Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Edycja Zimowa



Klaus-Jürgen Wrede

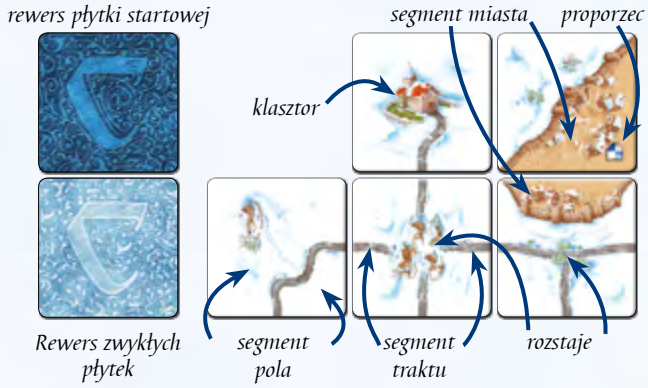
Carcassonne
Edycja Zimowa

ZASADY PODSTAWOWE

Carcassonne, miasteczko na południu Francji, znane jest z romańskich i średniowiecznych umocnień. Gracze rozwijają teren wokół Carcassonne, umieszczając swoich poddanych na traktach, w miastach, w klasztorach oraz na polach. Zwycięży osoba, która najlepiej poradzi sobie z tym zadaniem, korzystając z usług zbójców, rycerzy, chłopów oraz mnichów!

Zawartość

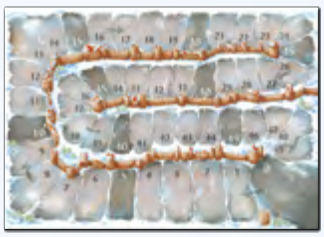
- **84 płytki terenu** (wliczając w to płytkę startową z innym rewersem), obrazujące segmenty miast, traktów, pól oraz klasztory.



- **40 pionków podwładnych** w 5 kolorach. Każdego można użyć jako rycerza, chłopa, zbójcy lub mnicha. Jeden z pionków każdego gracza pełni także rolę znacznika punktacji.



- **1 tor punktacji**: służący do zaznaczania ilości punktów graczy.



- **1 instrukcja**

Omówienie gry

Uczestnicy co turę układają płytki terenu. W miarę upływu czasu pojawiają się i rozwijają nowe trakty, miasta, pola oraz klasztory. Gracze umieszczają na nich swoich podwładnych, aby zdobywać punkty. Uczestnicy gromadzą punkty tak w trakcie, jak i na zakończenie rozgrywki. Zwycięzcą zostaje osoba, która zdobędzie ich najwięcej.

Zasady Carcassonne - Edycja Zimowa są takie same jak postawowej wersji. 12 płytek ze zwierzętami zagrywane jest zgodnie z podstawowymi zasadami. Zasady mini rozszerzenia Piernikowy ludzik zostały zamieszczone na osobnej kartce.

Przygotowanie gry



Awers zwykłych płytek

Płytkę startową należy ułożyć na środku stołu, awersem do góry. Pozostałe płytki należy pomieszać i ułożyć zakryte w zasięgu ręki wszystkich uczestników (dobrym pomysłem jest włożenie ich do woreczka). Tor punktacji należy ułożyć obok krawędzi stołu, aby nie przeszkadzał w trakcie budowy planszy.

Każdy otrzymuje 8 podwładnych w jednym kolorze. Jednego z nich należy postawić na dużym polu w lewym dolnym rogu toru punktacji. Pozostałych 7 podwładnych każdy z graczy umieszcza przed sobą. Pełnią oni rolę rezerw. Grę rozpoczyna ten kto ostatnio widział rycerza lub najmłodszy z graczy.

Przebieg gry

Uczestnicy wykonują swoje tury począwszy od pierwszego gracza, a potem idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara wokół stołu (w lewo). Podczas swojej tury gracz wykonuje opisane poniżej działania **we wskazanej kolejności**:

- **1.** gracz **musi** dobrać i ułożyć nową **płytkę terenu**.
- **2.** gracz **może** wystawić z rezerw jednego swojego podwładnego na płytce, którą właśnie ułożył.
- **3.** jeśli ułożenie płytki oznacza ukończenie **klasztoru**, **traktu** i / lub **miasta**, należy natychmiast obliczyć punkty.

