

Klaus-Jürgen Wrede

CARCASSONNE

ŁOWCY I ZBIERACZE

Tysiące lat zanim w okolicach dzisiejszego miasta Carcassonne wybudowano potężny zamek, rejon ten był już zamieszkały. Aby przeżyć ludzie polowali na dziką zwierzynę, zbierali jagody i łowili ryby. Do dnia dzisiejszego fantastyczne rysunki w jaskiniach i wiele innych znalezisk ukazują życie z tamtej epoki.

Zawartość

- 79 kart krajobrazu
(w tym 1 karta startowa z wulkanem)



strona tylna



karta startowa



zwierzyna łowna (3 motywy, różnice nie mają znaczenia w grze)



mamut



tygrys szablatozębny

- 12 kart bonusowych



- plansza punktacji



- 5 kart punktacji



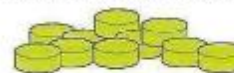
- 30 członków plemienia w 5 kolorach



- 10 chat w 5 kolorach



- 10 drewnianych krążków



- ta instrukcja

Gracze, runda za rundą, układają karty krajobrazu. Powstają w ten sposób łąki, lasy i rzeki, na których mogą zostać ustawieni członkowie plemion lub chaty, dzięki którym gracze zdobywają punkty. Ponieważ punkty zdobywa się w trakcie gry ale również po jej zakończeniu, tak więc zwycięzca gry zostaje wyłoniony dopiero po końcowej punktacji.

Przygotowania

Karta startowa z wulkanem zostaje ułożona na środku stołu. 78 pozostałych kart zostaje wymieszane i ułożone w kilka zakrytych stosów w taki sposób aby każdy gracz miał do nich łatwy dostęp. Również 12 kart bonusów zostaje wymieszanych i ułożonych w 1 zakryty stos.

Plansza punktacji zostaje ułożona na brzegu stołu a 5 kart punktacji obok niej.

Każdy z graczy otrzymuje 6 członków plemienia i 2 chatki w wybranym przez siebie kolorze i stawia 1 z nich na planszy punktacji. Pozostałych 5 i 2 chaty leżą przed graczem. Najmłodszy z graczy decyduje kto rozpoczyna grę.

Przebieg gry

Gra się zgodnie z zasadą wskazówek zegara. Gracz, którego kolej, wykonuje następujące czynności **w określonej kolejności** :

1. **Musi** wyciągnąć 1 kartę krajobrazu z 1 z zakrytych stosów kart (**nie ze stosu bonusów**) i ułożyć tak aby pasowała do kart już leżących na stole.
2. Gracz **może** ustawić swojego pionka lub chatkę **na własnie co położonej** karcie.
3. Jeśli w wyniku ułożenia karty **doszło do zamknięcia lasu lub rzeki**, następuje jej punktacja.

Układanie kart krajobrazu

Pierwszą czynnością jego rundy jest wybranie 1 karty krajobrazu z jednego z zakrytych stosów kart. Gracz pokazuje ją wszystkim i dopasowuje do kart leżących już na stole. przy czym musi on zwrócić uwagę na :

- Nowa karta (**w przykładach obramowana na czerwono**) musi być przyłożona co najmniej jednym brzegiem do kart już leżących. Ułożenie tylko rogami kart nie jest dozwolone.
- Wszystkie łąki, lasy i rzeki muszą być rozbudowywane (nie można ułożyć karty z łąką do karty lasu)
- Bardzo rzadko zdarza się, że karta nie może być ułożona w dozwolony przez reguły sposób.

W tym wypadku zostaje ona usunięta z gry, a gracz musi wybierać nową kartę, którą układa na planszy.



Rzeka i obie łąki zostają rozbudowane.



Las zostaje rozbudowany



Z lewej strony rozbudowuje się las,
z prawej łąka.



Tak **nie wolno** układać kart.

