



Klaus-Jürgen Wrede



Carcassonne

Turnaje a štíty

V tomto rozšíření se zapojíte do královského turnaje. Vyšlete své rytíře, lupiče a sedláky, aby posbírali co nejvíce cen! Pokud vyhrajete, bude na vaši počest postavena velkolepá socha s vaším štítem!

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

9 kartiček krajiny
(označených )

12 kartiček trofejí

1 deska turnajů (oboustranná,
s řekou / bez řeky)

30 štítů

1 koruna



8 kartiček
krajiny



1× řeka



12× trofej



1 koruna



6 sad po 5 štítech
(s hodnotami 0, 1, 2, 3, 5)



1 deska turnajů

Příprava hry - dodatečné kroky

Přidělte každému hráči sadu 5 štítů v jeho barvě. Každý si je položí před sebe na stůl lícem (hodnotou) dolů.

Hrajete-li s minirozšířením Řeka, odložte desku turnajů stranou a novou kartičku krajiny s řekou zamíchejte mezi kartičky s řekou z minirozšíření.

Jinak položte desku turnajů doprostřed stolu namísto startovní kartičky, stranou bez řeky vzhůru. Zamíchejte kartičky trofejí a vytvořte z nich sloupeček lícem dolů. Ostatní nové kartičky krajiny zamíchejte mezi kartičky krajiny ze základní hry.

Všechny kartičky krajiny seřadíte rovnoměrně do sloupečků, jejichž **počet odpovídá počtu hráčů** (viz tabulka níže) a stanovte pevnou posloupnost těchto sloupečků. Všechny kartičky krajiny, které nelze beze zbytku rozdělit do sloupečků, položte navrch **prvního** sloupečku. Poté navrch **každého dalšího** sloupečku položte lícem dolů náhodně vylosované **kartičky trofejí** ve stanoveném počtu (opět viz tabulku níže). Zbylé kartičky trofejí budou tvořit **poslední sloupeček**.

Korunu postavte na určené startovní políčko:

Počet hráčů	2	3	4	5	6
Počet sloupečků kartiček	6	6	5	4	3
Počet trofejí na sloupečku	2	2	2	3	3
Startovní pozice koruny					



Příklad vytvoření sloupečků kartiček a startovní pozice koruny ve hře 4 hráčů bez minirozšíření Řeka. Zbylé 4 kartičky trofejí tvoří poslední, 6. sloupeček.

Smyslem sloupečků je zajistit, abyste vždy měli k dispozici dostatečný počet tahů a mohli se připravit na další turnaj.

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.

1. Příložení kartičky

Deska turnajů se počítá jako 6 sousedících kartiček krajiny.



Při hře bez minirozšíření Řeka nahrazuje startovní kartičku. Při hře s ním přijde deska do hry teprve v okamžiku, kdy je dobrána první kartička se zákrutou řeky. K rovnému konci řeky nejprve přiložte desku turnajů (libovolným koncem řeky na desce), poté přiložte dobranou kartičku řeky se zákrutou tak, aby zákruta mířila od desky.



 hráč dobral kartičku se zákrutou řeky, proto nejprve přiloží desku turnajů. Poté přiloží kartičku se zákrutou řeky tak, aby řeka vedla od desky pryč.

2. Umístění figurky

Na desku turnajů nelze umístit žádnou figurku.

3. Započítání bodů

Štíty

1. Příložení kartičky



Přihlášení družiníka do turnaje

Pokud **ve svém** tahu přiložíte kartičku krajiny tak, že rozšíříte nějaké území, které je již obsazeno vaší figurkou **lupiče, rytíře** nebo **sedláka**, můžete ho **přihlásit** do turnaje. To provedete tak, že se podíváte na své **štíty** (lícovou stranu) a položíte jeden z nich **pod danou figurku** lícem dolů (takže hodnotu štítu budete znát jen vy).



2 *hráč přiloží kartičku tak, že prodlouží cestu obklopenou svým lupičem. Položí pod jeho figurku svůj štít s hodnotou 2 a tím lupiče přihlásí do turnaje.*

Pozor: U **sedláka** platí, že pokud leží na kartičce, která **už je** ze všech **8 směrů** obklopena jinými kartičkami (ortogonálně i diagonálně), už ho na turnaj přihlásit **nemůžete**. Je to možné nejpozději v tahu, kdy přikládáte poslední z těchto 8 sousedících kartiček.

Přihlášení družiníka do turnaje je možné i po umístění desky turnajů (s rozšířením Řeka) či kartičky trofeje, jak se dozvíte dále. Vždy však platí, že v žádném svém tahu nesmíte přihlásit do turnaje více než **1 družiníka**.