Tym samym dobiega końca tura danego gracza, a swoją turę rozpoczyna następna osoba, siedząca na lewo od niego. Rozpatruje się ją w identyczny sposób.

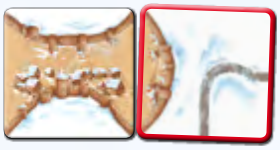
1. Układanie płytek terenu

Najpierw gracz musi dobrać płytkę terenu z jednego z zakrytych stosów. Ogląda ją, pokazuje reszcie graczy (by mogli udzielić mu kilku „dobrych" rad co do najlepszego ustawienia płytki), następnie układa płytkę na stole, zachowując następujące zasady:

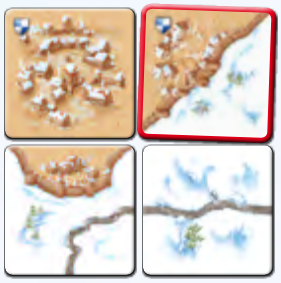
- nową płytkę (na przykładach z **czerwoną** obwódką) **należy** ułożyć tak, by przylegała co najmniej jedną krawędzią do innej płytki; nie wystarczy, aby nowa płytka stykała się z innymi wyłącznie rogami.
- nową płytkę trzeba ułożyć w taki sposób, aby wszystkie segmenty traktów, miast oraz pól z płytek przyległych miały swoją kontynuację w trakcie, mieście, czy polu z nowej płytki (klasztory zawsze kończy ułożenie pojedynczej płytki).



Segmenty traktów oraz pól mają kontynuację.



Segment miasta ma kontynuację.



Na jednym boku kontynuację ma segment miasta, natomiast na drugim segment pola.



to ułożenie jest ***nieprawidłowe****.*

W rzadkich przypadkach, kiedy płytki nie da się nigdzie ułożyć, pozostali uczestnicy mogą pozwolić osobie rozgrywającej turę na dobranie i ułożenie nowej płytki. Płytkę nie pasującą należy usunąć z gry (włożyć do pudełka)..

2. Stawianie podwładnych

Po ułożeniu płytki gracz ma prawo postawić na niej swojego podwładnego, trzymając się następujących reguł:

- gracz może ustawić tylko jednego podwładnego na turę,
- gracz musi wziąć podwładnego ze swoich rezerw,
- gracz może ustawić podwładnego wyłącznie na płytce, którą właśnie ułożył,
- gracz musi zdecydować, czy ustawi swojego podwładnego jako.

zbójcę *na segmencie traktu* *czy* **rycerza** *na segmencie miasta* *czy* **mnicha** *w klasztorze* *czy* **chłopa** *na segmencie pola*



(pionki chłopów należy położyć)

Zalecamy, aby pierwsza rozgrywka odbyła się **bez chłopów**

- gracz nie może ustawić podwładnego na segmencie traktu, miasta, czy pola, jeśli łączy się on z innym segmentem zawierającym już podwładnego (niezależnie od tego, jaka jest odległość między płytkami i bez względu na przynależność podwładnych – nawet pionek osoby właśnie rozgrywającej turę uniemożliwia ułożenie nowego podwładnego). Ilustrują to poniższe przykłady:



Niebieski *nie może być ustawiony jako zbójca, ponieważ trakt jest już zajęty. Może być ustawiony jako mnich na klasztorze lub chłop na polu.*



Niebieski *nie może być ustawiony w mieście, ponieważ jest ono już zajęte. Może być ustawiony jako zbójca na trakcie lub chłop na polu.*

Jeśli gracz ustawił już na planszy wszystkich swoich podwładnych, wciąż normalnie układa co turę nowe płytki terenu. Choć pionków podwładnych nie wolno cofać z planszy, wracają oni do rezerw w momencie zebrania punktów za trakty, klasztory lub miasta (po ich ukończeniu).

Tym samym tura gracza dobiega końca, a następna osoba siedząca na lewo zaczyna swoją turę.
W ten sposób toczy się całość gry.

Uwaga: Jeśli ułożenie płytki zaowocuje ukończeniem traktu, miasta lub klasztoru, należy przydzielić za nie punkty zanim swoją turę zacznie kolejna osoba.

