Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Dla 2 do 6 graczy w wieku 7+

Carcassonne to słynne miasto we Francji, znane z rozległych fortyfikacji wzniesionych w starożytności i średniowieczu. Otoczona imponującymi murami forteca jest nadal jednym z najbardziej charakterystycznych obiektów w kraju. W czasie rozgrywki gracze muszą rozwijać tereny wokół Carcassonne. Będą umieszczać swoich podwładnych na traktach, w miastach, klasztorach i na polach. Tylko gracze, którzy najlepiej umieszczą swoich podwładnych, zdobędą punkty potrzebne do wygranej.

ZAWARTOŚĆ I PRZYGOTOWANIE DO GRY

Witaj w świecie Carcassonne! Instrukcja została zaprojektowana tak, aby umożliwić jak najszybsze wyjaśnienie zasad i rozpoczęcie gry. Po jej przeczytaniu będziesz mógł wytłumaczyć i zagrać w grę. Właśnie stawiasz pierwszy krok w świecie współczesnego klasyka jakim jest Carcassonne. Przed rozpoczęciem należy przygotować rozgrywkę. Zajmie to tylko kilka chwil. Korzystając z tej okazji, prezentujemy komponenty gry:

Najważniejszym elementem Carcassonne są PŁYTKI TERENU. W pudełku znajdują się 84 płytki przedstawiające **trakty, miasta** i **klasztory**. Większość płytek zawiera również większy lub mniejszy fragment **pola**.



Płytka z miastem



Płytka z traktem



Płytka z klasztorem

12 spośród wszystkich płytek przedstawia rzekę. Inne elementy graficzne, takie jak domy, ludzie czy zwierzęta, nie mają wpływu na rozgrywkę.



Każda z płytek ma ten sam rewers, z wyłączeniem płytki startowej i płytek przedstawiających rzekę, które mają ciemny tył, dzięki czemu łatwo je odróżnić.



Zwykły rewers



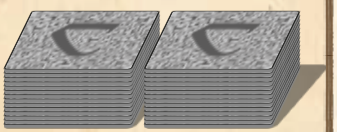
Ciemny rewers



Umieść **płytkę startową** (tę z ciemnym rewersem) na środku stołu. Pomieszaj pozostałe płytki i połóż je rewersami ku górze na stosach, w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy.



Płytka startowa



Kilka stosów płytek

Następnie przygotuj **planszę punktacji**, umieszczając ją z boku pola gry (stołu, podłogi, etc.).



Podwładni

Na koniec przechodzimy do podwładnych. W pudełku znajdziesz 40 zwykłych podwładnych, po 8 w każdym z kolorów (**czarny**, **czerwony**, **zielony**, **niebieski** i **żółty**). Każdemu z graczy należy dać 7 podwładnych w wybranych przez nich kolorach. Będą oni stanowić rezerwę gracza. Następnie każdy z graczy umieszcza swojego ostatniego podwładnego na polu 0 na planszy punktacji. Niewykorzystanych podwładnych należy odłożyć do pudełka. W pierwszej rozgrywce nie będą również wykorzystani opaci , , , , . Następnie określcie, kto będzie rozpoczynał grę (na przykład najmłodszy z graczy).

OPIS I CEL GRY

Zanim rozpoczniemy tłumaczenie zasad warto poznać cel **Carcassonne**.
Jeden po drugim gracze będą umieszczać płytki. W ten sposób, płytka po płytce, powstanie i będzie rozwijany krajobraz traktów, miast, klasztorów i pól. Gracz może umieszczać swoich podwładnych na płytkach, w ten sposób staną się oni zbójcami, rycerzami, mnichami i chłopami, a tym samym pozwolą na zdobycie możliwie dużej liczby punktów. Punkty są zdobywane nie tylko w trakcie rozgrywki, ale też na samym jej końcu. Po punktacji końcowej gracz z najwyższą liczbą punktów zostaje zwycięzcą. Jesteś już gotowy, aby zacząć!

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka w Carcassonne toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozpoczynając od pierwszego gracza, aktywny gracz wykonuje akcje, we wskazanym poniżej porządku, po czym rozpoczyna się tura kolejnego gracza i tak dalej. Najpierw objaśnimy pokrótce akcje, które gracz musi wykonać w swojej turze. Opisy akcji zostaną rozszerzone wraz z prezentacją traktów, miast i klasztorów. Jakie to akcje?

