



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

6.

## Hrabia, Król i Rzeka




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

• 2 duże płytki terenu (razem o wielkości 12 płytek, z dwoma różnym obrazami po obu stronach), po połączeniu przedstawiają miasto **Carcassonne**



• 1 figurka hrabiego \_\_\_\_\_ 

• 22 płytki terenu (oznakowane , aby można je było wygodnie uporządkować), wśród nich:

5 płytek z siedzibą kultu \_\_\_\_\_ 

5 płytek terenu \_\_\_\_\_ 

12 płytek z Rzeką II \_\_\_\_\_ 

• 2 płytki: z królem i z baronem rabusiów \_\_\_\_\_ 

• 2 żetony: jeden z królem, drugi z baronem rabusiów (oraz 2 zapasowe) \_\_\_\_\_ 

### PRZYGOTOWANIE DO GRY

Niniejszy dodatek pozwala rozpocząć rozgrywkę na dwa nowe sposoby. Zamiast płytki startowej, jak w podstawowej wersji gry, możecie użyć dwóch dużych płytek przedstawiających **Miasto Carcassonne** lub płytki z **Rzeką II**. Płytki z Rzeką II układa się w taki sam sposób, jak płytki z rzeką z podstawowej wersji gry (najpierw wszystkie płytki Rzeki II, a następnie pozostałe). W obu przypadkach standardowa płytka startowa nie jest potrzebna, odłóżcie ją do pudełka.

### RZĘKA II

#### 1. Ułożenie płytek

Rzekę ustawia się na początku gry. Najpierw należy oddzielić i odłożyć na bok **płytki źródła** (1), **rozwidlenia** (2) oraz **jeziora z wulkanem** (3).

Następnie pozostałe płytki rzeki odwraca się rewersem do góry (tak, aby były zasłonięte), miesza i tworzy z nich stos.

Źródło należy położyć na środku stołu. Uczestnicy wybierają

pierwszego gracza, który obok źródła układa rozwidlenie. Następnie zgodnie z ruchem



wskazówek zegara gracze po kolei ciągną i układają płytki rzeki, przedłużając jedną z jej odnóg. Kiedy wszystkie płytki z zasłoniętego stosu znajdują się już na stole, kolejna osoba układa płytkę jeziora z wulkanem. Płytki rzeki układa się tak samo, jak zwykle płytki, z następującymi wyjątkami: nie wolno tworzyć zakoli w kształcie litery „U” i nie wolno łączyć dwóch odnóg rzeki.



*Tak nie możesz ułożyć płytki!*

**Rada 1:** Możesz połączyć płytki Rzeki II z Rzeką z podstawowej wersji gry. Pamiętaj o oddzieleniu płytek źródła i jeziora z wulkanem.

**Rada 2:** Nie zaleca się używania w jednej rozgrywce dodatków „Hrabia” i „Rzeka II”, gdyż może zaistnieć sytuacja, w której nie będzie można umieścić w grze pasującej płytki.

## 2. Umieszczanie podwładnego

Kiedy gracz układa płytkę rzeki może postawić na niej podwładnego zgodnie ze standardowymi zasadami. Nie można stawiać podwładnych na segmentach rzeki (na wodzie).

Gracz układający płytkę jeziora z wulkanem nie może postawić na niej podwładnego. Natychmiast układa pierwszą zwykłą płytkę, na której ma prawo ustawić swojego podwładnego (korzystając ze standardowych zasad stawiania podwładnych).



Płytki z karczmą nad jeziorem („Karczmy i Katedry”) i wulkanem („Księżniczka i Smok”) mają takie samo zastosowanie jak w innych rozszerzeniach. Płytkę ze stadem świń ma takie samo zastosowanie jak świnia z rozszerzenia „Kupcy i Budowniczości”. Jeśli gracze bez odpowiednich rozszerzeń, to wymienione płytki nie mają żadnego specjalnego wpływu na grę.