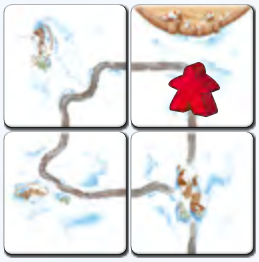
3. Punktacja za ukończone klasztory, trakty oraz miasta

UKOŃCZONY TRAKT

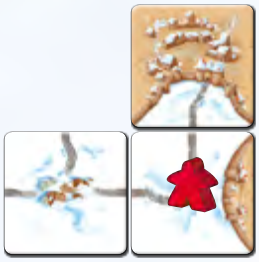


Trakt uważa się za ukończony, jeśli jego segmenty kończą się po obydwu stronach rozstajami, segmentem miasta, klasztorem lub kiedy trakt utworzy zamkniętą pętlę. Między zakończeniami traktu może się znaleźć dowolna liczba segmentów traktu.

Gracz posiadający swojego zbójcę na ukończonym trakcie zdobywa jeden punkt za każdą płytkę stanowiącą część ukończonego traktu (należy policzyć ilość płytek; osobne segmenty na płytce liczą się za jeden).



Czerwony zdobywa 4 punkty.



Czerwony zdobywa 3 punkty.

TOR PUNKTACJI

Gracz przesuwa swój znacznik punktacji wzdłuż toru punktacji o liczbę pól równą ilości zdobytych punktów. Jeśli przekroczy sumę 50 punktów, powinien położyć swój znacznik (informując, że osiągnął wynik wyższy niż 50), a następnie dalej go przesuwać, oznaczając ostateczny rezultat.



Niebieski zdobywa 3punkty. Przenosi swój pionek z pola 48 na 1. Kładzie go aby pokazać, że przekroczył próg 50 punktów.

UKOŃCZONE MIASTO

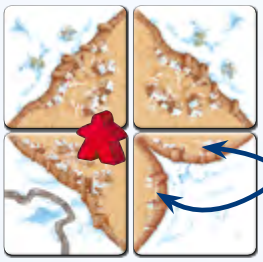


Miasto uważa się za ukończone, kiedy jest otoczone ze wszystkich stron przez ciągłe mury (bez przerw), a wewnątrz samego miasta nie ma pustych przestrzeni (dziur bez płytek). Miasto może się składać z dużej ilości segmentów.

Gracz posiadający swojego rycerza w ukończonym mieście zdobywa dwa punkty za każdą płytkę tegoż miasta (należy brać pod uwagę liczbę płytek, a nie liczbę segmentów). Ponadto każdy proporzec na segmentach miasta przynosi graczowi 2 dodatkowe punkty.



Czerwony zdobywa 8 punktów (3 płytki miasta oraz proporzec)



Czerwony zdobywa 8 punktów (4 płytki miasta bez proporców).

Jeżeli dwie części miasta znajdują się na tej samej płytce liczą się jako jedno pole przy punktacji.

Co się dzieje, jeśli ukończone miasto lub trakt zawiera więcej niż jednego podwładnego?

Może się zdarzyć, że zmyślne rozkładanie płytek zaowocuje pojawieniem się w jednym mieście kilku rycerzy, a na trakcie kilku zbójców. W takim przypadku wszystkie należne punkty otrzymuje ten gracz, który posiada tam najwięcej swoich podwładnych (odpowiednio rycerzy lub zbójców).

W razie remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują pełną liczbę punktów za dane miasto lub trakt.

Alternatywny opis działania kilku robotników na jednej konstrukcji znajduje się na stronie 7.

Nowa płytka terenu łączy osobne segmenty miasta w jedną całość.



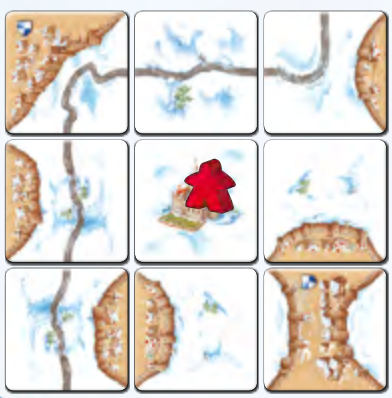
Tak Czerwony jak i Niebieski zdobywają pełne 10 punktów za pokazane miasto, ponieważ remisują kontrolując we właśnie ukończonym mieście po 1 rycerzu (miasto składa się z 5 płytek).

