

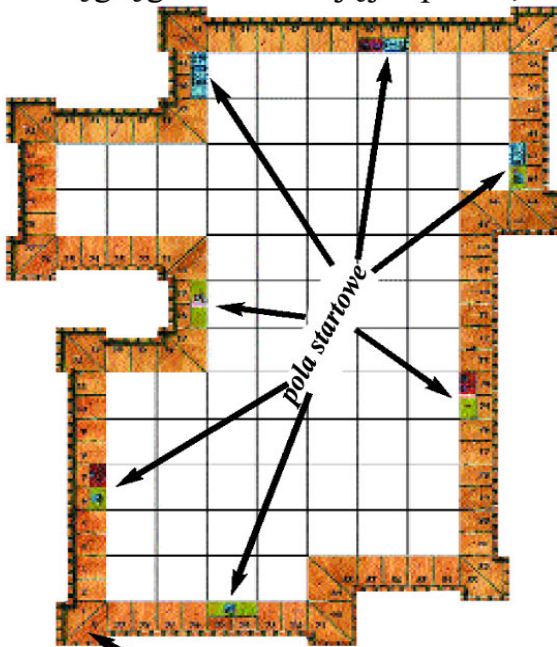
Klaus Jürgen Wrede
Carcassonne
 Reiner Knizia
the Castle

Carcassonne – Zamek: gra przeznaczona dla 2 graczy; autor - Reiner Knizia, na podstawie systemu „Carcassonne” Jurgena Wrede.

Carcassonne. W świetle zachodzącego słońca jego imponująca sylwetka miasta wygląda jak tron. Tu każdy ma swoje miejsce. Rycerze wpatrując się z wież w horyzont strzegą bezpieczeństwa, szlachetnie urodzonych zajmuje polityka i ważne sprawy, kupcy głośno zachwalają towary, a heroldowie, ciągle w biegu, roznoszą po mieście wieści. Nad całym tym zgiełkiem, wznosząc się wysoko za swoimi niedostępnymi murami, góruje twierdza – Carcassonne.

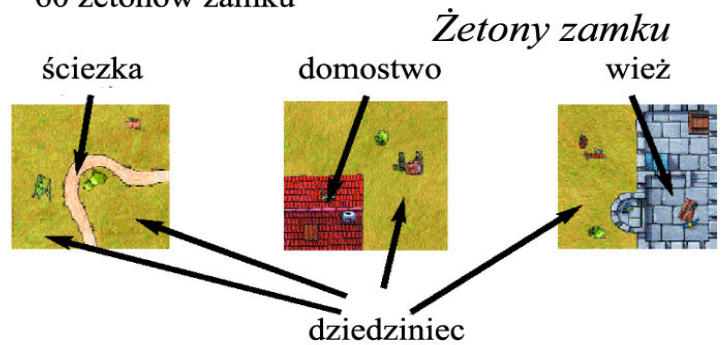
Zawartość:

* 1 mur miejski w 10 częściach, które przed każdą grą gracze układają jak puzzle;



Tor punktowy biegnie wzdłuż całej długości murów

* 60 żetonów zamku

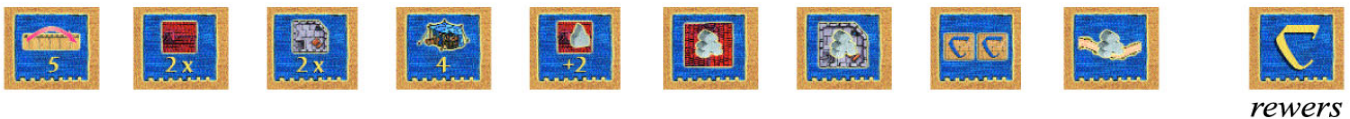


Specjalne żetony zamku



inne wizerunki: ludzi, koni, knurów czy przedmiotów - nie mają w grze żadnego znaczenia

* 18 żetonów murów (po dwie sztuki każdego z prezentowanych typów)



* 14 figurek zwolenników w dwóch kolorach



* dwa donżony w dwóch kolorach



* instrukcja

(wieża zamkowa – zwana donżonem – była najważniejszym budynkiem w średniowiecznym zamku)

Cel gry

Tura za turą, gracze układają żetony zamku w obrębie jego murów. W ten sposób powstają konstrukcje: ścieżki, dziedzińce, budują domy i wieże, gdzie gracze umieszczają swoich zwolenników – zdobywając dzięki nim punkty.

