



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne


8.

Mosty, Zamki i Bazary



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 było je wygodnie uporządkować) wśród nich 8 płytek z bazarem
- 12 żetonów zamków
- 12 drewnianych mostów



PRZYGOTOWANIE GRY

Nowe płytki terenu należy wymieszać z tymi z gry podstawowej i wyłożyć je, jak zwykle, rewersem ku górze w kilku stosach.

Każdy z graczy otrzymuje **zamki i mosty**:

W grze od 2 do 4 graczy należy wziąć po 3 mosty i 3 zamki.

W grze od 5 do 6 graczy należy wziąć po 2 mosty i 2 zamki.

MOSTY



1. Ułożenie płytek terenu



Po ułożeniu płytki gracz **może dodatkowo zbudować 1 most**.

Most przedłuża drogę i **prowadzi ją nad płytką**.

Most może zostać zbudowany na **dołożonej płytce, albo na płytce z nią sąsiadującej**. Jego oba końce muszą znajdować się na segmentach pól (nie na miastach, drogach, rzekach). Zbudowany most pozostaje na kafelku do końca gry.

Dalsze zasady

- Gracz może umieścić płytkę terenu tak, że przedłużony mostem trakt kończy się na segmencie pola, jeżeli w tej samej turze przedłuży ten trakt kolejnym mostem.;
- Gracz może budować most, zaraz za innym mostem;
- Na płytce terenu może znajdować się tylko 1 most;
- Mosty mogą być budowane nad płytkami terenu na których znajdują się już podwładni innych graczy;



Budowa mostu na właśnie ułożonej płytce terenu: Czerwony powiększa swoje miasto. Ponieważ nowa płytka nie posiada segmentu traktu most zostaje użyty aby przedłużyć drogę nad segmentem miasta.



Budowa mostu jest niemożliwa, gdyż jeden z jego końców znajduje się na trakcie.



Budowa mostu obok właśnie ułożonej płytki terenu: Czerwony układa płytkę i umieszcza podwładnego na trakcie znajdującym się na niej. Następnie buduje most, który przedłuża trakt nad miastem z płytki obok.



Mosty można budować jeden za drugim, oraz nad klasztorami.

2. Umieszczenie podwładnego

Gracz może ułożyć podwładnego według zwykłych zasad. Jeżeli zbuduje most **na właśnie ułożonej płytce** to może umieścić podwładnego na moście, zamiast na płytce.

3. Punktacja

Mosty liczone są tak samo jak segmenty traktu.



Mosty nie dzielą pól i miast.

Czerwony układa płytkę terenu i kończy trakt, na którym znajdują się dwa mosty. **Czerwony** otrzymuje 6 punktów.

3. Ukończenie miasta i budowa zamku

Kiedy gracz ułoży **małe** miasto (czyli takie, które składa się z dwóch **półokrągłych** segmentów) może zdecydować, czy podlicza za nie punkty w normalny sposób (zdobywa 4 punkty) czy zamienia je w zamek.

Jeżeli gracz zdecyduje się zbudować zamek, umieszcza jeden ze swoich żetonów zamku na mieście i podwładnego na tym żetonie. Zamek pozostaje na planszy do końca gry.

Zamek nie jest ukończony, dopóki znajduje się w nim podwładny.

Przy budowie zamku nie ma znaczenia, czy podwładny znajduje się na pierwszej połowie miasta, czy gracz umieści go potem, na już zbudowanym mieście.



Czerwony układa płytkę terenu i kończy małe miasto. Zamiast otrzymać 4 punkty decyduje się zbudować zamek i umieścić w nim swojego podwładnego.

3. Punktacja za zamek

Za zbudowanie zamku gracz nie otrzymuje punktów. Otrzymuje je w **dalszej rozgrywce**, po tym jak w **otoczeniu** zamku ukończony zostanie klasztor, trakt lub miasto. Wtedy właściciel podwładnego w zamku zdobywa punkty w ilości równej wartości ukończonego elementu w otoczeniu.

Otoczeniem zamku są dwie płytki terenu na których się znajduje, dwie płytki po jego lewej, oraz prawej stronie- łącznie 6 płytek terenu.

Wystarczy, że klasztor, część ukończonego miasta lub część traktu znajduje się w otoczeniu zamku aby móc otrzymać za niego punkty.



Miejsca od 1 do 6 znajdują się w sąsiedztwie zamku. **Czerwony** może w tym momencie zdobyć punkty za:

- klasztor na polu 1
- trakt na polu 1
- miasto w górnej części pola 3
- miasto w prawej części pola 6

(Małe miasto znajdujące się na polach 3 i 6 zostało już ukończone więc nie że dać punktów **czerwonemu**)

Zarówno gracz posiadający podwładnego w klasztorze, mieście lub na trakcie, jak i gracz posiadający podwładnego w zamku w ich otoczeniu otrzymują punkty za ich ukończenie. Po podliczeniu punktów podwładny z zamku jest zdejmowany, ale żeton zostaje na miejscu do końca gry.

