

**STAR
WARS**
EDITION



Klaus-Jürgen Wrede



CARCASSONNE

Rozšíření 1



Toto rozšíření nelze hrát samostatně – budete potřebovat základní hru CARCASSONNE STAR WARS™, do níž ho můžete začlenit úplně nebo i jen částečně. Všechna pravidla základní hry zůstávají v platnosti.

HERNÍ MATERIÁL

- 6 modrých figurek (takže teď můžete hrát hru i v šesti hráčích)
- aršík nálepek (před první partií nalepte na obě strany každé modré figurky příslušné nálepky)
- karta postavy **Kylo Ren** (se symbolem frakce )
- 18 destiček vesmíru (označených symbolem , abyste je kdykoliv snadno rozlišili)
- 6 destiček 50/100
- 12 žetonů zbraní (6 světelných mečů a 6 blasterů)
- 1 speciální žlutá hrací kostka

DESTIČKY 50/100

Tyto destičky slouží k tomu, abyste měli lepší přehled o aktuálním skóre. Jakmile vaše figurka na počítadle bodů dokončí celé kolo (překročí pole s hodnotou 0), položte před sebe na stůl destičku s hodnotou 50 nahoru, po dokončení druhého kola pak hodnotou 100 nahoru.

50

100

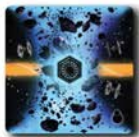
NOVÉ DESTIČKY VESMÍRU

Nové destičky pečlivě zamíchejte lícem dolů mezi destičky ze základní hry a jako obvykle z nich vytvořte několik dobíracích sloupečků. V průběhu hry je budete přikládat podle obvyklých pravidel – obchodní cesty musejí navazovat na obchodní cesty, pole asteroidů na pole asteroidů.

Na obr. vidíte několik nových destiček:



Planeta **ukončuje** obchodní cestu vedoucí z obou okrajů.



Pole asteroidů **ukončuje** obchodní cestu vedoucí z obou okrajů.



Na této destičce jsou 4 **oddělená** pole asteroidů.

2. Umístění figurky

ZBRANĚ

Na začátku partie dostane každý hráč 1 žeton světelného meče a 1 žeton blasteru ve své barvě. Po umístění figurky na destičku vesmíru můžete figurku vybavit jednou z těchto zbraní. Zvolenou zbraň položte na herní plán tak, aby bylo vždy jasné, které figurce která zbraň patří, ale nezakryla se žádná důležitá informace. Jedna figurka smí mít vždy jen jednu zbraň a má ji tak dlouho, dokud se opět nevrátí (i s touto zbraní) do zásoby příslušného hráče.



3. Boj s použitím zbraní

SVĚTELNÝ MEČ

Je-li vaše figurka vybavena světelným mečem, můžete si v boji připočítat 1. Je-li tedy nejvyšším číslem, které vám padlo na kostkách, číslo 6, je celkový výsledek 7.

BLASTER

Je-li vaše figurka vybavena blasterem, místo jedné obyčejné kostky můžete házet speciální žlutou kostkou. Na ní se vyskytují hodnoty 3, 4, 5, 6, 7 a 8. Máte-li tedy v boji velkou figurku vybavenou blasterem, budete místo dvěma běžnými kostkami házet jednou běžnou kostkou a speciální žlutou kostkou. Nadále platí, že v boji můžete házet maximálně třemi kostkami (z nichž jedna může být speciální žlutá).



Příklad:

Modrý je na tahu a spojí dvě původně oddělená pole asteroidů, kde má svoji figurku vybavenou světelným mečem a kde stojí figurka červeného vybavená blasterem.



Modrý dostane 2 běžné kostky (1 za figurku a 1 za symboly), **červený** dostane speciální žlutou kostku.

1. hod:



Celkový výsledek hodu **modrého** je díky světelnému meči 7 (6 + 1), **červenému** padlo také 7. Výsledek je nerozhodný, oba obdrží po bodu a boj pokračuje.

2. hod:



Ve druhém hodu padlo oběma hráčům 5, ale výsledkem **modrého** je díky světelnému meči 6. **Modrý** vítězí. **Červený** si bere svou figurku i blaster zpět do zásoby, a protože házel 1 kostkou, získává 1 bod.

ZVLÁŠTNÍ PŘÍPADY

Kombinace světelného meče a blasteru

Jedna figurka může mít vždy maximálně jednu zbraň, ale může se stát, že se boje na téže straně zúčastní figurka vybavená mečem i figurka vybavená blasterem. V takovém případě je možné výhody obou zbraní kombinovat (tj. připočíst + 1 za meč i k výsledku hodu speciální žlutou kostkou).

Blaster na obou stranách

Účastní-li se boje více figurek vybavených blasterem, musejí si hráči žlutou kostku půjčit a pamatovat si, co jim padlo.

STAR WARS

www.starwars.com
© & ™ Lucasfilm Ltd

REKLAMACE: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě, se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.



© 2016
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de

Výhradní zastoupení
pro ČR a SR:
MINDOK s.r.o.,
Korunní 810/104, Praha 10
www.mindok.cz

MINDOK

Český překlad: Karel Vlasák

**STAR
WARS**
EDITION





Klaus-Jürgen Wrede

CARCASSONNE
Rozšírenie 1



Toto rozšírenie nemožno hrať samostatne - budete potrebovať základnú hru CARCASSONNE STAR WARS™, do ktorej ho môžete začleniť úplne alebo len čiastočne. Všetky pravidlá základnej hry zostávajú v platnosti

HERNÝ MATERIÁL

- 6 modrých figúrok (takže teraz môžete hrať hru až šiesti)
- hárok nálepiek (pred prvou partiou nalepte na obe strany každej modrej figúrky príslušné nálepky)
- karta postavy Kyla Ren (so symbolom frakcie )
- 18 kartičiek vesmíru (označených symbolom , aby ste ich kedykoľvek jednoducho rozlíšili)
- 6 kartičiek 50/100
- 12 žetónov zbraní (6 svetelných mečov a 6 blasterov)
- 1 špeciálna žltá hracia kocka

KARTIČKY 50/100

Tieto kartičky slúžia na to, aby ste mali lepší prehľad o aktuálnom skóre. Akonáhle vaša figúrka na počítadle bodov dokončí celé kolo (prekročí pole s hodnotou 0), položte pred seba na stôl kartičku s hodnotou 50 nahor, po dokončení druhého kola potom hodnotou 100 nahor.

