

Instrukcja

Zamek

instrukcje video
gry.nk.com.pl



Autor: Reiner Knizia

Ilustracje: Roman Kucharshi



„Zamek” to polska edycja gry „The Castle” z serii „Carcassonne”.

Gra wydana za zgodą autora serii „Carcassonne”
Klausa-Jürgena Wrede i wydawnictwa Hans im Glück.

Elementy gry

10 płytek muru



60 kafelków



Uwaga! Inne elementy znajdujące się na kafelkach nie mają znaczenia w trakcie gry, pełnią funkcję ozdobną.



18 żetonów specjalnych (po 2 żetony w każdym z 9 rodzajów)



14 poddanych (po 7 dla każdego gracza)



2 siedziby rodów (po 1 dla każdego gracza)



Do gry dołączyliśmy **naklejkę**, dzięki której możesz podpisać swój egzemplarz gry.

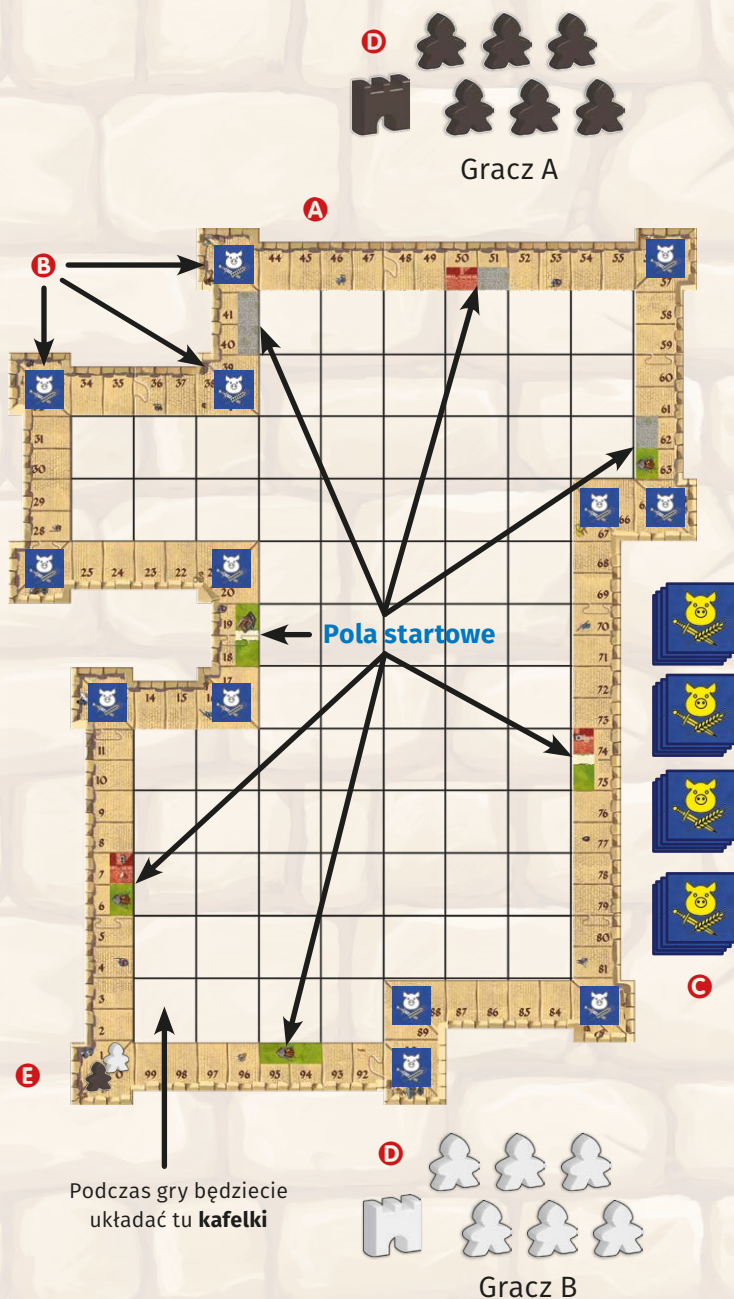


Cel gry

Dwa rody walczą o władzę nad zamkiem, w obrębie którego toczy się gra. Dokładając kolejne kafelki, tworzycie sieć **dróg, łąki, domy i chlewy**, nad którymi staracie się **przejąć kontrolę**. Musicie w przemyślny sposób wykorzystywać swoich poddanych: heroldów, mnichów, giermków i rolników – pomogą wam oni przejąć kontrolę nad obiektami zamku i zdobyć punkty. Otrzymacie je również za dwa elementy, które muszą się znaleźć w każdym porządnym zamku: **kapliczki** i **dyby**. Na koniec gry osoba z największą liczbą punktów przejmuje władzę w zamku, a rywala zakuwa w dyby.

