

Klaus-Jürgen Wrede



CARCASSONNE

Zawiera mini
rozszerzenie



Opat

Spiel
des
Jahres

2001

KRITIKERPREIS

MINDOK



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Dla 2 do 5 graczy w wieku 7+

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.

ZAWARTOŚĆ I PRZYGOTOWANIE DO GRY

Witaj w świecie Carcassonne! Instrukcja została zaprojektowana tak, aby umożliwić jak najszybsze wyjaśnienie zasad i rozpoczęcie gry. Po jej przeczytaniu będziesz mógł wytłumaczyć 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:

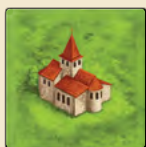
Pierwszym i najważniejszym elementem Carcassonne są płytki terenu. W pudełku znajdują się 72 płytki przedstawiające trakty, miasta i klasztory. Większość płytek zawiera również większy lub mniejszy fragment pola.



Płytki z miastem



Płytki z traktem



Płytki z klasztorem

Inne elementy graficzne, takie jak domy, ludzie czy zwierzęta, nie mają wpływu na rozgrywkę. Każda z płytek ma taki sam rewers, z wyłączeniem płytki startowej, która ma ciemny tył, dzięki czemu łatwo ją odróżnić.



Zwykły rewers



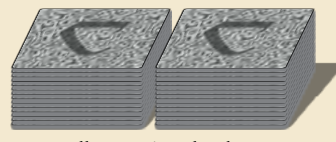
Ciemny rewers



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.



Płytki startowa



Kilka stosów płytek

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



Podwładni



Opaci

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

OPIS I CEL GRY


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. Jakie to akcje?


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



2 **Ułożenie podwładnego:**
Gracz może umieścić podwładnego ze swojej rezerwy na płytce, którą właśnie ułożył.



3 **Punktacja za obszar:**
Gracz musi podliczyć punkty za każdy ukończony przez ułożenie płytki obszar.



■ 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, niebieski 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 rezerw gracza.



Zbójca, który właśnie zdobył 3 punkty, jest odkładany do rezerw gracza. **Niebieski** podwładny zostaje tam gdzie był, ponieważ nie stał na punktowanym obszarze.

I tyle! Przedstawiliśmy już najważniejsze elementy gry. Teraz rozwiemy 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, gracz 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 płytkę 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 płytkę 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 rezerw.



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.



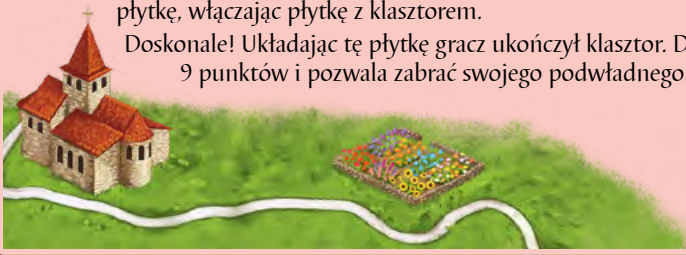
Klasztor zawsze znajduje się na środku płytki. Gracz może umieścić tutaj płytkę, ponieważ znajdujący się na niej klasztor jest otoczony polami.



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 swojego podwładnego.



Gotowe! Przedstawiliśmy już większość zasad Carcassonne. Zostało wprowadzić jeszcze kilka punktów, ale najpierw podsumujemy, 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

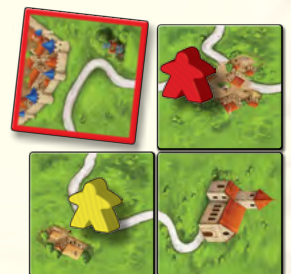
- Trakt jest ukończony, kiedy jego oba końce prowadzą do wioski, miasta, klasztoru lub trakt się zapętla. Każda płytka ukończonego traktu jest warta 1 punkt.
- Miasto jest ukończone, kiedy zostanie całkowicie otoczone przez mury, a w jego środku nie ma dziur. Każda płytka w ukończonym mieście jest warta 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 płytka 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, remisujący 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 płytka mogłaby kontynuować trakt. Jednak jest tu już zbójca, 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 gracz zakończył trakt, należy podliczyć za niego punkty. Oba j gracze otrzymują po 4 punkty. Następnie obydwoj podwładni wracają do rezerw graczy.



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



Gracz ma szczęście! Dobiera dokładnie tę płytkę, której potrzebuje, aby połączyć segmenty miasta. Ponieważ w tym momencie gracz 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 chłopców zostały opisane w zasadach uzupełniających. Zalecamy rozegranie kilku gier przed wprowadzeniem pól i chłopców.

