

Klaus-Jürgen Wrede



CARCASSONNE

GORACZKA ZŁOTA



INSTRUKCJA



Klaus-Jürgen Wrede

CARCASSONNE

GORĄCZKA ŻŁOTA

Ekscytująca gra z kafelkami w realiach gorączki złota na Dzikim Zachodzie dla 2-5 graczy w wieku 8+

Dziki Zachód – przed nami rozciąga się nieznaną krainą. Budowa pierwszej linii kolejowej właśnie się rozpoczęła, a niezmordowana praca osadników w końcu przynosi efekty. Nareszcie mogą pozostawić za sobą namioty, aby zamieszkać w rozkwitających miastach, które pomagali wybudować. Jednym z najbardziej opłacalnych zajęć jest handel z tubylcami, szczególnie handel dzikimi końmi. Ale wkrótce wszystko się zmieni, w tych górach jest bowiem złoto! Nagle wszyscy chcą zostać milionerami, więc pędzą ku wzgórzom, zanim inni wykopią z nich wszystko, co wartościowe.

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

• **72 płytki terenu**

(w tym 1 płytka startowa z unikatowym rewersem): Na płytkach znajdują się tory kolejowe z lokomotywami, góry z samorodkami złota, prerie z indiańskimi tipi i stadami koni oraz miasta z Dzikiego Zachodu.

• **25 kowbojów** (5 w każdym z 5 kolorów):

Kowboje są używani jako poszukiwacze złota, kolejarze, handlarze i farmerzy. Jeden kowboj z każdego koloru jest używany jako znacznik punktacji.



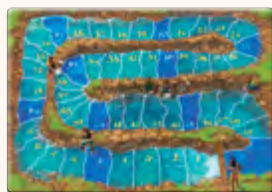
• **5 namiotów** (1 w każdym z 5 kolorów)

Namioty są używane do rozbijania obozów w górach i poszukiwania tam złota.



• **1 plansza punktacji**

Używana do oznaczania punktów graczy.



• **Instrukcja**

Rewers płytki startowej



Rewers normalnych płytek



Symbole na płytkach oznaczają:



Lokomotywy



Złote samородki



Obozy tipi



Dzikie konie

• **63 żetony wydobywania**

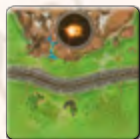
Są one umieszczane w trakcie gry na płytkach i "wykopywane" przez graczy. Na awersie mają one złote samorodki (1,2,3 lub 5 punktów) lub gruz (0 punktów).



CEL GRY

Gracze kolejno kładą płytki terenu. W ten sposób powstanie krajobraz prairie, gór, miast i torów kolejowych, na których gracze będą umieszczać swoich kowbojów, aby zdobywać punkty. Gracze będą poszukiwać złota w górach, niezależnie czy mają do tego prawo, czy nie. Kiedy wszystkie płytki terenu zostaną ułożone i zostanie przeprowadzona punktacja końcowa, gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

PRZYGOTOWANIE DO GRY



Płytki startowa

- Płytkę startową należy umieścić na środku stołu. Na znajdującej się na niej górze należy umieścić żeton wydobywania, rewersem ku górze. Pozostałe płytki terenu należy wymieszać i ułożyć na stole rewersami ku górze, w stosach, w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.
- Pozostałe żetony wydobywania są umieszczane rewersem ku górze obok pola gry. Najlepiej wyznaczyć jednego z graczy, który będzie umieszczał te żetony w miarę potrzeby.
- Każdy z graczy bierze 5 kowboi i 1 namiot w wybranym przez siebie kolorze. Jednego z kowboi, w każdym z kolorów biorących udział w grze, należy umieścić na polu 0 planszy punktacji.
- Najmłodszy gracz decyduje o tym, kto rozpocznie grę.

ROZGRYWKA

Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, poczynając od pierwszego gracza. W swojej turze gracz wykonuje następujące akcje w wskazanej kolejności:

★ **1.** Gracz musi dobrać płytkę terenu i umieścić ją zgodnie z zasadami poniżej (w miarę potrzeby należy na płytce ułożyć żetony wydobywania).