Dalsze zasady:

- Podwładny w zamku daje punkty za **pierwszy** ukończony element (trakt, miasto, klasztor) w swoim otoczeniu. Nie można odłożyć zdobycia punktów, czekając na lepszą okazję;
- Nie jest ważne czy za ukończone elementy ktoś dostaje punkty, zamek punktuje za każdy, nawet nie zajęty element;
- Jeżeli ten sam gracz jest właścicielem **zarówno** ukończonego elementu, **jak** i zamku to punkty dostaje dwa razy (raz za element, raz za zamek);
- **Klasztor** liczy się do otoczenia zamku tylko, gdy płytką z klasztorem leże na jednej z 6 płytek terenu w otoczeniu zamku;
- Jeżeli w wyniku dołożenia płytki terenu w otoczeniu zamku zostanie ukończonych **kilka elementów w tym samym momencie**, gracz decyduje za który z nich zdobywa punkty;
- Przez zamienienie nieukończonego miasta w zamek może dojść do sytuacji, w której **obok siebie znajdująca będą się dwa zamki**. W tym przypadku, jeżeli w otoczeniu któregoś ukończony zostanie jakiś element to oba zamki uznaje się za ukończone i oba zdobywają taką samą liczbę punktów;
- Zamek rozdziela pola w taki sam sposób jak miasta.



Niebieski ukończył miasto i otrzymuje za nie 16 punktów. Ponieważ część miasta na polu 6 znajduje się w otoczeniu zamku czerwonego i jest pierwszym ukończonym elementem w jego otoczeniu **czerwony** również dostaje 16 punktów. Następnie obaj podwładni wracają do graczy.

Punktacja na koniec gry

Przed końcowym podliczaniem punktów gracze usuwają wszystkich podwładnych wciąż znajdujących się na zamkach. Na koniec gry zamki nie przynoszą żadnych punktów, ale przy punktowaniu chłopów są warte 4 punkty (nie 3 jak miasta).

BAZARY



Kiedy gracz wylosuje płytkę terenu z bazarem, wprowadza ją do gry na normalnych zasadach **1. Ułożenie płytki terenu**, **2. Ustawienie podwładnego na płycie** i **3. Zdobywanie punktów**.

4. Organizowany jest bazar

Odbywa się bazar, w trakcie którego gracze będą mogli licytować płytki terenu. Gracz który ułożył bazar dociąga liczbę płytek równą ilości graczy i kładzie je, odkryte przed sobą. Następnie gracz siedzący po jego lewej stronie staje się pierwszym prowadzącym aukcję i rozpoczyna licytację, oznajmiając ile punktów odda za wybraną płytkę (może zalicytować za 0 punktów). Następnie każdy z graczy, zgodnie z ruchem wskazówek zegara i **jednorazowo**, bierze udział w licytacji. Gracz musi przebić ofertę albo spasować. Kiedy wszyscy gracze zalicytują prowadzący wybiera:

- **kupuje** płytkę za najwyższą wylicytowaną sumę, odejmując sobie odpowiednią liczbę punktów i dodając je temu graczowi, który zalicytował najwyższą **ALBO**
- **sprzedaje** płytkę za najwyższą wylicytowaną sumę, zabierając odpowiednią liczbę punktów od gracza, który ją zalicytował i dodając je sobie.

Kiedy gracz płaci za wylicytowaną płytkę terenu odejmuje punkty od swojego wyniku i dodaje je prowadzącemu aukcję. Jeżeli to prowadzący wygrał płaci za płytkę swoimi punktami, ale nikt ich sobie nie dodaje. Gracz może zaoferować więcej punktów niż aktualnie posiada, jeżeli wygra licytację to musi przesunąć swój znacznik na torze punktacji przed pole „0”, kładąc go na boku żeby oznaczyć, że jest „na minusie”. Gracz który wylicytował już płytkę nie może brać udziału w kolejnych aukcjach podczas tego bazaru. Następnie kolejny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, który jeszcze nie kupił płytki podczas tego bazaru, wybiera jedną z pozostałych płytek i zostaje prowadzącym aukcję. Gracz który nie kupił żadnej płytki podczas aktualnego bazaru bierze ostatnią z nich za darmo. Teraz każdy z graczy ma przed sobą płytkę terenu, następnie zaczynając od gracza na lewo od tego którego tura jest właśnie rozgrywana, dołączają je do obszaru gry na normalnych zasadach **1. Ułożenie płytki terenu, 2. Ustawienie podwładnego na płytce i 3. Zdobywanie punktów.**

Przykład w rozgrywce 3 osobowej:

Czerwony losuje płytkę z bazarem, wprowadza ją do gry i umieszcza na niej swojego podwładnego. Następnie dociąga 3 płytki terenu i kładzie odkryte przed sobą.

