



Gra dla 2 do 5 graczy od 8 lat
Autorzy Klaus Jürgen Wrede i Leo Colovini

Mieszkańcy Carcassonne wyruszają na podbój nowych odległych lądów. Gracze badają nowe ziemie i poznają niebezpieczeństwa na morzu i w górach. Strategiczne postępowanie i zdolności swoich marynarzy, rozbójników i odkrywców zdecydują o sukcesie gracza.

Zawartość

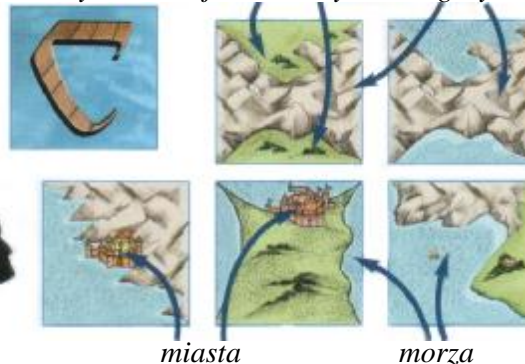
84 karty krajobrazu (w tym 1 karta z niebieskim rewersem). Ukazują równiny, góry i morza. Na brzegach znajdują się miasta.

25 pionków w 5 kolorach

Każdy z pionków może być odkrywcą (na równinach), żeglarzem (na morzu), lub rozbójnikiem (w górach).
1 pionek z koloru stoi na planszy punktacji.



rewers karty startowej *równiny* *góry*



miasta *morza*

1 plansza punktacji

Służy do pokazywania stanu punktów

5 tabeli przeglądowych



1 instrukcja gry



Cel gry

Gracze układają karty krajobrazu. W ten sposób powstają równiny, góry i morza, na które gracze ustawiają swoje pionki by zdobywać punkty. Ponieważ punkty zdobywa się zarówno podczas gry jak i po jej zakończeniu , wygrywający zostaje wyłoniony dopiero po punktacji końcowej.

Przygotowanie gry

Karta startowa zostaje ułożona na środku stołu. Pozostałe karty krajobrazu zostają wymieszane i ułożone w kilka stosów tak by każdy z graczy miał do nich swobodny dostęp. Plansza punktacji zostaje ułożona na brzegu stołu.

Każdy z graczy otrzymuje 5 pionków w wybranym przez siebie kolorze i jednego z nich ustawia na planszy punktacji jako znacznik punktów zdobytych. Tak więc na początku rozgrywki gracz ma 4 pionki.

Najmłodszy gracz rozpoczyna grę.

Przebieg gry

Rozgrywka przebiega na zasadzie kierunku wskazówek zegara. Gracz, na którego wypada kolej może przeprowadzić następujące akcje w **wyznaczonej kolejności** :

1. Gracz **musi** wybrać 1 **kartę krajobrazu** i ułożyć na planszy.

2. Gracz **może** ustawić swojego pionka **na właśnie co ułożonej karcie** krajobrazu **lub** punktować dla siebie obszar, poprzez zabranie z tego obszaru wcześniej ustawionego pionka

Ważne : nie jest możliwe aby gracz ustawił pionka i w tym samym ruchu zabrał już stojącego na planszy.

Gracz kończy swój ruch i następny w kolei może rozpocząć grę.

1. Ułożenie karty krajobrazu

Pierwsza akcja gracza – **musi** on wybrać 1 kartę krajobrazu z 1 z „zakrytych” stosów kart. Kartę pokazuje wszystkim współgrającym (aby mogli oni „doradzić” w jej ułożeniu) i układa ją na planszy. Przy czym musi zwrócić uwagę :

- Nowa karta (w przykładach obramowana na czerwono) **musi przylegać co najmniej 1 krawędzią** do kart tworzących już planszę. Ułożenie róg do rogu **nie jest dopuszczalne**.
- Nowa karta musi być tak ułożona aby **tworzyła kontynuację** ułożonych już równin, gór i mórz.



Kontynuacja równiny.