UKOŃCZONY KLASZTOR



Klasztor uważa się za ukończony, kiedy jego płytka zostaje otoczona ze wszystkich stron przez inne płytki terenu.

Gracz posiadający mnicha w klasztorze zdobywa 9 punktów (1 punkt za płytkę klasztoru i 8 za wszystkie przyległe płytki).



Czerwony zdobywa 9 punktów.

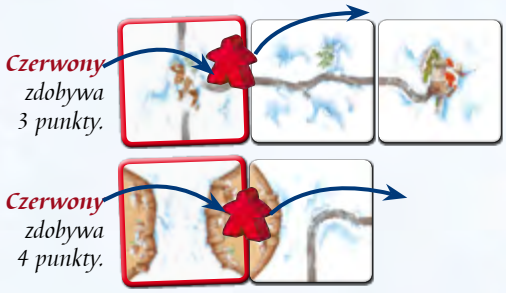
POWRÓT PODWŁADNYCH DO REZERW



Po zebraniu punktów za ukończony trakt, miasto lub klasztor (**i tylko wtedy**) wszyscy podwładni z ukończonego obszaru wracają do rezerw swoich właścicieli. Gracze mogą ich użyć **w kolejnych turach** zgodnie ze standardowymi zasadami (jako zbójców, chłopów, rycerzy, czy mnichów).

Istnieje możliwość ustawienia podwładnego i ukończenia (zebrania punktów) traktu, miasta, czy klasztoru w przeciągu tej samej tury, a co za tym idzie niemal natychmiastowego powrotu tego podwładnego do rezerw właściciela. Dzieje się to zawsze w podanej niżej kolejności.

1. Ukończenie traktu, miasta lub klasztoru nową płytką.
2. Ustawienie pionka podwładnego.
3. Zebranie punktów za ukończone miasto, trakt lub klasztor.
4. Wzięcie rycerza, zbójcy lub mnicha z powrotem do rezerw.



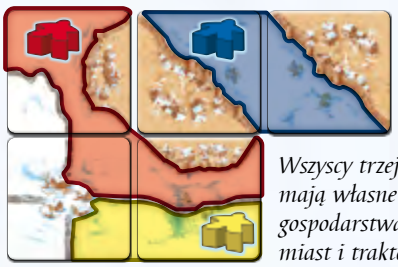
Czerwony zdobywa 3 punkty.

Czerwony zdobywa 4 punkty.

GOSPODARSTWA

Zalecamy, aby pierwsza rozgrywka odbyła się **bez chłopów**, a tym samym bez **gospodarstw**

Połączone segmenty pól są nazywane gospodarstwami. Gospodarstwa nie przynoszą punktów w trakcie rozgrywki, lecz na jej końcu. Uczestnicy mogą stawiać chłopów na segmentach pól, jednak dają oni punkty dopiero na zakończenie zabawy. Chłop zostaje na segmencie pola, gdzie go postawiono, przez całą partię i nigdy nie wraca do rezerw właściciela! Aby to zaznaczyć pionki reprezentujące chłopów umieszcza się na segmentach pól na leżąco. Gospodarstwa są ograniczane traktami, miastami oraz krawędzią obszaru, w obrębie którego są zagrywane płytki.



Wszyscy trzej chłopi mają własne gospodarstwa. Segmenty miast i traktów oddzielają gospodarstwa od siebie.



Wraz z ułożeniem nowej płytki każdy z 3 graczy posiada 1 chłopa w gospodarstwie. ***Uwaga:*** *Osoba, która ułożyła nową płytkę terenu, nie może ułożyć własnego chłopa, ponieważ połączone segmenty pola zawierają już innych chłopów.*

Zakończenie gry i punktacja końcowa

Gra kończy się wraz z końcem tury gracza, który ułożył ostatnią dostępną płytkę terenu. Potem należy obliczyć finałową punktację.

PUNKTACJA ZA NIEUKOŃCZONE TRAKTY, KLASZTORY ORAZ MIASTA

Gracz posiadający zbójców na nieukończonych traktach lub rycerzy na nieukończonych zamkach zdobywa odpowiednio 1 punkt za każdy segment traktu lub miasta. Proporce w miastach są warte 1 punkt za sztukę. Na potrzeby podziału punktów nieukończone trakty i zamki zawierające kilku podwładnych różnych osób traktuje się tak, jak ich ukończone odpowiedniki (punkty idą do osoby z największą liczbą pionków). Nieukończony klasztor przynosi graczowi 1 punkt za płytkę samego klasztoru oraz po jednym punkcie za wszystkie przyległe płytki, leżące wokół klasztoru.



