Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Wieże i złodzieje

W tym dodatku do **Carcassonne** gracze budują wieże i umieszczają w nich strażników, którzy chronią otoczenie przed złodziejami. Wieże są przedmiotem sporu, ale jeśli strażnicy gracza zauważą złodziei, otrzymają w nagrodę punkty.

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

Zawartość i przygotowanie gry

Zawartość

13 płytek terenu (oznaczone)

5 płytek wieży

20 pięter wieży

1 wieża do przechowywania płytek tereu



12 symboli złodzieja



1 płytka rzeki z fundamentem wieży



5 płytek wieży



20 pięter wieży

Wieża zapewnia miejsce do przechowywania i dobierania płytek terenu. Jej użycie jest opcjonalne.

Zalecamy, aby po złożeniu, nie rozkładać jej.

1



2



3



4



Przygotowanie gry

Jeśli rozgrywka toczy się z dodatkiem **Rzeka** (zalecamy), należy dołożyć płytkę z rzeką do pozostałych płytek rzeki przed jej rozłożeniem.

5 płytek wieży (z symbolem wieży na rewersie) należy potasować i umieścić jako zakryty stos **obok planszy punktacji**.

Pozostałe płytki terenu należy pomieszać z innymi płytkami. Jeśli w czasie gry będzie wykorzystana wieża jako stojak na płytki, należy ułożyć je w niej w dwóch równych stosach. Płytki można dobierać z dowolnego stosu jak zwykle. Piętra wieży należy położyć w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.

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.

Fundament wieży

1. Ułożenie płytki terenu



Gdy gracz położy płytkę z fundamentem wieży, **musi** położyć na niej dokładnie **1 piętro** wieży. W czasie gry mogą zostać dodane kolejne piętra.



położył płytkę z fundamentem wieży. Następnie z zasobów zabrał jeden poziom wieży i położył go na fundamencie wieży.

*Zauważ: Jeśli gra odbywa się z wykorzystaniem dodatku **Rzeka**, wówczas pierwszy fundament wieży pojawia się na nowej płytce rzeki. W jaki sposób pozostałe płytki z fundamentem wieży pojawią się w grze zostanie opisane w dalszej części instrukcji.*

2. Ułożenie podwładnego

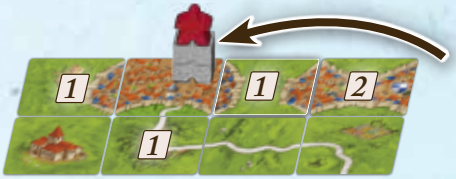


Zamiast ułożyć zwykłego podwładnego na właśnie ułożonej płytce, gracz może położyć go na **szczycie wieży** jako **strażnika**. Może to być wieża na płytce właśnie ułożonej lub na innej płytce (patrz *Zasięg wieży*).

Zasięg wieży

Gracz może położyć strażnika na wieży tylko w momencie, gdy właśnie położona przez niego płytka znajduje się w **zasięgu** wieży.

Płytka, na której wznowi się wieża jest **zawsze** w jej zasięgu. Dodatkowo zasięg wieży odpowiada ilości pięter, jakie ona posiada. Wieża z **1 piętrem** sięga do sąsiednich pól w 4 kierunkach (góra, dół, lewo, prawo). Wieża z 2 piętrami sięga do **sąsiedniej i drugiej** w kolejności płytki, z **3 piętrami** do **sąsiedniej, drugiej i trzeciej** itd.



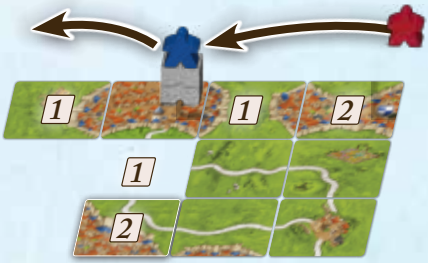
Wieża z 2 piętrami sięga do sąsiedniej i drugiej w kolejności płytki w 4 kierunkach.
umieścił płytkę w jej zasięgu (1 płytka na prawo) i umieszcza swojego zwykłego podwładnego na szczycie jako strażnika.



umieścił płytkę w zasięgu wieży z 3 piętrami i umieszcza podwładnego jako strażnika na szczycie.

Przerwy w planszy **nie** zaburzają zasięgu wieży i liczą się jak ułożona płytka.

Ważne: Jeśli w wieży znajduje się już strażnik, należy go z niej usunąć i zwrócić do zasobów gracza. Jeśli inny gracz zajął miejsce strażnika w wieży, jego właściciel otrzymuje **2 punkty**.



umieścił płytkę w zasięgu wieży o dwóch piętrach i umieszcza na jej szczycie swojego podwładnego jako strażnika. Tym samym usuwa z niej strażnika, który wracając do jego zasobów przynosi mu natychmiast 2 punkty.

