

Klaus-Jürgen Wrede



# Carcassonne

– vyslovujte: »Karkason«



*Fiho francouzské město Carcassonne je pověstné svým jedinečným opevněním, které se vyvíjelo od římských dob až po časy rytířů.*

*Hráči se vydávají se svou družinou na cesty a louky, do měst a klášterů, aby v okolí Carcassonne hledali své štěstí. Úhled krajiny je v jejich rukou a strategické rozmístění družiníků – ať už sedláků, lupičů, mnichů nebo rytířů – určuje cestu k úspěchu.*

*Rok 2021 se nese ve znamení 20. výročí hry Carcassonne. Zvláštním vydáním chceme spolu s vámi oslavit velké jubileum této deskoherní klasiky.*

[www.carcassonne20.com](http://www.carcassonne20.com)

## Poznámka k jubilejnímu vydání

Držte v ruce pravidla jubilejního vydání hry Carcassonne. Pokud hru znáte, není třeba je podrobně pročítat. Po-  
všimněte si jen poznámky k archu nálepek níže na této straně, všechny ostatní drobné změny základních pravidel  
jsou uvedeny v dodatku. Přejeme příjemnou zábavu!

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.

Nejprve se podíváme na **kartičky krajiny**. Je  
jich 104 a jsou na nich vyznačeny části **měst**,  
**cesty**, **křižovatky** a **kláštery**, to vše stojí na  
**loukách**. Kartičky jsou v tomto vydání pota-  
ženy lesklou ochrannou vrstvou a obrázky  
jsou mnohem detailnější. Všechny tyto detaily  
slouží jen jako dekorace a nemají pro hru  
žádný technický význam.



část města




úsek cesty



klášter

Na 17 kartičkách je znázorněna **řeka**.

Na dalších 15 kartičkách najdete symboly  
 a **20**. Tyto kartičky představují  
**minirozšíření** pro toto jubilejní vydání. Všechny tyto  
kartičky nejsou v tuto chvíli důležité, jejich podrobný  
popis uvádíme dále v dodatku.

**Rub kartiček** je světlý, s výjimkou **startovní kartičky**  
a **kartiček s řekou** – jejich rub je tmavý, abyste je  
snadno rozlišili. Kartičky s řekou i kartičky minirozší-  
ření můžete v první partii nechat v krabici.

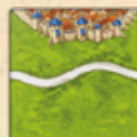


rub startovní  
kartičky  
a kartiček řeky

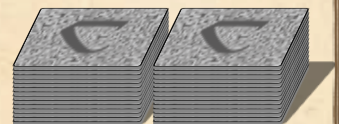


rub ostatních  
kartiček

**Startovní kartičku** položte doprostřed stolu lí-  
cem nahoru. Ostatní kartičky zamíchejte lícem  
dolů, vytvořte z nich několik hromádek a při-  
pravte na stůl tak, aby na ně všichni dobře do-  
sáhli.








startovní  
kartička



několik hromádek  
lícem dolů

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

Posledním krokem je příprava figurek. Ve hře je celkem **40 figurek družiníků**,  
po 8 v barvách:  **žlutá**,  **červená**,  **zelená**,  **modrá** a  **černá**.

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 figurek vraťte do krabice.

Kromě toho je ve hře i 5 figurek **opatů** , po 1 v každé barvě.  
Jejich použití vysvětlujeme v dodatku, zatím je můžete také nechat v krabici.



družiníci

← V krabici najdete i arch nálepek. Můžete jimi libovolně vyzdobit své figurky, jsou zá-  
měrně navrženy tak, aby se hodily na figurky kterékoli barvy. Rovněž nálepky nemají  
ve hře žádný technický význam a slouží pouze jako dekorace.

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 právě 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. 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 přiložených dříve, musejí území navazovat na všech místech dotyku.



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

### 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 obchodní cestě už vpravo figurka červeného 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 červeného hráče, mohl by modrý svého lupiče na tuto uzavřenou cestu umístit.



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

*Cesta vpravo je obsazena, proto se modrý, 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.



*Modrý hráč ve svém tahu uzavřel cestu obsazenou červenou figurkou. Cesta vede po 3 kartičkách, červený hráč proto obdrží 3 body.*



Získané body zaznamenáte posunem své figurky na počítadle. hráč posune svou figurku o 3 pole vpřed. Figurku z vyhodnoceného území si vezme **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.



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.

Tak to by byly nejdůležitější principy. Podívejme se i na ostatní objekty.

## 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.

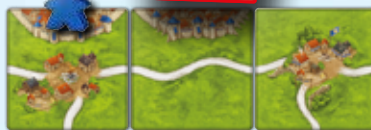


### 2. Umístění družiníka jako rytíře

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



Červený 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 červený hráč červeně 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 klášteřem je třeba přiložit tak, aby všechna území v místech dotyku navazovala. Klášteřery jsou vyznačeny vždy uprostřed kartičky, ale k některým vedou cesty.



