

KLAUS-JÜRGEN WREDE BERND BRUNNHOFER

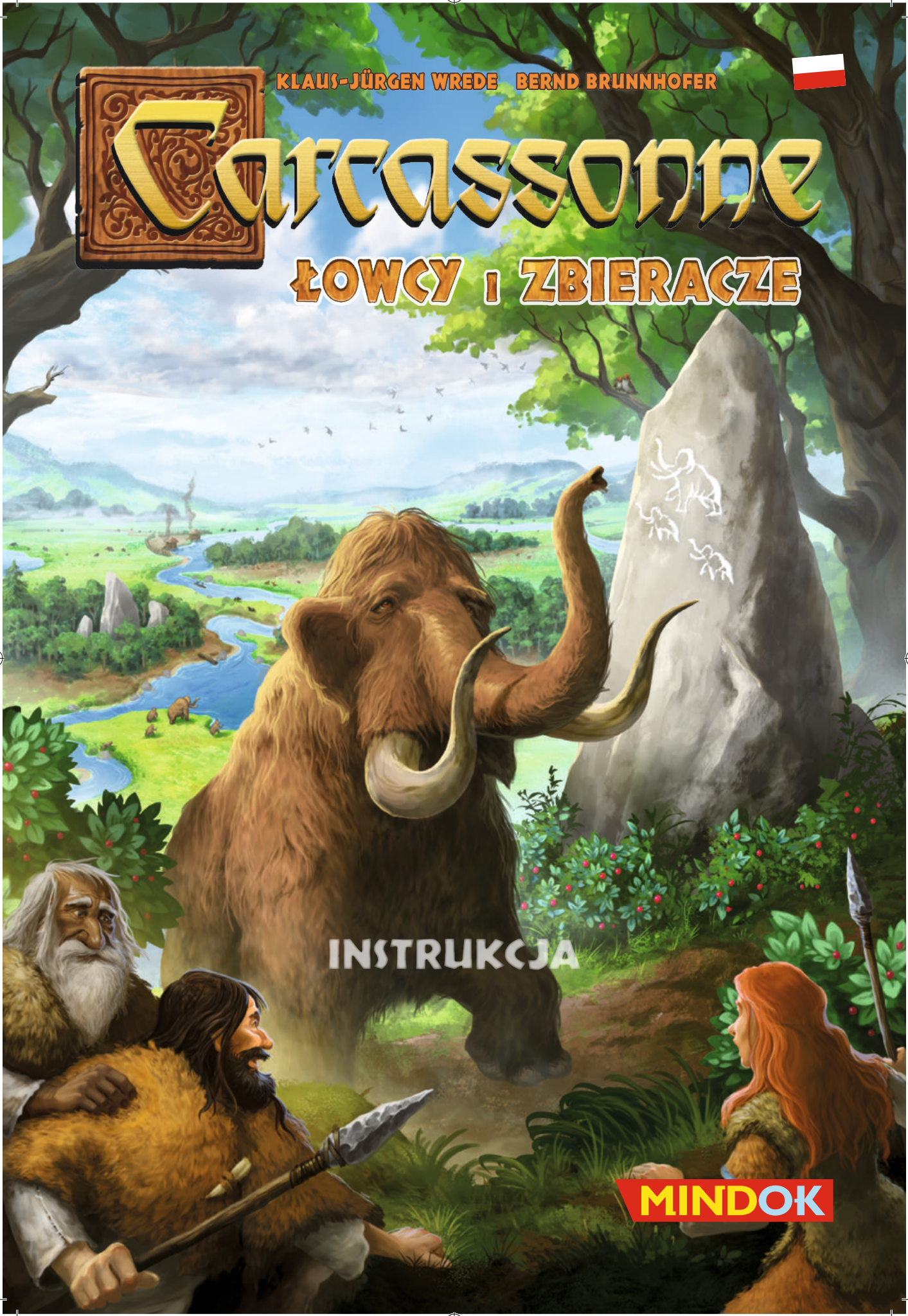


CARCASSONNE

ŁOWCY I ZBIERACZE

INSTRUKCJA

MINDOK



Carcassonne Łowcy i Zbieracze

Sprytna gra planszowa dla 2 do 5 graczy w wieku od 8 lat

Teren wokół dzisiejszego Carcassonne, z jego potężnym zamkiem, był zamieszkały tysiące lat temu. Ówczesni mieszkańcy polowali, łowili ryby i zbierali leśne owoce, aby zapewnić sobie przetrwanie. Nawet dzisiaj liczne naskalne malowidła i znaleziska archeologiczne przynoszą dowody ich życia i pomagają zrozumieć ich losy.