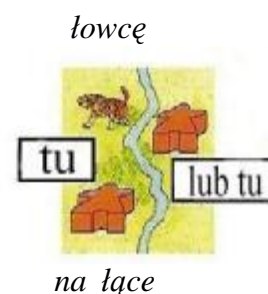
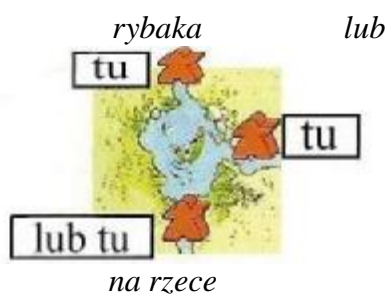
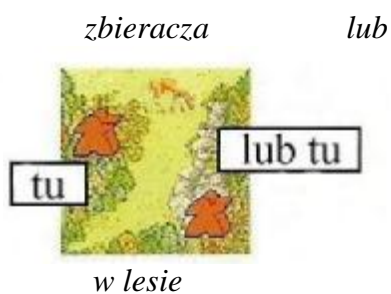
Ustawienie pionka lub chatki

Jeśli gracz ułożył kartę, może on ustawić na niej pionka lub chatkę.

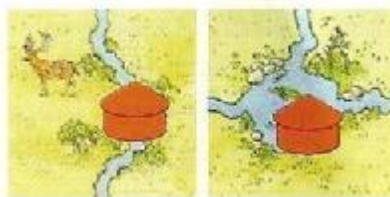
Przy czym musi zwrócić uwagę na :

- Może** ustawić tylko 1 pionka **lub** 1 chatkę.
- Musi** ułożyć pionka lub chatkę **z jego zapasów** (nie może użyć tych z planszy).
- Może** ustawić pionka lub chatkę **na właśnie co ułożonej karcie krajobrazu**.
- Musi** podjąć decyzję **na którą część karty** ustawić pionka (na łące, na lesie czy na rzece).

Może ustawić pionka jako ...



Albo kładzie on chatkę



na rzece lub na jeziorze

Jeśli gracz ustawi pionka jako łowcę, nie stoi on jak pozostałe pionki (w lesie czy na rzece)
lecz jest on położony na wybranej łące .

Na połączonych poprzez nową kartę lasach, rzekach czy łąkach nie mogą stać inne pionki (**również własne**). Przy czym nie ma znaczenia jak oddalony jest ten pionek. Jak to rozumieć wyjaśniają poniższe rysunki.



*Niebieski może ustawić tylko łowcę.
W lesie znajduje się już zbieracz.*



*Czerwony może ustawić zbieracza lub rybaka, łowcę jedynie na małej
łące (czerwona strzałka) Na dużej łące znajduje się już łowca.*

Jest jednak możliwe aby na jednym obszarze (las, rzeka, łąka) stało więcej figur. Jak to możliwe zostanie opisane na następnych stronach.

Jeśli w trakcie gry, któremuś z graczy zabraknie pionków i chatki, może on jedynie układać karty krajobrazu. Lecz bez obawy : pionki można odzyskać z powrotem (patrz rozdział „Powrót pionków do właścicieli”) Chatki pozostają jednak na planszy do końca gry.

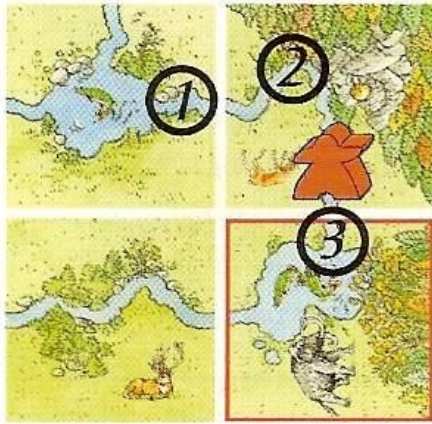
W ten sposób gracz zakończył swój ruch i przyszła pora na następnego z graczy (zgodnie z zasadą kierunku wskazówek zegara).