Nikdy **nehraje** roli, zda jsou na území s přihlášeným družiníkem přítomni i další družiníci, vaši či cizí.

2. Umístění figurky

3. Započítání bodů

Kdykoli je z herního plánu odstraněn družiník přihlášený do turnaje (nejčastěji po započítání bodů), musíte si vzít zpět do zásoby i jeho štít.

Turnaj a trofeje

1. Přiložení kartičky



Ve svém tahu si smíte dobírat **jen** kartičky ze sloupečku, na němž **neleží** žádné kartičky trofejí (na začátku hry tedy jen z prvního sloupečku). Pokud si kartičku vzít nemůžete, protože aktuální sloupeček je vyčerpán, musíte ihned vyhodnotit **turnaj**.



*V předchozím tahu byla dobrána poslední kartička krajiny z prvního sloupečku. Na všech dalších sloupečcích leží kartičky trofejí, **hráč** si nemůže kartičku dobít, takže proběhne turnaj.*

Průběh turnaje



Na desce turnajů jsou vyznačena pole pro turnaje 3 druhů: **turnaj cest**, **turnaj měst** a **turnaj luk**. Podle toho, kde se aktuálně nachází koruna, musíte vybrat jednoho ze svých dříve přihlášených **družiníků** stojících na území daného druhu. Otočte jeho štít lícem vzhůru (družiník zůstává stát, kde je).

Poté postupně po směru hodinových ručiček musí každý soupeř také otočit štít jednoho svého přihlášeného družiníka na území odpovídajícího druhu. Kdo **žádného** přihlášeného družiníka do turnaje daného druhu nemá, je přeskóčen, turnaje se **nezúčastní**. Hodnota štítu udává základní **turnajovou sílu** účastníka. K hodnotě se dále přičte bonus podle druhu turnaje:

Turnaj cest



Bonus je dán délkou (= počet kartiček) cesty, kde přihlášený družiník stojí. Za každou kartičku cesty si přičtete **1**.



Hodnota štítu udává základní turnajovou sílu tohoto lupiče.  lupič stojí na cestě o délce 2, jeho celková turnajová síla je tedy 5 (3 + 2).

Turnaj měst



Bonus je dán počtem kartiček města. Za každou kartičku města si přičtete **1** (k erbům ve městě se nepřihlíží).

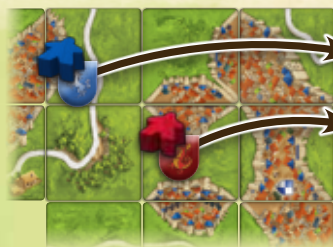


Základní turnajová síla tohoto rytíře je 1, město leží na 3 kartičkách, celková turnajová síla je tedy 4 (1 + 3).

Turnaj luk



Za každou kartičku ortogonálně či diagonálně **sousedící** s přihlášeným **sedlákem** získáte bonus **1**. Je-li obklopen ze všech 8 směrů, přičtete navíc 1 bod i za každou další kartičku krajiny obklopenou (opět ortogonálně či diagonálně) kolem těchto 8 kartiček krajiny. *Maximální celkový bonus je tedy 24.*



★ a **★** sedlák se účastní turnaje.
*S kartičkou s **★** sedlákem sousedí 5 jiných kartiček, s **★** sedlákem sousedí 8 kartiček, takže se počítají i další s nimi sousedící kartičky, celkem jich je všech dohromady 10.*
 Turnajová síla **★** je 8 ($3 + 5$),
★ pak 10 ($0 + 10$).

Získání trofeje

Hráči, jejichž účastník turnaje má **nejvyšší** a **druhou nejvyšší turnajovou sílu** (ve hře 5 a více hráčů i **třetí nejvyšší**), si doberou po **1 kartičce trofeje** z **následujícího** sloupečku kartiček. Začíná vítěz, po něm druhý v pořadí (atd.). V případě shody mají nárok na trofej nejprve hráči s nejvyšší hodnotou štítu.

Při rozebírání trofejí postupujte od aktivního hráče po směru hodinových ručiček. Pokud však není trofejí dost pro všechny s danou turnajovou silou, nebere si trofej nikdo a všechny zbylé kartičky trofejí položte na **poslední sloupeček** kartiček trofejí vzniklý v rámci přípravy hry.