Punktacja końcowa – miasto:
Zielony jako jedyny otrzyma 8 punktów (5 płytek i 3 herby). **Czarny** nie zdobywa punktów, ponieważ **Zielony** ma więcej podwładnych w tym mieście.



Punktacja końcowa – klasztor:
Żółty otrzymuje 4 punkty za niekompletny klasztor (3 punkty za sąsiadujące płytki i jeden punkt za sam klasztor).

Punktacja końcowa – miasto:
Niebieski otrzymuje 3 punkty za niekompletne miasto (2 płytki i 1 herb).

Punktacja końcowa – trakt: **Czerwony** zdobywa 3 punkty za nieukończone trakty (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 chłopców i pól, aby zwiększyć liczbę możliwości. Chłopci 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 miłych spędzonych godzin. W przypadku pytań prosimy o kontakt na adres podany poniżej.



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

Wyłączny wydawca w Polsce:

MINDOK

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



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

CARCASSONNE – ZASADY UZUPEŁNIAJĄCE

Witamy ponownie! Jeżeli to czytasz oznacza to, że rozegrałeś już kilka gier w Carcassonne i chcesz poznać nowe możliwości strategiczne!

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 staną 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 płycie po prawej są trzy segmenty pola.

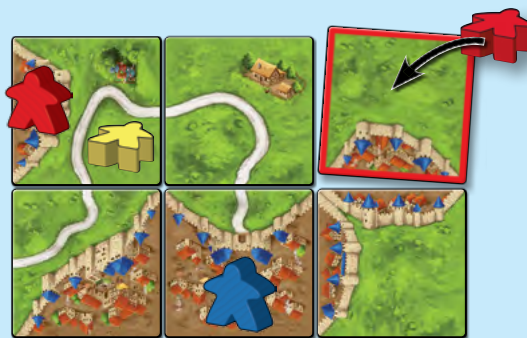


2. Umieszczanie podwładnego jako chłopca

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 płycie, 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.

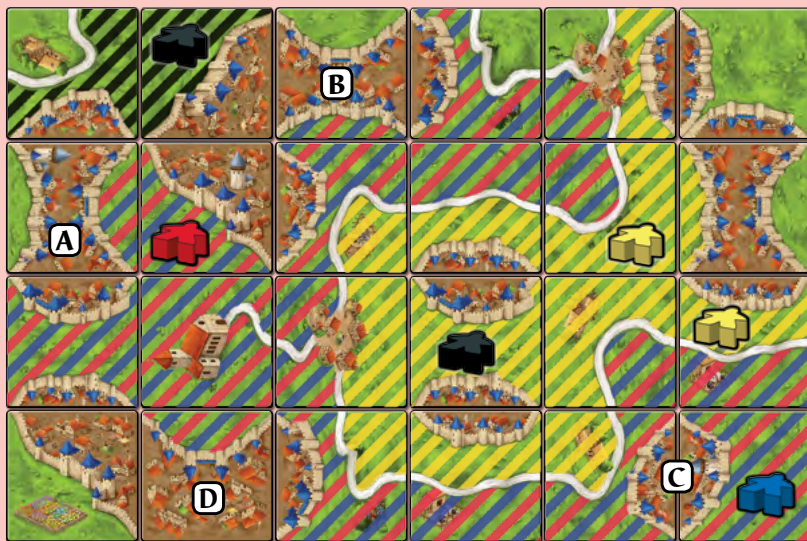
Jak zawsze gracz może umieścić chłopca tylko jeżeli na polu nie ma żadnego innego. Pola Carcassonne są dzielone przez trakty i miasta. Po prawej pokazano trzy oddzielne pola.



Pole, na którym gracz umieszcza chłopca, ciągnie się od właśnie umieszczonej płytki do miasta z rycerzem tego samego gracza. Żółty 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 **czerwonego** i **niebieskiego** 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. Zobaczymy czy ktoś inny zdobywa punkty. **Żółty** i **czarny** kontrolują to samo pole. Ponieważ **żółty** ma tu więcej chłopów tylko on otrzymuje 12 punktów za cztery ukończone miasta. Na koniec **czarny** 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.

Opat

Opat to mini rozszerzenie, które otrzymałeś z grą podstawową. Wprowadza ono ogrody, które mogłeś 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.



Przebieg gry

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.

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 warty 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.

Teraz jesteście już naprawdę gotowi, aby zagłębić się w uniwersum Carcassonne!



© 2001, © 2014 Hans im Glück Verlags-GmbH

www.hans-im-glueck.de

Wyłączny wydawca w Polsce:

MINDOK

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



Edycja polska:

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

Dystrybutor na Polskę:



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