Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne Mini 3

Promy

Większość traktów wokół Carcassonne prowadzi do małych jezior. Cumują tam promy, które łączą trakty w taki lub inny sposób. Nowe wyzwania dla zbójców!

Zawartość zestawu: • 8 drewnianych promów,
• 8 płytek terenu z jeziorami (oznaczone)



Przygotowanie rozgrywki: Płytki terenu z jeziorami należy wymieszać z pozostałymi. Promy powinny zostać ułożone obok obszaru gry.

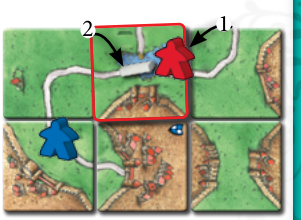
Przebieg gry: Płytki terenu rozkładane są zgodnie ze standardowymi zasadami gry Carcassonne.

Układanie płytek jezior – jeżeli któryś z graczy dociągnie pytkę jeziora, dokłada ją do planszy zgodnie z normalnymi zasadami, po czym może ustawić podwładnego. Jeżeli gracz wybierze ustawienie zbójcy, układa go na końcu jednego z 3 lub 4 traktów. Następnie musi wziąć z zasobów prom i połączyć ze sobą dwa z tych traktów. Prom łączy je w jedną całość. Koniec traktu bez dołożonego promu stanowi jego zakończenie (zamyka go). Jeśli dokładając jezioro dowolny obszar zostanie zakończony, podlicza się go w standardowy sposób.

Przykład 1 – *Czerwony układa płytkę jeziora, następnie dokłada podwładnego(1) i prom(2). Trakt Niebieskiego zostaje zakończony i otrzymuje on 4 punkty(3).*



Przykład 2 – *Czerwony układa płytkę. Dokłada podwładnego(1) i prom(2). Niebieski i Czerwony są teraz na tym samym trakcie.*



Przedłużanie traktów z promami i zmiana kursowania promów: Gdy gracz dołoży element traktu do odcinka zawierającego już prom, może on

(nie musi) zmienić kursowanie promu. Musi on jednak nadal łączyć ze sobą 2 końce traktów. Może także ułożyć prom w taki sposób, że nie należy on już do przedłużanego traktu. Licząc od dokładanego odcinka traktu, można zmienić kierunek kursowania WYŁĄCZNIE NAJBLIŻSZEGO PROMU.

Przypadek szczególny: jeżeli trakty prowadzą w kilku kierunkach od aktualnie dokładanej płytki, można zmienić kurs pierwszego promu na każdym z tych kierunków.

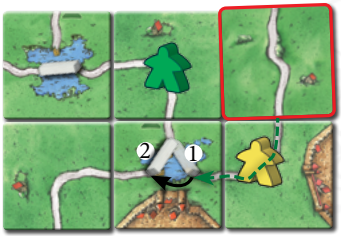
Pozostałe zasady:

Kurs promu można zmienić tylko raz w kolejce. Jeżeli do traktu z promem zostanie dołożone jezioro, najpierw należy ustawić nowy prom, dopiero później można zmienić kursy pozostałych promów.

Podsumowanie kolejności akcji związanych z płytką jeziora:

1. Dołożenie płytki jeziora
2. Wystawienie podwładnego
3. Ułożenie promu (na jeziorze)
4. Zmiana kursu promu (jeżeli dołożono odcinek do traktu z promem)
5. Podliczenie punktów (jeżeli to konieczne)

Przykład 3: *Zielony dokłada płytkę. Może zmienić kurs najbliższego promu (patrz przerywana strzałka) i zmienia go z pozycji 1 na 2. Dzięki temu, Żółty i Zielony nie są już na tym samym trakcie.*



© 2012 **Hans im Glück** Verlags-GmbH

Dystrybutor na Polskę

BARD CENTRUM GIER
Zabłocie 23, Kraków 30-701
www.wydawnictwo.bard.pl

„Kręgi w zbożu": w każdym mini-dodatku można znaleźć jedną z płytek 7. Mini-dodatku „Kręgi w zbożu". Ten dodatek można wykorzystać mając już jedną płytkę, jednak najlepiej gra się ze wszystkimi sześcioma. Zasady: ***http://wydawnictwo.bard.pl/carcassonne/carcassonne-mini/***