



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne


10.

Cyrk objazdowy



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

- 20 płytek terenu (oznakowane , aby można było je wygodnie uporządkować),

wśród nich:

12 płytek cyrku

8 płytek akrobatów cyrkowych



- 16 żetonów zwierząt

1 x słoń (7), 2 x lew (6),

3 x niedźwiedź (5), 5 x foka (4),

4 x małpka (3), 1 x pchła (1)



Rwers



- 1 drewniana figurka namiotu cyrkowego

- 6 drewnianych figurek dyrektora cyrku



PRZYGOTOWANIE GRY

Wymieszaj 20 nowych płytek terenu z pozostałymi płytkami używanymi w grze i wyłóż je w paru stosach rewersami ku górze, tak samo jak w przypadku wersji podstawowej. 16 żetonów zwierząt wymieszaj i połóż na stole rewersem ku górze. Odłóż je na bok razem z namiotem cyrkowym. Każdy gracz otrzymuje jedną figurkę dyrektora cyrku w swoim kolorze.

PEYTKI CYRKU, NAMIOT CYRKU I PEYTKI ZWIERZĄT



1. Ułożenie płytek

Płytki cyrku są układane jak normalne płytki terenu.

Wyjątek: Kiedy pierwsza płytka cyrku zostanie umieszczona, umieść losowo żeton zwierzęcia ze stosu rewersem ku górze na płytce cyrku. Następnie połóż na tym żetonie figurkę namiotu cyrkowego. Od tego momentu figurka namiotu przemieszcza się tylko wtedy, gdy gracz umieści nową płytkę cyrku (po punkcie 3. Punkcja).

2. Ułożenie podwładnego

Po ułożeniu płytki cyrku, wolno ci jak zwykle postawić na niej podwładnego. Na końcu swojego ruchu ciągniesz jeden z zakrytych żetonów zwierząt i kładziesz (bez podglądania!) zakryty na wyznaczonym miejscu na płycie cyrku. Następnie na żetonie zwierząt stawiasz namiot.

Kładziesz płytkę cyrku i stawiasz na niej podwładnego. Następnie kładziesz zakryty żeton zwierząt na plac cyrkowy i stawiasz na żetonie namiot.



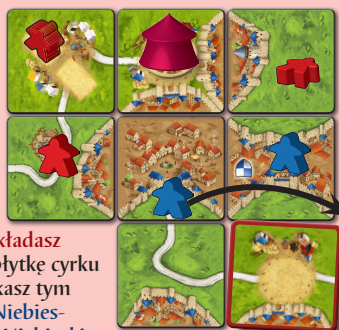
3. Punktacja

1.) Gdy w trakcie gry wykładasz kolejną płytkę cyrku, możesz najpierw, według normalnych reguł, postawić na niej podwładnego. Jeśli tą płytką spowodujesz zamknięcie jakiegoś obszaru, od razu go podliczasz i zabierasz podliczonych podwładnych z planszy.

2.) Dzięki nowej płytce cyrku odbywa się **podliczanie cyrku** na płycie, na której stoi namiot:

Najpierw odkrywasz żeton zwierząt. Przy podliczaniu wszyscy podwładni znajdujący się na 8 bezpośrednio przylegających płytkach, jak również na samej płycie z namiotem cyrkowym, otrzymują punkty. Za **każdego** z tych **podwładnych** otrzymujecie tyle punktów, ile wart jest **żeton zwierząt**.

Zwróć uwagę: Dyrektorzy cyrku i Akrobaci również liczą się jako podwładni, otrzymujesz punkty także za nich, gdy znajdują się na płytkach wokół namiotu lub na płycie z namiotem.



1.) **Wykładasz** nową płytkę cyrku i zamykasz tym drogę **Niebieskiemu**. **Niebieski** otrzymuje 3 punkty i zabiera swojego podwładnego.



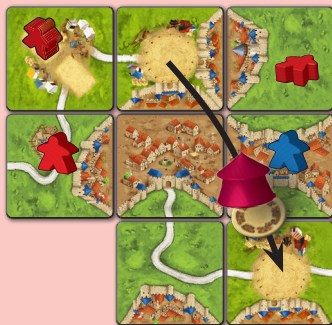
2.) **Odkrywasz** żeton zwierząt. **Foka** daje 4 punkty za podwładnego. Za twoich **3 podwładnych** w okolicy cyrku otrzymujesz 12 punktów. **Niebieski** dostaje 4 punkty.