### 2. Umístění družiníka jako mnicha

Do klášteřa je rovněž možno umístit svou figurku, a to jako mnicha. Figurku postavte doprostřed kartičky přímo na klášteř.



Kartičku s klášteřem lze takto přiložit, protože louka navazuje na louku. obsadí klášteř svým mnichem.

### 3. Započítání bodů za klášter

Kláštéry se vyhodnocují, jakmile jsou zcela obklopeny sousedícími kartičkami.

Za každou z těchto kartiček vč. samotné kartičky s klášteřem získáte **1 bod** (tedy celkem 9). Poté se figurka vrací zpět do zásoby příslušného hráče.



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

## Shrnutí

### 1. Přiložení kartičky

- Otočenou kartičku je nutno přiložit k hernímu plánu, a to alespoň jednou stranou k nějaké kartičce přiložené dříve. Území na všech sousedících stranách musejí navazovat.
- Nastane-li velmi nepravděpodobný případ, že kartičku nelze žádným způsobem platně přiložit, vraťte ji do krabice a otočte kartičku novou.


### 2. Umístění družiníka

- Figurku může aktivní hráč umístit jen na právě přiloženou kartičku.
- Dané území však nesmí být obsazeno žádnou jinou figurkou (ani vlastní).



### 3. Započítání bodů

- Cesta je uzavřená, pokud je z obou stran ukončena křižovatkou, městem, klášteřem 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.
- Započítání bodů je vždy poslední akcí v tahu hráče a body získávají všichni hráči, kteří vyhodnocovaná území svou figurkou (či figurkami) obsadili (je možné, že přiložením jedné kartičky dojde k uzavření více území současně).
- Po vyhodnocení území si vezme příslušný hráč (či hráči) svou figurku (či figurky) zpět do zásoby.
- Nacházejí-li se v uzavřeném území figurky více hráčů, získává body pouze ten, kdo má v daném území převahu. V případě shody získávají všichni příslušní hráči plný počet bodů. Příklady viz dále.

## Více figurek v jednom území

Touto kartičkou můžete prodloužit cestu obsazenou  figurkou, ale nemohli byste na ni postavit svého lupiče. Můžete však kartičku také přiložit tak, že cesta zatím nena-  
vazuje.



V některém pozdějším tabu můžete přiložit kartičku tak, že se cesta spojí. Nyní na ní jsou lupiči dvou hráčů –  a . Žádný nemá převahu, oba proto obdrží po 4 bodech.



❖ hráč doufá, že si sikovným příložením 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 všech měst v jedno, kde bude mít početní převahu.



❖ hráč má štěstí a spojí všechny samostatné části měst v jedno velké uzavřené město. V tomto městě má početní převahu nad 🌟 hráčem, získává 10 bodů za uzavřené město. 🌟 hráč nezískává nic. Oba hráči si vezmou figurky zpět do své zásoby.



## KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Bohužel i hra Carcassonne musí jednou skončit... Je to škoda, ale aspoň se dozvíme, kdo vyhrál. Hra končí v okamžiku, kdy hráč na tahu nemůže platně přiložit žádnou kartičku. Poté následuje **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**.

**ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ MĚSTA:**  
 🌟 získá za velké město 8 bodů (5 kartiček plus 3 erby).  
 ❖ nezíská žádné body, protože 🌟 má ve městě převahu.



**ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ KLÁŠTERA:**  
 🌟 získá za neuzavřený klášter 4 body (za kartičku kláštera a kartičky sousedící).

**ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ MĚSTA:**  
 🌟 získá 3 body (2 kartičky plus 1 erb).

**ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ CESTY:**  
 ❖ získá 3 body (3 kartičky).

Jakmile je závěrečné vyhodnocení u konce, je definitivní konec partie. Vítězem se stává ten hráč, který celkově získal nejvíce bodů. Gratulujeme!

V dodatku naleznete také užitečné tipy a několik možností, jak hru ozvláštnit drobnými rozšířeními. Příjemnou zábavu!



© 2000, © 2021  
 Hans im Glück Verlags-GmbH  
 Birnauer Str. 15  
 80809 München  
 info@hans-im-glueck.de  
 www.hans-im-glueck.de  
 www.carcassonne.de  
 www.carcassonne-forum.de

Autor: Klaus-Jürgen Wrede, Tým Hans im Glück  
 Ilustrace herního materiálu: Anne Pätzkeová, Marcel Gröber  
 Grafický design: Franz-Georg Stämmele

**MINDOK**

Výhradní distributor  
 pro ČR a SR:



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

REKLAMACE: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na +420 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.