Punkty zdobywa się zarówno w trakcie, jak i na zakończenie gry. Gracz, który na koniec gry ma najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą.

Przygotowanie gry

Złóż mury miejskie, w ten sposób aby liczby na ich szczycie były ułożone rosnąco od 0 do 99.

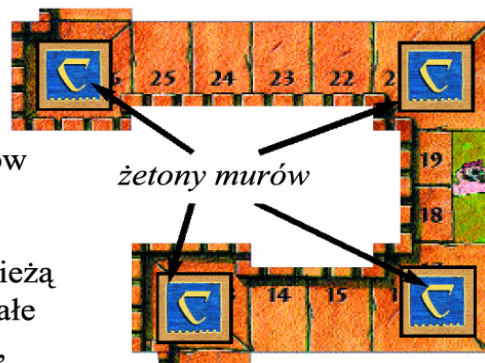
Pomieszaj 60 żetonów zamku awersami do dołu i ułóż w kilka stosów poza murami zamku, tak by były w zasięgu obu graczy.

Pomieszaj 18 żetonów murów awersami do dołu. Połóż po jednym żetonie murów na murach zamku, na każdym narożniku murów z wieżą (z wyjątkiem pola 0/1), awersem do dołu – bez podglądania. Pozostałe żetony murów odłóż do pudełka – ich również nie wolno podglądać, poza tym – nie będą brały udziału w dalszej grze.

Wybierzcie swoje kolory i weźcie odpowiednie figurki 7 zwolenników i donżon.

Umieść jednego zwolennika jako znacznik na torze punktowym, na polu „0”, a pozostałe pionki i donżon połóż przed sobą.

Na koniec gracze zdecydujcie, który z graczy rozpocznie grę.



Rozgrywka

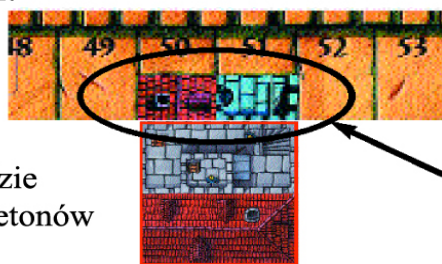
Gracze grają naprzemiennie. Po wylosowaniu rozpoczynającego grę, każdy z graczy wykonuje w swojej kolejce następujące akcje, w podanej kolejności.

1. Gracz musi dobrać jeden zakryty żeton zamku ze stosu i umieścić go na terenie zamku, pomiędzy murami.
2. Gracz może umieścić jednego ze swych zwolenników na właśnie dołożonym żetonie.
3. Jeśli dokładając żeton gracz skompletował ścieżkę, wieżę lub dom, sumuje zdobyte w ten sposób punkty i zaznacza to na torze punktowym.
4. Jeśli zaznaczając punkty na torze gracz postawił pionek na narożniku murów z wieżą, a znajduje się tam żeton muru, gracz go zabiera.

Dobieranie i układanie żetonów zamku.

