



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

## Grody, mosty i bazyry



Obwoźni kupcy przybywają do kraju i przygotowują bazyry, na których oddadzą się sztuce targowania. W tym samym czasie inżynierowie doskonalą budowę dróg z wykorzystaniem nowych mostów, a wszędzie wokół wyrastają niewielkie grody obronne, gwarantujące bezpieczeństwo najbliższej okolicy.

Wszystkie reguły z gry podstawowej Carcassonne zostają zachowane. W dalszej części opisano dodatkowe zasady dla niniejszego rozszerzenia.

### Zawartość:

- 12 drewnianych mostów 
- 12 nowych kafelków krajobrazu oznaczonych 
- 12 żetonów „gród” 

### Przygotowanie

**12 nowych kafelków krajobrazu** należy wymieszać z kafelkami pochodzącymi z gry podstawowej. Pojawiają się one w grze na zwykłych zasadach.

**Każdy z graczy otrzymuje mosty i grody:**

Przy **2 do 4 graczach** każdy otrzymuje 3 mosty i 3 grody.

Przy **5 i 6 graczach** każdy otrzymuje 2 mosty i 2 grody.

### Bazar (8 kafelków)



Kiedy zostanie odsłonięty kafelek z bazarem, najpierw gracz wyklada go w zwykły sposób. Następnie odbywa się targ, podczas którego zostają zlicytowane kafelki krajobrazu: Zagrywający odkrywa tyle kafelków obrazu, ile graczy bierze udział w rozgrywce. Teraz **następny z graczy** wybiera jeden z kafelków i oznajmia, ile punktów oferuje, by móc go otrzymać (może również zaoferować 0 punktów). Następnie każdy z pozostałych graczy kolejno **jeden raz** albo podwyższa cenę albo pasuje.

Jeśli wszyscy gracze mieli okazję podwyższyć cenę lub spasować, gracz, który wybrał kafelek musi się zdecydować na:

- **zakup** kafelek od najwyższej licytującego i oddanie mu wylicytowanej liczby punktów  
LUB
- **sprzedaż** kafelek najwyższemu licytującemu i otrzymanie od niego wylicytowanej liczby punktów.

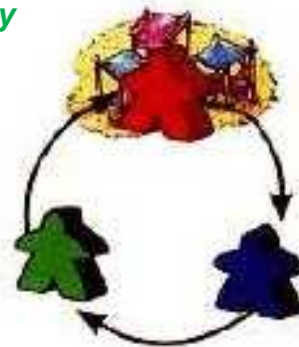
Wylicytowana liczba punktów zostaje zaznaczona na torze punktacji: kupujący odejmuje ją, a sprzedający dodaje do punktów uzyskanych do tej pory. W przypadku gdy gracz, który wybrał kafelek, licytował jako jedyny, odejmuje on po prostu wylicytowaną liczbę punktów (nikt inny nie otrzyma tych punktów).

Teraz przychodzi kolej na następnego gracza, który podczas trwania targu jeszcze nie otrzymał kafelka. Wybiera on znowu jeden z kafelków i podaje cenę za niego. Gracz, który otrzymał kafelek, nie może już licytować. Ostatni kafelek zabiera (gratis) ten z graczy, który jeszcze nie otrzymał żadnego.

W zasadzie może się zdarzyć na początku gry, że gracz będzie miał, na skutek targu, mniej niż 0 punktów. Po tym, jak wszystkie kafelki zostaną rozdysponowane, gracze po kolei wykładają swoje kafelki nabyte w drodze licytacji. Zaczyna następny gracz po zagrywającym.

