



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne


3.

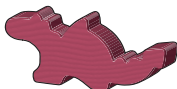
Ksieźniczka i Smok



Ten dodatek rozszerza grę podstawową 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

- 30 płytek terenu (oznakowane symbolem , aby można je było wygodnie sortować i wybierać)
- 1 drewniana figura Smoka
- 1 drewniana figura Wróżki



PRZYGOTOWANIE GRY

Nowe płytki terenu należy wymieszać z tymi z gry podstawowej i wyłożyć je, jak zwykle, rewersem ku górze w kilku stosach. **Smoka** i **Wróżkę** należy umieścić obok pola gry, nie należą do żadnego gracza.

NOWE PŁYTKI TERENU

Nowe płytki terenu są dokładane dokładnie tak, jak wszystkie inne. Najpierw objaśnimy znaczenie dwóch szczególnych płytek tego rozszerzenia:



Klasztor w mieście: Gdy gracz wprowadzi tutaj podwładnego, musi go umieścić w mieście, na klasztorze lub na łące. Dla lepszego rozróżnienia może położyć też Mniacha. Klasztor jest podliczany, gdy wszystkie otaczające go płytki (jest ich 8) są położone, nawet jeśli miasto jest jeszcze niedokończone. Podwładny może być postawiony jako Mnich również wtedy, gdy w mieście znajdują się już rycerze. To obowiązuje też na odwrót.



Tunel: Droga nie jest przzerwana. Łąka na dole nie jest przzerwana, górna także nie.

Te cztery nowe symbole można znaleźć na płytkach (dokładne wyjaśnienie: strony 2 - 4):



Wulkan
(tutaj pojawia się smok)



Smok
(Smok krąży w różnych miejscach)



Ksieźniczka
(usuwa rycerzy z miast)



Czarodziejskie przejście
(Podwładni pojawiają się z drugiej strony)



1. Ułożenie płytek terenu



Wulkan (6 płytek): Kiedy gracz dobierze płytkę z **Wulkanem**, wyklada ją jak zwykle, ale nie wolno mu na niej postawić podwładnego. Jednak wolno mu przesunąć wróżkę (patrz strona 5). Potem bierze on **Smoka** z jego obecnego miejsca (na początku z brzegu planszy) i kładzie go **bezpośrednio na tej płytce**. Potem ruch ma następny gracz.



Smok (12 płytek): Kiedy gracz dobierze płytkę ze Smokiem, wyklada ją jak zwykle i może ustawić na niej podwładnego. Wtedy grę na krótką chwilę przerywamy: **Nadchodzi Smok!**

1b. Nadchodzi Smok

Każdy gracz, zaczynając od tego, który ma ruch, musi kolejno przesunąć Smoka dokładnie o jedną płytkę poziomo lub pionowo.

Smok przechodzi zawsze przez 6 płytek, niezależnie od liczby graczy (wyjątek: Ślepa uliczka, patrz niżej).

Nie wolno mu wejść na tę samą płytkę dwa razy. Poza tym płytka z Wróżką jest nietykalna (patrz niżej). Zawsze, gdy Smok wchodzi na płytkę, na której stoi jeden lub kilku podwładnych (lub inne pionki), wracają one wszystkie do rezerw graczy. Po tym jak Smok zostaje wyciągnięty, gra toczy się normalnie dalej. Które pionki Smok pożera, a których nie, można sprawdzić na liście na stronie 3.

Ślepa uliczka: Gdy Smok wejdzie na płytkę, z której nie może już według zasad dalej się ruszyć, jego pochód jest przedwczesnie zakończony.



Przykład z 4 graczami:

Smok startuje z prawej strony na dole.

1. Gracz A przeciąga go do **góry**,

2. Gracz B w **lewo**,

3. Gracz C na **dół**,

4. Gracz D w **lewo** –

Smok nie może skierować się w **prawą** stronę, ponieważ w tej akcji już tam był.