Dobranie i umieszczenie żetonu zamku jest pierwszą czynnością, jaką wykonują gracze rozpoczynając swoją turę. Gracz dobiera żeton, pokazuje go swojemu przeciwnikowi (który może mu doradzić, jak go najkorzystniej umieścić) i kładzie odkryty przed sobą. Zasady dotyczące układania żetonów są następujące:

- * pierwszy żeton zamku musi zostać ułożony tak, by jedną stroną stykał się z jednym ze specjalnych pól początkowych na murach;
- * każdy następny żeton (patrz przykłady z czerwonymi ramkami na rysunkach) musi zostać tak ułożony, aby jedną stroną całkowicie stykał się z którymś z wcześniej ułożonych żetonów, lub polem początkowym na murach;
- * jeśli ścieżka dotyka krawędzi żetonu, zawsze musi mieć kontynuację; pozostałe żetony (wieża, dom, dziedzińiec) mogą być układane obok siebie dowolnie.
- * każdy żeton może stykać się dowolną krawędzią z murem;
- * jeśli nie ma możliwości prawidłowego ułożenia żetonu i obaj gracze się z tym zgodzą, żeton zostaje usunięty poza grę i aktywny gracz dobiera następny z puli, kontynuując swoją turę.

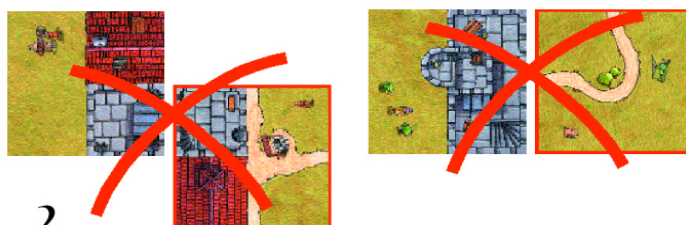


Przykładowe ułożenie pierwszego żetonu zamku. Cała krawędź żetonu musi przylegać do pola startowego

Prawidłowe dołożenie następnego żetonu



Nieprawidłowe dołożenie następnego żetonu



Umieszczanie zwolenników

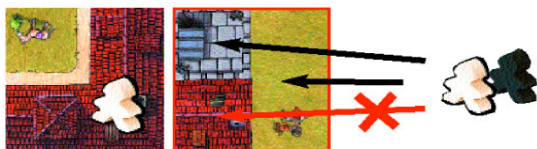
Po dołożeniu żetonu zamku, gracz może umieścić na nim jednego ze swych zwolenników.

Oto zasady dotyczące umieszczania zwolenników:

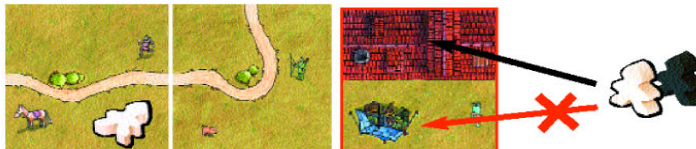
- * można umieścić tylko jednego zwolennika na turę;
- * zwolennik musi pochodzić z puli, jaką na początku gry otrzymał gracz;
- * zwolennika można umieścić tylko na żetonie, który właśnie znalazł się na planszy;
- * gracz musi zdecydować, na jakiej części żetonu umieści zwolennika i w jakiej roli:



* Każdy nowy żeton może wydłużyć istniejącą ścieżkę, lub powiększyć wieżę, (ze straganem lub bez) dom lub dziedziniec. Jeśli na jakiejś konstrukcji jest już czyjś zwolennik (nawet jeśli należy do aktywnego gracza), nie można umieścić tam następnego – nie ma znaczenia jak daleko od poprzedniego pojawiłby się nowy zwolennik. Poniżej dwa przykłady dozwolonych i niedozwolonych ruchów.



W tym domostwie nie można umieścić kolejnego dziedzica - jeden już tam jest. Zamiast tego, można umieścić go w roli rycerza na wieży lub kupca na dziedzińcu



Na tym dziedzińcu nie można umieścić kolejnego kupca, ponieważ jeden już tam jest. Można natomiast umieścić go jako dziedzica w domostwie

W trakcie gry nie może zajść sytuacja, w której na jednym żetonie zamku byłoby więcej figurek niż jedna reprezentująca jednego kupca na jakimś dziedzińcu, jednego rycerza w którejś z wież, jednego dziedzica w którymkolwiek domostwie czy herolda na ścieżce (sprawdź rozdział „łączenie ścieżek, domów, wież i dziedzińców na str 4).

