

Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede



Cirkus a akrobati



V tomto rozšírení navštíví okolie Carcassonne kočovný cirkus. Nechajte svojich spoločníkov vyniknúť v šapitó i na cvičisku vytvorením pôsobivých živých pyramíd. Ak je princípál nablízku, získate ešte viac bodov!



Toto rozšírenie nie je možné hrať samostatne bez základnej hry Carcassonne. Platia všetky obvyklé pravidlá, k nim môžete pridať jeden alebo viac herných prvkov tohto rozšírenia. Je možná i kombinácia s ďalšími rozšíreniami.

Herný materiál a príprava hry

Herný materiál

20 kartičiek krajiny
(označených )

16 žetónov predstavenia

1 šapitó

6 figúrok princípálov

12 základných spoločníkov



8× cvičisko
akrobatov



11× miesto
pre šapitó



1× rieka s miestom
pre šapitó



1 šapitó



12 základných figúrok,
2 v každej farbe



6 princípálov



16 žetónov predstavenia:
1× blší cirkus (1), 4× kaukliar (3),
5× vrhač nožov (4), 3× artista (5),
2× hltáč ohňa (6), 1× tanec draka (7)

Príprava hry - dodatočné kroky

Každý hráč si vezme figúrku princípála a **2 spoločníkov** zvolenej farby do svojej zásoby. Žetóny predstavenia zamiešajte a pripravte ich **lícom nadol** na vhodné miesto na stole.

Ak hráte aj s minirozšírením Rieka, zamiešajte novú kartičku rieky medzi ostatné kartičky rieky.

Ostatné nové kartičky zamiešajte s kartičkami zo základnej hry a ďalej pokračujte ako obvykle.

Nové prvky vysvetľujeme v príslušných krokoch základnej hry:

1. Priloženie kartičky
2. Umiestnenie figúrky
3. Započítanie bodov

Ak nie je pri niektorom kroku nič bližšie opísané, platia obvyklé pravidlá základnej hry.

Miesto pre šapitó, cvičisko akrobatov a šapitó

1. Priloženie kartičky

2. Umiestnenie figúrky

3. Započítanie bodov



Umiestnenie žetónov predstavenia a šapitó

Ak priložíte kartičku s miestom pre šapitó, najprv vykonajte vyhodnotenie ako obvykle. **Potom** vylosujte žetón predstavenia a položte ho **licom nadol** na miesto pre šapitó, bez toho aby ste sa naň pozreli. Potom premiestnite šapitó z jeho aktuálnej pozície a postavte ho na práve umiestnený žetón predstavenia.

Akrobati sa pripravujú na vystúpenie.



★ hráč priložil kartičku s miestom pre šapitó a umiestnil svojho rytiera do mesta. Následne vylosoval žetón predstavenia, umiestnil ho lícem nadol na miesto pre šapitó a postavil na neho šapitó.

Vyhodnotenie žetónu predstavenia

Pokiaľ neskôr priložíte k hernému plánu ďalšiu kartičku s miestom pre šapitó, najprv prebehne obvyklé vyhodnotenie prípadne uzavretých území. **Potom** sa vyhodnotí predchádzajúci žetón predstavenia. Otočte žetón a zistíte jeho hodnotu.

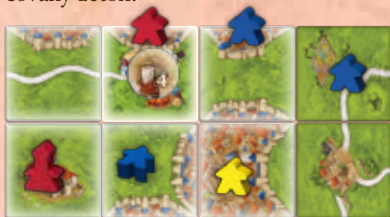


★ hráč priložil ďalšiu kartičku s miestom pre šapitó. Najprv sa vyhodnotí uzavretá cesta, ★ hráč získa 3 body.

Potom sa na novú kartičku položí novo vylosovaný žetón predstavenia a otočí predchádzajúci žetón. Je to vrhač nožov s hodnotou 4.