Z jednej strony kontynuacja morza z drugiej gór.



Kontynuacja gór.



Tak nie wolno układać kart.

Jeśli wystąpi rzadki przypadek, że nie można ułożyć nowej karty krajobrazu tak aby pasowała do ułożonych już na planszy, zostaje ona usunięta z gry a w jej miejsce gracz dobiera nową kartę.

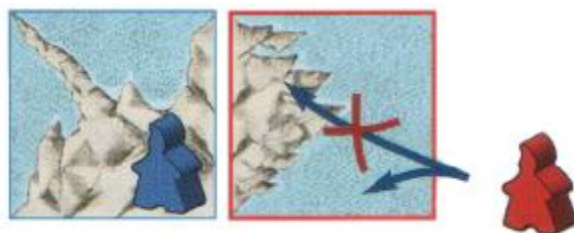
2.Ustawienie pionka lub jego zdjęcie z planszy

Jeśli gracz ułożył już kartę krajobrazu, **może** on ustawić pionka. Przy czym musi zwrócić uwagę :

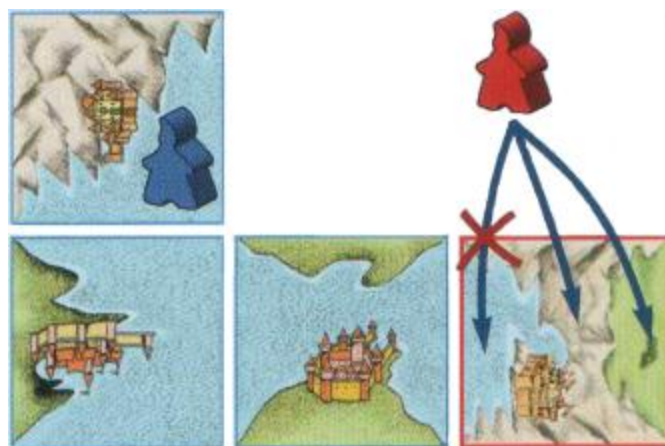
- Może ustawić tylko jednego pionka.
- Pionek musi być wzięty z zapasów gracza.
- Pionek może być ustawiony tylko na właśnie co ułożoną kartę krajobrazu.
- Gracz musi zdecydować, na którą część karty pionek zostanie ustawiony. Jako ...



- Na obszarach połączonych przez nową kartę nie mogą się znajdować żadne inne pionki (również własne). Przy czym nie ma znaczenia jak daleko oddalony jest ten pionek. Jak to rozumieć pokażą najlepiej 2 przykłady.



Czerwony może ustawić tylko żeglarza ponieważ w górach stoi już rozbójnik.



Czerwony może ustawić swojego pionka jako odkrywce lub rozbójnika ale nie żeglarza ponieważ na morzu znajduje się już inny żeglarz.

■ Punktacja obszaru

Zamiast ustawienia pionka na karcie, gracz **może** zdjąć z planszy wcześniej tam ustawionego pionka, aby poddać punktacji obszar, na którym dany pionek stał. W następnej rundzie pionek ten może być użyty ponownie.

Gracz może usunąć pionka z każdego obszaru, w którym stoi jeden lub więcej jego pionków, niezależnie czy obszar ten jest zamknięty czy nie.

■ Równiny

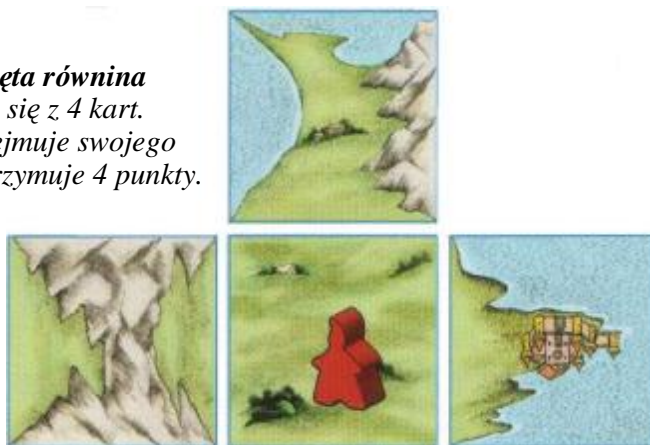
Niezamknięte równiny przynoszą 1 punkt za każdą kartę krajobrazu, z której ta równina się składa. Równina taka może jednak później być rozbudowana i zamknięta.