3. Punktacja

1. Ułożenie płytki terenu



Jeśli gracz wylosował płytkę z symbolem złodzieja, **przed jej ułożeniem** musi wykonać poniższe czynności: Dodać **1 piętro do każdej pustej wieży (I)** oraz **przeprowadzić punktacje wszystkich strażników (II)**.

I. Dodanie 1 piętra do każdej pustej wieży

Należy **dodać 1 piętro wieży** z zasobów do każdej wieży, na szczycie której **nie stoi strażnik**. Wieża może mieć **maksymalnie 5 pięter**. Jeśli posiada już tyle, nie należy dokładać kolejnego.



dobrał płytkę z symbolem złodzieja. Na planszy znajdują się 2 puste wieże. Dokłada do nich po 1 piętrze.

Zasób pięter jest limitowany. W przypadku gdy brakuje pięter dla wszystkich wież, gracz wybiera do których dołoży piętra (ale nie więcej niż 1). Gdy zasób się wyczerpie, kolejne piętra nie są dokładane.

Przypadek szczególny: Złodziej ukradł płytkę

Jeśli na **żadnej** wieży **nie** znajduje się strażnik, najpierw dodaje się po 1 piętrze jak zwykle. Następnie płytka z symbolem złodzieja trafia odsłonięta obok planszy punktacji. *Złodzieje ukradli płytkę gracza i uciekają.*

Faza II (punktacja strażników) jest pomijana. Jeśli nie są dostępne płytki wieży, należy wylosować w zamian zwykłą płytkę terenu ze stosu.



1. dobrał płytkę z symbolem złodzieja i dodał piętra wież. Jako że nie ma na nich strażników, umieścił wylosowaną wcześniej płytkę obok planszy punktacji.
2. Następnie dobiera płytkę wieży i układa ją jak zwykle.

Jeśli gracz kładzie *skradzioną* płytkę przy planszy punktacji i znajduje się tam jakaś wcześniej *skradziona* płytka, wówczas należy odłożyć ją do pudełka i zastąpić nową. *Złodziejom udało się zbiec.*

Zauważ: Jeśli gra odbywa się **bez** *dodatku* ***Rzeka****, może nie być w grze żadnej wieży w momencie dobrania płytki z symbolem złodzieja. Tym samym nie ma strażników, płytka zostaje skradziona, a gracz zamiast tego umieszcza płytkę wieży.*

II. Punktacja strażników

Gdy do wszystkich pustych wież zostanie dołożone piętro, należy przepro-wadzić punktacje **wszystkich** wież ze strażnikami. *Zauważyli oni złodziei i otrzymają nagrodę.*

Za **każdego swojego** strażnika gracz otrzymuje ilość punktów wskazaną na symbolu złodzieja dobranej płytki. Jeśli przy torze punktacji znajduje się *skradziona* płytka, gracz otrzymuje **dodatkowo** punkty z tej płytki za **każdego** swojego strażnika. Po punktacji *skradziona* płytka trafia do pudełka, a **wszyscy** strażnicy z wież – do zasobów graczy.



dobrał płytkę z symbolem złodzieja (6). Otrzymuje on 2 x 6=12 punktów. otrzymuje 1 x 6 punktów. Obydwaj gracze zabierają strażników.

Na koniec gracz układa płytkę. Symbol złodzieja nie ma dalszego wpływu na grę.

2. Ułożenie podwładnego

3. Punktacja

Na koniec gry gracz otrzymuje **5 punktów** za każdego strażnika w wieży. Dodatkowo każdy ze strażników przynosi punkty za symbol złodzieja na płytce znajdującej się przy wieży (jeśli jakiś jest).

Specjalne płytki terenu



Pole ciągnie się nad zakolem rzeki.
Skalny tunel nie ma żadnego znaczenia dla rozgrywki.



Droga rozdziela od siebie pola znajdujące się na lewo i na prawo od miasta.

Podsumowanie



Fundament wieży

Należy umieścić 1 piętro wieży na fundamencie wieży. Następnie gracz może umieścić podwładnego jak zwykle (np. jako strażnika na szczycie wieży).



Symbol złodzieja

Zanim zostanie ułożona płytka:

I. Wieże bez strażników powiększają się o 1 piętro

Na wieżach nie ma żadnych strażników → Gracz kładzie dobra-ną płytkę obok planszy punktacji. Następnie dobiera i układa płytkę wieży zamiast zwykłej. Krok II należy zignorować.

II. Wszyscy gracze otrzymują punkty w ilości wskazanej na płytce za każdego swojego strażnika

Przy planszy punktacji znajduje się płytka z symbolem złodzieja → Dodatkowo każdy z graczy otrzymuje punkty w ilości wskazanej na tej płytce za każdego swojego strażnika. Następnie płytka trafia do pudełka.



Piętro wieży:

Typ: Postać neutralna

Specjalna zdolność: Zasięg wieży jest zależny od ilości pięter i rozciąga się we wszystkich 4 kierunkach. Płytka z fundamentem jest zawsze w zasięgu. Gdy gracz układa płytkę w zasięgu wieży, może położyć na jej szczycie podwładnego jako strażnika.

© 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