Wyjątek : jeśli w wyniku ułożenia karty, któryś z obszarów – **las lub rzeka zostaje ukończony**, musi dojść do punktacji tego obszaru, zanim następny gracz rozpocznie swój ruch. **Nie dotyczy to ukończonych łąk.**

Punktacja ukończonych rzek i lasów

Ukończona rzeka

Rzeka zostaje ukończona kiedy jej nurt zagrodzi z obu stron jezioro lub źródło, lub jeśli utworzy zamknięty krąg. Rzeka pomiędzy tymi ograniczeniami może być dowolnie długa. **Gracz, który jako jedyny posiada rybaka na ukończonej rzece, otrzymuje 1 punkt za każdy odcinek rzeki. Jeśli nurt rzeki zostanie zagrodzony 1 lub 2 jeziorami, każda ryba znajdująca się w takim jeziorze przynosi również 1 punkt.**



Czerwony otrzymuje 6 punktów

Ukończona rzeka składa się z 3 odcinków (1, 2, 3). Każdy odcinek to 1 punkt.

Jezioro z odcinka 1 zawiera 1 rybę, jezioro z odcinka 3 zawiera 2 ryby. Co daje w sumie dodatkowe 3 punkty.



Czerwony otrzymuje 3 punkty

(2 odcinki rzeki i 1 ryba). Nawet jeśli niebieski ułożyłby tę nową kartę, aby powiększyć swój las, czerwony otrzymuje te punkty, ponieważ zostaje ukończona rzeka, na której on ma swojego rybaka.

Uwaga : graczem, który ukończył rzekę jest najczęściej ten kto ma na niej swojego rybaka i otrzymuje punkty. Jednakże nie musi tak być. Może się zdarzyć, że gracz ukończy rzekę a inny z graczy ma na niej rybaka i otrzymuje za nią punkty (jak na przykładzie wyżej).



Wszystkie punkty zostają natychmiast zaznaczone na planszy punktacji. Jeśli gracz dotrze ponownie do pola startowego, otrzymuje jedną z kart punktacji i kładzie przed sobą liczbą 50 do góry, tak aby wszyscy widzieli, że gracz ten przebył już 1 raz całą planszę punktacji. Jeśli gracz ten kolejny raz dotrze do pola startowego, obraca wtedy kartę na

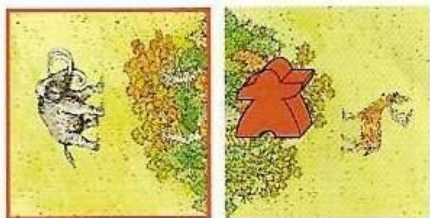
stronę z liczbą 100. Podczas rozgrywek z mniejszą liczbą uczestników może się zdarzyć, że gracz uzyska więcej niż 150 punktów. Wtedy otrzymuje on dodatkową kartę punktacji i obraca liczbą 50.



Ukończony las i karty bonusowe

Las zostaje ukończony jeśli ze wszystkich stron otaczają go łąki (to znaczy nie ma żadnej otwartej strony, do której można by dołożyć dodatkową kartę lasu) i jeśli nie ma w nim żadnych luk. Ukończony las może być dowolnie duży.

Gracz, który posiada samotnie zbieracza w takim lesie, otrzymuje 2 punkty za każdą jego część.



Czerwony otrzymuje 4 punkty

Po punktacji lasu stwierdza się czy w lesie tym znajdują się bryły złota. Jeśli tak gracz, który doprowadził do ukończenia lasu ciągnie 1 kartę ze stosu kart bonusowych.

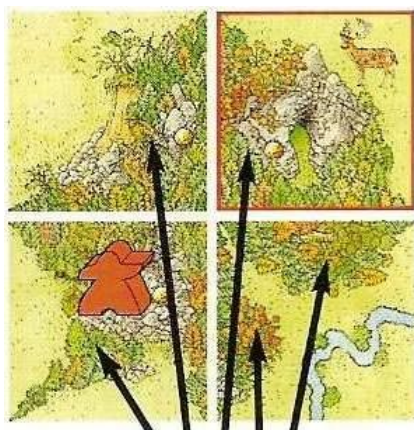
Układa ją według zasad w dowolnym miejscu planszy i może, jeśli chce, ustawić na niej pionka lub chatkę. Jeśli tym samym doprowadza on znowu do punktacji jakiegoś obszaru, zostaje on natychmiast podliczony. Jednakże gracz ten **nie może jeszcze raz ciągnąć karty bonusów**, jeśli znalazłby ponownie bryłę złota (nie dochodzi więc do reakcji łańcuchowej).

