

KLAUS-JÜRGEN WREDE BERND BRUNNHOFER



CARCASSONNE

LOVCI A SBĚRAČI

PRAVIDLA HRY

MINDOK



KLANS-JÜRGEN WREDE BERND BRUNNHOFER

Carcassonne LOVCI A SBĚRAČI

Důmyslná taktická stolní hra pro 2–5 hráčů od 8 let

Oblast kolem dnešního města Carcassonne s jeho mohutným hradem byla osídlena již před tisícovkami let. Tehdejší obyvatelé lovili zvěř, chytali ryby a sbírali lesní plody, aby si zajistili každodenní obživu. Jejich přítomnost dodnes dokazují nádherné jeskynní malby i četné archeologické nálezy.

HERNÍ MATERIÁL A PŘÍPRAVA HRY

Nejprve se podívejme na **95 kartiček krajiny**. Jsou na nich vyznačeny lesy (některé s menhiry¹), řeky a jezera obklopené pastvinami, po kterých se potuluje zvěř.



kartička s lesem



kartička s menhirem v lese



kartička s řekou



kartička s jezerem s jednou rybou a třemi řekami

Zvěř na pastvinách



vysoká



tur



mamut



šavlozubý tygr

Rubová strana kartiček má **3 různé podoby**.



1 startovní kartička



78 běžných kartiček



16 menhirových kartiček

¹ Menhiry jsou prehistorické kamenné bloky svisle zasazené do země, jejich účel je předmětem mnoha různých hypotéz, nicméně zůstává dodnes nevyjasněný.



24 ZAKRÝVACÍCH DESTIČEK

Slouží k zakrytí vyhodnocené zvěře, využijete je zejména na konci hry při závěrečném vyhodnocení. Do té doby je můžete nechat stranou.



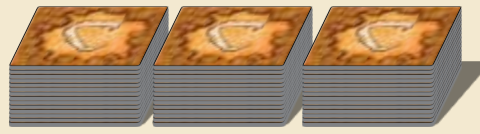
5 DESTIČEK 50/100

Slouží jako pomůcka při zaznamenávání dosažených bodů.

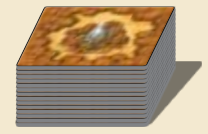
Startovní kartičku položte doprostřed stolu lícem nahoru. Běžné kartičky oddělte od menhirových, obě skupiny zvlášť zamíchejte lícem dolů, vytvořte z každé skupiny několik hromádek a připravte na stůl tak, aby na ně všichni dobře dosáhli.



startovní kartička



několik hromádek běžných kartiček lícem dolů



hromádka menhirových kartiček

Počítadlo bodů umístěte na okraj hrací plochy tak, aby bylo po ruce.



Posledním krokem je příprava **figurek**. Ve hře jich je celkem **30**, po 6 v barvách **žlutá, červená, zelená, modrá** a **fialová**. Kromě toho je ve hře také **15 chýš**, po 3 v každé uvedené barvě.

Nejdříve si **každý hráč** vezme **5 figurek** a **3 chýše** ve zvolené barvě, které budou tvořit jeho zásobu.

Šestou figurku své barvy postavte na políčko 0 počítadla bodů.

Hraje-li vás méně než 5, zbylé figurky a chýše nechte v krabici.



figurky



chýše

CÍL HRY

V průběhu hry budete vykládat kartičky krajiny a přikládat je k postupně se rozšiřujícímu hernímu plánu. Budou vznikat lesy, řeky propojené jezery a rozsáhlé pastviny, po nichž se bude potulovat zvěř. Svoje figurky budete umísťovat na herní plán jako lovce, sběrače a rybáře. Tím budete v průběhu hry a také na jejím konci získávat body. Kdo jich nasbírá nejvíce, zvítězí!

PRŮBĚH HRY

Hru zahajuje nejmladší hráč, ostatní po něm následují ve směru hodinových ručiček. Hráč na tahu (aktivní hráč) provede následující akce **v pevně stanoveném pořadí**. Po něm je na řadě hráč po levici atd. Nejprve uvádíme přehled všech akcí, jejich podrobný popis následuje dále.

1

Přiložení kartičky

Aktivní hráč musí otočit jednu běžnou kartičku z libovolné hromádky a přiložit ji k hernímu plánu.



2

Umístění figurky nebo chýše

Na právě přiloženou kartičku může aktivní hráč umístit jednu figurku nebo jednu chýši ze své zásoby.



3

Započítání bodů

Získal-li přiložením kartičky někdo body, je třeba je **hned** zaznamenat.