1. Ułożenie płytki
Gracz musi dobrać 1 płytkę terenu z zakrytych stosów i umieścić ją awersem ku górze, tak aby zachować ciągłość krajobrazu.



2. Umieszczenie podwładnego
Gracz może umieścić podwładnego ze swojej rezerwy na płytce, którą właśnie ułożył.



3. Punktacja za obszar
Gracz musi podliczyć punkty za każdy ukończony przez ułożenie płytki obszar.



Trakty

1. Ułożenie płytki

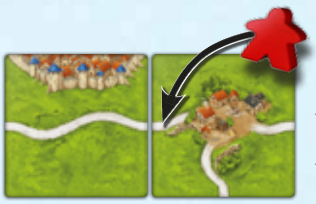
Gracz dobrał przedstawioną obok płytkę, która zawiera 3 segmenty traktu wychodzące z wioski. Musi ułożyć ją tak, aby zachować ciągłość krajobrazu (względem płytek już ułożonych na stole).



Gracz umieszcza płytkę. Trakt i pola kontynuują krajobraz. Doskonale!

2. Umieszczanie podwładnego jako zbójcy

Po umieszczeniu płytki gracz może umieścić podwładnego jako zbójcę na jednym z segmentów traktu, ale tylko jeżeli trakt nie jest jeszcze zajęty przez innego zbójcę. W naszym przykładzie, ponieważ trakt nie jest jeszcze ukończony, nie jest przeprowadzana punktacja (patrz akcja 3), a swoją turę rozpoczyna następny gracz. Dobiera on jedną z płytek i umieszcza ją tak, aby zachować ciągłość krajobrazu. Nie może umieścić podwładnego na trakcie po prawej, ponieważ jest tu już zbójca poprzedniego gracza. Zamiast tego decyduje się na umieszczenie podwładnego jako rycerza na segmencie miasta na tej płytce.



Gracz umieszcza podwładnego jako zbójcę na trakcie. Jest to możliwe, ponieważ nie ma tu żadnego innego podwładnego.



Ponieważ trakt po prawej jest zajęty, gracz decyduje się umieścić swojego podwładnego w mieście.

3. Punktacja za trakt

Kiedy trakt zostanie zamknięty z obu stron, jest on ukończony i podlicza się za niego punkty. Koniec traktu jest zamknięty, kiedy dociera do wioski, miasta, klasztoru lub zapętla się sam ze sobą. Zobaczmy więc czy udało się zdobyć jakieś punkty… Hura! Za trakt będą przyznane punkty, ponieważ oba jego końce są zamknięte! Pomimo iż to przeciwnik ułożył płytkę, nadal liczy się ona do zajmowanego przez gracza traktu. Ile punktów udało się zdobyć? Przy punktacji traktu każda płytka z traktem daje 1 punkt. W tym przypadku gracz punktował trakt złożony z 3 płytek, otrzymuje więc 3 punkty. Świetnie!





Teraz należy odnotować zdobyte punkty. Gracze zaznaczają zdobyte punkty za pomocą podwładnego umieszczonego przed grą na planszy punktacji. Kontynuując nasz przykład, gracz przesuwa swojego podwładnego o 3 pola, oznaczając w ten sposób 3 zdobyte punkty. W swojej turze możliwe jest dołączenie płytki tak, że dany obszar jest natychmiast zamknięty - kładzie się na nim podwładnego i zdobywa punkty za ten obszar. Po każdej punktacji punktowany podwładny jest zwracany do rezerw gracza.



Zbójca, który właśnie zdobył 3 punkty, jest odkładany do rezerwy gracza . Podwładny gracza zostaje tam gdzie był, ponieważ nie stał na punktowanym obszarze.

I tyle! Przedstawiliśmy już najważniejsze elementy gry. Teraz rozwiniemy je, pokazując jak stosuje się je do innych obszarów, w tym przypadku miast i klasztorów.

Miasta

1. Ułożenie płytki



Ja zwykle najpierw gracz dobiera płytkę, którą dołoży do krajobrazu. Oczywiście ilustracja musi zachować ciągłość. Na przykład segment miasta musi być połączony z otwartym miastem.

