



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne


Wieża



4.

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 z fundamentami Wieży (oznakowane , aby można było je wygodnie uporządkować)

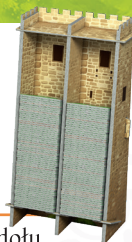


- 30 pięter Wieży (w jednym kolorze)



- 1 Wieża do przechowywania płytek terenu

Podczas rozgrywki gracze mogą brać płytki terenu z góry lub z dołu Wieży. Jednak, aby nie dopuścić do upadku wieży i rozsypania się płytek, zalecamy zabieranie ich od góry.



PRZYGOTOWANIE GRY

Nowe płytki terenu należy wymieszać z tymi z gry podstawowej i wyłożyć je, jak zwykle, rewersem ku górze w Wieży. Ułożenie płytek w Wieży jest dowolne i nie ma wpływu na przebieg gry. Wieżę należy umieścić w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy.

Następnie, zależnie od ilości graczy, każdy otrzymuje odpowiednią ilość pięter Wieży:

2 graczy: 10 pięter **3 graczy:** 9 pięter **4 graczy:** 7 pięter

5 graczy: 6 pięter **6 graczy:** 5 pięter

Piętra wieży należy umieścić obok swoich podwładnych. Niewykorzystane piętra należy odłożyć do pudełka.

NOWE PŁYTKI TERENU

Nowe płytki terenu są zagrywane w taki sam sposób, jak te z podstawowej wersji gry. Jedynym nowym elementem są przedstawione na nich fundamenty Wieży. Istnieje również specjalny przypadek, opisany obok.

Specjalny przypadek: na tej płytce terenu most jest kontynuacją drogi, ale nie rozdziela miasta. Ponadto są na nim cztery obszary pola.



WIEŻA

1. Umieszczanie płytki terenu

Płytki terenu, zawierające fundamenty Wieży, należy umieszczać identycznie jak pozostałe.

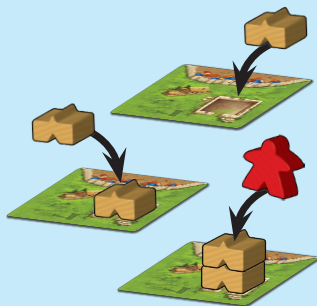
2. Umieszczenie podwładnego lub piętra Wieży

Po ułożeniu swojej płytki terenu, gracz może wykonać jedną z czterech akcji:

- Umieścić podwładnego na właśnie dołożonej płytce terenu według zwykłych zasad;

3 nowe akcje:

- Umieścić jedno piętro Wieży na **dowolnej** płytce terenu z fundamentami (znajdującej się już na planszy);
- Umieścić jedno piętro Wieży na **dowolnej** zaczętej wieży;
- Umieścić swojego podwładnego na **dowolnej** zaczętej wieży. Ta akcja powoduje zakończenie jej budowy.

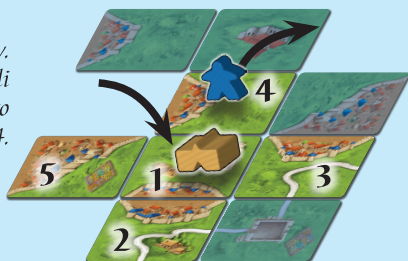


UMIESZCZANIE PIĘTRA WIEŻY I BRANIE PODWŁADNEGO DO NIEWOLI

Za każdym razem, kiedy gracz umieszcza piętro wieży, może natychmiast zdjąć jednego podwładnego z planszy; może on należeć do dowolnego z graczy, także do niego samego. Podwładnego, wziętego w ten sposób do niewoli, należy umieścić przed sobą. Jeżeli zdejmujemy z planszy własnego podwładnego, wraca on do naszej puli.

O tym, którego podwładnego gracz może wziąć do niewoli decyduje wysokość Wieży. Każde zbudowane piętro daje graczowi dostęp do kolejnej płytki terenu w jednym z czterech kierunków. Przykładowo, jeżeli gracz umieścił dopiero pierwsze piętro wieży, w jego zasięgu znajduje się pięć płytek terenu (przykład poniżej).

Czerwony buduje piętro wieży.
Może zatem wziąć do niewoli
niebieskiego podwładnego
z pola numer 4.



