




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

- 18 płytek terenu (oznaczonych , aby można było je wygodnie uporządkować)
- 16 żetonów owiec i wilków (4x1 owca, 5x2 owce, 5x3 owce, 2x4 owce, 2x wilk)



- 1 płócienny woreczek
- 6 pasterzy (po 1 w 6 kolorach)



PRZYGOTOWANIE GRY

Żetony wilków i owiec należy wrzucić do płóciennego woreczka. Na początku gry każdy z graczy otrzymuje pionek pasterza w odpowiednim kolorze i dodaje go do puli podwładnych. Nowe płytki terenu (oznaczone symbolem owcy) należy wymieszać z pozostałymi i umieścić w łatwo dostępnym miejscu. Poza opisanymi zmianami obowiązują wszystkie zasady z podstawowej wersji gry Carcassonne.

PASTERZ, OWCE I WILKI

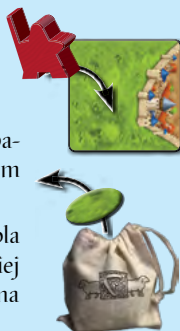


1. Użycie pasterza

Za każdym razem, gdy losujesz płytkę terenu, na której znajduje się pole, możesz zdecydować czy użyć podwładnego jak zwykle, czy też umieścić na niej swojego pasterza. Jeśli wybierzesz pasterza, natychmiast wylosuj żeton z woreczka.

Jeżeli wylosowałeś żeton z owcą, kładziesz go obok swojego pasterza. Jeżeli jest to żeton z wilkiem, wrzucasz żeton z powrotem do woreczka a twój pasterz wraca do puli.

Jeżeli właśnie wyłożona płytkę terenu została dołączona do pola zajętego wcześniej przez chłopca, wciąż można umieścić na niej pasterza. Nie można jednak umieścić pasterza w sytuacji, gdy na polu znajduje się już pasterz innego gracza.



W trakcie gry pasterz może:

1. Umieszczenie płytki terenu

Kiedy gracz (poprzez dołożenie płytki terenu) powiększa pole, na którym znajduje się jego pasterz może najpierw umieścić na niej swojego podwładnego według standardowych zasad, a następnie wykonać jedną z dwóch akcji:

- **Powiększyć stado owiec** (poprzez wylosowanie kolejnego żetonu z woreczka) **LUB**
- **Zapędzić stado do zagrody** (podliczyć punkty za swoje stado).

Powiększanie stada

Gracz losuje jeden żeton z woreczka. Istnieją dwie możliwości:



1. Dobranie żetonu owcy – liczba owiec w stadzie rośnie.

Gracz umieszcza wylosowany żeton obok swojego pasterza.



2. Dobranie żetonu wilka – wilk przegania owce! Gracz odkłada do woreczka wszystkie posiadane żetony (owiec i wilka) oraz zabiera pasterza do puli. Gracz nie otrzymuje za stado punktów.

Zapędzenie stada do zagrody

Zamiast losować nowy żeton, gracz może zdecydować o podliczeniu punktów za swoje stado owiec. Za każdą z owiec w stadzie otrzymujesz punkt (na jednym żetonie może znajdować się od jednej do czterech owiec, czyli może on być warty od 1 do 4 punktów). Po podliczeniu punktów gracz odkłada żetony do woreczka i zabiera swojego pasterza do puli.

Więcej niż jeden pasterz na polu

Gdy w trakcie gry połączymy w jedno dwa (lub więcej) osobne dotychczas pola może okazać się, że znajduje się na nim więcej niż jeden pasterz. Od tej pory wszystkie owce na połączonym polu stają się częścią jednego, wspólnego stada, a każdy kolejny żeton owcy, który zostanie do niego dołożony, będzie zwiększał jego wartość punktową wszystkim graczom, którzy mają pasterza na tym polu. Jeżeli jeden z graczy postanowi podliczyć punkty za stado, pozostali pasterze na tym polu również je otrzymują. Jeżeli jeden z graczy wylosuje wilka, całe stado jest stracone – żaden z graczy nie otrzymuje za nie punktów. W obu tych sytuacjach żetony odkładane są do woreczka a pasterze wracają do puli graczy.

Niebieski i czerwony mają pasterza na polu. Stado składa się z czterech żetonów (łącznie osiem owiec). W swojej kolejce czerwony zdecydował się zapędzić stado do zagrody. **Niebieski i czerwony** otrzymują po 8 punktów. Owce wracają do woreczka a pasterze do puli graczy.

Gdyby czerwony zamiast tego wylosował żeton z **wilkami**, nikt nie otrzymałby punktów.



Jeżeli chcesz podliczyć punkty za stado, musisz to zrobić w trakcie akcji **zapędzenia stada do zagrody**.

