

PUNKTACJA ZA DWÓR NA KOŃCU GRY

Na koniec gry osoba posiadająca dwór zyskuje 4 punkty za każde ukończone miasto będące na polu, na którym się on znajduje. Jeżeli na jednym polu stoi parę dworów, wszyscy właściciele dostają pełną liczbę punktów.

WOZY



2. Umieszczanie wozu

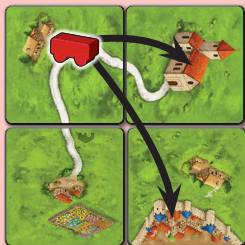
Zamiast ustawiać podwładnego, w swojej turze gracz może ułożyć na planszy wóz. Wóz ma zasadniczo takie same właściwości jak podwładny, wolno ci go jednak ustawić tylko na drodze, w mieście lub klasztorze, względnie opactwie. Wóz **nigdy nie** może stać na polu.

3. Punktacja

Gdy podliczasz obszar (drogę, miasto lub klasztor), na którym stoi wóz, wóz liczy się jak normalny podwładny.

Po podliczeniu wolno ci zabrać wóz do rezerwy albo **przesunąć** go na bezpośrednio graniczący, otwarty, niezajęty obszar (drogę, miasto lub klasztor). „Graniczący” oznacza, że obszar, na który chcesz przesunąć wóz, leży na tej samej płytce lub na otaczających ją płytkach. Jeżeli żaden sąsiedni obszar nie jest wolny lub wszystkie są zajęte wtedy **musisz** wycofać wóz.

Gdy podliczanych jest kilka wozów, gracz, na którego przypada właśnie kolej, pierwszy decyduje, czy zabiera wóz, czy go przesuwa. Pozostali gracze decydują zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Otrzymujesz 3 punkty za drogę. Następnie możesz przesunąć wóz do klasztoru lub na miasto na dole.



Otrzymujesz 6 punktów za miasto i wolno ci potem przesunąć wóz na klasztor lub na drogę. Nie możesz go postawić na zamkniętą drogę lub na miasto (zajęte przez **Niebieskiego**).

Zasady gry z innymi rozszerzeniami

Ta strona jest potrzebna tylko w wypadku, gdyby powstały pytania w związku z innymi rozszerzeniami. W przeciwnym wypadku można ją pominąć i zacząć grę od razu.



DWÓR

- 2. Rozszerz.** | Przy punktacji za chłopów z pomocą dworu otrzymujesz za przewagę chłopów z twoją swinia na polu każdorazowo 1 punkt więcej za każde ukończone miasto. Wolno ci dostawić swinie do twojego chłopca, nawet gdyby płytka, którą kładziesz w swojej kolejce, łączyła akurat twoje pole z dworem. Otrzymujesz za swinie i chłopca 2 punkty za każde zamknięcie miasta, następnie zabierasz obie figury do swoich rezerw.
- 3. Rozszerz.** | Smok nie pożera dworu. Nie wolno ci dostawić wróżki do twojego dworu ani użyć za jego pomocą czarodziejskiego przejścia.
- 4. Rozszerz.** | Dwór nie może być wzięty do niewoli przez wieżę. Nie wolno ci postawić dworu na żadną z części wieży.
- 6. Rozszerz.** | Jeżeli podczas gry dwór spowoduje punktację za chłopów, wolno ci dołożyć swoich podwładnych z rynku miasta Carcassonne. Chłopi przynoszą punkty zgodnie z zasadami, potem wycofujesz ich. Gdy ustawisz swój dwór i sam nie otrzymujesz żadnych punktów podczas ewentualnej punktacji, możesz umieścić jednego podwładnego w Carcassonne. Stado swin („Rzeka II”) nie przynosi żadnych dodatkowych punktów dla dworu, dla chłopów na polu jednak tak.
- 8. Rozszerz.** | Zamek liczy się dla dworu i chłopów, którzy są podliczani za pomocą dworu, 1 punkt więcej niż zamknięte miasto.