Ważne: Wszyscy punktujący **podwładni pozostają** na płytkach terenu! Po podliczeniu cyrku nie usuwasz żadnych podwładnych z planszy.

3.) Po podliczeniu wycofujesz żeton zwierząt z gry i odkładasz odkryty obok wyłożonych wcześniej żetonów zwierząt (poza grą). Na koniec kładziesz nowy zakryty żeton zwierząt na właśnie wyłożoną płytkę cyrkową i przesuwasz tam namiot cyrkowy.

Koniec gry

Po skończonej grze, zanim przeprowadzisz wszystkie inne podliczenia, **najpierw podliczasz namiot cyrkowy.**



3.) Dociągasz nowy żeton zwierząt i kładziesz zakryty na nową płytkę z cyrkiem. Przesuwasz tam namiot.

PLYTKI ARTYSTÓW CYRKOWYCH



1. Ułożenie płytek

Płytki akrobatów są układane jak normalne płytki terenu.

2. Ułożenie podwładnego

Gdy wykładasz płytkę akrobatów, możesz postawić na jednym z miejsc podwładnego jako akrobatę. Możesz również, według podstawowych zasad, umieścić swojego podwładnego na drodze, w mieście czy na polu (nie ma płytek akrobatów z klasztorem).

1.) Kładziesz płytkę akrobatów i stawiasz **podwładnego** na jedno miejsce akrobaty.



2.) Niebieski dokłada płytkę i stawia **Niebieskiego** obok swojego.



Przy tym należy pamiętać, że na narysowanym miejscu stoi zawsze dwóch akrobatów. Trzeci jest ustawiany na nich, w taki sposób, aby wszyscy trzej utworzyli małą piramidę.

Kolory akrobatów w piramidzie nie odgrywają żadnej roli. Możecie ją zbudować z podwładnych w tych samych lub różnych kolorach.

3.) Dokładasz potem płytkę ukośnie i uzupełniasz piramidę.



(Gdy kładziesz płytkę akrobatów obok innej płytki akrobatów, wolno ci oczywiście wybrać, na której płytce twój podwładny ma zostać akrobatą.)

3. Punktacja

Kiedy piramida składa się z trzech akrobatów, można ją podliczyć. Jednak nie podliczasz piramidy zaraz po ustawieniu ostatniego akrobata, ponieważ akrobaci chcą przez chwilę pokazywać swoje sztuczki. Jeżeli w jednym z kolejnych ruchów zrezygnujesz z umieszczenia podwładnego (lub innej figury), możesz w zamian podliczyć gotową piramidę. Każdy akrobata w piramidzie ma wartość **5 punktów**. Po podliczeniu wycofujecie swoich podwładnych.

Dalsze zasady:

- Możesz podliczyć piramidę również wtedy, gdy nie zawiera żadnego twojego podwładnego.
- Po podliczeniu piramidy, możesz później na tej samej płytce zbudować nową.
- Możesz postawić podwładnego według wyżej opisanych zasad również wtedy, gdy wiesz, że piramida nie będzie ukończona przed zakończeniem gry.

Koniec gry

Po zakończeniu gry otrzymujesz również 5 punktów za każdego podwładnego na płytce akrobatów, niezależnie od tego, czy piramida została ukończona.



W późniejszym ruchu **nie umieszczasz** żadnego podwładnego, zamiast tego podliczasz piramidę. **Otrzymujesz 10 punktów**, a niebieski 5 punktów.



2. Ułożenie podwładnego

Dyrektora cyrku możesz umieścić zamiast podwładnego na drodze, w mieście, w klasztorze lub na polu. Jest on traktowany jako normalny podwładny, nie wolno go jednak użyć jako akrobaty.

3. Punktacja

Zamykając drogę, miasto lub klasztor, na którym stoi dyrektor cyrku, punkty podlicza się tak, jak zwykle.

Następnie otrzymujesz dodatkowo **2 punkty** za każdą płytkę cyrkową (**płytki akrobatów i płytki cyrku**), która otacza twojego dyrektora cyrku (płytki otaczają dyrektora cyrku według tych samych zasad, według których otaczają klasztor). Dodatkowo punkty otrzymujesz, niezależnie od tego, czy podczas „normalnej” punktacji otrzymałeś punkty, czy też nie (np. ktoś inny miał więcej podwładnych na zamkniętej drodze).

