



Milí hráči, již jste odehráli dvě nebo tři partie základní hry? Tak to jste tu správně! Postupně vám představíme **sedláky**, minirozšíření „**Řeka**“, „**Opat**“, rozšíření jubilejního vydání a popíšeme nové kartičky.

Jaký by byl život v Carcassonne bez významných sedláků? Nyní se podíváme, jak fungují, krok za krokem.

## Sedláci

### 1. Přiložení kartičky

Jak víme, každou otočenou kartičku musíte přiložit k hernímu plánu tak, aby alespoň jednou stranou navazovala na nějakou kartičku již na stole ležící. Všechna území (tj. cesty, města a louky) na dotýkajících se stranách kartiček na sebe musejí navazovat, tedy i louky. Každá zelená plocha je louka.



### 2. Umístění družiníka jako sedláka

Sedláky nazýváme družiníky položené na louce. Leží? Ano, narozdíl od lupičů, rytířů a mnichů nenechávají sedláky stát, ale na louce je položíte. To vám pomůže mít přehled, že tohoto družiníka nezískáte zpět až do konce hry, kdy přináší body (viz započítávání bodů za sedláky). Samozřejmě musíte neustále kontrolovat, jak se mění louka, na které sedlák leží.

Louky jsou od sebe odděleny cestami, městy, řekou, okrajem herního plánu a vším, co louky jasně a zřetelně odděluje. V příkladu vidíte 3 oddělené louky.



Louka právě obsazená **červeným** hráčem je největší. Její hranici tvoří cesta, obě města obsazená červenou a modrou figurkou, právě uzavřené malé město a okraj herního plánu.

### 3. Započítání bodů za sedláky

Louky se v průběhu partie nevyhodnocují, takže za sedláky dostanete body až při závěrečném vyhodnocení. To znamená, že jednou umístěný sedlák se vám v průběhu hry již do zásoby nevrátí, proto je potřeba je umísťovat na herní plán s rozvahou!

Na rozdíl od jiných území nepřinášejí u luk body jednotlivé kartičky, ale přilehlá města. Každé **uzavřené město** na louce nebo s loukou hraničící (bez ohledu na jeho velikost) přináší **po 3 bodech**.



Na velké louce **červená**, kde leží sedláci **červený** a **modrý** hráče, jsou 3 uzavřená města **A**, **B** a **C** (nebo s ní hraničí). Oba hráči získají při závěrečném vyhodnocení za své sedláky po 9 bodech. Město **D** není uzavřené, proto se nepočítá.

**Černý** a **žlutý** hráči mají zastoupení na louce **černý**. Vzhledem k tomu, že **černý** má na louce převahu, získá za 4 uzavřená města (nejsou označena písmeny) celkem 12 bodů. Na malé louce **žlutá** vlevo nahoře má sedláka **žlutý** hráč a získá tak 6 bodů za dvě města **A** a **B**.



To je celé tajemství sedláků. Připomeňme si stručně hlavní body:

- Sedláci se umísťují na louky.
- Sedláci přináší body až při závěrečném vyhodnocení.
- Každé uzavřené město přiléhající k vaší louce vám přinese 3 body.
- Stejně jako u jiných území platí i u luk, že sedláci mohou být šikovným přikládáním kartiček připojeni na již obsazenou louku.
- I zde platí, že body získává hráč s převahou sedláků. V případě shody získávají body oba hráči či všichni.

## Řeka

Prvním z minirozšíření je Řeka.

Do hry vstupuje řeka, která určuje vzhled herního plánu před začátkem hry.

### Herní materiál

Toto rozšíření obsahuje **17 kartiček s tmavým rubem** a nahrazuje obvyklou startovní kartičku. Tu při hře s řekou nebudete potřebovat a můžete ji nechat v krabici.

### Příprava hry

Nejprve vytříďte dvojkartičku „**pramen**“ a obě koncové kartičky „**jezero**“. Ostatní kartičky zamíchejte do zvláštní hromádky lícem dolů. Dospod hromádky umístěte obě kartičky „jezero“. „Pramen“ položte doprostřed stolu jako první kartičku.

### Průběh hry

Začněte přikládáním kartiček z hromádky řeky dle obvyklých pravidel. Můžete zvolit libovolné z obou ramen řeky vytékajících z pramene, ale musíte postupovat po proudu, kartičky musejí navazovat a není dovoleno stoučit tok řeky tak, aby vytvořil smyčku a řeka se vlévala sama do sebe. Družiníky můžete umísťovat dle obvyklých pravidel už na kartičky řeky, nikoli však přímo na samotnou řeku. Kartičkami „jezero“ obě ramena řeky uzavřete.

