

Kupcy & budowniczyowie

CARCASSONNE

Zawartość

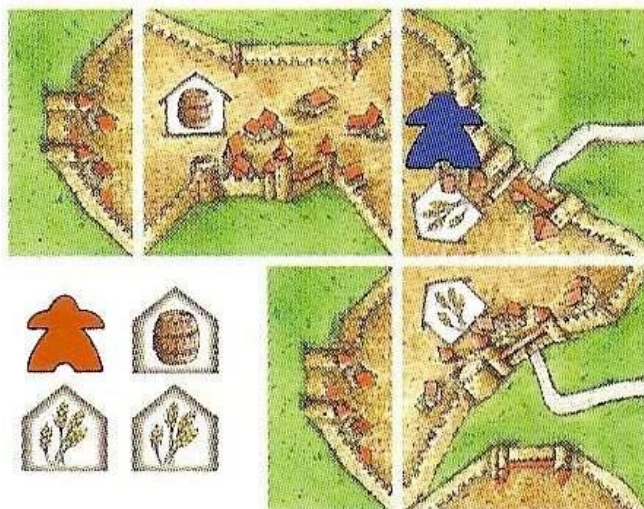
- 24 nowe karty krajobrazu (9 kart z winem, 6 ze zbożem, 5 z suknem, 4 bez towaru),
- 20 żetonów towaru (9 x wino, 6 x zboże, 5 x sukno, układamy obok tablicy punktacji),
- 12 nowych pionków w 6 kolorach (dla każdego gracza 1 świnka i 1 budowniczy),
- 1 woreczek.

Dodatek „Kupcy i budowniczyowie” jest grywalny tylko w połączeniu z Carcassonne. Oczywiście można dodać również pierwszy dodatek „Karczmy i katedry” (Carcassonne plus „Karczmy i katedry” plus „Kupcy i budowniczyowie”).

Wszystkie zasady Carcassonne pozostają bez zmian ! Poniżej opisujemy dodatkowe zasady tego dodatku.

Miasto z zasobami zostaje ukończone

Jeśli ukończymy budowę miasta, w którym znajdują się 1 lub więcej zasobów to: miasto zostaje punktowane w zwykły sposób, natomiast **gracz, który dokonał jego „zamknięcia”** otrzymuje za każdy znajdujący się tam symbol zasobu 1 odpowiadający mu żeton towaru (można powiedzieć, że jest kupcem tego miasta), i kładzie go odkryty przed sobą. Przy czym nie ma znaczenia czy miał on w tym mieście rycerza, czy też w mieście tym w ogóle znajdowali się jacyś rycerze.



Czerwony zakończył budowę miasta. **Niebieski** otrzymuje 10 punktów a **czerwony** 2 żetony zboża i 1 wina.

Żetony towarów (przynoszą dodatkowe punkty)

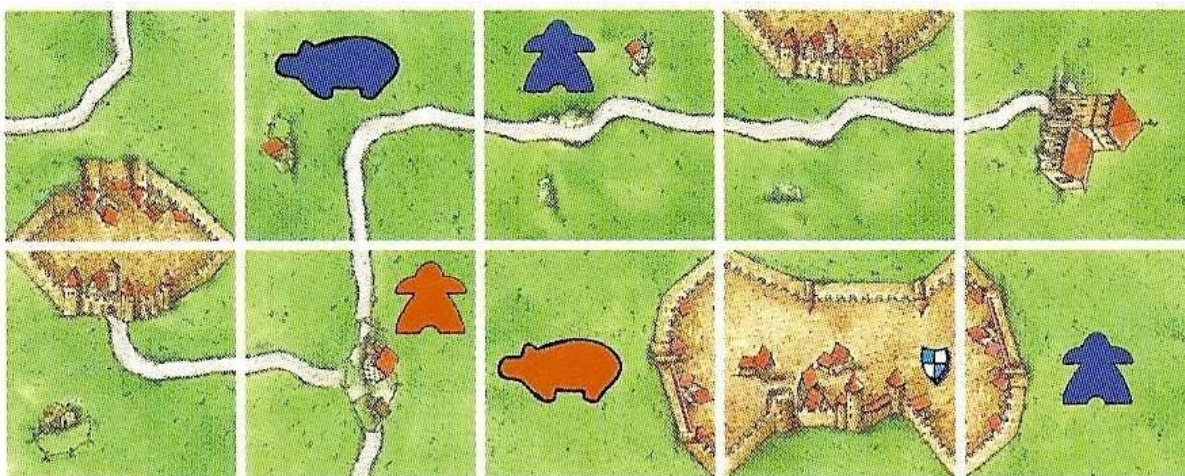
Gracz, który **na końcu gry** zbierze największą ilość **żetonów wina** otrzymuje dodatkowo 10 punktów. To samo dotyczy gracza, z największą liczbą żetonów **zboża i sukna**. Jeśli dochodzi do remisu obaj gracze otrzymują pełną liczbę 10 punktów.

