



Klaus-Jürgen Wrede



Carcassonne

25



MINDOK

Carcassonne 25

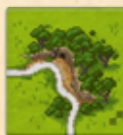
*Carcassonne oslavuje 25. narodeniny špeciálnym vydaním „pixelového“ vzhľadu!
Vydajte sa na cestu časom a objavte svetielkujúce figúrky aj jedinečný nový vzhľad kartičiek.
V tejto limitovanej edícii nájdete základnú hru, minirozšírenie „Rieka“
a nové minirozšírenie „Čarovné studničky“.*

HERNÝ MATERIÁL A PRÍPRAVA HRY

Vitajte v Carcassonne! Krok za krokom vás budeme sprevádzať jednoduchými pravidlami tejto modernizovanej hernej klasiky. Už po prvom prečítaní dokážete spoluhráčom vysvetliť všetko potrebné. Nič už nebude brániť príjemnému pôžitku z hry. Samozrejme, najprv musíte hru pripraviť, ale to zaberie iba okamih. Počas prípravy vás oboznámime s obsahom krabice.

71 kartičiek krajiny

Sú na nich vyznačené **časti miest, cesty, križovatky** a **kláštory**, to všetko stojí na **lúkach**.



úsek cesty



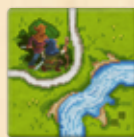
časť mesta



kláštor

12 kartičiek rieky

Môžu na nich byť ešte aj domy a iné ilustrácie, ale tým sa teraz nemusíme trápiť. Kartičky rieky sú podrobne vysvetlené v dodatku.



1 štartovná kartička

Poznáte ju podľa **tmavého** rubu a nie je na nej rieka. **Štartovaciu** kartičku položte doprostred stola.



rub štartovacej kartičky
a kartičiek rieky

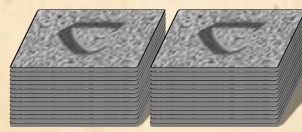


rub ostatných
kartičiek

Ostatné kartičky zamiešajte a položte na stôl lícom nadol do niekoľkých kôpok tak, aby na ne všetci dobre dočiahli.



líc štartovacej
kartičky



niekoľko kôpok lícom nadol



← Počítadlo bodov umiestnite k okraju stola tak, aby bolo po ruke.

40 figúrok spoločníkov

V hre nájdete 40 figúrok spoločníkov, vždy po 8 vo farbách **modrá**, **ružová**, **zelená**, **žltá** a **oranžová**. Najprv si každý hráč vezme 7 spoločníkov zvolenej farby. Títo tvoria zásobu hráča. Ôsmeho spoločníka vašej farby postavte na políčko „0“ na počítadle bodov.

Ak vás hrá menej ako 5, zvyšné figúrky vráťte do krabice.



spoločníci

Ojedinele sa stane, že v hre z výroby chýba časť herného materiálu. V tom prípade sa obráťte priamo na nás: mindok.cz/reklamace, chýbajúce prvky vám pošleme.

V priebehu hry budete otáčať kartičky krajiny a prikladať ich k postupne sa rozširujúcemu hernému plánu. Budú vznikať cesty, mestá, kláštory a lúky. Svoje figúrky budete umiestňovať na herný plán ako lupičov, rytierov, mníchov alebo sedliakov. Tým budete v priebehu hry a tiež na jej konci získavať víťazné body. Kto ich nazbiera najviac, zvíťazí!

PRIEBEH HRY

Najmladší hráč môže určiť, kto zaháji hru. Ostatní po ňom nasledujú v smere hodinových ručičiek. Hráč na ťahu (aktívny hráč) vykoná nasledujúce **tri akcie v pevne stanovenom poradí**. Po ňom je na rade hráč po ľavici atď. Najprv uvádzame prehľad všetkých akcií, ich podrobný opis nasleduje ďalej.

1. Priloženie kartičky

Aktívny hráč **musí otočiť 1 kartičku** z ľubovoľnej kôpkly a **priložiť ju k hernému plánu**.



2. Umiestnenie figúrky

Na **práve priloženú** kartičku môže aktívny hráč umiestniť **jednu** figúrku zo svojej zásoby.



3. Započítanie bodov

Ak získal priložením kartičky či umiestnením figúrky niekto víťazné body, je treba ich **hneď** zaznamenať.



Cesta

1. Priloženie kartičky

Otočenú kartičku ukážete spoluhráčom, aby vám mohli „dobro“ poradiť. Potom ju priložte k hernému plánu tak, aby aspoň **jednou stranou nadväzovala** na nejakú už ležiacu kartičku na stole. Priložiť kartičku len rohom nie je dovolené. Územie (t. j. cesty, mestá a lúky) na dotýkajúcich sa stranách kartičiek na seba musia nadväzovať. Ak sa dotýka novo priložená kartička viacerých kartičiek položených predtým, musia územia nadväzovať na všetkých miestach dotyku. Ak nastane veľmi nepravdepodobný prípad, že kartičku nie je možné žiadnym spôsobom platne priložiť, vráťte ju do krabice a otočte novú kartičku.



