Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Pasterze i owce

W tym dodatku do **Carcassonne** okolica ożywa dzięki zwierzętom i winnicom. Pozwól swojemu pasterzowi pasać gęsi i powiększać stado owiec, by zdobyć punkty. Jednak nie ryzykuj zanadto – gdy pojawi się wilk, owce rzucą się do ucieczki.

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

Zawartość i przygotowanie gry

Zawartość

19 płytek terenu (oznaczone)

16 żetonów stada i 2 żetony wilka

1 woreczek

6 pasterzy



9 gęsi



8 winnic



1 płytka rzeki z gęsiami



6 pasterzy

16 żetonów stada



4 x 1 owca, 5 x 2 owce, 5 x 3 owce, 2 x 4 owce



2 żetony wilka



1 woreczek

Przygotowanie gry

Każdy z graczy otrzymuje 1 pasterza w swoim kolorze. Wszystkie żetony stada i wilków należy umieścić w woreczku.

Jeśli rozgrywka ma odbywać 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.

Pasterz

2. Ułożenie podwładnego



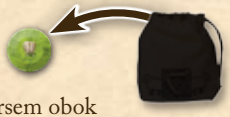
Zamiast ułożyć zwykłego podwładnego na **polu** gracz może ułożyć pasterza. **Może** on zostać ułożony na polu już zajętym przez innego podwładnego, ale **nie** przez innego pasterza. Po ułożeniu pasterza gracz **musi natychmiast powiększyć jego stado** (patrz *Powiększania stada*).



Zauważ: Jeśli wilk przegoni owce gracza w ***Kroku 1*** *(szczegóły wkrótce), gracz nadal może ułożyć pasterza w* ***Kroku 2*** *na planszy w tej samej turze.*

Powiększanie stada

Gracz losuje 1 żeton z woreczka.





- Wylosowany został żeton stada:

Stado powiększa się. Gracz kładzie żeton awersem obok pasterza na polu. Liczba owiec na żetonie nie ma teraz znaczenia.



- Wylosowany został żeton wilka:

Wilk przegnał stado. Gracz zwraca żeton wilka i **wszystkie** żetony stada z pola pasterza do woreczka. Następnie pasterz wraca do zasobów gracza.

Ważne: Jeśli w czasie gry, pole jednego pasterza połączy się z polem innego pasterza i któryś z nich wyciągnie żeton wilka, wówczas jego efekt dotyka **wszystkich** pasterzy na tym polu. Każdy gracz obecny na tym polu zwraca swoje stado do woreczka i zabiera pasterza z planszy.

Zauważ: Nawet jeśli gracz dopiero co ułożył pasterza na polu i wylosował żeton wilka, musi zabrać go z powrotem do swoich zasobów.

1. Ułożenie płytki terenu

W kolejnych turach za każdym razem gdy gracz dołoży płytkę terenu do swojego pola z pasterzem, **może powiększyć swoje stado** (patrz *Powiększenie stada*). Po wylosowaniu kładzie nowy żeton obok pasterza jak zwykle.



powiększył swoje pole z pasterzem i losuje żeton z woreczka. Wylosował żeton stada i kładzie go na polu obok pasterza.

Jeśli gracz **nie** chce powiększyć stada, musi **zagonić swoje stado** w **Kroku 3** (patrz *Zagonienie stada*).

Ważne: Jeśli pole jest w pełni otoczone traktami, miastami itp., wówczas gracz **musi** zagonić stado po ułożeniu płytki terenu. Dzieje się tak również gdy pole było w pełni otoczone na początku tury gracza.

3. Punktacja

Zagonienie stada

Gracz liczy **wszystkie** owce z żetonów znajdujących się na polu pasterza. Ilość punktów jest równa **ilości owiec**. Po zliczeniu owce wracają do woreczka, a pasterz do zasobów gracza.



ułożył płytkę terenu powiększając pole z pasterzem i zdecydował się zagonić stado. Jako że posiada ono 4 owce, otrzymuje dokładnie tyle punktów. Żetony owiec wracają do woreczka, a pasterz do zasobów gracza.

Ważne: Jeśli w czasie gry, pole jednego pasterza połączy się z polem innego pasterza i któryś z nich zdecyduje się zagonić stado, wówczas **wszyscy gracze** mający pasterzy na tym polu otrzymają punkty za **wszystkie owce** na nim. Przewagi nie są brane pod uwagę. Gracze biorący udział w punktacji zwracają swoje owce do woreczka i zabierają pasterzy do swoich zasobów.