Przygotowanie gry

- A** **Płytki muru** rozłóżcie tak, jak na rysunku obok. Mur tworzy **tor punktów** (od pola 0 do 99). Stanowi on granicę obszaru gry. Zwróćcie uwagę, że na kilku płytkach muru znajdują się **pola startowe**.
- B** **18 żetonów specjalnych** połóżcie na stole obrazkami do dołu i wymieszajcie. Następnie na każdej wieży obronnej (z wyjątkiem tej z polami 0 i 1) połóżcie **po 1 żetonie**. Niewykorzystane żetony odłóżcie (bez podglądania) do pudełka.
- C** **60 kafelków** połóżcie na stole obrazkami do dołu i wymieszajcie. Następnie stwórzcie z nich kilka stosów i połóżcie poza murami zamku.
- D** Weźcie **po 1 siedzibie rodu** i **po 6 poddanych** w wybranym kolorze i połóżcie przed sobą.
- E** Na polu zero na torze punktacji połóżcie **po 1 poddanym**.



Przebieg rozgrywki

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio była zakuta w dyby (lub starszy gracz). W swojej turze gracz może wykonać 3 akcje w następującej kolejności:

Akcja 1. Dołożenie kafelka

Akcja 2. Wprowadzenie poddanego do zamku

Akcja 3. Zdobywanie punktów

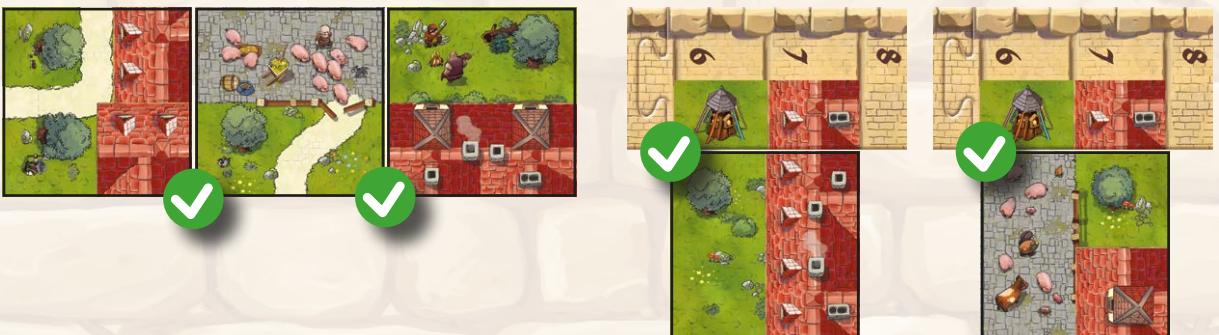
Akcja 1. DOŁOŻENIE KAFELKA

Gracz bierze **1 kafelek** z dowolnego stosu i umieszcza go w obrębie murów zgodnie z poniższymi zasadami:

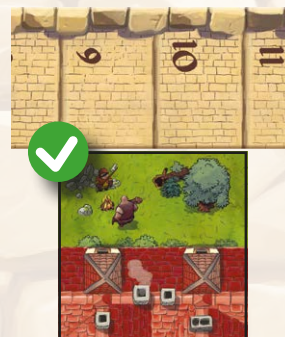
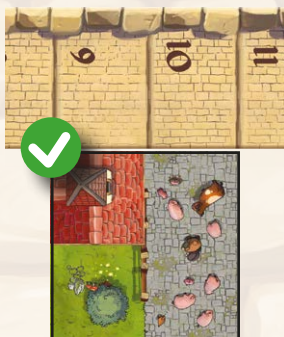
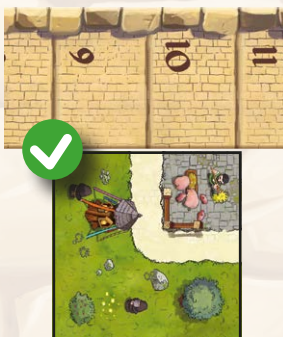
- **Pierwszy kafelek** dołożony w grze **musi przylegać bokiem do któregoś z pól startowych**. Pola te traktowane są jak kafelki.
- **Każdy następny kafelek** musi przylegać **co najmniej jednym bokiem** do któregoś z pól startowych lub do innego kafelka.
- **Droga musi być połączona z innym fragmentem drogi** – zarówno ta na kafelkach, jak i na polach startowych.



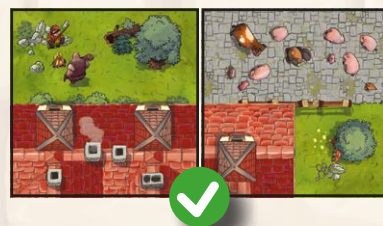
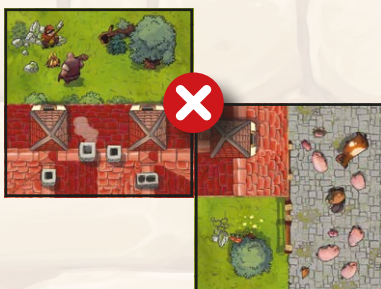
- Domy, chlewy i łąki można dokładać do siebie w dowolny sposób.



- Do muru można dokładać wszystko: drogę, dom, chlew i łąkę.



- Kafelki należy dokładać do siebie **całymi bokami**. Można je **obrać** w dowolną stronę.



- **Jeśli gracz nie ma możliwości dotożenia kafelka**, pokazuje go rywalowi, odkłada kafelek do pudełka i bierze nowy ze stosu. Następnie dokłada go według wyżej opisanych zasad w obrębie murów zamku.

