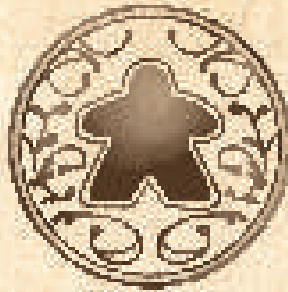


Klaus-Fürgen Wrede

Carcassonne

– wymowa: »Kar-ka-sonn«



*Carcassonne to słynne miasto we Francji,
znane z rozległych fortyfikacji wzniesionych
w starożytności i średniowieczu.*

*Otoczona imponującymi murami forteca jest nadal jednym
z najbardziej charakterystycznych obiektów w kraju.*

W grze gracze muszą rozwijać tereny wokół Carcassonne.

*Będą umieszczać swoich podwładnych na traktach,
w miastach, klasztorach i na polach. Tylko gracze, którzy
najlepiej umieszczą swoich podwładnych, zdobędą punkty
potrzebne do wygranej.*

*W 2021 roku mija dokładnie 20 lat od pierwszego wydania
Carcassonne. Tą specjalną edycją świętujemy z wami rocznicę
powstania tej klasycznej gry.*

www.carcassonne20.com

Uwaga

Instrukcja, którą trzymasz w rękach zawiera zasady do specjalnej jubileuszowej edycji **Carcassonne**.

Jeśli znasz już grę, nie musisz czytać wszystkich zasad. Rzuć okiem na informacje o naklejkach u dołu strony, a wszystkie informacje o nowych zasadach znajdziesz na arkuszu z uzupełnieniem zasad. Baw się dobrze grając w tą wyjątkową edycję gry.

Witaj w świecie **Carcassonne**! Instrukcja została zaprojektowana tak, aby umożliwić jak najszybsze wyjaśnienie zasad i rozpoczęcie gry. Po jej przeczytaniu będziesz mógł wytlumaczyć i zagrać w grę. Właśnie stawiasz pierwszy krok w świecie współczesnego klasyka, jakim jest Carcassonne.

Przed rozpoczęciem należy przygotować rozgrywkę. Zajmie to tylko kilka chwil. Korzystając z tej okazji prezentujemy komponenty gry:

Pierwszym i najważniejszym elementem Carcassonne są płytki terenu. W pudełku znajdują się **104 płytki** przedstawiające **trakty, miasta i klasztory**, większość na większym lub mniejszym fragmencie pola. Płytki zostały częściowo pokryte połyskiem i zawierają wiele **detali. Nie mają one wpływu na grę**, są jedynie dekoracją. Jedynie tzw. obszary mają znaczenie - miasta, trakty i klasztory.




Płytką z miastem



Płytką z traktem



Płytką z klasztorem

17 płytek terenu pokazuje **rzekę**. Kolejnych **15** płytek zawiera jeden z trzech symboli  oraz **20 mini rozszerzenia** charakterystycznego dla tej edycji.

Nie musisz póki co przejmować się płytkami rzeki, rozszerzenia i dekoracjami na płytkach (domy, postacie, flagi itp). Zostaną one przybliżone w suplemencie.

Na czas pierwszej gry możesz odłożyć z powrotem do pudełka płytki rzeki i rozszerzenia. Każda z płytek ma taki sam rewers, z wyłączeniem płytki startowej oraz płytek rzeki, które mają ciemny tył, dzięki czemu łatwo ją odróżnić.



Zwykły rewers



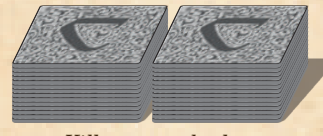
Ciemny rewers



Umieść płytkę startową (tę z ciemnym rewersem) na środku stołu. Pomieszaj pozostałe płytki i połóż je rewersami ku górze na stosach, w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy.





Płytką startową



Kilka stosów płytek

Następnie przygotuj **planszę punktacji**, umieszczając ją z boku pola gry (stołu, podłogi, etc.).

Na koniec przechodzimy do podwładnych. W pudełku znajdziesz 40 zwykłych podwładnych, po 8 w każdym z kolorów ( **czarny**, **czzerwony**, **zielony**, **niebieski** i **żółty**).

Dodatkowo w pudełku znajdziesz także **5 opatów** po 1 w każdym z powyższych kolorów . Każdemu z graczy należy dać 7 podwładnych w wybranym przez niego kolorze. Będą one stanowić rezerwę gracza.