2. Umieszczanie podwładnego jako rycerza

Najpierw należy sprawdzić czy w mieście nie ma już jakiegoś rycerza. W tym przykładzie nie ma, więc gracz może umieścić jednego ze swoich podwładnych jako rycerza w tym mieście.



Gracz ułożył płytkę i rozwinął miasto o jedno pole. Ponieważ nie ma tu rycerza, może umieścić podwładnego.

3. Punktacja za miasto

Kontynuujmy nasz przykład, przyjmując, że minęło kilka tur. Gracz może teraz dobrać tę płytkę i ułożyć ją tak, aby kontynuowała miasto. Ponieważ dołożona płytka kończy obszar (w tym przypadku miasto), należy podliczyć punkty. Miasto jest ukończone, kiedy zostanie całkowicie otoczone przez mury, a w jego środku nie ma dziur. Gracz otrzyma punkty za to miasto, ponieważ ma w nim podwładnego.



Każda płytka w ukończonym mieście jest warta 2 punkty. Dodatkowo każdy herb jest wart 2 dodatkowe punkty. Za to miasto gracz otrzymuje 8 punktów! Podwładny, który punktował, jak zwykle wraca do rezerw.

Klasztory

1. Ułożenie płytki



Po raz kolejny gracz dobiera płytkę, aby kontynuować krajobraz. Klasztory zawsze przedstawione są na środku płytki. Przy umieszczaniu takiej płytki, jak zwykle, należy stosować zasadę kontynuacji krajobrazu.

2. Umieszczanie podwładnego jako mnicha

Gracz może umieścić podwładnego w klasztorze jako mnicha. Podwładny musi oczywiście pochodzić z rezerwy gracza.





Klasztor zawsze znajduje się na środku płytki. Gracz może umieścić tutaj płytkę, ponieważ znajdujący się na niej klasztor jest otoczony polami.

3. Punktacja za klasztor

Klasztor jest ukończony w momencie, kiedy zostanie całkowicie otoczony przez inne płytki. Przy punktacji klasztor jest wart 1 punkt za każdą otaczającą go płytkę, włączając płytkę z klasztorem.



Doskonale! Układając tę płytkę gracz ukończył klasztor. Daje mu to 9 punktów i pozwala zabrać podwładnego.



Gotowe! Przedstawiliśmy już większość zasad Carcassonne. Zostało wprawdzie jeszcze kilka punktów, ale najpierw podsumujmy, czego się nauczyliśmy.

Podsumowanie

1. Ułożenie płytki

- Gracz musi układać płytki tak, aby kontynuowały krajobraz i ilustrację.
- W niektórych przypadkach może nie być możliwości ułożenia płytki. Należy wtedy po prostu odłożyć płytkę do pudełka i dobrać kolejną.

2. Ułożenie podwładnego

- Gracz może umieścić podwładnego na płytce, którą właśnie ułożył.
- Gracz nie może ułożyć podwładnego na elemencie obszaru, gdzie znajduje się już jakiś podwładny.

3. Punktacja za obszar

- Trakt jest ukończony, kiedy jego oba końce prowadzą do wioski, miasta, klasztoru lub trakt się zapętla. Każda płytka ukończonego traktu jest warta 1 punkt.
- Miasto jest ukończone, kiedy zostanie całkowicie otoczone przez mury, a w jego środku nie ma dziur. Każda płytka w ukończonym mieście jest warta 2 punkty. Każdy herb w ukończonym mieście jest wart 2 dodatkowe punkty.
- Klasztor jest ukończony w momencie, kiedy zostanie całkowicie otoczony przez inne płytki. Każda z płytek klasztoru (8 otaczających płytek i płytka klasztoru) jest warta 1 punkt.
- Punktacja zawsze jest podliczana na koniec tury gracza. W tym momencie każdy z graczy z podwładnym na punktowanym obszarze otrzymuje punkty.
- Po każdej punktacji punktowany podwładny jest zwracany do rezerw gracza.
- Jeżeli na obszarze znajduje się wielu podwładnych, punktuje gracz, który ma ich tu najwięcej, pozostali gracze nie otrzymują punktów. Kiedy więcej niż jeden gracz ma najwięcej podwładnych w punktowanym obszarze, remisu jący gracze otrzymują punkty.

  Uwaga: W jaki sposób na jednym obszarze może się znaleźć kilku podwładnych? Więcej o tym poniżej...