ZAWARTOŚĆ I PRZYGOTOWANIE DO GRY

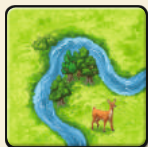
Wpierw spójrz na **95 płytek terenu**. Znajduje się na nich las (niektóre z menhirami¹), rzeki i jeziora otoczone łąkami, po których wędrują zwierzęta.



Płytki z lasem



Płytki z menhirami w lesie



Płytki z rzeką



Płytki jeziora z jedną rybą i trzema rzekami

Zwierzęta na łąkach



Jeleń

Tur

Mamut

Tygrys szablozębny

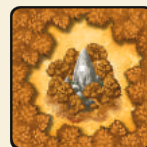
Rewers płytek występuje w **trzech wariantach**.



1 płytki startowej



78 zwykłych płytek



16 płytek z menhirem

¹ Menhiry to prehistoryczne kamienne bloki osadzone pionowo w ziemi. Ich przeznaczenie jest przedmiotem wielu różnych hipotez, jednak do dziś pozostaje niewyjaśnione.



24 ŻETONY ZAKRYCIA

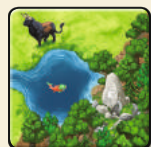
Służą one do zakrycia upolowanych zwierząt. Będziesz ich używać na koniec gry przy ostatnim podliczeniu. Do tego czasu możesz odłożyć je na bok.



5 PŁYTEK 50/100

Służą jako pomoc przy zaznaczaniu ilości zdobytych punktów

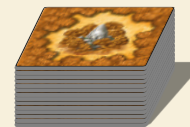
Umieść **płytkę startową** na środku stołu, obrazkiem do góry. Zwykłe płytki oddziel od tych z menhirem, potasuj obie grupy osobno zakryte i połóż je rewersami ku górze na stosach, w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy.



Płytki startowa



Kilka stosów zwykłych płytek



Stos płytek z menhirem

Plansza punktacji - umieść ją z boku pola gry, tak by była pod ręką.



podwładni



chaty

Na koniec przechodzimy do **podwładnych**. W pudełku znajdziesz ich **30**, po 6 w kolorze **żółtym, czerwonym, zielonym, niebieskim i fioletowym**. Ponadto w grze jest również **15 chat**, po 3 w każdym z wymienionych kolorów.

Każdy z graczy dobiera **5 podwładnych** i **3 chaty** w wybranym przez siebie kolorze. Będzie to jego rezerwa.

Następnie każdy z graczy umieszcza swojego ostatniego podwładnego na polu 0 planszy punktacji.

Niewykorzystanych podwładnych należy odłożyć do pudełka.


CEL GRY

W czasie gry będziecie wykladać płytki terenu i łączyć je ze sobą, tworząc planszę gry. Powstaną lasy, rzeki połączone jeziorami i rozległe łąki, po których będzie wędrować zwierzyna. Gracze mogą umieszczać swoich podwładnych na płytkach. W ten sposób staną się oni łowcami, zbieraczami i rybakami. Tym samym pozwolą na zdobycie punktów - w trakcie lub pod koniec gry. Kto zdobędzie ich najwięcej, wygrywa.


PRZEBIEG GRY

Rozgrywka toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozpoczyna najmłodszy gracz. Rozpoczynając od niego, aktywny gracz rozgrywa swoją turę, wykonując czynności w podanej kolejności, po czym rozpoczyna się tura kolejnego gracza. Najpierw wymienimy możliwe do wykonania akcje, a następnie pokrótce je omówimy.


1 **Ułożenie płytki terenu**
Gracz musi dobrać 1 płytkę z zakrytych stosów i umieścić ją awerssem ku górze, tak aby zachować ciągłość krajobrazu.



2 **Ułożenie podwładnego lub chaty**
Gracz może umieścić podwładnego lub chatę z rezerwy na płytce, którą właśnie umieścił w grze.



3 **Policz punkty**
Jeśli po dołączeniu płytki ktoś zdobył punkty, należy to natychmiast zaznaczyć na torze punktacji.



