



Milí hráči, už ste odohrali dve či tri partie Carcassonne? Tak to ste tu správne! Postupne vám predstavíme sedliakov a minirozšírenia **Rieka** a **Opát**, ktoré hre pridajú na zábavnosti!

Aký by bol život v Carcassonne bez významných **sedliakov**? Pozrime sa krok za krokom ako fungujú.

## Sedliaci

### 1. Priloženie kartičky

Ako vieme, každú otočenú kartičku musíte priložiť k hernému plánu tak, aby aspoň jednou stranou nadväzovala na nejakú kartičku už na stole ležiacu. Všetky územia (t. j. cesty, mestá a lúky) na dotýkajúcich sa stranách kartičiek na seba musia nadväzovať, teda i lúky. Každá zelená plocha je lúka.



### 2. Umiestnenie spoločníka ako sedliaka

Sedliakmi nazývame spoločníkov položených na lúku. Ležia? Áno, na rozdiel od lupičov, rytierov a mníchov nenechávajú sedliakov stáť, ale ich na lúku položte. To vám pomôže nestratiť prehľad, že tohto spoločníka nezískate späť až do konca hry, kedy prináša body (viď započítavanie bodov za sedliakov). Samozrejme, musíte neustále kontrolovať, ako sa mení lúka, na ktorej sedliak leží. Lúky sú od seba oddelené cestami, mestami, riekou, okrajom herného plánu a všetkým, čo lúky jasne a zreteľne oddeľuje. V príklade vidíte 3 oddelené lúky.



Lúka práve obsadená **červenou** hráčom je najväčšia. Jej branicu tvorí cesta, obe mestá obsadené červenou a modrou figúrkou, práve uzavreté malé mesto a okraj herného plánu.

### 3. Započítavanie bodov za sedliakov

Lúky sa v priebehu partie nevyhodnocujú, takže za sedliakov dostanete body až pri záverečnom vyhodnutí. To znamená, že raz umiestnený sedliak sa vám v priebehu hry už do zásoby nevráti, preto ich je nutné umiestňovať na herný plán s rozvahou!

Na rozdiel od iných území neprinášajú pri lúkach body jednotlivé kartičky, ale príslušné mestá. Každé **uzavreté mesto** na lúke alebo s lúkou hraničiacie (bez ohľadu na jeho veľkosť) prináša **3 body**.



Na veľkej lúke **červená**, kde ležia sedliaci **červená** a **modrá** hráči, sú 3 uzavreté mestá **A**, **B** a **C** (alebo s ňou hraničia). Oba hráči získajú pri záverečnom vyhodnutí za svojich sedliakov 9 bodov. Mesto **D** nie je uzavreté, preto sa nepočíta. **Červená** a **modrá** hráči majú zastúpenie na lúke **čierna**. Vzhľadom k tomu, že **čierna** má na lúke prevahu, získa za 4 uzavreté mestá (nie sú označené písmenami) celkom 12 bodov. Na malej lúke **žltá** vľavo hore má sedliaka **žltá** hráč a získa tak 6 bodov za dve mestá **A** a **B**.

To je celé tajomstvo sedliakov. Pripomeňme si v skratke hlavné body:

- Sedliaci sa umiestňujú na lúky.
- Sedliaci prinášajú body až v záverečnom bodovaní.
- Každé uzatvorené mesto hraničiacie s vašou lúkou vám prinesie 3 body.
- Rovnako ako pri iných územiach platí i pri lúkach, že sedliaci môžu byť šikvným prikladaním kartičiek pripojení na už obsadenú lúku.
- I tu platí, že body získava hráč s početnou prevahou sedliakov. V prípade zhody získavajú body dvaja či viacero hráčov.



Prvým z minirozšírení je Rieka, ktorá určuje vzhľad herného plánu pred začiatkom hry.

## Herný materiál

Toto rozšírenie obsahuje **12 kartičiek s tmavým rubom** a nahrádza obvyklú štartovaciu kartičku. Tú v hre už nepotrebuje a môžete ju vrátiť do krabice.

## Príprava hry

Najprv vytriedte kartičky „prameň“ a „jazero“. Ostatné kartičky zamiešajte ako zvláštnu kôpku a položte lícom nadol. Na spodok kôpky dajte „jazero“. „Prameň“ umiestnite doprostred stola ako prvú kartičku.

## Priebeh hry

Začnite prikladáním kartičiek z kôpky rieky podľa obvyklých pravidiel s výnimkou, že musíte postupovať po prúde rieky. Po umiestnení kartičky jazera pokračujte podľa bežných pravidiel umiestňovaním ostatných kartičiek.

Samozrejme aj kartičky rieky musia nadväzovať na skôr vyložené kartičky. Nie je dovolené otočiť rieku tak, aby vtekala späť sama do seba. Vašich spoločníkov môžete umiestňovať podľa obvyklých pravidiel už na kartičky rieky.



Druhým minirozšírením je Opát. V tomto minirozšírení sa využijú i záhrady, ktoré sa vyskytujú na niektorých kartičkách.

## Herný materiál a príprava hry

Rozšírenie Opát sa skladá z piatich figúrok opátov v piatich farbách. Každý hráč dostane na začiatku hry figúrku opáta vo svojej farbe.



## 1. Priloženie kartičky

Pravidlá pre prikladanie kartičiek so záhradou sa nelíšia od základnej hry. Opát musia v mieste priloženia všetky zodpovedajúce územia nadväzovať.

## 2. Umiestnenie opáta


Na **záhradu** môžete umiestniť opáta. V tom prípade platia pre záhradu rovnaké pravidlá ako pre kláštor. Opáta však môžete tiež umiestniť na **kláštor** ako mnícha. Opáta teda môžete umiestniť na kláštor alebo na záhradu, spoločníka však na záhradu umiestniť nemôžete.

## 3. Započítanie bodov

Za uzavretú záhradu získate bodov rovnako ako za uzavretý kláštor. Opát má ale zvláštnu schopnosť navyše. Pokiaľ vo svojom ťahu neumiestníte žiadnu figúrku, môžete si namiesto toho vziať späť do zásoby svojho opáta z neuzavretého kláštora alebo záhrady a započítať si body podľa jeho aktuálnej situácie.

Ak zostane opát na hernom pláne do konca hry, vyhodnotí sa podobne ako mních.



*Vo svojom ťahu  priloží kartičku a neumiestní žiadneho spoločníka. Môže si teda vziať späť do zásoby svojho opáta z neuzavretej záhrady a získať za neho 6 bodov.*