Jeśli stos kart bonusowych zostanie wyczerpany, odpada ciągnięcie kart bonusowych.

Podsumowanie :

- Gracz posiadający zbieracza w ukończonym lesie otrzymuje punkty. Gracz, który doprowadził do ukończenia lasu otrzymuje kartę bonusów.
- Do przykładu poniżej : jeśli czerwony ukończył las otrzymuje punkty i kartę bonusów. Jeśli jednak niebieski ukończył las, czerwony otrzymuje punkty a niebieski kartę bonusów.
- Karta bonusowa może być ułożona w dowolnym miejscu planszy.
- Obojętnie ile brył złota znajdzie się w lesie, można pociągnąć tylko jedną kartę bonusów.
- Jeśli jednak w lesie nie ma bryły złota, nie przysługuje się żadna karta bonusów.

Karty bonusów zostaną opisane na ostatniej stronie instrukcji.



*2 punkty za każdą część lasu.
Czerwony otrzymuje 10 punktów.*

W tym lesie można znaleźć bryły złota. Dlatego też gracz otrzyma 1 kartę bonusów.

Co dzieje się jeśli więcej pionków znajduje się w tym samym ukończonym lesie ?

Dzięki zręcznemu układaniu kart może dojść do sytuacji, iż w jednym ukończonym lesie lub rzece znajdzie się więcej zbieraczy lub rybaków.

Podczas punktacji takiego obszaru zostaje ustalone, czy któryś z graczy posiada **więcej** pionków w tym obszarze od innych graczy. Wtedy **tylko on** otrzymuje punkty.

Jeśli **więcej graczy ma tą samą liczbę pionków**, otrzymują oni **razem pełną liczbę punktów**.



*Nowo ułożona karta
łączy wcześniej zupełnie
oddzielne lasy.
W wyniku czego
w jednym lesie znajduje
się więcej figur.*



**Czerwony i niebieski
oboje otrzymują
po 10 punktów.**

**Czerwony posiada większość
w tym lesie i dlatego
sam otrzymuje 12 punktów.**

Uwaga : większa liczba pionków na tym samym obszarze nie przeczą zasadzie ze str.4
„ Na połączonych poprzez nową kartę lasach, rzekach czy łąkach nie mogą stać inne pionki
(również własne).” **Ta zasada obowiązuje w trakcie ustawiania nowych pionków !**

Tutaj

jednak chodzi o połączenie obszarów, w których pionki już stały.

Powrót pionków do ich właścicieli

Po przeprowadzeniu punktacji ukończonego obszaru (lasu, rzeki) stojące tam pionki wracają do właściciela – **i tylko wtedy**. Gracz (lub gracze) biorą je z powrotem i w następnym ruchu mogą zagrać nimi ponownie.

W wyniku kolejności akcji danego ruchu jest możliwe, ustawienie pionka, natychmiastowa punktacja obszaru i otrzymanie pionka z powrotem. Jednakże należy ...