Czerwony zdobywa 3 punkty za nieukończony trakt.

Żółty zdobywa 5 punktów za nieukończony klasztor.

Zielony zdobywa 8 punktów za większe nieukończone miasto po lewej. Czarny nie zdobywa żadnych puntów, ponieważ Zielony ma w mieście więcej rycerzy.

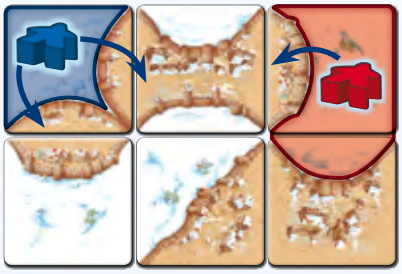
Niebieski zdobywa 3 punkty za nieukończone miasto w prawym dolnym rogu.



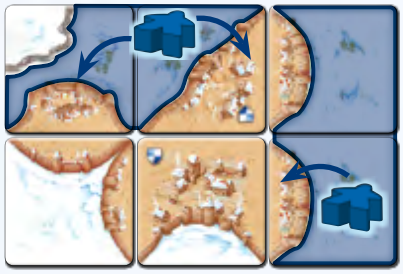
PUNKTACJA CHŁOPÓW (ZA ZAOPATRYWANIE UKOŃCZONYCH MIAST)

Zalecamy, aby pierwsza rozgrywka odbyła się **bez chłopów**, a tym samym **bez gospodarstw.**

- Tylko ukończone miasta liczą się na potrzeby punktacji chłopów.
- Aby zaopatrzyć (zebrać punkty) ukończone miasto, chłop musi być w gospodarstwie graniczącym z takim miastem. Nie ma znaczenia odległość pomiędzy chłopem, a miastem.
- Za każde ukończone miasto (niezależnie od jego wielkości), zaopatrywane przez dane gospodarstwo, właściciel największej liczby znajdujących się w tym gospodarstwie chłopów otrzymuje 3 punkty. W razie remisu liczby chłopów wszyscy remisujący uczestnicy zdobywają taką samą ilość punktów.
- Gospodarstwo może zaopatrywać (punktować) kilka miast, o ile sąsiadują one z danym gospodarstwem.
- Kilka gospodarstw może zaopatrywać jedno miasto. W takim przypadku każde gospodarstwo rozlicza się osobno, według zasad opisanych powyżej.



Niebieski *zdobywa 6 punktów.* ***Czerwony*** *zdobywa 3 punkty. Żaden chłop nie przynosi punktów za nieukończone miasto.*



Niebieski *zdobywa 9 punktów. 6 punktów dla chłopa powyżej i 3 punkty dla chłopa po prawej*

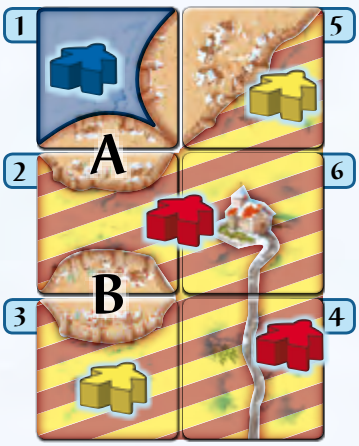
Niebieski *otrzymuje 3 punkty za miasto* ***A****, jako, że jego chłop znajduje się w górnym gospodarstwie.*



Żółty *nie posiada przewagi w gospodarstwie, więc nie dostaje punktów.*

X ***wskazuje kolejność układania płytek.***

Czerwony *zdobywa 6 punktów za zaopatrzenie miast A i B, ponieważ posiada on 2 chłopów na obszarze niższego gospodarstwa.*



W niniejszym przykładzie ***Czerwony*** *oraz* ***Żółty*** *zdobywają po 6 punktów za dwa miasta (**A** i **B**), ponieważ każdy z nich posiada po 2 chłopów w dolnym gospodarstwie* ***Niebieski*** *otrzymuje 3 punkty za miasto **A**, za swojego chłopa z górnego gospodarstwa.*



Alternatywny opis podliczania chłopów znajduje się na stronie 7.