★ **2a.** Gracz może umieścić kowboja na właśnie dołożonej płytce zgodnie z zasadami poniżej LUB

▲ **2b.** Gracz może umieścić/przesunąć swój namiot na górę LUB

● **2c.** Gracz może wziąć żeton wydobywania z góry, na której znajduje się jego namiot. (Gracz może wykonać tylko jedną z akcji z punktu 2. Gracz może również nie wykonywać żadnej z akcji z punktu 2).

★ **3.** Jeżeli umieszczając nową płytkę zostanie ukończona jedna lub więcej linii kolejowych, gór lub miast, należy podliczyć za nie punkty.

Następnie swoją turę rozgrywa kolejny gracz.

★ 1. Dobranie i umieszczenie płytki terenu

Zasady w **niebieskich** ramkach są identyczne jak w podstawowej wersji Carcassonne. Doświadczeni gracze mogą je pominać.

Gracz musi dobrać jedną płytkę ze stosów na stole. Może pokazać ją innym graczom (którzy mogą doradzić „dobre” miejsce na jej ułożenie), a następnie umieścić ją na stole zgodnie z następującymi zasadami:

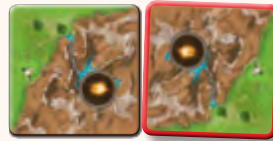
- Nowo ułożona płytkę (oznaczona **czerwoną** ramką w przykładach poniżej) musi być umieszczona obok jednej z płytek już znajdujących się na stole. Płytki nie sąsiadują ze sobą po skosie.
- Tory, góry i prerie muszą zachować ciągłość między nową płytką, a tymi już znajdującymi się na stole. W rzadkim przypadku, kiedy płytki nie da się ułożyć zgodnie z zasadami, jest ona odrzucana z gry. Zamiast niej gracz dobiera nową płytkę.



Tory i prerie zachowują ciągłość.



Góra zachowuje ciągłość.



Góra zachowuje ciągłość w lewo. Preria zachowuje ciągłość w dół.



To ułożenie nie jest dozwolone (preria kontra góra).

Umieszczenie żetonów wydobywania

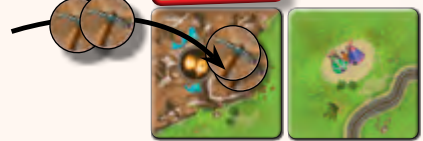
Kiedy gracz dołoży płytkę, na której znajduje się segment góry, umieszcza on na niej jeden lub więcej żetonów wydobywania, rewersami ku górze. Liczba umieszczanych żetonów wydobywania jest równa liczbie symboli złotych samorodków na właśnie dołożonej płytce. Dla przejrzystości wszystkie żetony wydobywania na danej górze powinny być układane na jednym stosie.



Dwa nowe żetony są dokładane do już znajdujących się na tej górze żetonów.



Właśnie dołożona płytkę ma dwa symbole złotych samorodków: należy na niej umieścić dwa żetony wydobywania.



Aby dołożenie żetonów nie zostało pominięte, najlepiej wyznaczyć jednego gracza, który będzie je dokładał.

★ 2a. Umieszczenie kowboja

Kiedy gracz dołoży płytkę może umieścić na niej kowboja. Obowiązują następujące zasady:

- Wolno umieścić tylko jednego kowboja.
- Kowboj musi pochodzić z rezerw gracza.
- Kowboj musi zostać umieszczony na nowo dołożonej płytce.
- Kowboj musi zajmować pojedynczy rodzaj terenu jako:

Kolejarz



na torach

lub

Poszukiwacz złota



w górach

lub

Handlarz



w mieście

lub

Farmer



na prerii

Tu lub tam

Farmerów należy kłaść!

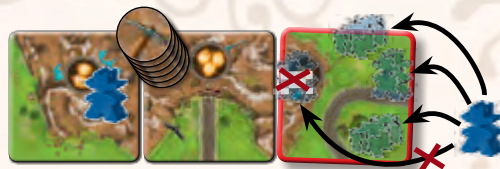
- Na elementach krajobrazu (torach, górach czy prerii). W miejscu, w którym umieszczamy kowboja, nie może znajdować się już żaden inny kowboj (również gracza umieszczającego). Zostało to zilustrowane w przykładach poniżej:

Niebieski nie może umieścić kolejarza, ponieważ tory są już zajęte.



Może jednak umieścić poszukiwacza złota na górze lub farmera na dowolnej z prerii.

