



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne



2

## Kupcy i budownicowie



*Kupcy i budownicowie* jest dodatkiem rozszerzającym grę podstawową Carcassonne i może być użyty tylko z nią. Można go włączyć do gry w całości lub tylko częściowo, a także połączyć z innymi rozszerzeniami Carcassonne, zestawiając je ze sobą według własnego uznania.

### ZAWARTOŚĆ

- 24 płytki terenu (oznaczone ) w tym 9 z winem, 6 z ziarnem, 5 z suknem
- 20 żetonów towarów (9x wino, 6x ziarno und 5x sukno)
- 6 budowniczych 



- 6 świń 

- 1 woreczek z materiału 

### PRZYGOTOWANIE DO GRY

Wymieszaj nowe płytki terenu z tymi z gry podstawowej i wyłóż je w paru stosach rewersami ku górze, tak samo jak w przypadku wersji podstawowej.

Żetony towarów połóż obok planszy jako ogólną rezerwę.

### NOWE PŁYTKI TERENU

Nowe płytki terenu mają parę szczególnych cech, które chcemy wam teraz wyjaśnić.

Ale w zasadzie nic się nie zmienia w punktach: **1. Ułożenie płytki**, **2. Ułożenie podwładnego** i **3. Punktacja za obszar**.



**Most nie jest skrzyżowaniem.** Jeden trakt przebiega w sposób ciągły z lewej strony na prawą, drugi z góry na dół. Pola są rozdzielone traktami: płytka ma 4 oddzielne pola.



Jeden trakt kończy się **przy mieście**, drugi przy **domku**. Obydwa trakty dzielą **poła**: płytką ma 3 odrębne pola.



Klasztor dzieli trakt na **3 odcinki**, a te z kolei dzielą pole na 3 części.



Ta płytką ma **3 odrębne segmenty miasta**. Oprócz tego w środku znajduje się pole, które może być zajęte przez chłopa.

## ŻETONY TOWARU



Żetony towaru odgrywają rolę dopiero w punkcie **3. (tj. przy punktacji)**. W punktach: **1. Ułożenie płytki**, **2. Ułożenie podwładnego** w stosunku do wersji podstawowej nie zmienia się nic.

### 3. Punktacja za miasto

#### Punktacja za miasto zawierające symbole towarów

Gdy ty lub inny gracz ukończycie miasto z jednym lub kilkoma symbolami towarów, stanie się rzecz następująca:

- 1.) Liczysz punkty za miasto jak zwykle.
- 2.) Gracz, który ukończył miasto poprzez położenie kończącej płytki otrzymuje żetony towarów (staje się kupcem dla tego miasta). Gracz otrzymuje za każdy symbol towaru 1 odpowiadający mu żeton z ogólnej rezerwy.

Przy tym nie odgrywa żadnej roli fakt, że gracz, który ukończył miasto, miał w nim jakiegось rycerza lub czy był tam w ogóle jakikolwiek rycerz.

Żetony towarów trzymasz otwarcie przed sobą aż do końca gry.

**Ty zamykasz miasto.**

**Niebieski** otrzymuje **10 punktów** za miasto. Ponadto otrzymujesz **ty**, jako kupiec (handlarz), jeden żeton wina i 2 żetony zboża.



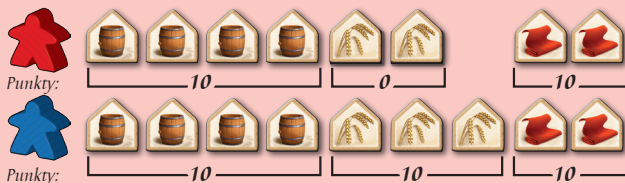
## Punktacja końcowa

### Punktacja żetonów towarów na końcu gry

Na końcu gry obliczcie wartość żetonów towarów. Gdy zebrałeś większość żetonów jednego rodzaju (wino, zboże lub sukno), otrzymasz za to punkty. Za każdą przewagę w jednym rodzaju każdorazowo otrzymujesz 10 punktów. Przy remisie punkty dostają wszyscy remisujący gracze (po pełne 10 punktów).

