



Klaus-Jürgen Wrede



Carcassonne

Rychtáři a poslové

V tomto rozšíření se bude váš rychtář ucházet o přízeň šlechty, než ho povinnost zavolá, aby se zúčastnil sněmu. Využijte své posly a strašáky s rozmyslem, abyste svůj vliv rozšířili co nejdále.

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

12 kartiček krajiny
(označených )

6 kartiček radnice

6 figurek rychtářů

6 figurek poslů

6 figurek strašáků



11 kartiček
krajiny



1× řeka



6× radnice



6 rychtářů



6 poslů



6 strašáků

Příprava hry - dodatečné kroky

Každému hráči přidělte rychtáře, posla a strašáka v jeho barvě a jednu kartičku radnice.

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

Ostatní nové kartičky smíchejte s kartičkami ze základní hry.

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.

Rychtář

2. Umístění rychtáře



Namísto standardního družiníka můžete do města na kartičce, kterou jste právě přiložili, umístit svého rychtáře. Rychtáře smíte umístit i do města, kde **už stojí jiný rychtář** nebo **rytíř**.

Pozor! Rychtář je také družiník, takže do města, kde už nějaký rychtář stojí, rytíře umístit **nesmíte**.

1. Přiložení kartičky

Získání přízně šlechty

Jakmile kdokoli přiloží kartičku tak, že **kartička s vaším rychtářem sousedí na všech 4 stranách** (ortogonálně) s jinou kartičkou, můžete **ihned** aktivovat schopnost svého rychtáře:

Máte-li ve své zásobě standardního družiníka, smíte jím nahradit 1 cizího standardního družiníka v městě, kde stojí váš rychtář. Odstraněného družiníka vraťte soupeři do jeho zásoby. Získali jste přízeň šlechty. Poté musíte vrátit svého rychtáře zpět do své zásoby. To musíte udělat i v případě, že jste žádného cizího družiníka nenahradili.



★ hráč přiloží kartičku tak, že kartička s jeho rychtářem je obklopena kartičkami ze všech 4 stran. Má ještě standardního družiníka ve své zásobě. Může jím nahradit ★ nebo ★ standardního družiníka v téže městě. Rozhodne se pro ★ a vrátí ho do zásoby jeho hráče. Poté si ★ hráč vezme zpět do své zásoby i svého rychtáře.

Pokud dojde k aktivaci **více** rychtářů současně, postupujte od aktivního hráče po směru hodinových ručiček.

3. Započítání bodů

Při vyhodnocování města postupujte jako obvykle.

Standardní družiník (rytíř) má **sílu 1**, rychtář má **sílu 0**. Po vyhodnocení města si vezměte svého rychtáře zpět. Pokud je v uzavřeném městě samotný rychtář, získá příslušný hráč body jako obvykle.



 hráč uzavřel město se svým rychtářem. Získá 4 body a vezme si svého rychtáře zpět do zásoby.



Bylo uzavřeno město, kde stál  rychtář a  rytíř. Protože kartačka s rychtářem nesousedí se 4 jinými kartičkami, rychtář se neaktivuje. Body získá , protože rytíř má sílu 1, zatímco rychtář 0.

Pokud by bylo město uzavřeno tak, že by byl zároveň aktivován rychtář (přiložením čtvrté sousedící kartičky ke kartičce s rychtářem), došlo by k jeho aktivaci v 1. kroku – přiložení kartičky. V tom okamžiku by se rychtář odstranil z herního plánu a samotného vyhodnocení by se už nezúčastnil.

Rychtář se může zúčastnit i závěrečného vyhodnocení, pokud ve městě není jiný rytíř, přinese vám body.

Radnice

1. Přiložení kartičky



Namísto dobrání a přiložení nové kartičky krajiny můžete přiložit svou kartičku radnice. Přiložte ji k libovolné kartičce na herním plánu, je zcela lhostejné, na jaký území bude navazovat. Radnice může sousedit s čímkoli a stejně tak je později možné k radnici přiložit jakoukoli kartičku. Území přiléhající k radnici se považuje na této straně za uzavřené. Radnice odděluje louky.