Jeśli gracz nie posiada już figurek zwolenników, oczywiście nie może umieścić kolejnego. Pomimo to, gracze „odzyskują” swoich zwolenników podczas gry, kiedy jakaś konstrukcja zostanie zamknięta (a punkty dodane do wyniku).

Jeśli gracz dokładając żeton zamku nie zamknie żadnej konstrukcji, jego tura się kończy, a swoją turę rozpoczyna przeciwnik.

Zdobywanie punktów za „zamykanie” konstrukcji

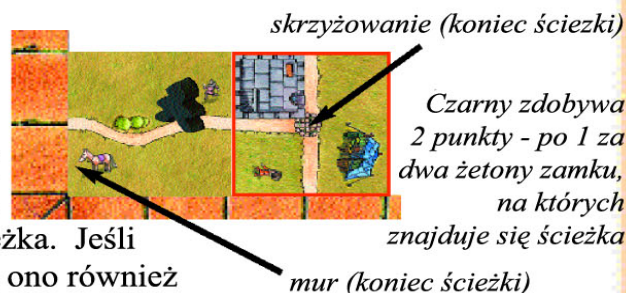
Jeśli gracz dokładając żeton „zamknie” ścieżkę, wieżę lub domostwo, zdobywa punkty za „zamknięcie” konstrukcji. Wyjątkiem do tego są dziedzińce – punkty za dziedzińce podlicza się na koniec gry.

„Zamykanie” ścieżek

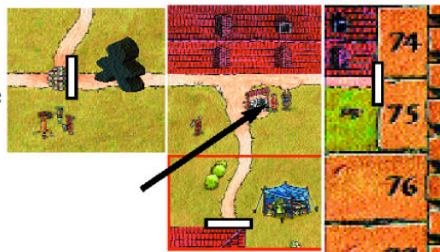
Ścieżka jest zamknięta, kiedy kończy się skrzyżowaniem, dochodzi do murów, budynków lub zamyka się tworząc pętlę. Nie ma żadnych limitów długości ścieżki – może ona więc się przez dowolną ilość żetonów zamku i rozwidlać, kończąc się w kilku (czasem więcej niż dwóch) różnych miejscach.

Za zamkniętą ścieżkę punkty zdobywa gracz, który ma na niej najwięcej heroldów. Przyznaje się jeden punkt za każdy żeton zamku (nie za każdy segment ścieżki) przez który biegnie ścieżka. Jeśli ścieżka zaczyna się od jednego z pól początkowych na murze, ono również traktowane jest jak żeton zamku, warte jest 1 punkt i zostaje doliczone do wyniku.

Gracz przesuwa swój znacznik wzdłuż murów na torze punktowym aby zaznaczyć swój bieżący wynik. Tor punktowy biegnie wzdłuż murów i ma 100 pól. Jeśli gracz przekroczy 99 punktów, ustawia swój znacznik na polu O, aby zaznaczyć, że przekroczył 100 punktów.



Jeśli przy zamkniętej ścieżce jest przynajmniej jedna fontanna, gracz zdobywa 2 punkty zamiast jednego za każdy żeton zamku. Ilość fontann nie ma znaczenia – nawet jeśli będzie ich kilka, w dalszym ciągu gracz otrzyma tylko i wyłącznie 2 punkty za każdy zaliczony odcinek ścieżki.