Następnie każdy z graczy umieszcza swojego ostatniego podwładnego na polu 0 na planszy punktacji. Niewykorzystanych podwładnych należy odłożyć do pudełka. W pierwszej rozgrywce nie będą również wykorzystani opaci. Następnie określcie kto będzie rozpoczynał grę (na przykład najmłodszy z graczy).



Podwładni






W pudełku znajdziesz również arkusz naklejek, które możesz nakleić na swoich podwładnych. Nie przydzielaliśmy żadnego koloru do postaci na naklejkach, więc możesz sam wybrać którego gdzie przykleić. Naklejki służą wyłącznie do dekoracji i nie mają żadnych funkcji w grze. Mogą zostać użyte lub nie.

Zanim rozpoczniemy tłumaczenie zasad warto poznać cel **Carcassonne**.

Jeden po drugim gracze będą umieszczać płytki. W ten sposób, płytka po płytce, powstanie i będzie rozwijany krajobraz traktów, miast, klasztorów i pól. Gracz może umieszczać swoich podwładnych na płytkach, w ten sposób staną się oni zbójcami, rycerzami, mnichami i chłopami, a tym samym pozwolą na zdobycie możliwie dużej liczby punktów. Punkty są zdobywane nie tylko w trakcie rozgrywki, ale też na samym jej końcu. Po punktacji końcowej gracz z najwyższą liczbą punktów zostaje zwycięzcą. Jesteś już gotowy, aby zacząć!


PRZEBIEG GRY

Rozgrywka w Carcassonne toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozpoczynając od pierwszego gracza, aktywny gracz wykonuje akcje, we wskazanym poniżej porządku, po czym rozpoczyna się tura kolejnego gracza i tak dalej. Najpierw objaśnimy pokrótce akcje, które gracz musi wykonać w swojej turze. Opisy akcji zostaną rozszerzone wraz z prezentacją traktów, miast i klasztorów. Jakże to akcje?

<p>1. Ułożenie płytki: Gracz musi dobrać 1 płytkę terenu z zakrytych stosów i umieścić ją awerssem ku górze, tak aby zachować ciągłość krajobrazu.</p> 	<p>2. Ułożenie podwładnego: Gracz może umieścić podwładnego ze swojej rezerwy na płytce, którą właśnie ułożył.</p> 	<p>3. Punktacja za obszar: Gracz musi podliczyć punkty za każdy ukończony przez ułożenie płytki obszar.</p> 
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Trakty

1. Ułożenie płytki
Gracz dobrał przedstawioną obok płytkę, która zawiera 3 segmenty traktu wychodzące z wioski. Musi ułożyć ją tak, aby zachować ciągłość krajobrazu (względem płytek już ułożonych na stole).



Gracz umieszcza płytkę. Trakt i pola kontynuują krajobraz. Doskonale!

2. Umieszczanie podwładnego jako zbójcy
Po umieszczeniu płytki gracz może umieścić podwładnego jako zbójcę na jednym z segmentów traktu, ale tylko jeżeli trakt nie jest jeszcze zajęty przez innego zbójcę.

W naszym przykładzie, ponieważ trakt nie jest jeszcze ukończony, nie jest przeprowadzana punktacja (patrz akcja 3), a swoją turę rozpoczyna następny gracz. Dobiera on jedną z płytek i umieszcza ją tak, aby zachować ciągłość krajobrazu. Nie może umieścić podwładnego na trakcie po prawej, ponieważ jest tu już zbójca poprzedniego gracza. Zamiast tego decyduje się na umieszczenie podwładnego jako rycerza na segmencie miasta na tej płytce.




Gracz umieszcza podwładnego jako zbójcę na trakcie. Jest to możliwe, ponieważ nie ma tu żadnego innego podwładnego.

Ponieważ trakt po prawej jest zajęty, gracz decyduje się umieścić swojego podwładnego w mieście.

3. Punktacja za trakt
Kiedy trakt zostanie zamknięty z obu stron, jest on ukończony i podlicza się za niego punkty. Koniec traktu jest zamknięty, kiedy dociera do wioski, miasta, klasztoru lub zapętla się sam ze sobą. Zobaczmy więc czy udało się zdobyć jakieś punkty... Hura! Za trakt będą przyznane punkty, ponieważ oba jego końce są zamknięte!