Rzeki i jeziora


1. Ułożenie płytki

Wylosowana płytka musi najpierw zostać dołączona do planszy, czyli musi stykać się przynajmniej jednym bokiem z płytką już leżącą na stole. Łączenie płytek rogami jest niedozwolone. Płytkę należy dołożyć tak, by zachować ciągłość krajobrazu. Jeśli nowo położona płytka styka się z więcej niż jedną płytką planszy, ciągłość musi być zachowana z nimi wszystkimi.



Prawidłowo dołączona płytka

2a. Umieszczenie podwładnego jako rybaka na rzece

 Po ułożeniu płytki gracz może umieścić na niej podwładnego jako rybaka, ale tylko, jeżeli rzeka nie jest jeszcze zajęta przez innego rybaka.

Uwaga: Możesz umieścić rybaka na rzece, która posiada już chatę (dowolnego koloru).

Ponieważ rzeka nie jest jeszcze ukończona, nie zostaje przeprowadzona punktacja (patrz akcja 3.), a swoją turę rozpoczyna **niebieski**. Dobiera jedną z płytek i umieszcza ją tak, aby zachować ciągłość krajobrazu. Nie może umieścić podwładnego na rzece po lewej, gdyż znajduje się tam **czerwony** rybak. Jezioro kończy rzekę, więc **niebieski** może umieścić rybaka na rzece po prawej.



Czerwony umieszcza podwładnego jako rybaka na właśnie dołożonej płytce. Może to zrobić, gdyż na rzece nie znajdują się inni podwładni.

Ponieważ rzeka po lewej jest już zajęta, **niebieski** decyduje się położyć swojego podwładnego na rzece po prawej.

2b. Umieszczenie chaty na rzece lub jeziorze

Zamiast umieszczać podwładnego na nowo dołożonej płytce, możesz położyć chatę na znajdującej się na niej rzece lub jeziorze. Jednak jest to możliwe wyłącznie gdy w tym dorzeczu nie znajduje się inna chata. Dorzecze zawiera w sobie wszystkie rzeki połączone ze sobą, które (w przeciwieństwie do rzek) nie jest przerywane przez jeziora. Kończy się jedynie u źródła, sobą samym lub brzegiem planszy.

Uwaga: Możesz umieścić chatę na rzece, która została już zajęta przez rybaka dowolnego koloru.

Chat możesz użyć wyłącznie na rzekach i jeziorach. Pozostają na tym miejscu do końca gry i dopiero wówczas punktują.



Czerwony umieścił płytkę z dwoma dorzeczami. Na lewym znajduje się już **niebieska** chata, więc może położyć swoją na prawym. Znajdujący się na nim rybak w kolorze **niebieskim** nie stanowi przeszkody; **niebieskie** i **czerwone** dorzecza zostały oznaczone na przykładzie.

3. Podliczenie punktów za rzekę

Kiedy rzeka jest z obu stron zakończona, należy podliczyć za nią punkty. Rzeka może kończyć się w lesie, zapętląć ze sobą bądź wpadać do jeziora. Nie ma znaczenia, kto położył płytkę kończąca rzekę. Zdobywasz punkty, ponieważ jest na niej twój podwładny.

Otrzymujesz 1 punkt za każdą płytkę rzeki. Dodatkowo otrzymujesz 1 punkt za każdą rybę pływającą w rzece i jeziorach do których wpada.



Niebieski zakończył rzekę i podlicza punkty. **Czerwony** otrzymuje 5 punktów: 3 punkty za płytki rzeki oraz 2 punkty za ryby w jeziorach, do których wpada rzeka.



Czerwony przesuwają swojego podwładnego o 5 pól na torze punktacji.

Jeżeli podwładny gracza okrąży cały tor punktacji (wróci na 0 bądź je przekroczy), gracz otrzymuje żeton z symbolem 50 punktów. Po drugim okrążeniu odwraca go na stronę 100 punktów.

Teraz omówimy tor punktacji. Służy on do zaznaczania twojego wyniku, co robisz przesuwając po nim podwładnego w swoim kolorze o tyle pól ile punktów zdobyłeś. Po każdym podliczeniu gracz zabiera do rezerwy podwładnego, za którego właśnie zdobył punkty.



Czerwony zabiera rybaka z powrotem do rezerwy. **Niebieski** rybak pozostaje na planszy, gdyż nie brał udziału w punktowaniu.