Zamknięte równiny (równiny, które zostały całkowicie otoczone przez góry i/lub morza), przynoszą 2 punkty za każdą kartę krajobrazu, z której się składają. Zamknięte równiny nie mogą być już rozbudowywane (nie mogą powiększać swego obszaru i wartości).

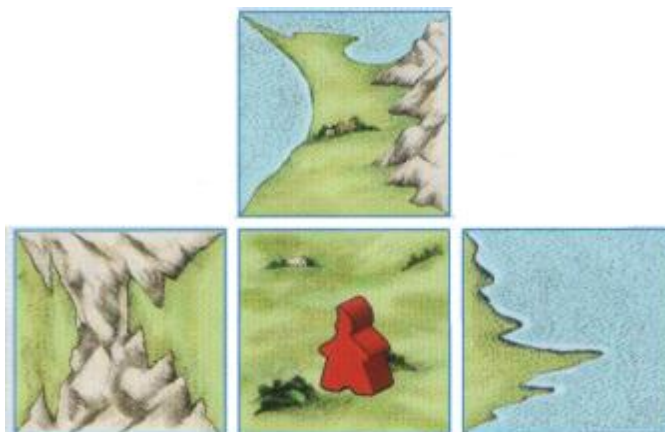
W obu wypadkach miasta nie wpływają na wartość równin.

Zamknięte równiny składające się tylko z 2 kart krajobrazu przynoszą tylko 2 punkty !

*Niezamknięta równina
Składająca się z 4 kart.
Czerwony zdejmuję swojego
odkrywcę i otrzymuje 4 punkty.*



*Zamknięta równina składająca się
z 2 kart. Czerwony zdejmuję swojego
odkrywcę i otrzymuje 2 punkty.*



*Zamknięta równina
Składa się z 5 kart.
Czerwony zdejmuję swojego
odkrywcę i otrzymuje
10 punktów.*

Góry

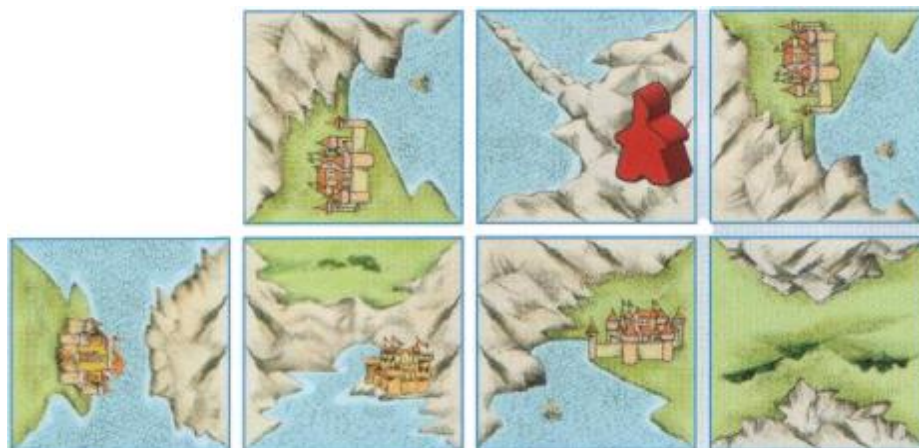
Niezamknięte góry przynoszą **1 punkt za każde miasto** w samych górach a także za każde miasto na równinach do nich przylegających. Mimo to góry mogą później powiększać swoją powierzchnię i zostać zamknięte.

