Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Cyrk i artyści



W tym dodatku do **Carcassonne** wędrowny cyrk pojawia się w okolicy. Pozwól swoim podwładnym wziąć udział w wielkim spektaklu i ułóż z nich imponującą piramidę. Jeśli dyrektor cyrku jest w pobliżu, zdobędziesz jeszcze więcej punktów.

Dodatek może być użyty tylko z podstawową wersją gry ***Carcassonne****. Można go połączyć z innymi dodatkami.*

Zawartość i przygotowanie gry

Zawartość

20 płytek terenu (oznaczone)
16 żetonów przedstawienia
1 namiot cyrkowy
6 dyrektorów cyrku
12 zwykłych podwładnych



8 płytek akrobatów



11 płytek cyrku



1 płytka rzeki z cyrkiem



1 namiot cyrkowy



16 żetonów przedstawienia: 1 x pchła (1), 4 x żongler (3), 5 x miotacz noży (4), 3 x akrobata (5), 2 x połykacz ognia (6), 1 x smoczy tancerz (7)



12 zwykłych podwładnych



6 dyrektorów cyrku

Additional Setup

Każdy z graczy otrzymuje **1 dyrektora cyrku** i **2 zwykłych podwładnych** w swoim kolorze. Żetony przedstawienia należy potasować i położyć **zakryte** w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.

Jeśli rozgrywka toczy się z dodatkiem **Rzeka**, należy dołożyć płytkę z rzeką do pozostałych płytek rzeki przed jej rozłożeniem. Pozostałe płytki terenu należy pomieszać z innymi płytkami terenu.

Każdy nowy element z dodatku jest wyjaśniony w odniesieniu do 3 akcji:

1. Ułożenie płytki terenu
2. Ułożenie podwładnego
3. Punktacja

Jeśli akcja nie jest dokładnie objaśniona, obowiązują zasady z gry podstawowej.

Płytki cyrku, żetony przedstawienia i namiot cyrkowy

1. Ułożenie płytki terenu | 2. Ułożenie podwładnego

3. Punktacja



Ułożenie żetonu przedstawienia i namiotu cyrkowego

Jeśli gracz ułoży płytkę cyrku, najpierw rozpatruje punktację jak zazwyczaj.

Następnie umieszcza losowy, zakryty żeton przedstawienia na płytce cyrku (bez podglądania). Następnie zabiera namiot cyrkowy z dotychczasowego miejsca (początkowo spoza planszy) i umieszcza go na żetonie przedstawienia. *Artysta szykuje się do przedstawienia.*



ułożył płytkę cyrku i ułożył podwładnego w mieście.
Następnie układa losowy, zakryty żeton przedstawienia na płytce cyrku i kładzie na niej namiot cyrkowy.

Punktacja żetonu przedstawienia

Gdy gracz ułoży kolejną płytkę cyrku w dalszej części gry, odbywa się punktacja jak zazwyczaj. **Następnie** układa nowy żeton przedstawienia na płytce cyrku i przenosi namiot na niego. Gracz odkrywa wcześniej leżący pod nim żeton przedstawienia i otrzymuje ilość punktów wskazaną na żetonie.



ułożył płytkę cyrku. Punktacja odbywa się jak zwykle (3 punkty dla).

Następnie układa nowy żeton przedstawienia, przenosi namiot cyrkowy i odkrywa zakryty żeton przedstawienia. Jest to miotacz noży (4).

Wszyscy gracze otrzymują punkty za każdego **swojego podwładnego** znajdującego się na płytce z odkrytym żetonem oraz na płytkach sąsiadujących **bezpośrednio** i **po przekątnej**. *Podwładni są zachwyceni przedstawieniem.*

Za każdego ze swoich podwładnych gracz otrzymuje ilość punktów wskazanych na odkrytym żetonie.



Miotacz noży (4) jest punktowany.
i otrzymują 2 x 4 = 8 punktów.
nie otrzymuje punktów za podwładnego na trakcie, jako że nie stoi na sąsiedniej płytce.
otrzymuje 1 x 4 punkty.

Zauważ: Opaci, dyrektorzy cyrku i akrobaci (patrz Płytki akrobatów) również są podwładnymi. **Ważne:** Po punktacji żetonu przedstawienia żaden podwładny nie wraca do zasobów!

W punktacji końcowej, **najpierw** usuwany jest namiot cyrkowy i przyznawane są punkty za żeton przedstawienia pod nim. Następnie odbywają się wszystkie pozostałe punktacje.

Płytki akrobatów

1. Ułożenie płytki terenu

2. Ułożenie podwładnego



Gracz może ułożyć podwładnego na płytce jak zwykle.
Ale może również skorzystać z miejsc dla akrobatów, by ułożyć go w ten sposób. By to zrobić, należy ułożyć podwładnego na jednym z dwóch dedykowanych pól.



ułożył płytkę akrobatów. Zamiast ułożyć go jako zwykłego podwładnego na trakcie lub na polu, decyduje się ułożyć go jako akrobatę na jednym z dwóch pól dla nich.

Jest również inny sposób, by ułożyć akrobatę na tej płytce:

Jeśli, w dalszej grze, gracz ułoży płytkę terenu **sąsiadującą bezpośrednio** lub **po przekątnej** z płytką akrobatów, **może** on ułożyć podwładnego jako akrobatę na tej płytce **zamiast** na tej dołożonej.

Do **3 akrobatów**, nawet w różnych kolorach, może być ułożonych na tej samej płytce akrobatów.



