

Klaus-Jürgen Wrede



# Carcassonne SAFARI



**MINDOK**



Klaus-Jürgen Wrede

# CARCASSONNE SAFARI

**Důmyslná taktická stolní hra pro 2–5 hráčů od 7 let, odehrávající se v africké savaně.**

Nad savanou panuje tropické vedro. Vydejte se i vy na místa, kde si užijete výhledů na velká divoká zvířata – opice se houpají ve větvích stromů, v jejich stínu odpočívají lvi, zem se chvěje pod těžkými kroky slonů. U napajedel se to hemží zvířaty mnoha různých druhů, takže není divu, že číhat u nich se vyplatí nejvíce!

## HERNÍ MATERIÁL A PŘÍPRAVA HRY

Vítejte u hry **Carcassonne Safari**! Krok po kroku vás provedeme jednoduchými pravidly této nejnovější verze prověřené klasiky Carcassonne.

Nejprve se podíváme na **DESTIČKY KRAJINY**. Je jich **72** a je na nich savana, zvířecí pěšiny, baobaby a buš, kde se shromažďuje zvěř.



Savana  
a pěšina se  
lvem



Buš se slonem  
a baobab



Buš s ptáky,  
pěšina  
se zebrou  
a pěšina  
se lvem



Rubová strana všech destiček je stejná.

rub všech  
destiček

Kromě toho se ve hře vyskytuje **50 DÍLKŮ NAPAJEDEL SE ZVÍŘATY**. Zvířat je ve hře 5, každé 10×. Mají význam při vyhodnocování, jak se dozvíte dále na str. 4 a 5.



Vždy ze 4 dílků se dá složit celé napajedlo, za něj lze rovněž získat body (viz str. 6).



**STARTOVNÍ DESTIČKU** (velkou jako 3 obyčejné destičky) položte doprostřed stolu lícem nahoru. K ní postavte oba bílé, neutrální **DŘEVĚNÉ DŽÍPY** dle obrázku. Ty nepatří žádnému hráči. Ostatní destičky krajiny zamíchejte lícem dolů, vytvořte z nich několik sloupečků a připravte na stůl tak, aby na ně všichni dobře dosáhli.



**50**

líc

**100**

rub



startovní destička



džípy stojí na místech pro destičky krajiny

Zamíchejte dílky napajedel a každému hráči rozdejte po dvou lícem nahoru, zbylé tvoří obecnou zásobu lícem dolů. Vedle počítadla bodů připravte i **DESTIČKY 50/100**.



figurky

Posledním krokem je příprava figurek. Ve hře jich je celkem 30, po 6 v barvách **ŽLUTÁ, ČERVENÁ, ZELENÁ, MODRÁ** a **ČERNÁ**.

Každý hráč si vezme 6 figurek ve zvolené barvě – ty budou tvořit jeho zásobu.

Figurky v této verzi hry jsou menší, aby bylo lépe vidět větší množství symbolů na destičkách. Dejte pozor, aby se vám nepletlo, které zvíře je v buši a které u pěšiny, viz dále.

Kromě toho dostane každý hráč figurku slona ve své barvě – postavte všechny na políčko „0“ **POČÍTADLA BODŮ**.

Hraje-li vás méně než 5, figurky nepoužitých barev nechte v krabici.



figurky slonů

## CÍL HRY

V průběhu hry budete vykládat destičky krajiny a přikládat je k postupně se rozšiřujícímu hernímu plánu. Bude vznikat savana, buš, pěšiny a objeví se baobaby. Svoje figurky budete stavět do buše nebo na pěšiny a pokládat na baobaby. Jakmile je buš nebo pěšina uzavřená, obdržíte body za různá zvířata, v případě baobabů dostanete destičky s díly napajedla. Jimi je možné zvýšit počet bodů získaných při vyhodnocení nebo zřídit na savaně napajedla, na něž budete rovněž stavět svoje figurky. Tím budete v průběhu hry a také na jejím konci získávat vítězné body. Kdo jich nasbírá nejvíce, zvítězí!

## PRŮBĚH HRY

Hru zahajuje nejmladší hráč, ostatní po něm následují ve směru hodinových ručiček. Hráč na tahu (aktivní hráč) provede následující akce v pevně stanoveném pořadí. Po něm je na řadě hráč po levici atd. Nejprve uvádíme přehled všech akcí, jejich podrobný popis následuje dále.