Las

1. Ułożenie płytki terenu

Wyłusuj płytkę terenu, a następnie umieść ją zgodnie ze standardowymi zasadami (tak, aby wszystkie obszary łączyły się poprawnie ze sobą).



2. Umieszczenie podwładnego jako zbieracza w lesie

Jeżeli na tym obszarze nie ma jeszcze żadnego podwładnego, możesz przydzielić tam jednego ze swojej rezerwy.



Czerwony umieścił płytkę w taki sposób, że powiększył las. Ponieważ nie był on dotychczas zajęty, może położyć tam swojego podwładnego.



3. Podliczenie punktów za las

Las zostaje zamknięty, gdy jest całkowicie otoczony łąkami (tj. gdy nie ma już żadnych otwartych boków, do których można dołożyć płytkę lasu) i gdy nie ma w nim luk. Jeśli w lesie znajduje się zbieracz, jego właściciel otrzymuje punkty za ukończony las. **Każda płytkę** w punktującym lesie jest warta **2 punkty**. Podobnie jak w przypadku punktowania rzeki, podwładny po zdobyciu punktów wraca do rezerwy gracza.



Dodatkowy ruch podczas punktowania menhirów

Po podliczeniu punktów za las sprawdź czy są w nim jakieś menhiry. Jeśli jest przynajmniej jeden

(większa liczba nie ma znaczenia), **gracz który zamknął las** (uwaga - niekoniecznie będzie to gracz, który zdobył punkty za ten las) zyskuje dodatkowy ruch. Losuje **1 płytkę ze stosu menhirów** i dołącza ją do planszy według normalnych zasad. Według tych samych zasad może na niej położyć podwładnego lub chatę. Jeśli po dołożeniu płytki menhiru obiekt został zamknięty, następuje podliczenie punktów jak zwykle. Jeśli jednak ponownie został zamknięty las z menhirem, graczowi nie przysługuje dodatkowy ruch menhiru. **W każdej turze** można dołączyć **maksymalnie 1 płytkę menhiru**. Jeśli stos menhirów wyczerpie się, zasada ta przestaje obowiązywać.



Kontynuacja przykładu: W kolejnym ruchu **czerwony** zamyka swój las. Otrzymuje 8 punktów za 4 płytki, z których składa się las. Ponieważ w lesie znajduje się 1 menhir, **czerwony** wykonuje ruch menhiru.



Kontynuacja przykładu: Płytkę menhiru, którą **czerny** zyskał w poprzednim przykładzie dokłada do znajdującego się obok lasu i kładzie na nim podwładnego. Nowy las został zamknięty i **czerny** otrzymuje za niego 6 punktów. W nowym lesie również znajduje się menhir, ale **czerny nie może pobrać więcej** płytek menhiru, ponieważ może wylosować tylko jedną płytkę menhiru na turę.

Płytki menhirów są zwykle bardziej wartościowe niż zwykłe płytki krajobrazu, a niektóre z nich pozwalają na specjalne akcje. Szczegółowy opis wszystkich płytek menhirów znajduje się na stronie 8.

Łąki

1. Ułożenie płytki terenu

Wylosuj płytkę terenu, a następnie umieść ją zgodnie ze standardowymi zasadami (tak, aby wszystkie obszary łączyły się poprawnie ze sobą). Łąki poprzecinane są lasami, rzekami i jeziorami.



Na tej płytce znajdują się 3 oddzielne łąki.

2. Umieszczenie podwładnego jako łowcę na łące

Podwładny, którego umieścisz na łące, zostaje łowcą. W przeciwieństwie do innych poddanych, łowcy są układani poziomo, ponieważ pozostają na planszy do ostatniego podliczenia. Spróbuj umieścić łowcę na łące, na której znajduje się (lub będzie) jak najwięcej zwierząt. Również w tym przypadku należy sprawdzić czy teren nie jest już zajęty przez innego podwładnego (nawet własnego).



Czerny położył płytkę i może umieścić swojego łowcę na górnej łące, ponieważ dolna, zajęta przez **niebieskiego**, jest oddzielona od niego rzeką i lasem.

Znasz już wszystkie najważniejsze zasady i możesz rozpocząć grę. Poniżej znajduje się podsumowanie z wyjaśnieniem kilku dodatkowych szczegółów.

