



Klaus-Jürgen Wrede



Carcassonne

Dobývání a obrana

V tomto rozšíření je naše krásné město napadeno nepřáteli. Pošlete své lidi, aby posílili obranu pevnosti a tím vám přinesli body. Pokud však přispějete málo, budete muset některé své území oželeť.

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

18 kartiček krajiny
(označených )

2 díly desky pevnosti
(oboustranné)

3 katapulty

12 družiníků



17× jeden či více symbolů
dobývání

1× řeka se symbolem
dobývání



3 katapulty



12 standardních figurek,
po 2 v každé barvě



dvojdílná deska pevnosti

Příprava hry - dodatečné kroky

Přidělte každému hráči 2 nové figurky v jeho barvě. Doporučujeme, abyste hráli s minirozšířením Opat.

Sestavte desku pevnosti z obou dílů na stole tak, aby ležela vzhůru stranou podle počtu hráčů ( 2-3 nebo  4+).

Bez ohledu na to, zda hrajete s minirozšířením Řeka či bez něj, položte kartičku pramen k jednomu vyústění řeky na desce pevnosti. Pokud hrajete bez rozšíření Řeka, přiložte kartičku jezero k druhému vyústění řeky na desce. Takto vzniklá krajina nahrazuje startovní kartičku.



Příklad přípravy hry bez minirozšíření Řeka

Hrajete-li s minirozšířením Řeka, zamíchejte novou kartičku s řekou mezi kartičky z minirozšíření a kartičku jezero připravte vedle.

Ostatní nové kartičky smíchejte s kartičkami ze základní hry a dále pokračujte 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.

Pevnost

1. Přiložení kartičky

Pevnost Carcassonne tvoří dva díly. Každý díl desky se počítá jako 6 sousedících kartiček krajiny.

Hrajete-li s minirozšířením Řeka, pokračujte jako obvykle, dokud nejsou umístěny všechny kartičky s řekou. Doberete-li kartičku se zákrutou řeky jako první ve hře, musíte ji umístit tak, aby směřovala od desky. Jinak platí všechna pravidla tohoto minirozšíření.



2. Umístění figurky

Umístění figurky na hradby

Pevnost Carcassonne má **troje hradby**:



Hradby
rytířů



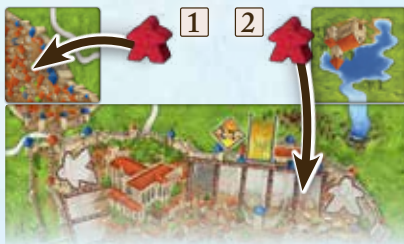
Hradby
lupičů



Hradby
mnichů
a opatů

Umístíte-li svého družníka na herní plán jako **rytíře**, **lupiče**, **mnicha** nebo jako **opata**, můžete **navíc** umístit 1 standardního družníka na **odpovídající** hradby. Postavte ho ze své zásoby na volné políčko na odpovídajících hradbách.

Hradby zahrnují **jen** těsnou řadu políček, nikoli vedlejší políčko pro sedláky ani políčko pro katapult (viz dále).



1. hráč umístí svého rytíře do města a rozhodne se dalšího standardního družníka vyslat na hradby.

2. Jde o rytíře, takže ho musí umístit na jedno z volných políček na hradbách rytířů.



1. hráč umístil svého opata a rozhodne se dalšího standardního družníka vyslat na hradby.

2. Jde o opata, takže ho musí umístit na jedno z volných políček na hradbách mnichů a opatů.

Pokud nemůžete nebo nechcete svého družníka na hradby vyslat, nic se ne-děje.

Políčko pro sedláky



U každých hradeb je vyznačeno 1 další políčko ve tvaru figurky, tzv. **políčko pro sedláky**. Pokud ve svém tahu umístíte sedláka, můžete dalšího svého družiníka vyslat na libovolné hradby, a to právě na jedno libovolné políčko pro sedláky. Pokud už na něm nějaká figurka leží, položte tu svou **na ni** (nebo na ně).

Na políčko pro sedláky může ležet **neomezený** počet figurek a nehraje roli ani to, kolik jakých figurek stojí na příslušných hradbách.



1. hráč umístil svého sedláka na louku a rozhodne se dalšího standardního družiníka vyslat na hradby. Může si vybrat kterékoli ze 3 políček pro sedláka.

2. hráč si zvolí hradby lupičů a položí na odpovídající políčko pro sedláky svého družiníka.



1. hráč umístil svého sedláka na louku a rozhodne se dalšího standardního družiníka vyslat na hradby. Může si vybrat kterékoli ze 3 políček pro sedláka.

2. hráč si zvolí hradby mnichů a opatů a protože na odpovídajícím políčku pro sedláka už leží jiné figurky, položí svou na ně.

Vyvolání protiútoku

Jakmile někdo umístí svou figurku na **poslední** volné políčko některých hradeb (na políčko pro sedláky se nebere žádný ohled), dojde k **protiútku** na těchto hradbách. Vyhodnoťte ho dle popisu níže (*Protiútok*).



Počet políček u každých hradb závisí na počtu hráčů. Při hře 3 hráčů je k dispozici i tmavé políčko s číslem 3. V 5 či více hráčích je k dispozici i políčko označené 5+. Ve dvou či čtyřech tmavá políčka k dispozici nejsou.