Pomimo iż to przeciwnik ułożył płytkę, nadal liczy się ona do zajmowanego przez gracza traktu. Ile punktów udało się zdobyć? Przy punktacji traktu każda płytka z traktem daje 1 punkt. W tym przypadku gracz punktował trakt złożony z 3 płytek, otrzymuje więc 3 punkty. Świetnie!





Teraz należy odnotować zdobyte punkty. Gracze zaznaczają zdobyte punkty za pomocą podwładnego umieszczonego przed grą na planszy punktacji. Kontynuując nasz przykład, gracz przesuwa swojego podwładnego o 3 pola, oznaczając w ten sposób 3 zdobyte punkty. Uwaga: Jeżeli punktacja gracza przekroczy 50 punktów, należy położyć jego podwładnego, oznaczając w ten sposób 50+ punktów.

Po każdej punktacji punktowany podwładny jest zwracany do rezerwy gracza.



Zbójca, który właśnie zdobył 3 punkty, jest odkładany do rezerwy gracza. Podwładny gracza zostaje tam gdzie był, ponieważ nie stał na punktowanym obszarze.

I tyle! Przedstawiliśmy już najważniejsze elementy gry. Teraz rozwiniemy je, pokazując jak stosuje się je do innych obszarów, w tym przypadku miast i klasztorów.

Miasta

1. Ułożenie płytki

Ja zwykle najpierw gracz dobiera płytkę, którą dołoży do krajobrazu. Oczywiście ilustracja musi zachować ciągłość. Na przykład segment miasta musi być połączony z otwartym miastem.



2. Umieszczanie podwładnego jako rycerza

Najpierw należy sprawdzić czy w mieście nie ma już jakiegoś rycerza. W tym przykładzie nie ma, więc gracz może umieścić jednego ze swoich podwładnych jako rycerza w tym mieście.



Gracz ułożył płytkę i rozwinął miasto o jedno pole. Ponieważ nie ma tu rycerza, może umieścić podwładnego.



3. Punktacja za miasto

Kontynuujemy nasz przykład, przyjmując, że minęło kilka tur. Gracz może teraz dobrać tę płytkę i ułożyć ją tak, aby kontynuowała miasto. Ponieważ dołożona płytka kończy obszar (w tym przypadku miasto), należy podliczyć punkty. Miasto jest ukończone, kiedy zostanie całkowicie otoczone przez mury, a w jego środku nie ma dziur. Gracz otrzyma punkty za to miasto, ponieważ ma w nim podwładnego.



Każda płytka w ukończonym mieście jest warta 2 punkty. Dodatkowo każdy herb jest wart 2 dodatkowe punkty. Za to miasto gracz otrzymuje 8 punktów! Podwładny, który punktował, jak zwykle wraca do rezerwy.

Klasztory

1. Ułożenie płytki

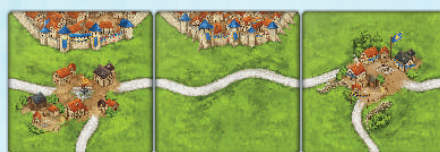
Po raz kolejny gracz dobiera płytkę, aby kontynuować krajobraz.

Klasztory zawsze przedstawione są na środku płytki. Przy umieszczaniu takiej płytki, jak zwykle, należy stosować zasadę kontynuacji krajobrazu.



2. Umieszczanie podwładnego jako mnicha

Gracz może umieścić podwładnego w klasztorze jako mnicha. Podwładny musi oczywiście pochodzić z rezerwy gracza.




Klasztor zawsze znajduje się na środku płytki. Gracz może umieścić tutaj płytkę, ponieważ znajdujący się na niej klasztor jest otoczony polami.



3. Punktacja za klasztor

Klasztor jest ukończony w momencie, kiedy zostanie całkowicie otoczony przez inne płytki. Przy punktacji klasztor jest wart 1 punkt za każdą otaczającą go płytkę, włączając płytkę z klasztorem.



Doskonale! Układając tę płytkę gracz  ukończył klasztor. Daje mu to 9 punktów i pozwala zabrać podwładnego.



Gotowe! Przedstawiliśmy już większość zasad Carcassonne. Zostało wprowadzić jeszcze kilka punktów, ale najpierw podsumujmy, czego się nauczyliśmy.