Przykład z gry dwuosobowej:

**Ty** otrzymujesz 20 punktów, **Niebieski** 30.



## BUDOWNICZY I ŚWINIA

Budowniczy i świnia są **figurami specjalnymi**. Bierzesz je przed grą do swojej rezerwy. W punkcie **1. Ułożenie płytki** nie odgrywają jeszcze żadnej roli.

## BUDOWNICZY



### 2. Wprowadzanie do gry budowniczego

Wolno ci postawić budowniczego na umieszczonej właśnie płytce, ale tylko na trakt lub w mieście. Na obszarze, na którym chcesz umieścić twojego budowniczego, musi znajdować się już przynajmniej jeden własny podwładny.



Wolno ci postawić twojego budowniczego na tym trakcie, ponieważ stoi tu już twój zbójca.

Budowniczy wraca do twojej rezerwy zawsze wtedy, gdy na obszarze, na którym się znajduje, nie stoi już żaden twój podwładny.

Sytuacja ta ma miejsce przeważnie po punktacji, może się jednak wydarzyć w inny sposób przy okazji gry z innymi rozszerzeniami.

## 1. Umieszczanie płytek terenu i podwójna tura (podwójny ruch)

Gdy dokładasz płytkę do traktu lub miasta, gdzie stoi twój budowniczy, możesz zaraz potem dobrać jeszcze jedną płytkę terenu i dostawić zgodnie z obowiązującymi regułami.



**(A)** Kładziesz płytkę i przedłużasz tym samym trakt z twoim budowniczym.

**(B)** Potem dobierasz dodatkową płytkę i również ją odpowiednio umieszczasz.

### Dalsze szczegóły dotyczące budowniczego

(To są reguły specjalne. Przeczytaj je więc najlepiej dopiero, gdy masz pytania. Wszystkie wyjaśnienia odnoszą się zarówno do miasta, jak i traktu, chociaż wyjaśniamy je na przykładzie traktów. Musisz w tekście zastąpić „tract” przez „miasto” i „zbójca” przez „rycerz”).

- Wolno ci podwładnego postawić zarówno **na płytce 1** jak i 2. Gdy zamkniesz trakt po pierwszej płytce możesz np. dopiero co zabranego (wycofanego) budowniczego postawić na płytce drugiej (patrz następny przykład).
- **Nie ma żadnej reakcji łańcuchowej.** Gdy kładziesz drugą płytkę ponownie do traktu z twoim budowniczym, nie wolno ci dobrać trzeciej płytki.

Tutaj jeszcze jeden przykład, który obejmuje kilka ruchów i pokazuje, jak możesz zrobić podwójny ruch (podwójną turę) twoim budowniczym:



**Ruch 1:** Postaw zbójcę.

**Ruch 2:** Dołóż swojego budowniczego.



2. Płytką

**Ruch 3a:** Teraz zamkniesz trakt. Podlicz trakt i wycofaj zbójcę i budowniczego. Potem wstaw rycerza do miasta.

**Ruch 3b:** Umieszczasz drugą płytkę i kładziesz tam ponownie budowniczego.

- **Jeśli trakt pozostaje otwarty, budowniczy tam pozostaje.** Jak długo trakt jest otwarty, wolno ci za każdym razem, gdy jest twoja kolej, zrobić opisany wyżej podwójny ruch.
- W jednym podwójnym ruchu możesz dwa razy **1. Ułożyć płytkę**, **2. Ułożyć podwładnego** i **3. Dokonać punktacji**.
- Na jednym trakcie mogą stać budowniczowie kilku graczy.
- Między twoim zbójcą i twoim budowniczym może leżeć dowolna ilość odcinków traktu.
- Budowniczy pozostaje tak długo na trakcie, jak długo masz tam przynajmniej jednego podwładnego. Gdy na trakcie nie stoi już żaden twój podwładny, zabierasz budowniczego z powrotem do rezerwy.
- Wolno ci postawić twojego budowniczego raz na trakt, innym razem w mieście, ale nigdy na pole lub klasztor.
- Dokonać punktacji można zarówno po pierwszej, jak i po drugiej płycie.