Przypadek szczególny: Jeśli całkowicie zamkniesz pole z pasterzami i owcami przez ulice lub mury miejskie, natychmiast podliczasz punkty za stado, zwracasz żetony do woreczka i zabierasz swojego pasterza do puli.

***Czerwony** umieścił płytkę terenu i postanowił powiększyć stado. Ponieważ całkowicie odgrodził swoje pole murami miejskimi i ulicami, od razu zapędza stado do zagrody i otrzymuje 7 punktów.*



3. Punktacja

Pasterz nie jest podwładnym! Pasterz generuje punkty **jedynie** przy zapędzaniu stada do zagrody, nie zdobywa punktów w żaden inny sposób i nie jest brany pod uwagę przy żadnym innym podliczaniu punktów w grze.

Końcowa punktacja

Jeśli na koniec gry twój pasterz wciąż będzie stał na łące, nie zdobędzie żadnych punktów.

WZGÓRZA

Pomysł: Manfred Keller



1. Umieszczenie płytki terenu

Jeżeli gracz wylosuje płytkę terenu ze wzgórzem, natychmiast losuje kolejną płytkę i – **nie patrząc na nią** – umieszcza ją awersem do dołu **pod płytką ze wzgórzem**. Utworzone w ten sposób wzgórze umieszcza na planszy zgodnie z normalnymi zasadami.



2. Przydzielanie podwładnego

Gracz może umieścić podwładnego na jednym z obszarów (ulica, miasto, klasztor, pole) zgodnie ze zwykłymi zasadami. Nie należy umieszczać go bezpośrednio na wzgórzu. Wzgórze działa na wszystkie obszary, znajdujące się na płytce.

3. Punktacja

Podwładny umieszczony na płytce ze wzgórzem ma znaczenie przy rozpatrywaniu remisów. Jeśli chcesz podliczyć punkty za obszar (miasto, ulica, pole), gdzie znajdują się podwładni więcej niż jednego gracza i ma miejsce remis, wszystkie punkty za ten obszar otrzyma ten z graczy, którego podwładny umieszczony jest na płytce ze wzgórzem.

Jeśli nie doszło do remisu, podwładny na płycie ze wzgórzem nie ma specjalnego znaczenia. Po podliczeniu punktów podwładny jest zabierany ze wzgórza do puli według standardowych zasad.

W momencie podliczania punktów za miasto, **niebieski** i **czerwony** mają w nim po 1 podwładnym. Podwładny **czerwonego** stoi na wzgórzu w mieście. **Czerwony** wygrywa i otrzymuje 12 punktów. **Niebieski** nie otrzymuje punktów.



Punkcja końcowa

Przewaga wynikająca z działania wzgórza jest brana również przy podliczaniu punktów na koniec gry.

WINNICA

1. Umieszczenie płytki terenu

Płytkę terenu z winnicą umieszcza się na planszy według standardowych zasad.

2. Przydzielanie podwładnego

Podwładnych umieszcza się według standardowych zasad. Nie umieszcza się ich bezpośrednio na winnicy.

3. Punkcja za winnicę

Winnica zapewnia dodatkowe punkty klasztorom. Jeśli gracz postanowi podliczyć klasztor, otrzyma 3 dodatkowe punkty za każdą winnicę w jego obrębie (na jednej z 8 otaczających płytek). Winnica zapewnia punkty każdemu klasztorowi, w którego obrębie się znajduje (niezależnie od ich ilości).

Czerwony podlicza punkty za swój klasztor. Wokół klasztoru znajdują się 3 winnice, otrzymuje zatem 18 punktów ($9 + 3 + 3 + 3$).

Jeśli **niebieski** podliczy punkty za swój klasztor, również otrzyma 3 dodatkowe punkty za winnicę w jego obrębie..



Punkcja końcowa

Na koniec gry dla niedokończonego klasztoru winnica nie zdobywa dodatkowych punktów.

NOWE PŁYTKI TERENU



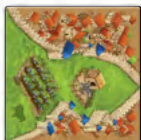
Pole pomiędzy tymi miastami nie łączy się.



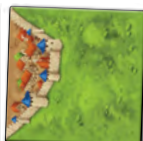
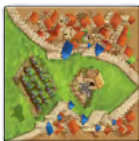
Domek dzieli drogę na dwie części.

Nowe specjalne płytki miejskie

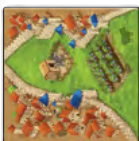
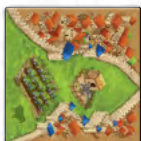
(Pomysł: Jan König)



Na tej płytce znajdują się dwa osobne segmenty miasta. Można je połączyć, dokładając z prawej strony kolejną płytkę z segmentem miasta.



Płytką dołożoną po prawej stronie łączy dwa oddzielne segmenty miasta z płytki po lewej stronie.

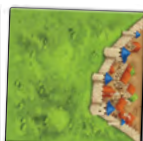


Przypadek szczególny: Jeżeli te dwie płytki terenu zostaną ułożone obok siebie w sposób, jaki pokazano na ilustracji obok, tworzą jedno miasto z czterech pierwotnie odrębnych segmentów miasta.