### Przykład dla 3 graczy:

- Gracz **czzerwony** dociąga kafelek. Jest to kafelek z bazarem. Wykłada go i umieszcza na nim swój pionek. Następnie odkrywa 3 kafelki krajobrazu. **Niebieski** zagrywa jako następny, wybiera jeden z kafelków i oferuje za niego 2 punkty. **Zielony** pasuje. **Czerwony** oferuje 3 punkty. **Niebieski** chciałby zatrzymać ten kafelek dla siebie. Płaci zatem **czerwonemu** (najwyżej licytujący) 3 punkty, tzn. **niebieski** cofa, a **czzerwony** przesuwa do przodu swój znacznik na torze punktacji o 3 oczka.
- Teraz **zielony** wybiera jeden z pozostałych kafelków i oferuje za niego 2 punkty. **Czerwony** podbija cenę do 3 punktów, po czym **zielony** oddaje mu wybrany kafelek, inkasując 3 punkty.
- Teraz pozostał tylko jeden kafelek, który za darmo bierze **zielony**.



Począwszy od **niebieskiego** wszyscy wykładają teraz wylicytowane kafelki.

**Brak reakcji łańcuchowej:** Jeśli podczas targu pojawi się inny kafelek bazaru, jego wyłożenie nie powoduje dokładania kolejnych kafelków. Dopiero wtedy, gdy wszystkie dociągnięte kafelki zostaną rozdysponowane i dołożone, może mieć miejsce następny targ.

**Inny wariant:** Dociąga się tyle kafelków, ilu graczy bierze udział w rozgrywce. Począwszy od następnego gracza, każdy kolejno wybiera jeden z kafelków i wykłada go jak podczas normalnego ruchu. Odbyna się to do momentu, w którym wszystkie kafelki zostaną rozdysponowane. Dalej gra przebiega w normalny sposób.

## Mosty



Podczas swojego ruchu gracz może, dodatkowo do wyłożenia kafelka i opcjonalnego umieszczenia pionka, zbudować **jeden most**. Mosty są kontynuacją dróg, tzn. prowadzą ponad kafelkiem i liczą się identycznie jak odcinek drogi na kafelku krajobrazu.

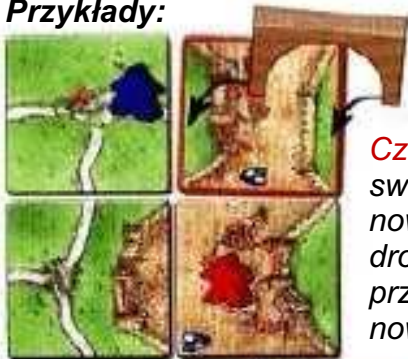
Podczas wznoszenia mostów muszą zostać spełnione następujące warunki:

- Mosty mogą zostać zbudowane na **właśnie wyłożonym** kafelku krajobrazu lub na kafelku, który jednym bokiem graniczy z **właśnie wyłożonym kafelkiem**.
- Oba **końce mostu** muszą znajdować się na **łące** (nie w miastach, na drogach, rzekach, itp.).

Gracz może wyłożyć kafelek również w taki sposób, że droga będzie się kończyła na łące, jeśli następnie przedłuży on tę drogę przy pomocy mostu. Na kafelku może zostać umieszczony pionek. Jeśli most został postawiony na właśnie wyłożonym kafelku, pionek może być ustawiony również na moście. Łąki lub miasta znajdujące się pod mostami nie są podzielone. Dopuszczalne jest również wzniesienie kilku mostów obok siebie.



## Przykłady:



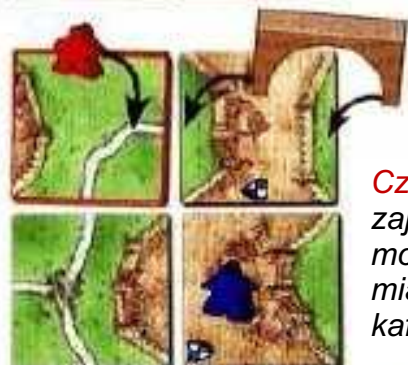
Wznoszenie mostów na właśnie dołożonym kafelku:

**Czerwony** rozbudowuje swoje miasto. Ponieważ nowy kafelek nie przedłuża drogi, **czerwony** przenosi ją, przy pomocy mostu, nad nową częścią miasta.



