

# DOBA KAMENNÁ

## NOVÉ CHÝŠE

### (Die neuen Hütten)

Michael Tummelhofer

Toto rozšíření vyšlo jako součást almanachu věnovaného nakladatelství Hans im Glück.

#### **Obecná pravidla**

Nové kartičky budov se zamíchají společně se stávajícími. Následně se odloží zpět do krabice, aniž by se na ně někdo díval, následující počet budov: ve čtyřech hráčích 6 kartiček, ve třech hráčích 13 kartiček a ve dvou hráčích 20 kartiček.

Zbývající budovy se rozdělí na hromádky po 7 kartičkách a položí na hrací plán.

#### **Chýše na zpracování dřeva (*Holzhütte*)**

Tato budova vynáší hráči každé kolo na začátku druhé fáze jedno dřevo. Navíc hráč dostane při jejím postavení 3 body.

#### **Chýše na zpracování jílu (*Lehmhütte*)**

Tato budova vynáší hráči každé kolo na začátku druhé fáze jeden jíl. Navíc hráč dostane při jejím postavení 4 body.

#### **Chýše na zpracování kamene (*Steinhütte*)**

Tato budova vynáší hráči každé kolo na začátku druhé fáze jeden kámen. Navíc hráč dostane při jejím postavení 5 bodů.

#### **Školka (*Kindergarten*)**

Při získání této budovy dostane hráč okamžitě a jednorázově jednoho dalšího člena kmene na svou desku hráče. Navíc dostane při jejím postavení 5 bodů.

#### **Dílna (*Werkstatt*)**

Při získání této budovy dostane hráč okamžitě a jednorázově jeden žeton nástroje na svou desku hráče. Navíc dostane při jejím postavení 5 bodů.

#### **Pěstitelská chýše (*Gewächshaus*)**

Při získání této budovy hráč okamžitě a jednorázově posune svou značku na počítadle obilí o 1 stupeň nahoru. Navíc dostane při jejím postavení 5 bodů.

# CARCASSONNE

## KULTOVNÍ MÍSTA

### (Die Kultstätte)

Hans-Jürgen Wrede

Toto rozšíření vyšlo jako součást almanachu věnovaného nakladatelství Hans im Glück.

Pět karet krajiny **Kultovní místa** se zamíchá mezi zbývající karty krajiny.

Kultovní místa se používají a hodnotí stejně jako kláštery. Pokud hráč umístí figurku na kultovní místo, nazývá se tato figurka kacíř.

#### **Použití kultovních míst**

Kultovní místo nelze vyložit tak, aby sousedilo s více kláštery. Klášter nelze vyložit tak, aby sousedil s více kultovními místy.

Jestliže hráč vyloží kultovní míst přímo (vodorovně, svisle nebo úhlopříčně) vedle kláštera jiného hráče a umístí na něj kacíře, vyzývá kacíř mnicha ke střetu. Totéž platí, pokud je mnich umístěn přímo vedle kultovního místa jiného hráče. Je rovněž dovoleno vyzvat ke střetu vlastního mnicha resp. kacíře.

Hráč vykládající kartu kultovního místa může jako obvykle umístit figurku místo na kultovní místo také na louku, cestu nebo do města.

#### **Vyzvání ke střetu**

Při vyzvání ke střetu jde o to, kdo svou budovu uzavře jako první. Hráč, jehož budova se uzavře dříve, dostane 9 bodů, druhý hráč nedostane nic. Obě figurky se vrátí ke svým vlastníkům.

Pokud do konce hry nedojde k vyhodnocení výzvy, dostanou oba hráči obvyklé body jako v případě kláštera.