**Přiložení destičky:**  
Aktivní hráč **musí otočit 1 destičku** z libovolné

**1** hromádky a **přiložit ji k hernímu plánu.**



**2**

- Na právě přiloženou destičku **může** aktivní hráč umístit **jednu figurku** ze své zásoby,
- **NEBO** může přemístit jeden z **džípů**,
- **NEBO** může rozšířit nějaké napajedlo či založit nové.



**3. Započítání bodů:**  
Získal-li přiložením destičky někdo vítězné body, je třeba je hned zaznamenat.



## Pěšiny

### 1. Přiložení destičky

Otočenou destičku je nutno nejprve přiložit k hernímu plánu, tj. alespoň jednou stranou ji přiložit k nějaké destičce již na stole ležící. Přiložit destičku pouze rohem není dovoleno. Objekty na dotýkajících se stranách destiček na sebe musejí navazovat. Dotýká-li se nově přiložená destička více destiček starších, musejí objekty navazovat na všech místech dotyku. Tato otočená destička (viz obr., destička s červeným rámečkem) má na dvou stranách pěšinu, na jedné buš a na jedné savanu. Je potřeba ji přiložit tak, že pěšina navazuje na pěšinu na destičce přiložené dříve.



*Toto je právě otočená destička a byla přiložena tak, že pěšina navazuje.*

### 2. Postavení figurky na pěšinu

Po přiložení destičky je možno na ni umístit figurku, tedy například na pěšinu. Na těžce pěšině na destičkách přiložených dříve však nesmí stát žádná jiná figurka, ani vlastní. Umístění figurky není povinné.

Figurku lze umístit i na objekt, který byl přiložením destičky právě uzavřen.



*Na právě přiloženou destičku smí **červený** hráč umístit svou figurku na pěšinu, protože není dosud nikým obsazena.*

### 3. Započítání bodů

Jakmile je pěšina z obou stran uzavřena, dojde k jejímu vyhodnocení. Pěšina je uzavřena koncem uprostřed savany, v buši nebo vytvořením uzavřené smyčky.

Počet bodů za uzavřenou pěšinu závisí na počtu zvířat různých druhů u ní a je dán následující tabulkou (najdete ji i na počítadle bodů).

Počet druhů zvířat	1	2	3	4	5
Body	1	3	6	10	15

**Celkový počet zvířat nehraje žádnou roli, jde jen o počet druhů.**

Po vyhodnocení si příslušný hráč vezme svou figurku z právě vyhodnocené pěšiny zpět do své zásoby. Ve svém tahu je možné přiložit destičku tak, že se určitý objekt uzavře, umístit na něj figurku, získat za tento objekt body a figurku si rovnou zase vzít do své zásoby.

### ZVÝŠENÍ BODOVÉHO ZISKU

Chcete-li počet získaných bodů zvýšit, můžete v průběhu vyhodnocení odevzdat právě 1 dílek napajedla a zvýšit tak počet druhů zvířat platných při daném bodování. Logicky se tedy musí jednat o zvíře takového druhu, jež se na pěšině dosud nevyskytuje.



***Modrý** hráč ve svém tahu uzavřel pěšinu obsazenou **červenou** figurkou. U pěšiny jsou zvířata 3 různých druhů (slon, zebra a žirafa). **Červený** obdrží 6 bodů (**modrý** neobdrží žádný bod).*



*Pokračování příkladu: **Červený** může odevzdat dílek napajedla se lvem. Počet různých druhů zvířat u vyhodnocované pěšiny by se tím zvýšil na 4 a **červený** by tak obdržel 10 bodů místo 6.*



Získané body zaznamenáte posunem svého slona na **počítadle**. Červený ho posune o 6 polí vpřed (pokud dílek napajedla se lvem neodevzdal). Figurku z vyhodnoceného objektu si vezme příslušný hráč **zpět do své zásoby**. **Odevzdané dílky napajedla** ponechte stranou. Jakmile dojde obecná zásoba těchto dílků lícem dolů (viz dále), otočte všechny odevzdané dílky lícem dolů, zamíchejte je a vytvořte novou obecnou zásobu. Obejde-li vaše figurka na počítadle **celé kolo**, vyložte před sebe na stůl destičku 50/100 číslem 50 nahoru. Po dokončení druhého kola položte destičku nahoru číslem 100.

## Buš

### 1. Přiložení destičky

Jako v každém tahu, otočenou destičku je třeba nejprve přiložit k hernímu plánu, všechny objekty musejí navazovat. Buš musí navazovat na buš.