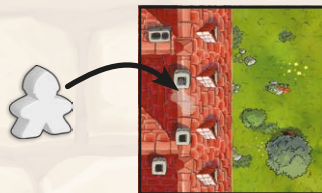
Akcja 2. WPROWADZENIE PODDANEGO DO ZAMKU

Na dotożonym przed chwilą kafelku gracz **może (ale nie musi)** umieścić **jednego poddanego** ze swojej puli pionków. Jeśli gracz nie ma już poddanych w swojej puli, pomija tę akcję.

Wprowadzając poddanego do zamku, gracz może umieścić go **na jednym z obszarów** znajdujących się na dotożonym przed chwilą kafelku: w domu, chlewie, na drodze lub łące. W zależności od tego, gdzie zostanie umieszczony, poddany pełnić będzie inną funkcję.

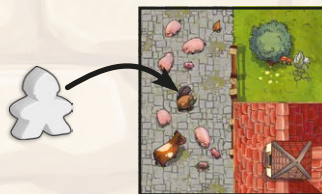
Giermek – poddany wystany do **domu**.

Jeśli na kafelku są domy niepołączone ze sobą, należy wybrać jeden z nich i postawić na nim giermka.



Rolnik – poddany wystany do **chlewu**.

Jeśli na kafelku są chlewy niepołączone ze sobą, należy wybrać jeden z nich i postawić na nim rolnika.



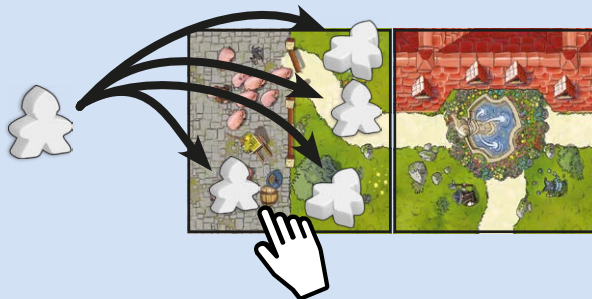
Herold – poddany wysłany na **drogę**. Jeśli na kafelku są fragmenty drogi niepołączone ze sobą, należy wybrać jeden z nich i postawić na nim herolda. Zwróćcie uwagę, że **dyby** nie przerywają drogi (biegnie ona dookoła nich). **Fontanna** natomiast ją przerywa (tworzą się oddzielne fragmenty dróg).



Mnich – poddany wysłany na **łąkę**. Jeśli na kafelku są łąki niepołączone ze sobą, należy wybrać jedną z nich i położyć na niej mnicha.



Wysyłając poddanego **na łąkę**, należy go **położyć** (mnich leży na trawie i spogląda na niebo). Będzie tam leżeć do końca gry (nie wróci już do puli pionków gracza). Poddani wysłani **na drogę, do domów i chlewów** są na nich **stawiani**. Będą tam stać do chwili, aż obszar, na którym stoją, zostanie ukończony (w takiej sytuacji wrócą do puli pionków gracza).



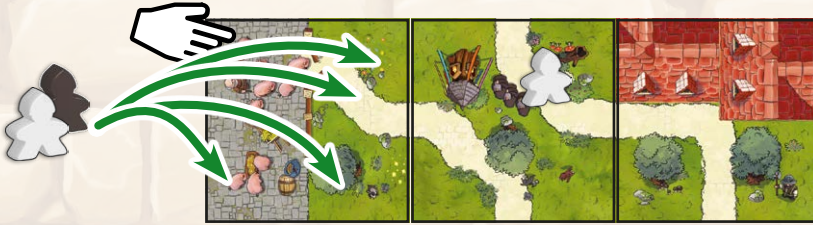
Przykład: Gracz dołożył kafelek z chlewem, dwiema łąkami i drogą. Na jednym z tych obszarów może umieścić swojego poddanego. Jeśli wybrałby jedną z dwóch łąk, musiałby na niej **położyć** poddanego. Jeśli wybrałby chlew albo drogę, musiałby **postawić** tam poddanego.

Jeśli gracz **nie ma poddanych** w puli pionków, w swojej turze nie wysyła poddanego do zamku. Gdy jednak w trakcie gry któryś poddany wróci do puli gracza, może on ponownie z niego korzystać.

WALKA O KONTROLĘ OBSZARÓW

Dołożony kafelek powoduje powiększenie drogi, domu, chlewu lub łąki. Jeśli na którymś z tych obszarów **znajduje się już jakiś poddany** (któregokolwiek z graczy), **gracz nie może wystać swojego poddanego na ten obszar**.

Pamiętajcie, że nie ma znaczenia, o ile kafelków oddalony jest poddany, który znajduje się już na danym obszarze – kontroluje on cały ten obszar i **żaden z graczy** nie może dołożyć tam innego poddanego.



Przykład A: Gracz dołożył kafelek z chlewem, drogą i dwiema łąkami. Może wystać poddanego na 1 z obszarów wskazanych zieloną strzałką. Nikt tych obszarów nie kontroluje.



Przykład B: W tej sytuacji gracz nie może wystać poddanego na drogę, ponieważ jest już kontrolowana.



Przykład C: W tej sytuacji gracz nie może wystać poddanego na dużą łąkę, ponieważ jest już kontrolowana.



Przykład D: W tej sytuacji gracz nie może wystać poddanego na mniejszą łąkę, ponieważ jest już kontrolowana.

