

Ullrich-Hoggen Wiede
Carcassonne

Objevitelé

Leo Colovini

Svižná stolní hra pro 2-5 hráčů od 8 let
od Klause-Jürgena Wredeho a Lea Coloviniho

Obyvatelé Carcassonne vyrážejí k novým břehům a vzdáleným zemím. Hráči prozkoumávají okolní území a vydávají se zdlouhat nebezpečí mořských vln i horstev, aby objevili nové země. Strategická předvídavost společně se schopnostmi jejich družin složených z námořníků, lupičů a objevitelů dává hráčům naději na úspěch.

Herní materiál

- **84 karet s motivem krajiny** (včetně startovní karty s bleděmodrým rubem). Na kartách jsou nížiny, hory a vodní plochy. Na březích se nacházejí města.

- **25 figurek v 5 barvách:** Každá figurka může být ve hře dle umístění objevitelem - v nížině, lupičem - v horách nebo námořníkem - na vodní ploše.

- **1 bodovací tabulka**

- **5 karet s přehledem**

- **pravidla hry**



startovní karta - rub



nížiny



hory



města

vodní plochy

Cíl hry

Hráči vykládají jeden po druhém karty s motivem krajiny. Vznikají nížiny, hory a vodní plochy, na které mohou hráči umístit své figurky, aby sbírali body. Body se započítávají jak v průběhu hry, tak na jejím konci, a proto je vítěz znám až po konečném sčítání.

Příprava hry

Startovní kartu položte doprostřed stolu obrázkem nahoru. Od této karty se bude během hry tvořit krajina. Ostatní karty zamíchejte a položte lícem dolů na několik hromádek tak, aby na ně všichni dobře dosáhli. Počítadlo bodů umístěte tak, aby bylo po ruce.

Každý hráč si vybere barvu a dostane 5 figurek této barvy. Jednu z nich postaví na pole 0 na bodovací tabulce, ostatní má k dispozici ve hře.

Každý hráč si může vzít jednu přehledovou kartu, která barvou svého okraje odpovídá barvě jeho figurek.

Nejmłodší hráč rozhodne, kdo začne.

Průběh hry

Hraje se po směru hodinových ručiček. Ten, kdo je na tahu, provádí následující úkony, a to v tomto pořadí:

1. Hráč si **musí** vzít kartu a přiložit ji do krajiny.
2. Hráč **může** buď umístit svou **figurku na právě přiloženou** kartu **nebo** si vzít zpět jednu z figurek, kterou do krajiny umístit dříve a započít si body za území, na kterém tato figurka stála. **Pozor:** není přípustné, aby hráč umístit figurku a ve stejném tahu si vzal některou svou figurku zpět.

Tím končí jeho tah a na řadě je další hráč.

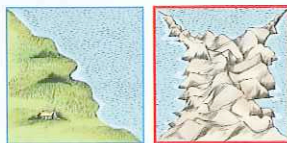
■ 1. Přiložení karty do krajiny

Když je hráč na tahu, **musí** si vzít kartu z některé hromádky. Prohlédne si ji a ukáže ostatním (to proto, aby mu mohli při vykládání „dobře radit“). Pak kartu přiloží do krajiny. Při tom musí dodržet tato pravidla:

- Nová karta (u příkladů **červeně** orámovaná) musí být jednou nebo více stranami přiložena k dříve položeným kartám (první položená karta ke startovní kartě). Nelze přikládat karty pouze rohem k sobě.
- Nová karta musí být přiložena tak, aby zobrazené druhy krajiny na sebe navazovaly (nížina k nížině, hory k horám, voda k vodě).



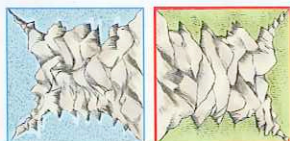
Takto navazuje nížina.



Takto navazují na jedné straně hory a na druhé straně vodní plocha.



Takto přikládat není přípustné.



Takto navazují hory.

Pokud výjimečně nelze kartu nikam přiložit, odstraní se tato karta ze hry a hráč si místo ní vezme novou kartu.