Řeky a jezera

1. Přiložení kartičky

Zvolenou kartičku je nutno nejprve přiložit k hernímu plánu, tj. alespoň jednou **stranou** ji přiložit k nějaké kartičce již na stole ležící. Přiložit kartičku pouze rohem není dovoleno. Objekty na dotýkajících se stranách kartiček na sebe musejí navazovat. Dotýká-li se nově přiložená kartička více kartiček starších, musejí objekty navazovat na všech místech dotyku.



Správně přiložená kartička.

2a. Umístění figurky jako rybáře na řeku

Po přiložení kartičky je možno na ni umístit figurku. Figurka umísťovaná na řeku představuje rybáře. Na téže řece na kartičkách přiložených dříve však nesmí stát žádný jiný rybář, ani vlastní.

Pozor: chýše případně umísťované na téže řece či v témže povodí (viz dále) figurkám nijak nepřekážejí! Umístění figurky není povinné.

Dokud není řeka uzavřena, k žádnému započítání bodů (akce č. 3, viz podrobně dále) nedojde a na řadě je další hráč. Dalším hráčem je modrý, ve svém tahu přiloží tuto kartičku dle obrázku. Na řece vycházející z jezera směrem doleva už figurka stojí (zde červená), takže sem svou figurku modrý umístit nemůže, ale může ji umístit jako rybáře na řeku směřující doprava. Figurku lze umístit i na řeku, která byla přiložením kartičky právě uzavřena.



Na právě přiloženou kartičku smí **červený** umístit svou figurku jako rybáře na řeku, protože není dosud nikým obsazena.

Řeka směrem doleva je obsazena, proto se **modrý** rozhodne umístit svou figurku jako rybáře na řeku směrem doprava.

2b. Umístění chýše na řeku či jezero

Místo figurky můžete na právě přiloženou kartičku umístit svou chýši, a to na řeku nebo jezero. Na celém souvislém povodí však nesmí stát žádná jiná chýše, ani vlastní. Povodí tvoří všechny řeky i jezera, které jsou vzájemně propojené. Na rozdíl od pravidel platných pro rybáře jezera v tomto případě řeky neoddelují. Hranici povodí tvoří pramen, okraj herního plánu, případně může tvořit uzavřenou smyčku.

Pozor: na figurky rybářů, cizí ani vlastní, se ohled nebere.

Chýši je možné postavit na řeku nebo jezero a zůstává stát na místě až do závěrečného vyhodnocení.



Právě přiloženou kartičkou dojde k vytvoření dvou oddělených povodí. V povodí vlevo už stojí chýše **modrého, červený** proto může postavit svou chýši jen na povodí vpravo. **Modrý** rybář chýši nijak nepřekáží. **Modré a červené** povodí jsou barevně zvýrazněna.

3. Započítání bodů

Jakmile je obsazená řeka z obou stran uzavřena, dojde k jejímu vyhodnocení (je jedno, v tahu kterého hráče k uzavření řeky dojde). Řeka je uzavřena pramenem v lese, jezerem nebo vytvořením uzavřené smyčky.

Každá kartička, po níž řeka vede, znamená pro hráče, jehož figurkou je řeka obsazena, zisk 1 bodu. Za každou rybu v řece nebo v přímo sousedícím jezeře na jejím okraji získává příslušný hráč další 1 bod.

Získané body zaznamenáte posunem své figurky na počítadle.



Červený zaznamená zisk 5 bodů posunem své figurky na počítadle o 5 políček vpřed.

použít destičku 50/100, nebo figurku na počítadle položte na bok, aby bylo zřejmé, že jste již získali 50 bodů (resp. 100 při dalším oběhu).

Figurku z vyhodnoceného objektu si vezme příslušný hráč zpět do své zásoby. Ve svém tahu je možné přiložit kartičku tak, že se určitý objekt uzavře, umístit na něj figurku, získat za tento objekt body a figurku si rovnou zase vzít do své zásoby.

Obejde-li vaše figurka na počítadle celé kolo, můžete



Červený si vezme do své zásoby zpět svou figurku, za kterou v tahu modrého získal 5 bodů. **Modrá** figurka zůstává stát na řece, která doposud není uzavřena.



Lesy

1. Přiložení kartičky

Jako v každém tahu, je třeba nejprve přiložit kartičku k hernímu plánu, všechny objekty musejí navazovat. Les musí navazovat na les.



2. Umístění figurky jako sběrače

Rovněž u lesa je třeba zkontrolovat, zda již není obsazen jinou figurkou (i vlastní). Zde tomu tak není, červený tedy může umístit svou figurku jako sběrače dle obrázku.