Niebieski nie może umieścić poszukiwacza złota, ponieważ góra jest już zajęta. Może jednak umieścić kolejarza na torach lub farmera na dowolnej z prerii. Niezależnie od powyższych, należy umieścić na górze żeton wydobywcia.



Jeżeli gracz nie ma w rezerwie kowbojów nadal układu płytki, mimo iż nie może umieszczać kowbojów. Nie martw się: kowboje wracają do rezerw graczy, kiedy nie są już potrzebni na elementach krajobrazu, które zajmują (patrz strona 6).

2b. Ustawienie namiotu

Zamiast umieszczać kowboja, gracz może umieścić na górze namiot lub przemieścić namiot z jednego segmentu góry na inny. Obowiązują następujące zasady:

- Góra nie może być ukończona.
- Segment góry nie może być zajęty (kowboj może zajmować inny segment tej samej płytki).
- Kowboje i namioty nadal mogą zajmować inne segmenty tej samej góry.
- Namiot może zająć nowo ułożoną płytkę lub płytkę już znajdującą się na stole.
- Nie ma różnicy między umieszczaniem namiotu z rezerw, a przesuwaniami namiotu już znajdującego się na płytce.



Żółty umieszcza swój namiot na górze, w innym miejscu góry zajętej przez **niebieskiego** poszukiwacza złota.

Żółty umieszcza swój namiot na górze, w innym miejscu zajętej góry przez **niebieskiego** i **czernego** poszukiwacza złota oraz **niebieski** namiot. Mimo, że **czerny** kolejarz zajmuje tę samą płytkę, segment góry pozostaje wolny.



2c. Poszukiwanie złota

W turze, w której gracz zdecyduje się nie umieszczać kowboja (2a) lub namiotu (2b), może dobrać górny żeton wydobywcia z góry, na której znajduje się jego namiot. Nie ma znaczenia jacy inni kowboje i namioty zajmują górę lub kto ma na niej przewagę kowbojów. Dobrany żeton wydobywcia jest umieszczany rewersem ku górze przed nim. Gracz może w dowolnym momencie gry sprawdzić wartość dobranych przez siebie żetonów wydobywcia, ale zostaną one dodane do punktacji dopiero na koniec gry.



W późniejszej turze **Żółty** dobiera żeton wydobywcia. **Niebieski** poszukiwacz złota na tej samej górze nie ma na to wpływu.

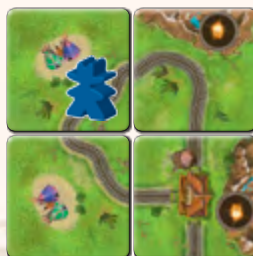
Uwaga: Jeżeli umieszczając nową płytkę zostanie ukończona jedna lub więcej linii kolejowych, gór lub miast, należy podliczyć za nie punkty zgodnie z zasadami z kroku 3.

W innym przypadku kolejny gracz zgodnie z ruchem wskazówek zegara rozpoczyna swoją turę.

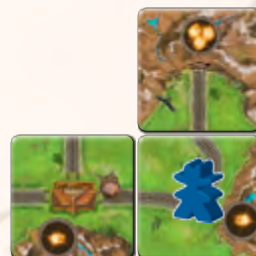
3. Podliczanie i punktacja ukończonych torów, gór i miast

UKOŃCZONE TORY

Tory są ukończone jeżeli na obu końcach mają zwrotnicę, miasto i/lub góry lub kiedy tworzą pętlę. Ukończone tory mogą mieć różną długość (kilka lub wiele segmentów). Gracz, którego kolejarz jako jedyny zajmuje ukończone tory, otrzymuje punkty równe „długości” torów (liczbie płytek, które się na nie składają). Na przykład: tory z pięciu płytek są warte 5 punktów. Więcej przykładów prezentujemy po prawej.



Niebieski otrzymuje 4 punkty.



Niebieski otrzymuje 3 punkty.

UKOŃCZONE TORY Z LOKOMOTYWAMI

Jeżeli na ukończonych torach jest dokładnie jedna lokomotywa, punkty za te tory są podwajane. Jeżeli na torach nie ma lokomotyw lub są tam dwie lub więcej lokomotyw, punkty nie są podwajane.



Niebieski otrzymuje 8 punktów (4 punkty za 4 płytki podwójone przez pojedynczą lokomotywę).