50

100

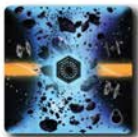
NOVÉ KARTIČKY VESMÍRU

Nové kartičky dôkladne zamiešajte lícom nadol medzi kartičky zo základnej hry a ako obvykle z nich vytvorte niekoľko doberacích stĺpčekov. V priebehu hry ich budete prikladat podľa obvyklých pravidiel - obchodné cesty musia nadväzovať na obchodné cesty, pole asteroidov na pole asteroidov.

Na obr. vidíte niekoľko nových kartičiek:



Planéta **ukončuje** obchodnú cestu vedúcu z oboch okrajov.



Pole asteroidov **ukončuje** obchodnú cestu vedúcu z oboch okrajov.



Na tejto kartičke sú 4 **oddelené** polia asteroidov.

2. Umiestnenie figúrky

ZBRANE

Na začiatku partie dostane každý hráč 1 žetón svetelného meča a 1 žetón blasteru vo svojej farbe. Po umiestnení figúrky na kartičku vesmíru môžete figúrku vybaviť jednou z týchto zbraní. Zvolenú zbraň položte na herný plán tak, aby bolo vždy jasné, ktorej figúrke ktorá zbraň patrí, ale aby sa nezakryla žiadna dôležitá informácia. Jedna figúrka môže mať vždy len jednu zbraň a má ju tak dlho, pokiaľ sa opäť nevráti (aj s touto zbraňou) do zásoby príslušného hráča.



3. Boj s použitím zbraní

SVETELNÝ MEČ

Ak je vaša figúrka vybavená svetelným mečom, môžete si v boji pripočítať 1. Ak je teda najvyšším číslom, ktoré vám padlo na kockách, číslo 6, je celkový výsledok 7.

BLASTER

Ak je vaša figúrka vybavená blasterom, miesto jednej obyčajnej kocky môžete hádzať špeciálnou žltou kockou. Na nej sa nachádzajú hodnoty 3, 4, 5, 6, 7 a 8. Ak máte teda v boji veľkú figúrku vybavenú blasterom, budete namiesto dvoch bežných kociek, hádzať jednu bežnou kockou a špeciálnou žltou kockou. Naďalej platí, že v boji môžete hádzať maximálne tromi kockami (z nich jedna môže byť špeciálna žltá).



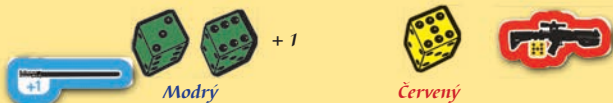
Príklad:

Modrý je na tahu a spojí dve pôvodne oddelené polia asteroidov, kde má svoju figúrku vybavenú svetelným mečom a kde stojí figúrka **červeného** vybavená blasterom.



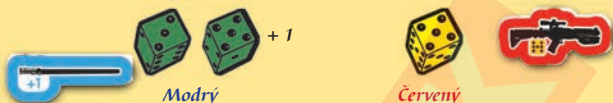
Modrý dostane 2 bežné kocky (1 za figúrku a 1 za symboly), **červený** dostane špeciálnu žltú kocku.

1. hod:



Celkový výsledok hodu **modrého** je vďaka svetelnému meču 7 (6 + 1), **červenému** padlo tiež 7. Výsledok je nerozhodný, obaja získajú po bode a boj pokračuje.

2. hod:



V druhom hode padlo oboj hráčom 5, ale výsledkom **modrého** je vďaka svetelnému meču 6. **Modrý** víťazí. **Červený** si berie svoju figúrku aj blaster späť do zásoby, a pretože hádzal 1 kockou, získava 1 bod.

ZVLÁŠTNE PRÍPADY

Kombinácia svetelného meča a blastera

Jedna figúrka môže mať maximálne vždy len jednu zbraň, ale môže sa stať, že sa boja na tej istej strane zúčastní figúrka vybavená mečom aj figúrka vybavená blasterom. V takom prípade je možné výhody oboch zbraní kombinovať (t.j. pripočítať +1 za meč aj k výsledku hodu špeciálnou žltou kockou).

Blaster na oboch stranách

Ak sa boja zúčastní viacero figúrok vybavených blasterom, musia si hráči žltú kocku požiť a pamätať si, čo im padlo.

STAR WARS

www.starwars.com
© & ™ Lucasfilm Ltd

REKLAMÁCIA: V ojedinelých prípadoch sa stane, že v hre chýba niektorá časť herného materiálu. V takom prípade sa nemusíte s hrou vracat do predajne, ale môžete sa obrátiť priamo na nás. Napište mail na info@mindok.cz alebo zavolajte na +420 272 656 610, my vám chýbajúci herný materiál ihneď pošleme.



© 2016
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de

Výhradné zastúpenie
pre ČR a SR:
MINDOK s.r.o.,
Korunní 810/104, Praha 10
www.mindok.cz

MINDOK

Slovenský preklad: Ondrej Pudmerický