Červený přiložil kartičku tak, že rozšířil les o 1 kartičku. Tento les není nikým obsazen, **červený** sem tedy může umístit svou figurku.



3. Započítání bodů

Les je uzavřen, je-li zcela obklopen pastvinami a nejsou v něm žádné mezery, takže k němu žádnou další kartičku lesa není možné přiložit.

Za každou kartičku, na níž leží daný les, získá příslušný hráč **po 2 bodech**. Opět je jedno, který hráč les uzavře – body získá ten, kdo les obsadil. Stejně jako u řek si hráč po vyhodnocení lesa vezme svou figurku zpět do své zásoby.



Menhirový tah navíc

Po vyhodnocení lesa zkontrolujte, zda se v něm nacházejí nějaké menhiry. Pokud je tam alespoň jeden (vyšší počet menhirů nehraje žádnou roli), získává **hráč, který les uzavřel** (pozor, nemusí to být ten, kdo za uzavření lesa získal body), menhirový tah navíc – vezme si **1 kartičku ze hromádky menhirových kartiček** a podle všech pravidel ji přiloží k hernímu plánu. Jako obvykle na ni samozřejmě smí postavit figurku nebo chyši. Dojde-li přiložením menhirové kartičky k uzavření nějakého objektu, opět se jako obvykle vyhodnotí. Pokud však dojde k uzavření dalšího lesa s menhirem či menhiry, žádný další menhirový tah už aktivní hráč nezíská.

V každém tahu tak můžete přiložit **maximálně 1 menhirovou kartičku**. Dojdou-li menhirové kartičky v obecné zásobě, máte smůlu, menhirový tah odpadá.



*Pokračování příkladu: V dalším z tahů **červený** svůj les uzavře. Získá 8 bodů za 4 kartičky, na nichž se les rozkládá, a protože je v lese alespoň 1 menhir, může provést menhirový tah.*



Pokračování příkladu: Menhirovou kartičku, kterou **červený** získal za uzavření lesa, přiloží na toto místo k dalšímu lesu.

Tento les je také menhir, ale další menhirový **tah navíc již neproběhne**, jelikož v každém svém tahu může hráč provést maximálně jeden.

Menhirové kartičky jsou obecně o něco výhodnější než běžné kartičky a mnohé umožňují provedení zvláštních akcí. Přesný popis všech menhirových kartiček naleznete na str. 8.

■ Pastviny

1. Přiložení kartičky

Jako v každém tahu, kartičku je třeba nejprve přiložit k hernímu plánu, všechny objekty musejí navazovat. Pastviny jsou ohraničeny lesy, řekami, jezery a okrajem herního plánu.



Na této kartičce jsou 3 oddělené pastviny.

2. Umístění figurky jako lovec

Figurka umístěná na pastvinu platí jako lovec. Na rozdíl od ostatních figurek se lovci pokládají naležato, protože zůstávají na herním plánu až do závěrečného vyhodnocení, kdy teprve za ně získáte body. Snažte se lovce umísťovat na pastviny, kde je (nebo do konce hry bude) co nejvíce kusů lovné zvěře. Rovněž u pastviny je třeba zkontrolovat, zda již není obsazena jinou figurkou (i vlastní).



Červený přiložil kartičku a může na pastvinu umístit svého lovce, protože spodní pastvina obsazená **modrým** je oddělena řekou a lesem.

Teď už znáte všechna důležitá pravidla a můžete se pustit do hry. Následuje přehledné shrnutí s vysvětlením ještě několika drobností.

■ Shrnutí

1. Přiložení kartičky

- Kartičku je nutno přiložit k hernímu plánu, a to alespoň jednou stranou k nějaké kartičce přiložené dříve. Objekty na všech sousedících stranách musejí navazovat.
- Nastane-li případ, že kartičku nelze žádným způsobem správně přiložit, vraťte ji do krabice a vezměte si jinou.

2. Umístění figurky či chýše

- Figurku/chýši může aktivní hráč umístit jen na právě přiloženou kartičku.
- Daný objekt však nesmí být obsazen žádnou jinou figurkou/chýší (ani vlastní).

