

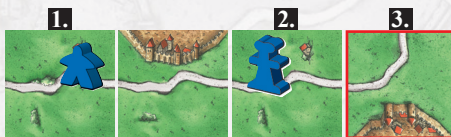


**Stavitele** může hráč umístit na cestu nebo do města. Stavitel hráči umožní **dvojitý tah**. Jak se dostane stavitel na cestu a jak vlastně vypadá dvojitý tah?

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

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

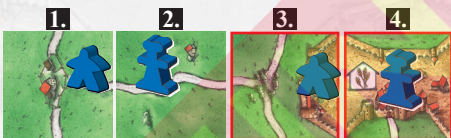
**3.** Při příštím nebo některém **dalším** tahu umístí kartičku, která prodlužuje nebo uzavírá tuto cestu. **IHNED** si vezme **ještě jednu** kartičku a umístí ji na libovolné místo. Toto je dvojitý tah a lze jej provést pouze takto.



1. 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 popsany 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 stavitel se vrací 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 zaměníte slovo "cesta" slovem "město" a slovo "lupič" slovem "rytíř".
- Stavitele můžete postavit do města nebo na cestu, ale nikdy na louku.



druhá kartička

### Hráč například může...

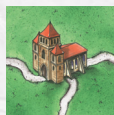
1. Postavit lupiče.
2. Postavit stavitele.
3. Cestu uzavřít a do části města na této kartičce postavit rytíře (cesta se nyní vyhodnotí a figurky lupiče a stavitele se vrací k hráči).
4. Položit druhou kartičku a na ni postavit stavitele.

### Nové kartičky krajiny

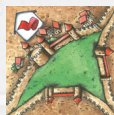


Jedna silnice končí ve městě, druhá u chaloupky.

Most **není křižovatka**. 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.



© 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

Pokud máte jakékoliv dotazy nebo připomínky, velmi rádi Vám odpovíme. Více informací o hře i jiných stejně kvalitních hrách najdete na [www.hrajeme.cz](http://www.hrajeme.cz).

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

**Carrossonne**  
Kupci a  
stavitele