Sněm rychtářů

Sousedí-li na kterékoli ze 4 stran s nově přiloženou kartičkou radnice kartička, na níž stojí rychtář, vraťte ho příslušnému hráči, aniž by byl aktivován. *Rychtář byl povolán na sněm.*



 hráč přiloží svou kartičku s radnicí, čímž uzavře město. Kartička s  rychtářem je teď obklopena ze všech 4 stran, což by umožňovalo aktivovat rychtáře, ale dříve, než se tak stane, je rychtář odvolán na sněm. Figurka je odstraněna z herního plánu do zásoby  hráče. Ve vyhodnocovaném městě tak zbyl jen  rytíř a  hráč získá 6 bodů.

Nemůžete-li na konci hry umístit jinou kartičku a stále máte svou kartičku radnice, musíte ji přiložit. Hra končí až v okamžiku, kdy žádnému hráči nezbyla nepřiložená kartička radnice.

2. Umístění figurky

Na kartičku radnice **nelze** umístit žádnou figurku.

3. Započítání bodů

Dojde-li přiložením kartičky radnice k uzavření nějakého území, započtete body jako obvykle. Za radnici nikdo **žádné body** nezíská a radnice **není** nikdy součástí cesty **ani** města a **nepočítá** se ani pro účely klášterů a zahrad.



 hráč přiložil svou kartičku radnice a uzavřel tak svou cestu, město i klášter. Prvním krokem je odstranění rychtáře, který byl povolán na sněm. Následuje vyhodnocení,  hráč získá 3 body za cestu a (jen) 8 bodů za klášter, protože radnice se nepočítá. Za město žádné body nezíská.

Strašák

2. Umístění figurky



Namísto standardního družiníka jako sedláka můžete na louku na právě přiložené kartičce umístit strašáka. Louka už **může** být obsazena sedláky nebo jinými strašáky.

Ovšem sedláka **nesmíte** umístit na louku, kde už se nachází strašák.

1. Příložení kartičky

Aktivace strašáka

Jakmile kterýkoli hráč přiloží kartičku tak, že kartička se strašákem je obklopena sousedícími kartičkami ze všech 4 stran, můžete **ihned** aktivovat **jednu** ze dvou funkcí strašáka:

- Máte-li ve své zásobě **standardního družníka**, můžete ho za strašáka vyměnit i pokud na dané louce již leží jiní sedláci.
- Můžete strašáka **položit**. Ležící strašák se bude počítat při **závěrečném vyhodnocení** jako **sedlák**.

Nechcete-li aktivovat žádnou z těchto dvou funkcí, **musíte** si vzít svého strašáka z herního plánu **zpět** do své zásoby.



Někdo přiloží kartičku tak, že kartička s  strašákem je ze 4 stran obklopena sousedícími kartičkami.  hráč musí nahradit svého strašáka sedlákem ze své zásoby, nebo musí strašáka položit, nebo si ho musí vzít zpět do zásoby.  hráč se rozhodne nahradit strašáka sedlákem a strašáka si vzít zpět, aby ho mohl později použít znovu.

Pokud dojde k aktivaci více strašáků **současně**, postupujte od aktivního hráče po směru hodinových ručiček.

3. Započítání bodů

Stojící strašáci se při vyhodnocování louky nepočítají. **Ležící** strašáci se počítají jako sedláci (mají také **sílu 1**).



Při závěrečném vyhodnocení se počítá ležící  strašák, ale stojící  strašák ne. Body za louku získá  a  hráč, oba mají na louce figurky o shodné síle 1.

1. Příložení kartičky

2. Umístění figurky



Namísto standardního družiníka můžete na cestu na právě přiložené kartičce umístit svého **posla**.