### 2. Umístění figurky

Rovněž u buše je třeba zkontrolovat, zda již není obsazena jinou figurkou (i vlastní). Zde tomu tak není, červený tedy může umístit svou figurku dle obr.



**Červený** přiložil destičku tak, že rozšířil buš o 1 destičku. Tato buš není nikým obsazena, **červený** sem tedy může postavit svou figurku.



### 3. Započítání bodů

V některém z dalších tahů přiloží červený hráč červeně zvýrazněnou destičku. Tím svoji buš uzavře. Je-li buš zcela obklopena savanou a nejsou v ní žádné mezery, je uzavřena. Červený si nyní započte získané body.

Počet bodů za uzavřenou buš závisí stejně jako u pěšiny na **počtu zvířat různých druhů** a je dán následující tabulkou (připomínáme, že ji najdete i na počítadle bodů).

Počet druhů zvířat	1	2	3	4	5
Body	1	3	6	10	15

Celkový počet zvířat opět nehraje žádnou roli, jde jen o počet druhů.

#### ZVÝŠENÍ BODOVÉHO ZISKU

Stejně jako u pěšiny lze počet bodů zvýšit **odevzdáním právě 1 dílku** napajedla se zvířetem dalšího druhu.

Kromě toho za každého **ptáka**  nad buší získáte další **1 bod** navíc.

Poté si rovněž vezmete svou figurku zpět do zásoby.



V uzavřené buši je žirafa a opice. **Červený** odevzdá dílek napajedla se zebrou. Platí tedy zvířata 3 různých druhů, **červený** za ně obdrží 6 bodů. Za 3 ptáky nad buší získá navíc další 3 body, takže celkem obdrží bodů 9.



## Baobaby

### 1. Přiložení destičky

Rovněž destičku s baobabem je třeba přiložit tak, aby všechny objekty v místech dotyku navazovaly. Baobaby jsou vyznačeny vždy uprostřed destičky.

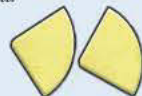


### 2. Umístění figurky

Na baobaby je také možno umísťovat své figurky. Figurku však na baobab **položte**. Poté si vezměte z obecné zásoby **2 nové dílky napajedla**. Ty vyložte před sebe na stůl **lícem nahoru**.



**Červený** položí svou figurku na baobab a obdrží z obecné zásoby 2 dílky napajedla.



### 3. Vyhodnocení baobabů

Baobaby se vyhodnocují, jakmile je příslušná destička obklopena sousedními destičkami ze **všech 8 stran**. Nucené volno vaší figurky končí, můžete si ji vzít zpět do své zásoby.

Sice žádné body nezískáte, ale obdržíte znovu 2 dílky napajedla z obecné zásoby.

Opět je vyložte před sebe na stůl lícem nahoru.



Destička s baobabem je zcela obklopena sousedními destičkami. Červený si vezme svou figurku zpět do zásoby a obdrží 2 dílky napajedla.

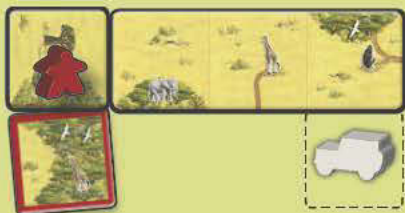


### ■ Džípy

Džíp je možné přemístit dvěma způsoby. V jednom případě body získáte, v druhém ne.

#### 1a, Přiložení destičky

Přiložte destičku na místo, kde žádný džíp nestojí.



#### 1b, Přiložením destičky donutit džíp k přesunu

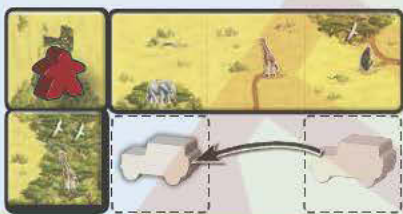
Za obvyklých podmínek o navazování objektů je možné přiložit destičku i na místě, kde stojí džíp. Džíp si dočasně postavte před sebe na stůl.



Červený přiloží destičku v souladu se všemi pravidly na místě, kde stál džíp. Vezme si ho zatím k sobě.

#### 2a, Figurka není umístěna

Pokud ve svém tahu neumístíte na herní plán žádnou figurku, **smíte** přemístit jeden z džípů tak, aby sousedil s jednou či více destičkami.



#### 2b, Umístění figurky

Na právě přiloženou destičku smíte za obvyklých podmínek postavit (či položit) svou figurku.



