Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Kupcy i budowniczowie

W tym dodatku do **Carcassonne** kupcy i budowniczowie przybywają do miast. Zbierz jak najwięcej towarów i wyślij świnki na pola, by zyskać dodatkowe punkty. Budowniczowie z kolei przyśpieszają budowę miast i traktów.

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

Zawartość i przygotowanie gry

Zawartość

24 płytki terenu (oznaczone)

20 żetonów towarów

6 świnek

6 budowniczych




19 płytek terenu z symbolem towarów



1 płytka rzeki z symbolem towaru

20 żetonów towarów



6 świnek



6 podwładnych



9 x kurczak



6 x zboże



5 x sukno

Przygotowanie gry

Każdy gracz otrzymuje 1 świnkę i 1 budowniczego w swoim kolorze.
Żetony towarów należy położyć 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.

Żetony towarów

1. Ułożenie płytki terenu | **2. Ułożenie podwładnego**

3. Punktacja



Punktowanie miasta z symbolami towarów

Jeśli któryś gracz **ukończy** budowę miasta, które posiada przynajmniej jeden symbol towaru, następuje punktacja jak zwykle. Następnie ten gracz otrzymuje **1 żeton towaru** za **każdy symbol towaru** w tym mieście. Zabiera je z rezerwy i umieszcza przed sobą. Nie ma znaczenia, kto punktował za to miasto.

Handluje gracz, który ukończył jego budowę.



ukończył miasto.
szdobywa 10 punktów jak zwykle. Następnie tylko otrzymuje 1 żeton kurczaka i 2 żetony zboża, gdyż on ukończył budowę miasta.

Punktacja żetonów towarów

Punktacja za żetony towarów odbywa się w czasie finałowego punktowania. Dla każdego typu towaru gracz, który zgromadził go najwięcej, otrzymuje **10 punktów**.

W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują **10 punktów**.



Przykład w grze 2-osobowej: Zarówno , jak i otrzymują po 20 punktów.

2. Ułożenie podwładnego



Ułożenie budowniczego

Jeśli gracz położy podwładnego jako podróżnika lub rycerza i posiada w swoich zasobach budowniczego, może **dołączyć** go do tego podwładnego. Należy go położyć przy dołożonym podwładnym.

Budowniczy **nigdy nie może stać sam**. W momencie gdy podwładny, do którego przydzielony został budowniczy zostanie przeniesiony lub zdjęty z planszy (np. po punktowaniu), budowniczy również wraca do puli gracza.



Budowniczy może trafić na planszę tylko w towarzystwie podróżnika lub rycerza. W tym przypadku trafia on wraz z podróżnikiem na trakt.

1. Ułożenie płytki terenu

Jeśli w **kolejnych turach** graczowi uda się dołożyć płytkę tak, by **kontynuować** budowę traktu lub miasta **z budowniczym**, musi przenieść budowniczego obok zasobu płytek.

Tak długo jak budowniczy znajduje się przy płytkach, nie stanowi zasobu gracza i nie może być ponownie położony na płytce.



położył płytkę i przedłużył trakt, na którym znajdował się budowniczy. Zostaje zdjęty z planszy i umieszczony obok stosu płytek. Podróżnik pozostaje na płytce.

Zauważ: Gracz musi umieścić budowniczego obok stosu płytek, nawet jeśli tym ruchem został zakończony trakt.

Rozegranie drugiej tury

Jeśli budowniczy gracza znajduje się obok stosu płytek na koniec jego tury, natychmiast rozgrywa **kolejną turę**. Zabiera budowniczego z powrotem do **swoich zasobów** i rozgrywa drugą turę. Następnie gracze wracają do kolejności ruchów zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

1. Na koniec tury budowniczy stoi obok stosu płytek. Gracz zabiera budowniczego do swoich zasobów i natychmiast rozgrywa kolejną turę.



2. układa płytkę i znów kładzie na niej budowniczego wraz z innym podwładnym.