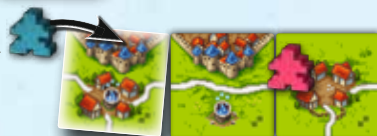
Toto je práve otočená kartička a bola priložená tak, že cesta nadväzuje a obe lúky sa rozšírili.

2. Umiestnenie figúrky ako lupiča

Po priložení kartičky je možné na ňu umiestniť figúrku. Figúrka umiestnená na cestu predstavuje lupiča a možno ju umiestniť na ľubovoľnú časť cesty vychádzajúcej z križovatky uprostred (tu sa ponúkajú 3 možnosti). Na rovnakej ceste na kartičkách priložených skôr však nesmie stáť žiadny iný lupič, ani vlastný. Umiestnenie figúrky nie je povinné. Pokiaľ nie je cesta uzavretá, k žiadnemu započítaniu bodov (**akcia č. 3, pozri podrobne ďalej**) nepríde a na rade je ďalší hráč. Ďalší hráč vo svojom ťahu otočí označenú kartičku (pozri obr.) a priloží ju podľa obrázka. Na dlhej obchodnej ceste už vpravo figúrka ružového stojí, takže sem svoju figúrku modrý umiestniť nemôže, ale mohol by ju umiestniť ako lupiča na ktorýkoľvek z oboch zvyšných úsekov cesty novo prilozenej kartičky. Rozhodne sa však umiestniť figúrku ako rytiera do mesta (pozri ďalej). Figúrku je možné umiestniť i na územie, ktoré bolo priložením kartičky práve uzavreté. Keby nestála vpravo figúrka ružového hráča, mohol by modrý svojho lupiča na túto uzavretú cestu umiestniť.



*Na práve priloženú kartičku smie **bráť** umiestniť svoju figúrku ako lupiča na tento úsek cesty, pretože nie je zatiaľ nikým obsadená.*



*Cesta vpravo je obsadená, preto sa **bráť** rozhodne umiestniť svoju figúrku ako rytiera do mesta.*

3. Započítanie bodov za cestu

Len čo je cesta obsadená lupičom uzavretá z oboch strán, dôjde k jej vyhodnoteniu. Cesta je uzavretá križovatkou, časťou mesta, kláštorom alebo vytvorením uzavretej slučky. **Každá kartička**, po ktorej cesta vedie, znamená **zisk 1 bodu**, pričom je jedno, kto cestu uzavrel.

Získané body zaznamenáte posunom svojej figúrky na počítadle. Všetky figúrky z vyhodnocovaného územia si hráči vezmú **späť do svojej zásoby**. Vo svojom ťahu je možné priložiť kartičku tak, že sa určité územie uzavrie. Môžete na toto územie umiestniť figúrku, získať za územie body a figúrku si rovno zase vziať do svojej zásoby.

Pokiaľ figúrka na počítadle obehne celé kolo a znova prekróčí **políčko 0**, počíta sa vaše skóre od 50, 100, 150 bodov. Na označenie môžete figúrku napríklad položiť na bok. Po ďalšom obehu postupujte analogicky.



hráč si vezme do svojej zásoby späť svoju figúrku, za ktorú v ťahu modrého získal 3 body.

rytier ostáva stáť na hernom pláne, pretože mesto nie je zatiaľ uzavreté.

Mesto

1. Priloženie kartičky

Ako v každom ťahu, otočenú kartičku je treba najprv priložiť k hernému plánu, všetky územia musia nadväzovať. Mesto musí nadväzovať na mesto.

2. Umiestnenie figúrky ako rytiera

Rovnako pri meste je potrebné skontrolovať, či už nie je obsadené inou figúrkou (i vlastnou). Mesto na kartičke obsadené nie je, ružový teda môže umiestniť svoju figúrku ako **rytier** do **mesta** podľa obrázka.



Ružový priložil kartičku tak, že rozšíril mesto. Toto mesto nie je nikým obsadené, sem teda môže umiestniť svoju figúrku.

3. Započítanie bodov za mesto

V niektorom z ďalších ťahov priloží hráč zvýraznenú kartičku. Tým mesto uzavrie. Ak je mesto **úplne ohraničené** hradbami a nie sú v ňom **žiadne medzery**, je uzavreté. Ružový hráč si teraz započíta získané body. **Za každú kartičku**, na ktorej leží toto mesto, získa príslušný hráč **2 body** (pozor, nie za každú časť mesta, čo môže hrať rolu v prípade, že sa na jednej kartičke nachádzajú dve časti rovnakého mesta). **Každý erb** vyznačený v meste prináša navyše **ďalšie 2 body**. Podobne ako pri cestách nehrá rolu, ktorý hráč mesto uzavrel – body získava hráč, ktorému patrí rytier v meste.