Podsumowanie

1. Ułożenie płytki

- Gracz musi układać płytki tak, aby kontynuowały krajobraz i ilustrację.
- W niektórych przypadkach może nie być możliwości ułożenia płytki. Należy wtedy po prostu odłożyć płytkę do pudełka i dobrać kolejną.

2. Ułożenie podwładnego



- Gracz może umieścić podwładnego na płytce, którą właśnie ułożył.
- Gracz nie może ułożyć podwładnego na elemencie obszaru, gdzie znajduje się już jakiś podwładny.

3. Punktacja za obszar


- Trakt jest ukończony, kiedy jego oba końce prowadzą do wioski, miasta, klasztoru lub trakt się zapętla. Każda płytkę ukończonego traktu jest warta 1 punkt.
- Miasto jest ukończone, kiedy zostanie całkowicie otoczone przez mury, a w jego środku nie ma dziur. Każda płytkę w ukończonym mieście jest warta 2 punkty. Każdy herb w ukończonym mieście jest wart 2 dodatkowe punkty.
- Klasztor jest ukończony w momencie, kiedy zostanie całkowicie otoczony przez inne płytki. Każda z płytek klasztoru (8 otaczających płytek i płytkę klasztoru) jest warta 1 punkt.
- Punktacja zawsze jest podliczana na koniec tury gracza. W tym momencie każdy z graczy z podwładnym na punktowanym obszarze otrzymuje punkty.
- Po każdej punktacji punktowany podwładny jest zwracany do rezerw gracza.
- Jeżeli na obszarze znajduje się wielu podwładnych, punktuje gracz, który ma ich tu najwięcej, pozostali gracze nie otrzymują punktów. Kiedy więcej niż jeden gracz ma najwięcej podwładnych w punktowanym obszarze, remisują gracze otrzymują punkty.

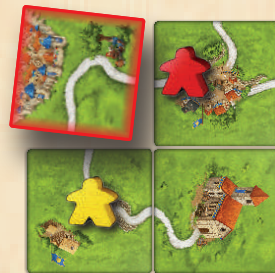
Uwaga: W jaki sposób na jednym obszarze może się znaleźć kilku podwładnych? Więcej o tym poniżej...



Wielu podwładnych na tym samym obszarze

Dobrana płytkę mogłaby kontynuować trakt. Jednak jest tu już zbójca gracza , co uniemożliwia umieszczenie kolejnego podwładnego. Gracz  decyduje się położyć płytkę i zbójcę, nie łącząc ich na razie z już istniejącym traktem..




W kolejnej turze gracz  dobiera następującą płytkę i postanawia za jej pomocą połączyć trakt. Oba trakty, każdy ze zbójcą, stają się jednym. Ponieważ w ten sposób zakończono trakt, należy podliczyć za niego punkty. Oba gracze otrzymują po 4 punkty. Następnie obydwaj podwładni wracają do rezerw graczy.



Gracz  chce przejąć kontrolę nad miastem, więc dokłada zaznaczoną płytkę oraz rycerza. Może go umieścić, ponieważ jego segment miasta nie jest połączony z innym segmentem zawierającym rycerza. Jeżeli uda się połączyć dwa segmenty miasta, dwóch rycerzy pozwala zabrać kontrolę nad miastem, którą do tej pory sprawował gracz .



Gracz  ma szczęście! Wybiera dokładnie tę płytkę, której potrzebuje, aby połączyć segmenty miasta. Ponieważ w tym momencie ma najwięcej rycerzy w mieście, tylko on otrzymuje 10 punktów za ukończenie obszaru. Następnie obydwaj gracze zabierają podwładnych do swoich rezerw.






KONIEC GRY I PUNKTACJA KOŃCOWA

Niestety wszystko się kiedyś kończy, nie inaczej jest z rozgrywką Carcassonne. Być może gracze chcieliby grać wiecznie, ale musi zostać wyłoniony zwycięzca! W związku z tym gra kończy się natychmiast, gdy skończy się tura gracza, który dołożył ostatnią dostępną płytkę. W tym momencie gracze przechodzą do punktacji końcowej, po której zostanie wyłoniony ostateczny zwycięzca.


Kiedy gra dobiegnie końca, wszyscy podwładni w grze są punktowani:


- Każdy nieukończony trakt jest wart 1 punkt za płytkę, tak jak podczas gry.
- Każde nieukończone miasto jest warte 1 punkt za płytkę i 1 punkt za herb, czyli połowę normalnej wartości.
- Każdy nieukończony klasztor jest wart 1 punkt, plus 1 punkt za sąsiadującą płytkę, tak jak podczas gry.
- Każde pole jest warte 3 punkty za każde sąsiadujące ukończone miasto.


