



Klaus-Jürgen Wrede



Carcassonne

25



MINDOK

Carcassonne 25

*Carcassonne slaví 25. narozeniny zvláštním vydáním „pixelového“ vzhledu!
Vydejte se na cestu časem a objevte figurky v zářivých barvách i jedinečný nový vzhled kartiček.
V této limitované edici najdete základní hru, minirozšíření „Řeka“
a nové minirozšíření „Kouzelné studánky“.*

HERNÍ MATERIÁL A PŘÍPRAVA HRY

Vítejte v Carcassonne! Krok po kroku vás provedeme jednoduchými pravidly této hry, takže už po prvním přečtení budete moci vysvětlit svým spoluhráčům vše potřebné. Pak už nebude vašemu požitku ze hry nic bránit. Nejprve je třeba hru připravit, ale to zabere jen okamžik. Během přípravy vás zároveň rovnou seznámíme s obsahem krabice.

71 kartiček krajiny

Jsou na nich vyznačeny části **měst, cest, křižovatky** a **kláštery**, to vše stojí na **loukách**. Rub kartiček je světlý.



úsek cesty



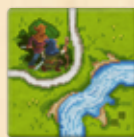
část města



klášter

12 kartiček řeky

Kromě řeky na nich naleznete i domy a jiné objekty. Kartičky řeky nejsou v tuto chvíli důležité, jejich podrobný popis uvádíme dále v dodatku.



1 startovní kartička

Poznáte ji podle **tmavého** rubu a není na ní řeka. **Startovní kartičku** položte doprostřed stolu lícem nahoru.



rub startovní kartičky
a kartiček řeky

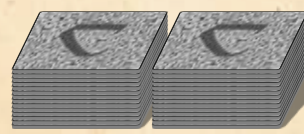


rub ostatních
kartiček

Zamíchejte ostatní kartičky lícem dolů, vytvořte z nich několik hromádek a připravte na stůl tak, aby na ně všichni dobře dosáhli.



líc startovní
kartičky



několik hromádek
lícem dolů

← Počítadlo bodů umístěte na okraj hrací plochy tak, aby bylo po ruce.

40 figurek družiníků

Posledním krokem je příprava figurek. Ve hře je celkem 40 figurek družiníků, po 8 v zářivých barvách **modrá**, **růžová**, **zelená**, **žlutá** a **oranžová**. Každý hráč si vezme 7 figurek ve zvolené barvě – ty budou tvořit jeho zásobu. Osmou figurku své barvy postavte na políčko „0“ počítadla bodů.

Hraje-li vás méně než 5, zbylé figurky vraťte do krabice.



družiníci

Ojedinele se stane, že ve hře z výroby chybí část herního materiálu. V tom případě se obraťte přímo na nás: mindok.cz/reklamace, chybějící prvky vám dopošleme.

CÍL HRY

V průběhu hry budete vykládat kartičky krajiny a přikládat je k postupně se rozšiřujícímu hernímu plánu. Budou vznikat cesty, města, kláštery a louky. Svoje figurky budete umísťovat na herní plán jako lupiče, rytíře, mnichy nebo sedláky. Tím budete v průběhu hry a také na jejím konci získávat vítězné body. Kdo jich nasbírá nejvíce, zvítězí!

PRŮBĚH HRY

Nejmladší hráč může určit, kdo zahajuje hru. Ostatní po něm následují ve směru hodinových ručiček. Hráč na tahu (aktivní hráč) provede následující akce v pevně stanoveném pořadí. Po něm je na řadě hráč po levici atd. Nejprve uvádíme přehled všech akcí, jejich podrobný popis následuje dále.

1. Přiložení kartičky

Aktivní hráč **musí otočit 1 kartičku** z libovolné hromádky a **přiložit ji k hernímu plánu**.



2. Umístění figurky

Na **práve přiloženou** kartičku může aktivní hráč umístit **jednu** figurku ze své zásoby.



3. Započítání bodů

Získal-li přiložením kartičky či umístěním figurky někdo vítězné body, je třeba je **hned zaznamenat**.



Cesta

1. Přiložení kartičky

Otočenou kartičku ukažte spoluhráčům, aby vám mohli „dobře“ poradit. Poté ji přiložte k hernímu plánu tak, aby alespoň **jednou stranou navazovala** na nějakou kartičku již na stole ležící.



