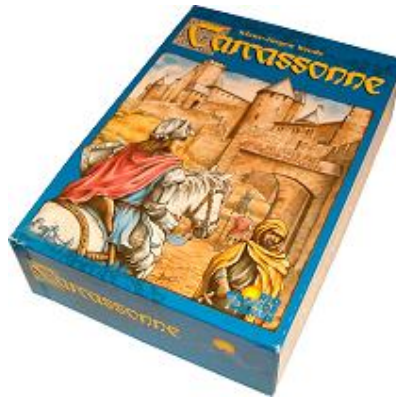


# Polska instrukcja do gry planszowej



## Carcassonne

tłumaczenie i przygotowanie:  
Magdalena „Sasannka” Jedlińska

### Carcassonne – inteligentna gra dla 2-5 osób od lat 10

Położone na południu Francji miasto Carcassonne słynie ze swych rzymskich i średniowiecznych fortyfikacji. Gracze rozwijają otoczenie dookoła Carcassonne, ustawiają swoich ludzi na łąkach, w miastach, klasztorach i polach. Umiejętności graczy w rozwijaniu otoczenia i używaniu złodziei, rycerzy, farmerów i mnichów determinuje zwyciężcę.

#### Zawartość

- § 72 żetony planszy (włączając w to 1 startowy żeton o innym rewersie), które pokazują obszary dróg, miast, łąk i klasztorów. 12 żetonów obrazujących rzekę nie jest składnikiem podstawowej gry, ale ich rewers jest taki sam jak żetonu startowego.

*Klasztor*



*segment miasta*



*segment łąki*



*skrzyżowanie*

*segment drogi*

- § 40 pionków w 5 kolorach. Każdy pionek może być użyty jako rycerz, złodziej, farmer lub mnich. Jeden pionek każdego gracza jest znacznikiem punktacji.



- § 1 tor punktacji używany do bieżącego podliczania punktów

- § instrukcja

#### Ogólnie



Gracze kładą żetony planszy tura po turze, na zmianę. W tym czasie

drogi, łąki, miasta i klasztory pojawiają się i zaczynają rosnąć. To na nich właśnie gracze mogą ustawiać swoje pionki aby uzyskać punkty. Gracze zbierają punkty zarówno w czasie gry jak i na jej koniec. Gracz z największą liczbą punktów uzyskaną po ostatecznym liczeniu wygrywa.

### Przygotowanie gry

Położ startowy żeton obrazkiem do góry na środku stołu. Przemieszczaj pozostałe żetony rewersem do góry i zbierz je w jednym miejscu na stole lub w kilku kupkach tak, aby każdy z graczy miał do nich łatwy dostęp. Położ tor punktacji w pobliżu, ale tak, aby zostało miejsce na rozbudowanie planszy.

Każdy z graczy bierze 8 swoich pionków w swoim kolorze i kładzie po jednym pionku na torze punktacji, na największym polu w lewym dolnym rogu. Pozostałe pionki gracze kładą przed sobą. Najmłodszy z graczy wskazuje, kto będzie pierwszym graczem.

### Rozgrywka

Gracze rozgrywają swoje tury po kolei, w kolejności wg zgodnej z drogą wskazówek zegara rozpoczynając od pierwszego gracza. W czasie swojej tury gracz może wykonać następujące akcje w podanej kolejności:

1. Gracz **musi** pociągnąć **żeton** i położyć go przy już istniejących.
2. Gracz **może** postawić jeden ze swoich **pionków** na żetonie, który właśnie położył.
3. Jeśli poprzez dołożenie żetonu **klasztor, droga lub miasto** są ukończone, podlicza się za nie punkty.