Zamknięte góry (czyli góry całkowicie otoczone przez równiny i/lub morza) przynoszą **2 punkty za każde miasto** w samych górach, a także za każde miasto na równinach do nich przylegających. Należy zwrócić uwagę, że chociaż zamknięte góry nie mogą powiększać swojej powierzchni, jednak ich wartość może rosnąć wraz z pojawianiem się nowych miast na graniczących z tymi górami równinach.

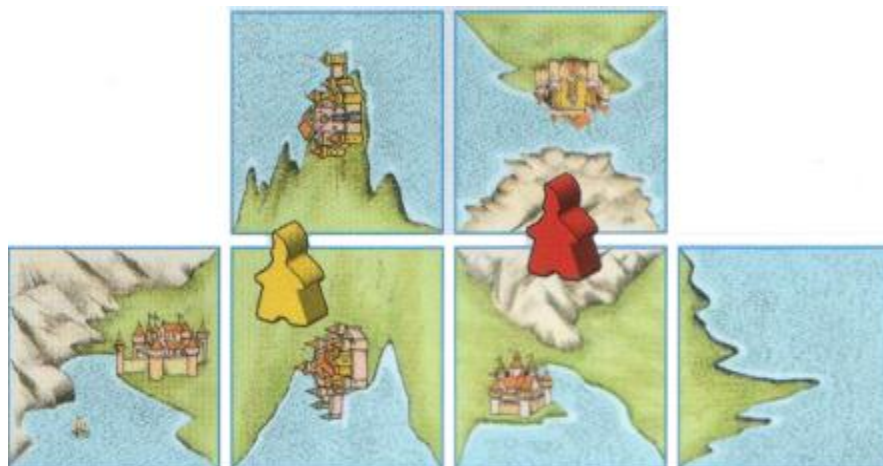
Zamknięte góry składające się tylko z 2 kart krajobrazu przynoszą tylko **1 punkt za każde miasto !**



Niezamknięte góry:
Znajdują się tam 4 miasta
(1 w górach, 3 na przygranicznych
równinach). Czerwony zdejmuje
swojego rabusia i otrzymuje
4 punkty).



Zamknięte góry: Znajdują się tam 4 miasta (1 w górach, 3 na przygranicznych
równinach). Czerwony zdejmuje swojego rabusia i otrzymuje
8 punktów.



Zamknięte góry składające się tylko z 2 kart krajobrazu:
 Czerwony zdejmuje swojego rabusia i otrzymuje tylko 4 punkty. 1 punkt za każde miasto.

■ Morza

Niezamknięte morza przynoszą **1 punkt za każde miasto** znajdujące się na ich brzegach. Niezamknięte morza mogą mimo to powiększyć swoją powierzchnię i zostać zamknięte. **Zamknięte morza** (czyli morza całkowicie otoczone przez równiny i/lub góry) przynoszą **1 punkt za każde miasto** znajdujące się na ich brzegach **plus 1 punkt za każdą kartę krajobrazu**, z której morza się składają. Zamknięte morza nie mogą się już powiększać i zyskiwać na wartości.

Zamknięte morza składające się tylko z 2 kart krajobrazu przynoszą tylko **1punkt za każde miasto**.

Niezamknięte morze :
 Na brzegach znajdują się 2 miasta.
 Czerwony zdejmuje swojego żeglarza i otrzymuje 2 punkty.



Zamknięte morza :
 Na brzegach znajdują się 3 miasta
 a morze składa się z 4 kart.
 Czerwony zdejmuje swojego żeglarza i otrzymuje 7 punktów.



Zamknięte morze
 składające się tylko
 z 2 kart krajobrazu :
 Czerwony zdejmuje
 swojego żeglarza
 i otrzymuje 1 punkt.