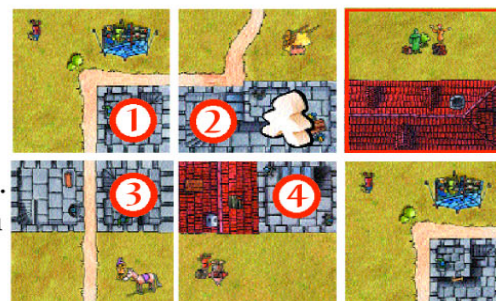
Czarny zdobywa 8pkt (3 żetony zamku i pole startowe na murze; fontanna przy ścieżce sprawia, że każdy żeton jest wart 2pkt)

□ koniec ścieżki

„Zamknięta” wieża

Wieża jest „zamknięta” jeśli ze wszystkich stron sąsiaduje ze ścieżkami, domostwami, dziedzińcami lub murem i nie ma w jej obrębie pustej przestrzeni. Nie ma limitu wielkości wieży, może składać się z dowolnej ilości żetonów zamku.

Gracz z największą ilością rycerzy w wieży zdobywa punkty za jej „zamknięcie” - 2 punkty za każdy żeton zamku na którym jest wieża. Jeśli wieża częściowo zbudowana jest z jednego z pól początkowych na murze, również ono traktowane jest jak żeton zamku, warte jest 2 punkty i zostają one doliczone do wyniku.

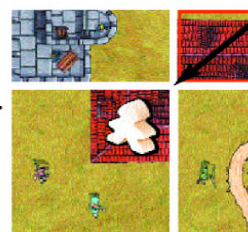


Biały zdobywa 8 pktów (4 żetony zamku łączące części wieży o nr 1, 2, 3, 4).

„Zamknięte” domostwo i donżon

Domostwo jest „zamknięte” jeśli ze wszystkich stron sąsiaduje ze ścieżkami, wieżami, dziedzińcami lub murem i nie ma w jego obrębie pustej przestrzeni. Nie ma limitu wielkości domostwa, może ono składać się z dowolnej ilości żetonów zamku. Gracz z największą ilością dziedziców w domostwie zdobywa punkty za jego „zamknięcie” - 1 punkty za każdy żeton zamku na którym jest zamknięte domostwo. Jeśli jest ono częściowo zbudowana jest z jednego z pól początkowych na murze, również to pole traktowane jest jak żeton zamku, warte 1 punkt i zostają one doliczone do wyniku.

Dwie części domostwa nie są połączone



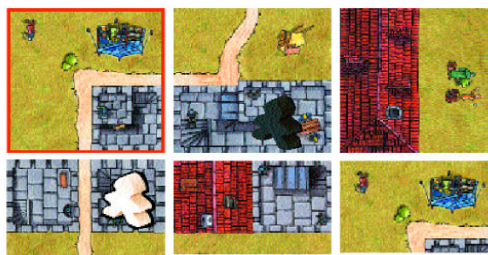
Biały zdobywa 1 punkt za 1 żeton zamku z domostwem



Kiedy gracz „zamknie” swoje **pierwsze domostwo**, ustawi na nim **donżon**. Jeśli w trakcie gry zdobędzie większe domostwo (**będzie miał na nim więcej dziedziców niż przeciwnik**), niż to na którym jest donżon, gracz przenosi donżon do większego domostwa. W ten sposób na koniec gry donżonem będzie oznaczone jego największe domostwo.

Łączenie ścieżek, wież, domostw i dziedzińców

Układając żetony zamku gracze łączą osobne konstrukcje, na których mają swoich zwolenników. Łącząc je w ten sposób, mogą utworzyć ścieżkę na której jest więcej niż jeden herold, wieżę na której jest więcej niż jeden rycerz, domostwo z niejednym dziedzicem i dziedzińcem na którym będzie więcej niż jeden kupiec.



Dokładając żeton zaznaczony czerwoną ramką, jeden z graczy połączył dwie wieże, tworząc jedną wieżę z dwoma rycerzami. Ponieważ wieża została w ten sposób „zamknięta”, a obaj gracze mają taką samą liczbę rycerzy (po 1), żaden z nich nie zdobywa punktów.