BURMISTRZ I WÓZ

- 3. Rozszerz.** | Wolno ci obiema figurami używać czarodziejskiego przejścia. Możesz je umieścić tylko na tych terenach, na których wolno się im normalnie poruszać.
- 4. Rozszerz.** | Wieża może uwięzić obydwie figury. Nie wolno ci postawić ani burmistrza ani wozu na wieży.
- 6. Rozszerz.** | Wolno ci umieścić obydwie figury w Carcassonne, jednak tylko w ograniczonym zakresie: Burmistrza tylko na „Zamek”, Wóz może być umieszczony we wszystkich dzielnicach poza „Targiem”.
- 8. Rozszerz.** | Możesz umieścić obydwie figury na zamku. Jednak nie otrzymasz przy punktacji żadnych punktów za burmistrza, ponieważ zamek nie ma herbu.



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

Wyłącznie 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 Cebulak, Jacek Lendzioszek

Korekta: Anna Mann, Jacek Lendzioszek



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

5.

Opactwo i burmistrz



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

• 12 płytek terenu (oznakowane , aby można je było wygodnie uporządkować)

• 6 płytek opactwa



• 6 drewnianych figurek burmistrza



• 6 drewnianych figurek wozu



• 6 drewnianych figurek dworu



PRZYGOTOWANIE GRY

W grze na mniejszą liczbę osób niż 6, odłóż nieużywane figurki do pudełka, nie będą potrzebne. Rozdaj graczom po 1 płytkę opactwa. Potem wymieszaj nowe płytki terenu z pozostałymi płytkami używanymi w grze i wylóż je zasłonięte w paru stosach, tak samo jak w wersji podstawowej. Każdy gracz otrzymuje ponadto 3 nowe figurki w swoim kolorze: **1 burmistrza**, **1 wóz** i **1 dwór**. Umieść nowe figurki razem ze swoimi podwładnymi w rezerwie.

NOWE PŁYTKI TERENU

Nowe płytki terenu układasz według standardowych zasad Carcassonne. Najpierw objaśnimy ci poszczególne płytki tego rozszerzenia:



Na tej płytce są 2 oddzielne części miasta. Miasto z herbem kończy się na dolnym polu, dzięki mostowi. Jest to ważne przy punktacji za chłopa.



Na tej płytce są 2 oddzielne części miasta.



Droga na płytce nie jest przerwana. U góry droga dzieli pole, na dole nie. Jest to ważne przy punktacji za chłopa.



Droga kończy się na polu.



Droga dotyka miasta w taki sposób, że każdorazowo powstają 3 oddzielne pola.



Ta droga nie kończy się na płytce, tylko rozchodzi się dalej w 3 kierunkach.

OPACTWO

1. Ułożenie płytek terenu

Gdybyś chciał wyłożyć płytkę ze swoim opactwem, na początku tury nie ciągniesz żadnej innej płytki. Zamiast tego kładziesz swoje opactwo. Możesz je umieścić wszędzie tam, gdzie jest puste miejsce, otoczone ze wszystkich stron przez inne płytki. A więc możesz wstawić opactwo tylko w utworzoną w czasie gry „dziurę”. Przy tym jest wszystko jedno jakie fragmenty terenów widnieją na płytkach otaczających puste pole (obojętne czy jest to pole, droga lub część miasta), opactwo zawsze pasuje. Jeśli akurat nie ma takiej „dziury”, nie wolno ci wprowadzić do gry płytki z opactwem.



Możesz ułożyć tu swoje opactwo, ponieważ do wolnego miejsca ze wszystkich czterech stron przylegają płytki.

2. Umieszczenie podwładnego na opactwie

Opactwo działa tak samo jak klasztor, wolno ci więc postawić na nim jednego z twoich podwładnych jako mnicha.

3. Podsumowanie (punkcja opactwa):

Gdy ułożyłeś płytkę ze swoim opactwem (i ewentualnie ustawiłeś tam podwładnego), wszystkie 4 graniczące z nim strony uważane są za zamknięte. Potem podliczasz jak zwykle drogi, miasta i klasztory, które dzięki opactwu zostały ukończone. Twój mnich w opactwie jest podliczany tak samo jak mnich w normalnym klasztorze.