Podczas podliczania nie ma znaczenia, czy są to płytki cyrku, czy akrobatów. Jak zwykle po podliczeniu figurkę dyrektora cyrku wycofujesz do swojej puli.

Koniec gry

Również na końcu gry otrzymujesz punkty za twojego dyrektora cyrku, liczone w taki sam sposób. Otrzymujesz punkty cyrku zarówno wtedy, gdy leży on na polu jako rolnik, jak i wtedy, gdy stoi na nieukończonyj budowl.



Zamykasz drogę, na którym stoi **dyrektor cyrku**. Za **drogę** dostajesz **5 punktów**. Dodatkowo dostajesz **8 punktów** za **4 płytki cyrku**. W sumie otrzymujesz **13 punktów**.



© 2017
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de

Wyłączny wydawca w Polsce:
MindOK s.r.o., Korunní 104, Praha 10
www.mindok.cz

MINDOK



Edycja polska:
Tłumaczenie: Piotr Cebulak
Korekta: Jacek Lendzioszek
Skład: Jolanta Wawrzonek

Dystrybutor na Polskę:
Bard Centrum Gier
ul. Batorego 20/17
Kraków 31-135

ZASADY GRY Z INNYMI ROZSZERZENIAMI

Ta strona jest potrzebna tylko na wypadek, gdyby powstały pytania w związku z innymi rozszerzeniami. W przeciwnym razie można ją pominąć i zacząć grę.



PŁYTKI CYRKU, ŻETONY ZWIERZAT I NAMIOT CYRKOWY

Podczas podliczania cyrku punktuja następujące figury:

- Normalny podwładny
- Opat (Podstawowa wersja gry)
- Duży podwładny (1. Rozszerz.)
- Wóz (5. Rozszerz.)
- Burmistrz (5. Rozszerz.)
- Dyrektor cyrku (10. Rozszerz.)



Podczas podliczania cyrku NIE punktuja następujące figury:

- Budowniczy (2. Rozszerz.)
- Świnia (2. Rozszerz.)
- Dwór (5. Rozszerz.)
- Pasterz (9. Rozszerz.)



Rozszerzenie 8. Możesz umieścić most na płytce cyrku (niezależnie, czy jest na niej namiot, czy nie) zgodnie z normalnymi zasadami. Jeżeli co najmniej jedna płytka składająca się na zamek sąsiaduje z płytką z namiotem cyrkowym, podwładny na zamku otrzyma punkty przy podliczaniu cyrku.



AKROBACI I PŁYTKI AKROBATÓW

Ogólne: tylko normalni podwładni mogą tworzyć piramidę. Ani duży podwładny (1. Rozszerz.), ani żadna inna figura nie mogą tego robić.

Rozszerzenie 3.: Możesz umieścić wróżkę przy akrobacie. Uznaje się ją dla wszystkich akrobatów w piramidzie (niezależnie od ich koloru). Jeżeli wróżka znajduje się przy akrobacie na początku twojej tury, dostajesz 1 punkt za każdego twojego podwładnego z tej piramidy. Możesz użyć magicznego portalu, aby umieścić akrobatę na płytce akrobatów lub na piramidzie.

Rozszerzenie 4.: Jeżeli złapiesz akrobatę przy pomocy wieży, możesz wybrać dowolnego podwładnego z piramidy (niezależnie od jego pozycji).

Rozszerzenie 8.: Możesz umieścić most na płytce akrobatów, tylko kiedy nie ma na niej żadnych akrobatów. Nie możesz umieścić akrobatów na płytce akrobatów, jeżeli znajduje się tam most. Piramida nie powoduje podliczenia zamku.

DYREKTOR CYRKU



Ogólne: Dyrektor cyrku traktowany jest jak normalny podwładny. Ma takie samo zastosowanie jak normalny podwładny, niezależnie od dodatku.

Rozszerzenie 4.: Możesz umieścić swojego dyrektora cyrku na wieży (nawet jeśli będzie się odrobinę chwia!).

Rozszerzenie 5.: Jeżeli używasz swojego dyrektora cyrku jako chłopca, podliczasz punkty dyrektora cyrku we wszystkich przypadkach (podczas końcowej punktacji, kiedy dwór zostanie umieszczony na polu dyrektora cyrku albo, kiedy pole dyrektora cyrku jest połączone z dworem).