Červený postaví svou figurku na pěšinu na právě přiložené destičce.

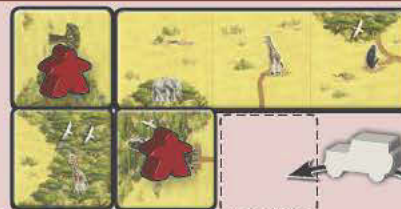
#### 3a, Započítání bodů

Vyhodnotíte případně uzavřené objekty jako obvykle. Za pouhé přemístění džípu žádné body nedostanete.

#### 3b, Započítání bodů

Vyhodnotíte případně uzavřené objekty jako obvykle. Za to, že jste přiložením destičky donutili džíp k přesunu, obdržíte 3 body.

Poté umístíte džíp opět tak, aby sousedil s jednou či více libovolnými destičkami.



Červený postaví džíp tak, aby sousedil s destičkou s pěšinou obsazenou jeho figurkou (a motivoval tak např. i ostatní hráče, aby jeho cestu uzavřeli).

**POZOR:** Ve svém tahu smíte přemístit jen **1 džíp**. Pokud jste přiložením destičky donutili k přesunu džíp (viz 1b), musíte přemístit ten, nikoli džíp druhý, i kdybyste na přiloženou destičku svou figurku neumístili (viz 2a). Na **jednom** místě pro destičku nesmějí nikdy stát **oba džípy**.

## Napajedla

Díky napajedla lze využít i jinak než ke zvýšení bodového zisku při vyhodnocování pěšin a buší. Na savaně je možné zakládat a rozšiřovat napajedla.

### 1. Přiložení destičky

Destičku krajiny přiložíte jako obvykle.

### 2. Založení nebo rozšíření napajedla

#### ZALOŽENÍ NAPAJEDLA

Namísto umístění figurky na přiloženou destičku **můžete** založit nové napajedlo. Položte jeden dílek napajedla ze své zásoby na volný roh (tj. se savanou – dílek nesmí překrýt buš, ale pěšina nebo baobab nejsou napajedlem nikdy překryty bez ohledu na ilustraci) **libovolné** destičky – **nemusí to být právě přiložená destička** (na drobné ilustrace trav a křovin neberte ohled). Roh dílku napajedla musí být zarovnan s rohem destičky (viz obr.). Poté musíte na právě přiložený dílek napajedla umístit svou figurku.

Za to obdržíte **3 body**.

#### ROZŠÍŘENÍ NAPAJEDLA

Namísto umístění figurky na přiloženou destičku **můžete** existující napajedlo **rozšířit**. Položte jeden dílek napajedla ze své zásoby na volný roh vedlejší destičky, takže se napajedlo zvětší (kruh se postupně uzavírá, viz obr.).

Na nově přiloženém dílku napajedla však musí být zvíře **jíného druhu**, takže všechna zvířata u napajedla jsou vždy různých druhů. Na dílek, který existující napajedlo rozšiřuje, figurku umístit **nesmíte**.

Podle toho, kolikátý dílek napajedla přiložíte, dostanete příslušný počet bodů:

2. dílek: **4 body**    3. dílek: **5 bodů**    4. dílek: **6 bodů**

**Pozor:** Nesmíte založit nové napajedlo, aniž byste na první dílek postavili svou figurku!

**Zvláštní situace:** Nové napajedlo smíte založit i na diagonálně sousedící destičce. Protože se dílky dosud nedotýkají, nejedná se o rozšíření existujícího napajedla a na přiložený dílek tedy můžete (a také musíte) svou figurku postavit. Pokud se později napajedlo dokončí, budou v něm 2 figurky. V tomto případě se může i stát, že u jednoho napajedla budou dvě zvířata téhož druhu.

**Červený** přiloží destičku krajiny podle obvyklých pravidel a prodlouží svou pěšinu. Na právě přiloženou destičku žádnou figurku neumístí, proto může na vhodném místě založit nové napajedlo. Na něj postaví svou figurku a obdrží **3 body**.



**Červený** přiloží destičku krajiny podle obvyklých pravidel (vpravo dole). Na právě přiloženou destičku žádnou figurku neumístí, ale rozšíří existující napajedlo se zebrou a žirafou o třetí dílek – s opicí. Figurku na něj postavit nemůže, ale obdrží **5 bodů**.