ŁĄCZENIE KONTROLOWANYCH OBSZARÓW

Dołożony kafelek może spowodować **połączenie obszarów kontrolowanych przez graczy**. W takiej sytuacji **gracz nie może wystać swojego poddanego na ten obszar**, a poddani znajdujący się na połączonych obszarach **zostają na swoich miejscach**.

Przykład: Gracz dołożył kafelek z chlewem, drogą i łąką.

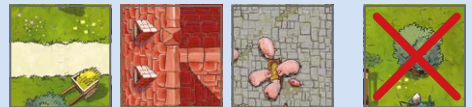
- Gracz połączył **2 drogi** kontrolowane przez białego i czarnego gracza. Heroldzi stojący na drodze pozostają na swoich miejscach, a gracz nie może umieścić herolda na dołożonym kafelku.
- Gracz połączył **2 łąki** kontrolowane przez białego gracza. Mnisi leżący na łące pozostają na swoich miejscach, a gracz nie może umieścić mnicha na dołożonym kafelku.
- Gracz powiększył również **chlew**, który nie jest kontrolowany przez nikogo. Gracz może więc wystać tam swojego rolnika.



Akcja 3. ZDOBYCIE PUNKTÓW

Jeśli dołożony kafelek spowodował **ukończenie budowy drogi, domu** lub **chlewu**, następuje liczenie zdobytych punktów. Ukończenie budowy oznacza, że dany obszar jest zamknięty i nie ma możliwości jego dalszego powiększania. Zdobyte punkty zaznaczacie, przesuwając swoje pionki na torze punktów.

Pamiętajcie, że punkty za ukończony obszar dotyczą **drogi, domu i chlewu**, ale nie **łąki**! Punkty za łąki przyznawane są na koniec gry (dlatego mnisi leżą na łąkach i czekają na zakończenie rozgrywki).



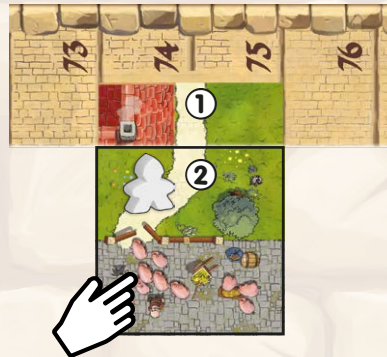
Punkty za ukończony obszar zdobywa **gracz mający więcej poddanych na tym obszarze**. W przypadku **remisu** żaden gracz nie zdobywa punktów.

Pamiętajcie, że nieważne jest, który gracz dołożył kafelek powodujący ukończenie drogi, domu lub chlewu. Punkty zdobywa gracz mający więcej poddanych na zamkniętym obszarze. Jeśli po dołożeniu kafelka punkty za ukończone obszary zdobyli **obaj gracze**, jako pierwszy zaznacza je na torze punktów gracz, którego tura właśnie trwa. Ma to znaczenie przy zdobywaniu żetonów leżących na torze punktów (wyjaśnimy to w dalszej części instrukcji).

UKOŃCZONA DROGA

Gracz mający **więcej heroldów** na ukończonej drodze zdobywa **1 punkt** za każdy kafelek tworzący tę drogę.

Przykład: Biały gracz dołożył kafelek do pola startowego i umieścił herolda na drodze. W ten sposób stworzył bardzo krótką, ukończoną drogę, którą kontroluje. Zdobywa 1 punkt za każdy kafelek tworzący tę drogę, co daje mu **2 punkty** (pole startowe traktowane jest jak kafelek). Gracz przesuwa swój pionek na torze punktów o 2 pola, a następnie herold wraca do puli gracza.



Jeśli przy ukończonej drodze znajdują się **dyby**, gracz otrzymuje nie 1, ale **2 punkty** za **każdy kafelek tworzący tę drogę**. Większa liczba dybów nie daje dodatkowych punktów! Wystarczą jedne dyby, aby zdobyć 2 punkty za każdy kafelek drogi.

Przykład: Biały gracz dołożył kafelek (i umieścił mnicha na łące). Droga została ukończona. Stoi na niej 1 biały herold, biały gracz kontroluje więc tę drogę. Przy drodze stoją **dyby**, gracz zdobywa więc 2 punkty za każdy kafelek tworzący drogę: 5 kafelków × 2 punkty = **10 punktów**. Gracz przesuwa swój pionek na torze punktów o 10 pól. Biały herold wraca do gracza. Czarny herold nie jest brany pod uwagę, ponieważ stoi na innej drodze (fontanna rozdziela obie drogi).



UKOŃCZONY CHLEW

Gracz mający **więcej rolników** na ukończonym chlewie zdobywa **2 punkty** za każdy kafelek tworzący ten chlew.

Przykład: Biały gracz dołożył kafelek łączący 2 małe chlewy kontrolowane przez niego z chlewie kontrolowanym dotychczas przez czarnego rolnika. Powstał w ten sposób 1 duży ukończony chlew kontrolowany przez białego gracza. Zdobywa

on 2 punkty za każdy kafelek tworzący chlew: 6 kafelków × 2 punkty = **12 punktów** (pole startowe z chlewie traktowane jest jak kafelek). Gracz przesuwa swój pionek na torze punktów o 12 pól. Rolnicy wracają do graczy.