Toto je právě otočená kartička a byla přiložena tak, že cesta navazuje a obě louky se rozšířily.

Přiložit kartičku pouze rohem není dovoleno. Území (tj. cesty, města a louky) na dotýkajících se stranách kartiček na sebe musejí navazovat. Dotýká-li se nově přiložená kartička více kartiček starších, musejí území navazovat na všech místech dotyku.

Nastane-li velmi nepravděpodobný případ, že kartičku nelze žádným způsobem platně přiložit, vraťte ji do krabice a otočte kartičku novou.

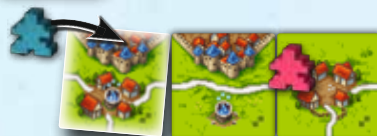
2. Umístění družníka jako lupiče

Po přiložení kartičky je možno na ni umístit figurku.

Figurka umístěná na cestu představuje lupiče a lze ji umístit na libovolnou část cesty vycházející z křižovatky uprostřed (zde se nabízejí 3 možnosti). Na téže cestě na dříve přiložených kartičkách však nesmí stát žádný jiný lupič, ani vlastní. Umístění figurky není povinné. Dokud není cesta uzavřena, k žádnému započítání bodů (**akce č. 3, viz podrobně dále**) nedojde a na řadě je další hráč. Další hráč ve svém tahu otočí označenou kartičku (viz obr.) a přiloží ji dle obrázku. Na dlouhé cestě už vpravo figurka růžového stojí, takže sem svoji figurku modrý umístit nemůže, ale mohl by ji umístit jako lupiče na kterýkoli z obou zbylých úseků cesty nově přiložené kartičky. Rozhodne se však umístit figurku jako rytíře do města (viz dále). Figurku lze umístit i na území, které bylo přiložením kartičky právě uzavřeno. Kdyby nestála vpravo figurka růžového hráče, mohl by modrý svého lupiče na tuto uzavřenou cestu umístit.



Na práve přiloženou kartičku smí hráč umístit svoji figurku jako lupiče na tento úsek cesty, protože není dosud nikým obsazena.



Cesta vpravo je obsazena, proto se rozhodne umístit svoji figurku jako rytíře do města.

3. Započítání bodů za cestu

Jakmile je cesta obsazená lupičem z obou stran uzavřena, dojde k jejímu vyhodnocení. Cesta je uzavřena křižovatkou, částí města, klášterem nebo vytvořením uzavřené smyčky. **Každá kartička**, po níž cesta vede, znamená **zisk 1 bodu**, přičemž je jedno, kdo cestu uzavřel.

Získané body zaznamenáte posunem své figurky na počítadle. Všechny figurky z vyhodnoceného území si hráči vezmou **zpět do své zásoby**. Ve svém tahu je možné přiložit kartičku tak, že se určité území uzavře, umístit na ně figurku, získat za toto území body a figurku si rovnou zase vzít do své zásoby.

Pokud figurka na počítadle oběhne celé kolo a znovu překročí **políčko 0**, počítá se vaše skóre od 50, 100, 150 bodů. Pro označení můžete figurku například položit na bok. Po dalším oběhu postupujte analogicky.



*hráč si vezme do své zásoby zpět svou figurku, za kterou v tahu získal 3 body.
rytíř zůstává stát na herním plánu, protože město není dosud uzavřeno.*

Město

1. Přiložení kartičky

Jako v každém tahu, otočenou kartičku je třeba nejprve přiložit k hernímu plánu, všechna území musejí navazovat. Město musí navazovat na město.

2. Umístění družiníka jako rytíře

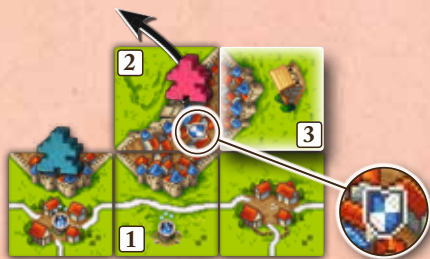
Rovněž u města je třeba zkontrolovat, zda již není obsazeno jinou figurkou (i vlastní). Zde tomu tak není, růžový tedy může umístit svou figurku jako **rytíře** podle obrázku.



