za každý most

Při závěrečném vyhodnocení → **1 bod** za každý most



Hrad

Pravidlo umístění: na právě uzavřené město složené jen ze 2 kartiček

Zvláštní schopnost: Na hrad můžete umístit standardního družníka jako dvorní dámu. **Neumístíte-li** žádnou figurku, smíte odstranit 1 svou dvorní dámu → **1 bod** za každou dvorní dámu a rytíře na herním plánu vč. odstraněné dámy.

Dvorní dámy na plánu nepřinášejí žádné body na konci hry.



Stodola

Pravidlo umístění: na bod, kde se stýká louka na 4 kartičkách

Zvláštní schopnost: přemístěte svého sedláka z těže louky na stodolu → **1 bod** za každého sedláka na herním plánu



© 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, s. r. o.

Korunní 810/104

101 00 Praha 10