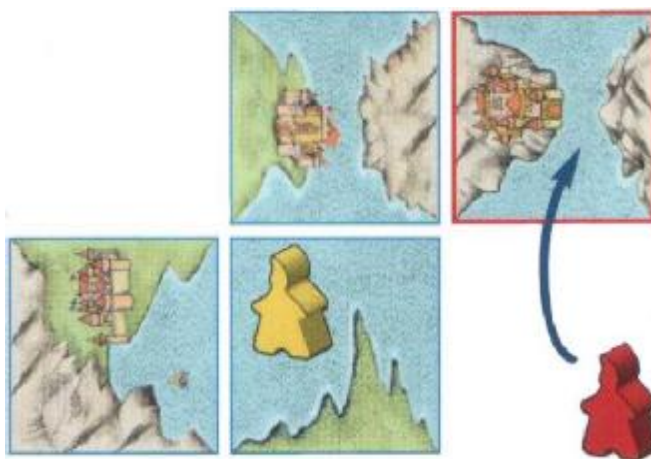


■ Obszary z więcej niż jednym pionkiem

Dzięki przemyślnie ułożonym kartom krajobrazu może się zdarzyć, że na jednej równinie znajdzie się kilku odkrywców, w jednych górach kilku rabusiów, na jednym morzu kilku żeglarzy.

Jeśli dojdzie do takiej sytuacji, każdy z pionków jest traktowany niezależnie od siebie, tak jak gdyby stał na tym obszarze sam. **Nie obowiązuje tu zasada „większości”**! (obszar dla gracza, który ma przewagę liczby pionków). Każdy pionek osobno może przynosić punkty za dany obszar.

Jeśli na przykład gracz posiada więcej niż jednego pionka na danym obszarze, może je zdjąć w różnych turach i każdy osobno przynosi wtedy punkty.



Czerwony ustawia żeglarza na morzu. Może tak zrobić ponieważ ta część morza nie jest jeszcze połączona z częścią na której stoi żółty żeglarz.



Zostaje dołożona karta, która łączy obie części morza. W tym wypadku czerwony i żółty mają po 1 żeglarza na tym samym morzu i mogą teraz to większe morze obliczać każdy dla siebie. Otrzymują 4 punkty za miasta, ponieważ obszar ten nie jest jeszcze zamknięty. Czyli wartość tego obszaru może jeszcze wzrosnąć.

■ Zdejmowanie pionków z niezamkniętych obszarów

Jeśli gracz zdejmie ostatniego pionka z niezamkniętego obszaru, obszar ten staje się ponownie obszarem niezajętym i każdy z graczy może go zaanektować, poprzez dołożenie nowej karty krajobrazu i ustawienie na niej pionka.

Koniec gry

Na końcu tury, w której została ułożona ostatnia karta krajobrazu, kończy się gra. Następuje punktacja końcowa.

Punktacja końcowa

Każdy z graczy otrzymuje punkty za wszystkie jego pionki, które zostały jeszcze na planszy. **Uwaga:** wszystkie obszary zostają punktowane tak jak gdyby nie były zamknięte. Obszary składające się tylko z 2 kart zostają punktowane jak zwykle.

Gracz z najwyższą liczbą punktów wygrywa.

Wariant dla zaawansowanych

Na początku rozgrywki każdy z graczy ciągnie 2 karty krajobrazu i kładzie odkryte przed sobą.

Na początku swojej tury każdy z graczy może wybrać jedną z leżących odkrytych kart i ułożyć ją na planszy. Po czym ciągnie nową kartę krajobrazu i ponownie układa odkrytą przed sobą.

Gracze mogą też zdecydować, aby przed rozpoczęciem gry usunąć kilka kart. Karty te zostają wybrane losowo i ułożone odkryte obok planszy punktacji. W grze 2 lub 5 osobowej zostaje usunięta 1 karta, w grze 3-osobowej 2 karty, w 4-osobowej 3 karty. W ten sposób każdy z graczy będzie miał taką samą liczbę tur.

Tłumaczenie i opracowanie graficzne Alek Pała

Polskim dystrybutorem gier Carcassonne oraz innych gier niemieckiej edycji firmy Hans im Glück jest REBEL.pl. Strona firmowa www.rebel.pl. Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>.

REBEL Centrum gier
ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk
tel. (058) 347 02 04
Sprzedaż hurtowa:
tel. 0502 352 454

