Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Kurierzy i burmistrzowie

W tym dodatku do **Carcassonne** gracze pozwolą swoim burmistrzom konkurować o względy rywalizujących rycerzy zanim wezwą ich ważniejsze obowiązki. Sprytnie używając posłańców i strachów na wróble gracze będą starali się rozciągnąć swoje wpływy jeszcze dalej.

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

Zawartość i przygotowanie gry

Zawartość

12 12 płytek terenu (oznaczone)
6 płytek ratusza
6 burmistrzów
6 posłańców
6 strachów na wróble



11 płytek terenu



1 płytka terenu z rzeką



6 płytek ratusza



6 burmistrzów



6 posłańców



6 strachów na wróble

Przygotowanie gry

Każdy z graczy otrzymuje burmistrza, posłańca, stracha na wróble oraz 1 płytkę ratusza.

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.

Burmistrzowie

2. Ułożenie podwładnego



Zamiast położyć zwykłego podwładnego gracz może położyć **burmistrza** w mieście na właśnie położonej płytce. Gracz **może** położyć go w mieście zajętym już przez burmistrza lub innego podwładnego.

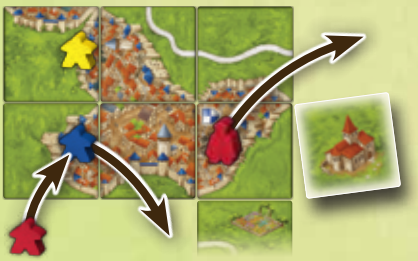
Zwróć uwagę: Jako że burmistrz jest podwładnym, gracze nie mogą umieścić rycerza w miastach zajętych przez burmistrza.

1. Ułożenie płytki terenu

Zyskanie łaski rycerza

Jeśli dowolny gracz ułoży płytkę, dzięki której do płytki z burmistrzem z **każdej z 4 stron** przylegają inne płytki, wówczas **natychmiast** aktywuje się zdolność burmistrza:

Jeśli właściciel burmistrza posiada w swoich zasobach zwykłego podwładnego, wymienia 1 podwładnego w mieście burmistrza na swojego zwykłego podwładnego z zasobów. Wymieniony podwładny wraca do zasobów jego właściciela. *Gracz zyskał łaskę rycerza.* Następnie gracz **musi** zabrać burmistrza do swoich zasobów, bez względu na to czy jego zdolność została aktywowana, czy nie.



dołożył płytkę, dzięki której jego burmistrz został otoczony płytkami z 4 stron. Jako że gracz ten posiada w swoich zasobach zwykłego podwładnego, może umieścić go w mieście za znajdujących się w mieście rycerzy lub . Wybiera , który wraca do zasobów tego gracza. Następnie burmistrz gracza wraca do jego zasobów.

Jeśli zdolności kilku burmistrzów zostaną aktywowane w tym samym czasie, należy rozpatrywać je zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od aktywnego gracza.

3. Punktacja

W momencie punktowania miasta z burmistrzem, odbywa się ono jak zwykle. W przypadku konieczności wskazania przewagi **zwykły podwładny** posiada siłę **1**, a burmistrz – **0**.

Po punktacji burmistrz wraca do zasobów gracza.



ukończył miasto z burmistrzem. Otrzymuje 4 punkty i zabiera go do swoich zasobów.



Miasto z burmistrzem i 1 rycerzem zostało ukończone. Zdolność burmistrza nie została aktywowana.
ma przewagę, gdyż jego rycerz ma siłę 1, a burmistrz 0.

Zauważ: Jeśli zdolność burmistrza została aktywowana w 1 kroku, wówczas został on już usunięty z miasta i nie bierze udziału w punktowaniu.

Burmistrz bierze udział w końcowej punktacji.

Płytka ratusza

1. Ułożenie płytki terenu



Zanim gracz dobierze płytkę terenu, może **zamiast** tego, położyć **płytkę ratusza**. Kładzie on ją ze swoich zasobów dołączając do dowolnej płytki w grze. Nie ma znaczenia czy krajobraz został zachowany. Płytka ratusza **zawsze pasuje**. Inne płytki również mogą zostać dołożone do ratusza i zawsze będą pasować. Miejsca dołączone do ratusza uznaje się za ukończone w miejscu styku z ratuszem. Ratusz **nie** łączy ze sobą pól.