Niebieski otrzymuje 6 punktów (ponieważ dwie lub więcej lokomotyw nie podwajają wartości torów).

PLANSZA PUNKTACJI

Wszyscy gracze śledzą swoje punkty za pomocą kowboja umieszczonego na planszy punktacji. Jeżeli gracz zdobędzie 50 lub więcej punktów powinien położyć swojego kowboja tak jak na ilustracji po prawej, aby oznaczyć, że zrobił już jedno pełne okrążenie na torze punktacji. Co za tym idzie, kowboj leżący na polu 1 toru punktacji (tak jak na ilustracji po prawej) oznacza 51 punktów.

Żółty zdobywa 2 punkty. Przesuwa swojego kowboja z pola 49 na pole 1. Kładzie go przy tym, aby zaznaczyć, że przekroczył 50 punktów.



WIELU KOWBOI NA UKOŃCZONYCH TORACH LUB GÓRZE

Gdy sprytnie umieścimy płytki może zaistnieć możliwość zajęcia jednego elementu krajobrazu kilkoma kowbojami. Kiedy takie tory lub góra zostaną ukończone, gracz który miał tam najwięcej kowboi jako jedyny otrzymuje punkty. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują punkty.

Nowo dołożona płytki łączy dwie, wcześniej osobne, sekcje torów w jedną ukończoną.



Niebieski i Żółty obydwaj otrzymują po 5 punktów, ponieważ mają po tyle samo kowboi.

UKOŃCZONA GÓRA

Góra jest ukończona, kiedy zostanie całkowicie otoczona preriami (nie ma otwartej strony) oraz nie ma dziur wewnątrz. Ukończone góry mogą mieć różną wielkość (kilka lub wiele segmentów).

Gracz, który ma najwięcej poszukiwaczy złota na ukończonej górze najpierw zabiera wszystkie żetony wydobywania jakie tam pozostały, a następnie otrzymuje 1 punkt za każdy symbol samorodka na tej górze.

W przypadku remisu żetony są dzielone między remisujących graczy. Remisujący gracze kolejno dobierają żetony (po jednym na raz), zaczynając od aktywnego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara do momentu, aż wszystkie żetony zostaną dobrane. Następnie remisujący gracze otrzymują pełną wartość punktową za symbole samorodków na tej górze. Namioty nie liczą się przy ustalaniu większości czy punktacji ukończonej góry. Namiot znajdujący się na ukończonej górze jest zwracany do rezerw gracza.

Góra jest ukończona.

Żółty najpierw dobiera wszystkie pozostałe żetony wydobywania, a następnie otrzymuje 7 punktów za 7 symboli samorodków



W swojej turze **Niebieski** dokłada płytkę po lewej, kończąc górę. Zabiera pierwszy z 3 pozostałych żetonów wydobywania. Następnie żeton dobiera **Czerwony**, po czym ostatni żeton zabiera również **Czerwony**. Zarówno **Czerwony**, jak i **Niebieski**, otrzymują po 5 punktów (za 5 symboli samorodków).



UKOŃCZONE MIASTO

Miasto jest ukończone, kiedy wszystkie segmenty torów (3 lub 3) z niego wychodzące są częścią ukończonych torów. Gracz, którego handlarz zajmuje ukończone miasto, otrzymuje 3 punkty za każde ukończone tory łączące się z tym miastem. Ważne: tory, które zaczynają i kończą się w tym samym mieście, dodają tylko 3 punkty do jego wartości (patrz przykład po prawej).

Niebieski handlarz w ukończonym mieście jest połączony z dwoma ukończonymi torami i zdobywa 6 punktów.



ZWRACANIE KOWBOJÓW DO REZERW GRACZA



Kiedy tory, góra lub miasto zostaną ukończone, znajdujący się tam kowboje są zwracani do rezerw graczy. Mogą oni zostać ponownie wykorzystani w kolejnych turach.

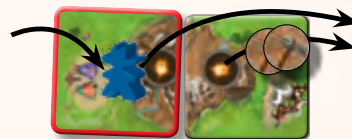
Biorąc pod uwagę sekwencję tury gry jest możliwe umieszczenie i zabranie kowboja do rezerw w tej samej turze.