### Układanie żetonów

Najpierw gracz **musi** pociągnąć jeden żeton spośród tych leżących rewersem do góry. Gracz przygląda mu się i pokazuje go pozostałym graczom (tak, aby mogli oni mu doradzić „najlepsze” ułożenie żetonu) i układa go na stole, trzymając się poniższych zasad:

- § Nowy żeton (na przykładach zaznaczony czerwoną ramką) **musi** być położony tak, aby przynajmniej jeden jego bok przylegał do już położonego żetonu. Żeton nie może zostać przyłożony do rogu, ale musi przylegać całym bokiem.
- § Nowy żeton musi być położony tak, aby wszystkie segmenty łąk, miast i dróg znajdujące się na danym żetonie stanowiły kontynuację leżących już na stole łąk, miast i dróg (klasztory są zbudowane zawsze z jednego żetonu).



*segmenty drogi i pół są spójne*



*segmenty miasta są spójne*



*z jednej strony segment miasta jest kontynuowany, z drugiej segment pola jest kontynuowany*



*To ułożenie jest błędne*

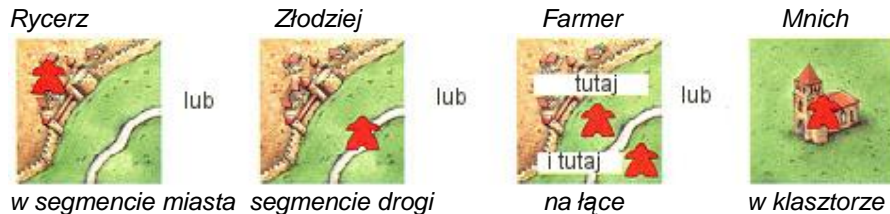
W rzadkich przypadkach, gdy wyciągnięty żeton nie może zostać położony w żadnym miejscu (nigdzie nie pasuje) i wszyscy gracze się z tym zgodzą, gracz odrzuca nie pasujący żeton (do stosu z którego go wziął) i wyciąga inny żeton.

### Układanie pionków

Po położeniu żetonu, gracz **może** położyć na niego swojego pionka, stosując się do poniższych zasad:

- § Gracz może położyć tylko jeden pionek na turę.
- § Gracz musi użyć pionka, który jeszcze nie jest na planszy.

- § Gracz może położyć pionek tylko na żetonie, który właśnie położył.
- § Gracz musi wybrać gdzie położyć pionka.



- § Gracz nie może położyć pionka na segmencie pola, miasta lub drogi, jeśli ten segment łączy się z segmentem na którym już stoi jakiś pionek (bez znaczenia jak daleko). Przyjrzyj się przykładom:



Niebieski może postawić tylko farmera, gdyż w stykającym segmencie miasta jest już rycerz.



Czerwony może postawić pionek jako rycerza albo złodzieja. Farmera może mieć tylko na małym segmencie łąki, gdzie wskazuje czerwona strzałka. Na większej łące już znajduje się farmer na połączonym segmencie łąki.

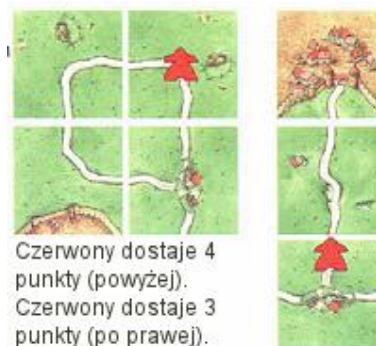
Gdy gracz rozstawił już wszystkie swoje pionki, nadal układa żetony w swojej kolejce. Pionki wracają do graczy gdy klasztor, droga lub miasto są zamknięte i podliczone.

### Punktowanie zakończonych klasztorów, miast i dróg

Jeśli klasztor, droga lub miasto są zakończone poprzez ułożenie wszystkich zamykających je żetonów, jest podliczane.

#### Zakończona droga

Droga jest zakończona, gdy segmenty na obu końcach drogi łączą się ze skrzyżowaniem, miastem, klasztorem lub droga tworzy zamkniętą pętlę. Pomiedzy dwoma końcami drogi może być dowolnie dużo segmentów. Gracz, który ma złodzieja na zamkniętej drodze, podlicza punkty uzyskane za tą drogę – jeden punkt za jeden żeton zawierający segment ukończonej drogi. (Policz liczbę żetonów – oddzielne segmenty na jednym żetonie liczą się jako 1 punkt.)