Następny ruch:  
**Niebieski** zamyka drogę i otrzymuje

3 punkty (most, tak jak normalny odcinek drogi, daje 1 punkt).



Budowanie mostów na kafelku przylegającym do właśnie wyłożonego:

**Czerwony** wykłada kafelek i zajmuje drogę. Przy pomocy mostu przenosi drogę nad miastem na przylegającym kafelku.



Mosty mogą być wybudowane jeden za drugim i ponad (nawet zajętymi) klasztorami.



W tym miejscu budowa mostu nie jest dozwolona, bo jeden z jego końców znalazłby się na drodze.

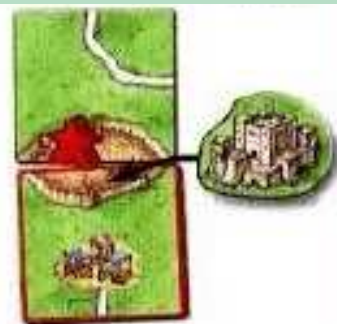
## Grody obronne



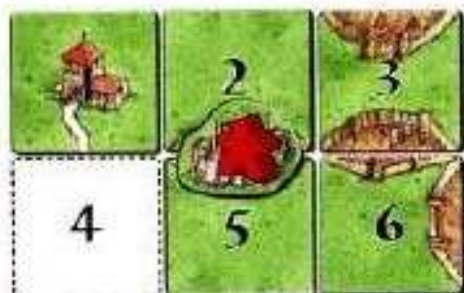
Kiedy gracz utworzy **miasteczko**, składające się tylko z dwóch zaokrąglonych połówek, właściciel takiego miasteczka może się zdecydować, czy je ukończyć i podliczyć w normalny sposób (4 punkty) czy też może rozbudować do grodu obronnego. Jeśli właściciel postanowi wznieść gród, kładzie swój element „gród” w takim mieście i przestawia pionek, który znajdował się w mieście, na gród.

Miasteczko, które przebudowane zostało w gród, nie liczy się jeszcze jako ukończone.

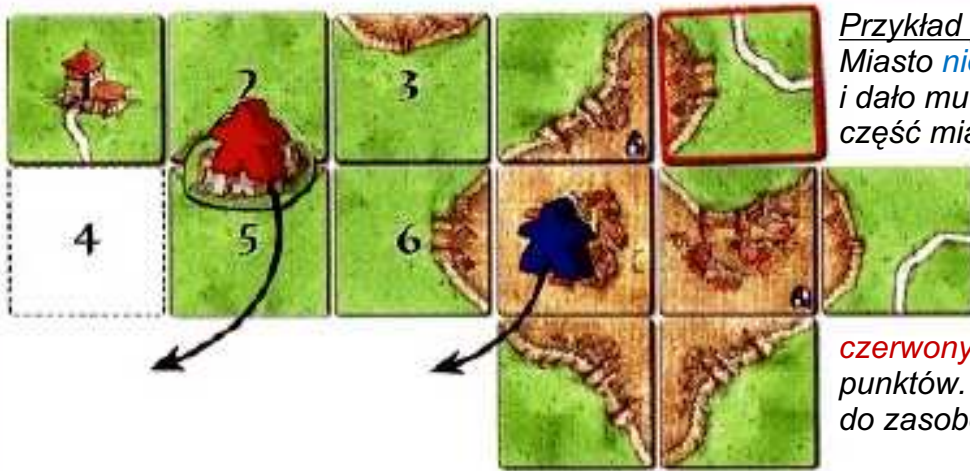
Podczas budowy grodu nie otrzymuje się punktów. Gracz otrzymuje punkty dopiero, gdy w następnym ruchu zostanie ukończona pierwsza budowla (klasztor, miasto lub droga) w **sąsiedztwie** grodu. Ścisłej mówiąc: Część ukończonej budowli musi znajdować się na jednym lub więcej kafelkach z sąsiedztwa. Sąsiedztwo tworzą 2 kafelki, na których leży gród oraz po 2 kafelki z jego lewej i prawej strony, a zatem w sumie jest to 6 kafelków.



