



Carcassonne

Hrabia, król i poddani



To rozszerzenie składa się z 4 mniejszych, które można łączyć z grą podstawową pojedynczo lub razem. Nie zaleca się używania w jednej rozgrywce dodatków "Hrabia" i "Rzeka II", gdyż może dojść do sytuacji, w której nie będzie można wyłożyć żadnego pasującego kafelka.

Zawartość rozszerzenia

• 1 drewniany pionek hrabiego • 36 kafelków krajobrazu

Król i rabuś (7 kafelków)

5 kafelków krajobrazu należy przed grą wymieszać z pozostałymi.



Ten kafelek przedstawia 2 oddzielne części miasta. W trakcie rozgrywki mogą one jednak, za pomocą innych kafelków, zostać połączone ze sobą.



Króla odkłada się na początku gry z boku. W momencie, gdy któryś z graczy ukończy pierwsze miasto, zabiera króla. Jeśli w toku gry inny gracz zdoła wznieść **większe miasto** (tzn. dołoży ostatni kafelek do takiego miasta), to on otrzymuje króla. Na końcu gry gracz będący w posiadaniu króla otrzymuje 1 punkt za każde ukończone miasto.



Rabuś działa podobnie jak król. Otrzymuje go zawsze gracz, który ukończył **najdłuższą drogę**. Na końcu gry posiadacz rabusia otrzymuje 1 punkt za każdą ukończoną drogę.

Miejsca kultu i heretyk (5 kafelków)



5 kafelków krajobrazu z **miejscami kultu** należy wymieszać z pozostałymi. Miejsce kultu wykłada się i podlicza identycznie jak klasztor. Jeśli gracz położy poddanego (pomocnika) na miejscu kultu, nazywa się go od tej pory heretykiem.

Wykładanie miejsc kultu

Miejsce kultu nie może bezpośrednio sąsiadować z większą liczbą klasztorów, a klasztor nie może bezpośrednio przylegać do większej liczby miejsc kultu. Jeśli gracz wyłoży miejsce kultu bezpośrednio (poziomo, pionowo lub ukośnie) przy klasztorze współgracza i położy tam heretyka, heretyk wyzywa mnicha na pojedynek. Ta sama sytuacja ma miejsce, gdy mnich zostanie ustawiony bezpośrednio obok miejsca kultu współgracza. Jest również dopuszczalne wyzywanie własnego mnicha czy heretyka.

Wyzywanie na pojedynek

Podczas wyzywania istotne jest, kto pierwszy ukończy swój budynek. Gracz, którego budowla była ukończona jako pierwsza, otrzymuje 9 punktów zwycięstwa, drugi z graczy nie otrzymuje nic. Następnie obaj poddani wracają do swoich właścicieli.

Jeśli wyzwanie na pojedynek nie zostanie rozstrzygnięte do końca gry, gracze punktują zwyczajnie, jak za klasztor.

Gracz, który położył kafelek z miejscem kultu, może naturalnie umieścić swojego pomocnika (zamiast w miejscu kultu) również na łące, drodze lub w mieście.

Hrabia z Carcassonne (12 kafelków i 1 drewniany pionek)



12 kafelków krajobrazu należy przed grą ułożyć na środku stołu w ukazany powyżej sposób. Powstałe w ten sposób miasto (Carcassonne) jest punktem wyjścia w tej grze. Dotychczasowy kafelek startowy nie będzie zatem potrzebny.

W mieście są 4 dzielnice: 1. zamek 2. targowisko 3. kuźnia 4. katedra.

Pionek hrabiego zostaje umieszczony w zamku, a gra rozpoczyna się w normalny sposób.

Poddani w mieście

Za każdym razem, kiedy gracz doprowadzi do podsumowania, w którym co najmniej jeden z jego współgraczy punktuje (**ale nie on sam**), może on pod koniec swojego ruchu umieścić 1 **poddanego** (z własnych zasobów) w dowolnej **dzielnicy miasta**. Jeśli gracz doprowadził do kilku podsumowań na raz, nie może w żadnym z nich otrzymać punktów, by móc skorzystać z tej możliwości. W jednej kolejce może on jednak ustawić co najwyżej 1 poddanego.

Jeśli w toku gry jakiś obszar (miasto, droga, klasztor) zostanie ukończony, wszyscy gracze mogą (jeszcze przed jego podliczeniem) przestawić swoich poddanych z odpowiednich dzielnic miasta do tego obszaru. (**Wyjątek:** Hrabia znajduje się we właściwej dzielnicy miasta – zobacz niżej). W ten sposób poddani mogą być ustawiani nawet w zajętych obszarach. Dopiero teraz następuje podliczenie.