Gracz przesuwa swojego pionka na torze punktacji o tyle pól, ile punktów uzyskał. Gdy przekroczysz 50 punktów, kładziesz pionka aby zaznaczyć, że masz już 50 punktów liczysz punkty dalej wzdłuż toru.

#### Zakończone miasto

Miasto jest zakończone, gdy w całości otoczone jest murami, a w murze nie ma żadnej dziury. Jedno miasto może składać się z wielu segmentów.



Czerwony dostaje 8 punktów

**Wyjątek:** gdy ukończone miasto ma tylko 2 segmenty, gracz otrzymuje tylko 2 punkty (nie cztery) oraz 1 punkt za każdą tarczę, jeśli taka się znajduje w mieście.

Gracz, który ma rycerza w ukończonym mieście liczy sobie po 2 punkty za żeton wchodzący w skład miasta. (Należy policzyć żetony, oddzielne segmenty miasta na żetonie dają jeden punkt.) Każda tarcza znajdująca się na segmencie w mieście daje dodatkowe 2 punkty.

### Co się dzieje, gdy ukończone miasto lub droga zawiera więcej niż jednego pionka?

Możliwe, że w czasie mądrego układania żetonów, na jednej drodze znajdzie się więcej niż jeden złodziej lub więcej niż jeden rycerz w mieście. Gdy to się stanie, gracz posiadający największą liczbę złodziei (na drodze) lub rycerzy (w danym mieście) otrzymuje **wszystkie** punkty. Jeśli dwóch lub więcej graczy ma dokładnie tyle samo pionków na drodze lub w mieście, otrzymują oni po tyle samo punktów, ile dostarcza dane miasto lub droga.

*Nowy żeton łączy rozdzielone dotąd segmenty miasta i tworzy jedno większe miasto.*



*Czerwony i Niebieski dostają po pełne 10 punktów za zakończone miasto, w którym każdy z nich ma po jednym rycerzu.*

### Zakończony klasztor

Klasztor zostaje ukończony, jeśli w całości jest otoczony żetonami. Gracz posiadający mnicha w zamkniętym klasztorze otrzymuje 9 punktów (1 za klasztor i 8 za otaczające żetony).



### Powrót pionka do puli dostępnych

**Po tym** jak droga, miasto lub klasztor zostaną zakończone i podliczone (tylko one), pionki które stały na tych lokacjach wracają do właścicieli. Pionki te mogą zostać użyte w dowolny sposób w **następnych** turach.

*Niebieski dostaje 9 punktów.*

Możliwe jest, że jeden gracz jednocześnie uzyska punkty za ukończony klasztor, drogę lub miasto oraz postawi pionka na właśnie położonym żetonie:



*Czerwony otrzymuje 2 punkty za miasto*

1. Ukończ drogę, miasto lub klasztor kładąc nowy żeton.
2. Ustaw pionek na położonym żetonie.
3. Podlicz ukończoną lokację.
4. Weź pionka, który stał na zakończonej lokacji.



*Czerwony otrzymuje 3 punkty za drogę.*

### Łąki

Połączone zielone segmenty nazywane są łąkami. Łąki nie są podliczane w czasie gry. Istnieją tylko jako miejsca, w którym można ustawić farmerów. Farmerzy podliczani są tylko w czasie końcowego liczenia punktów.

### Farmerzy zostają na łąkach aż do końca gry i nigdy nie wracają do gracza aż do końca gry!

Farmy ograniczane są drogami, miastami oraz krawędzią ostatniego żetonu, za którym już nic nie leży.



Wszyscy 3 farmerzy mają swoje własne łąki. Segmenty dróg i miast oddzielają łąki od siebie.



Po dołożeniu kolejnego żetonu, łąki 3 farmerów łączą się. **Ważne:** gracz, który położył nowy żeton nie może ustawić pionka na łące, gdyż przylegające segmenty łąk mają już swoich farmerów

## Koniec gry

Na koniec tury gracza, który wyciągnął i położył ostatni żeton planszy, gra się kończy. Teraz następuje ostateczne podliczanie punktów.