Przykład gry dwuosobowej: niebieski otrzymuje 20 punktów, czerwony 30.



Świnka i budowniczy traktowani są jak pozostałe pionki. Muszą być ustawieni na dopiero co położoną kartę. Nie można tam ustawić dodatkowego pionka.

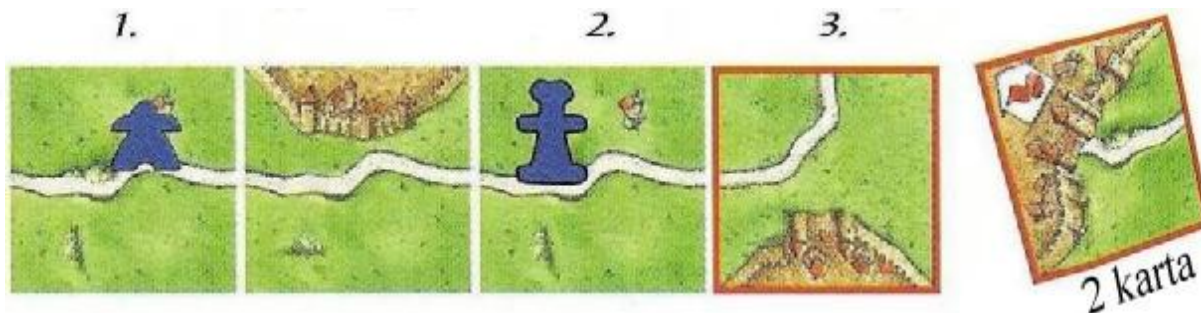
Świnka układana jest na łące i może podnieść wartość miasta dla rolnika. **Gracz może ułożyć świnkę tylko na łące, na której znajduje się już jego rolnik.** Świnka pozostaje na planszy do końca gry. Podczas punktacji końcowej gracz otrzymuje za każde miasto przylegające do tej łąki 4 punkty zamiast 3. Oczywiście tylko jeśli jest właścicielem tej łąki. O posiadaniu łąki decydują jak zwykle tylko rolnicy.



Niebieski jest właścicielem tej łąki. Ponieważ na łące znajduje się również jego świnka, otrzymuje on za każde „zamknięte” miasto 4 punkty. **Niebieski** otrzymuje więc 8 punktów. **Czerwony** nie został właścicielem tej łąki ponieważ nie ma większości rolników. Otrzymuje więc 0 punktów.

Budowniczy ustawiany jest na drodze lub w mieście i umożliwia właścicielowi podwójny ruch. Kiedy można ustawić budowniczego i jak wygląda podwójny ruch ?

Gracz stawia **pionka** na drodze. **2. W następnym ruchu lub kiedykolwiek później** kładzie kartę, która **przedłuża tę drogę** i na niej stawia **budowniczego**. **3.** Jeśli w następnym ruchu lub kiedykolwiek później położy kartę która ponownie **przedłuży** lub **zamknie** drogę z budowniczym, wtedy ciągnie **dodatkową kartę** i kładzie w dowolnym miejscu na planszy.