Poddanych przemieszcza się w następujący sposób:

- z zamku do podliczanego miasta,
- z kuźni na podliczaną drogę,
- z katedry do podliczanego klasztoru,
- z targowiska na podliczaną łąkę.

(Pomocnicy z targowiska mogą być ustawieni dopiero na końcu gry.)

Jak to przebiega w szczegółach?

Zaczyna gracz siedzący po lewej stronie gracza, który doprowadził do podsumowania, następni gracze zagrywają zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz, który doprowadził do podsumowania będzie wykonywał ten ruch jako ostatni. Każdy z graczy może przestawić z właściwej dzielnicy miasta do podliczonego obszaru od 0 do wszystkich swoich poddanych. Teraz, w normalny sposób, następuje podliczenie.

Poddani, którzy nie zostali przestawieni pozostają na razie w Carcassonne. Poddani z Carcassonne mogą być umieszczani tylko w wyżej opisany sposób. Nie można ich również dowolnie przenosić z powrotem do własnych zasobów.

Hrabia



Zawsze, gdy gracz ustawi swojego poddanego w Carcassonne, może on również przestawić hrabiego do dowolnej dzielnicy. Z dzielnicy, do której trafi hrabia nie mogą zostać przeniesieni żadni pomocnicy.

Przykład: *Zostaje podliczone miasto. Hrabia znajduje się w zamku (zamek – miasto). Żadnemu z graczy nie wolno przestawić poddanego z zamku do miasta.*

Poddani są blokowani w takiej dzielnicy tak długo, aż hrabia nie przemieści się do innej. Hrabia zawsze znajduje się w jednej z dzielnic i nigdy nie opuszcza Carcassonne.

Szczegóły wynikające z łączenia dodatków:

1. rozszerzenie: W Carcassonne można również umieścić dużego poddanego. Jeśli został on następnie przestawiony do podsumowywanego obszaru, liczy się tam normalnie, jako 2 poddanych.

2. rozszerzenie - "Kupcy i budowniczy": Jeśli gracz (dzięki budowniczemu) wykonuje podwójny ruch i w każdej części tego ruchu spełnia opisane warunki, może również w obu częściach tego ruchu umieścić w Carcassonne po jednym z poddanych.

Rzeka II (12 kafelków)



Rzekę układa się na początku gry. Kafelki początkowy z podstawowej wersji gry nie będzie potrzebny. Źródło, rozwidlenie i jezioro z wulkanem zostają odłożone na bok, pozostałe kafelki rzeki zostają wymieszane rewersami ku górze.

Źródło zostaje położone na środku stołu. Najmłodszy gracz wyklada rozwidlenie. Następnie gracze w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara losują jeden z kafelków rzeki i dokładają go z lewej lub prawej strony obu ramion rzeki. Na końcu umieszcza się wulkan.

Kafelki rzeki mogą zostać ułożone dowolnie, poza dwoma wyjątkami, tj. bez zawracania i łączenia ramion rzeki.

Każdy z graczy może, jak w normalnej grze, dowolnie ustawić poddanego (jednak nie na samej rzece).

Gracz, który wyklada wulkan, nie może na tym kafelku ustawić poddanego, za to natychmiast wykonuje drugi ruch (tzn. zaczyna normalną grę).

Jeśli gra toczy się bez odpowiednich rozszerzeń, karczma, stado świń i wulkan nie mają właściwego im zastosowania.



Stado świń przynosi chłopu (farmerowi), do którego należy łąka, dodatkowo 1 punkt za miasto. Jest to dodatkowy bonus do normalnych świńek z rozszerzenia "Kupcy i budowniczy".



Karczma nad jeziorem

"Karczmy i katedry",
1. rozszerzenie, str. 1 instrukcji.



Wulkan

"Księżniczka i smok", str. 1 instrukcji.

Gracz, który wyłoży ten kafelek może niezwłocznie wykonać następny ruch.

Thumaczenie: Meehoow

Wszystko o CARCASSONNE znajdziecie na stronie: www.carcassonne.de. Możecie tam uzyskać odpowiedzi na pytania związane z grą, wziąć udział w różnych konkursach i loteriach oraz zamówić newsletter.



© 2007
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de

Zagrajcie w CARCASSONNE
online na:

www.brettspielwelt.de