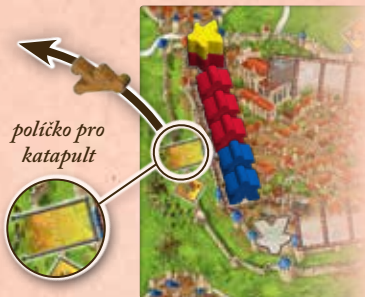
Ve hře dvou hráčů umístí hráč svou figurku na hradby rytířů. Obsadí poslední políčko těchto hradb, čímž vyvolá protiútok (tmavé políčko není ve hře 2 hráčů k dispozici).

3. Započítání bodů

Protiútok

Pokud byl v **kroku 2** vyvolán protiútok (viz výše), postupujte takto: **Před** obvyklým vyhodnocením obdrží každý hráč **3 body** za každého **svého** družiníka na odpovídajících hradbách (včetně příslušného políčka pro sedláky). Poté si každý vezme zpět do zásoby všechny své družiníky z těchto hradb.

Je-li na odpovídajícím políčku pro **katapult** také katapult (viz dále), také ten odstraňte. Poté proběhne obvyklé vyhodnocení.



 hráč vyvolal protiútok na hradbách mnichů a opatů.

 hráč získá 6 bodů (2×3).

 získá 12 bodů (4×3).

 získá 3 body (1×3).

Všichni si vezmou své figurky zpět a z herního plánu je odstraněn i katapult. Poté případně následuje obvyklé vyhodnocení.

Na konci hry **před** závěrečným vyhodnocením proběhne poslední protiútok na **všech 3 hradbách** bez ohledu na počet družiníků na nich. Každý hráč dostane **3 body** za každého svého družiníka jako obvykle. Při závěrečném vyhodnocení luk se celá pevnost počítá jako uzavřené město.

1. Příložení kartičky



Dobyvatelé postupují

Kdykoli doberete kartičku krajiny s 1 nebo 2 **symboly dobývání**, proveďte následující kroky:



Před přiložením dobrané kartičky **musíte** umístit 1 katapult na políčko pro katapult odpovídající hradbám označeným na kartičce. Dobyvatelé postupují.



Pokud jsou na kartičce uvedeny 2 symboly, vyhodnoťte je postupně zleva doprava. Na každé políčko pro katapult lze umístit nejvýše **1 katapult**. Pokud máte umístit na obsazené políčko další katapult, proběhne místo toho **útok** proti daným hradbám (*viz dále*).



hráč dobral kartičku se 2 symboly dobývání. Za první umístíte katapult na políčko pro katapult u hradby lupičů. Za druhý byste měli umístit katapult k hradbám rytířů, ale tam je políčko pro katapult už obsazené. Místo toho proběhne útok proti těmto hradbám.



Symbol ? znamená, že si **musíte** vybrat jedny ze tří hradeb libovolně.

Útok

Dobyvatelé útočí na hradby! Každý hráč hned dostane **3 body** za každého **svého** družníka na daných hradbách (opět včetně políčka pro sedláky).

Pozor: Kdo na daných hradbách **nemá** žádnou figurku, **musí** z herního plánu odstranit jednu svou figurku příslušného typu (**lupič**, **rytíř**, **mnich** nebo **opat**) podle toho, na které hradby je **útok** veden.

Pokud máte ve hře více družiníků daného typu, musíte si vybrat jednoho z nich (libovolně). Pokud má z herního plánu odstranit figurky více hráčů, postupujte od aktivního hráče po směru hodinových ručiček. Odstraněné figurky se vracejí do vaší zásoby. Kdo nemá na herním plánu žádnou odpovídající figurku, nemusí dělat nic. Poté si vezměte všechny figurky z příslušných hradeb zpět do zásoby a z herního plánu odstraňte i příslušný katapult.



✿ hráč dobral kartičku se symbolem dobývání s ? a zvolí hradby mnichů a opatů. Zde už katapult stojí, takže proběhne útok. ✿ a ✿ hráč obdrží po 3 bodech (1 × 3).
 ✿ hráč na těchto hradbách žádného družiníka nemá a musí z herního plánu odstranit 1 svého mnicha nebo opata. ✿ a ✿ si vezmou své figurky z hradeb zpět do zásoby a odstraní od těchto hradeb i katapult.

Po vyhodnocení všech případných útoků a zaznamenání bodů přiložte dobrou kartičku krajiny jako obvykle.

2. Umístění figurky

3. Započítání bodů

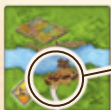
Nové kartičky krajiny



Zde **žádná** cesta nekončí! Namísto toho se větví do vícero směrů. K uzavření cesty je potřeba uzavřít všechny její větve!



Most propojuje části cesty nahoře a dole a město pod mostem jím **není rozděleno**. Louky na obou stranách cest jsou oddělené.



Konec cesty u řeky zde rozděluje spodní louku na 2 samostatné části.



Tato louka je zde rozdělena na 2 samostatné části.

Sbrnutí



Protiútok

Řada políček u hradeb je plná (na políčko pro sedláky se nebere ohled) → **3 body** za každého družníka zde → vezměte si všechny figurky z těchto hradeb zpět a odstraňte i příslušný katapult.



Postup dobyvatelů a útok

Na dobrané kartičce krajiny je symbol či symboly dobývání:



Postup: Před přiložením kartičky umístěte katapult na políčko odpovídajících hradeb (? znamená, že si **musíte** vybrat jedny z hradeb libovolně).



Je-li políčko pro katapult u daných hradeb obsazené →



Útok: 3 body za každého družníka zde. Kdo zde nemá žádnou figurku, musí odstranit z herního plánu 1 svou figurku příslušného typu.



Odstraňte všechny figurky i katapult od hradeb, kde proběhl útok.



© 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