### Ostateczne podliczanie

Wszystkie nieukończone miasta, drogi i klasztory zostają podliczone. Za każdą nieukończoną drogę lub miasto gracz, który posiada tam swojego złodzieja lub rycerza, otrzymuje po jednym punkcie za żeton wchodzący w skład jego miasta lub drogi. Tarcze warte są 1 punkt każda. Za nieukończone miasta i drogi, które należą do więcej niż jednego gracza, użyj zasad opisanych przy ukończonych drogach oraz miastach aby wskazać osoby, które dostają punkty. Za nieukończony klasztor, gracz z mnichem na klasztorze otrzymuje 1 punkt za żeton z klasztorem i 1 punkt za każdy żeton otaczający klasztor.



Czerowny dostaje 3 punkty za nie skończoną drogę. Żółty 5 za klasztor.

Niebieski dostaje 2 punkty za nieukończone miasto w prawym dolnym rogu. Zielony dostaje 7 za nieukończone miasto po lewej. Czarny nie dostaje nic gdyż w mieście zielony ma więcej rycerzy.

### Punkty za farmerów (łąki)

Farmerów podlicza się w następujący sposób:

- § Tylko zakończone miasta mają znaczenie.
- § Łąka musi mieć styczność z zakończonym miastem. Odległość farmera od takiego miasta nie ma znaczenia.
- § Za każde ukończone miasto, z którym łączy się łąka, gracz posiadający farmera na łące otrzymuje 4 punkty bez względu na wielkość miasta.



Niebieski otrzymuje 4 punkty. Za nie zakończone miasto na drugim żetonie z lewej dostaje 0 punktów.

- § Do jednej łąki może przylegać dowolna liczba ukończonych miast.



Niebieski dostaje 8 punktów.

- § Do jednego miasta może przylegać kilka zajętych łąk. W takim przypadku punkty za miasto otrzymuje ten gracz, który ma najwięcej łąk przylegających do danego miasta. Jeśli każdy z graczy ma taką samą liczbę farmerów na łąkach przylegających do miasta, wszyscy otrzymują po 4 punkty za to miasto.



Niebieski dostaje 4 punkty a czerwony dostaje 0 punktów, gdyż niebieski ma więcej farmerów Na łąkach przylegających do zamku.



Za małe miasto czerwony i niebieski dostają po 4 punkty. Za każde duże miasto niebieski dostaje 4 punkty. Czerwony nie ma żadnej farmy przylegającej do dużego miasta więc nie dostaje punktów.

W ten sposób wszystkie miasta zostają podliczone jedno po drugim. Gdy wszystkie miasta zostają podliczone, ostateczne liczenie punktów jest zakończone. **Gracz, który zebrał najwięcej punktów wygrywa.**

#### Rady

- § Farmerów zajmujących łąki kładź "na placach", dzięki czemu będzie łatwiej ich identyfikować.
- § Przy końcowym podliczaniu punktów usuwaj pionki z podliczonych już obszarów. To pozwoli łatwiej podliczyć punkty za farmerów.

#### Dodatkowe zasady z użyciem 12 żetonów rzeki

Usuń początkowy żeton z gry. Grę rozpocznij układając źródło, które rozpoczyna rzekę. Na bok odłóż żeton z jeziorem i przetasuj pozostałe 10 żetonów rzeki. Ciągnijcie te żetony tak, jak w czasie normalnej gry dopóki się nie skończą. Układajcie żetony rzeki tak, aby każdy następny łączył się z poprzednim rzeką. Żetony rzeki nie mogą tworzyć ciasnego zakrętu w kształcie „U”. Gracze mogą układać pionki na żetonach rzeki tak, jak w czasie normalnej gry z tym, że nie można zająć rzeki. Gdy 10 żetonów rzeki zostanie ułożonych, następny gracz układa żeton z jeziorem po czym gra będzie dalej tak, jak zazwyczaj przy użyciu normalnych żetonów.

Polskim dystrybutorem gry Carcassonne oraz innych gier niemieckiej firmy Hans Im Glueck jest REBEL.pl. Strona firmowa [www.rebel.pl](http://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