Wezwanie burmistrza na posiedzenie kryzysowe

Jeśli burmistrzowie stoją na płytkach, do których **jednego z 4 boków** został dołączony ratusz, **muszą** oni zostać zabrani **bez** aktywowania ich zdolności. *Zostali wezwani na posiedzenie kryzysowe.*



położył płytkę ratusza i zakończył budowę miasta. Burmistrz niebieskiego jest otoczony płytkami z 4 stron. Jednak ratusz wymusza na przeniesienie burmistrza do zasobów bez aktywowania zdolności. otrzymuje 6 punktów za miasto.

Jeśli gracz nie może ułożyć kolejnej płytki na końcu gry, a nadal posiada płytkę ratusza, **musi** ją ułożyć lub spasować, jeśli już to zrobił. Gra kończy się w momencie, gdy wszystkie płytki ratusza zostaną ułożone na planszy.

2. Ułożenie podwładnego

Na płytce ratusza nie można położyć żadnego podwładnego.

3. Punktacja

Jeśli jakiś obszar został ukończony ułożeniem płytki ratusza, punktacja odbywa się jak zwykle. Za płytkę ratusza **nie** otrzymuje się żadnego punktu. Mimo że pozwala ukończyć obszar, **nie jest** częścią traktu **ani** miasta oraz **nie** jest liczona do punktacji za klasztor i ogród.



ułożył płytkę ratusza kończąc trakt, klasztor i miasto. Otrzymuje 3 punkty za trakt i 8 za klasztor. Nie otrzymuje żadnych punktów za miasto, gdyż musiał zabrać z niego burmistrza w Kroku 1.

Strach na wróble

2. Ułożenie podwładnego



Zamiast położyć zwykłego podwładnego, gracz może położyć stracha na wróble na polu z właśnie położonej płytki. Gracz **może** położyć go na polu zajętym już przez stracha na wróble lub innego podwładnego.

Zauważ: Jako że strach na wróble jest podwładnym, gracze nie mogą umieścić chłopa na polach zajętych przez stracha na wróble.

1. Ułożenie płytki terenu

Aktywacja stracha na wróble

Jeśli dowolny gracz ułoży płytkę, dzięki której do płytki ze strachem na wróble **z każdej z 4 stron** przylegają inne płytki, wówczas **natychmiast** aktywuje się **jedna** ze zdolności stracha na wróble:

- Jeśli właściciel stracha na wróble posiada w swoich zasobach **zwykłego podwładnego**, może położyć chłopa obok stracha i zabrać tego drugiego do swoich zasobów. Nie ma znaczenia czy na polu znajduje się inny chłop.
- Może **położyć** stracha na płytce i nie zabrać go do swoich zasobów. Leżący strach na wróble liczy się jako **chłop** i bierze udział w końcowej punktacji.

Jeśli gracz nie chce aktywować żadnej z powyższych zdolności, musi zabrać stracha na wróble do swoich zasobów.



Płytka terenu została dołączona tak, że strach na wróble jest otoczony płytkami z 4 stron. ma w zasobach podwładnego i musi zdecydować czy chce położyć go jako chłopa w miejscu stracha na wróble, czy też położyć tego drugiego. decyduje się wymienić stracha na wróble, który wraca do jego zasobów.

Jeśli zdolność **kilku** strachów na wróble zostanie aktywowana w tym samym czasie, należy rozpatrywać je **zgodnie z ruchem wskazówek zegara**, zaczynając od aktywnego gracza.

3. Punktacja

Stojący strach na wróble **nie** bierze udział w punktacji chłopów. Jednak **leżący** strach na wróble **tak**. W przypadku rozpatrywania przewag leżący strach na wróble ma **siłę 1**, tak samo jak chłop. Punktacja przebiega jak zwykle.



W czasie punktacji chłopów posiada leżącego stracha na wróble, a jednego chłopa, obydwaj o sile 1. posiada stojącego stracha na wróble i nie bierze udziału w punktacji. i otrzymują taką samą ilość punktów za pole.

1. Ułożenie płytki terenu

2. Ułożenie podwładnego



Zamiast zwykłego podwładnego gracz może ułożyć **posłańca** na trakcie z właśnie położonej płytki.

3. Punktacja

W przypadku rozstrzygania przewagi na trakcie, posłaniec ma **siłę 1**, jak zwykły podwładny. Punktacja przebiega jak zwykle.