3. Obecność budowniczego nie wywołuje kolejnej drugiej tury.

Caution: Położenie budowniczego **nigdy** nie wywołuje drugiej tury. Efekt ten występuje wyłącznie, gdy kontynuowana jest budowa miejsca, w którym **już znajduje się** budowniczy.

3. Punktacja

Jeśli budowniczy bierze udział w jakimś punktowaniu, odbywa się ono wg zwykłych reguł. Siła budowniczego wynosi 0, więc nie ma on znaczenia przy przewagach. Budowniczy zabierany jest do zasobów wraz z podwładnym, do którego był dołączony.

Świnka

1. Ułożenie płytki terenu

2. Ułożenie podwładnego



Ułożenie świnki

Jeśli gracz układa chłopa i posiada świnkę w swoich zasobach, może **dołączyć** ją do niego. Kładzie ją wówczas obok chłopa.

Świnka **nigdy nie może stać sama**.

W momencie gdy podwładny, do którego przydzielona została świnka, zostanie przeniesiony lub zdjęty z planszy (co jest możliwe z innymi rozszerzeniami), świnka również wraca do puli gracza.



Świnka może zostać ułożona na planszy tylko z chłopem.

3. Punktacja

Punktacja świnki

Gdy miasto posiadające przynajmniej **1 herb** zostanie zamknięte i punkty za nie przyznane, następuje punktacja za **wszystkie** świnki.

Gracz natychmiast otrzymuje **3 punkty** za każde ukończone miasto stykające się z polem, na którym znajduje się jego świnka. Przewaga podwładnych nie ma znaczenia przy punktacji świnek.



Miasto z jednym zostało zakończone. Teraz świnki również punktują. Pole z styka się z jednym kompletnym miastem.
otrzymuje 3 punkty.
Pole i również styka się z jednym kompletnym miastem. Obydwaj gracze otrzymują po 3 punkty.

Wpierw punktuje za świnki aktywny gracz, a kolejność wyznacza ruch wskazówek zegara. Po otrzymaniu punktów gracz zabiera świnkę **z powrotem do swoich zasobów**. W tym momencie może on podjąć decyzję o zabraniu również chłopa przypisanego do świnki.



jest aktywnym graczem i punktuje za świnkę oraz zabiera ją z powrotem do zasobów. Następnie musi zdecydować, czy chce zabrać z pola również chłopa. Gracz decyduje się pozostawić go na polu.
jest kolejny i również decyduje się zabrać z pola wyłącznie świnkę.
jest ostatni w kolejności i decyduje się zabrać z pola zarówno świnkę, jak i chłopa.

W czasie końcowej punktacji świnka nie przynosi żadnych punktów. Nie bierze również udziału w rozstrzyganiu przewag (jej siła wynosi 0).

Specjalne płytki terenu



Mosty nie zamykają traktów. Jeden trakt biegnie z lewej na prawo, a drugi z góry w dół. Pola nie łączą się pod mostami, ale są przez nie dzielone.



Ta płytka zamyka trakt w połowie pola.
Sławojka jest dostępna wyłącznie dla mieszkańców Carcassonne.



Jeden z traktów kończy się pośrodku pola, drugi natomiast w klasztorze. Pole pomiędzy końcem traktu i klasztorem jest połączone z resztą pola.

Podsumowanie



Żetony towarów

Gracz zamyka miasto → zabiera odpowiednie żetony towarów.
Punktacja końcowa: **10 punktów** za przewagę w danym typie.
W przypadku remisu: **10 punktów** dla wszystkich remisujących.



Budowniczy

Typ: Specjalny podwładny **Siła:** 0
Gdzie można położyć: Trakt, miasto
Zasady układania: Z podróżnym lub rycerzem
Specjalna zdzolność: Wywołuje dodatkową turę gdy do traktu lub miasta z budowniczym gracz dołoży płytkę.



Świnka

Typ: Specjalny podwładny **Siła:** 0
Gdzie można położyć: Pole
Zasady układania: Z chłopem
Specjalna zdolność: Po ukończeniu miasta z herbem : Punktacja świnek (3 punkty za miasto) → zabranie świnki → (opcjonalnie) zabranie farmera.

© 2003, 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