Podsumowanie

1. Ułożenie płytki terenu

- Wylosowana płytkę terenu zawsze musi stykać się przynajmniej jednym bokiem z już położoną płytką i być umieszczona w taki sposób, aby pasowała do przylegających obszarów.
- Jeśli nie jesteś w stanie ułożyć wylosowanej płytki, odłóż ją do pudełka i wylosuj nową.

2. Umieszczenie podwładnego lub chaty

- Możesz umieścić podwładnego jedynie na własnie umieszczonej płytce terenu.
- Gracz nie może umieścić podwładnego/chaty na obszarze, gdzie znajduje się już inny podwładny/chatą (nawet jego własny/-a).

3. Podliczanie punktów

- Rzeka jest zawsze zamknięta, gdy oba końce wpływają do jeziora, lasu lub tworzą pętlę. Każda płytka rzeki jest warta 1 punkt, a każda ryba w rzece i połączonych z nią jeziorach jest warta 1 punkt.
- Las jest zawsze zamknięty, gdy jest całkowicie otoczony łąkami i nie ma w nim luk. Każda płytka lasu jest warta 2 punkty.
- Podliczenie punktów następuje zawsze na koniec tury. W tym momencie każdy z graczy, z podwładnym na punktowanym obszarze, otrzymuje punkty (dołożenie jednej płytki może zamknąć kilka obszarów jednocześnie).
- Po każdej punktacji punktowany podwładny jest zwracany do rezerw gracza.
- Gracz, który zamyka las z co najmniej jednym menhirem, wykonuje dodatkowy ruch menhiru. W swojej turze może wykonać maksymalnie jeden ruch menhiru.
- Jeżeli na obszarze znajduje się wielu podwładnych, punktuje gracz, który ma ich tu najwięcej; pozostali gracze nie otrzymują punktów. Jeżeli więcej niż jeden gracz ma najwięcej podwładnych w punktowanym obszarze, otrzymują oni taką samą ilość punktów.

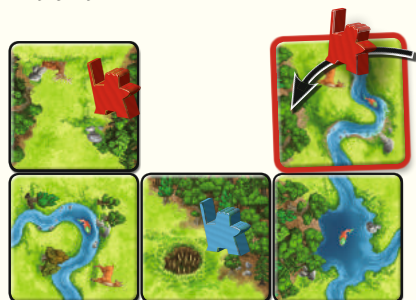
(Uwaga: W jaki sposób na jednym obszarze może się znaleźć kilku podwładnych? Więcej o tym na następnej stronie)

Wielu podwładnych na tym samym obszarze

Wylosowana płytki mogłaby kontynuować rzekę. Jednak jest tu już rybak **niebieskiego**, co uniemożliwia położenie kolejnego podwładnego. **Czerwony** decyduje się położyć rzekę tak, by była oddzielona od już istniejącej i mógł położyć na niej swojego rybaka.



W jednej z kolejnych tur **czerwony** dobiera płytkę, która łączy dwie rzeki. Na jednej rzece jest teraz dwóch rybaków. Ruch ten spowodował zamknięcie rzeki, więc **czerwony** i **niebieski** otrzymują po 9 punktów (4 za płytki, 5 za ryby). Zabierają też swoich podwładnych z powrotem do rezerwy.



Chcąc przejść las **niebieskiego**, **czerwony** umieszcza płytkę lasu i używa jednego ze swoich podwładnych jako zbieracza. Jest to możliwe, gdyż ten las nie jest jeszcze połączony z żadnym innym lasem.



Czerwony dobiera odpowiednią płytkę, za pomocą której może połączyć wszystkie części lasu w duży, zamknięty las. Ponieważ **czerwony** ma teraz w tym lesie więcej zbieraczy niż **niebieski**, tylko on otrzymuje 10 punktów za las. Następnie obaj zabierają swoich podwładnych do rezerwy. **Czerwony** następnie wykonuje ruch menhiru, ponieważ w lesie jest co najmniej jeden menhir i to on zakończył las.

KONIEC GRY I PUNKTACJA KOŃCOWA

Gra kończy się wraz z końcem tury gracza, który położył ostatnią płytkę terenu (płytki menhirów mogą pozostać niewykorzystane). W tym momencie gracze przechodzą do **punktacji końcowej**.

- **Chaty** na rzekach i **łowcy** na łąkach **pozostają** na planszy.
- Pozostali podwładni zostają zdjęci z planszy.

Gracze nie otrzymują punktów za niedokończone lasy i rzeki.