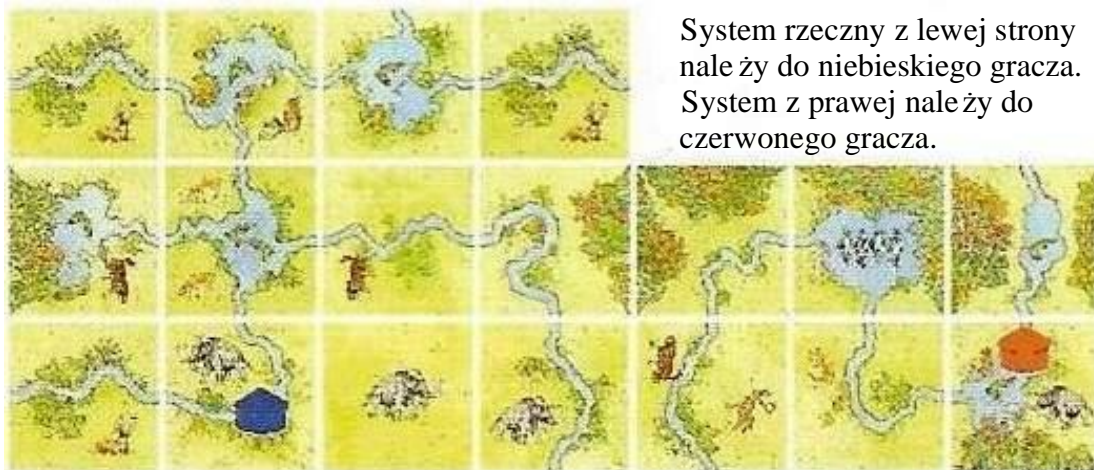
1. Nową kartą ukończyć las lub rzekę.
2. Ustawić zbieracza lub rybaka.
3. Przeprowadzić punktację ukończonego obszaru.
4. Zabrać zbieracza lub rybaka z powrotem.

Jeśli gracz otrzymał kartę bonusów, może on ustawić na niej właśnie co odzyskanego pionka.



Chatki

Chatki muszą być zawsze ustawiane na rzece lub jeziorze. Do chatki należy cały **system rzeczny**. System rzeczny obejmuje wszystkie połączone rzeki i nie zostaje ograniczony jeziorami. System mogą ograniczyć jedynie źródła lub koniec planszy. Punktacja chatek następuje na końcu gry.



System rzeczny z lewej strony należy do niebieskiego gracza.
System z prawej należy do czerwonego gracza.

Podczas ustawiania chatek należy zwrócić uwagę :

Na całym obszarze systemu nie może znajdować się żadna inna chatka, zarówno swoja jak i innego gracza (ta sama reguła dotycząca ustawiania pionków).

Raz zagrane chatki, nie mogą wrócić do właściciela.

Uwaga : chatki i rybacy nie przeszkadzają sobie.



Można ustawić niebieską chatkę.



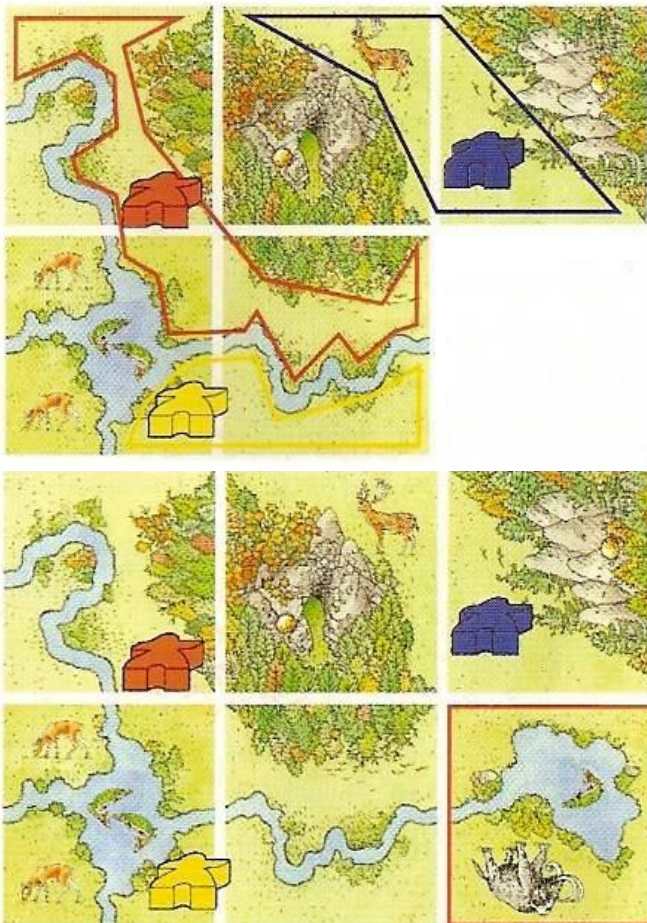
Można ustawić czerwonego rybaka.

