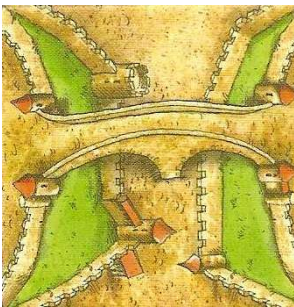
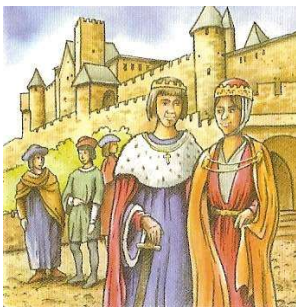


7 nowych kart do Carcassonne

5 dodatkowych kart krajobrazu zostaje dodane przed rozpoczęciem gry do pozostałych kart. Karty te mogą być zastosowane do wersji podstawowej gry jak i z pozostałymi dodatkami.



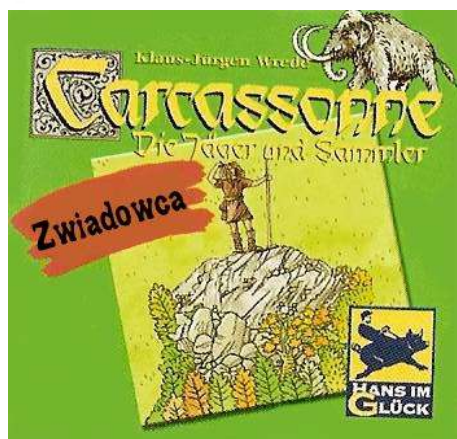
Karta przedstawia 2 oddzielne części miasta. Jednakże podczas gry mogą zostać połączone ze sobą (wtedy liczone są jako 1 część miasta).



Na początku gry **król** zostaje ułożony obok planszy. W momencie gdy któryś z graczy „wybuduje” pierwsze miasto, kładzie on kartę króla przed sobą. Jeśli w trakcie gry zostanie wybudowane **większe** miasto przez **innego** z graczy, przejmuje on kartę króla. Podczas punktacji końcowej, gracz, który posiada tę kartę otrzymuje **1 punkt za każde zamknięte miasto** na planszy.

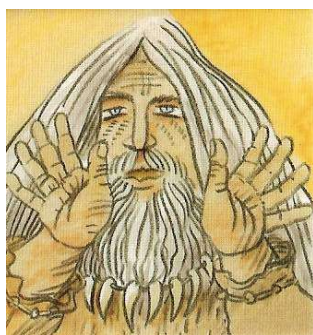


Rabús funkcjonuje podobnie jak król. Rabusia otrzymuje zawsze ten z graczy, który wybudował **najdłuższą drogę**. Podczas punktacji końcowej, gracz, który posiada tę kartę otrzymuje **1 punkt za każdą ukończoną drogę** na planszy.



5 nowych kart do Garcassonne Łowców i zbieraczy

Karty te zostają wymieszane (zakryte). Każdy z graczy ciągnie 1 kartę i kładzie ją odkrytą przed sobą. Podczas gry dwuosobowej każdy z graczy wybiera 2 karty. Pozostałe po wyborze karty nie biorą udziału w grze.



Szaman: Gracz może w każdej rundzie zabrać 1 pionka z niedokończonego lasu, rzeki lub łąki.

4 pozostałe karty zostają użyte w budowie planszy: gracz rezygnuje z dobierania nowej karty krajobrazu i w jej miejsce kładzie leżącą przed nim kartę. Wtedy **musi** ustawić na niej swojego pionka (ewentualnie chatkę w przypadku karty „rolnictwa”). W innym wypadku nie można użyć tej karty. Figura ta pozostaje już do końca gry na tej karcie.



Zwiadowca: W każdej rundzie gracz może zrezygnować z pierwszej wyciągniętej karty krajobrazu (również karty bonusowej). Gracz wkłada tę kartę zakrytą pod jeden ze stosów i ciągnie nową kartę, którą tym razem musi ułożyć na planszy.
Ułożenie tej karty: w tym lesie nie może znajdować się żaden zbieracz. Jeśli las zostanie zamknięty, zwiadowca liczy się jak zwykły zbieracz z tym, że po punktacji pozostaje on w lesie.



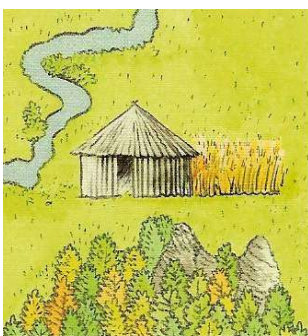
Łowca na kładce: Łowca ten liczy się dla łąk bo obu stronach kładki. Kładka nie łączy jednak obu łąk.

Ułożenie tej karty: Na obu łąkach nie może znajdować się żaden łowca. Niedźwiedź wart jest 2 punkty dla dolnej łąki.



Dłubanka: Za każdym razem gdy w tym systemie rzeczonym zostanie zamknięta rzeka (obojętne przez którego z graczy), właściciel dłubanki otrzymuje liczbę punktów równą ilości ryb znajdujących się w większym z jezior tej rzeki.

Ułożenie tej karty: tylko na tym odcinku rzeki nie może znajdować się żaden rybak. Jeśli rzeka ta zostanie zamknięta zostaje potraktowany jak zwykły rybak. Jednakże po punktacji zostaje on na rzece.



Rolnictwo: Gracz otrzymuje na końcu gry, niezależnie od zwykłej punktacji łowcy 1 punkt za każdą kartę tej łąki.

Ułożenie tej karty: Na łące nie może znajdować się żaden łowca. Również później nie można ułożyć na tej łące żadnego łowcy.

Tłumaczenie i skład Alek Pala

Polskim dystrybutorem gry Carcassonne oraz innych gier niemieckiej firmy Hans Im Glueck 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

 **REBEL.PL**
Centrum gier