PUNKTACJA KOŃCOWA

Chaty

Gracz z największą liczbą chat w dorzeczu otrzymuje **1 punkt za każdą rybę** w jego rzekach i jeziorach. Jeśli w dorzeczu znajdują się chaty kilku graczy, punkty otrzymuje gracz z największą liczbą chat. Jeśli kilku graczy ma najwięcej chat, wszyscy ci gracze otrzymują pełne punkty. Przy ocenie chat nie ma znaczenia, czy dorzecze jest zamknięte czy nie. Wszystkie chaty są punktowane w ten sposób.




Czerwony ma dwie chaty w lewym dorzeczu, a zatem więcej niż **niebieski**. **Czerwony** otrzymuje 8 punktów za 8 ryb w jeziorach i rzekach.

Dorzecze po prawej stronie należy do **żółtego** i **niebieskiego**. Obydwaj otrzymują 10 punktów za 10 ryb.

Łowcy na łąkach


Łowcy na łąkach otrzymują punkty za upolowane zwierzęta.

 Mamut jest wart 3 punkty,  tura 2 punkty,  a jeleni 1 punkt.

 Tygrysy szablozębne są konkurentami w pozyskiwaniu jedzenia. Polują tylko na jelenie, nie mają odwagi zaatakować mamuta i tura. Za każdego tygrysa na łące **usuwasz jednego jelenia**.



Możesz również znaleźć te informacje na torze punktacji.

Aby łatwiej było odczytać ilość zdobytych punktów, weź żetony zakrycia  – i przykryj parami jednego jelenia i jednego tygrysa. Następnie zsumuj punkty za pozostałe jelenie, mamuty i tury. Jeżeli na łące jest więcej tygrysów niż jeleni, **nie otrzymasz punktów ujemnych**. Jeśli kilku graczy ma najwięcej łowców na łące, **wszyscy** otrzymują pełne punkty. Jeśli jeden gracz ma **najwięcej** łowców, tylko on otrzymuje punkty. Przy punktacji łowców nie ma znaczenia czy łąka jest zamknięta czy nie. W ten sposób punktowani są wszyscy łowcy.

Łąka 1: 1 tur.

Zielony otrzymuje 2 punkty.

Łąka 2:

1 jeleni, 1 mamut, 1 tygrys szablozębny.

Czerwony i **fioletowy** otrzymują po 3 punkty za mamuta. Jeleni zostaje pożarty przez tygrysa.

Łąka 3:

1 jeleni, 2 tygrysy szablozębne.

Niebieski nie otrzymuje punktów (także ujemnych).



Łąka 4:

2 mamuty, 2 tury, 2 jelenie, 1 tygrys szablozębny.

Czerwony ma najwięcej łowców i tylko on otrzymuje 11 punktów (2 mamuty = 6 punktów, 2 tury = 4 punkty, 1 jeleni = 1 punkt).

Po podliczeniu wszystkich punktów wygrywa gracz z największą ich liczbą. Jeśli kilku graczy ma najwięcej punktów, wszyscy oni wygrywają.

Gra Carcassonne: Łowcy i zbieracze została po raz pierwszy wydana przez Hans im Glück w 2002 roku. Od dłuższego czasu nie była już dostępna, dlatego teraz wydajemy ją ponownie z nowymi ilustracjami i odświeżonymi zasadami. Baw się dobrze z nową grą o dawnych czasach!



© 2002 und © 2020
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München

Autorzy: Klaus-Jürgen Wrede,
Bernd Brunnhofer

Ilustracje: Marcel Gröber

Instrukcja: Christof Tisch

Polskie tłumaczenie: Sławomir Jagiełło

Wyłączny wydawca w Polsce:

MINDOK

MINDOK s.r.o., Korunní 810/104,
Praha 10
www.mindok.cz

Dystrybutor na Polskę:

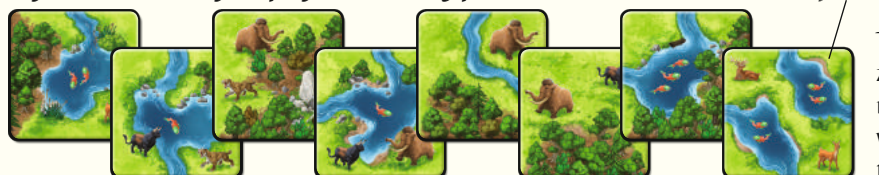
BARD
CENTRUM GIER

Batorego 20/17, Kraków 31-135
www.wydawnictwo.bard.pl
wydawnictwo@bard.pl
12-632-07-35

SZCZEGÓŁOWE OMÓWIENIE PŁYTEK MENHIRÓW

Menhiry znajdują się wyłącznie w lasach i możesz je aktywować (1 raz na turę) dopiero po jego ukończeniu. Po wylosowaniu i położeniu płytki menhiru, możesz na niej umieścić podwładnego lub chatę według normalnych zasad.