Zliczając punkty „zamkniętej” ścieżki, wieży czy domostwa gracze sprawdzają najpierw, czy któryś z nich ma **przewagę w ilości zwolenników** umieszczonych w zamkniętej konstrukcji. Jeśli jest **remis** i obaj mają ich tyle samo, **żaden z nich nie zdobywa punktów**.

Uwaga: posiadanie kilku zwolenników na danej konstrukcji, tak jak jest to opisane powyżej, nie łamie zasady ze str. 3 która mówi: „jeśli na jakiejś konstrukcji jest już czyjś zwolennik (nawet jeśli należy do aktywnego gracza), nie można umieścić tam następnego.”

Ta zasada dotyczy umieszczania zwolenników – w powyższej sytuacji, zwolennicy już wcześniej znajdowali się na poszczególnych fragmentach połączonej konstrukcji i właśnie dlatego znajdują się na niej w większej ilości, kiedy została połączona. Może się zdarzyć, że gracze będą nawet planowali swoje przyszłe ruchy w ten sposób, aby właśnie taka sytuacja miała miejsce.

Powrót zwolenników do właścicieli

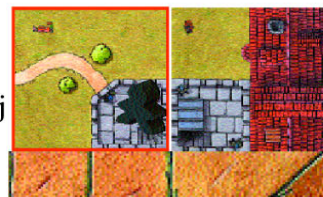
Po zamknięciu i zliczeniu punktów za ścieżkę, wieżę lub domostwo gracze zabierają z zamku swoich zwolenników; wracają oni do puli zasobów - następuje to na koniec tury. Dzięki temu do dyspozycji gracza są już w następnej turze.



Czarny zdobywa 1 pkt za zamkniętą ścieżkę

Istnieje możliwość, żeby w jednej turze gracz umieścił gdzieś swojego zwolennika, zamknął konstrukcję na której znalazła się figurka i zdobył punkty, wracając zwolennika do puli. Aby tak się stało, gracz musi wykonać następujące akcje w podanej kolejności:

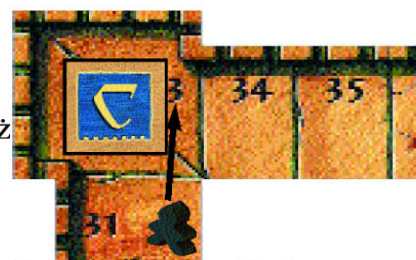
- * ułożyć żeton zamku, zamykając ścieżkę, wieżę lub domostwo;
- * umieścić zwolennika na właśnie zamkniętej konstrukcji;
- * zliczyć punkty za jej zamknięcie;
- * zdjąć zwolennika z planszy i przenieść do swoich zasobów.



Czarny zdobywa 4 pkt za zamkniętą wieżę

Żetony murów

Jeśli gracz zdobył punkty i w wyniku tego przesunął znacznik na torze punktowym tak, że znalazł się on **na jednym z dwóch pól** dowolnego narożnika z wieżą, zabiera leżący tam żeton (oczywiście jeśli żeton wciąż jest dostępny), **odkrywa go** i umieszcza przed sobą. Jeśli przesuwanym znacznik ominął narożnik i żeton, **nie zdejmuje** z murów tego żetonu. Gracz może użyć żetonu w turze w której go zdobył lub dowolnej z następnych – zależy to od tego, jaki to żeton. Można zagrać dowolną ilość żetonów murów w jednej turze. Jeśli żeton zostanie użyty, gracz usuwa go poza grę. Wszystkie żetony murów opisane są na str. 6.



Czarny zdobywa 2 pkt, przesuwa znacznik o 2 pola na pole nr 33 i zabiera leżący tam żeton murów

Zbieranie żetonów murów – ważna informacja. Jeśli ułożenie żetonu zamku zaowocuje zamknięciem więcej niż jednej konstrukcji, najpierw naliczane są punkty gracza, który dołożył żeton. To on decyduje, czy zliczane będą najpierw punkty za konstrukcje jego czy przeciwnika – i za które.

