# Carcassonne

W Carcassonne nastał czas zabawy. Podróżujący kupiec przybył i przywiózł ze soba swój najnowszy wynalazek – cudowną katapultę. Jego pokazy zadziwiają tłumy i inspirują tych, którzy próbują znaleźć nowe zastosowanie dla tej machiny. Oczywiście nie każdy plan jest dobrze przemyślany czy udany….

Elementy:
- 12 żetonów
- 24 znaczniki katapulty
- 1 drewniana katapulta
- 1 plansza pomiarów

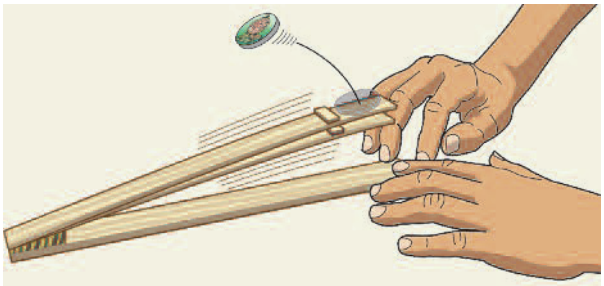
Aby grać w Carcassonne Katapulta potrzebna jest podstawowa wersja gry Carcassonne. Można oczywiście można także używać innych dodatków.

Wszystkie zasady podstawowej wersji Carcassonne pozostają niezmienione!
Poniższe zasady opisane poniżej używane są przy stosowaniu tego dodatku. Wszystkie pytania dotyczące zasad – zwłaszcza w połączeniu z innymi dodatkami – można zadawać na adres riogames@aol.com.

Przygotowania
Nowe żetony należy wymieszać razem z innymi żetonami. Katapultę należy umieścić obok razem z plansza pomiarów. Każdy grać bierze jeden znacznik katapulty każdego typu, takich jak 4 poniższe:

Rozgrywka
Gracze losują i układają żetony zgodnie z podstawowymi zasadami gry.

Kiedy gracz wylosuje żeton z symbolem cyrku kontynuuje on swoją turę normalnie, a po jej zakończeniu następuje runda katapulty. Aktywny gracz (ten, który pociągnął żeton) wybiera jeden ze swoich żetonów katapulty. Następnie strzela nim używając katapulty. Następnie kolejny gracz w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara strzela tym samym typem żetonu. Każdy gracz może strzelić tylko raz.



Efekty różnych żetonów katapulty opisane są poniżej.
Po rundzie katapulty gracze biorą swoje żetony katapulty z powrotem, a gra jest kontynuowana przez kolejnego gracza po lewej.

Żetony katapulty

Przewrócenie – usunięcie pionka
Celem jest przewrócenie pionka innego gracza z mapy Carcassonne. Kiedy pionek zostanie trafiony (dotknięty) przez pocisk (pionek musi się przewrócić!) to jego właściciel musi go natychmiast zabrać z planszy. Jeżeli trafionych zostanie kilka pionków to wszystkie wracają do swoich właścicieli. Jeżeli pocisk dotknie pionka gracza, który nim strzelał, to on także musi wziąć swój pionek z powrotem. Jeżeli znacznik przewróci jeden pionek na drugi to ten drugi pionek także należy zdjąć z planszy. W ten sposób może powstać reakcja łańcuchowa łącząca kilka pionków.

Uwodzenie – wymiana pionków
Celem jest takie wystrzelenie żetonu aby pozostał on na jednym lub większej ilości żetonów planszy. Jeżeli żeton nie trafi w mapę lub się z niej ześlizgnie to nie ma żadnego efektu, a jego właściciel automatycznie go odzyskuje. Jeżeli żeton trafi w mapę to sprawdza się, czyj pionek jest najbliżej żetonu (w przypadku wątpliwości można użyć planszy pomiarów). Gracz, który wystrzelił żeton może wymienić ten pionek na jeden ze swoich pionków. Może użyć do tego nieużywanego pionka lub takiego, który znajduje się już na mapie. Wymieniony pionek wraca do swojego właściciela.

Strzelanie do celu – konkurs cyrkowy
Celem jest wystrzelenie żetonu tak, aby był najbliżej właśnie umiejscowionego żetonu cyrku. Gracz, którego żeton będzie najbliżej otrzymuje 5 punktów. W przypadku podobnych strzałów należy użyć planszy pomiarów by określić zwycięzcę. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze otrzymuję po 5 punktów.

Łapanie – jeden strzela, inny łapie
Strzelający umieszcza pomiędzy sobą a swoim sąsiadem planszę pomiarów. Następnie stara się wystrzelić żeton przez planszę pomiarów. Jeżeli mu się to uda to jego sąsiad stara się złapać wystrzelony żeton.
Możliwe wyniki:

Złapany

5 punktów

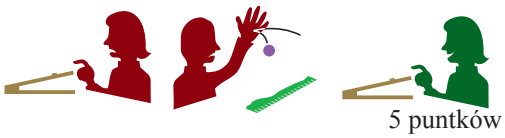
Nie złapany, ale wystrzelony dość daleko

5 punktów

Nie złapany, nie wystrzelony dość daleko

5 punktów

Dotknięty, ale nie złapany



5 puntków

Następnie sąsiad po lewej zostaje strzelającym, a jego sąsiad po lewej łapiącym. Należy powtarzać to do momentu aż każdy będzie miał szansę być strzelającym i łapiącym.

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

REBEL.PL Centrum gier

Wersja polska na zlecenie sklepu Rebel
Rebel.pl - największy sklep z grami.
Strona dla odbiorców hurtowych http://hurt.rebel.pl
Tłumaczenie i skład: Szymon Szweda

RIO GRANDE GAMES