Łąka

Łąki nie podlegają punktacji. Służą do ustawiania łowców.

Raz ułożony myśliwy pozostaje na łące do końca gry. Właśnie dlatego łowcę **kładziemy** na łące. W ten sposób można łatwo odróżnić od stojących zbieraczy i rybaków, których w trakcie gry można ponownie odzyskać.

Łowcy przynoszą punkty dopiero na końcu gry (patrz punktacja końcowa).



Wszyscy 3 łowcy posiadają własną łąkę. Las, rzeki i koniec planszy dzielą łąkę na 3 osobne części.

Po ułożeniu nowej karty łąki zostały połączone. Wszyscy 3 łowcy znajdują się na jednej łące.
Uwaga : gracz, który ułożył nową kartę nie może ustawić na niej łowcy, ponieważ na właśnie co połączonej łące znajduje się ich już 3.

Koniec gry

Koniec ruchu, w którym zostaje ułożona ostatnia karta krajobrazu (nie karta bonusów !), dochodzi do :

Gracze usuwają z planszy pionki stojące na nieukończonych lasach i rzekach.

Nieukończone lasy i rzeki nie zostają punktowane. Chatki na rzekach i łowcy na łąkach pozostają na planszy !

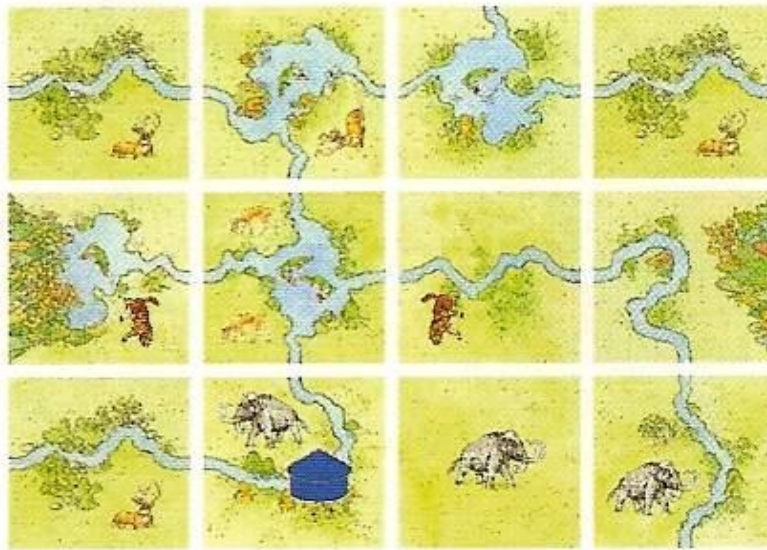
Następuje liczenie końcowe.

Punktacja końcowa

Punktacja chatek

Gracz, który posiada jako jedyną chatkę na systemie rzeczonym, otrzymuje 1 punkt za każdą rybę w jeziorze. Jeśli więcej graczy ma tę samą liczbę chatek w 1 systemie rzeczonym wszyscy oni otrzymują te punkty. Jeśli 1 gracz posiada większość chatek w systemie rzeczonym tylko on otrzymuje punkty. W punktacji chatek nie ma znaczenia czy system rzeczony został zamknięty (ukończony).

W ten sposób punktuje się wszystkie chatki.



Niebieski
otrzymuje 5
punktów (5 ryb).

