

P i stav ní chýše je t eba dbát na to, aby se na celém systému nenacházela žádná další chýše, a to ani vlastní (stejn jako u figurek). Jednou postavená chýše se k majiteli již nevrací, a z stává stát na herním plánu až do konce hry.

Pozor: chýše a rybá i si navzájem nekonkurují, tj. chýše a rybá mohou stát na jedné ece.

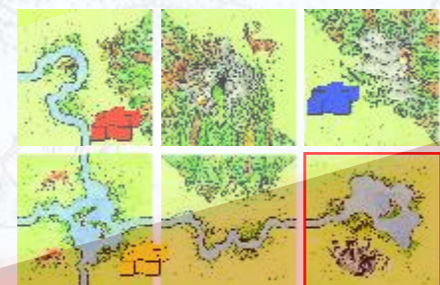


Louka

Louky se v pr b hu hry nevyhodnocují, slouží pouze k tomu, aby se na n umis ovali lovci. **Jednou umíst něho lovce si hrá už nem že vzít zp t.** Z tohoto d vodu se lovci na hrací plochu pokládají. **Ležící lovec je tak snadno k rozeznání od stojících sb ra a rybá .** **Lovci se vyhodnocují až na konci hry** (viz Záv re né vyhodnocení).



Vlevo: Všichni t i lovci mají každý svou louku. Les, eky a okraj hrací plochy je odd luji.
Vpravo: P iložením nové karty se všechny t i louky spojí. Všichni 3 lovci se nyní nacházejí na jedné louce.
Pozor: Hrá , který tuto novou kartu p iložil, nesmí umístit svého lovce, nebo na louce již lovci jsou.



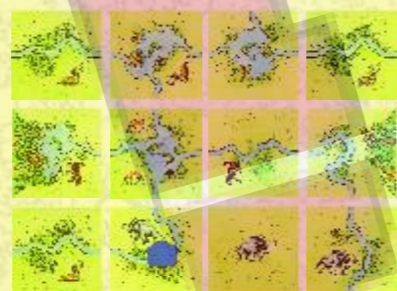
Konec hry

Na konci tahu, ve kterém je p iložena poslední karta (nikoliv bonusová karta, ty mohou zbýt), se postupuje takto: Hrá i odeberou z hrací plochy všechny figurky, které stojí na nehotovém území (lesy, eky). **Nehotové lesy a eky se již vyhodnocovat nebudou. Chýše na ekách a lovci na loukách však z stávají!** Následuje záv re né vyhodnocení.

Záv re né vyhodnocení

Vyhodnocení chýši

Hrá , který má jako jediný svou chýši v í ním systému, dostane za každou rybu v tomto í ním systému 1 bod. Pokud má více hrá nejvyšší po et chýši v systému, dostanou všichni tito hrá i plný po et bod . Má-li jediný hrá nejvyšší po et chýši v systému, dostane plný po et bod . Pro vyhodnocení chýši není rozhodující, zda je systém uzav ený i nikoli. Tímto zp sobem se vyhodnotí všechny chýše.

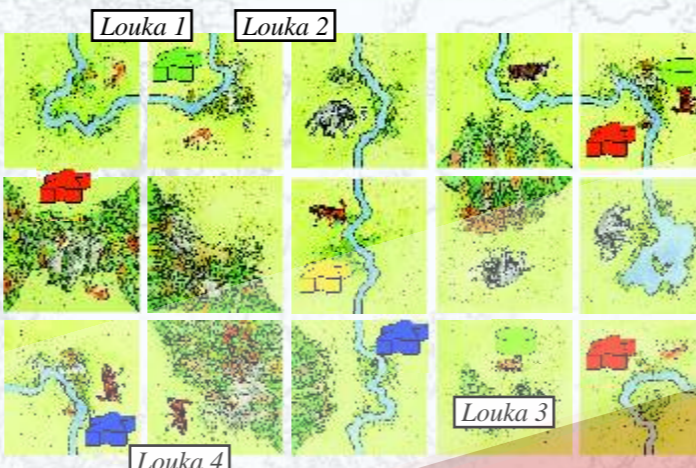


Modrý dostane 5 bod (5 ryb).