Kiedy w powyższy sposób zostaną podliczone punkty za wszystkie miasta, finałowa punktacja jak i sama rozgrywka dobiegają końca. Wygrywa osoba, która **zdobędzie największą liczbę punktów.**

Jeśli jest remis wszyscy remisujący uczestnicy dzielą miejsce na podium.



© 2001, © 2013 **Hans im Glück Verlags-GmbH**
www.hans-im-glueck.de

Wyłączny wydawca w Polsce:
MINDOK
MINDOK s.r.o., Korunní
810/104, Praha 10
www.mindok.cz

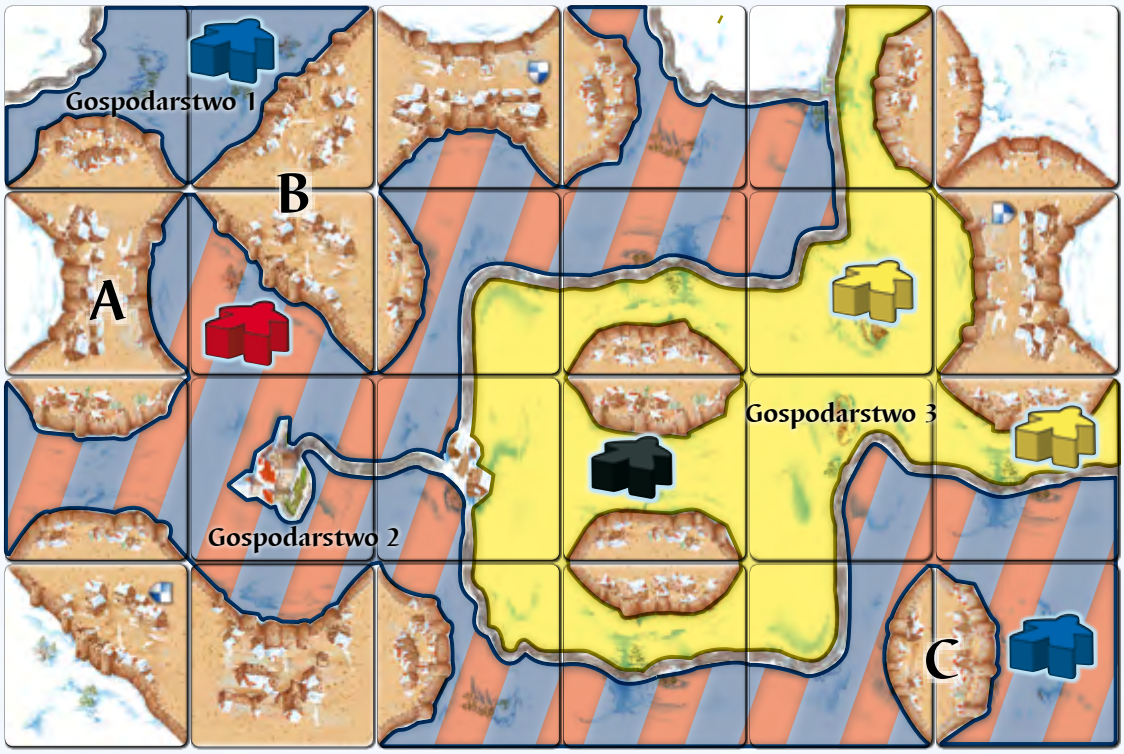


Dystrybutor na Polskę:
BARD CENTRUM GIER
Zabłocie 23, Kraków 30-701
www.wydawnictwo.bard.pl
12-632-07-35

Kolejne szczegółowe przykłady

PRZYKŁAD PUNKTACJI GOSPODARSTW

Poniżej opisano przykład podliczania punktów za gospodarstwa na zakończenie gry. Pełne zasady dotyczące liczenia punktów za gospodarstwa znajdują się na stronie 6 w paragrafie **PUNKTACJA CHŁOPÓW**.



Gospodarstwo 1: **Niebieski** ma 1 chłopa w Gospodarstwie 1, zaopatrującym dwa **ukończone miasta A i B**. Otrzymuje 6 punktów, po 3 za każde miasto.

Gospodarstwo 2: **Czerwony** i **Niebieski** mają po 1 chłopie w Gospodarstwie 2, zaopatrującym trzy okończone miasta (**miasta A,B i C**). Tym samym obaj z**dobywają 9 punktów**, po 3 punkty od miasta.