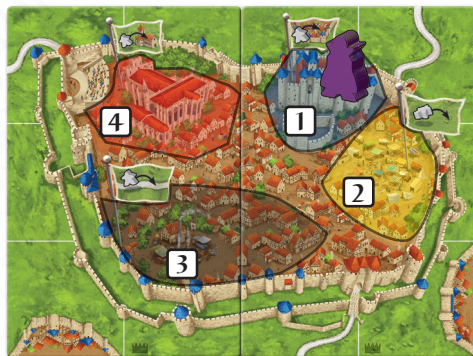


## MIASTO CARCASSONNE I HRABIA CARCASSONNE



### PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem gry należy ułożyć 2 duże płytki przedstawiające miasto Carcassonne obok siebie na środku



stołu, tak jak przedstawiono to na ilustracji. Miasto staje się miejscem, od którego zaczyna się gra. Standardową płytkę startową należy usunąć – nie będzie potrzebna. Po jednej stronie płytek przedstawione jest miasto z chorągiewami, po drugiej bez. Chorągwie wyznaczają 4 dzielnice miasta, w których znajdują się:

1. Pałac
2. Targ
3. Kuźnia
4. Katedra

Figurę hrabiego Carcassonne należy ustawić w pałacu, a potem przygotować i rozpocząć zabawę w normalny sposób.

## 1. Ułożenie płytek

Dokładając płytki do miasta Carcassonne stosujesz te same zasady, które stosujesz przy dokładaniu wszystkich innych płytek.

## 2. Umieszczanie podwładnych w mieście Carcassonne

Gdy gracz umieści na stole płytkę tak, że przyniesie ona **co najmniej 1 punkt jednemu z przeciwników, a jemu samemu żadnych punktów**, na zakończenie swojej tury może ustawić jednego swojego podwładnego na wybranej dzielnicy miasta. Ten ruch jest dodatkowy w stosunku do ustawienia pionka według standardowych reguł gry. **Dodatkowo** gracz może przenieść **hrabiego** na dowolną z czterech dzielnic miasta.



*Czerwony gracz zamyka miasto. Niebieski otrzymuje 4 punkty, Czerwony zero. Czerwony może teraz umieścić swojego podwładnego w mieście Carcassonne.*



Należy pamiętać, że gracze wolno umieścić w Carcassonne tylko jeden dodatkowy pionek za każdą ułożoną płytkę, bez względu na to, ile szans na zdobycie punktów stworzyło jej ułożenie.

## 3. Punktacja przy przstawianiu podwładnych

Na późniejszym etapie gry, kiedy obliczane są punkty za miasto, drogę, klasztor lub pole, wszyscy gracze, dysponujący podwładnymi z odpowiedniej dzielnicy Carcassonne, mogą przestawić swoich podwładnych na punktowany fragment planszy przed ustaleniem przewagi na tym fragmencie (przed sprawdzeniem, kto posiada więcej podwładnych i komu należą się punkty).

**Uwaga!** Obecność hrabiego w dzielnicy miasta uniemożliwia przestawienie znajdujących się w niej podwładnych. Z dzielnicy, w której aktualnie znajduje się hrabia, nie wolno zabierać żadnych podwładnych. Podwładni z zablokowanej dzielnicy pozostają w niej dopóki hrabia nie przeniesie się do innej dzielnicy. Hrabia zawsze pozostaje w jednej z dzielnic miasta i nigdy nie opuszcza Carcassonne!

**Podwładnych przestawia się w następujący sposób:**



• Z **pałacu** na punktowane **miasto**.



Z **kuźni** na punktowany **drogę**.



• Z **katedry** na punktowany **klasztor** lub na **siedzibę kultu**.

**W jaki sposób przestawia się podwładnych w mieście Carcassonne?**

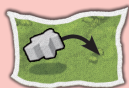
Zaczynając od osoby po lewej od tej, która ułożyła płytkę (a zarazem spowodowała zdobycie punktów) i idąc dalej wokół stołu zgodnie z ruchem wskazówek zegara (co oznacza, że układający płytkę działa ostatni!), każdy uczestnik może przestawić od 0 do wszystkich swoich podwładnych z odpowiedniej dzielnicy Carcassonne na fragment planszy, za który obliczane są właśnie punkty. Gdy wszyscy gracze przestawią podwładnych, należy obliczyć punkty w standardowy sposób.



*Czerwony zamyka drogę. Niebieski może przesunąć swój pionek z kuźni na drogę. Decyduje się jednak tego nie robić.  
Czerwony kładzie dwóch swoich podwładnych na drogę i dzięki temu zyskuje przewagę, za co otrzymuje 3 punkty, a Niebieski zero.*

Wszyscy podwładni, którzy nie zostali przestawieni, pozostają w Carcassonne. Tych podwładnych można przestawiać wyłącznie opisaną powyżej metodą. Nie można ich przesuwać, ani usuwać z obszaru Carcassonne w żaden inny sposób (np. zabierając do rezerw).