Za toto uzavreté mesto získa 8 bodov. 6 za tri kartičky plus 2 za erb. Svoju figúrku si potom vezme z herného plánu späť do zásoby.

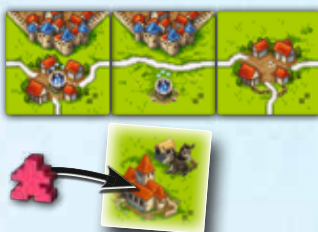
Kláštor

1. Priloženie kartičky

Rovnako kartičku s kláštorom je treba priložiť tak, aby všetky územia v miestach dotyku nadväzovali. Kláštory sú vyznačené vždy v strede kartičky, ale k niektorým vedú cesty.

2. Umiestnenie figúrky ako mnícha

Do **kláštora** je rovnako možné umiestniť svoju figúrku, a to ako **mnícha**. Figúrku postavte do stredu kartičky priamo na kláštor.



Kartičku s kláštorom je možné takto priložiť, pretože lúka nadväzuje na lúku. sem teda môže kláštor svojím mníchom.

3. Započítanie bodov za kláštor

Kláštory sa vyhodnocujú, len čo sú úplne obklopené **8 susediacimi kartičkami** (susedí s kláštorom priamo stranou, alebo diagonálne.) Za každú z týchto kartičiek vrátane samotnej kartičky s kláštorom získate **1 bod** (teda celkom 9). Potom sa figúrka vracia späť do zásoby príslušného hráča.

Priložením zvýraznenej kartičky je kláštor konečne uzavretý. 🌸 hráč získá 9 bodov a vezme si svojho mnícha späť do zásoby.



Teraz už viete všetko potrebné a môžete sa pustiť do hry. Nasleduje podrobnejší opis detailov a záverečného vyhodnotenia.

Viac figúrok na jednom území

V priebehu hry sa môže spojením pôvodne oddelených častí rôznych území stať, že sa v uzavretom území vyskytuje viac figúrok. Príklady pozri nižšie.

Určenie prevahy

Pokiaľ sú v uzavretom území figúrky viac rôznych hráčov, je treba určiť ich silu. **Štandardná figúrka má silu 1.** Spočítajte silu všetkých figúrok jednotlivých hráčov zvlášť. Ak má jeden z hráčov najväčšiu silu, získava body za uzavreté územie **len on**. V prípade zhody získajú plný počet bodov za dané územie všetci príslušní hráči. Po vyhodnotení sa všetky figúrky z daného územia vracajú do zásoby príslušných hráčov.



Touto kartičkou môžete predĺžiť cestu obsadenou 🐎 figúrkou, ale nemohli by ste na ňu postaviť svojho lupiča. Môžete však kartičku tiež priložiť tak, že cesta zatiaľ nenadväzuje. Sem svojho 🌸 lupiča umiestniť môžete.



V niektorom neskoršom ťahu môžete priložiť kartičku tak, že sa cesta spojí. Teraz sú na nej lupiči dvoch hráčov – 🐎 a 🌸. Cesta je uzavretá, žiadny z hráčov nemá prevahu, obaja preto získajú 4 body a vezmú si figúrky späť do svojej zásoby.



🌸 hráč dúfa, že si šikovným priložením kartičky so svojím ďalším rytierom pripraví pozíciu pre získanie prevahy v meste 🐎 hráča. To samozrejme môže, nakoľko zatiaľ ide o tri samostatné neuzavreté mestá. Neskôr môže 🌸 získať kartičku vhodnú k spojeniu všetkých miest v jedno, kde bude mať početnú prevahu.



🌸 hráč má šťastie a spojí všetky samostatné časti miest v jedno veľké uzavreté mesto. V tomto meste má 🌸 početnú prevahu nad 🐎 hráčom, získava 12 bodov za uzavreté mesto. 🐎 hráč nezískava nič. Obaja hráči si vezmú figúrky späť do svojej zásoby.

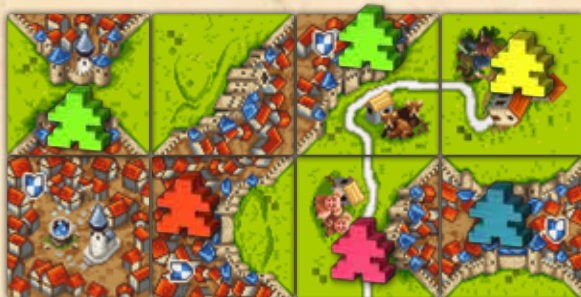
Žiaľ, i hra Carcassonne musí niekedy skončiť... Je to škoda, ale chceme aspoň spoznať víťaza. Hra končí v okamihu, keď hráč na ťahu nemôže platne priložiť žiadnu kartičku. Potom nasleduje **záverečné vyhodnotenie**.