3. Započítání bodů

- Řeka je uzavřená, pokud je z obou stran ukončena jezerem, pramenem v lese nebo tvoří-li uzavřenou smyčku. Za každou rybu v řece či sousedícím jezeře a za každou kartičku, po níž řeka vede, získáte po 1 bodu.
- Les je uzavřen, pokud k němu nelze v souladu s pravidly přiložit žádnou další kartičku a nejsou v něm žádné mezery. Za každou kartičku, na níž les leží, získáte po 2 bodech.
- Započítání bodů je vždy poslední akcí tahu hráče a body získají všichni hráči, kteří vyhodnocované objekty svou figurkou (či figurkami) obsadili (je možné, že přiložením jedné kartičky dojde k uzavření více objektů současně).
- Hráč, který uzavřel les s alespoň jedním menhirem, provede navíc menhirový tah. V jednom tahu je možné provést maximálně jeden menhirový tah.
- Po vyhodnocení objektu si vezme příslušný hráč svou figurku (či figurky) zpět do zásoby.
- Pokud je ve vyhodnocovaném objektu více figurek (viz příklady na následující stránce, jak se to může stát), získá body ten hráč, kdo v něm má figurek nejvíce. V případě shody získají body všichni příslušní hráči.

■ Více figurek v jednom objektu

Tuto kartičku by bylo možné přiložit tak, aby se prodloužila existující řeka. Ta však je již obsazena **modrou** figurkou. Proto **červený** kartičku přiloží tak, aby řeka byla oddělená a mohl na ni svého rybáře umístit



V některém z příštích tahů přiloží **červený** kartičku, která obě řeky spojí. Nyní jsou na jedné řece dva rybáři. Zároveň je řeka uzavřena. **Červený** i **modrý** při jejím vyhodnocení dostanou 9 bodů (4 za kartičky a 5 za ryby).



Červený přikládá kartičku s lesem a staví na ni sběrače tak, aby získal většinu v lese původně obsazeném **modrým**. To je povoleno, protože v tomto okamžiku se jedná o tři oddělené lesy.



Záměr se zdaří – v některém následujícím tahu přijde **červenému** vhodná kartička a on všechny oddělené části spojí do jednoho velkého lesa. Les je zároveň uzavřen. **Červený** v něm má 2 sběrače, **modrý** jen jednoho. 10 bodů za les získá jen **červený**! Oba hráči si následně vezmou své figurky zpět do zásoby. Červený poté provede ještě menhírový tah, protože v lese je alespoň 1 menhir.

KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Hra končí v okamžiku, kdy hráč na tahu přiloží poslední kartičku (menhírové kartičky mohou zbyť). Poté následuje **závěrečné vyhodnocení**.

- Všechny **chýše** umístěné na řekách i všechny **lovce** umístěné na pastvinách **ponechte** na herním plánu!
- Odstraňte z herního plánu všechny rybáře a sběrače na **neuzavřených** řekách a lesech.

Za neuzavřené řeky a lesy nikdo žádné body nezíská!

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Chýše

Hráč, který má na daném povodí nejvíce chýší, získá **1 bod za každou rybu** v řekách a jezerech daného povodí. V případě shody obdrží body všichni dotčení hráči. Povodí nemusí být nijak uzavřeno, resp. uzavírá ho okraj herního plánu.







V levém povodí má **červený** 2 chýše, **modrý** 1. **Červený** obdrží 8 bodů za 8 ryb v tomto povodí.

V pravém povodí má **žlutý** i **modrý** 1 chýši, oba získají 10 bodů za 10 ryb v tomto povodí.

Lovci na pastvinách


Lovci přinášejí body za lovnou zvěř na pastvině:

 za mamuta získáte 3 body,  za tura získáte 2 body,  za vysokou získáte 1 bod.

 Šavlozubí tygři jsou škodná – každý šavlozubý tygr uloví 1 kus vysoké. Na mamuty a tury si netroufnou. Za každého tygra tedy odečtete jeden kus vysoké na dané pastvině.



Přehled bodování pastvin najdete také na počítadle bodů.

Pro lepší přehled můžete použít zakrývací destičky  – jednou zakryjete tygra, druhou „sežraný“ kus vysoké. Pokud je na louce více tygrů než vysoké, dostanete za vysokou nula bodů, **na záporné body se nehraje**. Opět platí, že **všechny** body za pastvinu získá hráč, který na ní má lovců **nejvíce**, v případě shody **všichni** dotčení hráči. Rovněž louky nemusejí být uzavřeny, resp. uzavírá je i okraj herního plánu.

Pastvina 1: 1 tur.

Zelený získá 2 body.

Pastvina 2:

1 jelen, 1 mamut, 1 tygr.
Červený a **fialový** obdrží po 3 bodech za mamuta, jelena sežral tygr.

Pastvina 3:

1 srnka, 2 tygři.
Modrý nezíská žádný bod, ale žádný si neodečítá.



Pastvina 4:

2 mamuti, 2 tury, 2 kusy vysoké, 1 tygr.

Červený má zde 2 lovce, získá všech 11 bodů sám: 6 za mamuty, 4 za tury a 1 za jelena.