Umieszczenie drugiego piętra Wieży daje graczowi dostęp do dziewięciu płytek terenu, z których może wziąć do niewoli podwładnego (przykład poniżej).

Czerwony umieścić na wieży drugie piętro. Może zatem wziąć do niewoli dowolnie: **zielonego** podwładnego (pole numer 1), **niebieskiego** podwładnego (pole numer 6), **czarnego** podwładnego (pole nr 9) bądź zwrócić do rezerwy własnego **czerwonego** podwładnego (pole nr 8).



Zgodnie z tą regułą, każde kolejne piętro Wieży daje graczom dostęp do następnych czterech płytek terenu – po jednej w każdym kierunku. Zasięgu Wieży nie ograniczają puste pola (brak płytek terenu), inne wieże lub Rzeka (można brać do niewoli podwładnych, znajdujących się po drugiej stronie rzeki). Wysokość wieży (ilość jej pięter) jest nieograniczona.

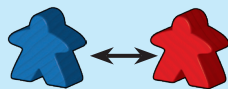
UMIESZCZANIE PODWŁADNEGO NA WIEŻY

W momencie umieszczenia na Wieży podwładnego, gracz kończy jej budowę – nie będzie już można dokładać do niej kolejnych pięter. Umieszczony w ten sposób podwładny zostaje na Wieży już do końca rozgrywki, chyba, że zostanie wzięty do niewoli. Gracze mogą umieścić podwładnego na Wieży, żeby ochronić w ten sposób swoich pozostałych podwładnych, znajdujących się na planszy.



WYMIANA JEŃCÓW

Za każdym razem, kiedy dwóch graczy wzajemnie wzięło do niewoli swoich podwładnych, natychmiast następuje ich wymiana. W ten sposób podwładni są zwracani właścicielom. Jeśli jeden z graczy posiada więcej niż jednego jeńca należącego do drugiego gracza, właściciel wybiera, którego jeńca chce odzyskać. Dodatkowo, podczas swojej tury gracz może odkupić jednego ze swoich podwładnych, będących w niewoli. Każde wykupienie podwładnego to koszt 3 punktów zwycięstwa – należy je odjąć kupującemu a dodać sprzedającemu. Jeżeli gracz nie posiada w danym momencie przynajmniej trzech punktów, nie może odkupić podwładnego. Po wykupieniu podwładnego można użyć go w tej samej turze.



Zasady gry z innymi rozszerzeniami

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

W grze Carcassonne istnieje wiele rodzajów podwładnych, których wykorzystanie z rozszerzeniem Wieża może być kłopotliwe. Przedstawiamy zatem listę podwładnych i akcji, które mogą oni wykonywać.

Podwładni, których można umieszczać na Wieży:

1. Duży podwładny  10. dyrektor cyrku 





Podwładni, których NIE można umieszczać na Wieży:

(podstawowa wersja gry)  5. Wóz  5. Burmistrz  5. Dwór  9. Pasterz 

Podwładni, których można wziąć do niewoli:

(podstawowa wersja gry)  Opat  1. Duży podwładny  5. Wóz  5. Burmistrz 
10. akrobata  10. dyrektor cyrku 

Podwładni, których NIE można wziąć do niewoli:

2. Świnia  2. Budowniczy  5. Dwór  9. Pasterz 
6. podwładny z miasta Carcassonne 8. Podwładny z zamku

- Wszystkie postacie neutralne, takie jak 3. wróżka, 3. smok, 6. hrabia

DODATKOWE WYJAŚNIENIA

- 3. Roz. | Wróżka nie chroni podwładnych przed wzięciem ich do niewoli.
- 3. Roz. | Smok MOŻE zjeść podwładnego, umieszczonego na Wieży.
- 8. Roz. | Most i Wieża mogą znajdować się na tej samej płytce terenu.



© 2006, 2016 Hans im Glück Verlags-GmbH
www.hans-im-glueck.de
Autor: Klaus-Jürgen Wrede
Ilustracje: Anne Pätzke Chris Quilliams

Wyłączy 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

Edycja polska:

Tłumaczenie: Magdalena Włodarczyk
Skład: Przemysław Kasztelaniec
Redakcja: Sławomir Jagiełło, Paweł Dąbrowski
Korekta: Zespół Bard