

Dômyselná taktická stolová hra pre 2 - 5 hráčov od 8 rokov, ktorej autorom je Klaus-Jürgen Wrede

Juhofrancúzske mesto Carcassonne je povestné svojím jedinečným opevnením, ktoré sa vyvíjalo od rímskych čias až po doby rytierov. Hráči sa vydávajú so svojou družinou na cesty a lúky, do miest a kláštorov, aby hľadali šťastie v okolí Carcassonne. Vzhľad krajiny je v ich rukách a strategické rozmiestnenie družiny, ktorú tvoria sedliaci, lupiči, mnísi a rytieri, určuje cestu k úspechu.

K dispozícii je:

- 72 kariet s motívom krajiny (vrátane 1 štartovacej karty s tmavou zadnou stranou). Na kartách sú časti miest a lúk, úseky ciest, križovatky a kláštory.

- 40 figúrok v 5 farbách. 

Každá figúrka môže byť zaradená do hry ako rytier, lupič, sedliak, alebo mních. Jedna figúrka z každej farby počíta body.

- 1 tabuľka pre počítanie bodov.

- Pravidlá hry v slovenčine.



Kláštor



Časť mesta



Časť lúky



Križovatka

Úsek cesty

Cieľ hry:

Hráči vykladajú jeden po druhom karty s motívom krajiny. Vznikajú cesty, mestá, lúky a kláštory, na ktoré môžu hráči umiestniť svoje figúrky, aby nazbierali body. Body sa počítajú v priebehu hry, ako aj na jej konci, preto je víťaz známy až po poslednom sčítaní.

Príprava:

Štartovaciu kartu položte do prostriedku hracej plochy. Ostatné karty zamiešajte a poukladajte obrázkovou časťou dole do niekoľkých kôpok tak, aby na ne mali všetci hráči rovnaký prístup. Bodovú tabuľku umiestnite na kraj hracej plochy. Každý hráč dostane 8 figúrok jednej farby. Jednu z nich postaví na bodovú tabuľku, ostatných 7 má k dispozícii. Najmladší hráč rozhodne, kto začína hru.

Priebeh hry:

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Ten, kto je na rade, uskutočňuje nasledujúce úkony v nasledujúcom poradí:

1. Hráč si **musí** zobrať a vyložiť kartu.
2. Hráč **môže** umiestniť svoju figúrku len na kartu, ktorú práve vyložil.
3. Ak vyložením karty vznikne **uzavretá cesta, mesto** alebo **kláštor**, sčítavajú sa body.

Vyloženie karty:

Hráč si najprv vezme kartu z niektorej kôpky. Pozrie si ju a ukáže ostatným spoluhráčom (preto, aby mu pri vykladaní mohli „dobro radiť“). Potom kartu vyloží, pričom musí dodržať nasledujúce pravidlá:

- nová karta (v príklade je červeno orámovaná) musí byť priložená jednou alebo viacerými stranami už k vyloženým kartám. Nemôžu sa k sebe prikladať karty iba rohom karty.
- časti ciest, lúk a miest musia na seba nadväzovať (kláštory na seba nenadväzujú).



Úseky ciest a lúk na seba nadväzujú



Časti miest na seba nadväzujú



Na jednej strane nadväzuje časť mesta, na druhej strane časť lúky



Príklad nesprávneho vyloženia karty

Výnimočne sa môže stať, že vytiahnutá karta sa nedá nikde priložiť, vyradíme ju z hry a hráč si zoberie novú kartu.

Umiestnenie figúrok:

Ak hráč vyložil kartu, **môže** na ňu položiť svoju figúrku. Musí však dodržiavať nasledujúce pravidlá:

- umiestniť môže vždy len 1 figúrku,
- môže použiť len figúrku, ktorú má k dispozícii (nemôže umiestniť figúrku, ktorú v danom ťahu získal uzavretím mesta, cesty alebo kláštora). Túto figúrku môže hráč použiť až v nasledujúcom ťahu.
- figúrku môže položiť len na práve vyloženú kartu,
- musí sa rozhodnúť, na ktorú časť karty figúrku položí: t.j. ako...

rytiara



do časti mesta

lupiča



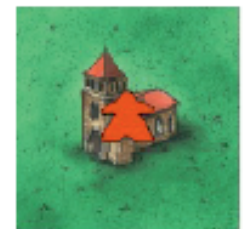
na úsek cesty

sedliaka



na kus lúky

mnícha



do kláštora

alebo

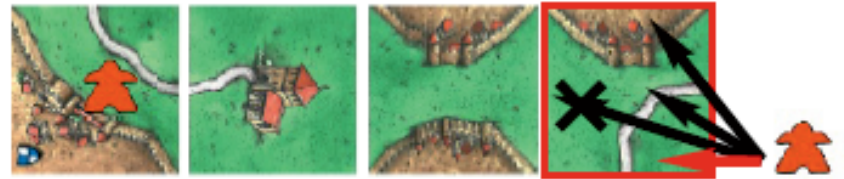
alebo

alebo

- pokiaľ na novovzniknutých spojených častiach mesta, úsekoch ciest alebo častiach lúk už stojí akákoľvek figúrka, môže byť aj vlastná, nie je možné tam postaviť ďalšiu. Pre ilustráciu dva príklady.