Punktacja łowców na łąkach

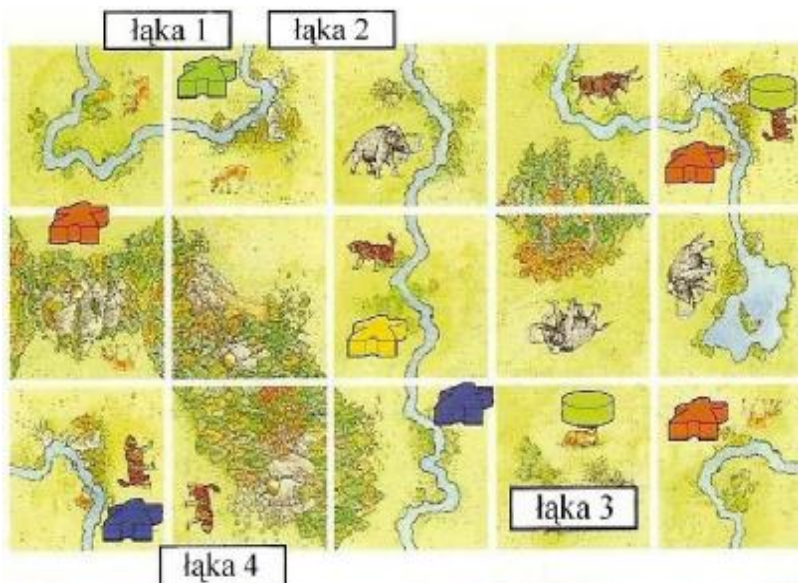
Gracz, który jako jedyny posiada łowcę na łące otrzymuje punkty w następujący sposób : każda zwierzyna łowna, każdy mamut i każdy bawół (tylko na kartach bonusów) przynoszą 2 punkty.

Tygrys szablatozębny jest konkurentem o pożywienie. Poluje na zwierzynę łowną, nie odważy się jednak zaatakować mamuta czy bawoła. **Każdy tygrys pomniejsza ilość zwierzyny łownej o 1 sztukę.** Dla uproszczenia punktacji można użyć zielonych drewnianych krążków przykrywając nimi pary na planszy – 1 tygrys, 1 zwierzę. Następnie podlicza się resztę zwierzyny, mamuty i bawoły. Jeśli na łące grasuje więcej tygrysów niż zwierzyny łownej, nie ma punktów minusowych.

Jeśli więcej graczy posiada tę samą liczbę łowców na łące, wszyscy otrzymują tę samą (pełną) liczbę punktów. Jeśli 1 gracz posiada większość łowców, tylko on otrzymuje punkty.

W punktacji łowców nie ma znaczenia czy łąka została ukończona. W ten sposób oblicza się wszystkich łowców.

Po podliczeniu 1 gracza zielone krążki zostają zebrane i użyte w następnej punktacji.



Łąka 1: 1 zwierzyna. Zielony otrzymuje 2 punkty.

Łąka 2: 1 zwierzyna, 1 mamut, 1 tygrys. Żółty i czerwony otrzymują po 2 punkty za mamuta, zwierzyna dla tygrysa.

Łąka 3: 2 zwierzyny, 2 mamuty, 1 bawół, 1 tygrys. Czerwony ma większość na łące i tylko on otrzymuje 8 punktów (2 mamuty = 4 punkty, 1 bawół = 2 punkty, 1 zwierzyna = 2 punkty)

Łąka 4: 2 tygrysy, 1 zwierzyna. Niebieski nie otrzymuje punktów. (Aby rysunek był bardziej czytelny tylko na łące 3 zakryto krążkami 3 tygrysy i 1 zwierzynę.)

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

Opis kart bonusowych

Karty te muszą być zagrane według obowiązujących zasad.



*Ogień płoszy z łąki **wszystkie** tygrysy – również gdy na karcie nie ma łowcy. Na tej łące zostaje podliczona cała zwierzyna.*



Każda grupa grzybów w ukończonym lesie przynosi podczas punktacji tego lasu dodatkowe 2 punkty.



Każdy bawół przynosi podczas punktacji dodatkowe 2 punkty.



Jeśli gracz ułoży tę kartę, a na niej, **w miejscu kultu** łowcę, wtedy **tylko on** otrzyma punkty. Inni łowcy na całej łące nie otrzymują punktów, niezależnie od tego ilu łowców tam się znajduje. **Uwaga:** jak zwykle podczas układania łowcy, na łące nie może znajdować inny łowca.

Tłumaczenie i opracowanie graficzne Alek Pała

Polskim dystrybutorem gier Carcassonne oraz innych gier niemieckiej edycji 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

