

Kupci & stavitelé **CARCASSONNE**

Obsah:

- 24 nových kartiček krajiny (9 s vínem, 6 s obilím, 5 s látkou, 4 bez druhu zboží)
- 20 kartiček zboží (9x víno, 6x obilí, 5x látka) - položte vedle bodovací tabulky
- 12 nových figurek v 6 barvách (pro každého hráče stavitel a selátko)
- 1 plátěný sáček (můžete z něj tahat kartičky a také do něj pohodlně sbalit hru na cesty)

Rozšíření Kupci a stavitelé nelze hrát samostatně, pouze dohromady se základní verzí hry CARCASSONNE. Samozřejmě je možná kombinace s 1. rozšířením (Carcassonne + 1. rozšíření + Kupci a stavitelé). **Všechna pravidla platí podle základní verze!** Níže uvádíme doplňková pravidla.

Uzavřené město se zbožím

Je-li dokončeno město, ve kterém je 1 nebo více druhů zboží, následuje toto: město je obvyklým způsobem vyhodnoceno.

Hráč, který město dokončil, dostane za každý druh zboží (v tomto městě zobrazený) příslušnou kartičku zboží. Stává se tak kupcem tohoto zboží v daném městě. Přitom není podstatné, zda má v daném městě rytíře, dokonce ani není rozhodující, zda se ve městě nachází vůbec nějaký rytíř.



Červený uzavřel město. Modrý dostane 10 bodů a červený 2x obilí a 1x víno.

Kartičky zboží přinášejí body navíc

Hráč, který má **na konci hry** nejvíce kartiček s vínem, obdrží **10 bodů**. To samé platí pro hráče s nejvyšším počtem kartiček obilí a látky. Má-li nejvyšší počet dva či více hráčů, obdrží po 10 bodech každý z nich.

Příklad pro hru ve dvou: Modrý má 20 bodů, červený 30.



Body: 10 0 10 10 10 10 10

Selátko a stavitel

Obě figurky se chovají jako ostatní družiníci. Hráč je musí postavit na právě položenou kartičku krajiny. Na tuto kartičku již nelze umístit jinou figurku.

Selátko se staví na louku a může přinést sedlákovi vyšší výnos z města hraničícího s touto loukou. **Hráč může postavit selátko pouze na louku, na které stojí již nejméně jeden jeho sedlák.** Selátko zůstává na svém místě až do konce hry. Při konečném hodnocení dostane hráč za každé město sousedící s touto loukou 4 body namísto 3. Platí to však pouze tehdy, když tuto louku vlastní. Pro vlastnictví louky je rozhodující počet sedláků.



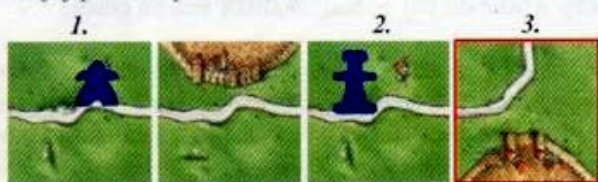
Příklad: Modrý vlastní louku. Protože na ní má své selátko, dostane za každé město po 4 bodech. Takže získává 8 bodů. Červený louku nevlastní, protože na ní nemá většinu sedláků. Nedostane žádné body.

Stavitele může hráč umístit na cestu nebo do města. Stavitel hráči umožní **dvojitý tah**. Jak se dostane stavitel na cestu a jak vlastně vypadá dvojitý tah?

1. Hráč postaví na cestu **lupiče**.

2. V příštím nebo některém dalším tahu umístí kartičku, která tuto cestu **prodlužuje** a na ni postaví **stavitele**.

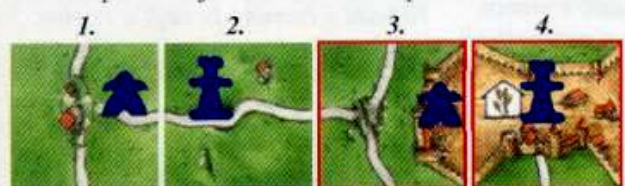
3. Při příštím nebo některém **dalším** tahu umístí kartičku, která prodlužuje nebo uzavírá tuto cestu. **IHNED** si vezme **ještě jednu** kartičku a umístí ji na libovolné místo. Toto je dvojitý tah a lze jej provést pouze takto.



Druhá kartička

1. Umístit lupiče.
2. Umístit stavitele.
3. Prodloužit cestu a vzít si ještě jednu kartičku. Umístění je libovolné.

Další pravidla: ● Neexistuje řetězová reakce. Pokud hráč přiloží i druhou kartičku k cestě se stavitelem, nemůže si již vzít kartičku třetí. ● Dokud je cesta otevřená, může hráč výše popsany dvojitý tah opakovat. Stavitel stojí na svém místě tak dlouho, dokud cesta není uzavřena. Dojde-li k uzavření cesty, je vyhodnocena jako obvykle a lupič i stavitel se vrací k hráči. ● Hráč může na obě kartičky dvojitého tahu stavět své figurky. Pokud tedy například přiložením první kartičky cestu uzavřel, může vráceného stavitele ihned umístit na druhou kartičku. ● Na jedné cestě mohou stát stavitele více hráčů. ● Mezi lupičem a stavitelem může být libovolný počet kartiček. ● Vše, co platí pro cestu, platí stejným způsobem pro město. Jen v textu pravidel zaměňte slovo „cesta“ slovem „město“ a slovo „lupič“ slovem „rytíř“. ● Stavitele můžete postavit jednou na cestu a podruhé do města. Ale nikdy na louku.



Druhá kartička

Hráč například může ...

1. Postavit lupiče.
2. Postavit stavitele.
3. Cestu uzavřít a do části města na této kartičce postavit rytíře (cesta se nyní vyhodnotí a figurky lupiče a stavitele se vrací k hráči.)
4. Položit druhou kartičku a na ni postavit stavitele.

Nové kartičky krajiny



Jedna silnice končí ve městě, druhá u chaloupky.

Most **není křižovatka**. Jedna cesta vede bez přerušení zleva doprava, druhá shora dolů. Louky jsou ovšem **oddělené**. Kartička vlevo má 4 louky, kartička vpravo 3.



Klášter dělí cestu na 3 ukončené části.



Kartička má 3 oddělené části města.



© 2003 Hans im Glück Verlags-GmbH
Výhradní výrobce pro ČR:
ALBI v.o.s.
Husinecká 7
130 00 Praha 3
carcassonne@albi.cz

Pokud máte jakékoliv dotazy nebo připomínky, velmi rádi Vám odpovíme. Více informací o hře a varianty pro pokročilé hráče naleznete na www.hrajeme.cz

