

Carcassonne WIEŻA

Zawartość

- 18 kart krajobrazu z miejscem na wieżę
- 30 elementów wieży z drewna w jednym kolorze
- 1 wieża jako pojemnik na karty



„Carcassonne - Wieża” może być grana tylko w połączeniu z CARCASSONNE. Oczywiście można dodać również wszystkie dodatki - „Karczmy i katedry”, „Kupcy i budowniczowie”, „Księżniczka i smok”.

Wszystkie zasady CARCASSONNE pozostają bez zmian!

Zaleca się nie rozkładać pojemnika na karty - wieży.

Karty mogą być dobierane z góry jak i z dołu. Zalecane jest jednak dobieranie z góry, ponieważ im mniej kart znajduje się w wieży, tym większe niebezpieczeństwo, że karty wypadną, jeśli dobierać będziemy z dołu.

Przygotowania

18 nowych kart krajobrazu zostaje wmieszane do reszty kart. Następnie karty trafiają do pojemnika na karty. Nie ma znaczenia czy karty zostają włożone z prawej lub lewej strony pojemnika. Pojemnik zostaje ustawiony tak, aby wszyscy gracze mieli łatwy dostęp do kart. Każdy gracz, w zależności od liczby graczy, otrzymuje różną liczbę elementów wieży. Części te trafiają do zapasu pionków gracza.

2 graczy: 10 elementów

3 graczy: 9 elementów

4 graczy: 7 elementów

5 graczy: 6 elementów

6 graczy: 5 elementów (możliwe tylko w połączeniu z dodatkiem „Karczmy i katedry”)

Przebieg gry

Na początku gracz dobiera jedną kartę krajobrazu i układa ją według zwykłych reguł. Odnosi się to również do 18 nowych kart krajobrazu. Następnie gracz może wykonać **jedną** z następujących **czterech możliwości**:

- Ustawia pionka na właśnie co ułożonej karcie krajobrazu zgodnie z dotychczasowymi regułami.

3 nowe możliwości:

- Ustawia 1 z elementów wieży na dowolnej karcie krajobrazu posiadającej specjalne oznaczenie, na którym można ułożyć wieżę.
- Układa 1 element wieży na już stojącej na planszy wieży.
- Ustawia pionka na stojącej wieży i tym samym kończy jej rozbudowę.

Ułożenie elementu wieży i wzięcie pionka w niewolę

Zawsze wtedy, gdy gracz ułoży element wieży, może on natychmiast wziąć w niewolę **jednego** pionka któregoś z przeciwników. Zakładnika układa przed sobą.

Którego pionka może wziąć w niewolę zależy od tego, na jakiej wysokości ułożony został element wieży. Jeśli element wieży ułożono na pierwszym poziomie, gracz ma do wyboru 5 kart krajobrazu, z których może wziąć zakładnika: to znaczy kartę, na której stoi wieża, jak również wszystkie pionowo i poziomo graniczące z nią karty.

*Czerwony gracz ustawia pierwszy element wieży i bierze do niewoli **niebieskiego** pionka z karty 4.*



Jeśli element wieży ułożono na drugim poziomie, gracz ma już 9 możliwości wzięcia pionka w niewolę.

*Gracz **czerwony** ustawia drugi element wieży i ma do wyboru wzięcie do niewoli pionka **zielonego** na karcie 1, **niebieskiego** na karcie 6 lub **żółtego** na karcie 9.*



Z każdym następnym piętrem powiększa się zasięg brania w niewolę o 4 możliwości. Branie zakładników jest również możliwe poprzez „dziury w ułożeniu kart”, a także poprzez inne wieże o dowolnej wysokości. Wysokość wieży nie ma ograniczeń.

Ustawienie pionka na wieży

Jeśli gracz ustawi pionka na stojącą wieżę, wieża ta jest ukończona i nie może być już podwyższana. Pionek pozostaje na wieży już do końca gry i nie wraca do właściciela. Ta akcja ma sens wtedy, gdy gracz może dzięki temu ochronić bardziej wartościowego pionka.



Zakładnicy

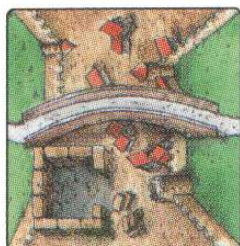
Zawsze wtedy, gdy dwóch graczy wzięło nawzajem w niewolę po jednym pionku, pionki te zostają natychmiast **wymienione** i wracają do właścicieli.



Gracz może również, jeśli jest jego kolej, wykupić **jednego** zakładnika od **jednego** ze współgraczy. Gracz wykupujący musi za to przesunąć się na listwie punktacji o trzy pola do tyłu, a gracz, od którego wykupujemy zakładnika, przesuwa się o trzy pola do przodu. Wykupiony pionek może być natychmiast użyty w tej rundzie.

Nowe karty krajobrazu

Oprócz miejsc pod budowę wież nie występują tu nowe elementy.



Droga przez most dzieli obie łąki.

Tłumaczenie i skład Alek Pala

Polskim dystrybutorem gry CARCASSONNE oraz innych gier niemieckiej firmy Hans im Gluck 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