### 3. Punkcja

Budowniczy nie ma wpływu na normalne reguły punktacji. **Nie** jest wliczany przy określaniu większości (przewagi) na jednym obszarze. Jednak po podliczeniu zabierasz go z powrotem do swojej rezerwy, razem ze swoim podwładnym.

## ŚWINIA



### 1. Ułożenie płytek terenu

Świnia nie odgrywa przy tym żadnej roli i kładziesz płytki jak zwykle. Funkcja jej ujawnia się w punkcie **2. Ułożenie podwładnego** i **3. Punkcja za obszar**.

### 2. Umieszczenie świni

Wolno ci postawić świnię tylko na polu, na którym znajduje się już przynajmniej 1 chłop twojego koloru.

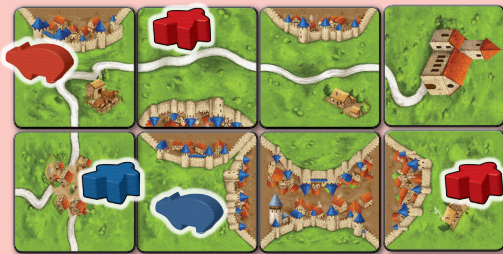
*Ponieważ na polu znajduje się już twój chłop, możesz postawić swoją świnię.*



### 3. Punktacja końcowa za pole ze świnia

Świnia pozostaje na polu do końca gry.  
Za świnie możesz otrzymać więcej punktów w końcowej punktacji. Aby to nastąpiło musisz mieć przewagę na polu z twoją świnia. Do przewagi (większości) niestety sama świnia się nie zalicza.

Gdy masz przewagę, dostajesz za każde podliczone pole **4 punkty** (zamiast 3). Jednak tylko, gdy chodzi o twoją świnie. Świnia kogoś innego nie wlicza się do twojej punktacji.



*Ty masz przewagę na polu. Ponieważ twoja świnia stoi na polu, otrzymujesz za każde zamknięte miasto przy tym polu 4 punkty. Za 2 miasta **dostajesz** więc 8 punktów. **Niebieski** nie ma większości i nie otrzymuje żadnych punktów.*

**Wskazówka:** Dodatkowy punkt za świnie otrzymujesz również wtedy, gdy na twoim polu masz tyle samo chłopów, co inni gracze.

## WORECZEK

### 1. Ułożenie płytek terenu

Zamiast układać płytki w kilku stosach obok planszy, możesz je po prostu wysypać do woreczka i potem, podczas gry, jedną po drugiej wyciągać.

Poza tym dobrze posłuży jako worek do przechowywania Carcassonne podczas transportu (np. w czasie urlopu).



© 2001, © 2014 Hans im Glück Verlags-GmbH  
[www.hans-im-glueck.de](http://www.hans-im-glueck.de)

Wylączny wydawca w Polsce:

**MINDOK**

MINDOK s.r.o., Korunní 810/104,  
Praha 10  
[www.mindok.cz](http://www.mindok.cz)

Dystrybutor na Polskę:

**BARD**  
CENTRUM GIER

Zabłocie 23, Kraków 30-701  
[www.wydawnictwo.bard.pl](http://www.wydawnictwo.bard.pl)  
[wydawnictwo@bard.pl](mailto:wydawnictwo@bard.pl)  
12-632-07-35

Edycja polska:

Tłumaczenie: Alicja Sobieraj  
Skład: Przemysław Kasztelaniec  
Redakcja: Piotr Maliszewski  
Korekta: Jacek Lendziósek