UKOŃCZONY DOM

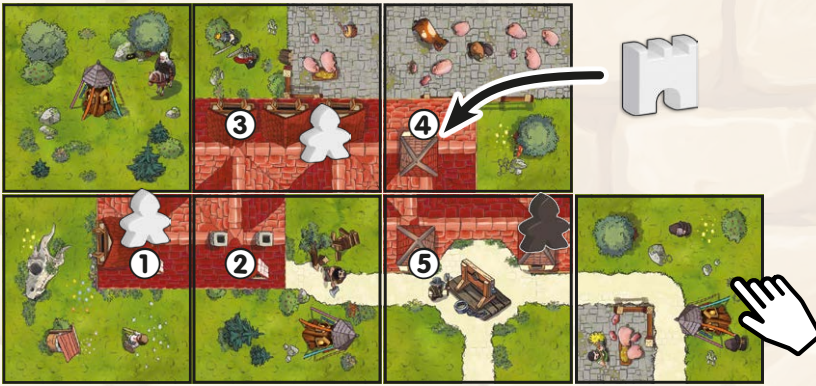
Gracz, który ma **więcej giermków** na ukończonym domu, zdobywa **1 punkt** za każdy kafelek tworzący ten dom.

Po zdobyciu punktów za pierwszy ukończony dom staje się on **siedzibą rodu**. Gracz umieszcza na nim swój pionek symbolizujący siedzibę rodu.

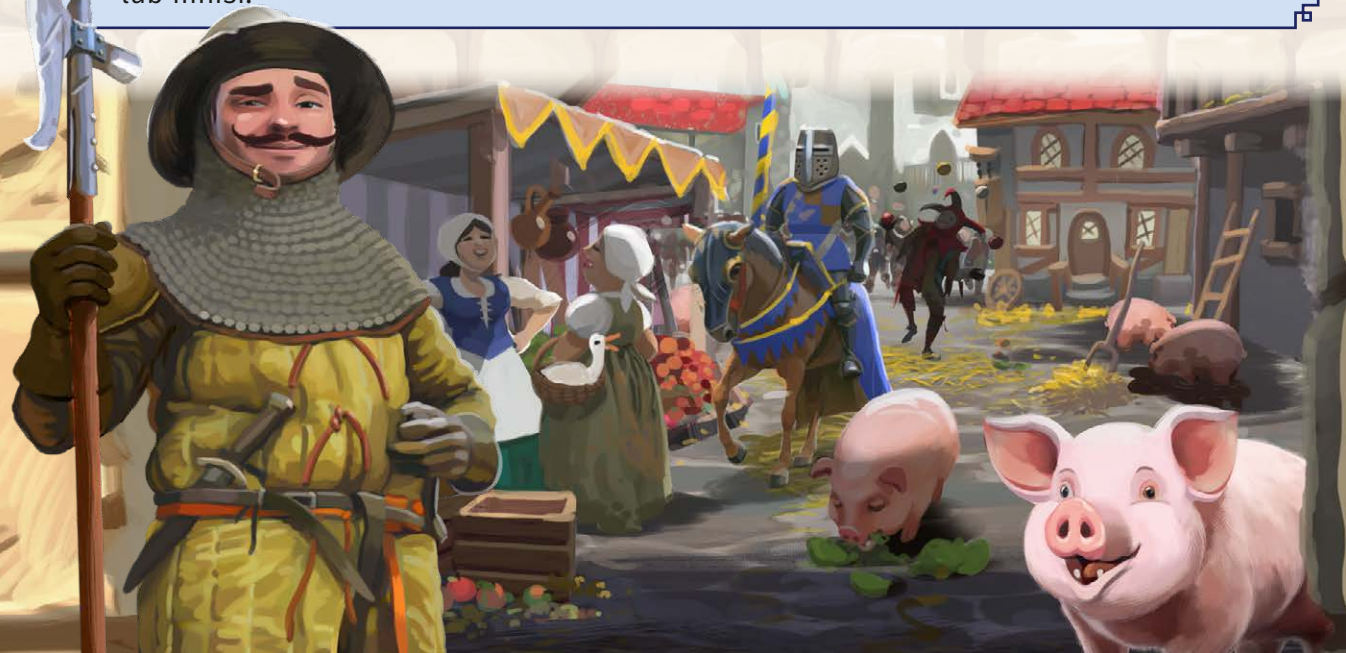
Za każdym razem, gdy gracz zdobędzie punkty za **większy dom** (składający się z większej liczby kafelków), **przenosi tam siedzibę rodu**.

Na koniec gry siedzibą rodu jest więc największy dom, za który gracz zdobył punkty.

Przykład: Biały gracz dołożył kafelek powodujący ukończenie domu. Znajduje się w nim 3 giermków: 2 białych i 1 czarny, biały gracz kontroluje więc ten dom. Zdobywa 1 punkt za każdy kafelek tworzący dom: 5 kafelków × 1 punkt = **5 punktów**. Gracz przesunął swój pionek na torze punktów o 5 pól. Giermkowie wracają do graczy. Jest to największy dom, za który biały gracz zdobył dotychczas punkty, dom staje się więc siedzibą rodu.