W ten sposób są punktowani chłopci. Zaznaczamy to w tym miejscu, aby zaprezentować wszystkie aspekty punktacji końcowej. Zasady dotyczące chłopów zostały opisane w zasadach uzupełniających. Zalecamy rozegranie kilku gier przed wprowadzeniem pól i chłopów.

PUNKTACJA KOŃCOWA – MIASTO:
Gracz  jako jedyny otrzyma 8 punktów (5 płytek i 3 herby). Gracz  nie zdobywa punktów, ponieważ gracz  ma więcej podwładnych w tym mieście.



PUNKTACJA KOŃCOWA – KLASZTOR:
Gracz  otrzymuje 4 punkty za nieukończony klasztor (3 punkty za sąsiadujące płytki i jeden punkt za sam klasztor).

PUNKTACJA KOŃCOWA – MIASTO:
Gracz  otrzymuje 3 punkty za nieukończone miasto (2 płytki i 1 herb).

PUNKTACJA KOŃCOWA – TRAKT:
Gracz  zdobywa 3 punkty za Nieukończony trakt (3 płytki).

Po podliczeniu wszystkich punktów wygrywa gracz z największą ich liczbą. Gratulujemy zwycięstwa w pierwszej rozgrywce w Carcassonne! Po rozegraniu kilku rozgrywek można pomyśleć o dodaniu chłopów i pól, aby zwiększyć liczbę możliwości. Chłopi i pola to tylko pierwszy krok w rozległy świat Carcassonne.

Przy tej okazji chcieliśmy podziękować za grę w Carcassonne. Mamy nadzieję, że rozgrywki przyniosą Wam wiele mile spędzonych godzin. W przypadku pytań prosimy o kontakt na adres podany poniżej.



© 2000, © 2021
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de;
www.hans-im-glueck.de;
www.carcassonne.de;
www.carcassonne-forum.de

Wyłączny wydawca w Polsce:
MindOK s.r.o., Korunní 104, Praha 10
www.mindok.cz

MINDOK

BARD
CENTRUM GIER

Edycja polska:
Tłumaczenie: Piotr Maliszewski,
Paulina Świerczyńska
Korekta: Jacek Lendziuszek, Anna
Mann, Sławomir Jagiełło
Skład: Przemysław Kasztelaniec

Autor: Klaus-Jürgen Wrede & das Hans im Glück Team
Illustration des Spielmaterials: Anne Pätzke & Marcel Gröber
Layout: Franz-Georg Stämmele

Dystrybutor na Polskę:
Bard Centrum Gier
ul. Batorego 20/17, Kraków 31-135

Witamy ponownie! Jeżeli to czytasz oznacza to, że rozegrałeś już kilka gier w Carcassonne i chcesz poznać nowe możliwości strategiczne! W pierwszej kolejności wprowadzeni zostaną **chłopi**, następnie **rzeka**, **opat**, a na końcu **rozszerzenie jubileuszowe** i nowe płytki.

Czym byłoby życie bez rolnictwa? Spróbujemy odpowiedzieć na to pytanie, wprowadzając ciężko pracujących chłopów, którzy spędzają długie godziny na polach Carcassonne. Tak jak przy traktach, miastach i klasztorach, chłopci zostaną zaprezentowani za pomocą akcji tury gry.

Chłopi

1. Ułożenie płytki

Jak zwykle gracz musi układać płytki tak, aby kontynuowały krajobraz i ilustrację. Określenie pola zawsze dotyczy zielonych przestrzeni znajdujących się w krajobrazie Carcassonne. Na płytce po prawej są trzy segmenty pola.



2. Umieszczanie podwładnego jako chłopca

Chłop to podwładny umieszczany „na płasko” na segmencie pola.

„Na płasko”? Tak. W odróżnieniu od zbójców, rycerzy i mnichów, którzy są umieszczeni na stojąco, chłopci są kładzeni na płytce, ponieważ punktują tylko na samym końcu gry. Co za tym idzie nie są zwracani do rezerw po punktowaniu. Położenie chłopów pomaga zapamiętać, że należy ich pozostawić na planszy.