### Koniec gry



- Przeniesienie podwładnych z **targu** na punktowane **pole**.

Gdy skończą się płytki, osoba po lewej stronie gracza, który jako ostatni wylosował płytkę, przesuwa swojego podwładnego z targu na pola. Wszyscy gracze po kolei robią to samo, dopóki wszyscy podwładni z targu nie znajdą się na polach.

Podwładni znajdujący się w innych dzielnicach Carcassonne pozostają na swoich miejscach.

## KRÓL I BARON RABUSIÓW



### PRZYGOTOWANIE DO GRY

Na początku gry odłóżcie płytki z królem i baronem rabusiów oraz po jednym odpowiadającym im żetonie na bok.

### 3. Punkcja

#### Król

W momencie, gdy jeden z uczestników ułoży płytkę kończącą pierwsze miasto, bierze płytkę króla i układa ją przed sobą na stole. Nie ma znaczenia, który gracz otrzymał punkty za miasto. Żeton króla kładziemy na właśnie skończonym mieście. Jeśli na późniejszym etapie zabawy ktoś inny ukończy kolejne miasto, większe niż którekolwiek z dotychczasowych, bierze on płytkę króla do siebie oraz przynosi żeton króla na to miasto. Żeton króla zawsze leży na największym mieście.

Na zakończenie partii osoba posiadająca płytkę króla zdobywa 1 punkt za każde ukończone miasto w grze. Miasto Carcassonne również jest wliczane.

#### Baron rabusiów

...działa na podobnej zasadzie, co król. Jego płytkę trafia zawsze do tego uczestnika, który ukończył najdłuższą drogę. Na zakończenie partii gracz będący w posiadaniu barona rabusiów otrzymuje 1 punkt za każdą ukończoną drogę w grze.



## SIEDZIBY KULTU



Aby rozpocząć rozgrywkę pomieszajcie 5 płytek terenu, przedstawiających siedzibę kultu, razem z płytkami terenu z podstawowej wersji gry (i dowolnych innych dodatków).

### 1. Ułożenie płytek siedziby kultu

Gracz nie może ułożyć siedziby kultu obok (poziomo, pionowo lub na ukos) **kilku klasztorów**. Nie można także ułożyć klasztoru obok kilku siedzib kultu.

### 2. Umieszczenie pionka

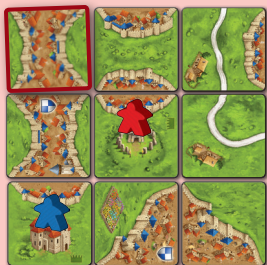
Kiedy gracz układa płytkę z siedzibą kultu, nie musi stawiać swojego podwładnego na samej siedzibie. Może go ustawić na polu, w mieście lub na drodze – o ile znajdują się na płytce. Może również całkowicie zrezygnować z ustawienia podwładnego. Jeśli umieszcza podwładnego na siedzibie kultu, staje się on **heretykiem**. Gdy gracz układa siedzibę kultu w bezpośrednim sąsiedztwie (poziomo, pionowo lub na ukos) klasztoru, zajmowanego przez mnicha innego uczestnika i stawia na niej heretyka, heretyk musi **rzucić wyzwanie** mnichowi. Podobnie dzieje się, gdy gracz układa klasztor z mnichem bezpośrednio obok (poziomo, pionowo lub na ukos) siedziby kultu z heretykiem innego gracza – mnich musi wyzwać heretyka. Siedziba kultu ma takie samo działanie jak klasztor i można na niej umieścić opata.

### 3. Rzucenie wyzwania

Po rzuceniu **wyzwania**, ten z dwóch rywali (właścicieli mnicha i heretyka uczestniczących w wyzwaniu), który jako pierwszy ukończy siedzibę kultu lub klasztor, zdobywa jak zwykle 9 punktów. Przeciwnik nie zyskuje niczego. Jeśli obydwie równocześnie ukończą siedzibę kultu i klasztor, zdobywają po 9 punktów. W obydwu przypadkach, obaj podwładni wracają do właścicieli. Ponieważ siedziby kultu traktowane są jak klasztor, należy przy podliczaniu punktów wliczyć także podwładnych znajdujących się w dzielnicy katedralnej w Carcassonne.

