

Obsah:

- 24 nových kartičiek krajiny (9 s vínom, 6 s obilím, 5 s látkou, 4 bez druhu tovaru)
- 20 kartičiek s tovarom (9x víno, 6x obilie, 5x látka) – položte vedľa bodovacej tabuľky
- 12 nových figúrok v 6 farbách (pre každého hráča staviteľ a prasiatko)
- 1 plátené vrecko (môžete z neho ľahko kartičky a taktiež pohodlne zbaliť hru na cestovanie)

Rozšírenie Kupci a staviteľia sa nemôže hrať samostatne, ale len so základnou verziou hry CARCASSONNE. Samozrejme je možná kombinácia s 1. rozšírením (Carcassonne + 1. Rozšírenie + Kupci a staviteľia). **Všetky pravidlá platia podľa základnej verzie!** Nižšie uvádzame doplnkové pravidlá.

Uzavorené mesto s tovarom

Ak je dokončené mesto, v ktorom je 1 alebo viac druhov tovaru, nasleduje obvyklé vyhodnotenie mesta.

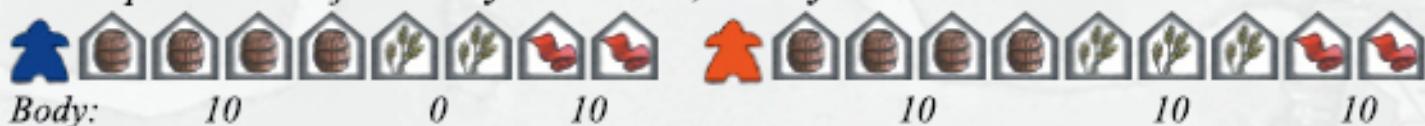
Hráč, ktorý mesto dokončil, dostane za každý druh tovaru (zobrazený v tomto meste) príslušnú kartičku tovaru. Stáva sa tak kupcom tohto tovaru v danom meste. Pritom nie je podstatné, či má v danom meste rytiera, dokonca ani nie je rozhodujúce, či sa v meste vôbec nejaký rytier nachádza.



Kartičky s tovarom prinášajú body naviac: Hráč, ktorý má **na konci hry** najviac kartičiek s vínom, dostane **10 bodov**. To isté platí pre hráča s najvyšším počtom kartičiek obilia a látky. Ak majú najvyšší počet dvaja alebo viacerí hráči, dostane po 10 bodoch každý z nich.

Cervený uzavrel mesto. Modrý dostane 10 bodov a červený 2x obilie a 1x víno.

Príklad pre hru vo dvojici: Modrý má 20 bodov, červený 30.

**Prasiatko a staviteľ**

Obidve figúrky sa chovajú ako ostatné figúrky zo základnej verzie. Hráč ich musí postaviť na práve položenú kartičku krajiny. Na túto kartičku už nie je možné umiestniť inú figúrku.

Prasiatko sa stavia na lúku a môže priniesť sedliakovi vyšší výnos z mesta, ktoré hraničí s touto lúkou. **Hráč môže postaviť prasiatko iba na lúku, na ktorej stojí už najmenej jeden jeho sedliak.** Prasiatko zostáva na svojom mieste až do konca hry. Pri konečnom hodnotení dostane hráč za každé mesto susediace s touto lúkou 4 body namiesto 3. Platí to ale iba vtedy, keď je vlastníkom tejto lúky. Pre vlastníctvo lúky je rozhodujúci počet sedliakov.



Priklad: **Modrý** vlastní lúku. Pretože má na nej prasiatko, dostane za každé mesto po 4 body. Takže získava 8 bodov. **Červený** lúku nevlastní, pretože na nej nemá väčšinu sedliakov. Nedostane žiadne body.

Staviteľ môže hráč umiestniť na cestu alebo do mesta. Staviteľ umožňuje hráčovi **dvojitý ťah**. Ako sa dostane staviteľ na cestu a ako vlastne vyzerá dvojitý ťah?

1. Hráč postaví na cestu **lupiča**.

2. V nasledujúcom alebo v niektorom **ďalšom** ťahu umiestní kartičku, ktorá túto cestu **predĺžuje** a na ňu postaví **staviteľa**.