Pokud má vítěz turnaje **nejvyšší turnajovou sílu sám** (nedělí se s nikým dalším), **ponechá** si před sebou získanou kartičku trofeje i **svůj štít**, s nímž se turnaje účastnil, lícem vzhůru. Ostatní štíty účastníků turnaje vraťte do krabice. V případě, že se o vítězství v turnaji **dělí více** hráčů, vraťte do krabice štíty **všech** účastníků turnaje.



Ve hře 4 hráčů má **★** účastník turnaje celkovou turnajovou sílu 9, **★** 8 a **★** 3.

★ se turnaje neúčastnil. **★** a **★** si postupně doberou po jedné kartičce trofeje. **★** a **★** vrátí svůj použitý štít do krabice, **★** si ho položí vedle své získané kartičky trofeje před sebe na stůl.

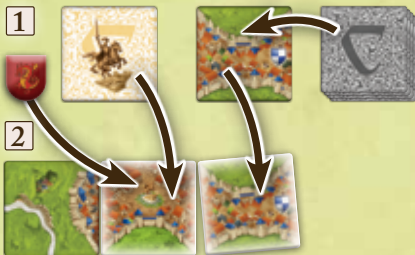
Po vyhodnocení turnaje posuňte korunu **po směru hodinových ručiček** na další políčko. Právě uvolněný sloupeček kartiček krajiny je tímto k dispozici, pokračujte jako obvykle.

Socha a štít



Ve svém tahu si doberte kartičku krajiny jako obvykle a prohlédněte si ji. Pokud **máte** právě u sebe **také** kartičku trofeje, musíte **nejprve** přiložit k hernímu plánu ji. Na každé kartičce trofeje je město **se sochou**. Pokud jste si při získání této kartičky mohli **nechat** svůj **štít**, položte ho lícem dolů na právě přiloženou kartičku trofeje (k soše). Zůstane na herním plánu do konce hry a při závěrečném vyhodnocení vám přinese body (viz níže).

Teprve **poté** přiložte dobranou kartičku krajiny dle obvyklých pravidel.



1. hráč má kartičku trofeje a svůj štít. Nejprve dobere kartičku krajiny jako obvykle a prohlédne si ji.

2. Poté hráč přiloží nejprve kartičku trofeje a položí na ni (na sochu ve městě) lícem dolů svůj štít. Poté přiloží nově dobranou kartičku a provede svůj obvyklý tah.

2. Umístění figurky

Na kartičku trofeje žádnou figurku umístit **nesmíte**.

3. Započítání bodů

Turnajové finále

Poslední turnaj vyhodnoťte jako obvykle. Kartičky trofejí se berou z **posledního sloupečku** (ve kterém jsou jen kartičky trofejí).

Po vyhodnocení turnaje pokračuje hra v obvyklém pořadí (bez dobírání kartiček krajiny) tak dlouho, dokud nejsou přiloženy všechny kartičky trofejí včetně případného umístění štítu. Kdo kartičku trofeje nemá, je přeskočen. Poté hra končí. Případně zbylé kartičky trofejí můžete ignorovat.

Závěrečné vyhodnocení

Nejprve odstraňte (bez bodování) z herního plánu všechny štíty, které dosud zůstávají u družiníků přihlášených do turnajů. Za **každý štít u sochy** získá příslušný hráč **3 body** za každý erb v daném městě. Je jedno, zda je město uzavřené nebo ne, a hodnota štítu také nehraje roli.



 hráč má ve městě se 4 erby 1 svůj štít, získá za něj 12 bodů (3×4).
 hráč má v tomto městě 2 štíty, získá 12 bodů za každý z nich, celkem tedy 24 bodů ($2 \times 3 \times 4$).

Nové kartičky krajiny



Cesta dole dělí louku na dvě oddělené části.
 Nahoře se jedná o jednu spojenou louku.

Sbrnutí



Štíty

Rozšíříte-li území, kde už je váš lupič, rytíř nebo sedlák, můžete pod něj položit jeden svůj libovolný štít lícem dolů.



Vyhodnocení turnaje

Otočte štít pod figurkou z území odpovídajícího druhu a sečtěte svou celkovou turnajovou sílu.

→ **1. místo:** sám - kartička trofeje plus štít

→ **2. místo** (dělené první místo a 3. místo ve hře 5+ hráčů): kartička trofeje.

Shoda: Každý 1 trofej nebo nic → posun koruny po směru hod. ručiček.



© 2025

Hans im Glück Verlags-GmbH
 Birnauer Str. 15 / 80809 München

www.hans-im-glueck.de

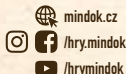
Autor: Klaus-Jürgen Wrede,
 tým Hans im Glück

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