




Klaus-Jürgen Wrede

Mini 7 Kruhy v obilí



V polích v okolí Carcassonne se objevují mysteriózní obrazce, které různými způsoby ovlivňují životy rytířů, sedláků či lupičů.

Herní materiál

- 6 karet krajiny s obrazci v obilí (označených )



Příprava hry Karty s obrazci v obilí zamíchejte mezi ostatní karty krajiny.

Průběh hry V platnosti zůstávají všechna pravidla základní hry Carcassonne. Pokud hráč táhne kartu s obrazcem v obilí, přiloží ji běžným způsobem do krajiny. Poté může umístit běžným způsobem svoji figurku. Pokud dojde k uzavření některé části krajiny, tato se vyhodnotí. Kromě toho poté postupně každý hráč, počínaje hráčem po levici toho, který je na tahu, buď...

A) může **umístit** jednu figurku ze své zásoby na část krajiny, kde již stojí alespoň jedna jeho figurka

NEBO

B) **musí vzít** jednu figurku, která je již umístěna v krajině, **zpět** do své zásoby.

Co je důležité:

- Hráč, který je právě na tahu, musí nejdříve rozhodnout, kterou z akcí (A nebo B) budou všichni hráči provádět.
- To, kterých figurek se akce bude týkat, určuje tažená kartička.



Obrazec „vidle“

Akce se týká sedláků na loukách.



Obrazec „kyj“

Akce se týká lupičů na cestách.

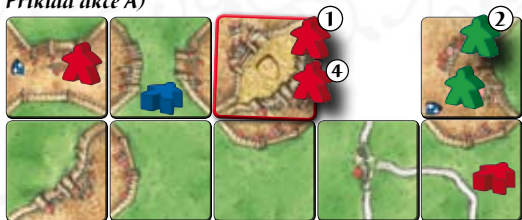


Obrazec „štit“

Akce se týká rytířů ve městech.

- Při akci **A** musí hráč vždy přidat svoji figurku tam, kde už se alespoň jedna jeho figurka stejného druhu nachází (sedláka k sedlákovi, lupiče k lupiči a rytíře k rytíři).
- Nemůže-li hráč tuto podmínku splnit, protože nemá v krajině žádnou figurku daného druhu, je přeskočen a akci dále provádí je hráč po jeho levici.
- Hráč, který je právě na tahu, provede tuto akci navíc jako poslední. Poté je na tahu s běžným tahem další hráč.

Příklad akce A)



- ① **Červený** táhne a umístí kartu s obrazcem "štít" a umístí na ni svou figurku. Vybere akci A. Každý hráč smí umístit jednoho svého rytíře (symbol štítu) k dalšímu svému rytíři v krajině.
- ② **Zelený** umístí svého rytíře ke dříve umístěnému rytíři.
- ③ **Modrý** nemá v krajině žádného rytíře, nic nedělá.
- ④ **Červený** umístí druhého rytíře k rytíři na právě umístěné kartě. Nesmí ho umístit do druhé části města na stejné kartičce, neboť v té žádného rytíře nemá. Mohl by také umístit rytíře do města vlevo nahoře.

Příklad akce B)



- ① **Zelený** táhne a umístí kartu s obrazcem "vidle" a umístí na ni svou figurku. Město se vyhodnotí, zelený dostane 6 bodů a vrátí si rytíře zpět do zásoby. Poté vybere akci B - každý hráč si musí vrátit zpět do zásoby jednoho sedláka (symbol vidlí).
- ② **Modrý** si vezme svého sedláka.
- ③ **Červený** si vezme svého sedláka.
- ④ **Zelený** nemá v krajině žádné sedláky - nemusí do své zásoby nic vracet.



© 2012
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK

MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104, Praha 10
www.mindok.cz