Dziedziniec

Dziedzińce oddzielają od siebie ścieżki, wieże i domostwa. Jeśli gracz zdecyduje się umieścić na dziedzińcu kupca, kładzie figurkę na boku; w ten sposób podkreśla się, że figurka nie wróci już do właściciela w trakcie gry, ponieważ punkty za dziedzińce zliczane są dopiero na koniec gry.

Po zliczeniu punktów za zamknięte konstrukcje, zebraniu ewentualnych żetonów murów, gracz kończy swoją turę i rozpoczyna się tura przeciwnika.



3 osobne dziedzińce

Koniec Gry

Gra kończy się, kiedy zostaje ułożony ostatni żeton zamku.

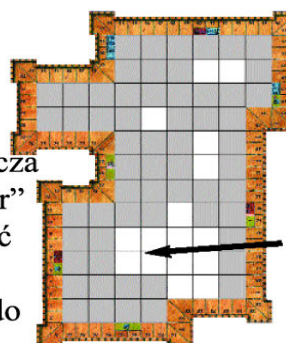
W tym momencie wszystkie żetony murów usuwane są poza grę i odbywa się ostateczne zliczanie punktów.

Ostateczne zliczanie (donżon, dziedzińce, żetony murów)

Podczas ostatecznego zliczania, gracze zdobywają punkty za największy donżon i dziedzińce, a także mogą użyć niektórych żetonów murów (od 4 do 9). Niezamknięte ścieżki, wieże i domostwa nie są zliczone (wyjątki generują żetony murów typu 4, 5 i 6).

Punkty za największy donżon

Na zakończenie gry w obrębie murów pozostanie 16 wolnych, niewykorzystanych miejsc na żetony zamku. Punkty dla Gracza z największym donżonem (największe zamknięte domostwo) zlicza się następująco: gracze sprawdzają, która z tak powstałych „dziur” pomieściłaby najwięcej żetonów zamku – i ile. Właśnie taką ilość punktów zdobywa gracz z większym donżonem – przesuwa on swój znacznik na torze punktowym o odpowiednią ilość miejsc do przodu. Jeśli jest remis i obaj gracze mają takie same donżony, żaden nie zdobywa punktów za największy donżon (uwaga – żeton murów nr 8).



Białe kwadraty to miejsca, gdzie nie ułożono żadnych żetonów zamku.

Największa „dziura” pomieściłaby 11 żetonów i właśnie tyle punktów (11) otrzymuje na koniec gry gracz z największym donżonem

Zliczanie punktów za dziedzince

Gracz, który ma najwięcej kupców na dziedzincu, otrzymuje 3 punkty za każdy stragan, który na nim jest. Jeśli obaj mają taką samą ilość kupców, żaden z graczy nie otrzymuje punktów.



Gracz zdobywa 3 punkty - pojedynczy stragan znajduje się na małym dziedzincu oddzielonym od dużego kilkoma ścieżkami i budynkiem.

Na dużym dziedzincu jest 5 straganów (włączając w to jeden na polu startowym przy murze). Większość kupców na tym dziedzincu należy do czarnego gracza i to on zdobywa punkty - dokładnie 15; o tyle pól przesuwają swój znacznik na torze punktowym. Biały gracz nie zdobywa za ten dziedzinc żadnych punktów. Jeśli czarny gracz zagrałby żeton murów 7, zdobyłby 4 punkty za każdy stragan - razem 20 punktów.