#### Punktacja na koniec gry

Jeśli wyzwanie nie zostanie rozstrzygnięte do końca gry, obaj uczestnicy otrzymują standardową liczbę punktów, zgodnie z opisem w podstawowych zasadach, dotyczących liczenia punktów za klasztory na końcu gry.



*Czerwony gracz kładzie płytkę w lewym górnym rogu, zamykając obszar siedziby kultu i otrzymuje za to 9 punktów. Niebieski gracz za swój klasztor zero. Obaj gracze zabierają swoich podwładnych z powrotem.*

## NOWA PŁYTKA TERENU

Ta karta ukazuje dwa osobne segmenty miasta (jeden z góry do dołu, drugi z prawej na lewą). Oczywiście mogą się one połączyć w wyniku dołożenia innych płytek.



## 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.

### RZEKA II



- 2. Roz.** | Stado świń przynosi chłopu z tego samego pola 1 dodatkowy punkt za każde miasto, jakie ten chłop zaopatruje (o ile zdobędzie jakiegokolwiek punkty za miasto). Tę premię przydziela się dodatkowo, oprócz standardowej premii za świnie.
- 3. Roz.** | Po położeniu płytki jeziora z wulkanem, należy od razu położyć na niej smoka.

### MIASTO CARCASSONNE I HRABIA CARCASSONNE



Możesz dodać do gry następujące postacie:

**Wersja podstawowa:** Opat (może być ustawiony tylko na katedrze); **1. Roz.** | duży podwładny;

**5. Roz.** | Wóz (nie może być ustawiony na targu), burmistrz (może być ustawiony tylko na pałacu);

**10. Roz.** | Dyrektor cyrku

**Wersja podstawowa:** | Miasto Carcassonne przy podliczaniu końcowej punktacji liczy się jako miasto za 3 punkty.

- 2. Roz.** | Wykonując podwójny ruch budowniczym, można w trakcie każdego ruchu umieścić podwładnego w Carcassonne. Jest to możliwe tylko i wyłącznie wtedy, kiedy spełnia się w każdym ruchu określone wymagania.
- 3. Roz.** | W Mieście Carcassonne nie można umieścić ani smoka ani wróżki. W Mieście Carcassonne nie można umieścić żadnego podwładnego używając czarodziejskiego przejścia.
- 4. Roz.** | W Mieście Carcassonne nie można uwięzić w wieży żadnego z podwładnych.
- 5. Roz.** | Przy podliczaniu punktacji dworu, doliczane są punkty za podwładnych w dzielnicy targowej. Przy podliczaniu punktacji końcowej dworu należy dodać punkty za Miasto Carcassonne.
- 9. Roz.** | Nie można umieścić pasterza w Carcassonne.

### KRÓL



- 1. Roz.** | Za katedry, znajdujące się w każdym z ukończonych miast, król nie otrzymuje dodatkowego punktu.
- 8. Roz.** | Dla króla zamek nie liczy się jako ukończone miasto.

### BARON RABUSIÓW



- 1. Roz.** | Za zamkniętą drogę z karczmą nad jeziorem baron rabusiów nie dostaje dodatkowych punktów.

### SIEDZIBY KULTU



Możesz umieszczać na siedzibach kultu następujące postacie: **Wersja podstawowa:** Opat; **1. Roz.** | Duży podwładny; **5. Roz.** | Wóz; **10. Roz.** | Dyrektor cyrku; **5. Roz.** | Mnich ustawiony na opactwie w bezpośrednim sąsiedztwie siedziby kultu musi wyznaczać heretyka; **9. Roz.** | Winnica w sąsiedztwie siedziby kultu daje mu dodatkowe 3 punkty.



© 2007, 2017 Hans im Glück Verlags-GmbH  
info@hans-im-glueck.de

Wyłączy wydawca w Polsce:

Dystrybutor na Polskę:

Edycja polska  
Tłumaczenie: Paulina Świerczyna  
Skład: Piotr Cebulak  
Redakcja: Piotr Cebulak, Jacek Lendzioszek  
Korekta: Zespół Bard

**MINDOK**

MINDOK s.r.o.,  
Korunni 810/104, Praha 10  
www.mindok.cz

**BARD**

CENTRUM GIER  
Bard Centrum Gier  
Batorego 20/17, 31-135 Kraków  
www.wydawnictwo.bard.pl  
12-632-07-35