3. Započítání bodů

Při vyhodnocování cesty má posel **sílu 1** jako standardní družiník. Započítejte body jako obvykle.

Jakmile je cesta s vaším poslem uzavřena a vyhodnocena, můžete si svého posla vzít zpět do zásoby, nebo ho můžete **přemístit** po právě uzavřené cestě do sousedícího města nebo na sousedící cestu, podle toho, kde právě uzavřená cesta končí (viz dále). Máte-li na vybranou, můžete si zvolit libovolně. Rozkládá-li se sousedící město nebo cesta na více kartičkách, smíte svého posla umístit na kteroukoli z nich.

*Pozor: Je povoleno v **kroku 2** svého tahu posla (či jinou figurku) umístit na herní plán a v **kroku 3** téhož tahu posla přemístit.*

Posel běží na sousední cestu

Končí-li právě uzavřená cesta **křížovatkou**, kde končí **jiné** cesty, můžete posla umístit na kteroukoli z nich. Cesta, na kterou se posel přemístí, **nesmí být** dosud **uzavřená**, ale mohou na ní stát jiní družiníci! Jako křížovatkou se počítají i vesnice, kláštery a kterékoli další prvky, kde se kříží či stýkají cesty. Křížovatkou však nikdy neleží na více kartičkách než jedné. Uzavřená města, louky ani radnice se jako křížovatkou nepočítají.



*Byla uzavřena cesta s poslem. **hráč získá 3 body** a přemístí svého posla na jednu ze sousedících cest. Zvolí cestu vycházející z kláštera vpravo, na které už stojí **družiník**.*

Posel běží do sousedního města

Pokud uzavřená cesta s poslem končí **ve městě**, můžete posla přemístit do něj. Toto město **nesmí být** dosud **uzavřené**. Je jedno, zda v něm již stojí nějaké figurky.



Byla uzavřena cesta s poslem.  hráč získá 3 body a přemístí svého posla do neuzavřeného města, kam cesta vede, přestože v něm už stojí  rytíř.

Při vyhodnocování města má posel **sílu 1**, stejně jako rytíř. Po vyhodnocení města se i posel vrátí do zásoby příslušného hráče.

Pokud se vyhodnocuje **více** cest s posly současně, postupujte od aktivního hráče po směru hodinových ručiček.

Nové kartičky krajiny



Na jedné straně města louka pokračuje podél hradeb města na druhou stranu řeky. Na druhé straně města jsou louky na obou březích řeky oddělené.



Most propojuje části města nahoře a dole a město pod mostem jím **není rozděleno**. Jedno město tedy pokračuje zleva doprava, druhé shora dolů.





Rychtář

Typ: družiník **Síla:** 0

Umístění: město

Pravidlo umístění: namísto běžného družiníka

Zvláštní schopnost: Lze ho umístit do obsazeného města.

Jakmile je kartička s ním obklopena na všech 4 stranách, nahradte jednoho cizího rytíře v daném městě svým.



Strašák

Typ: družiník **Síla:** 0 (stojící); 1 (ležící)

Umístění: louka

Pravidlo umístění: namísto běžného družiníka

Zvláštní schopnost: Může být umístěn na obsazenou louku.

Jakmile je kartička s ním obklopena na všech 4 stranách, nahradte ho svým sedlákem, **nebo** ho položte jako sedláka.



Posel

Typ: družiník **Síla:** 1

Umístění: cesta

Pravidlo umístění: namísto standardního družiníka na neobsazenou cestu.

Zvláštní schopnost: Po vyhodnocení cesty přemístěte posla na sousedící **cestu**, nebo do sousedícího **města**, nebo si ho vezměte zpět.



Radnice

Přiložte svou kartičku radnice **namísto** dobírání kartičky krajiny. Může navazovat na cokoli, **uzavírá** území na sousedících kartičkách. Odstraňte **všechny rychtáře** ze sousedících kartiček, **aniž** by se aktivovali.



© 2002, 2025

Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnbauer 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