Jak zawsze gracz może umieścić chłopca tylko jeżeli na polu nie ma żadnego innego. Pola Carcassonne są dzielone przez trakty i miasta. Po prawej pokazano trzy oddzielne pola.



Pole, na którym gracz umieszcza chłopca, ciągnie się od właśnie umieszczonej płytki do miasta z rycerzem tego samego gracza. chłop nie ma tutaj znaczenia ponieważ zajmuje inne pole.

3. Punktacja za pola

Jak zostało wspomniane wcześniej chłopci nie są punktowani podczas gry i co za tym idzie, nie wracają do rezerw graczy. W związku z tym należy ich umieszczać rozsądnie i z umiarem. Przyjmijmy, że gra się właśnie skończyła i jest przeprowadzana punktacja końcowa. Inaczej niż przy podliczaniu dróg, miast i klasztorów, nie liczymy liczby płytek składających się na pole, tylko liczbę ukończonych miast, które graniczą z danym polem. Każde ukończone miasto, które graniczy z polem, dodaje 3 punkty do wartości pola. Dotyczy to wszystkich pól graniczących z danym miastem.



Z polem zajmowanym przez i chłopca graniczą trzy ukończone miasta. Obaj gracze otrzymają po 9 punktów za następujące miasta: **A**, **B** i **C**. Żaden z nich nie otrzymuje punktów za miasto **D**, ponieważ nie zostało ono ukończone przed końcem gry. Zobaczmy czy ktoś inny zdobywa punkty. Gracze i kontrolują to samo pole . Ponieważ ma tu więcej chłopów tylko on otrzymuje 12 punktów za cztery ukończone miasta. Na koniec gracz na małym polu zdobywa po 3 punkty za ukończone miasta **A** i **B** – łącznie 6 punktów.

Wiesz już jak grać z chłopami! Poniżej przedstawiamy podsumowanie najważniejszych zasad dotyczących chłopów:

- Chłopi są umieszczani na planszy „na leżąco”.
- Chłopi punktuja wyłącznie w czasie punktacji końcowej.
- Każde ukończone miasto sąsiadujące z polem zajmowanym przez chłopą daje 3 punkty.
- Tak jak przy traktach i miastach, na jednym polu może być więcej niż jeden podwładny
- Chłopów obowiązują te same zasady punktacji co innych podwładnych. Tylko gracz z największą liczbą chłopów punktuje. W przypadku remisu, wszyscy remisujący gracze otrzymują punkty.

Rzeka

Rzeka jest pierwszym mini rozszerzeniem, które czeka na was w Carcassonne. Dzięki niemu możecie rozpocząć rozgrywkę w całkiem nowy sposób - znacznie rozszerzając początkowe możliwości dostawiania płytek.

Zawartość

Rzeka składa się z **17 płytek z ciemniejszym rewersem** i zastępuje normalną płytkę startową - chowamy ją do pudełka, nie będzie potrzebna do gry z mini-rozszerzeniem rzeka.

Przygotowanie

Na początku odnajdźcie specjalną podwójną płytkę „**Źródła**” i dwa „**Jeziora**”. Resztę płytek rzeki wymieszajcie i ułóżcie w stos. Następnie włóżcie dwie płytki jeziora na spód stosu, a płytkę źródła, jako płytkę startową, połóżcie na środku stołu.

Ważne: Podwójna płytkę źródła liczona jest jako dwie płytki (np. przy podliczaniu klasztorów).

Przebieg gry

Jak zwykle gracze wyciągają po kolei płytki ze stosu „rzeki” i zaczynają dokładanie do płytki „źródła”. Gracz może **położyć pionka na dołożonej płytce** (ale nie na rzece) według standardowych zasad. Oczywiście wszystkie płytki muszą do siebie pasować. Dodatkowo każde dwie płytki przedstawiające zakręt ułożone po sobie nie mogą skrócić w tę samą stronę. W przeciwnym razie doszłoby do zapętlenia się rzeki.

Gdy wszystkie płytki rzeki zostaną dołożone, gracze zaczynają losować płytki terenu.



Opat

Opat to mini rozszerzenie, które otrzymaliście z grą podstawową. Wprowadza ono ogrody, które mogliście już zauważyć na płytkach, oraz opatów.

Zawartość i przygotowanie do gry

Mini rozszerzenie zawiera 5 opatów w kolorach graczy. Każdy z graczy otrzymuje opata w swoim kolorze.