5. Potem jest kolej znowu na gracza A i ten przesuwa Smoka w **górze**.

6. Następnie gracz B ma ruch w **górze** i pochód smoka jest zakończony.

Niebieski i czerwony podwładny wracają do swoich właścicieli.

Uwaga: Tak długo jak nie zostanie dołożona płytką z wulkanem, a Smok znajduje się jeszcze poza planszą, płytki z symbolem Smoka nie są w grze. Gdy gracz wyciągnie taką płytkę, odkłada ją jawnie na bok i ciągnie następną. Kiedy tylko Smok jest w grze, wszystkie płytki z symbolem Smoka odłożone na bok są mieszane z innymi i gra toczy się normalnie dalej.

Poniższe listy służą wyjaśnieniom i można je na początku pominąć. Zasady są kontynuowane na stronie 4.




1b. Jadłospis Smoka (Wszystko, co Smok je)

Zasada podstawowa brzmi: **Smok pożera wszystko, co jest z mięsa.**

Zestaw	Pionek	
Gra podstawowa	Podwładny	
Gra podstawowa	Opat	
Rozszerzenie 1	Duży Podwładny	
Rozszerzenie 2	Budowniczy	
Rozszerzenie 2	Świnia	
Rozszerzenie 4	Podwładny na wieży	
Rozszerzenie 5	Burmistrz	
Rozszerzenie 5	Wóz (ma smaczną załogę)	
Rozszerzenie 9	Pasterz (włącznie z owcami)	

1b. Spis diet Smoka (Wszystko, czego Smok NIE je)

Smok boi się Wróżki (patrz strona 5). Podwładni są również pod ochroną na Zamku i wewnątrz miasta hrabiowskiego Carcassonne.

Zestaw	Pionek/ Płytką	
Gra podstawowa	Płytki terenu	
Rozszerzenie 3	Wróżka	
Rozszerzenie 4	Części wieży	
Rozszerzenie 5	Dwór	
Rozszerzenie 8	Most	
Rozszerzenie 8	Zamki	

To dotyczy oczywiście, również wszystkich innych płytek terenu.



1. Ułożenie płytek terenu

Gdy gracz wyciągnie płytkę z wizerunkiem Księżniczki, dokłada ją według standardowych zasad. Gdy dołoży ją do miasta, w którym stoi już jeden albo kilku rycerzy, **wolno** mu **jednego** z nich oddać właścicielowi według swojego uznania (również swojego własnego).

2. Umieszczenie Podwładnego

Jeśli w ten sposób został wyrzucony rycerz z miasta, graczowi nie wolno postawić **żadnego podwładnego** ani na łąkę, ani na drogę na tej płytce. Jeżeli gracz nie usunął żadnego podwładnego, wolno mu normalnie jakiegось umieścić.



Czerwony kładzie płytkę z Księżniczką i usuwa tym samym **niebieskiego rycerza**.

Czerwonemu nie wolno w tym ruchu umieścić **żadnego podwładnego**.



2. Umieszczenie podwładnego

Po tym jak gracz dołoży płytkę z Czarodziejskim Przejściem wolno mu postawić Podwładnego **na tę lub inną dowolną już wyłożoną płytkę**. Musi przy tym zachować zwykłe reguły gry. Nie wolno mu więc postawić swojego podwładnego np. na już zajęty lub zamknięty obszar.

Czerwony kładzie płytkę z Czarodziejskim przejściem z lewej strony i stawia podwładnego na płytce niezajętego dotąd miasta.



Z Czarodziejskiego Przejścia mogą korzystać również pionki, które mają podobne funkcje jak podwładny (Opat, Duży Podwładny, Burmistrz lub Wóz).

WRÓŻKA (pionek)



Wróżka jest pionkiem specjalnym, który nie należy do żadnego gracza. Na początku gry stoi obok planszy.

2. Umieszczenie podwładnego

Aktywacja wróżki

Zawsze, gdy gracz w swoim ruchu **nie** umieszcza pionka żadnego podwładnego (lub nie przesuwa go), wolno mu do jakiegos własnego dostawić Wróżkę, którą przydziela, kładąc bardzo blisko przy nim.