Růžový přiložil kartičku tak, že rozšířil město. Toto město není nikým obsazeno, sem tedy může umístit svoji figurku.

3. Započítání bodů za město

V některém z dalších tahů přiloží růžový hráč zvýrazněnou kartičku. Tím město uzavře. Je-li město **zcela ohraničeno hradbami** a nejsou v něm **žádné mezery**, je uzavřeno. si nyní započte získané body. **Za každou kartičku**, na níž leží dané město, získá příslušný hráč po **2 bodech** (pozor, ne za každou část města, což může hrát roli v případě, že se na jedné kartičce nacházejí dvě části téhož města). **Každý erb** vyznačený ve městě přináší navíc **další 2 body**. Podobně jako u cest nehraje roli, který hráč město uzavřel – body získává hráč, jemuž patří rytíř ve městě.



*Za toto uzavřené město získá 8 bodů.
6 za tři kartičky plus 2 za erb. Svou figurku si poté vezme z herního plánu zpět do zásoby.*

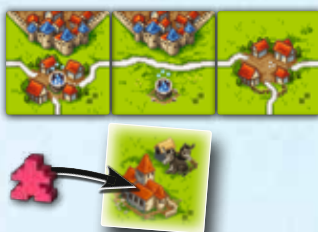
Kláster

1. Přiložení kartičky

Rovněž kartičku s klásterem je třeba přiložit tak, aby všechna území v místech dotyku navazovala. Kláštery jsou vyznačeny vždy uprostřed kartičky, ale k některým vedou cesty.

2. Umístění družiníka jako mnicha

Do **kláštera** je rovněž možno umístit svou figurku, a to jako **mnicha**. Figurku postavte doprostřed kartičky přímo na klášter.



Kartičku s klásterem lze takto přiložit, protože louka navazuje na louku. obsadí klášter svým mnichem.

3. Započítání bodů za klášter

Kláštéry se vyhodnocují, jakmile jsou zcela obklopeny 8 sousedícími kartičkami (sousedí s klášteřem přímo stranou, nebo diagonálně). Za každou z těchto kartiček včetně samotné kartičky s klášteřem získáte **1 bod** (tedy celkem 9). Poté se figurka vrací zpět do zásoby příslušného hráče.

Přiložením zvýrazněné kartičky je klášter konečně uzavřen.  hráč získá 9 bodů a vezme si svého mnicha zpět do zásoby.



Nyní už znáte vše potřebné a můžete se pustit do hry. Následuje ještě přehledné shrnutí.

Více figurek v jednom území

V průběhu hry se může spojením původně oddělených částí různých území stát, že se v uzavřeném území vyskytuje více figurek. Příklady viz níže.

Určení převahy

Pokud jsou v uzavřeném území figurky více různých hráčů, je třeba určit jejich sílu. **Standardní figurka má sílu 1.** Sečtěte sílu všech figurek jednotlivých hráčů zvlášť. Má-li jeden z hráčů největší sílu, získá body za uzavřené území **jen on**. V případě shody získají plný počet bodů za dané území všichni dotčení hráči. Po vyhodnocení se všechny figurky z daného území vrací do zásoby příslušných hráčů.



Touto kartičkou můžete prodloužit cestu obsazenou  figurkou, ale nemohli byste na ni postavit svého lupiče.

Můžete však kartičku také přiložit tak, že cesta zatím nenavazuje. Sem svého  lupiče umístit můžete.



V některém pozdějším tahu můžete přiložit kartičku tak, že se cesty spojí. Nyní jsou na cestě lupiči dvou hráčů –  a . Cesta je uzavřená, žádný z hráčů nemá převahu, oba proto obdrží po 4 bodech a vezmou si figurky zpět do své zásoby.



 hráč doufá, že si šikovným přiložením kartičky se svým dalším rytířem připraví pozici pro získání převahy ve městě  hráče. To samozřejmě může, jelikož se zatím jedná o tři samostatná neuzavřená města. Později může  získat kartičku vhodnou ke spojení těchto tří měst v jedno, kde bude mít převahu.



 hráč má štěstí a spojí všechny samostatné části měst v jedno velké uzavřené město. V tomto městě má převahu nad  hráčem,  získává 12 bodů za uzavřené město.  hráč nezískává nic. Oba hráči si vezmou figurky zpět do své zásoby.