Poté hra pokračuje umísťováním ostatních kartiček podle obvyklých pravidel.



## Opat

Druhým minirozšířením je Opat. V tomto minirozšíření se využijí i zahrady, které se vyskytují na některých kartičkách.

### Herní materiál a příprava hry

Rozšíření Opat přináší pět figurek opatů v barvách hráčů. Každý hráč obdrží na začátku hry jednu figurku opata své barvy.



### 1. Přiložení kartičky

Pravidla pro přikládání kartiček se zahradou se neliší od základní hry. Opět musejí v místě přiložení všechna odpovídající území navazovat.

### 2. Umístění opata


Na **zahradu** můžete umístit opata. V takovém případě platí pro zahradu stejná pravidla jako pro klášter. Opata však můžete také umístit na **klášter** jako mnicha. Opata tedy můžete umístit na klášter nebo na zahradu, družiníka však na zahradu umístit nemůžete.

### 3. Započítání bodů

Za uzavřenou zahradu získáte stejně bodů jako za uzavřený klášter. Opat má však zvláštní vlastnost navíc. Pokud ve svém tahu neumístíte žádnou figurku, můžete si místo toho vzít zpět do zásoby svého opata z neuzavřeného kláštera nebo zahrady a započítat si body podle její aktuální situace.

Zůstane-li opat na herním plánu do konce hry, vyhodnotí se stejně jako mnich.



Ve svém tahu  přiloží kartičku a neumístí žádného družníka. Může si tedy vzít zpět do zásoby svého opata z neuzavřeného kláštera a získat za něj 6 bodů.

## Rozšíření jubilejního vydání

Abychom slavné jubileum co nejvíce uctili, pokusili jsme se toto vydání zpracovat kvalitněji, s hezčími „oslavnými“ ilustracemi, a navíc jsme přidali i 20 zbrusu nových kartiček. Pět z nich včetně dvojkartičky „pramen“ pro rozšíření Řeka jsme už představili. Zbýlých 15 představuje samostatné minirozšíření odkazující na tři velká rozšíření základní hry, která možná už také znáte (pokud ne, vůbec to nevadí, na hru s tímto minirozšířením to nemá žádný vliv).

### Herní materiál a příprava hry

15 kartiček tohoto rozšíření se dělí na 3 skupiny po 5. Každé skupině náleží jeden z těchto symbolů.



symboły jubilejního vydání

### 1. Přiložení kartičky

Kartičku se symbolem přiložte podle všech obvyklých pravidel. Podle toho, na kterou stranu míří šipka symbolu, mohou nastat následující situace:

- Nová kartička se symbolem je přiložena tak, že **šipka nesměruje k žádné sousedící kartičce**. Symbol **není aktivován**. Hráč, který kartičku přiložil, **získá 2 body**, jinak probíhá jeho tah jako obvykle.



Šipka symbolu na přiložené kartičce **nesměruje k žádné sousedící kartičce**.

- Nová kartička se symbolem je přiložena tak, že **šipka směřuje k sousedící kartičce**. Symbol **je aktivován** a podle jeho druhu je možné provést příslušnou akci (viz dále).



Šipka symbolu na přiložené kartičce **směřuje k sousedící kartičce**.

- Běžná kartička bez symbolu je přiložena tak, že se dotýká kartičky se symbolem stranou, k níž směřuje šipka. Symbol je aktivován a podle jeho druhu je možné provést příslušnou akci (viz dále).



Šipka na kartičce na herním plánu **směřuje k nově přiložené kartičce**.

### 2. Umístění družníka

Na nově přiloženou kartičku se symbolem lze umístit figurku podle všech běžných pravidel.


Pokud však došlo k aktivaci symbolu, máte následující možnosti podle toho, o jaký symbol se jedná:



**Místo** umístění figurky na právě přiloženou kartičku můžete **jednoho** svého družníka **přidat** k jinému svému družníkovi kdekoli na herním plánu, takže tam teď budou **dva u sebe**.

Pozor – třetího družníka už ke dvěma stávajícím přidat nesmíte.

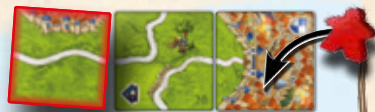


 postaví druhou figurku rytíře ke svému rytíři ve městě jinde na herním plánu.