1. Ułożenie płytki

Płytkę klasztoru lub ogrodu układa się zgodnie ze standardowymi zasadami.


2. Umieszczanie podwładnego LUB opata

Po dołożeniu płytki z **klasztorem lub ogrodem** gracz może wybrać czy umieści podwładnego, czy opata. Podwładny jest umieszczany zgodnie ze standardowymi zasadami, opat musi zostać umieszczony na właśnie dołożonym klasztorze lub ogrodzie.

3. Punktacja opata

Jeżeli klasztor lub ogród zajmowany przez opata któregoś z graczy zostanie otoczony przez 8 płytek, gracz ten otrzymuje 9 punktów, tak jak przy standardowej punktacji klasztoru. Jak widać ogrody są punktowane w identyczny sposób jak klasztory, jedyną różnicą jest możliwość umieszczenia tam wyłącznie opata (w ogrodzie nie można umieścić innego podwładnego). Opat ma również umiejętność specjalną. W czasie swojej tury, podczas wykonywania akcji 2 (umieszczenie podwładnego), jeżeli gracz nie zdecyduje się umieścić podwładnego, może zabrać z planszy swojego opata. Jeżeli to zrobi, otrzymuje tyle punktów, ile w danym momencie jest wart klasztor/ogród, który zajmuje, dokładnie tak jak podczas punktacji końcowej dla tego obszaru. Podczas punktacji końcowej opat jest punktowany tak samo.



Gracz  układa płytkę i decyduje się nie umieszczać podwładnego. Zamiast tego postanawia zabrać opata, którego umieścił wcześniej i zdobyć 6 punktów.

Rozszerzenie Jubileuszowe

By uczcić minione 20 lat stworzyliśmy nie tylko ładniejsze i lepsze jakościowo płytki. Dodaliśmy także 20 nowych. 5 z nich już poznaliście (w dodatku Rzeka), przejdźmy więc do nowego mini rozszerzenia. Jest to hołd dla pierwszych 3 dużych rozszerzeń, które być może już znacie. Jeśli nie, nic nie szkodzi - nadal możecie w nie zagrać.

Zawartość i przygotowanie do gry

Mini rozszerzenie zawiera 15 płytek podzielonych na 3 zestawy po 5 płytek. Rozpoznać je po nowych symbolach.



Symbole rozszerzenia jubileuszowego

1. Ułożenie płytki

Jak zwykle gracz musi układać płytki tak, aby kontynuowały krajobraz i ilustrację. Jak pewnie zauważyliście, symbol (strzałka) zawsze wskazuje jeden z brzegów płytki. Kluczowe znaczenie ma sposób ułożenia płytki.

Albo:

Brzeg, który wskazuje strzałka **nie styka się z płytką, która jest już położona**. W takim wypadku, symbol **nie zostaje aktywowany**.

Gracz natychmiast **otrzymuje 2 punkty** i wykonuje swój ruch jak zwykle.

Lub:

Brzeg, który wskazuje strzałka **łączy się z wcześniej położoną płytką**. W takim wypadku symbol zostaje aktywowany. Spójrz na symbole w **2.giej** i **3.ciej** akcji.

Lub:

Gracz dołożył nową płytkę tak, że wskazuje na nią **symbol z wcześniej dołożonej płytki**. W takim wypadku symbol zostaje aktywowany. Spójrz na symbole w **2.giej** i **3.ciej** akcji.



Symbol **nie wskazuje** dołożonej wcześniej płytki.



Symbol **wskazuje** dołożoną wcześniej płytkę.



Symbol **wskazuje** nową płytkę.

2. Umieszczanie podwładnego


Gracz może dołożyć podwładnego według standardowych zasad. Jednakże, jeśli dołożenie płytki aktywowało symbol dodatku, gracz może skorzystać z następujących opcji, zależnych od symbolu:



Zamiast kłaść podwładnego na właśnie dołożonej płytce, gracz może dołożyć go do innego, należącego do niego podwładnego. W ten sposób będzie posiadał dwóch podwładnych na tym obszarze.

Ważne: Nie można w ten sposób dołożyć 3 podwładnego w miejsce, gdzie gracz posiada już 2.

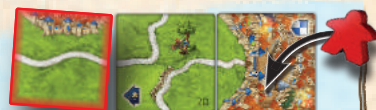


Gracz dokłada  obok wcześniej położonego.