Záverečné vyhodnotenie

Len čo skončí hra, započítajte body za neuzavreté územia, kde zatiaľ stoja figúrky:

- Za **cesty** získate **1 bod** za každú príslušnú kartičku, rovnako ako pri uzavretí cesty.
- Za **mesto** získate za každú kartičku i za každý erb **1 bod**. Teda polovicu toho, čo počas hry.
- Za **kláštor** získate **1 bod** plus **1 bod** za každú **susediacu** kartičku.
- V prípade, že hráte aj so sedliakmi a lúkami (pozri dodatok), vyhodnocujú sa lúky ako posledné. Za každé **uzavreté mesto** na svojej lúke či s lúkou hraničiacie získate **3 body**. Lúka ako taká sa za uzavretú nepovažuje, ani keby bola úplne obklopená cestami, mestami atď. *Sedliakov vysvetľujeme podrobnejšie na str. 8, tu uvádzame vyhodnotenie v záujme úplnosti. Ak chcete, môžete sedliakov vo svojich prvých partiách ignorovať.*

ZÁVEREČNÉ VYHODNOTENIE MESTA:
 **získa za veľké neuzavreté mesto 8 bodov (5 kartičiek plus 3 erby).**
 **nezíska žiadne body, pretože  má v meste prevahu.**



ZÁVEREČNÉ VYHODNOTENIE CESTY:
 **získa 3 body (3 kartičky).**

ZÁVEREČNÉ VYHODNOTENIE KLÁŠTORA:

 **hráč získa za neuzavretý kláštor 4 body (za kartičku kláštoru a kartičky susediace).**

ZÁVEREČNÉ VYHODNOTENIE MESTA:

 **získa 3 body za toto neuzavreté mesto (2 kartičky plus 1 erb).**

Len čo je záverečné vyhodnotenie na konci, je definitívny koniec partie. Víťazom sa stáva ten hráč, ktorý celkovo získal najviac bodov. Gratulujeme! V prípade zhody sa dotknutí hráči o víťazstvo delia.

Zhrnutie

1. Priloženie kartičky

Otočte **1 kartičku** a priložte ju k hernému plánu. Ak nastane veľmi nepravdepodobný prípad, že kartičku nie je možné žiadnym spôsobom platne priložiť, vráťte ju do krabice a otočte novú kartičku.

2. Umiestnenie figúrky

Jednu svoju figúrku môžete umiestniť len na práve priloženú kartičku. Dané územie však **nesmie byť obsadené** žiadnou inou figúrkou (ani vlastnou).

3. Započítanie bodov

K započítaniu bodov dôjde vždy, ak je po priložení kartičky uzavreté **1** či **viac území**.

- Cesta je uzavretá, pokiaľ je z oboch strán ukončená križovatkou, mestom, kláštorom alebo ak tvorí uzavretú slučku. Za každú kartičku, po ktorej ceste vedie, získate **1 bod**.
- Mesto je uzavreté, pokiaľ je na všetkých stranách obklopené hradbami a nie sú v ňom žiadne medzery. **Za každú kartičku**, na ktorej mesto leží, získate **2 body**. **Za každý erb**  v meste získate ďalšie **2 body**.
- Kláštor je uzavretý, len čo je **obklopený** všetkými 8 susediacimi kartičkami. Za uzavretý kláštor získate **9 bodov**. Ak sa nachádzajú v uzavretom území figúrky viacerých hráčov, získava body len ten, kto má v danom území prevahu. Po vyhodnotení územia si vezme príslušný hráč (či hráči) svoju figúrku (či figúrky) späť do zásoby.



© 2026 Hans im Glück Verlags-GmbH
 Birnauer Str. 15 / 80809 München
 www.hans-im-glueck.de
 Autor: Klaus-Jürgen Wrede, tím Hans im Glück
 Ilustrácie herného materiálu: Marcel Gröber
 Grafický design: Franz-Georg Stämmele
 Umelecký dohľad: Laura Leizová
 Preklad: Ondrej Pudmerický
 Korektúry: www.carcassonneforum.cz

MINDOK
 HRÁME ♥ SRDCOM

Výhradný distribútor
 pre ČR a SR:

MINDOK s.r.o.
 Korunní 810/104
 101 00 Praha 10

 mindok.cz
  /hry.mindok
 /hrymindok