Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne Mini 7 Kręgi w zbożu

Na polach wokół Carcassonne pojawiają się tajemnicze znaki, które na różne, dziwne sposoby wpływają na życie rycerzy, chłopów i zbójców.

Zawartość zestawu:

• 6 płytek terenu kręgi w zbożu (oznaczonych)



Przygotowanie rozgrywki: Płytki z kręgami w zbożu należy wymieszać razem z innymi płytkami terenu.

Przebieg gry: Gracz, który dobierze płytkę z kręgiem w zbożu dokłada ją do już ułożonych terenów zgodnie ze standardowymi zasadami. Następnie aktywny gracz wybiera akcję dla wszystkich graczy, zaczynając od gracza po lewej:

A) dołożyć jednego podwładnego z rezerw do jednego ze swoich podwładnych już znajdujących się na planszy.

LUB

B) zabrać jednego ze swoich podwładnych z planszy i odłożyć go do swoich rezerw.

Należy pamiętać że:

• gracz musi wybrać opcję A lub B.

• to, których podwładnych dotyczy akcja determinuje symbol kręgu zboża:



Widły
oddziaływuje na chłopów (podwładnych na łąkach).



Maczuga
oddziaływuje na zbójców (podwładnych na traktach).



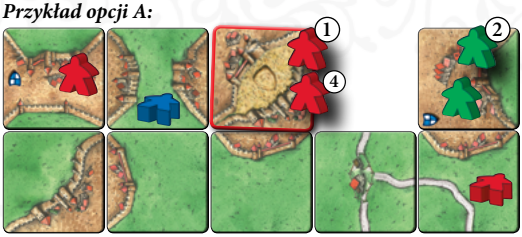
Tarcza
oddziałwywuje na rycerzy (podwładnych w miastach).

• jeżeli gracz wybrał opcję A, musi wystawić podwładnego na taką płytkę, na której stoi już podwładny tego samego typu (rycerz do rycerza itp.).

• jeżeli gracz nie może wykonać akcji, gdyż na planszy nie ma podwładnego danego typu, pomija się go, i swoją akcję wybiera kolejny gracz.

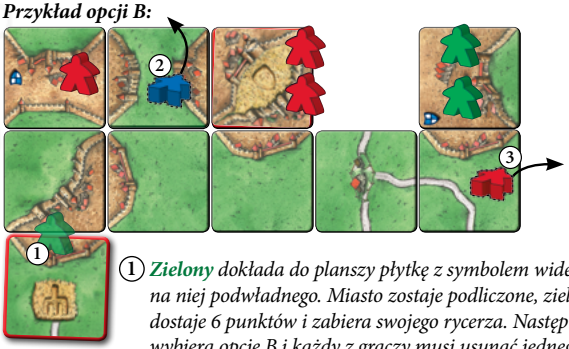
• aktywny gracz wybiera akcję jako ostatni, a po jej wykonaniu swoją kolejkę zaczyna następny gracz.

Przykład opcji A:



1. ***Czerwony*** *dokłada do planszy płytkę z kręgiem zboża o kształcie tarczy i stawia tam swojego podwładnego. Wybiera on opcję A. Teraz każdy z graczy może dołożyć rycerza (ponieważ odsłonięty został symbol tarczy) do jednego ze swoich rycerzy będących już na planszy.*
2. ***Zielony*** *dokłada swojego rycerza do stojącego już na planszy.*
3. ***Niebieski*** *nie ma rycerza na planszy, dlatego nie może dołożyć kolejnego.*
4. ***Czerwony*** ***dokłada teraz dodatkowego rycerza do rycerza którego już ustawił na płytce ze zbożem. Nie może go dołożyć na górną część płytki, gdyż nie stoi tam żaden rycerz (mógłby dołożyć swojego drugiego rycerza w lewym górnym rogu, gyby stał tam pierwszy z nich).***

Przykład opcji B:



1. ***Zielony*** *dokłada do planszy płytkę z symbolem wideł i stawia na niej podwładnego. Miasto zostaje podliczone, zielony dostaje 6 punktów i zabiera swojego rycerza. Następnie wybiera opcję B i każdy z graczy musi usunąć jednego ze swoich chłopów (bo symbol wideł dotyczy chłopów)*
2. ***Niebieski*** ***usuwa chłopa***
3. ***Czerwony*** ***usuwa chłopa***
4. ***Zielony*** ***nie ma chłopa, więc nie usuwa żadnego***

Dystrybutor na Polskę

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

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK
MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104, Praha 10
www.mindok.cz