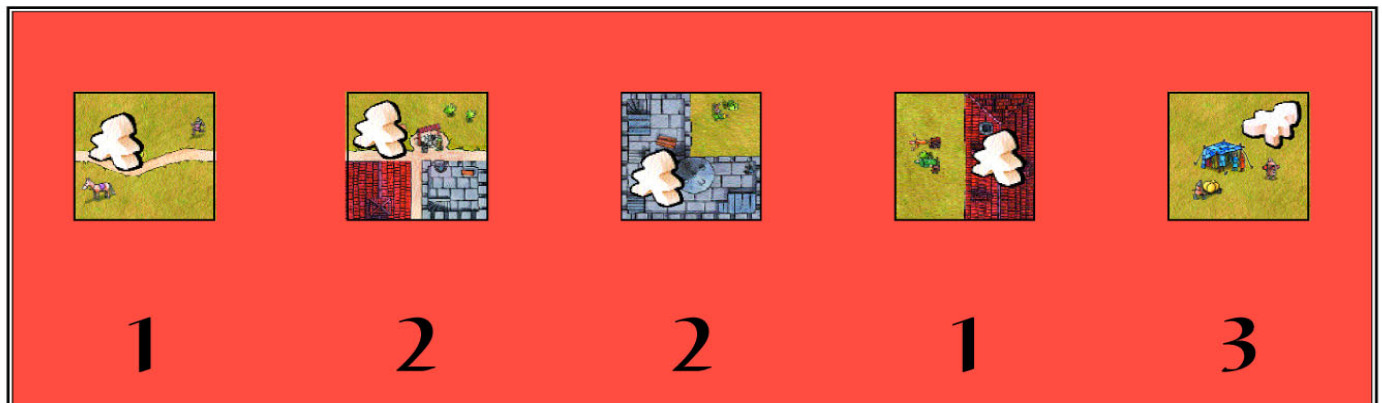
Na koniec gracze otrzymują punkty za żetony murów z nr 4, 5, 6 (punkty za niedokończoną konstrukcję) i za żeton nr 9 - jeśli któryś z graczy go ma.

Gracz, który zdobył najwięcej punktów zostaje zwycięzcą.

Działanie żetonów muru

- 1 Po zakończeniu swojej tury, gracz rozgrywa następną (jeśli gra wciąż trwa).
- 2 Podczas zliczania punktów, gracz dubluje ilość punktów zdobytą za 1 zamkniętą wieżę.
- 3 Podczas zliczania punktów, gracz dubluje ilość punktów zdobytą za 1 zamknięte domostwo.
- 4 Podczas zliczania punktów na koniec gry, gracz zdobywa 1 punkt za każdy żeton zamku (2, jeśli jest tam fontanna) jednej niedomkniętej ścieżki.
- 5 Podczas zliczania punktów na koniec gry, gracz zdobywa 2 punkty za każdy żeton zamku jednej niedomkniętej wieży.
- 6 Podczas zliczania punktów na koniec gry, gracz zdobywa 1 punkt za każdy żeton zamku (2, jeśli jest tam fontanna) jednego niedomkniętego domostwa.
- 7 Na koniec gry, gracz zdobywa 4 punkty za każdy stragan na 1 dziedzincu.
- 8 Na koniec gry, donżon gracza zwiększa się o 2 żetony zamku; na przykład donżon złożony z 5 części jest traktowany jakby składał się z 7.
- 9 Do wyniku gracza doliczane zostaje 5 punktów.

Aby móc skorzystać z żetonów nr 2 - 7 gracz musi posiadać na danej konstrukcji więcej zwolenników niż przeciwnik.



**RIO
GRANDE
GAMES**

© 2003 Hans im Glück Verlags-GmbH
Twoje komentarze, pytania i sugestie
wyślij na
RioGames@aol.com or
Rio Grande Games
PO Box 45715
Rio Rancho, NM 87174
www.riograndegames.com

Wydawca i autor chciałoby podziękować następującym osobom za testowanie gry: Iain Adams, André and Alex, Chris Bowyer, Martin Higham, Dieter Hornung, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, Karl-Heinz Schmiel, Schorsch, and especially Andreas Seyfarth. W Carcassonne można również grać w internecie przez stronę www.brettspielwelt.de

REBEL.PL
Centrum gier

6 Tłumaczenie dla REBEL.pl wykonał:
Piotr „Kula” Milewski