Hráči, **ktorých spoločníci** stoja na kartičke s vyhodnocovaným žetónom predstavenia a na kartičkách s ňou **susediacich ortogonálne a diagonálne**, získajú body (*obecenstvo sleduje vystúpenie akrobata*).

Za každého takého spoločníka získate toľko bodov, akú hodnotu má vyhodnocovaný žetón.



Vyhodnocuje sa vrhač nožov (4).

★ a **★** hráč získajú každý 8 bodov (2×4). **★** hráč na ceste vpravo nezíska žiadne body za svojho spoločníka, pretože nestojí na kartičke susediacej s miestom pre šapitó. **★** hráč získa $1 \times 4 = 4$ body.

Pozor: opät, princípál a akrobati (pozri ďalej) sa tiež počítajú ako spoločníci.

Pozor: Pri vyhodnocovaní žetónu predstavenia sa žiadne figúrky z herného plánu neodstraňujú.

Pri záverečnom vyhodnotení najprv odstráňte šapitó a vyhodnoťte pod ním ležiaci žetón predstavenia. Až **potom** prebehne samotné záverečné vyhodnotenie.

Cvičisko akrobatov

1. Priloženie kartičky

2. Umiestnenie figúrky



Po priložení kartičky s cvičiskom akrobatov na ňu môžete umiestniť figúrku podľa obvyklých pravidiel. Namiesto toho môžete svojho základného spoločníka umiestniť na cvičisko akrobatov ako akrobata. Postavte ho na jedno z dvoch políčok cvičiska.



★ hráč priložil kartičku s cvičiskom akrobatov. Namiesto umiestnenia spoločníka na cestu alebo lúku sa ho rozhodne postaviť na jedno z políčok cvičiska akrobatov.

Na cvičisko akrobatov je možné umiestniť figúrku ďalším spôsobom: Pokiaľ neskôr priložíte kartičku tak, že **susedí ortogonálne alebo diagonálne** s ľubovoľným cvičiskom akrobatov, **môžete** svojho spoločníka umiestniť na cvičisko akrobatov **namiesto** jeho umiestnenia na práve umiestnenú kartičku.

Na cvičisku akrobatov môžu byť až **3 spoločníci** bez ohľadu na ich farbu.



1. hráč priloží kartičku a svojho spoločníka neumiestni na ňu, ale na diagonálne susediace cvičisko akrobatov, kde už jeden jeho akrobat je.

2. Neskôr hráč priloží ďalšiu kartičku a tiež postaví svojho spoločníka na susediace cvičisko akrobatov, takže už sú na ňom 3 akrobati.

Tretiu figúrku na cvičisko akrobatov postavte tak, že stojí „na ramenách“ predchádzajúcich dvoch figúrok. Tým je vytvorená **pyramída** a žiadnu ďalšiu figúrku sem nemožno pridať.



Táto pyramída je dokončená a ďalšiu figúrku na toto cvičisko akrobatov nemožno postaviť.

Pokiaľ s práve priloženou kartičkou susedí viac cvičísk akrobatov, môžete si vybrať, kam svojho jedného spoločníka umiestnite.

3. Započítanie bodov

Pokiaľ nie je pyramída dokončená, cvičisko sa nevyhodnocuje. Ale ani keď je dokončená, nevyhodnotí sa ihneď. *Akrobati sa chcú obecenstvu trochu predviesť.*

Vyhodnotenie pyramídy akrobatov

Pokiaľ neskôr v hre vo svojom ťahu **neumiestnite** v **kroku 2** žiadnu svoju figúrku **ani** si **nevezmete** späť svojho opáta, môžete vyhodnotiť 1 ľubovoľnú dokončenú pyramídu, kde je **aspoň** 1 váš akrobat. **Každý hráč** získa **5 bodov** za každého svojho akrobata vo vyhodnocovanej pyramíde.



hráč vo svojom ťahu neumiestnil žiadnu svoju figúrku na herný plán a rozhodne sa vyhodnotiť túto pyramídu. hráč získa $2 \times 5 = 10$ bodov za svojich dvoch akrobatov, získa 5 bodov.