Ustawiasz swojego podwładnego jako mnicha.

Droga z **Niebieskim** podwładnym jest zamknięta i **Niebieski** otrzymuje 3 punkty.

BURMISTRZ



2. Umieszczanie burmistrza

W swojej turze gracz może ustawić burmistrza zamiast swojego podwładnego. Wolno ci go ustawić **tylko w mieście**, w którym nie stoi jeszcze żaden rycerz, względnie inny burmistrz. Obowiązują więc zwykłe reguły umieszczania podwładnych.

3. Punktacja

Burmistrz ma wartość wpływu równą ilości herbów w mieście. Każdy herb daje mu jeden punkt wpływu. Gdy ty i jeszcze inni gracze mają podwładnych w mieście, obowiązują następujące zasady:

- **Normalny podwładny** zapewnia wpływ o wartości 1.
- **Duży podwładny** (z pierwszego rozszerzenia gry) zapewnia wpływ o wartości 2.
- **Burmistrz** zapewnia wpływ o wartości równej liczbie herbów w mieście.

Gdy w mieście nie ma herbów, wartość wpływu burmistrza wynosi 0.

Podczas punktacji sumujesz wartość wpływu swoich figur znajdujących się w mieście. Gdy twoje wpływy są największe, otrzymujesz punkty za miasto według normalnych reguł. W przypadku remisu także należy stosować normalne reguły.

Burmistrz nie zmienia wartości miasta.

Po dokonaniu punktacji zabierasz go do swojej rezerwy.

Twój burmistrz ma wartość 3 (za 3 herby), obydwa **niebiescy podwładni** razem tylko 2.

Ty otrzymujesz 20 punktów.



Gdy podliczasz miasto, w którym stoi tylko twój burmistrz, ale nie znajduje się tam żaden herb, burmistrz ma wartość 0, a ty nie otrzymujesz żadnego punktu za to miasto.

DWÓR



2. Umieszczanie dworu

W swojej turze gracz może ustawić dwór zamiast swojego podwładnego. Wolno ci ustawić dwór tylko **w miejscu styku 4 płytek**. Każda z 4 płytek musi posiadać w miejscu styku segment pola.

Dwór wolno ci umieścić również na polu, na którym znajdują się już chłopi, jednak nie wolno ustawić go na polu, na którym stoi już inny dwór. Dwór pozostaje wyłożony w jednym miejscu do końca gry.



Na rogach 4 płytek są tylko pola: wolno ci postawić dwór.



Na dolnych płytkach widnieje miasto: nie wolno ci ustawić dworu.

3. Punktacja

PUNKTACJA ZA CHŁOPÓW PO UMIESZCZENIU DWORU

Gdy na polu, na którym ustawiasz dwór, znajdują się już chłopci, zostają oni podliczeni natychmiast, tak jak na końcu gry (to znaczy: jeden lub więcej graczy z największą liczbą chłopów otrzymują 3 punkty za zamknięte miasta na tym polu). Przy tym nie odgrywa żadnej roli fakt, czy przy podliczaniu bierzesz udział jako właściciel dworu, czy nie. Następnie gracze zabierają swoich chłopów do rezerwy.



Ustawiasz dwór. **Niebieski** otrzymuje 6 punktów za 2 zamknięte miasta i zabiera swoich chłopów.



PUNKTACJA ZA CHŁOPÓW PRZEZ POŁĄCZENIE PÓL

Nie wolno ci ustawić chłopca na polu z dworem. Jednak gdy połączysz płytkę jednego lub paru chłopów z dworem, to powodujesz podliczenie punktów (wg 2. **Ustawić podwładnego**). Punktację tę przeprowadzasz tak jak każdą inną z udziałem chłopów, z tą różnicą, że otrzymujesz tylko **1 punkt za każde ukończone miasto**. Po podliczeniu wycofujesz również tych chłopów na powrót do rezerwy.

Ułożona płytkę łączy obydwu podwładnych z polem dworu. **Ty** i **Niebieski** otrzymujecie każdorazowo 2 punkty za 2 ukończone miasta, następnie zabieracie własnych chłopów do swoich rezerw.