Aby to zrobić należy:

1. Umieścić płytkę, która ukończy tory, górę lub miasto.
2. Umieścić na niej kowboja z rezerw (element nie może być już zajęty przez innego kowboja).
3. Podliczyć punkty za ukończony element krajobrazu.
4. Na koniec kowboj wraca do rezerw gracza.



Niebieski umieszcza płytkę i kolejarza. Otrzymuje 3 punkty.



Niebieski umieszcza płytkę i poszukiwacza złota. Dobiera 2 żetony wydobywania i otrzymuje 2 punkty.

PRERIE

(W pierwszej rozgrywce zalecamy grę bez farmerów i punktacji za prairie.)

W odróżnieniu od innych elementów krajobrazu, gracze nie otrzymują punktów za farmerów i prairie, aż do końca gry. Kowboj umieszczony na prairie jako farmer pozostaje tam do końca gry. Z tego powodu farmerzy zawsze powinni być kładzeni na płasko na prairie, aby przypominać graczom, że nie wracają oni do rezerw tak jak kolejarze, poszukiwacze złota czy handlarze. Granice prairie są wyznaczone przez tory, góry i krawędzie zewnętrznych płytek (ważne dla punktacji końcowej!).



Obydwaj farmerzy zajmują swoje prairie. Góry oddzielają jedną prairie od drugiej.



Poprzez umieszczenie nowej płytki prairie farmerów zostały połączone. Przypomnienie: gracz, który dołożył nową płytkę nie może umieścić farmera na tej prairie, ponieważ jest ona już zajęta przez farmera (a nawet dwóch).

KONIEC GRY I PUNKTACJA KOŃCOWA

Gra kończy się natychmiast po turze, w której zostanie dołożona ostatnia płytkę terenu. Gracze przechodzą do punktacji końcowej, w której podliczą punkty za nieukończone tory, góry i miasta. Gracze podliczą również punkty za farmerów. Na koniec zostaną podliczone żetony wydobywania.

PUNKTACJA ZA NIEUKOŃCZONE ELEMENTY KRAJOBRAZU

GÓRY: najpierw z gry są usuwane wszystkie namioty i niedobre żetony wydobywania. Następnie gracz (gracze) z największą liczbą poszukiwaczy złota na górze otrzymuje po 1 punkcie za każdy symbol samorodka.

TORY: gracz (gracze) otrzymuje 1 punkt za każdą płytkę należącą do danych torów (lokomotywy nie mają efektu).

MIASTA: gracz otrzymuje 3 punkty za każde ukończone tory łączące się z miastem. Po podliczeniu każdego z elementów krajobrazu kowboje są zwracani do rezerw graczy.

Zielony otrzymuje 10 punktów (10 symboli samorodków) za większą nieukończoną górę. **Czarny** nie otrzymuje punktów, ponieważ **Zielony** ma na tej górze więcej kowboi.



Za nieukończone tory **Czerwony** otrzymuje 2 punkty (2 płytki).

Za nieukończone miasto, **Żółty** otrzymuje 3 punkty (1 ukończony tory).

Za nieukończoną górę, **Niebieski** otrzymuje 3 punkty (3 symbole samorodków).

PUNKTACJA FARMERÓW

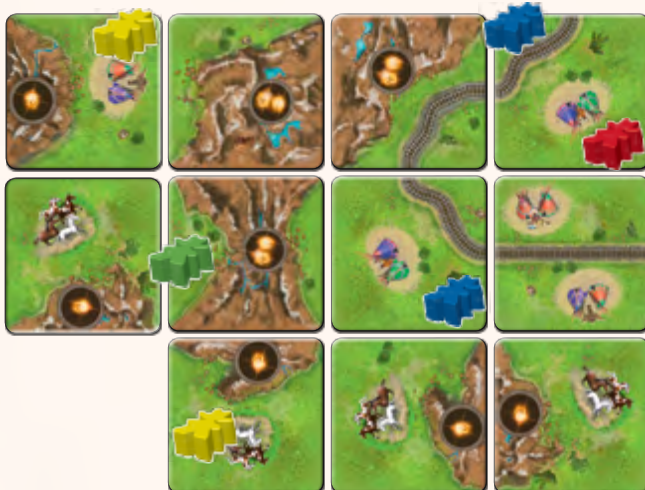
(W pierwszej rozgrywce zalecamy grę bez farmerów i punktacji za prerie.)