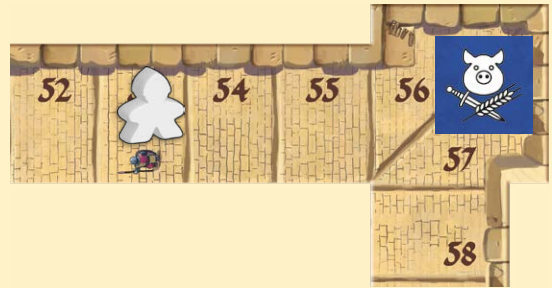
Pamiętajcie, że po przyznaniu punktów za ukończoną drogę, dom lub chlew stojący na nich **poddani wracają do odpowiednich graczy**. Poddani ci w dalszej części gry mogą być ponownie wysłani do zamku w dowolnej roli: jako heroldzi, rolnicy, giermkowie lub mnisi.



ZDOBYWANIE ŻETONÓW SPECJALNYCH

Żetony specjalne leżą na wieżach obronnych znajdujących się na murze zamku (na torze punktów). Każda wieża obejmuje 2 pola toru punktów (np. pola 56 i 57). Jeśli któryś pionek **zatrzyma się** na jednym z tych pól, **gracz zdobywa żeton specjalny** i kładzie go przed sobą (obrazkiem do góry). Jeśli jednak pionek **minie pole z żetonem**, **gracz nie zdobywa żetonu specjalnego**.

Przykład: Aby otrzymać żeton specjalny, biały gracz musi zdobyć 3 lub 4 punkty. Jego pionek zatrzyma się wtedy na polu 56 lub 57. Jeśli zdobędzie więcej i minie te pola, nie będzie mógł wziąć tego żetonu.



- Gracz może wykorzystać zdobyty żeton specjalny w swojej następnej turze lub w dalszej części gry. **Nie może wykorzystać go od razu po zdobyciu.**
 - Gracz może mieć dowolną liczbę żetonów specjalnych.
 - Podczas swojej tury gracz może wykorzystać dowolną liczbę żetonów specjalnych.
 - Wykorzystane żetony specjalne należy odłożyć do pudełka.
- Opis żetonów specjalnych znajduje się na końcu instrukcji.

Koniec tury gracza

Po dołożeniu kafelka, ewentualnym wprowadzeniu poddanego do zamku i zdobyciu punktów tura gracza się kończy. Swoją turę rozpoczyna jego przeciwnik.

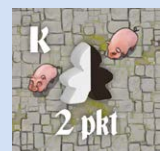
Koniec gry

Gra kończy się, gdy wykorzystane zostaną wszystkie kafelki w stosach.

- **Żetony specjalne**, które pozostały na torze punktów, należy odłożyć do pudełka.
- Następnie gracze **zdobywają punkty za łąki i siedzibę rodu** (zgodnie z zasadami opisanymi na następnej stronie) – dodają je do punktów zdobytych podczas gry.

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą zdobytych punktów. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

Nieukończone drogi, domy i chlewy nie dają punktów, chyba że gracz wykorzysta odpowiednie **żetony specjalne** (opis żetonów na ostatniej stronie).



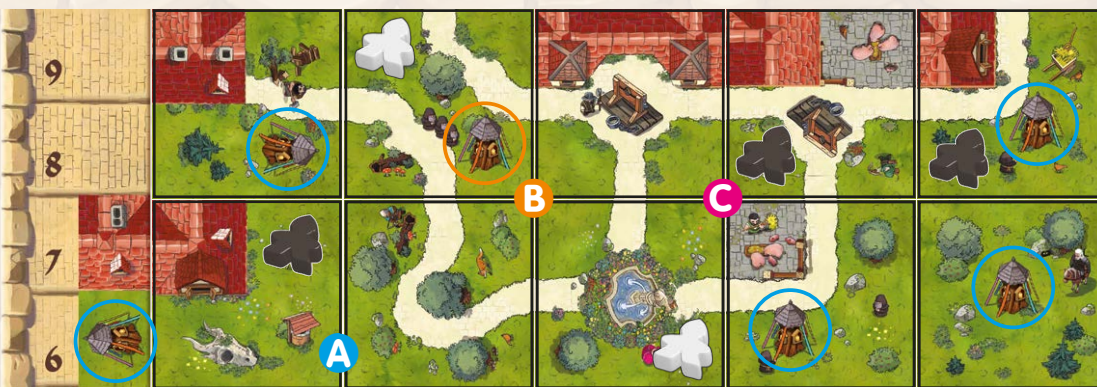
PUNKTY ZA ŁĄKI

- Rozpatrujecie **każdą łąkę, na której znajduje się przynajmniej 1 mnich** – niezależnie od tego, czy łąka jest ukończona, czy nie.
- Gracz mający **więcej mnichów** na łące zdobywa **3 punkty za każdą kapliczkę znajdującą się na tej łące**. Przesuwa swój pionek na torze punktów o odpowiednią liczbę pól. W przypadku **remisu** żaden gracz nie zdobywa punktów.

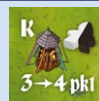
Przykład: Na dużej łące **A** znajdują się mnisi obu graczy: 1 mnich biały i 2 czarnych. Łąkę tę kontroluje więc **gracz czarny**. Zdobywa on **15 punktów**: 3 punkty za każdą z 5 kapliczek na tej łące. Zauważcie, że jedna z punktowanych kapliczek znajduje się na polu startowym (na torze punktów).