1. ułożył płytkę terenu. Zamiast ułożyć na niej swojego podwładnego, decyduje się ułożyć zwykłego podwładnego na sąsiadującej płytce akrobatów.
2. W kolejnej turze również układa płytkę terenu w sąsiedztwie płytki akrobatów i stawia trzeciego akrobatę na płytce.

Gdy 2 akrobatów znajduje się na tej samej płytce, należy ułożyć ich na dwóch sąsiadujących obok siebie miejscach. Gdy 3 akrobata zostanie ułożony, trafia na „ramiona" pozostałych dwóch. To **kończy** budowę piramidy i kolejni akrobaci nie mogą zostać dodani.



Ta piramida jest ukończona. Żaden kolejny akrobata nie może zostać ułożony na tej płytce.

Gdy gracz ułoży płytkę w sąsiedztwie kilku płytek akrobatów, może zdecydować, na której z nich chce ułożyć akrobatę.

3. Punktacja

Tylko **3 akrobatów** razem tworzących piramidę może punktować. Jednakże po stworzeniu piramidy punkty za nią **nie** zostają natychmiast przyznane.
W końcu artyści chcą być podziwiani.

Punktacja piramidy

Jeśli gracz **nie** ułożył podwładnego w **Kroku 2** i nie zabrał swojego opata z planszy, może przejść do **Kroku 3** i punktować 1 wybraną, kompletną piramidę. **Przynajmniej 1** jego akrobata musi brać udział w budowie piramidy. Przy punktacji piramidy wszyscy gracze biorący udział w jej budowie otrzymują **5 punktów** za każdego swojego podwładnego.



W swojej turze nie ułożył podwładnego i decyduje się na punktację piramidy. otrzymuje za nią 2 x 5 = 10 punktów, a otrzymuje 1 x 5 = 5 punktów.



Za tę piramidę , i otrzymują 5 punktów.

Po punktacji piramidy, gracze zabierają z niej podwładnych do swoich zasobów. **Następnie** wszystkie punktacje odbywają się jak zazwyczaj i **na końcu** namiot cyrkowy zostaje przesunięty, jeśli jest to konieczne.

Po zabraniu akrobatów z płytki można na niej umieścić kolejnych akrobatów.

W ostatniej punktacji gracze otrzymują **5 punktów** za każdego akrobatę, bez względu na to w jakim stopniu piramida została zbudowana.

Dyrektor cyrku

1. Ułożenie płytki terenu

2. Ułożenie podwładnego

Zamiast zwykłego podwładnego gracz może ułożyć swojego podwładnego na właśnie dołożonej płytce terenu. Może ułożyć ją na **trakcie**, **mieście**, **klasztorze** lub położyć na polu.

3. Punktacja



Jeśli obszar z dyrektorem cyku zostanie ukończony, punktacja przebiega jak zwykle. Przy ustalaniu przewagi dyrektor cyrku liczy się jak zwykły podwładny (ma siłę 1). Dodatkowo gracz otrzymuje **2 punkty** za każde miejsce pod cyrk i pod akrobatów, na którym się on znajduje lub które z nim s**ąsiadują bezpośrednio lub po przekątnej**.



ukończył budowę traktu z dyrektorem cyrku i otrzymuje 3 punkty jak zwykle. Dyrektor stoi na płytce akrobatów, a płytka cyrku sąsiaduje z nim po przekątnej.
Za te 2 miejsca gracz otrzymuje dodatkowo 4 (2 x 2) punkty. Nowo ułożona płytka cyrku nie sąsiaduje z dyrektorem, więc nie zapewnia dodatkowych punktów.

W końcowym podliczeniu dyrektor cyrku punktuje jak zwykły podwładny. Dodatkowo gracz otrzymuje **2 punkty** za każde miejsce pod cyrk i pod akrobatów, na którym się on znajduje lub które z nim sąsiadują bezpośrednio lub po przekątnej.

Specjalne płytki terenu





Zarówno miejsca pod arenę, jak i pod akrobatów kończą trakt. Rozdzielają także pola.

Podsumowanie



Płytka akrobatów

Gracz układa płytkę z miejscem dla akrobatów lub w jej sąsiedztwie → może ułożyć zwykłego podwładnego jako akrobatę.
Przed zwykłą punktacją: Zamiast ułożenia podwładnego gracz może punktować kompletną piramidę → **5 punktów** za swoich akrobatów.



Płytka cyrku

Po zwykłej punktacji: Gracz umieszcza żeton przedstawienia na miejscu na cyrk i kładzie na nim namiot cyrkowy → odkrywa żeton przedstawienia → punkty dla podwładnych na sąsiednich płytkach.



Dyrektor cyrku

Typ: Podwładny **Siła:** 1
Gdzie można położyć: Trakt, miasto, klasztor, pole
Zasady układania: Zamiast zwykłego podwładnego; na niezajętym obszarze
Specjalna zdolność: Po ukończeniu obszaru → zdobywa punkty jak zwykły podwładny oraz **2 punkty** za płytki cyrku i akrobatów w swoim otoczeniu.



Namiot cyrkowy

Typ: Postać neutralna

© 2025
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15 / 80809 München
www.hans-im-glueck.de
Projekt gry: Klaus-Jürgen Wrede
& Hans im Glück Team
Ilustracje: Marcel Gröber
EDYCJA POLSKA Tłumaczenie: Sławomir Jagiełło
Korekta i skład: Jolanta Lendzioszek

Wyłączny wydawca w Polsce:
MINDOK s.r.o., Korunní 810/104, Praha 10
www.mindok.cz

Dystrybutor na Polskę:
Bard Centrum Gier
Kokosowa 5, 30-434 Kraków