Pri vyhodnotení tejto pyramídy získa , a hráč 5 bodov.

Po vyhodnotení pyramídy si vezme každý hráč z vyhodnotenej pyramídy svojich akrobatov späť do zásoby. **Potom** vyhodnoťte všetky prípadne uzavreté územia ako obvykle a **nakoniec** prípadne premiestnite šapitó, ak ste priložili kartičku s miestom pre šapitó.

Po vyhodnotení pyramídy je možné na dané cvičisko znovu umiestňovať spoločníkov.

Pri záverečnom vyhodnotení získate **5 bodov** za každého svojho akrobata, bez ohľadu na to, v akom stupni dokončenia pyramída je.

Principál

1. Priloženie kartičky

2. Umiestnenie figúrky

Namiesto základného spoločníka môžete na práve priloženú kartičku umiestniť svojho principála. Môžete ho postaviť na **cestu**, do **mesta**, na **kláštor** alebo ho položiť na **lúku**.

3. Započítanie bodov



Ak je uzavreté územie s vaším principálom, prebehne vyhodnotenie ako obvykle. Principál sa pre všetky účely počíta ako základný spoločník (má silu 1). Okrem toho prinesie **2 body** za každé cvičisko akrobatov a miesto pre šapitó (bez ohľadu na to, či na ňom stojí šapitó) na kartičke, kde stojí, i na všetkých **ortogonálne a diagonálne susediacich** kartičkách.



 *hráč uzavrel cestu so svojím principálom a získa za ňu 3 body ako obvykle. Principál stál na kartičke s cvičiskom akrobatov a ďalšia kartička s miestom pre šapitó s ňou susedí diagonálne. Za to  hráč získa dodatočné 4 body (2×2). Na práve priloženej kartičke je tiež miesto pre šapitó, ale s kartičkou, kde stojí principál, nesusedí, a preto toto miesto pre šapitó žiadne body pre principála neprinesie.*

Pri záverečnom vyhodnotení sa principál počíta ako základný spoločník. Okrem toho zaňho tiež získate obvyklé **2 body** za každé cvičisko akrobatov a miesto pre šapitó na jeho kartičke a ortogonálne a diagonálne susediacich kartičkách.



Cvičisko akrobatov i miesto pre šapitó ukončujú cestu a oddeľujú lúky.

Zhrnutie

Cvičisko akrobatov



Po priložení kartičky s cvičiskom alebo susediacej kartičky → môžete umiestniť na cvičisko základného spoločníka ako akrobata.

Pred obvyklým vyhodnotením môžete namiesto umiestnenia svojho spoločníka vyhodnotiť jednu uzavretú pyramídu so svojím akrobatom → **5 bodov** za každého akrobata.

Miesto pre šapitó



Po obvyklom vyhodnutí vylosujte na nové miesto pre šapitó nový žetón predstavenia a postavte na neho šapitó → otočte predchádzajúci žetón predstavenia → body za figúrky na okolitých kartičkách.

Principál



Typ: spoločník **Sila:** 1

Umiestnenie: cesta, mesto, kláštor, lúka

Pravidlo pre umiestnenie: namiesto základného spoločníka na neobsadené a neukončené územie

Zvláštna schopnosť: Po uzavretí územia - vyhodnoťte ako obvykle plus **2 body** za každé cvičisko akrobatov a miesto pre šapitó na tej istej kartičke a susediacich kartičkách.



Šapitó

Typ: neutrálna figúrka



© 2025

Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15 / 80809 München

www.hans-im-glueck.de

Autor: Klaus-Jürgen Wrede,

Tím Hans im Glück

Ilustrácie herného materiálu: Marcel Gröber

Slovenský preklad: Ondrej Pudmerický

Korektúry: www.carcassonneforum.cz

MINDOK

Výhradný distribútor pre ČR a SR:



mindok.cz



/hry.mindok



/hrymindok

MINDOK, s. r. o.

Korunní 810/104

101 00 Praha 10