Łąkę **B** kontroluje **biały gracz**. Zdobywa **3 punkty** (za 1 kapliczkę na tym obszarze).

Łąkę **C** kontroluje **czarny gracz**, jednak nie ma na niej ani jednej kapliczki. Gracz nie zdobywa więc punktów za tę łąkę.



Podczas liczenia punktów za łąki możecie wykorzystać **żetony specjalne** – dadzą wam dodatkowe punkty (opis żetonów na końcu instrukcji).

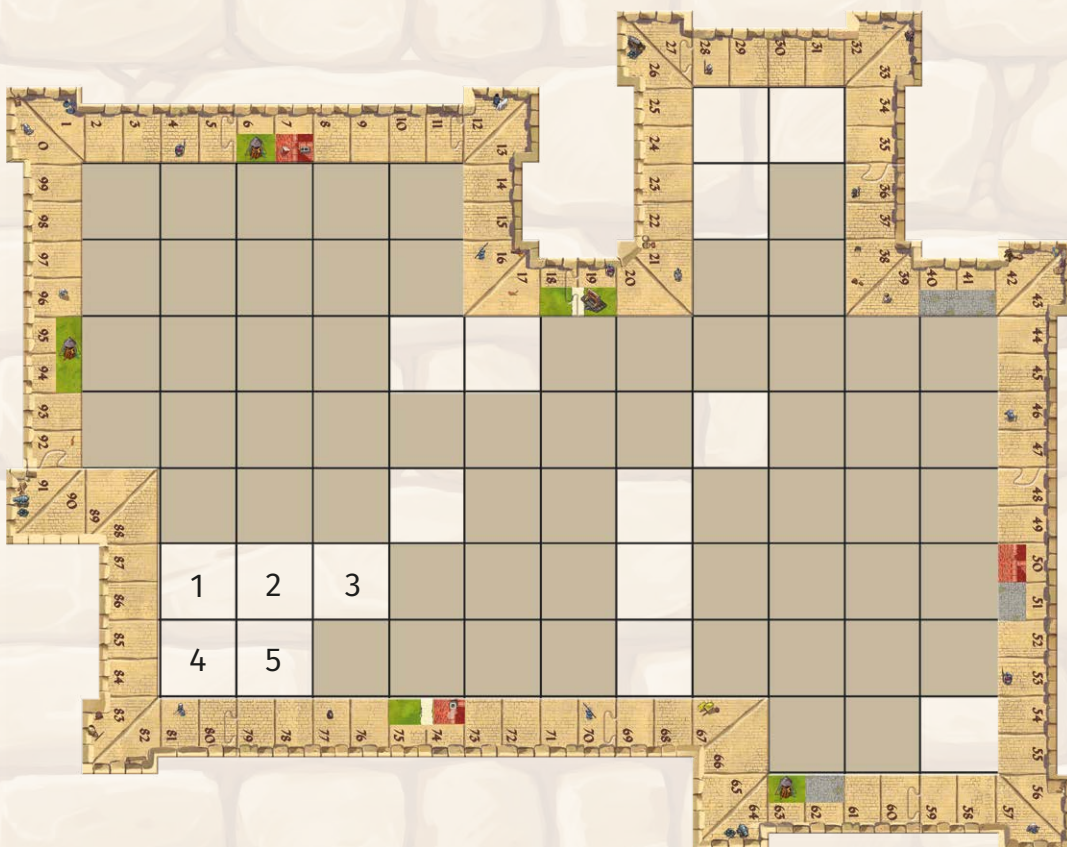


PUNKTY ZA SIEDZIBĘ RODU

- Na koniec gry w obrębie murów zamku zawsze zostaje **16 pustych pól** (bez kafelków). Liczycie, ile pól zajmuje **największy pusty obszar**.
- Następnie sprawdzacie, który gracz ma **większą siedzibę rodu** (czyli z ilu kafelków zbudowany jest dom, na którym stoi pionek siedziby rodu).
- **Gracz, który posiada większą siedzibę rodu, zdobywa tyle punktów, ile wynosi największy pusty obszar**. Gracz przesuwa swój pionek na torze punktów o odpowiednią liczbę pól. W przypadku **remisu** żaden gracz nie zdobywa punktów.



Przykład: W takim przypadku największy pusty obszar ma 5 pól. Gracz posiadający większą siedzibę rodu zdobywa więc **5 punktów**.



Podczas liczenia punktów za siedzibę rodu możecie wykorzystać **żetony specjalne** – dadzą wam dodatkowe punkty (opis żetonów poniżej).



Uwaga! Opis żetonów specjalnych i zasady punktowania umieściliśmy na końcu instrukcji, abyście mieli do nich łatwy dostęp podczas gry.