Modrý môže umiestniť iba sedliaka, pretože v spojených častiach mesta už stojí Červený.



Červený môže svoju figúrku umiestniť ako rytiera alebo lupiča alebo ako sedliaka, ale iba na malý kúsok lúky (červená šípka). Veľká lúka je už obsadená.

Ak hráč počas hry umiestni všetky svoje figúrky, môže len vykladať karty. Hráči nemusia mať strach, figúrky je možné získať späť.

Tým sa končí ťah jedného hráča a môže hrať ďalší. S jednou výnimkou:

Pokiaľ vyložením karty vzniklo uzatvorené mesto, cesta alebo kláštor, ihneď sa spočítajú body.

Spočítanie bodov za uzatvorené cesty, mestá a kláštory.

Uzatvretá cesta

Cesta je uzavretá vtedy, keď je na oboch koncoch uzavretá križovatka, časť mesta alebo kláštor prípadne, keď tvorí uzatvorený kruh. Medzi týmito koncovými bodmi môže byť ľubovoľný počet úsekov. **Ak má hráč na tejto ceste svoju figúrku, dostane toľko bodov, koľko má cesta úsekov (= počet kariet, ktoré ju tvoria).**



Červený získal 4 body

Tieto body, rovnako ako ostatné, musia byť ihneď zaznačené na bodovacej tabuľke. (Tabuľka má 50 políčok, ktoré je možné viackrát prejsť. Ak figúrka na bodovacej tabuľke dosiahne opäť prvé políčko - 0, figúrku položíte. T. z. hráč má viac ako 50 bodov.)



Červený získal 3 body

Uzavreté mesto

Mesto je uzavreté, keď je na všetkých stranách ohraničené hradbami. Mesto môže mať ľubovoľný počet častí.

Za uzavreté mesto získava hráč po dvoch bodoch za každú jeho časť (= počet kariet s časťou mesta).

Za každý erb hráč získa ešte 2 body.



Červený získal 8 bodov



Jediná výnimka: mesto tvorené iba dvoma časťami sa počíta len za 2 body

Čo sa stane, keď na uzavretej ceste alebo v uzavretom meste stojí viac figúrok?

Šikovným vykladaním kariet môže dôjsť k tomu, že na ceste je viac lupičov, alebo v meste je viac rytierov. **V takom prípade získava body ten, kto má viac figúrok. Ak je počet súperiacich figúrok rovnaký, získavajú obaja hráči rovnaký počet bodov.**

Nová karta spojila predtým samostatné mestské časti.



Červený i Modrý získavajú obaja plný počet bodov, t.z. obaja po 10 bodov, pretože majú v meste každú jednu figúrku.

Uzavretý kláštor

Kláštor je uzavretý vtedy, keď je dookola obklopený 8 kartami. Hráč, ktorý má v kláštore mnícha, získava okamžite po uzavretí kláštora 9 bodov (= za každú kartu 1 bod vrátane karty, na ktorej stojí).



Modrý získal 9 bodov

Návrat figúrok k veliteľovi (hráčovi)

Po spočítaní bodov za uzavretú cestu, mesto alebo kláštor, a to len v prípade, keď sa lupiči, rytieri, či mnísi vracajú k svojmu veliteľovi (hráčovi). Veliteľ ich môže v nasledujúcom ťahu opäť umiestniť kamkoľvek v rámci pravidiel.

Je možné, aby hráč - veliteľ v jednom ťahu umiestnil figúrku, spočítal body a vzal si figúrku späť?

K tomu je treba (vždy v tomto poradí!):



Červený získal 2 body

1. Novou kartou uzavrieť cestu alebo mesto.
2. Umiestniť lupiča alebo rytiera.
3. Body za uzavretú cestu alebo mesto spočítať.
4. Vziať lupiča alebo rytiera späť.



Červený získal 3 body

Lúka

Lúku predstavuje niekoľko spojených kariet s časťami lúk. Lúky slúžia len k umiestneniu sedliakov. Velitelia sedliakov môžu dostať body až po ukončení hry. **Preto sedliaci zostávajú po celú dobu hry na lúke a nevracajú sa k svojmu veliteľovi!** Lúky sú od seba oddelené cestami, mestami alebo časťou vyloženej krajiny (To je dôležité pri záverečnom počítaní bodov!).



Všetci traja sedliaci majú svoju vlastnú lúku oddelenú cestou alebo mestom.



Po vyložení novej karty sa lúky prepojili.