Po tym jak trakt z posłańcem zostanie zamknięty i przydzielono punkty, gracz może zabrać z niego posłańca do swoich zasobów albo **przesunąć** po zamkniętym trakcie na „kolejny" **trakt** lub do **miasta**. Które trakty i miasta są dostępne, zależy od tego, gdzie kończy się **trasa posłańca** (patrz poniżej). Jeśli dostępnych jest kilka traktów lub miast, gracz wybiera do którego skieruje posłańca. Jeśli wybrany trakt lub miasto posiada już kilka płytek, można go ułożyć na dowolnej z nich.

*Zauważ: Gracz może umieścić posłańca (lub innego podwładnego) w **Kroku 2** i przesunąć posłańca w tej samej turze (w **Kroku 3**).*

Posłaniec wyrusza na pobliski trakt

Jeśli ukończony trakt kończy się **skrzyżowaniem**, od którego odchodzą **kolejne** trakty, wówczas gracz może przesunąć posłańca na dowolny z nich. Jedynym wymogiem jest to, że **trakt nie może być ukończony**. **Nie** ma znaczenia czy jest on już zajęty przez innego podwładnego.

Skrzyżowania obejmują wioski, klasztory i inne elementy krajobrazu, na których kończą się trakty. Skrzyżowania **nie** rozciągają się na kilka płytek terenu. Ukończone miasta, pola i ratusze **nie** liczą się jako skrzyżowania.



Trakt z posłańcem został ukończony. otrzymuje 3 punkty i decyduje się nie zabierać go z powrotem do zasobów. Zamiast tego przesuwa go na nieukończony trakt połączony ze skrzyżowaniem. wybiera trakt kończący się klasztorem (mimo że znajduje się na nim już podwładny).

Posłaniec wyrusza na pobliskiego miasta

Jeśli ukończony trakt kończy się w **mieście**, wówczas gracz może przesunąć do niego posłańca. Miasto **nie może być ukończone**. **Nie** ma znaczenia czy jest ono już zajęte przez innego podwładnego.



Trakt z posłańcem został ukończony. otrzymuje punkty i decyduje się nie zabierać go z powrotem do zasobów. Zamiast tego przesuwa go do nieukończonego miasta na końcu traktu, mimo że znajduje się na nim już podwładny.

W przypadku rozstrzygania przewagi w mieście posłaniec ma **siłę 1**. Po punktacji miasta posłaniec wraca do zasobów gracza.

Jeśli **wiele** traktów z posłańcami zostanie ukończonych w tym samym czasie, należy rozpatrywać je **zgodnie z ruchem wskazówek zegara**, zaczynając od aktywnego gracza.

Specjalne płytki terenu



Na górze pole łączy się między rzeką i miastem.
Na dole pole jest rozdzielone rzeką.



Most łączy górną i dolną część miasta.
Drugie miasto **nie** jest rozdzielone mostem





Burmistrz

Typ: Podwładny **Siła:** 0
Gdzie można położyć: Miasto
Zasady układania: Zamiast podwładnego
Specjalna zdolność: Może być ułożony w zajętym mieście. Gdy otoczony płytkami z 4 stron → wymienia rycerza przeciwnika na własnego rycerza w tym mieście.



Strach na wróble

Typ: Podwładny **Siła:** 0 (stojąc); 1 (leżąc)
Gdzie można położyć: Pole
Zasady układania: Zamiast podwładnego
Specjalna zdolność: Może być ułożony na zajętym polu. Gdy otoczony płytkami z 4 stron → wymienia chłopa przeciwnika na własnego chłopa na tym polu **lub** kładzie się na polu jako chłop.



Posłaniec

Typ: Podwładny **Siła:** 1
Gdzie można położyć: Trakt
Zasady układania: Zamiast podwładnego, na niezajętym trakcie
Specjalna zdolność: Po punktacji traktu → może zostać przesunięty na kolejny **trakt** lub **miasto**, połączone z zapunktowanym traktem albo zabrany do zasobów.



Płytka ratusza

Gracz może położyć płytkę ratusza zamiast dobrać nową płytkę. Pasuje wszędzie i zamyka wszystkie miejsca na swoją krawędzi. **Usuwa wszystkich** burmistrzów znajdujących się na 4 sąsiednich płytkach **bez** aktywowania ich zdolności.

© 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