Jakmile je závěrečné vyhodnocení u konce, je definitivní konec partie. Vítězem se stává ten hráč, který celkově získal nejvíce bodů. Při stejném počtu bodů je vítězů více. Gratulujeme!

Hra Carcassonne Lovci a sběrači vyšla poprvé v roce 2002. Delší dobu byla nedostupná, nyní držíte v rukou nové vydání s vylepšenou grafikou a drobně upravenými pravidly. Příjemnou zábavu!



© 2002 und © 2020
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnaier Str. 15
80809 München

Autoři: Klaus-Jürgen Wrede,
Bernd Brunnhofer

Ilustrace: Marcel Gröber

Pravidla: Christof Tisch

Český překlad: Karel Vlasák

MINDOK

Výhradní distributor
pro ČR a SR:



MINDOK s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

PŘEHLED MENHIROVÝCH KARTIČEK

Menhirové kartičky se přikládají podle obvyklých pravidel a je možné na ně rovněž jako obvykle umísťovat figurky i chýše. Můžete umístit maximálně jednu v každém tahu.

Menhirové kartičky obvykle přinášejí více bodů



Na těchto kartičkách je více zvěře na pastvinách a ryb ve vodách.

Menhirové kartičky s okamžitým efektem

Po přiložení těchto kartiček hned proveďte danou mimořádnou akci. Při tom není třeba na kartičku umísťovat žádnou figurku nebo chýši (i když je to dle obvyklých pravidel možné).



Za každé **houby** v lese získáte při vyhodnocení lesa další **3 body**!



Člun z vydlabaného kmene

Při přiložení této kartičky získáte hned **2 body za každé jezero** v daném povodí

(samozřejmě včetně jezera na samotné této kartičce). Na figurky či chýše se nebere ohled.

Červený přiloží kartičku s člunem a získá **8 bodů** za 4 jezera v tomto povodí. Kromě toho umístí na kartičku svého rybáře a hned získá dalších 5 bodů (3 za právě uzavřenou řeku (3 za kartičky, po nichž řeka teče, 2 za ryby v sousedících jezerech).



Malá past

Po přiložení této kartičky proveďte „malé vyhodnocení“ dané pastviny – počítá se tato kartička a všechny kartičky s ní

sousedící vodorovně, svisle i úhlopříčně a jako obvykle se vyhodnocení netýká oddělených pastvin. Platí obvyklá pravidla pro přidělování bodů za zvěř včetně šavlozubých tygrů.

Všechna vyhodnocená zvířata překryjte zakrývacími destičkami – tato zvířata se už při závěrečném vyhodnocování počítat nebudou, „spadla do pasti a už byla ulovena“.

Aktivní hráč přiloží tuto kartičku a provede malé vyhodnocení pastviny: **1** nejprve zakryje jednoho tygra a jednoho srnce. Poté získá **4 body**, 3 za mamuta a 1 za zbývajícího jelena. Mamut vpravo nahoře se nepočítá, stojí na oddělené pastvině. **2** Všechna právě vyhodnocená zvířata se zakryjí destičkami.



Šaman

Při přiložení kartičky se šamanem si můžete vzít z herního plánu zpět do zásoby svou libovolnou figurku, aniž byste cokoli vyhodnocovali. Na chýše šaman nepůsobí.

Menhirové kartičky působící při závěrečném vyhodnocení

Tyto kartičky mění bodovou hodnotu povodí a pastvin při závěrečném vyhodnocení.



Velká past

Každé zvíře na všech sousedících kartičkách (opět svisle, vodorovně i úhlopříčně) na této pastvině má dvojnásobnou bodovou hodnotu.

Dějte pozor, abyste to byli vy, kdo body získá – na rozdíl od malé pasti body získá podle obvyklých pravidel ten, kdo má na dané pastvině nejvíce lovců. Opět nejprve zakryjte dvojice tygrů a vysoké.

Na pastvině obsazené červeným je velká past. **Červený** při závěrečném vyhodnocení nejprve zakryje 1 tygra a 1 srnku, poté si připiše 20 bodů (12 za 2 mamuty a 8 za 2 tury). Srnka na kartičce vpravo dole se nepočítá – je sice na kartičce sousedící s pastí, ale na oddělené pastvině.



Lesní požár

Oheň zahání tygry. Při závěrečném vyhodnocení zakryjte všechny tygry na dané pastvině, tady na vysoké hodovat nebudou.



Vor

Vor zhodnocuje povodí. Při závěrečném vyhodnocení získá ten, kdo povodí obsadil, nejen po 1 bodu za každou rybu, ale **i za každé jezero** v tomto povodí.