Bohužel i hra Carcassonne musí jednou skončit... Je to škoda, ale aspoň se dozvíme, kdo vyhrál. Hra končí v okamžiku, kdy v hromádkách nejsou žádné kartičky krajiny. Poté následuje **závěrečné vyhodnocení**.

Závěrečné vyhodnocení

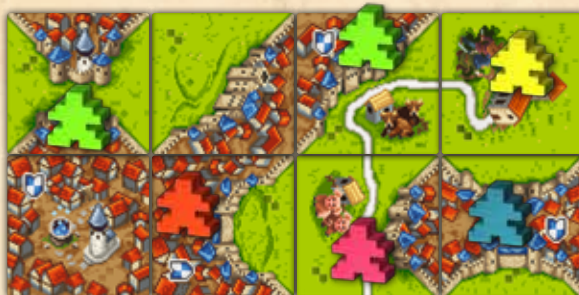
Jakmile skončí hra, započítejte body za neuzavřená území, kde dosud stojí figurky:

- Za **cesty** získáte po **1 bodu** za každou příslušnou **kartičku**, stejně jako při uzavření cesty.
- Za **město** získáte za každou **kartičku** i za **každý erb** po **1 bodu**. Tedy polovinu toho, co během hry.
- Za **klášter** získáte **1 bod** plus **po 1 bodu** za každou **sousedící kartičku**.
- V případě, že hrajete i na sedláky a louky (viz dodatek), vyhodnocují se louky jako poslední. Za každé **uzavřené město** na své louce či s loukou hraničící získáte **po 3 bodech**. Louka jako taková se za uzavřenou nepovažuje, ani kdyby byla zcela obklopena cestami, městy atd. *Sedláky vysvětlujeme podrobněji na str. 8, zde uvádíme vyhodnocení v zájmu úplnosti. Chcete-li, můžete sedláky ve svých prvních brách ignorovat.*

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

MĚSTA:

- získá za velké město 8 bodů (5 kartiček plus 3 erby).
- nezíská žádné body, protože má ve městě převahu.



ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ CESTY:

- získá 3 body (3 kartičky).

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

KLÁŠTERA:

- získá za neuzavřený klášter 4 body (za kartičku kláštera a 3 sousedící kartičky).

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

MĚSTA:

- získá 3 body (2 kartičky plus 1 erb).

Jakmile je závěrečné vyhodnocení u konce, je definitivní konec hry. Vítězem se stává ten hráč, který celkově získal nejvíce bodů. Gratulujeme! V případě shody se dotčení hráči o vítězství dělí.

Shrnutí

1. Příložení kartičky

Otočte **1 kartičku** a přiložte ji dle pravidel k hernímu plánu. Nastane-li velmi nepravděpodobný případ, že kartičku nelze žádným způsobem platně přiložit, vraťte ji do krabice a otočte kartičku novou.

2. Umístění družiníka

Jednu svou figurku může aktivní hráč umístit jen na právě přiloženou kartičku. Dané území však **nesmí být obsazeno** žádnou jinou figurkou (ani vlastní).

3. Započítání bodů

K započítání bodů dojde vždy, je-li po přiložení kartičky uzavřeno **1 či více území**.

- Cesta je uzavřená, pokud je z obou stran ukončena křižovatkou, městem, klášterem nebo tvoří-li uzavřenou smyčku. Za každou kartičku, po níž cesta vede, získáte **po 1 bodu**.
- Město je uzavřené, pokud je na všech stranách obklopeno hradbami a nejsou v něm žádné mezery. Za každou kartičku, na níž město leží, získáte **po 2 bodech**. Za každý erb ve městě získáte další **2 body**.
- Klášter je uzavřený, jakmile je **obklopen** všemi 8 sousedícími kartičkami. Za uzavřený klášter získáte **9 bodů**. Nacházejí-li se v uzavřeném území figurky více hráčů, získává body pouze ten, kdo má v daném území převahu. Po vyhodnocení území si vezme příslušný hráč (či hráči) svou figurku (či figurky) zpět do zásoby.



© 2026 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

Grafický design: Franz-Georg Stämmele

Umělecký dohled: Laura Leizová

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

mindok.cz

/hry.mindok

/hrymindok