Płytki menhiru zwykle przynoszą więcej punktów.



Te płytki posiadają więcej zwierząt na łące i więcej ryb w wodzie. Działają jak wszystkie inne płytki terenu.

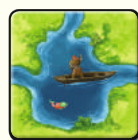
Płytki menhiru o natychmiastowym działaniu

Po dołożeniu płytki natychmiast wykonujesz akcję. Nie musisz umieścić podwładnego na płytce, aby to zrobić (możesz jednak normalnie umieścić podwładnego na obszarze płytki według normalnych zasad).



Jeśli punktujesz las, każda **płytkę z grzybami** jest warta dodatkowe **3 punkty**.

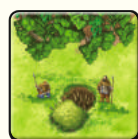
Jeśli położysz płytkę z czołnem, od razu otrzymujesz **2 punkty** za **każde jezioro** znajdujące się w jego dorzeczu (liczy się również jezioro z czołnem). Znajdujące się w dorzeczu chaty nie wpływają na ilość punktów.



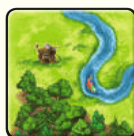
Czerwony położył czołno i otrzymuje **8 punktów** za łącznie 4 jeziora w dorzeczu. Dodatkowo otrzymuje 5 punktów za podwładnego, ponieważ rzeka została zamknięta.



Po dołożeniu **małej pułapki**, natychmiast przeprowadz punktację „**małej łąki**” ze wszystkimi zwierzętami, jakie znajdują się na sąsiednich polach (poziomo, pionowo, na ukos) oraz na samej łące małej pułapki. Każdy tygrys na tych płytkach pożera jelenia (jeśli jest). Zastaniasz je według normalnych zasad, a za pozostałe jelenie, mamuty i tury otrzymujesz normalne punkty. Następnie zakrywasz zapunktowane zwierzęta żetonami zakrycia. Nie będą się już liczyły w punktacji łowcy na koniec gry.



Czerwony położył małą pułapkę i zdobywa punkty:
1 Wpierw zakrywa tygrysa i jelenia, następnie otrzymuje **4 punkty** (1 za jelenia, 3 za mamuta). Mamut w prawym górnym rogu znajduje się na innej łące i nie przynosi punktów.
2 Następnie zakrywa wszystkie zwierzęta, które przyniosły punkty żetonami zakrycia.



Płytkę **szamana** pozwala natychmiast zabrać jednego podwładnego z planszy do swojej rezerwy bez punktowania. Nie ma znaczenia miejsce, z którego podwładny został zabrany.

Płytki menhiru wykorzystane przy końcowej punktacji

Te płytki zmieniają wartość dorzeczy lub łąk, do których zostały dołączone przy końcowym podliczeniu.

Duża pułapka zwiększa wartość łąk. Każda zwierzyna łowna (mamut, tur, jeleni), która znajduje się na sąsiednim polu (poziomo, pionowo, na ukos) na połączonych łąkach przynosi dwa razy więcej punktów jej właścicielowi. Przed przystąpieniem do punktowania należy zakryć żetonami jelenie i tygrysy według normalnych zasad.



Ogień wypłusza tygrysy z łąki. Przed końcową punktacją łąki z ogniem, zakrywasz znajdujące się na niej tygrysy żetonami zakrycia. Tym samym otrzymujesz punkty za każdego jelenia na tej łące.

Czerwony punktuję łąkę z dużą pułapką. Najpierw tygrys pożera jelenia, następnie otrzymuje 20 punktów (12 punktów za 2 mamuty, 8 punktów za 2 tury). Jeleni w prawym dolnym rogu nie przynosi punktów, gdyż nie jest połączony z punktującą łąką.



Tratwa zwiększa wartość dorzecza. W końcowej punktacji oprócz jednego punktu za ryby, otrzymujesz **również 1 punkt** za **każde jezioro** w tym dorzeczu.