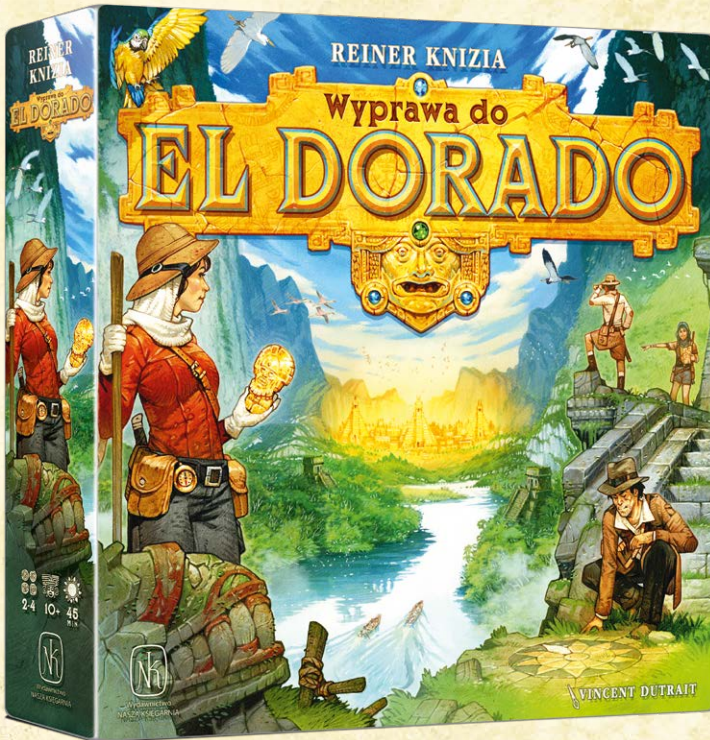
Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl • [f/NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia) • [@nasza_ksiegarnia_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa
© 2018 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Patrycja Jaworska,
Aleksandra Skłodowska, Michał Szewczyk
Marketing: Aleksandra Skłodowska
Korekta: Zuzanna Laskowska, Arek Maj
DTP: Cezary Szulc



Najlepsza gra Reinerja Knizia od 10 lat!

Zadaniem graczy jest dotarcie do legendarnego złotego miasta. Każda rozgrywka wymaga innej strategii.



*Moja ulubiona gra tego autora.
Czapki z głów przed doktorem!
Richard „Rahdo” Ham*

gry.nk.com.pl



Minimum zasad • Maksimum strategii

Ta gra cię zaskoczy! Masz do wykonania tylko 4 działania!
Od kolejności, w jakiej je wykonasz, zależy twój sukces!



*Małe pudełko, mało zasad, dużo emocji.
Minimalna forma, która skrywa w sobie mnóstwo planowania, blefu i dedukcji.
Mirosław „Tycjan” Gucwa, ZnadPlanszy.pl*

ŻETONY SPECJALNE

Niektóre żetony należy wykorzystać w trakcie rozgrywki, a inne na koniec gry. W celu ułatwienia rozgrywki żetony dające punkty na **koniec gry** zostały oznaczone literą **K** jak **KONIEC** (w lewym górnym rogu).

Zasady zdobywania i korzystania z żetonów specjalnych znajdują się na str. 11.

W TRAKCIE GRY:



Wykorzystujesz żeton po zakończeniu swojej tury. **Roze-
graj jeszcze jedną turę.**



Wykorzystujesz żeton po ukoń-
czeniu domu. **Za każdy kafelek
tworzący ten dom zdobywasz
2 punkty zamiast 1.**

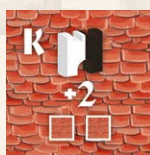


Wykorzystujesz żeton po ukoń-
czeniu chlewu. **Za każdy kafelek
tworzący ten chlew zdoby-
wasz 4 punkty zamiast 2.**

NA KONIEC GRY:



Wykorzystujesz żeton podczas
liczenia punktów za łąki. Wy-
bierz 1 z kontrolowanych przez
siebie łąk. **Za każdą kapliczkę
na tej łące zdobywasz 4 punk-
ty zamiast 3.**



Wykorzystujesz żeton podczas
liczenia punktów za siedzibę
rodu. **Do wielkości swojej sie-
dziby rodu dodajesz 2 kafelki**
(np. siedzibę o wielkości 5 ka-
felków traktuje się tak, jakby była zbudowana
z 7 kafelków). Dzięki temu twoja siedziba ma
szansę być większa od siedziby rywala, co
pozwoli ci zdobyć punkty za puste pola.



Zdobywasz 5 punktów.

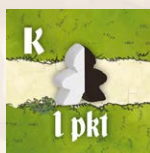
Przesuń swój pionek na torze
punktów o 5 pól.



Wybierasz 1 z kontrolowanych
przez siebie nieukończonych
domów. **Za każdy kafelek
tworzący ten dom zdobywasz
1 punkt.**



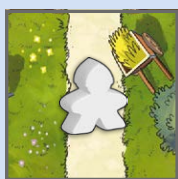
Wybierasz 1 z kontrolowanych
przez siebie nieukończonych
chlewów. **Za każdy kafelek
tworzący ten chlew zdoby-
wasz 2 punkty.**



Wybierasz 1 z kontrolowanych
przez siebie nieukończonych
dróg. **Za każdy kafelek two-
rzący tę drogę zdobywasz
1 punkt.**

SKRÓT ZASAD

Punkty za kontrolowane obszary



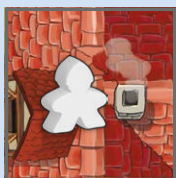
droga
1 pkt



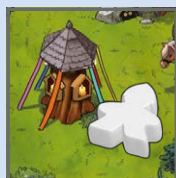
droga + dyby
2 pkt



chlew
2 pkt



dom
1 pkt



kapliczka
3 pkt