Wielu podwładnych na tym samym obszarze

Dobrana płytka mogłaby kontynuować trakt. Jednak jest tu już zbójca gracz , co uniemożliwia umieszczenie kolejnego podwładnego. Gracz decyduje się położyć płytkę i zbójcę, nie łącząc ich na razie z już istniejącym traktem.



W kolejnej turze gracz dobiera następującą płytkę i postanawia za jej pomocą połączyć trakt. Oba trakty, każdy ze zbójcą, stają się jednym. Ponieważ w ten sposób zakończono trakt, należy podliczyć za niego punkty. Obaj gracze otrzymują po 4 punkty. Następnie obydwaj podwładni wracają do rezerw graczy.



Gracz chce przejąć kontrolę nad miastem, więc dokłada zaznaczoną płytkę oraz rycerza. Może go umieścić, ponieważ jego segment miasta nie jest połączony z innym segmentem zawierającym rycerza. Jeżeli uda się połączyć dwa segmenty miasta, dwóch rycerzy pozwala zabrać kontrolę nad miastem, którą do tej pory sprawował gracz .



Gracz ma szczęście! Dobiera dokładnie tę płytkę, której potrzebuje, aby połączyć segmenty miasta. Ponieważ w tym momencie ma najwięcej rycerzy w mieście, tylko on otrzymuje 10 punktów za ukończenie obszaru. Następnie obydwaj gracze zabierają podwładnych do swoich rezerw.



KONIEC GRY I PUNKTACJA KOŃCOWA

Niestety wszystko się kiedyś kończy, nie inaczej jest z rozgrywką Carcassonne. Być może gracze chcieliby grać wiecznie, ale musi zostać wyłoniony zwycięzca! W związku z tym gra kończy się natychmiast, gdy skończy się tura gracza, który dołożył ostatnią dostępną płytkę. W tym momencie gracze przechodzą do punktacji końcowej, po której zostanie wyłoniony ostateczny zwycięzca.

Kiedy gra dobiegnie końca, wszyscy podwładni w grze są punktowani:

- Każdy nieukończony trakt jest wart 1 punkt za płytkę, tak jak podczas gry.
- Każde nieukończone miasto jest warte 1 punkt za płytkę i 1 punkt za herb, czyli połowę normalnej wartości.
- Każdy nieukończony klasztor jest wart 1 punkt, plus 1 punkt za sąsiadującą płytkę, tak jak podczas gry.
- Każde pole jest warte 3 punkty za każde sąsiadujące ukończone miasto.

W ten sposób są punktowani chłopi. Zaznaczamy to w tym miejscu, aby zaprezentować wszystkie aspekty punktacji końcowej. Zasady dotyczące chłopów zostały opisane w zasadach uzupełniających. Zalecamy rozegranie kilku gier przed wprowadze niem pól i chłopów.

Punktacja końcowa – miasto:
Gracz jako jedyny otrzyma 8 punktów (5 płytek i 3 herby). Gracz nie zdobywa punktów, ponieważ gracz ma więcej podwładnych w tym mieście.



Punktacja końcowa – klasztor:
Gracz otrzymuje 4 punkty za nieukończony klasztor (3 punkty za sąsiadujące płytki i jeden punkt za sam klasztor).

Punktacja końcowa – miasto:
Gracz otrzymuje 3 punkty za nieukończone miasto (2 płytki i 1 herb).

Punktacja końcowa – trakt:
Gracz zdobywa 3 punkty za Nieukończony trakt (3 płytki).

Po podliczeniu wszystkich punktów wygrywa gracz z największą ich liczbą (w przypadku remisu zwycięża kilku graczy). Po rozegraniu kilku rozgrywek można pomyśleć o dodaniu chłopów i pól, aby zwiększyć liczbę możliwości.

© 2000, © 2021
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.de
www.carcassonne-forum.de
Autor: Klaus-Jürgen Wrede & Hans im Glück Team
Ilustracje: Anne Pätzke & Marcel Gröber
Skład: Franz-Georg Stämmele

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

Dystrybutor na Polskę:
Bard Centrum Gier
ul. Batorego 20/17, Kraków 31-135

Edycja polska:
Tłumaczenie: Piotr Maliszewski, Paulina Świerczyna
Korekta: Jacek Lendzioszek, Anna Mann, Sławomir Jagiełło