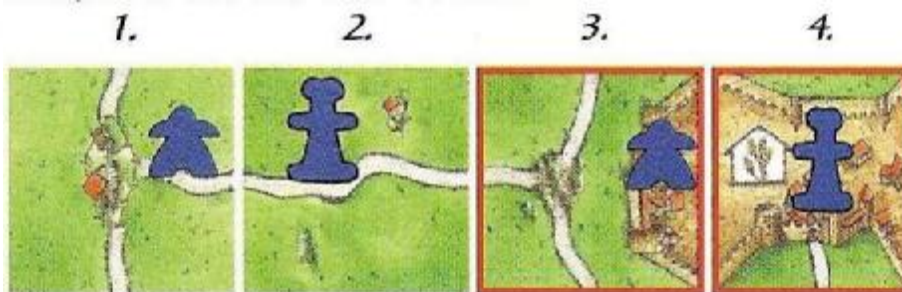


1. Ustawienie pionka. 2. Ustawienie budowniczego. 3. Przedłużenie drogi, ciągnięcie 2 karty i dowolne jej ułożenie.

Pozostałe szczegóły

- Nie dochodzi do reakcji łańcuchowej. Jeśli gracz ułoży 2 kartę ponownie przedłużając drogę z budowniczym, nie otrzymuje kolejnej karty.
- Jeśli droga nie zostanie zamknięta po podwójnym ruchu, budowniczy pozostaje na drodze. Tak długo jak droga nie zostanie zamknięta gracz może korzystać z przywileju podwójnego ruchu na zasadach opisanych wyżej. Jeśli droga zostanie zamknięta, następuje jej punktacja a pionek i budowniczy wracają do gracza.
- Gracz może ustawić budowniczego na pierwszą jak i drugą (dodatkową) kartę. Jeśli na przykład droga zostaje zamknięta po pierwszej karcie, gracz ma prawo ustawić właśnie co odzyskanego budowniczego na dodatkowo ciągniętej karcie.
- Na jednej drodze mogą stać budowniczowie kilku graczy.
- Pomiędzy pionkiem a budowniczym może znajdować się dowolna liczba kart.
- Wszystko co zostało wytłumaczone na przykładzie drogi ma zastosowanie również w przypadku miasta. W tekście należy jedynie zmienić „drogę” na „miasto”.
- Budowniczy może być ustawiany na drodze lub w mieście ale nigdy na łące.

Gracz może na przykład ...

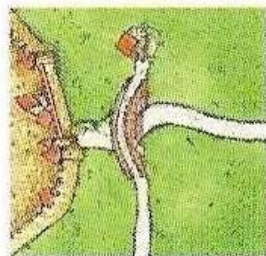
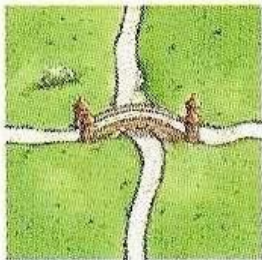


1. Ustawić pionek. 2. Ustawić budowniczego. 3. Zamknąć drogę i ustawić pionek (rycerza) w części miasta. (Droga zostaje punktowana. Pionek i budowniczy wracają do gracza). 4. Ułożyć 2 kartę i ustawić tam ponownie budowniczego.

Woreczek z materiału

Ze względów produkcyjnych karty CARCASSONNE i karty dodatków mogą różnić się odcieniem kolorów. Jeśli tak nastąpiło można „ciągnąć” karty z woreczka.

Dodatkowe karty krajobrazu

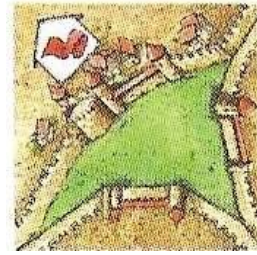


Jedna droga kończy się w mieście, druga przy domku.

Most nie jest skrzyżowaniem. Jedna droga przebiega z lewej do prawej, druga z góry w dół. Części łąki są jednak podzielone. Karta z lewej ma 4 osobne części, karta z prawej 3.



Klasztor dzieli drogę na 3 odcinki.



Ta karta ma 3 oddzielne części miasta.

Tłumaczył Alek Pala

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

