

# Kupci a stavitele

# Carcassonne

## Obsah:

- 24 nových kartiček krajiny (9 s vínem, 6 s obilím, 5 s látkou, 4 bez druhu zboží)
- 20 žetonů zboží (9 x víno, 6 x obilí, 5 x látká) - položte vedle bodovací tabulky
- 12 nových figurek v šesti barvách (pro každého hráče stavitele a selátko)
- 1 plátený 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 ostatními rozšířeniami. V platnosti zůstávají všechna pravidla základní verze! Níže uvádíme nová 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) příslušný žeton 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.



## Žetony zboží přinášejí body navíc

Hráč, který má **na konci hry** nejvíce žetonů **s vínem**, obdrží **10 bodů**. To samé platí pro hráče s nejvyšším počtem žetonů **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



Body: 10 10 10 10

## Selátko a stavitele

Obě figurky se chovají jako ostatní družiníci. Hráči 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 hraničního 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.



**Modrý** vlastní louku. Protože na ní má své selátko, dostane za každé město po 4 bodech. Získává tedy 8 bodů.

**Červený** louku nevlastní, protože na ní nemá většinu sedláků.

Nedostane žádné body.

3 doky  
MINO

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

**1.** Hráč postaví na cestu **lupiče**.

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

**3.** Při příštém 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.

**1.**



**2.**



**3.**



**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 popsaný 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 stavitele se vraci 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 do města nebo na cestu, ale nikdy na louku.

**1.**



**2.**



**3.**



**4.**



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 vraci k hráči).

**4.** Položit druhou kartičku a na ni postavit stavitele.

#### Nové kartičky krajiny



Jedna silnice končí ve městě, druhá u chaloupky.



Most není křížovatka. 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.

Pokud máte jakékoliv dotazy nebo připomínky, velmi rádi Vám odpovíme.

Vice informací o hře i jiných stejně kvalitních hrách najdete na [www.hrajeme.cz](http://www.hrajeme.cz).

[www.hrajeme.cz](http://www.hrajeme.cz)



© 2003 Hans im Glück  
Verlags-GmbH 80809  
München

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

**MINDOK**

MINDOK s.r.o.,  
Korunní 104, Praha 10  
[www.mindok.cz](http://www.mindok.cz)

**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](mailto:info@mindok.cz) nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.