- 1.) Siedzący na lewo od niego **niebieski**, wybiera jedną z płytek i oferuje za nią 2 punkty. **Czarny** pasuje a **czerwony** oferuje 3 punkty. Prowadzący aukcję **niebieski** chce tą płytkę dla siebie, płaci więc **czerwonemu** (który zalicytował najwyższej) 3 punkty. Zaznacza na torze punktacji utratę 3 punktów i dodaje je **czerwonemu**.
- 2.) Następnie **czarny** wybiera płytkę terenu i oferuje za nią 2 punkty, **czerwony** 3 punkty (**niebieski** kupił już płytkę podczas tego bazaru więc nie może licytować). **Czarny** daje płytkę **czerwonemu** i dostaje od niego za nią 3 punkty.
- 3.) Ostatnią płytkę terenu **czarny** otrzymuje za darmo. Teraz, rozpoczynając od **niebieskiego** gracze dokładają płytki do obszaru gry.



Brak „reakcji łańcuchowej”: jeżeli w wyniku aukcji do obszaru gry dołożona zostanie kolejna płytkę z bazarem gracze nie rozpoczynają kolejnej aukcji. Kolejny bazar może mieć miejsce wyłącznie po pojawieniu się go na normalnych zasadach.

Wariant bazaru bez aukcji: Gracz który ułożył płytkę z bazarem dociąga liczbę płytek równą ilości graczy i kładzie je, odkryte przed sobą. Zaczynając od gracza siedzącego na lewo od niego, każdy wybiera jedną płytkę terenu i dokłada do obszaru gry na normalnych zasadach. Następnie gracze kontynuują rozgrywkę normalnie.

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.

MOSTY

- Na mostach można umieszczać: **1. Roz.:** Dużego podwładnego; **2. Roz.:** Budowniczego; **5. Roz.:** Wóz; **10. Roz.:** Dyrektora cyrku
- 4. Roz. |** Na płytce terenu może znajdować się równocześnie i wieża i most.
- 10. Roz. |** Most można budować nad płytką cyrku. Nad płytką akrobatów cyrkowych most można postawić tylko, jeżeli nie znajdują się na niej żadni akrobaci. Akrobatów nie można ustawiać jeżeli na płytce znajduje się już most.

ZAMKI

- W zamkach można umieszczać: **1. Roz.:** Dużego podwładnego; **5. Roz.:** Wóz, Burmistrza (jednak trzeba pamiętać, że zamek nie posiada żadnych herbów więc wartość wpływów Burmistrza wynosi 0.) **10. Roz.:** Dyrektora Cyrku
- Dodatkowe punkty w Roz 1.:** za trakty z karczmami oraz miasta z katedrami;
- 9. Roz.:** za winnice przy klasztorach i siedzibach kultu.
- 2. Roz. |** Przy podliczaniu punktów za pole ze świnią zamek jest wart 5 punktów.
- 3. Roz. |** Smok nie usuwa podwładnych z zamku. W zamku można umieścić wróżkę i dostawać za nią punkty.
- 4. Roz. |** Podwładni z zamku nie mogą być brani do niewoli.
- 5. Roz. |** Zamek liczy się dla dworu i chłopów, którzy są podliczani za pomocą dworu, każde ukończone miasto jest warte 1 punkt więcej.
- 6. Roz. |** Dla Króla zamek nie liczy się jako ukończone miasto.
- 10. Roz. |** Właściciel podwładnego z zamku również dostaje punkty za cyrk, jeżeli znajduje się on na jednej z 6 płytek w otoczeniu zamku. Piramida akrobatów nie powoduje podliczania punktów dla zamku.

BAZAR

- 2. Roz. |** Jeżeli dołożenie płytki z bazarem spowoduje powiększenie traktu lub miasta z budowniczym, to gracz rozgrywa wynikającą z tego dodatkową turę po zakończeniu aukcji związanych z bazarem.
- 3. Roz. |** Jeżeli w wyniku licytacji gracz dołoży płytkę terenu ze smokiem, należy najpierw poruszyć smoka, potem kontynuować bazar.



© 2010, 2017 Hans im Glück Verlags-GmbH

www.hans-im-glueck.de

Autor: Klaus-Jürgen Wrede

Ilustracje: Anne Pätzke Chris Quilliams

Edycja polska:

Tłumaczenie: Paweł Dąbrowski, Monika Kruczek

Skład: Przemysław Kasztelaniec

Redakcja: Sławomir Jagiełło, Piotr Jaworski

Korekta: Zespół Bard

Wyłączny wydawca w Polsce:

MINDOK

MINDOK s.r.o.,
Korunni 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