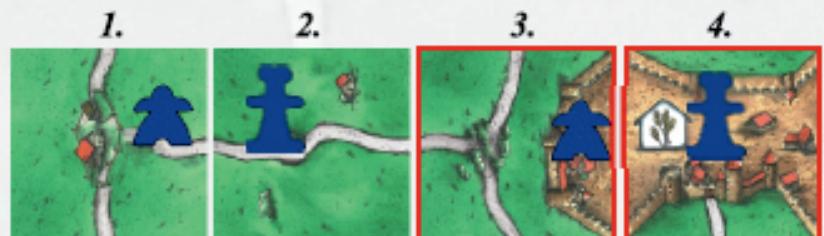
3. Pri nasledujúcom alebo niektorom **ďalšom** ťahu umiestní kartičku, ktorá predĺžuje alebo uzatvára túto cestu. IHNEĎ si vezme **ešte jednu** kartičku a umiestní ju na ľubovoľné miesto. Toto je dvojitý ťah a je ho možné vykonať len nasledovne:



Druhá kartička

- 1.** Umiestniť lupiča
- 2.** Umiestniť staviteľa
- 3.** Predĺžiť cestu a vziať si ešte jednu kartičku. Umiestnenie je ľubovoľné.

Ďalšie pravidlá: • Neexistuje reťazová reakcia. Pokiaľ hráč položí aj druhú kartičku k ceste so staviteľom, nemôže si už zobrať tretiu kartičku. • Pokiaľ je cesta otvorená, môže vyššie popísaný hráč dvojitý ťah opakovať. Staviteľ stojí na svojom mieste tak dlho, kým nie je cesta uzavretá. Ak dôjde k uzatvoreniu cesty, je vyhodnotená ako obvykle, lupič a staviteľ sa vracajú k hráčovi. • Hráč môže na obidve kartičky dvojitého ťahu stavať svoje figúrky. Pokiaľ teda napríklad priložením prvej kartičky cestu uzavrel, môže vráteného staviteľa ihneď umiestniť na druhú kartičku. • Na jednej ceste môžu stáť staviteľia viacerých hráčov. • Medzi lupičom a staviteľom môže byť ľubovoľný počet kartičiek. • Všetko, čo platí pre cestu, platí rovnakým spôsobom pre mesto. Iba v texte pravidiel nahradíte slovo „cesta“ slovom „mesto“ a slovo „lupič“ slovom „rytier“. • Staviteľa môžete postaviť raz na cestu a druhýkrát do mesta. Nikdy však nie na lúku.



Druhá kartička

Nové kartičky krajiny



Jedna cesta končí v meste, druhá pri chalúpke.

Most nie je križovatka. Jedna cesta vedie bez prerušenia zľava doprava, druhá zhora nadol. Lúky sú ale oddelené.

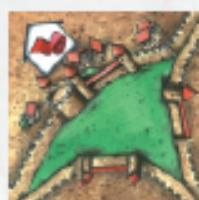
Kartička vľavo má 4 lúky, kartička vpravo 3.

Hráč napríklad môže...

- 1.** Postaviť lupiča.
- 2.** Postaviť staviteľa.
- 3.** Cestu uzavrieť a do časti mesta na tejto kartičke postaviť rytiera (cesta sa teraz vyhodnotí a figúrky lupiča a staviteľa sa vracajú k hráčovi).
- 4.** Položiť druhú kartičku a na ňu postaviť staviteľa.



Kláštor delí cestu na 3 ukončené časti.



Kartička má 3 oddelené časti mesta.



© 2003 Hans im Glück Verlags-GmbH

Výhradný výrobca pre ČR:

ALBI v.o.s.

Husinecká 7, 130 00 Praha 3, carcassonne@albi.cz

Dovozca pre SR:

Albi s.r.o., Dlhá 88, Žilina, 010 01 Žilina, albi@albi.sk
www.albi.sk

Pokiaľ máte akokoľvek otázky alebo pripomienky, veľmi radi Vám odpoviem. Viac informácií o hre a varianty pre pokročilých hráčov nájdete na stránke www.hrajeme.cz