Wartość każdej prerii jest określana przez liczbę obozów tipi i dzikich koni, które się na niej znajdują.

- Każdy obóz tipi dodaje 2 punkty do wartości prerii.
- Każde stado dzikich koni dodaje 4 punkty do wartości prerii.

Gracz, który ma najwięcej farmerów na danej prerii, otrzymuje liczbę punktów równą wartości tej prerii. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują pełną liczbę punktów, tak jak przy torach i górach

Zielony i Żółty otrzymują pełną liczbę punktów, ponieważ mają na tej prerii po tyle samo farmerów. Obydwaj otrzymują po 6 punktów (2 punkty za obóz tipi i 4 punkty za dzikie konie).



Czerwony otrzymuje 4 punkty za małą prerię (2 obozy tipi).

Tylko **Niebieski** otrzymuje punkty za dużą prerię, ponieważ ma na niej najwięcej farmerów. Otrzymuje łącznie 16 punktów (4 punkty za 2 obozy tipi i 12 punktów za 3 stada dzikich koni). **Żółty** nie otrzymuje punktów za swojego farmera.

PUNKTACJA ZA ŻĘTO

Wszyscy gracze odkrywają swoje żetony wydobywania i otrzymują po 1 punkcie za każdy przedstawiony na nich samorodek. Żetony z gruzem nie dają punktów.

Niebieski zebrał 9 żetonów wydobywania podczas gry i otrzymuje:



Gracz z największą łączną liczbą punktów wygrywa. W przypadku remisu remisujący gracze staczają pojedynek na spojrzenia (lub turniej, jeżeli jest ich więcej niż dwóch). Kowboj, który najdłużej nie mrugnie, wygrywa!



© 2001, © 2014 Hans im Glück Verlags-GmbH
www.hans-im-glueck.de



CARCASSONNE
around the World
zabiera graczy do najpiękniejszych miejsc na świecie w doskonałych wariacjach legendarnej gry planszowej.



Edycja polska:
Tłumaczenie: Piotr Maliszewski
Skład: Przemysław Kasztelaniec
Korekta: Jacek Lendzioszek

Dystrybutor na Polskę:



Zabłocie 23, Kraków 30-701
www.wydawnictwo.bard.pl
wydawnictwo@bard.pl
12-632-07-35

Wyłączny wydawca w Polsce:

MINDOK

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

SPIS PŁYTEK TERENU (72 PŁYTKI) I ŻETONÓW WYDOBYCIA (63 ŻETONY)



S = jest to również awers płytki startowej.

* Te płytki terenu mają różne rozmieszczenie obozów tipi i stad dzikich koni.

PODSUMOWANIE PUNKTACJI

Elementy ukończone
WTRAKCIE gry

Nieukończone elementy
NA KONIEC gry

Tory
1 punkt za płytkę



Dokładnie 1 lokomotywa:
2 punkty za płytkę



kolejarz

Tory
1 punkt za płytkę
(lokomotywy nie mają efektu)

Góry
Żetony wydobywania
i 1 punkt za każdy symbol samorodka

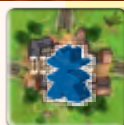


Poszukiwacz złota

Góry
(odrzuć żetony wydobywania)
1 punkt za każdy symbol samorodka

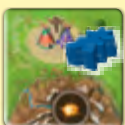


Miasto
3 punkty za każde ukończone tory łączące się z miastem



handlarz

Miasto
3 punkty za każde ukończone tory łączące się z miastem



Farmer

Preria (punktacja farmerów)
2 punkty za każdy obóz tipi
4 punkty za każde stado dzikich koni



TURA GRY

1. Dobranie i umieszczenie płytki
(umieszczenie żetonów wydobywania w górach)



2a. Umieszczenie kowboja na nowej płytce

LUB

2b. Umieszczenie lub przesunięcie namiotu

LUB

2c. Dobranie żetonu wydobywania
(LUB żadna z trzech opcji)



3. Podliczenie punktów za ukończone elementy krajobrazu

KONIEC GRY

Po umieszczeniu ostatniej płytki terenu.

Punkty

- Punkty zdobyte w trakcie gry
- Punkty za nieukończone elementy krajobrazu
- Punkty za prerie
- Punkty za zebrane żetony wydobywania