Wróżka pomaga, gdy stoi na płytce z jednym z podwładnych. To może się wydarzyć na 3 różne sposoby:

1. Ułożenie płytki terenu

• 1 punkt na początku ruchu

Gdy Wróżka stoi na początku ruchu gracza blisko przy jednym z jego podwładnych, otrzymuje on od razu 1 punkt.

1b. Nadciąga smok

• Ochrona przed smokiem

Smokowi nie wolno wejść na płytkę, na której stoi Wróżka. Wszystkie pionki na tej płytce są więc chronione.



Nadchodzi Smok. Ponieważ z lewej strony stoi Wróżka, pierwszy krok musi skierować w górę.

3. Punktacja

• 3 punkty przy punktacji za obszar

Przy podliczaniu obszaru (miasto, droga, klasztor, łąka itp.), na którym stoi Wróżka, dzieje się następująca rzecz: gdy Wróżka stoi bezpośrednio przy jednym z podwładnych gracza, otrzymuje on 3 punkty, niezależnie od tego czy i ile punktów zostanie jeszcze w tym podsumowaniu. Zabiera on swojego podwładnego, Wróżka zostaje.



Niebieski dokłada płytkę i kończy miasto. Niebieski otrzymuje 8 punktów. Za Wróżkę Czerwony dostaje 3 punkty dodatkowo, w sumie więc 11 punktów.

ZASADY GRY Z INNYMI ROZSZERZENIAMI

Ta strona jest potrzebna tylko wtedy, gdy powstały pytania w związku z innymi rozszerzeniami. W przeciwnym razie można ją pominąć i zacząć grać

WULKAN



5. Rozszerz. | Graczowi, który płytką wulkanu tworzy plac budowy pod dwór, wolno też postawić ten dwór.

SMOK



2. Rozszerz. | Gdy smok pożre ostatniego rycerza z miasta graczowi, który ma tam również Budowniczego, to Budowniczy od razu wraca do niego.

6. Rozszerz. | Smok nie może wejść do miasta hrabiego.

8. Rozszerz. | Smok nie pożera podwładnego na zamku.

KSIĘŻNICZKA



2. Rozszerz. | Gdy gracz usunie z miasta ostatniego rycerza innego gracza, który ma w nim też Budowniczego, to Budowniczy wraca natychmiast do właściciela.

2. i 5. Rozszerz. | Gdy gracz usunie rycerza z miasta, wtedy nie wolno mu wprowadzić żadnego innego pionka, jak np. **Opata** (gra podstawowa), **Budowniczego** i **Świni** (2. Rozszerz.), **Burmistrza**, **Dworu** i **Wozu** (5. Rozszerz.), **Pasterza** (9. Rozszerz.) lub **Wróżki**.

CZARODZIEJSKIE PRZEJŚCIE



2. Rozszerz. | **Budowniczy** i **Świnia** (2. Rozszerz.) nie mogą korzystać z Czarodziejskiego przejścia.

WRÓŻKA



2. Rozszerzenie: Gdy któryś z graczy wykonuje podwójną turę **Budowniczym**, otrzymuje punkt za Wróżkę na początku ruchu tylko raz.

4. Rozszerz. | Wróżka nie chroni przed wzięciem do niewoli przez wieżę.

2. i 5. Rozszerz. | Gdy gracz przesuwą Wróżkę, nie wolno mu wprowadzić takich figur jak: **Opat** (Gra podstawowa), **Budowniczy** i **Świnia** (2. Rozszerz.), **Burmistrz**, **Dwór** i **Wóz** (5. Rozszerz.) lub **Pasterz** (9. Rozszerz.).



© 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

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

Edycja polska:
Tłumaczenie: Alicja Sobieraj
Skład: Przemysław Kasztelaniec
Redakcja: Piotr Maliszewski
Korekta: Anna Mann