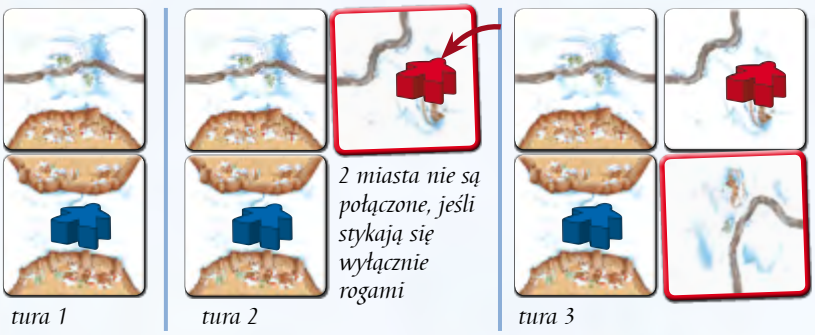
Uwaga: Miasta **A** i **B** oba znajdują się na polach 1 i 2. W związku z tym **Niebieski** otrzymuje za nie punkty za pole 1, a razem z Czerwonym otrzymuje również za pole 2. Miasto w dolnym lewym rogu jest niekompletne i nie daje punktów.

Gospodarstwo 3: **Żółty** kontroluje Gospodarstwo 3, posiadając tam 2 chłopów przeciwko 1 chłopu **Czarnego**. Oznacza to, że zdobywa 12 punktów za 4 ukończone miasta. **Czarny** nie otrzymuje żadnych punktów.

Uwaga: - Miasto w lewym dolnym rogu nie zostało ukończone, więc nikomu nie przynosi punktów.
- Gospodarstwa są od siebie oddzielone traktami, miastami oraz krawędzią mapy.

= Właśnie dołożona płytka

JAKIM SPOSOBEM W 1 GOSPODARSTWIE MOŻE SIĘ ZNALEŹĆ KILKU CHŁOPÓW?



tura 1 *tura 2* *tura 3*

Tura 1: **Niebieski** stawia chłopa na polu.

Tura 2: **Czerwony** tak układa płytkę, że leży ona na skos od płytki ułożonej wcześniej przez **Niebieskiego**. Może tak zrobić, ponieważ dwa pola nie są połączone.

Tura 3: W tym momencie dwa pola łączą się, tworząc większą całość. Oznacza to, że na jednym polu znalazło się 2 chłopów.

Na identycznej zasadzie gracze mogą mieć kilku rycerzy w jednym mieście, albo kilku zbójców na tym samym trakcie.

Lista płytek wchodzących w skład gry (72 płytki włączając płytkę startową + 12 dodatkowych)


A 2x


B 4x


C 1x


D 4x

Taki wzór ma również płytka startowa (z ciemnym rewersem)


E 5x


F 2x


G 1x


H 3x


I 2x


J 3x


K 3x


L 3x


M 2x


N 3x


O 2x


P 3x


Q 1x


R 3x


S 2x


T 1x


U 8x


V 9x


W 4x


X 1x


Zimowa-A 1x


Zimowa-B 1x


Zimowa-C 1x


Zimowa-D 1x


Zimowa-E 1x


Zimowa-F 1x


Zimowa-G 1x


Zimowa-H 1x


Zimowa-I 1x


Zimowa-J 1x


Zimowa-K 1x


Zimowa-L 1x

✶ Tak oznaczone płytki mogą się nieco różnić wyglądem ilustracji (drzewa, niewielkie domki itd.).

Podsumowanie obliczania punktacji

Elementy ukończone podczas gry			Nieukończone elementy na koniec gry	
Trakt (zbójca)	**1** punkt za płytkę		**Trakt** (zbójca)	**1** punkt za płytkę
Miasto (rycerz)	**2** punkty za płytkę + **2** punkty za każdy proporzec		**Miasto** (rycerz)	**1** punkt za płytkę + **1** punkt za każdy proporzec
Klasztor (mnich)	**9** punktów		**Klasztor** (mnich)	**1** punkt za płytkę (klasztor oraz przylegające płytki wokółniego)



Gospodarstwo obok ukończonych miast

3 punkty za każde zaopatrzone miasto dla osoby posiadającej najwięcej chłopów