W końcowej punktacji gracze **nie** otrzymują punktów za owce.

Gęsi

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

3. Punktacja



Płytki z gęsiami dają **dodatkowe** punkty w momencie **zagonienia stada**. Poza punktami za owce gracz otrzymuje również **1 punkt** za każdą **płytkę** terenu z **gęsiami**, która **bezpośrednio** lub **po przekątnej** sąsiaduje z płytką, na której stoi pasterz **gracza** oraz **1 punkt**, jeśli płytka z pasterzem również je posiada.
Zauważ: Ilość gęsi na płytce nie ma znaczenia.



ułożył płytkę terenu powiększając pole z pasterzem i zdecydował się zagonić stado. Jako że dzieli to pole z niebieskim, obydwaj otrzymują 5 punktów za 5 owiec na polu. Za dwie płytki z gęsiami sąsiadującymi z pasterzem czerwonego, otrzymuje on dodatkowo 2 punkty (1 za płytkę).

Ważne: Jedynie aktywny gracz otrzymuje punkty za gęsi. Jeśli inni gracze również biorą udział w zagonieniu stada, nie otrzymują żadnych punktów za sąsiadujące z ich pasterzami gęsi.

W końcowej punktacji gracze **nie** otrzymują punktów za gęsi.

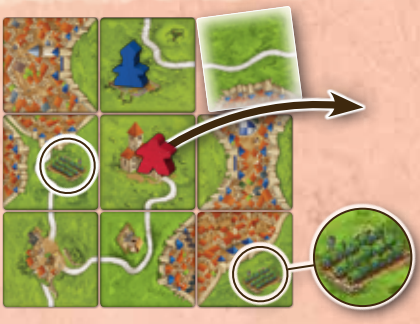
Winnice

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

3. Punktacja



Winnica przynosi punkty w momencie punktowania **klasztoru** z mnichem lub **ogrodu** z opatem. Oprócz punktów za klasztor lub ogród, gracz otrzymuje dodatkowo **3 punkty** za każdą winnicę sąsiadującą **bezpośrednio** lub **po przekątnej** z klasztorem lub ogrodem.



ukończył klasztor i otrzymuje 9 punktów jak zwykle. Dodatkowo otrzymuje 2x3 = 6 punktów za 2 sąsiadujące winnice.
W kolejnej turze ukończył ogród i otrzymuje dodatkowe 3 punkty za sąsiadującą po przekątnej winnicę.

W końcowej punktacji gracze nie otrzymują punktów za winnice.

Specjalne płytki terenu



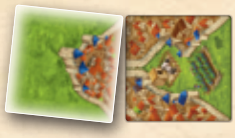
Niektóre trakty kończą się pośrodku pola.



Obydwa trakty kończą się w wiosce.



Fragmenty pola po lewej i prawej stronie miasta są rozdzielone.



Dwa miasta na górze i dole płytki są rozdzielone. Gracz może położyć kolejną płytkę terenu z miastem po lewej, by połączyć je ze sobą. Powstanie w ten sposób jedno nieukończone miasto składające się z trzech segmentów.



Wyjątek: Jeśli gracz umieści płytkę terenu o identycznej krawędzi po lewej, obydwa miasta pozostaną rozdzielone.



Pasterz

Typ: Podwładny
Gdzie można położyć: Pole
Zasady układania: Zamiast podwładnego, na polu bez pasterza
Specjalna zdolność:
Położenie podwładnego → **powiększenie stada**
Powiększenie pola z pasterzem → **powiększenie** lub **zagonienie stada**



Powiększenie stada

Wylosowanie żetonu stada → położenie go obok pasterza.
Wylosowanie żetonu wilka → zabranie pasterza z pola i wło-żenie wszystkich żetonów stada z powrotem do woreczka.



Zagonienie stada

1 punkt za każdą owcę w stadzie na polu pasterza → zabranie pasterza z pola i włożenie wszystkich żetonów stada z powrotem do woreczka.



Gęsi

Zagonienie stada → dodatkowy **1 punkt** za każdą płytkę terenu z gęsiami, która bezpośrednio lub po przekątnej sąsiaduje z płytką, na której stoi pasterz oraz **1 punkt** jeśli płytka z pasterzem również je posiada.



Winnica

Punktacja klasztoru lub ogrodu → dodatkowo **3 punkty** za każdą winnicę sąsiadującą bezpośrednio lub po przekątnej.

© 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