**Červený** přiloží destičku a umístí na ni dílek napajedla s žirafou tak, že sousedí diagonálně s dříve položeným dílkem s žirafou. V daném okamžiku se jedná o dvě na sobě nezávislá napajedla, takže na dílek **červený** umístí svou figurku.



### 3. Uzavření napajedla

Jakmile je k existujícímu napajedlu přiložen 4. dílek, je napajedlo uzavřeno. Hráč, jenž svou figurkou napajedlo obsadil, obdrží **3 body** a vezme si figurku zpět do své zásoby.

Jsou-li v napajedle figurky dvou hráčů, obdrží oba po **3 bodech** (patří-li obě figurky v napajedle témuž hráči, dostane jen **3 body**).

**Poznámka:** Destičku krajiny i dílek napajedla smíte přiložit i tak, že je hned zřejmé, že není možné napajedlo uzavřít (kvůli buším na sousedících destičkách).

**Červený** přiloží destičku, na níž neumístí žádnou figurku. Položí dílek napajedla tak, že uzavře napajedlo obsazené **modrou** figurkou. Za to obdrží **6 bodů** (přiložil 4. dílek napajedla), **modrý** obdrží **3 body** a vezme si svou figurku zpět.



## ■ Více figurek v jednom objektu

Sice není dovoleno umísťovat své figurky na již obsazené objekty (pěšiny nebo buše), ale v průběhu hry se může stát, že spojením původně oddělených objektů se v jednom objektu vyskytnou více figurek. Při vyhodnocení objektu dostane body ten hráč, který v něm má svých figurek **nejvíce**. V případě shody dostanou všichni příslušní hráči plný počet bodů.



Před tahem **červeného** mají **červený** a **modrý** své figurky na oddělených pěšinách. **Červený** přiloží označenou destičku a spojí tak obě části pěšiny do jedné. Pěšina je tímto zároveň uzavřena. Jsou u ní zvířata 4 různých druhů (opice, lev, slon, žirafa). **Červený** odevzdá dílek napajedla se zebrou a obdrží 15 bodů.

**Modrý** žádný dílek napajedla neodevzdá a získá 10 bodů.



Před tahem **červeného** stojí všechny figurky v oddělených částech buše. **Červený** přiloží destičku tak, že všechny části spojí do jedné buše a zároveň ji uzavře. V uzavřené buši má nejvíce figurek **červený**, a tak získá body jen on. Neodevzdá žádný dílek napajedla

a obdrží 6 bodů za zvířata 3 druhů a 5 bodů za ptáky, celkem 11 bodů. **Modrý** nezíská žádný bod. Oba hráči si vezmou své figurky zpět.

## ■ Shrnutí

1. Otočenou destičku je nutno přiložit k hernímu plánu, a to alespoň jednou stranou k nějaké destičce přiložené dříve. Objekty na všech sousedících stranách musejí navazovat.
  - Nastane-li velmi nepravděpodobný případ, že destičku nelze žádným způsobem platně přiložit, odložte ji do krabice a otočte destičku novou.
  - Přiložíte-li destičku na místo, kde stál **džíp**, donutíte ho k přemístění.

2. Figurku může aktivní hráč umístit jen na **práve přiloženou** destičku.
  - Daný objekt však nesmí být obsazen žádnou jinou figurkou (ani vlastní).
  - Položíte-li figurku na **baobab**, obdržíte z obecné zásoby 2 dílky napajedel.
  - Pokud ve svém tahu neumístíte na herní plán **žádnou figurku**, smíte **založit** nové napajedlo nebo **rozšířit** existující. Pokud jste ani nyní neumístili na herní plán **žádnou figurku**, smíte přemístit jeden **džíp**.

3. Započítání bodů je vždy **poslední akcí tahu** hráče a po vyhodnocení uzavřeného objektu si vezme příslušný hráč (či hráči) svou figurku (či figurky) z daného objektu zpět do zásoby. Je možné, že přiložením jedné destičky dojde k uzavření více objektů současně.
  - **Pěšina** je uzavřená, pokud je z obou stran ukončena uprostřed savany, buší nebo tvoří-li uzavřenou smyčku.
  - **Buš** je uzavřená, pokud k ní nelze v souladu s pravidly přiložit žádnou další destičku a nejsou v ní žádné mezery. Body obdržíte podle toho, kolik zvířat různých druhů v ní je, plus 1 bod za každého **ptáka**.
  - Má-li ve vyhodnocovaném objektu figurky **více hráčů**, obdrží body ten, kdo v něm má figurek nejvíce. V případě shody obdrží všichni příslušní hráči plný počet bodů.

## KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Bohužel i hra *Carcassonne Safari* musí jednou skončit... Je to škoda, ale aspoň se dozvíme, kdo vyhrál. Hra končí v okamžiku, kdy hráč na tahu nemůže platně přiložit žádnou destičku. Poté následuje **závěrečné vyhodnocení**. Jakmile skončí hra, započítejte body za neuzavřené objekty, kde dosud stojí figurky:

### ■ PĚŠINY A BUŠE

Za **pěšiny** a **buše** získáte po **1 bodu** za každé zvíře (vč. ptáků), **Druhy zvířat** v tuto chvíli **roli nehrají**.

### ■ DÍLKY NAPAJEDEL

Za zbylé **dílky napajedel** ve své zásobě získáte po **1 bodu**.

### ■ BAOBABY

Za figurky na **baobabech** nezískáte **body žádné**.

### ■ NAPAJEDELA

Za figurky v **napajedlech** rovněž nezískáte **body žádné**.

Jakmile je závěrečné vyhodnocení u konce, je definitivní konec partie. Vítězem se stává ten hráč, kdo celkově získal nejvíce bodů. Gratulujeme!

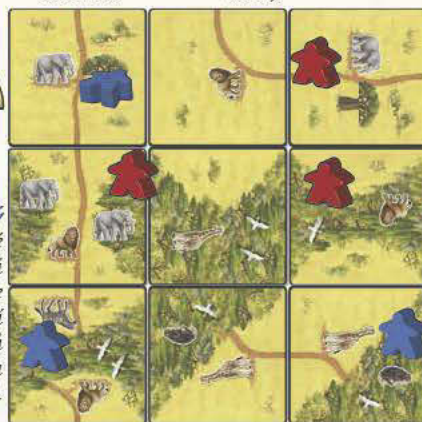
**Modrý** nezíská žádné body za figurku na baobabu.

**Červený** získá 2 body za 2 zvířata u pěšiny (bez ohledu na jejich druh).



**Červený** obdrží 3 body za 3 zbylé dílky napajedel.

**Červený** a **modrý** mají figurky ve velké buši. **Červený** má figurek víc, takže všechny body obdrží on. Získá 10 bodů za 4 zvířata a 6 ptáků.



**Modrý** obdrží 2 body za opici a ptáka v malé buši.

**PŘEHLED VŠECH DESTIČEK VE HŘE** (72 destiček krajiny, 50 dílků napajedla, 5 destiček 50/100, 1 startovní destička)



CS1 -| -



CS2 E



CS3 E|G|G|Z



CS4 A|E|L



CS5 L



CS6 A|A|E|L



CS7 E|G|G|L|Z



CS8 AA



CS9 AA



CS10 LL|ZZ



CS11 GG|ZZ|ZZ



CS12 Z



CS13 G|Z



CS14 A|A|E|Z



CS15 AE



CS16 Z



CS17 G



CS18 EL



CS19 EGG



CS20 A|A|G|L|Z



CS21 E|L|Z| -



CS22 L



CS23 AEE



CS24 EEL



CS25 A|L|A|L|L



CS26 E|E|G|E|Z|L|L|L|Z



CS27 A|G|A|L



CS28 G|Z



CS29 E



CS30 G|G|L|Z



CS31 LZ



CS32 GG



CS33 A|A|G



10x A  
5x 50



10x E



10x G



10x L



10x Z



CSStart  
AEG

U destiček, které se ve hře vyskytují ve více exemplářích, jsou uvedeny i kombinace zvířat, oddělené svíslou čarou.

A = opice | E = slon | G = žirafa | L = lev | Z = zebra „-“ = žádné zvíře | počet ptáků uveden není.

Jako titul jsme zvolili slovo **Safari** záměrně. Dnes se s tímto pojmem spojuje pozorování divoké zvěře v jejím přirozeném prostředí, nikoli lov.



© 2018  
Hans im Glück Verlags-GmbH  
Birnauer Str. 15  
80809 München  
info@hans-im-glueck.de  
www.hans-im-glueck.de  
www.carcassonne.de

**Autor:** Klaus-Jürgen Wrede  
**Ilustrace:** Anne Heidsieck  
**Graficky design:** Christof Tisch  
**Figurky:** Andreas Resch

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

**MINDOK**

MINDOK s.r.o.

Korunní 810/104, Praha 10  
www.mindok.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 nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.