■ 2. Umístění figurky

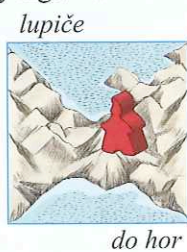
Poté, co hráč přiloží kartu, **může** umístit svoji figurku. Musí však dodržet tato pravidla:

- umístit smí vždy jen jednu figurku
- může použít pouze figurku, kterou má u sebe v zásobě
- figurku lze umístit pouze na právě vyloženou kartu
- musí se rozhodnout, na kterou část karty figurku umístí. Tedy jako...



do nížiny

nebo



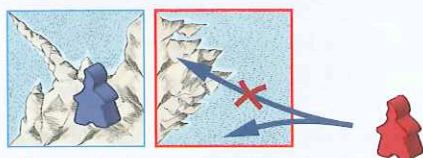
do hor

nebo

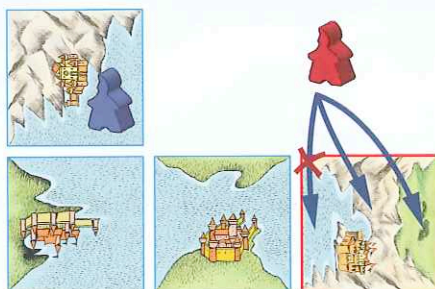


na vodní plochu

- na území, na které hráč figurku umísťuje, nesmí stát žádná figurka, ani vlastní. Pokud již na území nějaká figurka stojí, další figurku tam umístit nelze. Přitom není podstatné, jak daleko je první figurka od místa umístění další figurky vzdálena. Pro ilustraci viz příklady:



Červený může umístit figurku jen jako námořníka, hory jsou již obsazeny modrým lupičem.



Červený může umístit figurku jako objevitele nebo lupiče, ale nikoliv námořníka, protože o kus dál už na této vodní ploše stojí modrý námořník.

■ Bodování území

Namísto umístění figurky na právě přiloženou kartu si hráč **může** vzít zpět do zásoby jednu z již dříve umístěných figurek. Za území, na kterém tato figurka stála si hráč ihned započítá body - posune svoji figurku na počítadle bodů o příslušný počet políček. Figurku, kterou si hráč vzal zpět do své zásoby, může od příštího tahu znovu ve hře použít.

Hráč si může vzít svou figurku zpět bez ohledu na to, zda je území, na kterém figurka stojí uzavřené či nikoliv.

POZOR: To, že se území uzavře, neznamená, že se figurky z něj vracejí hráčům zpět do zásoby. Naopak, figurky na uzavřeném území zůstávají dokud hráči nevyužijí možnosti vzít si je zpět.

■ Nížiny

Neuzavřená nížina přinese hráči **1 bodu za každou kartu**, která je součástí této nížiny. Neuzavřená nížina mohou být v průběhu hry rozšiřovány a uzavírány.

Uzavřená nížina přinese hráči **2 body za každou kartu**, která je součástí této nížiny. Nížina je uzavřená ve chvíli, kdy je zcela ohraničena horami a/nebo vodami. Uzavřené nížiny již dále nemohou růst.

V obou případech nemají na bodovou hodnotu nížin vliv případná města.

Uzavřená nížina složená pouze ze dvou karet přináší **jen 2 body!**

Neuzavřená nížina:

Skládá se ze 4 karet.

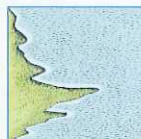
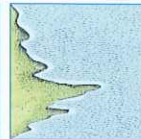
Červený si bere svou figurku objevitele zpět a získá 4 body.



Uzavřená nížina:

Skládá se z 5 karet.

Červený si bere zpět svého objevitele a získá 10 bodů.



Uzavřená nížina pouze ze dvou karet:

Červený si bere zpět svého objevitele a získá 2 body.



■ Hory

Neuzavřené hory přinesou hráči **1 bod za každé město**, které leží v těchto horách a v přilehlých nížinách. Neuzavřené hory mohou v průběhu hry co do rozlohy dále růst a být uzavřené hráčem.

Uzavřené hory (hory zcela ohraničené nížinami a/nebo vodami) přinesou **2 body za každé město**, které leží v těchto horách a v přilehlých nížinách.

Uzavřené hory již nemohou růst co do rozlohy, hodnota území však může stoupnout o nová města v přilehlých nížinách.

Uzavřené hory složené pouze ze dvou karet přinesou **jen 1 bod za každé město**, které leží v těchto horách a v přilehlých nížinách.



Neuzavřené hory:

Nacházejí se zde 4 města (1 v horách, 3 v přilehlých nížinách). **Červený** si bere zpět svého lupiče a dostane 4 body.



Uzavřené hory: Jsou zde 4 města (1 v horách, 3 v přilehlých nížinách). **Červený** si bere zpět lupiče a dostane 8 bodů.

Uzavřené hory pouze ze dvou karet:

Červený si bere zpět lupiče a dostane 4 body, po 1 za každé město.