Pozor: Hráč, ktorý vyložil novú kartu nemôže umiestniť svojho sedliaka, pretože na spojenej lúke sú už sedliaci.

Koniec hry:

Hra končí pri ťahu, v ktorom je položená posledná karta. Potom nasleduje záverečné vyhodnotenie.

Záverečné vyhodnotenie

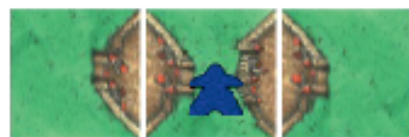
Najprv sa spočítajú všetky **neuzavreté** cesty, mestá a kláštory. Za každého lupiča, rytiera alebo mnícha získa veliteľ **po jednom bode**. Aj erb má v tomto prípade hodnotu len 1 bodu.

Na záver sa vyhodnotia sedliaci na lúkach

Každé uzavreté mesto, bez ohľadu na veľkosť prinesie ešte 3 body. Komu? Teraz prichádzajú na rad lúky. Ak je na lúke 1 sedliak, je vlastníkom lúky veliteľ sedliaka. Ak je sedliakov viac, tak je vlastníkom lúky ten, kto má viac sedliakov na lúke. Pri vyrovnanom stave sú vlastními lúky všetci hráči, ktorí majú rovnaký najvyšší počet sedliakov na lúke. Vlastník alebo vlastníci lúky získavajú po 3 bodoch, a to za **každé** uzavreté mesto, ktoré je na lúke alebo s ňou susedí.



Modrý je vlastníkom lúky a získal 3 body za uzavreté mesto. Za neuzavreté mesto body nezískal.



Modrý má 6 bodov, pretože jeho lúka hraničí s dvoma mestami.

Pozor: Hráč si môže za jedno mesto spočítať body len jedenkrát.

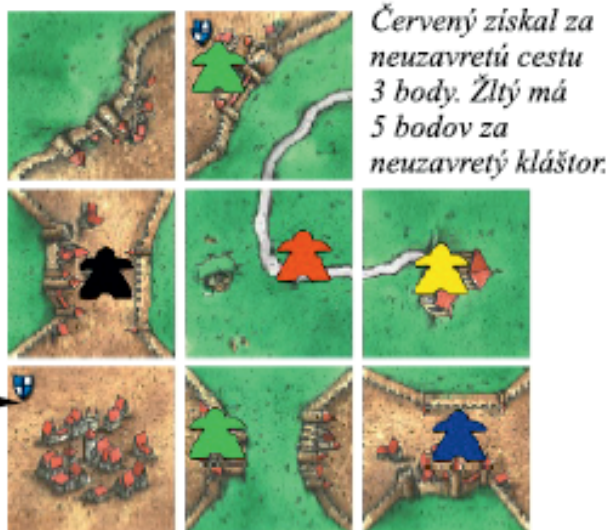


Modrý získal 3 body.

Takto sa hodnotia lúky, ktoré hraničia s uzavretými mestami. Tým sa záverečné hodnotenie končí. **Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.**

Praktické typy:

- Sedliakov je vhodné na hraciu plochu položiť, rýchlejšie sa rozlíšia od rytierov. Lepšie vidieť, v ktorých miestach sedliaci spájajú veľké lúky.
- Pri záverečnom vyhodnotení odstráňte všetky figúrky za neuzavreté cesty, mestá a kláštory. Zostanú len sedliaci pre prehľadnejšie vyhodnotenie.
- Pre zrýchlenie hry: hráč si vezme novú kartu hneď po odohraní svojho ťahu a v priebehu hry ostatných premýšľa nad jej umiestnením.



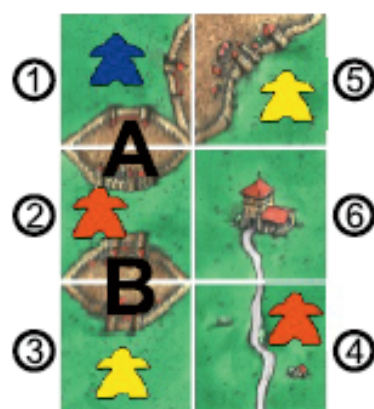
Červený získal za neuzavretú cestu 3 body. Žltý má 5 bodov za neuzavretý kláštor.

Modrý má 2 body za neuzavreté mesto, zelený 7 bodov. Černý nezískal nič, pretože zelený má početnú prevahu rytierov.

Ak mesto susedí s viacerými lúkami, každý vlastník lúky získa 3 body.



Červený vlastní veľkú lúku. Má prevahu sedliakov. Získal 6 bodov (3 body za mestá A a B). Modrý vlastní malú lúku, získal 3 body za mesto A.



Na veľkej lúke majú červený a žltý dvoch sedliakov. Obidvaja sú vlastními lúky, obidvaja majú po 6 bodoch (za obidve mestá). Modrý má 3 body za mesto A.

**Hra obsahuje i farebný návod
v českom jazyku**