Kafelki/miejsca 1-6 tworzą sąsiedztwo **czerwonego grodu**. Budowle, za które właściciel grodu obecnie mógłby dostać punkty to:



- klasztor na polu 1
  - droga na polu 1
  - miasto powyżej pola 3
  - miasto z prawej strony pola 6
- (Miasteczko złożone z części 3 i 6 zostało podliczone przed budową grodu i z tego powodu nie może już dać punktów.)



Przykład podliczenia grodu:

Miasto **niebieskiego** zostało ukończone i dało mu 20 punktów. Ponieważ jedna część miasta (6) znajduje się w sąsiedztwie **czerwonego grodu**, a miasto jest pierwszą budowlą w sąsiedztwie, która została ukończona, **czerwony** również otrzymuje 20 punktów. Oba pionki trafiają z powrotem do zasobów graczy.

Dopiero gdy budowla (klasztor, miasto, droga lub inny gród), która pojawi się na co najmniej jednym z tych 6 kafelków, zostanie ukończona, gród uznaje się za ukończony. Właściciel tej budowli oraz właściciel grodu otrzymują po pełnej liczbie punktów przysługujących za budowlę. Następnie pionki zabierane są z powrotem do zasobów. Żetony grodów pozostają na swoich miejscach.

Ponadto obowiązują następujące reguły:

- **Klasztor** należy do sąsiedztwa tylko wtedy, gdy sam pojawi się na jednym z 6 kafelków (zobacz wyżej, kafelek nr 1), a nie należy wtedy, gdy pojawi się tam tylko jeden z 8 kafelków z otoczenia klasztoru.
- Pionek z grodu zawsze punktuje za **następną ukończoną budowlę**. Nie można go pozostawić, aby zapunktował za kolejną ukończoną budowlę.
- Nie jest istotne, czy ukończona budowla została **podliczona**. Gród daje również punkty za budowle, na których nie ma żadnych pionków.
- W przypadku, gdy poprzez właśnie dołożony kafelek, w sąsiedztwie zostało ukończonych **więcej budowli**, właściciel grodu decyduje, za którą z nich otrzyma punkty. Jeden gród daje punkty tylko za **jedną** budowlę.
- Ponieważ podczas budowy grodu miasteczko nie zostaje ukończony, dwa zajęte grody mogą znajdować się obok siebie. Gdy jeden z nich zostanie podliczony, będzie się liczył dla drugiego jako ukończona budowla i oba z nich dadzą jednakową liczbę punktów.
- Za gród, na którym na końcu gry znajduje się pionek, gracz nie otrzymuje punktów. Gród ten nie punktuje również przy podliczaniu łąki.
- Podczas wznoszenia grodu nie ma znaczenia, kiedy zajęto (pionkiem) miasteczko: czy podczas wyłożenia pierwszej jego połówki czy podczas dokładania drugiej.

Gród na łące liczy się podczas końcowego **podliczania chłopów** (farmerów) jako 4 punkty (zamiast 3, jak przy normalnym mieście), względnie daje 5 punktów ze świną (rozszerzenie Kupcy i budowniczy) lub dworem (stodołą) (rozszerzenie Opactwo i burmistrz).

**Tłumaczenie: Meehoow**



© 2010 Hans im Glück Verlags-GmbH  
Hans im Glück Verlag  
Birnauer Strasse 15  
80609 München  
info@hans-im-glueck.de  
www.hans-im-glueck.de

www.carcassonne.de  
Projekt instrukcji: Christof Tisch  
Opracowanie reguł: Hanna & Alex Weiß  
W Carcassonne można zagrać również  
on-line na stronie www.brettspielwelt.de