



Klaus-Jürgen Wrede

Karczmy i katedry



1.

Karczmy i katedry 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

- 8 podwładnych i 1 opat w kolorze różowym
Tymi podwładnymi możecie teraz grać w sześć osób.
- 18 płytek terenu (oznaczone , żeby można było je wygodnie segregować i wybierać)
Wśród nich 6 x z karczmą nad jeziorem, 2 x z katedrą
- 6 dużych podwładnych
- 6 płytek z punktami 50/100



Awers Rewers

NOWE PŁYTKI TERENU

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.

1. Ułożenie płytek terenu

Nowe płytki terenu układasz tak samo, jak dotychczasowe. Ich funkcję odkryjemy dopiero w punkcie 3.

2. Ułożyć podwładnego

Możesz ustawiać podwładnych jak do tej pory. Funkcja płytek wyjaśni się w następnym punkcie.

3. Punktacja

Punktacja za trakt z karczmą

Gdy ty lub inny gracz zamkniecie trakt, przy którym znajdują się **jedna lub więcej karczm**, dostajesz za swoich zbójców przy tym trakcie 2 punkty za każdy odcinek traktu (zamiast 1 punktu, jak w wypadku wersji podstawowej).



Otrzymujesz 10 punktów za trakt, ponieważ ciągnie się przez 5 płytek i leży przy nim 1 karczma.



Tutaj dostajesz również 10 punktów za trakt, chociaż 2 karczmy stoją przy trakcie.

UWAGA: Gdy nie zamkniesz traktu jedną lub kilkoma karczmami do końca gry, nie dostaniesz niestety za ten trakt **żadnych punktów**.



Końcowa punktacja za trakt: Trakt nie jest zamknięty, nie otrzymujesz punktów za trakt z karczmą.

Punktacja za miasto z katedrą

Gdy ty albo inny gracz ukończycie miasto, w którym znajdują się jedna lub obie katedry, otrzymujecie za to miasto **3 punkty za płytkę i herb** zamiast 2 punktów.



Otrzymujesz za to miasto dumnie 27 punktów.
 $9 \times 3 = 27$ punktów
 (7 płytek i 2 herby).

UWAGA: Gdy nie zamkniesz miasta z jedną lub dwoma katedrami do końca gry, nie otrzymasz niestety za to miasto **żadnych punktów**.

Punktacja końcowa za miasto: Ponieważ to miasto ma jedną katedrę, ale jest nieukończone, nie otrzymasz za nie **żadnych punktów**.



Tutaj wyjaśnimy szczegółowe zasady nowych płytek terenu.



Na tej płytce są 4 oddzielne segmenty miasta i ogród na środku pola.



Karczma liczy się do traktów, które prowadzą w prawo i w lewo, ale nie do traktu idącego w dół.



Klasztor zamyka trakty po obu stronach.



To pole kończy się w tym rogu.

Na tych małych drogach nie możesz ustawić żadnego zbrojcy. One są tu po to, by odgraniczyć pola.



Skrzyżowanie zamyka trakt po obu stronach.

DUŻY PODWŁADNY

Każdy gracz bierze przed grą do swojej rezerwy jednego dużego podwładnego w swoim kolorze.



1. Ułożenie płytek terenu

Duży podwładny nie odgrywa przy tym żadnej roli i kładziesz płytki jak zwykle. Jaką ma funkcję okaże się dopiero w punkcie 2 i 3.

2. Ułożenie podwładnego

Zamiast normalnego podwładnego możesz teraz postawić też dużego (według normalnych zasad).

3. Punktacja

Przy punktacji danego obszaru duży podwładny liczy się jak 2 normalnych (ma wagę 2).

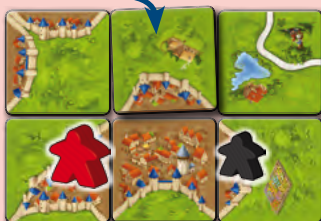
Wskazówka: Przypomnijmy sobie, że podczas punktacji wszyscy gracze, którzy mają jednakową liczbę podwładnych na danym obszarze, otrzymują wszystkie zdobyte punkty.

Gdy masz więcej podwładnych na danym obszarze od innych graczy, ty dostajesz wszystkie punkty, a pozostali gracze nie otrzymują nic.

Po podliczeniu duży podwładny wraca, jak każdy inny, do rezerw i od następnego ruchu możesz go ponownie wprowadzić do akcji.

Ta płytki zamyka miasto.

Ty masz w mieście dużego podwładnego, a Czarny tylko normalnego. To oznacza, że masz przewagę w tym mieście i zdobywasz tym samym 8 punktów, podczas gdy Czarny odchodzi z niczym.



Gdy zastosujesz dużego podwładnego jako chłopą (patrz załącznik podstawowych zasad „Nowa edycja”), to pozostanie on, jak i inni chłopcy na polu, do końca gry. Liczy się wtedy tak jak 2 normalnych chłopów.

Ty masz dużego podwładnego jako chłopą na polu.

Niebieski ma tam tylko normalnego. Dlatego otrzymujesz 9 punktów za 3 zamknięte miasta.



PŁYTKI Z PUNKTAMI

Płytki z punktami odgrywają rolę tylko przy punktacji.

3. Punktacja

Dzięki nowym płytkom z punktami możesz lepiej oznaczać (wyeksponować) punkty zdobyte w tym dodatku do gry. Gdy na planszy punktacji wykonałeś jedno okrążenie (czyli zdobyłeś 50 punktów), bierzesz sobie jedną płytkę z punktami. Wykładasz ją przed siebie stroną pokazującą „50 punktów”. Dalsze punkty możesz potem odliczać normalnie. Na końcu gry doliczasz po prostu te 50 punktów do twojego stanu. Gdy wykonasz drugie okrążenie, możesz odwrócić swoją płytkę na stronę z oznaczeniem „100 punktów”.

Masz 48 punktów i otrzymujesz do tego 4 punkty. Przesuwasz swojego podwładnego na planszy punktacji do przodu i odkładasz przed siebie płytkę z 50 punktami.



© 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

Dystrybutor na Polskę:

BARD
CENTRUM GIER

Zabłocie 23, Kraków 30-701

www.wydawnictwo.bard.pl

wydawnictwo@bard.pl

12-632-07-35

Edycja polska:

Tłumaczenie: Alicja Sobieraj

Skład: Przemysław Kasztelaniec

Korekta: Jacek Lenzioszek