Vyhodnocení lovce na loukách

Pokud má hrá na louce lovce jako jediný, dostane body takto: za každý kus vysoké a za každého mamuta a zubra (pouze na bonusových kartách) dostane 2 body. Tyg i šavlozubí jsou konkurenti v honb za potravou. Loví jen vysokou zv , na mamuta ani zubra si netroufnou. **Za každého tygra šavlozubého na louce se jeden kus vysoké ode te. K p ehledn jšímu po ítání lze použít zelené kotou ky, kterými vždy p ikryjete pár = 1x tygr + 1x vysoká. Zbylé kusy vysoké, mamuty a zubry m žete zapo ítat. Pokud by se stalo, že se na jedné louce shromáždí více tygrů než vysoké, nep ináší tento stav žádné minusové body.** **Pokud má na louce více hrá nejvyšší po et lovce , dostane každý tento hrá plný po et bod . Pokud má jeden hrá nejvyšší po et lovce na jedné louce, dostane body sám.** Pro vyhodnocení lovce nehraje roli, zda je louka hotová (uzav ená) i nikoli. Tímto zp sobem jsou vyhodnoceni všichni lovci na jednotlivých loukách. Po jednom vyhodnocení se zelené kotou ky seberou a použijí pro hodnocení další louky.

Vyhrává hrá s nejvyšším po tem bod .



Louka 1: 1 vysoká. Zelený dostane 2 body.
Louka 2: 1 vysoká, 1 mamut, 1 tygr šavlozubý. Žlutý a ervený dostanou po 2 bodech za mamuta (vysoká pat í tygrovi).
Louka 3: 2x vysoká, 2 mamuti, 1 zubr, 1 tygr šavlozubý. ervený má nejvíce love , dostane sám 8 bod (2 mamuti = 4 body, 1 zubr = 2 body, 1 vysoká = 2 body).
Louka 4: 2 tyg i, 1 vysoká. Modrý nedostane žádné body (ani minusové).

(Pro lepší p ehlednost situace jsou pouze na louce 3 zakryti zelenými kotou ky tygr a vysoká).

Popis bonusových karet

Hraje se s nimi podle b žných pravidel. Navíc mají tyto zvláštnosti:



Ohe odežene všechny tygry z louky, na které je. Není rozhodující, zda je na louce lovec i nikoli. Na této louce se hodnotí všechny kusy vysoké zv e.



Každý zubr p ináší p i vyhodnocení lovce 2 body navíc.



Každá skupinka hub v uzav eném lese p ináší 2 body navíc.



Pokud hrá umístí svého lovce na louku na této kart s kultovním monumentem, pak p i vyhodnocení lovce dostane body za tuto louku pouze tento hrá - bez ohledu na to, kolik mají ostatní na této louce lovce .

Pozor: p i umis ování platí jako obvykle pravidlo, že na louce ještě nesmí být žádný jiný lovec!

Znáte je všechny?



© 2002 Hans im Glück Verlags-GmbH
Výhradní zastoupení pro R:
MindOK s.r.o.
Korunní 104, Praha 10
www.mindok.cz

Pokud máte jakékoliv dotazy nebo p ipomínky, velmi rádi Vám odpovíme.
Více informací o h e a varianty pro pokro ilé hrá e naleznete na www.hrajeme.cz.

www.hrajeme.cz



D myslná taktická stolní hra pro 2 - 5 hrá od 8 let, jejímž autorem je Klaus-Jürgen Wrede

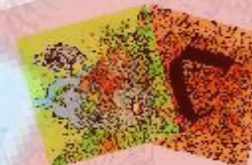
P ed tisíci a tisíci let, ještě dávno p edtím, než krajín kolem dnešního Carcassonne vévodil mohutný hrad, byla tato oblast osídlena. Lidé zde lovili divokou zv , sbírali plody a chytali ryby, aby si zajistili každodenní živobytí. Ješt dnes m žeme obdivovat nádherné jeskynní malby a nálezy z prav kých as .

Herní materiál:

• 79 karet krajiny



rubová strana



startovní karta



eka



3 odd lené eky



eka s pramenem



2 eky s pramenem



les



2 odd lené lesy



3 odd lené louky



valoun zlata



vysoká zv (3 r zné motivy, bez rozdílu významu)



mamut



tygr šavlozubý

• 12 bonusových karet



rubová strana

• 1 po ítadlo bod



• 5 bodovacích kartí ek



• 30 p íslušník kmene v 5 barvách



• 10 chýši v 5 barvách



• 10 zelených kotou k



• tato pravidla hry