**Místo** umístění figurky na právě přiloženou kartičku můžete svou libovolnou figurku umístit na libovolné **neobsazené a neuzavřené území** (cestu, město, louku, klášter, případně i opata na klášter nebo na zahradu) kdekoli na herním plánu – nemusí to tedy být na právě přiloženou kartičku. Upozorňujeme, že i louky zcela ohraničené se považují za neuzavřené, protože se vždy hodnotí až při závěrečném vyhodnocení na konci partie.



### 3. Tah navíc



Aktivací tohoto symbolu získáváte **tah navíc**. Nejprve dokončete podle všech obvyklých pravidel svůj tah, v němž došlo k aktivaci symbolu, poté provedte úplný další tah. **Pozor** – pokud byste v něm znovu měli aktivovat tento symbol, nebude mít žádný efekt. Třetí tah za sebou bez přerušeni už nezískáte. Oba ostatní symboly můžete aktivovat i v dodatečném tahu.

## Shrnutí

- Pokud přiložíte kartičku se symbolem tak, že symbol není aktivován, získáte 2 body, jinak se nic nemění.
- Symbol se aktivuje tak, že kartičku s ním přiložíte šipkou směřující k sousedící kartičce, nebo přiložíte jinou kartičku tak, že sousedí se stranou kartičky se symbolem na herním plánu (s její stranou, k níž směřuje šipka).
- V jednom tahu je možné aktivovat nejvýše 1 symbol. Kdybyste jich mohli aktivovat více, smíte si vybrat jen jeden z nich.
- Přiložíte-li kartičku se symbolem tak, že aktivujete symbol na jiné kartičce na herním plánu, získáte obvyklé 2 body (protože symbol na přikládané kartičce neaktivujete).



Smíte přidat svého družníka k jinému svému družníkovi na herním plánu, takže tam budete mít 2 (na jednom místě u sebe mohou být nejvýše 2 družníci).



Smíte umístit svou figurku na libovolné neobsazené a neuzavřené území kdekoli na herním plánu.



Máte další tah navíc (nejvýše dva tahy za sebou).

## Poznámka k jubilejnímu vydání

### Detaily ilustrací

Určitě jste si všimli nových detailů na kartičkách. Význam erbů a zahrad je vám jistě jasný. Naleznete i další. Některé prvky (např. stáje nebo farmy) odkazují na určitá minirozšíření, která zatím nebyla do češtiny lokalizována. Je možné, že se v budoucnosti u nás objeví.

To platí i o banditech u cest. Vypadají jinak než obvykle (není divu, také oslavují), ale platí jako obvyklí bandité, budete-li hrát s příslušným minirozšířením (doufáme, že budou o něco vstřícnější).

Kromě toho jsme do ilustrací zahrnuli další oslavující postavičky a všelijaké další odkazy na jiné hry z rodiny Carcassonne a nejen je. Najdete všechny? Nic z toho nemá na hru žádný vliv.

### Poděkování MINDOK

Děkujeme všem, kteří u nás Carcassonne za těch 20 let podpořili. Především vám hráčům, kteří se i po takové době k této skvělé hře rádi vracíte. Taký všem, kteří mají na starosti to, že se hra dostane od nás k vám, tedy všem čestným obchodníkům a prodávacům. V neposlední řadě pak organizátorům všech herních festivalů, veletrhů a jiných setkání, kde jsme se s vámi vždy mohli, a snad v budoucnu opět budeme moci, pokávat. Moc děkujeme.

### Poděkování původního vydavatele

Rádi bychom vyjádřili svou vděčnost všem, kdo nás po celých 20 let doprovázeli:

Kolegům z nakladatelství, kteří neúnavně vyvíjeli, testovali, připravovali, korigovali, organizovali, komunikovali, vysvětlovali atd...

Grafikům a ilustrátorům, kteří neúnavně malovali a navrhovali kartičky, krabice, pravidla i kartónové archy žetonů.

Podporovatelům, kteří pro nás organizovali festivaly, veletrhy a různá setkání s fanoušky.

Výrobčům, obchodníkům i prodávacům, bez nichž by se hra k nikomu nedostala.

Samozřejmě všem hráčům (tj. vám!), kteří máte hru rádi, bez vás by nic z toho nebylo možné!

No a nakonec samozřejmě autorovi, Klausu-Jürgenu Wredemu, který nám už před takovou dobou svůj nápad svěřil a stále ho pilně doplňoval novými a novými myšlenkami. Díky za důvěru! Těšíme se na dalších 20 let i více...