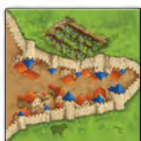
(Fragmenty miasta są celowo asymetryczne.)



Prawa strona płytki zawiera dwa oddzielne fragmenty pola. Można je połączyć, dokładając z prawej strony kolejną płytkę z fragmentem pola.



Płytką dołożoną po prawej stronie łączy dwa oddzielne fragmenty pola z płytki po lewej stronie.



Przypadek szczególny: Jeżeli te dwie płytki terenu zostaną ułożone obok siebie w sposób, jaki pokazano na ilustracji obok, **NIE** tworzą jednego miasta. Również segmenty pola w górnej i dolnej części **NIE** łączą się.

Zasady gry z innymi rozszerzeniami

Ta strona jest potrzebna tylko w wypadku pojawienia się pytań w związku z innymi rozszerzeniami. W przeciwnym wypadku można ją pominąć i zacząć grę od razu.



PASTERZ, OWCE I WILK



Wymienieni poniżej podwładni mogą znajdować się na tym samym polu, co twój pasterz, nie wpływając na niego: **1. Roz.:** Duży podwładny; **2. Roz.:** Świnia;

5. Roz.: Dwór; **10. Roz.:** Dyrektor cyrku

3. Roz. | Smok zjada pasterza razem z owcami. Następnie pasterz wraca do rezerwu gracza, a żetony owiec są odkładane do woreczka. Jest to wyjątek od reguły, która mówi, że smok zjada wyłącznie podwładnych. Niestety, owce (i pasterz) wyglądają zbyt apetycznie – smok nie może się im oprzeć!

3. Roz. | Ponieważ pasterz jest postacią specjalną, nie można przydzielać mu wrózki.

4. Roz. | Pasterza nie można wziąć do niewoli za pomocą wieży.

6. Roz. | Nie można umieszczać pasterza w Mieście Carcassonne.



WZGÓRZA

Wymienieni poniżej podwładni mogą czerpać korzyść z działania wzgórze: **1. Roz.:** Duży podwładny; **5. Roz.:** Burmistrz (jeśli w mieście są tarcze); **5. Roz.:** Wóz; **8. Roz.:** Podwładni na moście (umieszczonym nad wzgórzem); **10. Roz.:** Dyrektor cyrku.

5. Roz. | Nie można umieszczać Opactwa pod płytką wzgórze.

5. Roz. | Można umieszczać Dwór na płytce terenu ze wzgórzem, ale nie daje mu ona przewagi.

6. Roz. | Przeniesienie podwładnego z Miasta Carcassonne na płytkę ze wzgórzem pozwala na skorzystanie ze zdolności wzgórze.

8. Roz. | Możesz umieścić most nad płytką wzgórze.

8. Roz. | Możesz także zbudować zamek (częściowo) na kafelku wzgórze.

8. Roz. | Może się zdarzyć, że wylosujesz płytkę ze wzgórzem na bazarze. Wtedy w swojej turze umieszczenia jej na planszy losujesz kolejną do umieszczenia pod wzgórzem.



WINNICA

Wymienieni poniżej podwładni mogą zdobyć dla klasztoru punkty za winnice:

Podst.: Opat; **1. Roz.:** Duży podwładny; **5. Roz.:** Wóz; **10. Roz.:** Dyrektor cyrku

Podst. | Twój opat może zdobywać punkty za winnicę dopiero po ukończeniu klasztoru. Jeśli zwrócisz go do puli wcześniej, nie zdobędzie punktów. Jeśli opat stoi w ogrodzie, nie otrzyma żadnych punktów z winnicy.

5. Roz. | Punkty za winnicę otrzymuje również Opactwo.

6. Roz. | Zyskujesz również punkty winnicy za miejsce kultu. W przypadku wyzwania zyskujesz punkty tylko, jeśli wygrasz wyzwanie.

8. Roz. | Możesz budować most nad winnicą.



© 2010, 2017 Hans im Glück Verlags-GmbH www.hans-im-glueck.de

Autor: Klaus-Jürgen Wrede

Ilustracje: Anne Pätzke Chris Quilliams

Wyłączy wydawca w Polsce:

Dystrybutor na Polskę:

Edycja polska:

Tłumaczenie: Magdalena Włodarczyk,

Przemysław Kasztelaniec

Skład: Przemysław Kasztelaniec

Redakcja: Sławomir Jagiełło

Korekta: Zespół Bard

MINDOK

MINDOK s.r.o.,

Korunni 810/104, Praha 10

www.mindok.cz

BARD

CENTRUM GIER

Batorego 20/17, Kraków 31-135

www.wydawnictwo.bard.pl

wydawnictwo@bard.pl

12-632-07-35