■ Vodní plochy

Neuzavřená vodní plocha přinese hráči **1 bod za každé město** na svém břehu. V průběhu hry může neuzavřená vodní plocha dále růst a uzavřít se.

Uzavřená vodní plocha (tj. zcela ohraničená nížinami a/nebo horami) přinese **1 bod za každé město** na svém břehu **plus 1 bod za každou kartu**, která je součástí této vodní plochy.

Uzavřená vodní plocha již nemůže růst ani co do velikosti, ani co do hodnoty.

Uzavřená vodní plocha, která se skládá pouze ze dvou karet, přinese **jen 1 bod za každé město** na svém břehu.

Neuzavřená vodní plocha:
Na přilehlých březích jsou 2 města.



Červený si bere zpět námořníka a dostane 2 body.



Uzavřená vodní plocha:

Na přilehlých březích jsou 3 města a vodní plocha se skládá ze 4 karet.

Červený si bere zpět námořníka a dostává 7 bodů.



Uzavřená vodní plocha pouze ze dvou karet: **Červený** si bere zpět námořníka a dostane 1 bod.

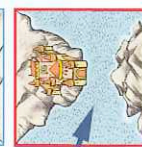


■ Území s více než jednou figurkou

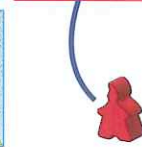
Díky šikovnému přikládání karet může být časem v nížině více objevitelů, v horách více lupičů a na vodě více námořníků.

Pokud k takovéto situaci dojde, hodnocení bude probíhat stejně, jako by na území byla jen jediná figurka, a to pro všechny figurky na téže území. Není podstatné, zdá má někdo na daném území více figurek než jiný hráč. Za každou figurku dostane hráč body ve chvíli, kdy si ji bere zpět do zásoby tak, jak bylo specifikováno výše (viz bodování území). Má-li hráč na jednom území více figurek, může si je, ne zároveň, ale v jednom tahu vždy jen jednu, vzít zpět tak, jak bylo výše popsáno. Za každou figurku dostane ve chvíli, kdy si ji bere zpět, body.

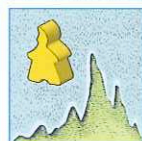
Stejně tak, pokud jsou na území figurky více hráčů, mohou si je hráči nezávisle na sobě podle výše zmíněných pravidel vzít zpět a v tu chvíli za ně dostanou body.



Červený přikládá kartu a umístí na ni svého námořníka. Toto je přípustné, protože vodní plocha, na níž stojí žlutý námořník není s touto novou prozatím spojena.



V některém příštím tahu dojde ke spojení obou vodních ploch. **Červený** i **žlutý** mohou oba dva tuto novou, větší vodní plochu rozhodnout pro sebe. V tomto okamžiku by dostali každý 4 body za města na přilehlých březích, protože území ještě není uzavřené. V budoucnosti však může hodnota této vodní plochy ještě růst.



■ Odstranění figurky z neuzavřeného území

Vezme-li hráč svou figurku z neuzavřeného území, stává se toto území opět neobsazené. Pokud jakýkoliv hráč přiloží k území novou kartu, může na ni umístit svou figurku.

Konec hry

Hra končí tahem hráče, který do krajiny přiložil poslední kartu. Nyní následuje závěrečné bodování.

Závěrečné bodování

Na konci hry každý hráč dostane body za figurky, které mu zůstaly v krajině.

Pozor: Při závěrečném bodování jsou všechna území považována za neuzavřená!

Území složené ze dvou karet se hodnotí tak, jak bylo popsáno výše (viz bodování území).

Vítězem se stane hráč, který má po závěrečném bodování nejvíce bodů.

Varianta pro zkušené

Na začátku hry si každý hráč vytáhne 2 karty a lícem nahoru je vyloží před sebe. Na začátku každého tahu může hráč zvolit jednu ze svých vyložených karet a přiložit ji do krajiny (Místo náhodně tažené karty, tak má hráč vždy volbu ze dvou karet). Pak si opět vytáhne z hromádky novou kartu, kterou vyloží před sebe.

Dále se mohou hráči na začátku hry domluvit a odstranit ze hry určitý počet karet tak, aby ve výsledku hráli všichni hráči stejný počet tahů. Při počtu 2 nebo 5 hráčů se odstraní 1 karta, hrají-li 3, pak 2 karty a při 4 hráčích se odstraní 3 karty. Tyto karty položte lícem nahoru stranou, například vedle počítadla bodů.



© 2005 Hans im Glück Verlags-GmbH
Výhradní výrobce pro ČR:
ALBI Česká republika a.s., www.albi.cz