Zamiast kłaść podwładnego na właśnie dołożonej płytce, gracz może położyć go na dowolnym **wolnym i niezamkniętym obszarze gry**.

Ważne: Pole, które zostało zbudowane „w całości“ nie jest uznane za zakończone, jako że jeszcze nie punktowało. Możecie użyć tej akcji by umieścić podwładnego (lub opata) na wolnym klasztorze lub ogrodzie, który nie został jeszcze otoczony 8 płytkami.



3. Punktacja



Po aktywacji tego symbolu, gracz wykonuje swoją turę jak zwykle. Po wykonaniu **3. akcji (punktowanie)**, natychmiast rozpoczyna **dotatkową turę** przed kolejnym graczem.

Ważne: Jeśli graczowi uda się ponownie aktywować ten symbol w swojej dodatkowej turze, efekt ten nie zostanie rozpatrzony. Gracz może **maksymalnie wykonać dwie tury** pod rząd.

Podsumowanie

- Jeśli gracz nie aktywuje symbolu poprzez **dołożenie go do już leżącej płytki**, otrzymuje natychmiast 2 punkty.
- Możesz **aktywować symbol** poprzez dołożenie płytki do symbolu lub (jeśli gracz wylosował płytkę z nim) dołożenie go do wcześniej położonej płytki.
- **Ważne:** Można aktywować tylko jeden symbol. Jeśli graczowi udało się aktywować dwa symbole jednym ruchem, musi wybrać który z nich aktywuje.
- Jeśli gracz aktywuje symbol znajdujący się na wcześniej dołożonej płytce, a nie **wylosowanej przez siebie**, otrzyma **2 punkty**.



Jeśli gracz aktywował ten symbol, może dołożyć drugiego podwładnego na płytce już zajętej przez swojego podwładnego. Za pomocą tej akcji nie można mieć więcej niż dwóch podwładnych na jednej płytce.



Jeśli gracz aktywował ten symbol, może umieścić swojego podwładnego na dowolnym niezamkniętym obszarze i nie zajęty przez innego gracza polu.



Jeśli gracz aktywował ten symbol, natychmiast po zakończeniu swojej tury otrzymuje dodatkową turę (maksymalnie 1)

O Edycji Jubileuszowej

Oprawa graficzna

Prawdopodobnie zauważyliście już te wszystkie drobne detale różniące tą edycję od klasycznej. Część z nich już objaśniliśmy jak herby i ogrody. Ale na płytkach znajduje się również wiele innych elementów wziętych z innych wersji i dodatków (jak stajnie czy farmy). Możecie je kupić w naszym sklepie internetowym lub każdym, dobrze zaopatrzonym sklepie z grami.

Bandyci na ulicach na ogół wyglądają nieco inaczej, jednak im również pozwolono świętować (może dzięki temu będą w przyszłości spokojniejsi...). Gdybyście w przyszłości grali z dodatkiem, który się do nich odnosi - liczą się oni jak zwykli bandyci.

Zaludniliśmy wszystkie elementy większą ilością detali, takimi jak świętujący w różnych miejscach ludzie czy tzw. „easter eggs“, które odnoszą się do innych gier z serii Carcassonne lub wydanych przez Hans im Glück. Znaleźliście je? Elementy te, nie licząc tych opisanych wyżej, nie mają wpływu na grę.

Podziękowania

Chcielibyśmy podziękować wszystkim, którzy towarzyszyli nam przez ponad 20 lat wydawania Carcassonne:

Zespołowi, który opracowuje, testuje, przygotowuje, poprawia, organizuje, tłumaczy i wiele więcej

Grafikom i artystom, którzy niestrudzenie rysują plansze i okładki, a także projektują instrukcje, pudełka i wypraski

Działaczom, którzy towarzyszą nam w tej drodze prowadząc fora, uczestnicząc w wydarzeniach i sprawili, że gra jest świetna

Producentom, dystrybutorom, sprzedawcom, bez których nikt nie miałby szans posiadać tej gry.

I oczywiście graczom (czyli Wam), bez was nie byłoby to możliwe

I, wreszcie, **Klausowi-Jürgenowi Wrede**, który dawno temu powierzył nam podstawową ideę i nadal wnosi do niej nowe pomysły. Dziękujemy za twoje zaufanie.

Przez kolejne 20 lat lub dłużej...